

# R5年度 4年生 生活・総合的な学習の時間

テーマ(単元名)

## 九会っ子福祉研究員



介護福祉施設  
「なごやか」の  
願い

シーズのサポーター  
【プログラミング】ICT  
支援員

自分

働きかける対象  
・介護福祉施設「なごやか」  
のスタッフ、利用者

## 共感

- ①高齢者体験、認知症講座を通し、高齢者の困り事を知る。
- ②実際に「なごやか」の利用者さんと交流する。(教師準備のプログラム)
- ③「なごやか」所長さんからクリスマス会を開いて、利用者さんを元気にしてほしいという依頼を受ける。

思っていたより動きにくそう。  
うちのおじいちゃんおばあちゃんと  
はちょっとちがう。



みんなと交流できて本当にうれしそ  
うだった。もっと笑顔・元気にしてあ  
げてほしい！





## 問題 定義

- ①1回目の交流後、各自振り返りを書く。
- ②全員で、感じた困り事について出し合い、クリスマス会を企画する上で気を付けたいことを確認する。

おじいさん、おばあさんが楽しそうにしていたのは  
どんなときですか？

九会小学校四年生と触れ合ったり喋ったりする  
ときが一番楽しかったし、なごやかさんの人たちも  
楽しそうだった。  
なごやかさんの高齢者があやとりが分からなかつた  
ときに、教えてあげたらありがとうと笑顔で  
ゆってくれたから、僕も嬉しかったです。

おじいさん、おばあさんが楽しそうにしていたのは  
どんなときですか？

### 自己紹介

- みんなが自己紹介して名前が分かったとき
- ### 紙相撲
- 紙相撲と一緒に実際にやった時
  - ルールを教えたとき
  - 相手が変わったとき
  - 自分達が楽しいそうにしたり笑ったりしたとき
- ### 折り紙
- 折り紙を自分達が教えていたとき
- ### 風船パレー
- 風船が回ってきたとき
  - 地面ぎりぎりの所にある風船を誰かが取ったとき
  - 急に風船がきたときに取れたとき
  - みんなで笑ったとき
  - みんなが楽しそうにしたとき
- ### 写真撮影
- 最後に違う班の子達とその班のペアのおばあさんと4人組を組んで撮ったとき

コミュニケーションをとる上で、こまったことについて、  
くわしく書きましょう。

- 少し反応が遅くなっていたところ。
- 1回で少し聞き取れない。
- 耳がとうくなっているから聞こえにくい。
- 小さい声だと聞こえにくい。
- なんて言っているかわからない。
- ゆっくり言っているスタッフさんがいた。
- 紙に書いてあげているスタッフさんがいた。
- 手が使いにくそうだった。
- はっきり言わないと聞こえにくい。
- 椅子は丈夫で手を置くのがあるのに変えているスタッフさんがいた。

コミュニケーションをとる上で、こまったことについて、  
くわしく書きましょう。

僕は、岡田さんとあやとりをするときに、岡田さんの手にあやとり  
でほうきを作ろうとしたけど、難しかったから失敗してしまった。  
そして、岡田さんの手を見たら片方の手が使えなかったので片  
手が使えないのだな（不自由かは分からなかった）と思った

# 発想

①クリスマス会本番までの見通しをもつ。

②グループごとに係分担をする。

③係ごとにインターネットや本を参考にゲームの情報を集める。

④利用者さんの困り事を踏まえ、ゲームの工夫を考え企画書を作成する。

クリスマス会までの予定	
9月29日…担当者を決める。	✓
10月6日…ゲームを決める。ルールを工夫を考える。	✓
10月13日…ゲーム仮決定。(澤中さんに伝えます)	✓
10月19日…澤中さんのOKが出た→ゲームの工夫を深める。澤中さんのNGが出た→ゲームを考え直す。	✓
10月27日…グループで決まったことを確認→先生に報告	✓
11月17日…第1回リハーサル→アドバイスもらう	✓
11月24日…リハを受け、修正	✓
12月1日…中身の最終決定	✓
12月7日…前日の最終確認(準備物など)	✓
12月8日…クリスマス会本番！	

なごやかクリスマス会 プログラム	
①はじめのあいさつ	担当者:
②自己紹介	
③ゲーム(1)	担当者:
④ゲーム(2)	担当者:
⑤ゲーム(3)	担当者:
⑥おわりのあいさつ	担当者:
司会者…	

ゲーム② 企画書
担当者名…
【ゲームの名前】…ビンゴ大会
【ルール】 ①まずカードを皆さんに配ります ②箱に入っているくじを引きます（くじを引くのはおじいちゃんのおばちゃんも引けるようにするためにどんどん回してやっていく） ③引いたくじに番号があります。 ④自分の手元にあるカードにその番号があったらその番号に穴を開けます ⑤4,3をくり返していきます （あけなそうならもたらもたら穴を開けておく・穴を開けれず困っている人がいたら一緒に開けてあげる）もたら少し穴を開けておく
【気をつけること】  (ここに入力) おじいちゃんおばあちゃんが困っていたらすぐに行ってあげる。間違えていたらしっかりと教えてあげる。



