

学校予防教育プログラム“感情の理解と対処の育成”

～小学校6年生における授業内容について～

内田 香奈子*, 山崎 勝之**

(キーワード：感情教育, 予防教育科学, ユニバーサル予防, 健康・適応, 児童)

1. はじめに

本論文では、ユニバーサル予防教育、「『いのちと友情』の学校予防教育」(TOP SELF: Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship) (山崎・佐々木・内田・勝間・松本, 2011) を構成する教育のひとつである、感情の理解と対処の育成プログラムの授業内容を示す。ただし、本論文では6年生の授業に限り紹介する。

2. 「感情の理解と対処の育成」の教育がめざすもの

(1) 教育がめざすもの

感情は、我々の認知面や行動面に影響を与えることが、脳科学、心理学の各方面から示されている(山崎・佐々木・内田・松本・石本, 2012)。そして、結果的に健康や適応を高める可能性を持つ。予防的アプローチを行う場合、問題が起こる前、かつ発達段階に沿った適切な介入が必要である(Horn, Possel, & Hautzinger, 2011)。感情の理解と対処の育成を達成するための教育は、このことに留意し、感情に対し様々な方向からアプローチする教育を目指す。

(2) 全体の目標構成

表1に、本プログラムの各目標を階層的に示す。大目標には自律性の育成と対人関係性の育成を据えている。その2つの目標を達成するため、構成上位目標において、「感情を同定し、原因を理解し、問題ある感情を適切に処理し、対処すること」と定義された感情の理解と対処の育成を据えている(山崎他, 2011)。さらに、中位目標はこの定義を細分化する形で、Ⅰ：感情の同定ができる(以下、Ⅰ：感情の同定)、Ⅱ：感情の理解ができる(以下、Ⅱ：感情の理解)、そしてⅢ：感情への対処(対応)ができる(以下、Ⅲ：感情への対処(対応))と設定している。

「Ⅰ：感情の同定」では、自分や相手が、現在どのような感情を感じているのかを客観的に特定できることを目指す。「Ⅱ：感情の理解」では、自分や相手がどのようにしてその感情を感じるに至ったのか、その原因や思考を特定し、その要素や強弱の理解を目指す。そして、最後の「Ⅲ：感情への対処(対応)」では、自分や相手の感情への適切な対処(対応)方法の獲得や実践を目指す。また、ⅠからⅢを段階的に教育することで、上位目標のより容易な達成を目指す。これらの目標を示すエビデンスと目標間の互いの関わりについては、内田・山崎(2012)に詳しい。

(3) 6年生の目標

本プログラムは、小学校3年生から中学校1年生までを対象としている。このうち、小学校3年生から5年生では自分の感情を同定し、理解し、対処するための知識やスキルを獲得することを目標とし、小学校6年生と中学校1年生では、そのターゲットが自分から他者へと変化するプログラム構成となっている。授業の細部へ触れる前に、6年生において他者の感情をターゲットとする理由を説明したい。

