

| | | |
|---|---|--|
| 主に関係する 領域・教科 | 保健体育・生単 | 氏名：福島滉一 |
| 教材・教具名 | サイコロゲーム | |
| ねらい | ①自分と相手の身体の違いを知る。 ②人のぬくもりを感じる。 ③ほどよい力関係を考えて相手に触れることで、相手を思いやることができる。 ④心地よいふれあいを知ることで、嫌なふれあいが分かる。 ⑤嫌な時には「いや」と言う力が育つ。 | |
| 教材教具の説明 ・サイコロの目を数字ではなくふれあいの活動にして、ゲーム性にすることによってふれあうことへの抵抗感を軽減する。 ・かたたたき、手をつなぐ、マッサージ、ハイタッチ質問タイムなどの目を作った。 | | |
| 制作のポイント | | 使用材料・部品 |
| ・ラミネートすることによって、サイコロの目の中に記入する言葉をいつでも変えることができる。 | | ・牛乳パック ・ラミネーター ・画用紙 ・カラーガムテープなど |
| 実践 | ・①円になりサイコロを振り、出た目のふれあいを隣の人に〇〇していいですか？と聞いてから行う。②相手の「いいです」という返事を聞いてからする。③嫌だったら「嫌です」といってやらなくても良い。④相手が「嫌です」と言ったらしない。⑤してもらったらお礼を言う。の約束を最初にしてから授業を行う。 ・ふれあいだけではなく、6つある目のうち1つを質問する目として設定し、「好きな食べ物はなんですか？」等友達のことを知ったりすることにも活用している。 | |
| 効果・改善点等 | (箇条書きで記入) ・生徒達はとても興味を示して、楽しく行うことができた。 ・友達と仲良くなるきっかけになった。 ・自分と相手を知ることができた。 ・「嫌です」がずっと続くこともあるので、「〇〇ならいいよ」という代替案を出すように約束の中に入れておけばよいのではないかと。 | |

