

(改訂版)

「頭を使おうアナログヒラメキゲーム」～マナーと考えることの面白さ～

算数 数学 総合 ことば コミュニケーション

- (1) ねらい
- ① 友だちとの親睦を深めるとともに、保護者や地域の方との交流に役立てる。
 - ② ゲームを楽しみながら「注意力」を身に付けるとともに、多くの「ことば」を知り、それを使える力を育てる。
 - ③ マナーの修得や自己をコントロールする力など「心の教育」に役立てる。
 - ④ 発想力・思考力・判断力・決断力などを養う。
 - ⑤ あきらめずに考えることの重要性を体得させる。

- (2) 対象
- ・小学1年生～中学3年生
 - ・保護者、地域の方のご参加も可能です。

- (3) 講師
- NPO アイデアツリーヒラメキ
代表 関場 純 氏



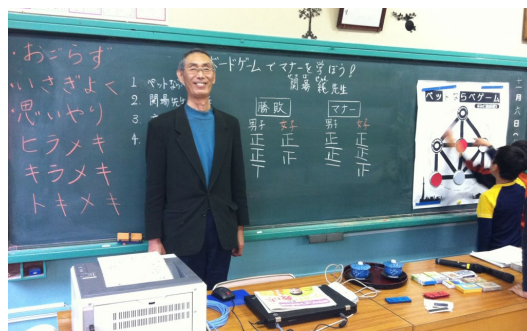
- (4) 形式
- ・所要時間 1～2単位時間（土・日授業可）
 - ・原則クラス単位で教室等で行います。複数クラスの場合はご相談ください。
 - ・放課後子ども教室、部活動、同好会、長期休業期間などでの実施についても可能です。
 - ・地域人材と共に行う形で放課後の子どもの居場所づくりにつなげることも可能です。

- (5) 内容
- 電子ゲームでなく、対面式のカードやボードゲームを楽しむ。

- ① 様々なゲームの内容やルール、楽しみ方を紹介する。
- ② 次のゲームの中から選択して行う。

「ペットならべ」
「20のまちがいさがし」
「もしならべことばゲーム」
「ヒラメキゲーム」
「グーチョキパーゲーム」
他

ゲームに使うカードやボード
ゲームは用意いたします。



- (6) 費用
- 「無 料」

NPO 法人アイデアツリーヒラメキの社会貢献活動のため費用はかかりません。

- (7) 申込み
- 出前授業申込書 実施日2ヶ月位まで⇒ 学校支援ネットワーク本部へ送付
講師の方には、当本部から連絡を取らせていただきます。
詳細の打ち合わせは、講師の方と学校担当者で行ってください。