*鳴門教育大学予防教育科学センター

**鳴門教育大学人間形成コース

表 1 感情の理解と対処の育成における教育目標と学年進行

構成上位目標	構成中位目標	構成下位目標	操 作 目 標								
感情の理解と対処の育成	I. 感情の同定ができる。	1. 自分の感情の同定ができる。	a. 身体的特徴から、自分の感情に気づくことができる。	1*	1	1	1	1	1	中1	
			b. 声や言葉から、自分の感情に気づくことができる。	2	2	2	2	2			
		II. 感情の理解ができる。	2. 他者の感情の同定ができる。	c. 身体的特徴から、他者の感情に気づくことができる。							
				d. 声や言葉から、他者の感情に気づくことができる。							
			3. 自分の感情を理解することができる。	e. 自分の感情が発生する原因を探ることができる。	3	3	3	3	3		
				f. 自分の感情が発生する思考を探ることができる。							
	III. 感情への対処(対応)ができる。	4. 他者の感情を理解することができる。	g. 自分の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。								
			h. 自分の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。	4	4	4	4	4			
		5. 自分の感情に対処することができる。	i. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。								
			j. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。								
			k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。								
			l. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。								
6. 他者の感情に対応することができる。	5. 自分の感情への対処(対応)ができる。	m. 自分の感情への対処方法の現状を把握できる。	5	5	5	5	5				
		n. 自分の感情が生じる思考を修正することができる。	6	6	6	6	6				
	7. 他者の感情への対処(対応)ができる。	o. 自分の感情について、様々な対処方略を考案・実行することができる。	7	7	7	7	7				
		p. 他者の感情への対応方法の現状を把握できる。	CW**	CW	CW	CW	CW				
		q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。									
		r. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。									

* 数字は第何時目の授業かを示している（1時間に複数の教育要素が含まれる場合もある）。

** CW (Challenge Work) は授業時間外でのホームワークを意味する。

第8時は別途まとめの時間を設定している。

各学年で取り扱う感情について

3年：怒り感情, 4年：落胆感情, 5年：3・4年生の感情に他の正負感情も加え、複合的に扱う。

6年：身近な他者感情, 中1：身近な他者に加えて、普段かかわることが少ない、またはない他者の感情

私たちが日常生活において感情を捉える場合、自分の感情について把握し、コントロールが必要な場合と、他者から自分に向けられた感情に対して、適切に対応するスキルを身につける場合がある。自分や他者感情については、どちらの発達が先なのかという点は、それまでに経験した特定の感情経験に引きずられるなど、推測時の状況に大きく左右される結果もみられ（菊池，2006）、断言することが難しい。しかし、他者感情を理解するだけでなく、対応まで含めたアプローチのためには、他者との相互作用の中で自分の感情を適切に同定し、理解し、対処できる能力が重要である。Van Boven & Lowenstein（2003）は、他者の心的状態を推論する際、人は、はじめに自分をその状況下に投影し、心的状態を探った上で、他者の心的状態を推論することを指摘している。つまり、他者感情の推論の基準は自分の心的状態にある。よって、はじめに自分の感情にアプローチするスキルを身につけた後、他者感情へアプローチすることが妥当と考える。

また、3年生では怒り感情、4年生では落胆感情、5年生では複合感情を取り扱う。なお、5年生については内田・山崎（2012）において、3、4年生の感情に正感情を加え、複合的な感情を取り扱うとしていたが、負感情は怒り、落胆に加え多くの感情が存在するため、正負感情ともに幅広く取り扱うこととした。さらに、6年生では身近な他者感情へ対応するため、様々な他者感情を同定し、理解し、対応することが可能となる知識やスキルを獲得し、その結果、人間関係を円滑に自ら導くことが可能となることを目標とする。なお、6年生より他者感情への反応の健全化に移行するため、感情への理解を深めるためにも、常に自他感情の弁別を意識させながら、授業を実施することが重要である。また、複数の感情を同時に扱うため、5年生と同様に各感情が有する意味を常に意識させながら、授業を実施することが必要である。なお、中学校1年生では、新しい集団への適応が必要となる。そこで、身近な他者感情に加え、普段かかわることが少ない、またはかかわることがない他者感情へ対応できるようになることを目的とし、様々な他者感情を同定し、理解し、対応することが可能となる知識やスキルを獲得することを目標としている。

3. 各時間の授業

トップ・セルフのベース総合教育では、各プログラム、各学年で共通して全8時間の授業を構成している（山崎他，2011）。また、各時間で授業指導案、板書計画、ならびに授業台本（細案）を準備している。以下、小学校6年生における各時間の教育内容を概説したい。なお、教育目標のうち、操作目標が各時間の教育目標と密接にかかわるため、表1をあわせて参照されたい。また、各授業の概要については巻末の授業指導と板書計画を、細部の内容についても巻末の授業台本を参照されたい。