## プロ タイプ

- ①できた企画書を所長さんに送り、アドバイスをもらう。
- ②もらったアドバイスをもとに、企画書を清書する。
- ③ゲームに必要な用具を作製する。
- ④他のグループの友達に実際にゲームを遊んでもらい、より良くするためのアドバイスをもらう。
- ⑤友達からもらったアドバイスをもとに、修正を加える。





## テスト

①「なごやか」を訪問し、各グループで考えたクリスマス会を実施する。

②帰校後、各自振り返りを行う。



## 児童の 振り返り

### 教員の振り返り

#### ○成果

・事前に交流を一度行ったことで、子どもたちに「また交流したい」という思いをもたせることができた。

・一回目の交流後すぐに関わりについて振り返りをしたことで、用意すぐゲームは動きが激しくなく、ルールが簡単なものである必要があることに気付かせることができ、ゲーム選定の基準を共通理解することができた。

#### ▲課題

・見通しが甘く、各教科との繋がりを意識した指導があまりできなかった。テストの内容的にも、教科学習の内容と繋げることがやや難しかった。

・利用者さんと関わる腕、話すスピードや声の大きさを意識させたかったが、ゲームの進行との両立は難しかった。

①どんなことに気をつけて、利用者さんと関わりましたか？また、どんな反応でしたか？

声の大きさを気をつけていました小さすぎると聞こえないし大きすぎると耳が痛いと思うからちょうどいいくらいで喋りました。自分たちから作業を勧めていくことによって時間があまって遊べて「最高」だといっていました。

②それぞれのゲームについて、よかったことは何ですか？

ゲームではそれぞれのゲーム・10秒びったりチャレンジゲーム・ボウリングゲーム・四目並べ・で楽しめるように工夫をしてできたことが良かったと思いました。

③次の交流があれば、どんなことに気をつけたいか。

次の交流があれば今日やることよりももっと言ばせるように頑張りたいと思いました。その理由は頑張って生きてくれているから頑張りたいと思いました。

①どんなことに気をつけて、利用者さんと関わりましたか？また、どんな反応でしたか？

強く言わないように優しく利用者さんと遊びました。利用者さんは、たくさん笑ってくれました。未来がたのしみとか嬉しい言葉をもらいました。利用者さんがもっとやりたいと言っていて良かったです。

②それぞれのゲームについて、よかったことは何ですか？

最初は、たくさんやりたいといってもらったのでみんなでやりました。2回は引き分けと優勝が利用者さんたちだったので良かったです。最後は、10秒ピッタリ当てたのが一人の利用者さんだったので良かったです。

③次の交流があれば、どんなことに気をつけたいか。

遊びの数がなかったからリハビリの人にもらってやったので次は、皆で頑張って集めて足りるようにすることです。

①どんなことに気をつけて、利用者さんと関わりましたか？また、どんな反応でしたか？

できるだけ大きな声で何度も説明したらとても嬉しそうに前にいった時よりもずっと笑顔で話を聞いてくれた・終わりの言葉を言って感想でみんなにあえて嬉しかったといってくれて嬉しかったです

②それぞれのゲームについて、よかったことは何ですか？

ゲーム1ハキハキとした声で緊張せずにリハーサル通りにできていた・私達も説明を個人でしたゲーム2これもリハーサル通りに出来てリハーサル以上に大きな声で説明できたゲーム310秒びったりチャレンジで岡山さんが10秒びったりで景品をあげていて織辺さんにも景品をあげていた

③次の交流があれば、どんなことに気をつけたいか。

ゲームでもう少しリハーサルをしてからやればよかった（コマの数が少し足りなかった）一回で伝わる説明を作ってもう少しハキハキと大きな声で説明したい（今回はいつもより大きな声を出せたけど一回で伝わらなかった）

①どんなことに気をつけて、利用者さんと関わりましたか？また、どんな反応でしたか？

大きな声で話すことと自分のやくわりじゃないときに少しでもりょうしゃさんにたのしんでもらえるように、楽しい話をしたり遊ぶときに少しの手助けで嬉しそうに遊んでいました

②それぞれのゲームについて、よかったことは何ですか？

司会の人（こうさくくん）が大きな声で司会をしていたこと両者が分かりやすいように何回も（覚えるまで）自分の名前を言ったこと。はるくんが玉入れのときにおばあちゃんが入れやすいように工夫していたこと。

③次の交流があれば、どんなことに気をつけたいか。

自分の司会のときに少しこえが小さくてもう一度言ったり言われたこと。思ったより早くゲームが終わったときに何をしたらいいかオドオドしてしまったこと。



## 共感

①「なごやか」所長さんから届いたビデオレターを視聴し、利用者さんをより笑顔で健康にできるお役立ちアイテムの開発を手伝ってほしいという依頼を受ける。



## 問題 定義

- ①クリスマス会の振り返りをグループ内で発表し合う。
- ②どんな困り感があったか付箋に書き出して交流する。
- ③出し合った困り感の中から、特に解決したいと思う問題点を1~2つ決める。

