|  |  |
| --- | --- |
| 第1回『オリエンテーション』 | 作成者：菊池萌恵実施日：11/21 |

**基本情報**

|  |  |
| --- | --- |
| 対象者（生徒・クラスの現状予想。テーマへの関心など。）生徒の現状・時間目の授業ということもあり、やる気が起きない(眠い、集中できない、内職をするなど)。・元気がいい（コメントに突っかかってくる・騒がしい）・協力的ではない人もいるが、やるにはやるという感じ・説明が難しすぎると集中できない人もいるかも・難しい言葉を使うのは悪くないが、よのなか科全体を通じて大事な言葉のみに絞るべき。テーマへの関心初めて出会う大学生を目にして、生徒は好奇心・気だるさが混ざりあった気持ちであろう。第1回はよのなか科への好印象を持ってもらい、これからの授業に対する主体的な姿勢を持ってもらうことを目指すため、自分についての新しい発見よりも、異空間的な楽しさ、自己探求への興味を持ってもらえるような授業にしたい。目的* よのなか科について知る。（どんな団体か、何を目指しているのか、何をするのか）
* よのなか科について興味・関心を持つ。
 | 目標（何をもって目的達成とみなすか）・よのなか科について知る。（どんな団体か、何を目指しているのか、何をするのか）・よのなか科やよのなか科の活動について興味・関心を持つ。⇒第2回からのよのなか科の時間を内発的動機をもって取り組んでもらうため。・大学生への警戒を解く。⇒大学生が先生ではなく学びの途中段階であるということを認識している状態（間違っても先生と呼んでこない）・自分の感情を素直に言える状態（だるい、おもしろいなど感情のプラスマイナスはどちらでも可）☆ワークシートにきちんと書くべきことを記入してあるかでなんでなんでゲームへのモチベーションを測る。☆振り返り欄で理解度・よのなか科への興味を測る。☆振り返り欄でよのなか科に対してどのような印象を持ったかを知る。準備物など・スライド・筆記用具（生徒持参）・アイパッド（生徒持参）・ワークシートその他・初回なので、とにかく「楽しい」（ワイワイ盛り上がる系の楽しさ←控えめな子はついていけない可能性があるが、初回はインパクトが欲しいので全体が盛り上がる空間を作ることを優先させる。）と感じさせることを意識したい。そのためには、大学生のファシリテーションによる場づくりが重要である。また、生徒の不安や警戒を解き、生徒自身の自己開示を促すために、まず大学生からの積極的な自己開示をすることも求められる。・また、よのなか科は「何かを教える授業ではない」ということを印象付ける回にもしたい。大講堂で大学生が前に立つというのにとどまらず、さらに異空間感を出す工夫をして（雑談おっけー、学校に対するマイナス発言も可？、バックミュージック、先生もワークに参加してもらう、意外なグループ編成orあえていつメンでのグループ編成）、いい意味で生徒が気楽に参加できる時間にしたい。 |

**タイムライン（計60/60分）**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 構成 | 時間（分） | 活動内容 | 各活動のねらい | 予想される生徒の様子 | 大学生の対応 | 備考 |
| 導入 | 10分 | * よのなか科の紹介
* 菊池自己紹介
* 大学生紹介（クラスごとに紹介・大学生紹介シート）
* よのなか科の説明（俺の哲学の探求と活用をする・俺の哲学の説明・カリキュラムの説明）
* 今回の授業の全体の流れの紹介
 | * 佼成学園とのつながりが8年目になることを伝えたり、生徒の気持ちを代弁するスライドを用意することで警戒を解かす。
* 対話的な自己紹介によって、よのなか科やよのなか科メンバーに対して親近感を持つ。
 | * 比較的偏差値の高い大学生にかしこまる。
* 初めての環境で、きちんと話を聞こうとする。
 | * 大学生の自己紹介の時に、中学生に親近感をもってもらえるような情報を言う。
* 中学生との対話を取り入れた進行を行う。
 | 開始前に授業プリントを配布しておく。音楽を流す。 |
| ディグディグゲーム | 10分2分3分15分（5人×3分）(2分でディグる、1分でコメント） | ☆自分の担当クラスにプリントを配布* 大学生4人を前に招集し見本を見せながら流れを説明（ファシリは菊池）

☆大森勘田小嶋小沢が前に出て見本を見せる→終わったら後ろに下がって待機* 何で何でゲームの目的を説明（ディグる）
* 実際にやりながらルール説明（質問者は聞いている内容を明確にする・質問は本人と関係がある質問をする・質問と回答は10秒以内）

☆大森勘田小嶋小沢が前でダメな例を見せる* 二人ペアになって練習

☆机間巡視でできているかチェック、アドバイス、雑談・グループ編成（前から１～４の投資番号で4人グループを作成）☆自分の担当クラスが指示通り動けているかチェック・ディグディグゲーム☆自分の担当クラスのグループの一つに入り、ディグディグゲーム☆ゲームが終わったら早く自分の席に戻ること、静かにすることを指示 | * 生徒によのなか科特有の「深掘り」とはどういうことかを体験してもらう。
* 生徒にゲームを楽しんでもらう。
 | * ユーチューブネタに親近感を覚える。
* ディグダネタに対して、雰囲気が砕ける。
* 水曜1限ということもあり、人と関わることにめんどくささを感じ、移動や実践がもたつく。
* ゲーム中、女子大学生に対してのかかわり方が分からず動揺する。
 | * 大学生がなんでなんでゲームの見本を見せるときに楽しさをアピールして雰囲気づくりをする。
* 練習の時や、グループ編成の時など、もたつく生徒に「やろう！」と声をかけて積極的な姿勢を促す
* 何で何でゲームのファシリテーションをリズムを作って行う。
 | BGMを流す。 |
| よのなか科の目的・内容の説明 | 10分 | * 中学生の頃の自分の体験談からよのなか科で生徒のみんなに何をしてほしいのか伝える
 | * 生徒に大学生がなぜ自己探求の授業をするのか、また、その本気度を知ってもらう。
 | * ファシリの自己開示や自己探求の意義に興味を持ち熱心に話を聞く。
* 水曜1限ということもあり、席に座って眠くなる。集中力が続かず、隣の人とおしゃべりやアイパッドを見始める。
 | * 生徒の中に入り、話を聞くように促す。
 |  |
| まとめ | 5分 | * 振り返りシートの記入

☆早く終わった子には話をしに行く☆プリントを回収 | * 生徒の興味を測る。
* 生徒のよのなか科の目指している物や活動への理解度を測る。
* 生徒が自分の感情について敏感になる。
 | * 振り返りシートを適当に埋める。
 | * 早く終わった人には話を振りに行く。「どうだった？」などと聞き、振り返りシートでは拾いきれない生徒の声を回収する。
 | BGMを流す。 |