(1) 1時間目

先述のとおり、本プログラムは感情の同定、理解、そして対処の3ステップからなる教育を構築している。この時間は、最初の感情の同定のうち、身体的特徴や声や言葉から、相手の感情に気づくことができることを目標としている。ここでは他者の怒り、落胆、喜び感情を読み取る際、同定し易い特徴（簡単特徴）と同定が難しい特徴（お宝特徴）を個人単位で考え、グループで共有し、最後にクラス内で共有する方向で学習を行う。特に同定が難しいお宝特徴をクラスで共有し、感情を同定する際の理解につなげて行く。

他者の感情を同定し、理解できることは、他者感情に対応するための前提条件である。たとえば、伊藤（1997）は、幼児の向社会的行動において、他者感情の解釈がどのような影響を与えるのかについて実験的な検討を行っている。その結果、他者の適切な感情（ここでは悲しい感情）の推測と向社会的行動が密接に関係することを明らかにしている。また、伊藤（1997）は、実験中に適切な感情解釈が行えなかった幼児に対しても、他者感情が解釈可能な追加情報を与えると、多くの幼児が向社会的判断を行うことを確認している。

(2) 2時間目

この時間は、他者感情を理解する過程に進む。感情の理解のうち、感情の種類について考えることで、他者感情への理解を深める。はじめに最近読み取った他者感情を付箋に書き、10種類の感情の中から、当てはまる感情へラベリングする。次に、教師がその10種類の感情から活性正感情、負感情、不活性正感情、負感情の4種類を選択する。その後、Russel（1980）の円環モデルをベースに教材化したシートを用い、4種類の感情がどの部分に位置するのかをグループ単位で考え、クラスで共有する。その際、同じ感情でも、たとえば活性次元に近い感情か否かの理由を議論することで、他者との微妙な差違について認識し、他者感情への理解を深めることが可能

となる。

(3) 3時間目

この時間は、他者感情への対応を行う準備段階のひとつとして、その発生原因について予測しながら理解を深める。クラス内で男女対決という形式を取り、怒り、落胆、喜びそれぞれが生じる原因を予測し合う。たとえば、予測出来なかった場合でも、自分と相手を感じる感情の発生原因が異なることを理解させることができる。なお、3, 4時間目は Lazarus & Folkman (1984) の心理的ストレスモデルをベースとし、授業を構築している。詳しくは内田・山崎 (2012) を参照されたい。

(4) 4時間目

この時間は、感情の強度について考えることで、その背景にある思考の違いを捉え、他者感情への理解を深めることを目的としている。怒りと落胆感情場面を1題ずつ提示し、その場面の感情を感じる強度によって2グループに分け、ディベートを行う。ディベートでは当該グループに所属する理由を説明するため、背景にある思考の違いを共有することにつながる。また、相手の意見を聞くことで、同様の出来事でも人によって感じ方は異なり、かつその上で互いを尊重する必要があることを学習する。

(5) 5時間目

この時間から、最終ステップである感情への対応過程へ移る。手始めとして、自分が自他の感情へどのように対処(対応)していたのかを知り、とらえ方を変え、感情にあわせた様々な対処(対応)方法を獲得していくことが必要であろう。この時間は、他者の怒りまたは喜びの感情への対応方法について、これまで自分がどのような対応をしていたかを考え、それは互いにとって良い方法かなどの観点から分類する。そして、グループでおすすめの対応方法を決める。その後、クラス内で共有し、怒りまたは喜び感情への複数の対処方法を共有する。

なお、喜びというポジティブな感情への対応は、ネガティブな感情へのそれよりも軽視されがちである。しかし、近年、ポジティブ感情が心身の健康や適応に与える影響が指摘されていること(山崎, 2006のレビュー参照)に加え、ポジティブな感情への共感的反応は向社会的行動と正に、攻撃性と負に関連していることが確認されている(櫻井・葉山・鈴木・倉住・萩原・鈴木・大内・及川, 2011)。更には、怒りと喜び感情の両者への対応方法を比較することで、本学習への理解の深まりが期待される。

