

LEQ 集団活動プログラム《ジェスチャー》

タイトル	ジェスチャー
大ジャンル：	ゲーム
中ジャンル：	表現
小ジャンル：	クイズ
使う道具：	お題カード
場所	室内
人数	2-
内容	お題に書かれているものを言葉を使わずに体を使った表現だけで伝えるコミュニケーション能力や表現力の向上を図るプログラム

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>始まりの挨拶 「今から活動を始めます。 礼」 挨拶時は正座をする</p> <p>活動の内容説明 一人が前に出て出題者となり、お題カードに書かれているお題を言葉を使わずに体を使って表現する。 出題者以外は全員回答者となり正解したら次のお題に移る。（一人1-2分）人数によって時間調整 お題が出題者はわからない場合はパスしても良い</p> <p>例題としてスタッフが一問行う</p>	<p>挨拶時は正座ができていますか。</p> <p>ルールを聞くときの姿勢の維持 寝転がってないか、壁に寄りかかっていたりしていないか</p>	<p>挨拶時は正座ができていますか。正座ができていない場合は声を掛ける</p> <p>ルール説明はの際には座って聞くように声を掛ける。質問は説明後にしてもらおうように伝える</p>

05:00	<p>順番に前に出てジェスチャーを行う ストップウォッチで時間を測りスタートする。</p> <p>回答者はわかった時点で答えを言う。正解したら次の問題へ</p> <p>これを順番に繰り返していく 一人2～3周</p>	<p>出題者の児童がどのように動いたらよいかわからずに止まってしまう。</p> <p>一問も正解できずに悔し泣きしたり落ち込んでしまう</p> <p>回答側の児童は見ていなかったり私語をしたりすることはないか</p>	<p>出題者の児童がわからない場合は違う問題に変えたり、またはできそうな問題を自分で選んでもらうなどして1問だけでも正解してもらおうようにする。</p> <p>次があることを伝えたり気持ちを切り替えられるような声掛けをする</p> <p>回答側の児童には出題者の児童動きを見て解答してもらおうように声を掛けていく</p>
17:00	活動のまとめ、感想	<p>他の児童が話してる時に聞いているか 寝転んだり、壁に寄りかかったりしていないか</p>	<p>今日の活動を振り返ってどうだったかの感想を児童に聞いていく。 その際に姿勢や私語をしている場合は話している児童やスタッフの話聞くように声を掛ける</p>
20:00	<p>活動の終わりの挨拶 「これで活動を終わります。礼。」</p>	<p>挨拶時には正座をしてもらう。 正座をしているか私語をしていないか</p>	<p>挨拶時は手を足の上に置き正座をするように声を掛ける。</p> <p>私語や正座をしていない児童がいる場合は声を掛ける</p>

【実施のポイント】

- ・お題の難易度設定
→年齢や学年スキルに応じた難易度のお題に挑戦してもらおう。正解したときの喜びや達成感を持ってもらうため
- ・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

【アレンジパターン】

- 1、二人で協力してお題に挑戦する
→人数が多い場合にコミュニケーション能力や協調性を高めることを目的として行う。
- 2、お題カードを使わず自分でお題を考えて行う
→自分が表現しやすいお題を選ぶことでより表現力向上を図る