

LEQ 集団活動プログラム《ITQクイズ》

タイトル	ITQクイズ
大ジャンル：	ゲーム
中ジャンル：	コミュニケーション
小ジャンル：	クイズ
使う道具：	ホワイトボード・マーカー・机
場所	室内
人数	2-
内容	<p>ある事柄やシチュエーションで喜び度や怒り度を代表者が「1から5」の数字でホワイトボードに書きその数字を予想するクイズ</p> <p>目的 自分だったらこうだけど、その人だったらどうだろうと考えることで相手のことを考える。 自分だったら3と答えたときになぜそうなのかをみんなに伝える</p>

5領域

健康・生活	運動・感覚	認知・行動	言語・コミュニケーション	人間関係・社会性
○	○	○	○	○

【流れ（20分）】

時間	内容	児童の予想される行動	支援員の動き
00:00	<p>活動の始まりの挨拶 「今から活動を始めます。礼。」</p> <p>ゲームルール ある事柄「例：《今日の夜ご飯がカレーだった。》 その時の喜び度合いを代表者（出題する人）が「1から5」の数字を書く。」 解答する側はこの人ならこのくらいの数字だろうと予測して数字をチームで話し合いホワイトボードに書き解答する。 代表者と同じポイントを書い</p>	<p>始まりの挨拶の際には正座はきちんとできているか。</p> <p>ホワイトボードにマーカーで落書きなどはしていないか</p>	<p>正座をするように声を掛ける。机やホワイトボード・マーカーを持たないように声を掛ける。</p>

	<p>たチームがポイント獲得。</p> <p>ゲーム進行の流れ 1. まずスタッフが例題として出題する人となり問題を出して「1から10」の数字をホワイトボードに書いて子どもたちにはそれを予測して当ててもらおう。 2. 2問目以降は各チームから順番に代表者を決めてその人が出題する人となる。 3. チーム毎に順番に回しながらできるだけ全員が出題側になるように回す。 4. 結果発表を行い終了</p> <p>の流れ</p>		
03:00	<p>チーム分け ITOクイズのルール説明を行う 活動担当のスタッフが例題として1問目の出題者になる。</p>	<p>説明時に話を聞くことができるか 机や壁に寄りかかっていたりしていないか</p>	<p>ルールはしっかりと聞くように伝える</p> <p>壁が後ろにある場合には少し前に座るように声を掛ける</p>
05:00	<p>解答と答えを発表して各チーム毎に出題する人を決めて順番に解答していく</p> <p>参加している子どもたちが全員出題側になるよう回す。</p>	<p>誰が最初に行くかなど決める際に言い合いなどにならないか</p> <p>他チームが正解が続いた際に泣いてしまったり諦めるような言葉が出ることもある</p>	<p>順番は全員出題者になれることを伝えようえでじゃんけんなどで決めるように声を掛ける</p> <p>まだ問題が残っていることを伝えたり気持ちを切り替えられるように声を掛ける。</p>
17:00	<p>結果発表・感想・まとめ</p>	<p>感想などを伝えてもらう</p> <p>負けたことで気持ちが落ち込んだり泣いてしまう事がある。</p>	<p>負けてしまってもまた次があることなどの声掛けを行い気持ちを切り替えられるように声を掛ける</p> <p>まとめや総評を行う。</p>
20:00	<p>終わりの挨拶 「これで活動を終わります。礼。」</p>	<p>正座はできているか マーカーやホワイトボードを触っていないか</p>	<p>挨拶の際には正座をするように声を掛ける 手は膝に置き他のものは触らないように声を掛ける。</p>

【実施のポイント】

- ・ 児童の興味関心を高められるように声掛けをする

→モチベーションの維持を保てるようにする
・チームバランスを均等にする
→一方のチームに高学年児童や低学年児童が偏らないように配慮する

【アレンジパターン】

1、少人数でグループ分けを行う
学年別に行うことでそれぞれの理解度に合わせた質問を行いやすくする