

ねらい	リーダーや指導者としての役割を意識しながら、人間関係づくりについて学べるようにする。		
教科・領域	子ども会活動	時間	2時間
対象	小学生、高校生、大学生、大人	人数	12人
活動の流れ	活動名	概要	○留意点 ●指導者の視点
	インディアンの教え	○分解したフラフープをバラバラに置き、何の数字を示すのかを当てる(ファシリテーターがさりげなく指の数で答えの数字を示す)。	○気付いたことを伝え合う際に答えを教えるのではなく、相手の学びにつながる伝え方を考えるように促す。
	じゃんけん	○ペアでじゃんけんをし、あいこになったら成功。 ○ペアでじゃんけんをし、相手の出した手を「石・鋏・紙」のどれかで早く言い合う。 ○ペアでじゃんけんをし、ゲーム100円・チョコ20円・パー5円として、たし算をする。	●ペアを作るために自分から声を掛けているか、待っているか。 ○エラーを楽しむ気持ちが失敗を恐れずチャレンジする土台になる。
	ネームトス	○全員で輪になり、隣の名前を呼び合いながらボールを回す。並び順を変えた後、先程の順番に名前を呼びながらボールをパスする(アクティビティ集参照)。 ○ボールの数を増やし、落とさずに全員でパスを回す(ボールの数で目標設定)。	●勝敗ではなく、関わりを楽しむ雰囲気があるか。 ○何度か繰り返し、ある程度お互いの名前を覚えられるようにする。
	進化じゃんけん	○2人組でじゃんけんをし、卵→ヒヨコ→ニワトリ→不死鳥と進化した人から円に並ぶ(アクティビティ集参照)。 ・同じポーズ同士としかじゃんけんできない。 ・勝ったら1つ上がり、負けたら1つ下がる。 ・円に並んだ人はどのポーズともじゃんけんができ、負けてもお互いに下がることはない。	●ボールが落ちてしまった時に、どんな言葉が出るか。 ○全員がクリアして円になるのが目標。 ●クリアした人が、まだ挑戦している人のためにどんな役割を果たしているか。
見えない共通点	○4、5人のグループで話し合っ て全員の共通点(目に見えないもの)を見つける。それぞれのグループで見つけた共通点の数や特徴的な共通点について紹介し合う。	○共通点を見つけることで親近感がわく(類似性の法則)。一方、違いからコミュニケーションが深まり、発見や学びにつながる。	
集合写真	○1枚の絵を8等分したカードを配り、お互いのカードを見せ合わずに話し合っ て、絵に関する問題(①絵の中には全員で何	●問題を解決するために、コミュニケーションにおいてどんな工夫があったか。	

	トランプラインナップ	<p>人いるか。②前列の左から3番目は誰か)を解決する。</p> <p>○トランプの数字で番号順に並ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見せ合える→自分だけ見る→自分は見ない(額の前に持つ) ・並び終わるまでの時間を縮める。 	<p>○やり方の違いによって、意思疎通の仕方にどのような違いがあったか気づきを共有する。</p> <p>●時間を縮めるためにどんなアイデアを出し、どのように合意形成を図っていたか。</p>
	振り返り	○今日の学びを漢字1字で表すとどんな漢字になるか。それはどんな思いからか。	
	準備物	フラフープ、フリースボール、用紙、ペン、「集合写真」の情報カード、トランプ、ストップウォッチ	
	参加者の様子や感想	<p>○トランプラインナップでは、お互いのアイデアをしっかりと聞き合うことで、徐々にチャレンジの質が上がり、大きな達成感を味わうことができていた。</p> <p>○振り返りでは、自分から友達と協力しようと働きかけること、まずは周りの話にしっかりと耳を傾けること等が大事という感想が聞かれた。</p>	
	指導に係る気づき	○お互いのことをよく知らないメンバーの集まりであったため、当初の予定を変更して、名前を呼び合って覚えるための活動を取り入れた。	