(6) 6時間目

この時間は、他者が認知再構成を行うためのきっかけとなる声かけなどの対応について考える。はじめに、相手が怒り感情を感じているストレス場面(ストレッサ)を提示する。次に、そのときの認知についてグループ単位で予測させ、その認知を変容するためにどのような対応をすれば良いかを考えさせる。グループで考えた相手の認知や対応方法をマッチングクイズの形式を取り入れながらクラスで共有する。自分のグループ以外の考えを共有することで、対応方法について理解を深める。

(7) 7時間目

この時間は、相手の怒り、落胆、ならびに喜び感情の発生時にロールプレイング法を用い、声かけによって対応する練習を行う。具体的には、怒りの場合は相手の感情をしずめる言葉で、落胆の場合は相手を元気にする言葉で、喜びの場合は、相手の喜び感情をもっと高める言葉で対応出来るよう、グループで声かけの言葉を考える。次に、スライドに表示される各感情を感じたキャラクターが登場する。考えた言葉を元に、各キャラクターへ即興で声かけによる対応を行いながら、クラス内で共有する。なお、グループによっては担当していないキャラクターも登場するが、対応できると判断した場合には発表へ立候補することができるため、瞬時に対応しなければいけないという、より現実場面に即した対応の練習が可能となる。

(8) 8時間目

最後の時間は1時間目から7時間目までの復習を行う。まとめのため、この時間の授業指導案と板書計画はないが、細部の内容は巻末の授業台本を参照されたい。なお、授業が全て終了した後は、全プログラム終了を記した認定証を配布する。

感情の理解と対処の育成プログラム

小学校3年生版

第1時間目～第7時間目

授業指導案ならびに板書計画

第1時間目

I-2-c, d #1	上位目標	感情の理解と対処の育成	中位目標	I. 感情の特定ができる。	下位目標	2. 他者の感情の特定ができる。
授業名	人はどうやって相手のきもちを読み取るの？			目標	c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。	

