|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **⑥** | **○月○日**  (○) | **◎前期生徒総会の後半の時間をお借りして実施**  **・GWT（６人組づくり）＋対人関係ゲーム（ぴったりジャンケン）**１） | **20分** | 生徒による進行 |

プログラム⑥　KPT２（案）

**[内容]**

　（１）6人組づくりについて、内容等説明

* ルール説明、実践

　（２）ぴったりジャンケンの実践

* 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　○名、２年生　○名、３年生　○名）

**[準備するもの]**

　・PC　　・プロジェクタ　　・記録用デジカメ　　・生徒用振り返りシート

・体育館ステージスクリーン　　・先生方用アンケートフォーム

**[場所]**

　・体育館

**[時間]**

　・○月○日（○）○校時：前期生徒総会の後半２０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  （　　） | 「執行部から。執行部、お願いします。」 |  |
| 説明担当  （　　） | 「はい！」登壇⇒礼 |  |
| 説明担当  （　　） | （１）6人組づくりについて、内容等説明  □ルール説明、実践  「生徒会執行部の〇〇です。これから『絆パワーアップタイム』２回目を始めます。」  「まずは、絆パワーアップタイム全体の約束事を確認します。１つ目、☆全校生徒に指示が通るようにするため、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、☆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、☆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。  　よろしいでしょうか。」  「では、今日は、今いる皆さんで６人ずつの組をつくり、その後、その６人で『ぴったりジャンケン』というゲームを行います。  　まずは６人組づくりのルールについて説明します。スクリーンを見てください。  　１　全ての学年の人が入っていること  　２　同学年の人数が２名であること  　３　全員が組に入れていること  　４　どうにもならないときは、相談の上、柔軟に組むこと  　５　制限時間は５分間です。  　質問はありますか？  全員起立してください。学年の形が崩れないように、イスをできるところまで下げてください。（できたら）それでは、６人組づくり、５分間チャレンジ、いきます！よ～い、すた～と！」  ★活動中、体育館内を巡回しながら、リーダー研の内容を振り返るような声がけや、困っている生徒とリーダー研参加生徒を引き合わせるような働きかけを多めにする。回数を重ねるごとに声がけの頻度を減らせるようにする。  （制限時間終了）「時間になりました。まだ組に入れていない人はいますか？」  ※うまく組ができた場合  「皆さんすごいですね！３月のリーダー研でも難しい活動でしたが、１回でできて皆さん素晴らしすぎます（みたいな感じでほめてください）。★」  ※入れていない人がいる場合  「組を作るためのコツをみんなで確認しましょう！〇〇先生お願いします。」  （（担当）コメントの後、続けてやる。）「では、もう少し続けましょう。できているところの２，３年生も、全体の様子を見ながらよろしくお願いします。」  ※完成後  「ありがとうございました。皆さんのおかげで６人組ができました。それでは、簡単に自己紹介をしてください。スタートは２，３年生からお願いします。」  「では、次のぴったりジャンケンに移ります。皆さん座って、前のスクリーンを見てください。」 | PC操作  （　　）  ※生徒会の皆さんは、最初は組に入らず、全体の状況を見て声を出したり、最後の方で人数調整役として入ってくれたりするとすご～くありがたい。  ※司会1名とPC担当は、最終的に組には入らないようにしてください。というわけで、次回は役割を交代してお願いします。 |
| GWの司会進行  （　　　） | （２）ぴったりジャンケンの実践  □ルール説明  「ではぴったりジャンケンを行います。」  「スクリーンを見てください。ルールは、ジャンケンの合図、今日は『ア～ド～ジャン！』の合図で指を1本から5本出します。それが、６人で一緒になったら大成功です。１分間で何回そろうか、チャレンジしてください。質問はありますか？」  □実践  「全員起立してください。では、『ぴったりジャンケン』１分間チャレンジ。よ～い、スタート！」  　（実践）　★巡回しながら一緒にリアクションをする。  □ぴったりジャンケン終了  「時間になりました。では、その場に座って、スクリーンの方を見てください。」 |  |
| GWの司会進行 | （３）講評（執行部から・目時から）  □結果の確認・称賛  「ありがとうございました。1回でもぴったりそろったミラクルを起こしたところはありますか？（１回刻みずつ聞き、１番多かった組に拍手をする）。ちなみにこれを６人でやってぴったり合う確率は0.03％で、野球を観に行ったときにホームランボールをつかめる確率ぐらいだそうです。たくさん動いてくれて、ありがとうございます。次も同じような活動をしますので、積極的に活動に参加してくれると嬉しいです。  では、６人であいさつをしてから、自分のところに戻ってください。学年でそろったところからイスを戻してください。（隊形が整ったら）ありがとうございました。（礼）⇒降壇」 | 降壇後、プロジェクタのふたをしめる。 |
| 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、特に6人組づくりに関わって年少者と年長者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。」  ※次の次第へ |  |
|  | … |  |
| 生徒総会終了後 | ★終了後の執行部・リーダー反省の中で、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