

対話でつなぐ授業 ～自己肯定感を求めて～

岩瀬 竜弥



指導員訪問② 5年 特別活動（野外活動）

「5年生全員でキャンプファイヤーを成功させよう」

柴田 惇志 教諭

10月9日（金）のデイキャンプの目的は、日ごろの学校生活では経験することのできない、様々な体験活動を行う際、子供が協力し合ったり、励まし合ったりしながら集団活動や集団生活を行うことにあります。今年度、感染防止から、例年の2泊3日から、泊なしの1日へ変更。授業者の柴田教諭を含めた5年部会より「キャンプファイヤーをやらせてあげたい」と熱望、協議、そして保護者への説明、同意のもと、実施する運びとなりました。



キャンプファイヤーと言えば、昨年度、「火舞い」でやけどをする事例が県内で発生し、ケミカルライトへの変更が話題に。私から保護者への説明のなかで、「ご家庭でファイヤーは経験できないのでは」「きっと一生に1回の経験では」との問いかけに、多くの方がうなずいていました。

本時の体育館での練習では、仲間と共に過ごす楽しさを改めて知る姿があったかどうかです。エールマスターの柴田教諭（T①）より、ファイヤーの意味、ルール、注意のあと、かけ声の練習です。回数を重ねるごとに、エンジンがかかります。そして「ドライブゲーム」。



感染防止のため、他人と向かい合わせになったり、触れたりすることができません。指導員（T②）より、体全体を使ったゲームに、体育館内の熱気も最高潮に。

振り返りでは、子供たちから自然にかけ声C2が生まれました。「私、無理」と言っていた子も、仲間とレクリエーションを行い一体感をつくる楽しさを感じたからです。さらに、C13「みんなで」の連発。1/3の子供の心にも届いたはずですよ。

「遠足・集団宿泊的行事」の実施が難しい今年度。withコロナの中で、私たちも知恵を出し合い、実施していきます。仲間と共に協力し、支え合いながら課題や困難を乗り越える体験ができ、教室以上の人間関係をより深めて帰校できると願って。

<T①、T②のゲームの後、振り返り>

- T1：たくさんゲームをやらせていただきましたが、どうでしたか。
- C2：楽しかった（大勢の声）、やる！
- T3：やる？
- C4：やる！
- T5：1、2、3、やー！（C：やー！）
- T6：楽しかった人？
- C7：（挙手：全体の2/3）
- T8：いいねえ。
- C9：どれもおもしろかったです。
- C10：初めてやった遊びばかりだった。
- <略>—
- C13：みんなで、一人じゃなくてみんなで、学級のみんなで、あ〜って盛り上がっていたので楽しかった。
- T14：今やったゲームは、一人で、家でやったらどう？一致団結できた？
- C15：（それぞれのつぶやき多数）



（授業記録より）