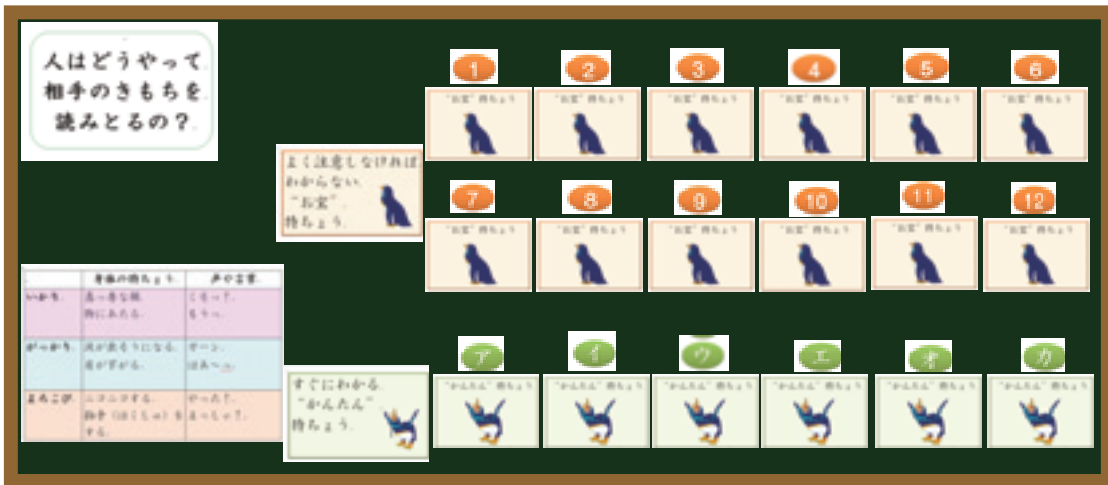


相手のきもちは、すぐにわかってしまうよ！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(7分)	相手のきもちはわかるの？			
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●多機能ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●ppt スライド 	
活動(30分)	相手の様々な特徴から、相手のきもちを読み取るんだ			
4. 助走(13分) 【グループ活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・感情によって発生すると考えられる、身体の特徴と声や言葉について説明する。(2分) ・相手の感情によって発生すると考えられる身体の特徴と声や言葉について考える。(5分) ・グループで結果を共有する。(6分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・例示シートを掲示し、自分が感じたきもちによって生じる身体の特徴等について復習させる。 ・相手の感情が「すぐに分かる“かんたん”特徴」と、「よく注意しなければわからない“お宝”特徴」について、個人で考えて付箋に書き、分類シートに貼る。 ・個人で考えた特徴をグループでそれぞれ一つずつ取り上げ、カードに記載する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●ppt スライド ●例示シート ●分類シート ●付箋が貼られたシート ●黒マジック ●特徴シート2種 ●特徴記載カード2種 ●例示カード2種 ●お宝特徴の追加カード ●数字カード ●文字カード ●グループパナー ●教師カード(5グループ実施時のみ) 	
5. クライマックス(17分) 【全体活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の感情を読み取るときの「かんたん特徴」について、クラスで共有する。(7分) ・相手の感情を読みとるときの「お宝特徴」について、クラスで共有する。(10分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・「かんたん特徴」のカードを一枚引き、ゲームのルールについて説明する。 ・ゲームを実施し、グループ単位でカードを一枚引く。 ・同じきもちの特徴であれば2ポイント、同種類のものであれば1ポイントを付与し、異種のきもちの特徴であればポイントは付与しない(2回実施)。 ・残りのカードについて触れる。 ・「お宝特徴」のカードを一枚引き、お宝特徴に納得するか尋ね、ポイントを付与する。 ・ゲームを実施し、グループ単位でカードを一枚引く。 ・「かんたん特徴」と同様に進める。(ダブルポイントを含み最大6回実施) ・残りのカードについて触れ、一番多くポイントを獲得したグループパナーの横に王冠カードを貼る。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書② ●マグネット ●銀太ポイントカード ●1回休みカード ●ピンポンプー ●王冠カード 	
ポイント 相手の様々な特徴からきもちを読み取れるようになったか				
まとめ(8分)	様々な特徴から相手のきもちに気づく方法がわかったよ！			
6. シェアリング 7. インセンティブQ 8. 終結ストーリー 9. 授業プロセス 10. 意義	<ul style="list-style-type: none"> ・感想を交換する。 ・「きもちと身体の特徴」について議論する。 ・アニメストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業がどう役立つのかを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。 ・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。 ・電子紙芝居を視聴させる。 ・進行ディスプレイに進行シールを貼る。 ・本授業のまとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ppt スライド ●進行ディスプレイ ●進行シール ●強化シール 	
11. 授業後の活動		<ul style="list-style-type: none"> ・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる。 (ネームプレートを片づける。) 	<ul style="list-style-type: none"> ●児童用ファイル 	

第1時間目

板書①(2.本授業の目的、4.助走)



板書②(5.クライマックス)



メモ

- 板書①：本授業開始前に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る。
- 板書①：例示説明時に、例示シートを貼る。個人による感情による身体等特徴考案時に、特徴シートを貼る。グループによる相談時に数字&文字カードを貼る。記載後、Cグループ以外のカードのみをランダムに貼り、Cグループのカードは（A）と（ア）にそれぞれ貼る。（助走時）
- 板書②：最初にかんたん特徴について触れ、その後、お宝特徴について触れる。ゲーム実施ごとにポイントを付与。優勝チームには、グループバナーの横に王冠カードを貼る。（板書はクライマックス途中例）

