

第3章

スリンプル・プログラムの 基本展開と留意点



「〇〇タイム」の基本展開

スリンプル・プログラム（以下、スリンプル）を構成する2本柱の1つ、「〇〇タイム」の基本展開について説明します。

10分間で行う「〇〇タイム」は“型”を大切にします。型とは一定の流れ、ルーティンのことです。全校の型が揃うと、例えば、同学年の1組と2組の子どもたちが合同で実施したり、半数の子どもを入れ替えて実施したりすることが可能となります。また、担任をチェンジして実施することも可能となります。時には「今日は、校長先生と一緒にだよ」等のサプライズも用意できます。さらに、型があることで、ASD（自閉症スペクトラム障害）等のある“気になる子”も見通しをもちやすく、活動への参加もしやすくなります。一部の教員や子どもだけではなく、すべての教員・子どもが実践できる・楽しめる活動が「〇〇タイム」です。つまり、「〇〇タイム」

資料1

「〇〇タイム」の基本展開

全校の“型”が揃うと、子どもや教員チェンジ可能。“気になる子”も取り組みやすい



- 「〇〇タイム」のルール提示・確認：インストラクション
- 模範演示：モデリング
- 活動1（1～2分程度）：リハーサル
- 活動1への価値づけ：フィードバック
- 活動2（2～5分程度）：リハーサル
- 活動全体の振り返り：シェアリング

SST

SGE

気づいたこと・感じたことを、目を閉じて1人で振り返ったり、口頭で伝え合ったり、振り返りシートに記入したりする

「型の中に見出す違いが個性」 「和して同ぜず」の意識で！

はユニバーサル（万人向け）なかわり活動をめざしています。

それでは、前ページの資料1に示した基本展開に沿って、演習（エクササイズ）である「アドジャン」（滝沢、2004）を例に「名城タイム」（架空の小学校の6年生を想定）を紙上で展開してみます。

導入：「〇〇タイム」のルール提示・確認

今日から毎週〇曜日の朝の時間10分を使って、かわり活動「名城タイム」を行います。友達と楽しくかわりながら、自然に挨拶やうなずきができる、皆が笑顔になる活動です。そして、友達同士でかわる中で、きっと今よりも自分や友達のことがわかるようになります。ただし、皆さんが楽しく活動するためにはルールが必要です。「名城タイム」のルールは以下の3つです（黒板掲示）。

1. 「お願いします」「ありがとうございました」の挨拶をしよう。
2. 先生や友達の話はうなずいて聴こう。
3. 先生の指示を聴こう。

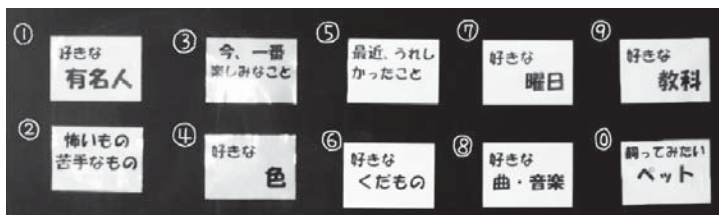
ルールとは、多くの人がかかり合う場で皆が安心して、心地よく過ごすための“決まり事”です。皆さんがこのルールを守ることによって「名城タイム」は楽しい時間になります。よろしくお願いします。

①あらかじめ用意した「お題10問」を黒板に掲示

（ここは、次節で詳しく述べます。）

②「アドジャン」のルール説明

今日の活動は「アドジャン」です。4人グループで行いますので、机を移動して皆が向き合うようにしてください。



三重平中学校のお題の掲示。お題を30～40枚作成し、それを10枚ランダムに組み合わせ、黒板に掲示。この「三重平スタイル」を電子黒板で展開する学校も増えています。

「アドジャン」では「0、1、2、3、4、5」の6通りの指の数を使います。皆で「アドジャン」のかけ声とともに、好きな指の数を出示します。例えば、4人全員が「1」の指を出したならば、指の数の合計は「4」になり、それがお題となります。

黒板を見てください。「1」～「0」までの10項目がお題として貼ってあります。「4」のお題は「好きな色」ですから、順番に「ボクは白が好きです」→「ワタシは黄色が好きです」…のように、理由は言わず、「色」だけを伝えます。聴く人は否定せず、「なるほど」「〇〇が好きなんだね」等、「うなずいて聴く」がルールです。

メンバー全員がお題を言い終えたら、また「アドジャン」と続けて繰り返します。合計が10以上になった場合は、一の位の数字の項目にします。「10」や「20」のときは「0」となります。黒板には「0：飼ってみたいペット」とありますね。繰り返すうちに、同じお題が出たときにはやり直します。

「アドジャン」の「アド」は英語の「足す」という意味です。皆がジャンケンのようなかけ声で出した指の数を「足す」ので「アドジャン」という名前がついています。

③模範演示

では、1つのグループにモデルになってもらいます。私と一緒に