|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ⑤ | ○月○日  (火) | ・アンケート（各学級）  ◎生徒会オリエンテーション（午後）：生徒会執行部の発表時間の一部を利用して実施  ・全校へのオリエンテーション（「絆パワーアップタイム」について、ねらい、内容等の説明）  ・対人関係ゲーム（ひたすらジャンケン）１） | 1０分 | 生徒会執行部の進行により実施する。 |

プログラム⑤　KPT（絆パワーアップタイム）１（案）

**[内容]**

　（１）「絆パワーアップタイム（名称募集）」について、ねらい、内容等の説明

* 活動のねらい
* 活動内容
* 約束事の確認

　（２）ひたすらジャンケンの実践

* ルール説明、実践

　（３）講評（執行部から・（担当）から）

* 結果の確認・称賛
* 執行部から・（担当）から

**[対象]**

　・〇〇立〇〇学校全校生徒　　〇〇名（1年生　〇〇名、２年生　〇〇名、３年生　〇〇名）

**[準備するもの]**

　・先生方用スライド資料　　・PC　　・記録用デジカメ　　・生徒用振り返りシート

**[場所]**

　・体育館

**[時間]**

　・○月○日（○）○校時：生徒会オリエンテーションの中の１０分

**[先生方へのお願い]**

　・個人の特性のために活動への参加が難しい生徒がいましたら、学年・学担の裁量で対応していただいて構いません（横で見学したり、先生と一緒に体験したり）。

　・これからの活動に生かすために、もしよければ先生方用アンケートによりアドバイスや感想等いただけるとありがたいです。

**[進め方原稿]**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 担当 | 内容（★は自己有用感育成に関わる場面） | 備考 |
| 司会  （〇〇） | 「執行部から。執行部、お願いします。」 |  |
| 説明担当  （〇〇） | 「はい！」登壇⇒礼 |  |
| 説明担当  （〇〇） | （１）「絆パワーアップタイム（名称募集）」について、ねらい、内容等の説明  □活動のねらいについて  「生徒会執行部の〇〇です。今年度、生徒会活動の１つとして、『絆パワーアップタイム』『学校パワーアップタイム』（名前募集）の活動を継続して行っていきたいと思います。」  「この活動は、異学年で交流する活動を行うことで、「人とつながる安心感を高める」こと。また、それによって、聞き方・話し方が向上する、さらに、準備をしたり、意見を出したり、自分たちで活動を進めたりすることによって、周りの役に立っている感覚を得るなど、いろいろな良い効果が出ることをねらいとしています。」  □活動内容について  「主な活動内容は、１年生から３年生までが混ざった小さいグループを作ること。そのグループで、簡単なゲームを行ったり、全校で１つのテーマを設定し、そのテーマについての意見交換をするなどの活動をします。」  □約束事の確認について  「始める前にお願いが３つあります。１つ目、全校生徒が一斉に動くので、うるさくなってしまうと指示が通りません。なので、執行部やリーダー役の人から指示がある時は、しゃべらず、静かに聞いて下さい。  ２つ目、いろいろな考えを聞ける場にしたいと思いますが、他の人が嫌な思いをするような発言はせず、前向きな励ます発言をお願いします。  ３つ目、活動中にいろいろな部分で困ることが出てくると思います。組に入れない、どう進めたらよいか分からない、物が足りないなど、困った時は遠慮せずに私たち執行部や誰にでも良いので相談して下さい。  これらの約束事を守って、楽しい活動にしたいと思うので、よろしくお願いします。」 | PC操作  （〇〇） |
| GWの司会進行  （〇〇） | （２）ひたすらジャンケンの実践  □ルール説明  「では、さっそく、全校でできる簡単なゲームをしていきましょう！」  「今日はひたすらジャンケンを行います。」  「ルールは、私が『よ～い、スタート！』と言ったら、○中生と1対1でジャンケンをしてください。１分間で、何人とジャンケンできるかを数えます。今回は勝った回数ではなく、ジャンケンをした人数を数えてください。」  「まず１人目は、隣同士でジャンケンをします。そのあとは体育館内を自由に歩き回って、あいている人を見つけ、ジャンケンをしてください。」  「ひたすらジャンケンの約束を言います。まずは、ペアが決まったら最初に『お願いします』、終わったら『ありがとうございました』と言ってください。ジャンケンの相手は、他学年の人とするようにしてください。また、今回は勝ち負けの数ではないのですが、負け続けても泣いたり、ケンカをしたりしないようにしてください。２，３年生の皆さんは、１年生がジャンケンのペアがいなくて悲しい思いをすることがないように、積極的に声をかけてあげてください。よろしいですか？」  □実践  「では、全員起立して下さい。まずは、隣同士です。ペアができていない人はいますか？（いなければ）では、『ひたすらジャンケン』１分間チャレンジ。よ～い、スタート！」  　（実践）　★実践中の生徒たちへの声がけ「動けるね！」「1年生を誘ってくれてありがとう！」「あいさつがいいね！」「リアクションがいいね！」…  □ひたすらジャンケン終了  「時間になりました。では、今のペアの人とあいさつをしてから、自分のところに戻ってください。」 | ※執行部は、全体の様子を見ながら1年生を導いてあげたり、困っている1年生を見つけてジャンケンしたりしてくれると大変助かります！ |
| GWの司会進行 | （３）講評（執行部から・（担当）から）  □結果の確認・称賛  「ありがとうございました。いろいろな人とジャンケンで交流できましたか？５回以上できた人？（挙手）１０回以上の人？（挙手）１５回以上の人…（適当なところで１回刻みずつ聞き、１番多かった人に拍手をする）。たくさん動いてくれて、ありがとうございます。次はひたすらジャンケンではありませんが、次も積極的に活動に参加してくれると嬉しいです。ありがとうございました。（礼）⇒降壇」  ★結果についてのやりとりにより、生徒たちの中に「やってよかった」「認められた」という感覚を持たせる。 |  |
| 司会 | □執行部から・（担当）から  「講評。執行部から。」 |  |
| 講評担当者  （○○） | 「はい！」登壇して講評  ①本日見られた改善点　②「でも」　③こういうところが良かったです。　④次も楽しんでいきましょう　みたいな順番で話してくれると、良いイメージで終われる生徒が多いのではないかと思う。 |  |
| 司会 | 「ありがとうございました。〇〇先生から。」 |  |
| （担当） | 「はい。（講評）」  ★活動してくれたことやルールを守ってくれたことなど２、3年生と１年生のそれぞれへの称賛と感謝を伝え、次へつながるような言葉がけをする。 |  |
| 司会 | 「ありがとうございました。これで、今日の絆パワーアップタイムを終わります。」（礼）⇒降壇  ※次の次第へ |  |
|  | … |  |
| オリエンテーション終了後 | ★終了後の執行部反省の中で、少し時間をいただき、「次へ向けての改善点」と「今回の活動についての感謝」を伝え、次への意欲を持たせる。 |  |

１）田上不二夫，2003，『対人関係ゲームによる仲間づくり－学級担任にできるカウンセリング』，金子書房