準備物一覧

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●グループバナー、児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、ツールボックス、緑袋、黒マジック、キャプテン/記録係エンブレム、ツールボックス内クリアファイル ●台本、指導案、板書計画、座席表 | <ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、例示シート、分類シート、付箋が貼られたシート、黒マジック(※)、特徴シート2種、特徴記載カード2種、例示カード2種、お宝特徴の追加カード、数字カード、文字カード、グループバナー(※)、教師カード(5グループ実施時のみ)、マグネット、銀太ポイントカード、1回休みカード、ピンポン筆、王冠カード、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) <p>※は左記と重複して記載。</p> |
|--|--|

第2時間目

II-4-k #2	上位 目標	感情の理解と 対処の育成	中位 目標	II. 感情の理解ができる。	下位 目標	4. 他者の感情を 理解することができる。
授業名	相手のきもちの種類を さぐってみよう			目標	k. 他者の感情には種類があり、 それぞれ意味があることを理解できる。	

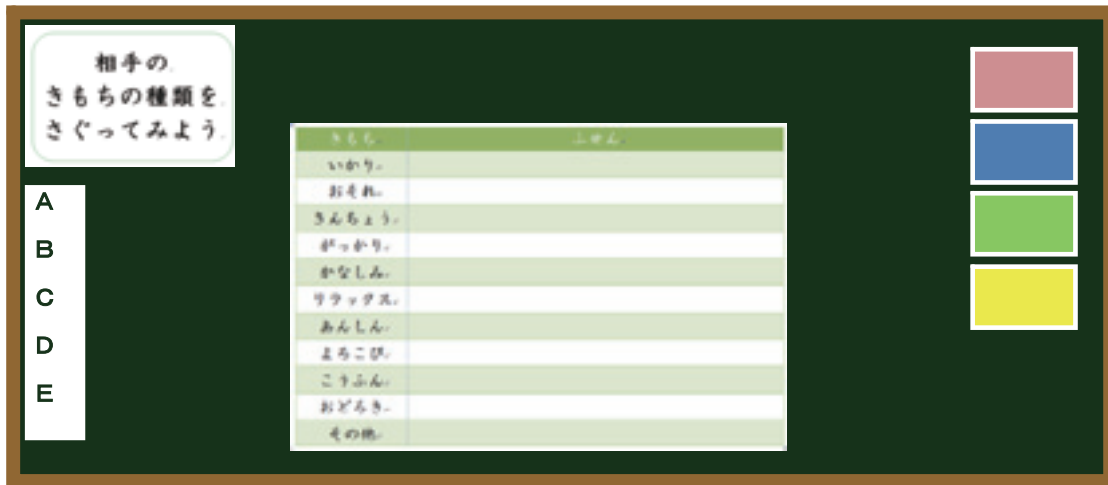


きもちにはたくさんの種類があるよ

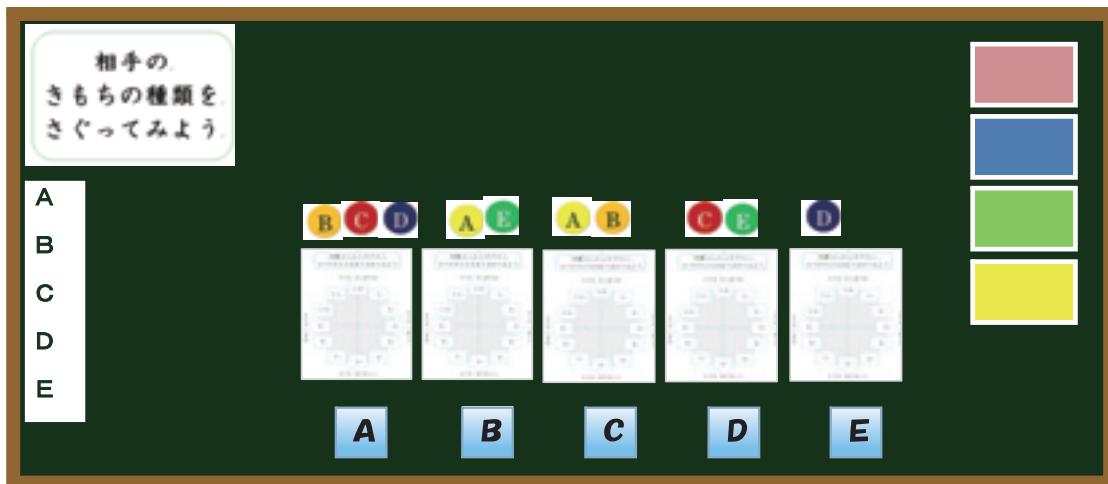
授業の流れ		教師と児童の動き		準備物	
導入 (5分)		相手のきもちは何なの？			
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	<ul style="list-style-type: none"> ・キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●多機能ネームプレート ●ツールBOX ●授業タイトル ●ppt スライド 		
活動 (33分)		感情の種類を探って、相手のきもちを理解するんだ			
4. 助走 (18分) 【グループ活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の感情の種類を探る。(3分) ・結果を共有することで、相手の様々なきもちの種類を知る。(7分) ・各感情の特性をグループ間で共有し、相手の様々な感情を理解する。(8分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・最近感じた周囲の人の感情を付箋に記載する(最大2枚)。 ・10感情のどれかに分類する(前へ貼りに来る)。 ・10感情のうち、4感情を選択する。 ・グループごとに、4感情を円環モデルにあてはめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●ppt スライド ●付箋 ●感情分類シート ●補助シート ●板書② ●色つきカード 4種(教師用) ●極太マジック ●色つきカード 4種(児童用・封筒入) ●円環シート(教師用) ●グループカード ●円環シート(児童用) ●質問シート ●グループカード(投票用) ●銀太ポイントカード ●1回休みカード ●ピンポンパー ●マグネット ●王冠カード 		
