

総合的な学習の時間 計画案

○単元名 「仲間づくりと自分づくり」

＜単元の目標＞

- ・AFPYの活動と振り返りを通して、一人ひとりのコミュニケーション能力を養い、温かい仲間づくりを目指す。
- ・互いに意見を言い合える雰囲気づくりをする中で、互いを認め合い、自分に自信をもって、積極的に活動に取り組むことができる。

＜単元の計画（全6時間）＞

第1時	グループで決定し活動に取り組む	（2時間	9/29）
第2時	心を開いてふれあう	（2時間	10/20）
第3時	コミュニケーション能力を高める	（2時間	11/17）

○第1時 9月29日（木） 3・4校時 （場所） 体育館 （対象） 1年生全員

＜ねらい＞

グループで課題解決を行うには、互いの協力と円滑なコミュニケーション（意思疎通）が必要であることに気付くことができる。

○活動の流れ

時間	活動内容 活動名	ねらい 伝えたいこと	指示	留意点
休憩	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとに、並んでおく。 ・筆記用具を準備する。（目標、感想を書くために） ・服装は、体操服がよい。 		<p style="color: red;">＜準備＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カード（人数分）、ストップウォッチ…学校で ・ボール、マスコット、フープ、説明カード 	
15 分 30 分	○活動のねらいの確認		<ul style="list-style-type: none"> ◇あいさつ ◇アドベンチャーとは ◇仲間づくり、自分づくりについて 	<ul style="list-style-type: none"> ・AFPYのAはアドベンチャーであること。仲間づくり、自分づくりもアドベンチャー。冒険は危険を冒すのではなく、現状から一歩踏み出すことをここでは意味している。（カードを使って）
	○ルールの確認	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守って安全に活動すること（FVC） 	<ul style="list-style-type: none"> ◇楽しく活動するためには、安全に、一緒に、正直に（ルールを守って）やるのが大切。 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全（身体と心・見える傷と見えない傷）について確認する。
	○目標設定	<ul style="list-style-type: none"> ・目標を持って参加すること 	<ul style="list-style-type: none"> ◇みんなで活動をするときに大事ななどと思うことをカードに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カードを配る。 ・記入の時間を十分にとる。
	○全員で1つの輪になる	<ul style="list-style-type: none"> ・平等、だれも隠れていない状態を作り出す 	<ul style="list-style-type: none"> ◇カードをもって、みんなで一つの輪になろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一緒に活動に参加すること、自分以外の人のことを見ること、気にかけることを伝える。

<p>15分 20分</p>	<p>① マスコットおに</p> <p>② 妖精と魔法使い</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・失敗を恐れずに挑戦する。まずはやってみること。 ・カード（大事にしたいこと）を落とさないように活動する ⇒ 身体の安全に気づかせる ・ルールを守ること ⇒ 正直になること、安全に気をつけること ⇒ 楽しい活動 ・自分から進んで参加する ・意思表示をする ・動作で、言葉で・・・ ・自分以外の人動きに注目する（視野を広げる） ・助けてもらうこと、助けてあげること ⇒ 協力へ 	<p>◇ルール説明1回目</p> <p>全員が「おに」になるおにごっこ。頭の上にカードをのせ、落とさないように動くこと。自分以外の人であれば、誰にでもタッチできる。タッチされたら座る。カードを落としても座る。終了の合図を決めておく。</p> <p>◇ルール説明2回目</p> <p>生き返ってもう一度参加したい場合は、手を挙げて意思表示をする。その手にタッチしてもらったら、生き返る。落としたカードを拾ってのせてもらっても生き返る。</p> <p>◇ルール説明</p> <p>妖精と魔法使いで、魔法使いがおに。おには1人から始める。カードは頭にのせたまま。妖精を生き返らせるには、2人組で両手で輪を作って動けなくなった妖精にかぶせると、動けるようにできる。助けているときは、魔法使いはタッチできない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ルール説明のあとに、質問を受ける。 ・同時にタッチした場合は、両方だめとする。 ・座っている人にぶつからないように周囲に気を配ること。 ・カードを落としたら自分で拾って座る。 ・1回目は、残りが5人くらいになるまでやってみる。 ・2回目は、生き返りバージョンにする。 ・実際にやってみせる。 ・魔法使い役がおにになるが最初は1人で、様子を見て人数を増やしていく。 ・魔法使いの交代は、「時間よ止まれ」の合図か、タイマーのブザーを鳴らす。
<p>10分</p>	<p>休憩</p>		<p>◇カードを持って、最初の隊形に集まる。</p>	
<p>20分 35分</p>	<p>③ グループジャグリング</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで失敗を恐れずに挑戦する ・他のグループを気にせず、自分たちのグループのアイデアを出す ・聞くこと、伝えること ・まずはやってみること ・だれとでも活動できること ・目標設定 ボールは何個までできるかな？ ・失敗をしても責めない 楽しむ 心も安全に 	<p>◇前から1列ごとにグループをつくる。(8グループ)</p> <p>◇ルール説明1回目</p> <p>ボールを順番にまわす。隣でない人にボールを順番にまわす。落としたら最初から。できたら、できるだけ早く。</p> <p>◇カードを集めてくる。</p> <p>◇ボールをとりこよう。</p> <p>◇ルール説明2回目 (各グループを回って)</p> <p>1回目と同じルールでやってみよう。できたら、今度はボールの数をふやしてやってみよう。何個までふやせるかな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・8グループになるように調整する。 ・グループになったところで、カードを回収する。 ・ボールを4～5個ずつわたす。 ・1グループに1人、ファシリテーターとして教師がつく。 ・作戦を立てる時間をとる。 ・振り返りは、各自の胸の内で。(実際に見たこと、聞いたこと、感じたことを中心に)

		<ul style="list-style-type: none"> ・グループ内でのチャレンジ 自分たちで目標（課題）を決めてチャレンジをする 		
15分 25分	<p>④ フープリレー</p> <p>作戦 ⇒ 活動 ⇒ 作戦 ⇒ 活動 ⇒ ふりかえり</p> <p>教師がファシリテーターの役目をする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでのチャレンジ ・適切な目標設定 	<p>◇グループを8から6に減らす。</p> <p>◇ルール説明</p> <p>次は、フープを腕の中に通して、一周させます。競争したいところですが、自分たちのグループの目標タイムと競争してみましょう。</p> <p>手を離さないで、指を使ってフープを動かしてはいけません。当然身体のだこも痛くない方法でやりましょう。</p> <p>※汗で手がつなぎにくいときは、マシットを間におくのもOK</p> <p>まず、練習をしてみましょう。</p> <p>◇作戦タイム</p> <p>目標は、何秒にしますか。タイムを縮めるにはどんな作戦が必要ですか。先生の合図に従って、それぞれのグループで活動していきましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じグループで続ける。ただし、2グループほど、別のグループに入れてもらう。 ・ルールを確認する手を離してはいけない。 指を使ってフープを動かしてはいけない。 身体のだこも痛くないこと。 ・目標を設定する何秒縮めることができるか・
10分 3分	ふりかえり	<ul style="list-style-type: none"> ・体験の一般化 	<p>◇全体のふりかえり</p> <p>今日の授業の感想を終わりの会で書いてください。</p> <p>活動の名前をもう一度いいます。</p> <p>◇次は、10月にまた会いましょう。ありがとうございました。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・感想用紙に記入させる。(終わりの会で) 見えたこと、聞いたこと、感じたこと、自分の目標について