

プロジェクトアドベンチャーについて

1 活動の目的

『学び合い』を深めるためには、学習集団の支持的風土が必要になる。

そこで、共通の課題に向かって取り組む経験を通して、自分の分からないことを尋ねたり、他者の分からないさに関わったりして、共に学んでいこうとする経験を積むことができるように活動を設定することにした。

2 活動の手順

(1) 活動の説明(ルール, 安全確認)

(2) 試行①

(3) 振り返り①


(4) 試行②

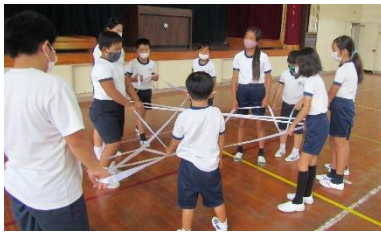
(5) 振り返り②活動の手順


※ 単なるグループ間の競争ではなく、各グループが互いに高め合う存在になるために以下のような留意点を共有した。


- 各グループが取り組んでいる内容を替えてローテーションする。
- 各グループの結果の合計が住吉小学校全体の目標になるように設定する。

3 活動例 I


トレジャーハンティング 	内容・タイプ	集団の中から質問事項に合う人物を見つける。(アイスブレイキング)
	用意する物	ワークシート(子どもが質問したくなる質問事項を10個程度考え, 作成する。(本校では, 子どもたちが作成))
	環境設定	体育館(自由に動き回れるように)


いちばん星 	内容・タイプ	リボンを円を作るようにして持ち, そこから誰もリボンから手を離さずに, 一筆書きの星型を作る。
	用意する物	参加者の人数×1mのリボン ストップウォッチ
	環境設定	体育館・校庭・教室


まほうのじゅうたん 	内容・タイプ	シートの上にグループ全員が乗り, 床に落ちないようにして, シートを表裏ひっくり返す。
	用意する物	ブルーシート(グループ全員がシートの上に乗って他面積の1.5倍程度の大きさ)
	環境設定	体育館


パイプリレー 	内容・タイプ	ハーフパイプを1本持ち, ゴールまでビー玉等をリレーして運ぶ。ゴールまでのタイムを計る。
	用意する物	ハーフパイプ(ラップの芯を切ったもの) ストップウォッチ
	環境設定	体育館・校庭

活動例Ⅱ

<p>フープリレー</p> 	内容・タイプ	手を繋いで輪になり,その中をフラフープを通していく。全員がぐるまでのタイムを計る。
	用意する物	フラフープ,ストップウォッチ
	環境設定	体育館・校庭・教室

<p>大縄</p> 	内容・タイプ	1人組・2人組み・3人組と順番に長縄に触れずに通り抜ける。引っかかった人は,もう一度チャレンジする。
	用意する物	長縄
	環境設定	体育館・校庭

<p>パンチナンバーゲーム</p> 	内容・タイプ	1~30までの数字が書かれたカードを用意し,グループ全員で,1から順に数字を踏んでいき,そのタイムを計る。
	用意する物	1~30までの数が書いてあるカード
	環境設定	体育館

<p>みんな乗っかれ</p> 	内容・タイプ	1㎡のマットに全員が落ちずに飛び移ることができるようにする。
	用意する物	1㎡のマットや台
	環境設定	体育館

<参考文献>

クラスのちからを生かすプロジェクト(2013) アドベンチャージャパン,みくに出版
 プロジェクトアドベンチャー入門(2005),プロジェクト アドベンチャージャパン,C.L.S学習評価研究所
 みんなのPA系ゲーム(2005),プロジェクト アドベンチャージャパン,杏林書院