Interpretation Program Design sheet

プログラム計画記入用紙

日付 _____

氏名 _____

タイトル

：葉っぱジャンケン（アイスブレイク） --> 木と人は同じ

◆ ねらい　　例）葉っぱを使った遊びを通して、色々な葉っぱがあることを知る
また、一枚の葉っぱを観察して葉が生きものであることを知る

◆ 導　入　　例）先ず最初に気にいった葉っぱを一枚取ってきてもらい紹介しあう/どこが好き?
次に形や色など、色々な種類の葉っぱを１人５枚ずつ集めて来ともらう。

◆ 本　体　　例）
二人組になってもらい、お題を出す。 例えば一番大きな葉っぱ(ギザギザの葉っぱ)など…。次に「葉っぱジャンケンはっぱっぱ!」の掛け声にあわせて、そのお題の葉っぱを出して勝負する。勝敗が分からない時はリーダーに確認する。
(※5回勝負で、たくさん葉っぱを持っている人が勝ち)

◆ ふりかえり
わかちあい　　例）ジャンケンの勝ち負けではなく、j毎回の葉っぱジャンケンを通して見つけた、葉っぱの特徴を紹介しあう
最後に感想や気が付いたことなどを皆で話し合う

◆ まとめ　　例）植物の葉っぱは色々な形や色があり特長がある --> 多様性
今まで知っているつもりになっているものでも、あらためて見てみると
新しい発見がある。 そう言う目で色々見てみると自然は面白い

◆ 展開　　例）一枚の葉っぱを選び、透かして見るように言う
さらに葉を(透かし)ルーペで観察してもう
透けて見える網の目は何か? 気づくことは何か?

--> 網の目は人の血管と同じ、水や栄養を運ぶ
人も植物も生きものとして同じように生きていると言うことを伝える。

□実施しての反応・次回へのコメントなど