

「特別活動」活動案

平成 27 年 6 月 24 日(水)

対象児童 2～6 年生 19 名

(1) テーマ

英語に親しみつつ体を動かす。

(2) 活動のねらい

同じ SAS の仲間としてゲームを通して、異学年交流を図る。

(3) 準備物

英単語カード

(4) 展開

時間 (30 分)	児童の活動	指導者の支援
5	○教室準備 (机、いす等移動)	
10	○動物のまねっこゲーム ・英単語の説明 (動物の名前、動詞) ・「Let's (hop,hop,hop) like a (Bunny!)」 の掛け声に合った動物などの動きの真似をする。 ・() 部分を walk,leap や elephant,flog などに替える。 ・行動を替える際には「stop!」のカードを静かに掲示し、自主的に静かにさせる。	●高学年がわかる単語もあるので答えられるように促す。 ●学生も参加し、児童の見本になる。
20	○体さわりっこゲーム ・英単語の説明 (体の部分) ・「Head,sholder,knee and toes」の歌に合わせてその部分を触りながら体を動かす。 ・体を触る部分を elbow,heart などに替えていく。 ・最後の「Eye and ear and mouth and mouth」で口に指を当て「shhh」と静かにさせる。	●高学年がわかる単語もあるので答えられるように促す。 ●学生も参加し、児童の見本になる。
25	○片づけ	

〔活動を終えての感想 (成果及び課題)〕

①「stop」のカードが良かった。静かにすることもできていた。児童間で「カード出てる！静かにせなあかんで！」という声掛けをしていた。動物カードのみ掲示し、真似動作を静かに行わせる場面があっても良かった。
→「動」と「静」のメリハリをつけさせる活動は今後も取り入れていくと良い。

②低学年が楽しんで参加することができたが、予想よりも走り回ってしまい、危険だった。

→活動案にあった机やいすの移動を行わなかったため。今後教室で体を動かす活動をする時場合は必ず机等を動かしスペースを確保すること。また、激しくなりすぎないように最初の声掛けが必要か。

③高学年一人ひとりを各机に配置しようとしたが、嫌がる児童がいた。

→異学年交流を図ろうとしたため。しかし、児童全員が思い思いに動き回る形となり、そのねらいが達成されたとは言いづらい。今後は、ねらいを達成させるための方法、また児童の心情を考慮した指導内容を熟考して、活動案を制作すること。

④カードにイラストを描いた方がわかりやすい。

→完全に準備不足、また打ち合わせ不足でもあった。カードなど、作成の必要があるものが準備物にある場合は、早めに企画を考え万全の状態に臨むこと。2年生から6年生までいることを考慮し、できるだけ「わかりやすさ」を重視すべきか。学生スタッフ間での打ち合わせもないまま実施したので良くない。

⑤一つ目の動物のジェスチャーゲームがかなり時間を使って行ってしまい、二つ目の体の歌遊びは1サイクルしかできなかった。

→全企画で言えることではあるが、二つ活動がある場合などは、特に時間配分を考えておくこと。

⑥児童には動物ゲームは好評だった一方、体ゲームは始まる前に拒否を示す児童が多かった（「そんなん恥ずかしいわ！」等、特に高学年）。体ゲーム自体を「赤ちゃんがするものだ。」と捉える発言もあった（理由は不明）。

→動物ゲームは「自由度の高い」点が恐らく好評だった理由だと考える。体ゲームは「体を触る」ということに拒否感を抱く児童が多かった。今後は発達段階も考慮して企画を考えること。