

タイトル	12. チームワークを築く
------	---------------

ねらい 成果	みんなでジャンケン、コイン回し、社長ゲーム（ウィンターサバイバル）など、様々な集団ゲームをすることによって、チームワークには何が必要かを考える。
-----------	--

	時間	ねらい/目標	活動内容/問い プリント 形態 手法
1	05	前回はふりかえり、今回のテーマを提示する。	プリント 『voice』 (1)出席を取る。 (2)前回のワークをふりかえる。 ・自分の思いを伝えることの大切さと難しさを学んだ。
2	20	「みんなでじゃんけん」をする。	形態 5～6人組 (1)1チーム5～6人、4チームに分ける。 (2)「みんなでじゃんけん」のルールを説明する。 ①チームで同じジャンケンを出し、勝ち負けを決める。 ②「あいこ」は勝負の決するまでです。 ③一人でも違うジャンケンを出したチームは負け。 ④3回勝負で2勝したチームが勝ち。 (3)やり方を説明する。 ①チームは手をつないで横一列に並ぶ。 ②キャプテンが先頭に来て、サインを送る。 ③サインが回ったのを確認して、キャプテンの掛け声でジャンケンをする。 (4)キャプテンとサインを決める。 ・サインは、例えば1回握るとグー、2回はチョキ、3回はパー。 (5)対戦をする。 ・4チームでトーナメント制です。 ・決勝と同時に、3位決定戦をする。
3	20	「コイン回し」をする。	(1)ルールを説明する。 ①1つのチームが、コインを回す。

			<p>②相手チームは、コインを持っていない人の拳を指名する。</p> <p>③多くの拳を開けたチームが勝ち。</p> <p>(2)やり方を説明する。</p> <p>①コインを持つ人を決める。</p> <p>②両手を合わせてコインをはさみ、隣の人も両手を合わせて、その中にコインを落とし込む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が持つ場合は落とすふりをする。 <p>③コインを渡し終わった人は、拳を握って前に出す。</p> <p>④最後の人までコインを回す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コインがなくても回すふりをする。 <p>⑤相手チームは、コインを持っていない人の、左右の拳を指名する。</p> <p>⑥指名された人はその拳を開ける。</p> <p>(3)コインを持つ人を決める。</p> <p>(4)対戦をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4チームでトーナメント制です。 ・決勝と同時に、3位決定戦をする。
4	45	ウィンターサバイバルをする。	<p>プリント 『ウィンター・サバイバル』</p> <p>(1) 『ウィンター・サバイバル』を配布する。</p> <p>(2)ワークのねらいを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために互いに意見を出し合い、合意に達すること。 <p>(3)課題文を読む。</p> <p>(4)自分の順位を付け、理由を書く。</p> <p>(5)5人組を作る。</p> <p>(6)チームで順位を合意する。</p> <p>(7)黒板に順位を書く。</p> <p>(8)チームごとに理由を説明する。</p> <p>(9)正解を発表する。</p> <p>(10)正誤差を計算し、少ないチームが上位に来る。</p> <p>(11)ふりかえりを書かせ、チームで交流する。</p>
5	05	チーム内での自分の役割について考	<p>プリント 『チームワークを築くふりかえりシート』</p> <p>(1) 『チームワークを築くふりかえりシート』を配布する。</p>

		える	(2)自分が果たしたと思う役割を自分で選ぶ。 (3)自分が果たしたと思う役割をメンバーに選んでもらう。
6	05	本日のふりかえり をする。	プリント 『ふりかえりシート』 (1)本時のふりかえりを書かせる。 半分以上書くこと。

準備	『ウィンターサバイバル』 『チームワークを築くふりかえりシート』
-----------	----------------------------------

Voice

12. チームワークを築く

9月10日

生徒の満足度

満足度	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
人数	6	6	4		1					

生徒の感想

①楽しかったけど、コイン回しで一発で当ててしまった人がいるのでビックリした。自分がしたいと思う役割に をしてくれて嬉しかった。。みんなでジャンケンは全て誰かのミスだったからショックだった。②コイン回しは洞察力が必要だと思った。みんなアクティブだなと思った。③みんなの意見がバラバラな時にリーダーが必要だと思った。④チームワークの大切さが分かった。自分のチームはあまりチームワークがとれてなかった。チームで話し合わないとうまくいかないと思った。チームで団結することの大切さを改めて感じた。⑤いろいろな人の意見が聞けてよかった。⑥最後のゲームで負けて悔しかった。たくさん話せて楽しかった。⑦チームワークは大切だと思った。リーダーはチームをまとめることが大事だと思いました。⑧人の意見をもっと聞くべきだと思った。⑨人を観察することを学んだ。⑩それぞれが役割を果たして結果につながったと思う。⑪チームで何かをする時は話をするのが大事だと思うけど、話がなかったら仕方ない。⑫広範囲でいろいろな事をした気がする。毎時間楽しいし、伝達・意見の大切さなどわかった。

教師の感想

今日は時間割変更で年度当初の予定以外に入った時間だった。だからというわけではないが、楽しいゲームをしようと思った。でも、遊ぶだけではいけない。そこに何か教育的な配慮が必要である。と考えると後付けになるかもしれないが、みんなで何かをするという事は生徒たちが社会出で出から必要であるし、そのあたりの事をゲームを通して学べたらと思って企画した。生徒はよくやってくれたと思うが、それでも2時間連続となると集中力が落ちてくる。それをはねのけるだけの強烈的な教材はないわけではないかもしれないが、強力的な教材はそれだけ疲れてしまう。楽をして楽しい教材があればベストなのだが。でもそんな強烈的な授業はやっぱり疲れるだろうな。グループワークをやっているやっていないがはっきりするので恐ろしい。