

中学校（1年生）
12月
工夫とアイデア

何事もいつもうまくいくとは限らない。むしろ、うまくいかないことの方が多い。様々な意見を調整したり、アイデアを出すことによって、少しずつ課題解決に近づいていく楽しさを味わう。

活動の実際

| ＜AHA体験＞ シロクマくん | |
|---|---|
| 準備物 | サイコロ(3つ) |
| 活 動 内 容 | 支援及び留意点 |
| ①指導者がサイコロ3つを振る。 ②出た目を見ながら、白熊の数、餌場の数、餌を食べている白熊の数を言う。 ③わかった人はそれぞれの数を言う。 ④①②③を繰り返す。 | ○振る前の説明は物語を語るように。 ○参加者が集まるように小さめのサイコロを使う。 ○わかった人に理由は聞かない。 ○わからない人がいればサイコロの数を減らしても良い。 |
| ＜発展＞ ○サイコロの数を増やす。 ○泳いでいる魚(餌)の数を言う。 | |
| ＜ふりかえりの視点＞ ○答えがわからない時、どんなことを感じて、考えていた？ ○答えがわかった時、どんなことを感じて、考えていた？ | |
| ＜比喩（メタファー）＞ ○アンテナ（視点）を変えてわかることで、立場の違いに気づく。 | |

| インパルス | |
|---|--|
| 準備物 | なし |
| 活 動 内 容 | 支援及び留意点 |
| ①全員が輪になって手をつなぐ。 ②リーダーから順に手を握り、インパルス(電波)を1回送っていく。 ③インパルスを3回送る。 ④リーダーを起点にして、左隣の動作をまねしていく。 ⑤リーダーは順次動作を変化させる。 | ○年齢にかかわらず、インパルスを正確に遅れるかどうか確認する必要がある。できないまま進めると、途中でうやむやになり、もりあがらない恐れがある。 ○反対の手を握り返したり、強く握りすぎたりすることがよくある。 ○円が1重になっているかを確認できるので、「ヒューマンノット」を実施する前に実施すると効果的である。 |
| ＜発展＞ ○目をつぶる。 | |
| ＜ふりかえりの視点＞ ○どんな時にうまくいった？その時の気持ちは？ ○どんな時にうまくいかなかった？その時の気持ちは？ | |



| リーダーシップ | |
|---------|----|
| 準備物 | なし |

| 活 動 内 容 | 支援及び留意点 |
|---|--|
| ① 鬼は輪の外に出て、後ろ向きで待つ。 ② 輪の中にいる全員がリーダーの動作をまねて繰り返す。 ③ リーダーは動作を変えていく。 ④ 鬼は誰がリーダーかをあてる。 ⑤ あてられたら鬼を交替する。 | ○いつまでも震源地が見つからない場合の参加者の配慮をフィードバックする。 ○必要なら、始める前にリーダーの動作をまねて繰り返す練習をしておく。 |
| <発展> ○発電所：インパルスを送り、所々に変電所を置いて、「ピー」と言う。インパルスが通る瞬間に指名したら、鬼を交代する。 | |



| 観 衆 | |
|--|--|
| 準備物 | なし |
| 活 動 内 容 | 支援及び留意点 |
| ① 全員が輪になる。 ② チャレンジャーは輪の外で後ろ向きで待つ。 ③ 他の者は「礼をする」など特定の動作を決め、チャレンジャーを輪の中に入れる。 ④ 他のメンバーはチャレンジャーの動作に対して拍手だけで反応する。 ⑤ 反応によって、チャレンジャーを特定の動作に導く。 | ○特定の動作を決める時、黙って行う。 ○非常に難しいので、初めはごく簡単な動作から始める。 ○なるべく拍手のみで反応する。 ○チャレンジャーにはかなりストレスがかかるので、早めに答えを示す。 |
| <発展> ○反応の種類を増やす。 ○動作を複雑にする。 | |



| ヒューマンノット | |
|--|--|
| 準備物 | なし |
| 活 動 内 容 | 支援及び留意点 |
| <課題>もつれたノットをほどくこと。 ① 10人組になる。 ② 右手を前方に出し、握手する。 ③ 左手を前方に出し、違う相手と握手する。 ④ インパルスで一重であることを確かめる。 ⑤ 手を離さずに輪をほどく。 | ○体に無理な負担がかかっていないかを留意する。 ○手を握ることが苦しい時は、ロープを入れたり持ちかえる。 ○円が二重になることを避けるかどうかは指導者の判断による。 ○身体接触をかなり伴う。 ○原則として、作戦を立てる時も手を離さない。 ○インパルスを事前にやっておくこと。 |
| <ふりかえりの視点> ○どんな発想の転換が起きた？ ○自分の役割はどうだった？ | |