|  |  |
| --- | --- |
| エンディングプログラム②（40～60分程度） |  |
| **アイディアを出すブレインストーミング****～学んだことを活用するために①～** |
| ねらい |  | 特　徴 |  |
| ○講話などを聞いたり、体験活動を行ったりした後で、家庭での活用方法などのアイディアを、自由な発想で多く出すことができる。 | 思考整理 | **★★★☆☆** |
| 気付き | **★★★★☆** |
| 仲間作り | **★★☆☆☆** |
|  |
| 活動の様子 | （１グループ　５～１０人程度） |
| 【会場のレイアウト例】【準備物等】・付箋紙（あれば）・模造紙（グループ数）・マジックペンhttp://4.bp.blogspot.com/-aVLgVuNM2z0/UgsvRBMfvwI/AAAAAAAAXTg/lgaAnPgecyA/s800/ushirosugata_obasan.pnghttp://1.bp.blogspot.com/-_2Kfn1XfOgc/UgsvSB-lBdI/AAAAAAAAXT8/P0pIQXKvlE8/s800/ushirosugata_woman.png一人では思いつかないようなアイディアがたくさん出たわ。グループ同士で、何枚書けるか競争したから、たくさん書けたね。 |
| 主な流れ（例） |  |
| **１　講話や体験活動を行う前に、付箋紙を用意しておく。**（付箋紙を使わなくてもできる。）**２　自由に発言し、すべてを黒板や模造紙等に記録する。**（付箋紙の場合は、模造紙に貼る。）**【発言の際のルール】**・批判厳禁：出されたアイディアに対しての批判などは一切してはいけない。・自由奔放：どのような突飛なアイディアでもよい。アイディアを思いつくままに出し合うことが大切。・相乗り歓迎：他のアイディアに乗って出されるアイディアも歓迎。・質より量：できるだけたくさんの多様なアイディアを出すことが望ましい。**３　出されたアイディアをまとめて、意見をまとめる。**※進行役は、あらかじめ決めていた時間を知らせ、終了の合図を出す。 |
| 運営上の留意点 | **進行役は、的外れな方向に進まないように軌道修正を!** |
| **http://kids.wanpug.com/illust/illust2275.png**発言が尽きるまで行う場合と、はじめから時間を設定して行う場合があります。連続であまり長い時間行っても効果が薄いため、進行役は、気分転換等を図るなどして、状況を見ながら進行しましょう。また、アイディアが出ない時は、ワークシートの「オズボーンのチェックリスト」など、チェックリスト法を活用しましょう。 |