

2. ドローイング・チャレンジ



1. 概要

- ・ペットボトルと水性マーカーで作った大きなペンをチーム全員の人差し指だけで支え、全員で息を合わせて模造紙に図形や絵を描く。

2. 対象

- ・小学生（4～6年）から高校生ままで（1チーム4～5名）

3. 準備するもの（1チーム分）

【事前に用意しておくもの】

- ・ペットボトルに水性マーカーを差し込んでテープで固定して「ペン」を作る。（写真参照）
- ・円筒形の1,5Lペットボトル、水性マーカー（汚れのあと始末が楽）※ペットボトルは角やへこみがない炭酸飲料用の円筒形が適当。ない場合は、不公平にならないよう、ペットボトルの形をそろえて用意。対象者によっては、500mlのサイズにしてもよい。
- ・新聞紙、模造紙（半分）、テープ（新聞紙を敷いた机に、模造紙とペットボトルマーカーを固定するため）



4. 展開（45～50分）

(10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・準備・ルール説明 ○児童・生徒用の机をつなぎ合わせて、マーカーで汚れないように新聞紙を敷く。その上に半分に切った模造紙をテープで貼り、絵を描くキャンバスを作る。 ○もう片方の手は使ってはいけない（ペン、紙、机に触れないし、方向を指さしてもいけない） ○利き手の人差し指の先だけでペンを支える（第一関節より先だけを使う） ○指を曲げない ルールシートを配ってもよい。※ルールシートは付属CD-Rに収録。
(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・1回目：5分間で1回目の図形を描く。※レベル分けについては下記参照のこと
(10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・審査ポイント、支援と評価 ①線がはみ出していないか、途切れていないか②時間内で課題を終えたか③みんなで協力して描いたか この3点について、自分たちが描いた図形を審査する。
(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・2回目の問題を発表して作戦会議[次はどうすればうまく描けるかチームで話し合う]
(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・2回目：5分間で「動物」を描く。※レベル分けについては下記参照のこと
(10～15分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえり・解説 ふりかえりシートを配って、ふりかえりを行う。 ※15分をふりかえりと解説に振り分けて指導する。

【対象学年に合わせた展開・アドバイス】

このゲームは、描く対象によって難易度が変わる。

- レベルのめやす
 - 初級 1回目 ○ 2回目 カメ※1回目は問題の絵を提示してもよい。
 - 中級 1回目 ☆ 2回目 ウサギ、ライオンなど
 - 上級 1回目 ☆ 2回目 イヌ、ネコなどより一般的な問題だと情報共有が難しい。

防災コミュニケーションワークショップ（BCW）

〈 ドローイング・チャレンジ ルールシート 〉

【ルールの説明】

- 1) チーム全員の人差し指とペンを使って絵を描きます。

- 2) 次の準備をしてください。
 - ア ペンで机を汚さないように机の上に新聞紙を敷いてください。
 - イ 模造紙をテープで貼り、絵を描くキャンバスを作ります。
 - ウ 円形型の1,5L ペットボトルにペンを差し込み（テープで固定）、ペンを作ります。

- 3) 絵を描くときに使えるのは、利き手の片手の人差し指とペンだけです。
 - ・人差し指は、第一関節より先を使いペンを支えます。（折り曲げてはいけません。）
 - ・もう片方の手は使えません。（ペン、紙、机を支えてはいけません。また、方向を指さしてもいけません。）

ゲーム内容の反省でなく、CRM、ノン・テクニカル・スキルのなふりかえりができるように、ふりかえりシートを児童・生徒に配付・記入させ、このプログラムで伝えたいことを指導する。

児童・生徒のふりかえりシートへの記入例	評価のポイント	該当する主な CRM ノン・テクニカル・スキルのポイント
課題を達成するためにメンバー間で話し合った。	メンバー全員で情報共有ができて いるか。	①コミュニケーション
課題を行いながらも、メンバーが手を止めることなく、改善するための話し合いを続けられた。	作業を行いながらも意見交換を活発に行い、改善しているか。	①コミュニケーション ④問題解決
メンバーの意見を聞くことができた。	メンバーに「ちょっと待って！」などと声をかけられているか。	②状況認識
出てきた意見を言いつばなしでなく、取りまとめることができた。	意見の対立が起こった時にお互いの意見を聞いて対処しているか。	③リーダーシップ（チーム作り）
多数決をとるのではなく、お互いの意見を出し合って、納得する形で進められた。	チーム全員が納得する形で進めているか。	③リーダーシップ（チーム作り） ④問題解決
作戦会議でチームメンバーの意見交換・共有の場にした。	1回目と2回目によりよいやり方に変えるために適切なプロセスで決めているか。	①コミュニケーション ③リーダーシップ（チーム作り） ④問題解決
自分がチームで果たす役割を自覚し、できることをやった。	メンバーそれぞれが自分に与えられた作業を協力的に行っているか。仲間外れはないか。	①コミュニケーション ⑤タスク（役割）配分
作戦会議でしっかり話し合えたので、2回目はチームワークがよくなった。	作戦決定の方法はスピードを重視しているのか。プロセスを重視しているのか。	④問題解決 ⑤タスク（役割）配分

解説

東日本大震災の検証の中で、子どもたちのいのちを守るためには、教職員間のコミュニケーションを促進し、職業、年齢、経験にかかわらず意見を述べやすく、間違いを指摘しやすい職場風土の醸成に努めることが大切であるとされました。

東日本大震災では、避難所生活から仮設住宅や借り上げ住宅、集合住宅等へと生活様式が変化していきますが、それぞれの生活の中で、住みよい環境、助け合う環境をコミュニケーションの中で作り上げていきました。青少年赤十字は「一人ひとりがリーダー」を目指して活動していますが、その場その場によって、いろいろな人がリーダーになり、みんなで協力していくことが大切です。