

イニシアティブ

期待される活動の効果														
思考力	判断力	表現力	コミュニケーション能力	体力	生命の尊重	感動する心	知識・技能	協調性	主体性	問題解決能力	課題発見能力			
○	○		○					○		○	○			
対象				時期				時間						
高学年向け				通年				約2時間						
活動の概要														
														
<p>セットされた各課題を班員と協力して解決していく課題解決型の活動。課題の解決だけでなく、話し合いの方法や協力の仕方についても学ぶことができる。</p> <p>団体指導者は各課題のセッティングと活動中の安全確保や記録用紙の記入を行う。ヒントを与えたりアドバイスはしない。(解決へのプロセスに多くの学びがある。)</p> <p>活動内容は以下の種目である。</p> <p>【スパイダーネット】【エレクトリックフェンス】【日本列島】【迷走 UFO】【ラインナップ】【魔法のじゅうたん】 【目隠し正方形】【パイプライン】【UFO 着陸】【人間知恵の輪】【クロス ザ リバー】</p>														
自然の家で準備すること						利用者で準備すること								
<input type="checkbox"/> 各活動の道具						<input type="checkbox"/> グループ編成(1班5～10人) <input type="checkbox"/> 活動に適した服装								
留意点														
○参加者の実態に応じて、実施する種目やルールについて配慮する。														
おすすめポイント														
<p>○緊張をほぐすことができる。</p> <p>○人数や時間に合わせて、実施する種目を選ぶことができる。</p> <p>○課題解決のために、作戦を立てるなど体も頭も使うことができる。</p>														

活動内容

所要時間	項目	内容	
事前	事前打ち合わせ	<input type="checkbox"/> 活動前に人数確認と班数を決めます。※利用者体調なども確認 <input type="checkbox"/> イニシアティブゲームの種類を決定します。 <input type="checkbox"/> 団体の引率者との各ゲームの確認を行います。 ※自然の家職員が、各ゲーム担当する団体引率者へ説明します。 ※各ゲームの道具を受け渡します。 <input type="checkbox"/> 各ゲームの準備を団体の引率者が行います。	
	準備物の確認	<input type="checkbox"/> 活動に適した服装・シューズを準備してください。	
10分	活動の説明 (全体) 目的の確認	自然の家職員が、 <input type="checkbox"/> イニシアティブゲームの概要、流れ、場所の説明をします。 <input type="checkbox"/> 各団体(各班)の目的・目標を確認します。 <input type="checkbox"/> グループごとに各ゲーム場所に移動します。	見 通 し
60分 ※時間は 団体による	イニシアティブゲーム 活動開始 各ゲームの説明 ※団体の引率者	団体引率者が、 <input type="checkbox"/> 各ゲームの場所ごとに説明を行います。 ※説明開始時間や終了時間は揃えます。 <input type="checkbox"/> 作戦会議を行います。 <input type="checkbox"/> 実際に班で協力し、クリアできるよう目指します。 <input type="checkbox"/> クリアできたら、一回目よりもっと良い記録が出るように 作戦タイムを行います。終了時刻まで、続けます。 <input type="checkbox"/> 終了の合図が鳴ったら、一番良い記録を記入します。 その後、次の指定された場所へ移動します。 <input type="checkbox"/> 終了時間までゲームを実施します。	共 通 体 験
10分	まとめ	<input type="checkbox"/> 道具等の後片付けをしていただきます。 <input type="checkbox"/> 健康観察を行います。 ※けが等をしていないかの確認 <input type="checkbox"/> 目的が達成されたか確認します。 ※各班での課題は達成できたか？など <input type="checkbox"/> 各ゲーム担当者から講評を行います。 <input type="checkbox"/> 次の活動の準備を行います。	ふ り か え り