

1-1 高校生活を考える I

ハイスクールライフのはじまりは、クラスメイトとの出会いから。

学習のポイント

- 高校生活の楽しさを知る。
- 学校の特色と魅力を発見する。
- 高校生活の目的を考える。

1. 高校生活のスタートに

高校生活に期待するものは何ですか。友だちをたくさん作ること、新しいことを学ぶこと、新しくチャレンジしたいことなど、たくさんあるでしょう。そこでまずは、新しい友だちとの出会いを楽しむこのゲームで、学校生活・ホームルーム活動をスタートさせよう。

〈サイコロトーク〉



【事前の準備】

サイコロ（各組に1個）、トランプでも可。または6枚のカードを用意して、1～6までの数字を書いて代用する。

【サイコロトークの進め方】

- ① 5～6人で、1つのグループを作り、ゲームをはじめ。
- ② 各グループにサイコロを1個用意する。
- ③ グループ内で、1～6の番号を決める。
- ④ 最初の質問者をジャンケンで決める。
- ⑤ まず、質問者はサイコロを1回ふり、その目の人が質問に答える。
- ⑥ 次に、質問者はサイコロを2回ふり、第1投と第2投の組み合わせの質問をする。
- ⑦ 今度は、質問に答えた人が質問者になって、同様のことを繰り返す。

好きなアーティスト、タレントは？	10年後、あなたは何をしていると思う？
入部しようと思っている部活動は？	誕生日のプレゼントに何がほしい？
好きな教科・科目は？	今年やりとげたいと思っていることは？
この高校で楽しみにしていることは？	たっぷり時間があったら、何をしたい？
アルバイトをするとしたら、何をしてみたい？	あなたの夢を聞かせて？
自分を動物にたとえたら何？ それはなぜ？	子どものころのあなたはどのような子だった？
小学生のころは何になりたかった？	好きなヒーロー・ヒロインは？ どこがいいの？
中学のとき部活動は何をしていた？	高校3年間でやってみたいことは？
好きな季節は、いつ？ それはなぜ？	100万円もらったらどうする？
卒業後の進路は、地元派と脱出派のどちら？	ボランティア活動、何にトライしてみたい？
お薦めの本・雑誌・マンガ・ゲームソフトは？	いま一番興味があることは？
出身中学校を教えて？	普段の日曜日、何してる？
「わたしはこんな人」、3つの言葉で表して？	結婚するならいくつぐらいがいい？
将来行ってみたい国は？ それはなぜ？	将来やってみたい仕事は？
あなたの趣味は？	好きなスポーツは何？ 実践派と観戦派のどちら？
入学してみて、意外だったことは？	あなたはイヌ派、それともネコ派？
高校時代に取りたい資格や免許は？	入学前にこの学校について知っていたことは？
自分のことを何と呼んでほしい？	この学校のどこが気に入っている？

2. 校内探検オリエンテーリング

この高校にはどのような学びのチャンスや出会いのチャンスがあるのだろうか。あなたがこの学校で学ぶ目的を発見するために、まずは、この学校を探検してみよう。

〈オリエンテーリングの調査ポイント〉

A：調査ポイント（場所）

- 進路指導室……いま自分が考えている将来の進路に関する資料を1つ探す。
- 図書室……気になる図書・読んでみたい図書、進路に関する図書を1冊探してくる。
- 興味のある施設・設備……学習施設をはじめ、興味を持った施設・設備を見つけてくる。

B：調査ポイント（人）

- 興味のある部活動の先輩……活動内容を聞く。
- 生徒会役員の先輩……生徒会の活動内容と役割を聞く。
- 興味のある教科の先生……望ましい勉強方法を聞く。

C：調査ポイント（学校行事）

- 自慢の学校行事／活躍している部活動／学校の名物

〈ナビゲーション・シート〉

チーム名／	メンバー／	調査ポイント	調査対象	調査内容
		↓ START (HR)		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10		→ GOAL (HR)		



【オリエンテーリングの展開方法】

- ① 1チーム5～6人のチームを作る。
- ② クリアしなければならぬ調査ポイントや条件、課題を確認する。
- ③ クリアしなければならぬ調査ポイントは、全部で10か所とする。
- ④ クリアしなくてはならない課題について「どこへ行くか」(調査ポイント)、「誰に聞くか」(調査対象)、「何を確かめてくるか」(調査内容)を決めてシートに記入する。
- ⑤ どのようなルートで校内を探検するか、ナビゲーション・シートを作成する。

【参考資料】

入学時のオリエンテーションの資料、「学校案内」、「生徒手帳」など。