5. クライマックス (15分) 【全体活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・各感情の特性をクラス間で共有する。(5分) ・意見を交換し、相手の様々な感情を理解する。(7分) ・疑問を投げかけ、思考をゆさぶる。(3分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ間の違いについて触れ、質問させる。 ・質問シートに質問を書き、質問する所にグループカードを2枚貼る。 ・ゲームを実施し、質問できるグループを決める ・グループごとに質問を行い、その答えを求める。 ・質問したグループ、回答したグループに、それぞれポイントを付与する。(ゲームは最大6回実施) ・チェンジタイムを設け、思考をゆさぶる。 ・チェンジしたグループは変更した理由を発表する。 ・一番多くポイントを獲得したグループバナーの横に王冠カードを貼る。 			
ポイント きもちには様々な種類があることで、きもちを理解できるようになったか					
まとめ (7分)		感情の種類から、相手のきもちを理解することができたよ			
6. シェアリング 7. インセンティブ Q 8. 終結ストーリー 9. 授業プロセス 10. 意義	<ul style="list-style-type: none"> ・感想を交換する。 ・「きもちの種類」について議論する。 ・アニメストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業がどう役立つのかを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。 ・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。 ・電子紙芝居を視聴させる。 ・進行ディスプレイに進行シールを貼る。 ・本授業のまとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ppt スライド ●進行ディスプレイ ●進行シール ●強化シール ●児童用ファイル 		
11. 授業後の活動		<ul style="list-style-type: none"> ・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる。 ・ネームプレートを片づける。 			

第2時間目

板書①(2.本授業の目的、4.助走)



板書②(5.クライマックス)



メモ

板書①：板書①：本授業開始前に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る。
 板書②：感情の種類についてグループで分類中に感情分類シートから円環シートに貼り替える。その後、各グループが質問したいグループを2グループ選択し、グループカードを貼りに来る。ゲームを実施し、質問したグループ、回答したグループにそれぞれポイントを付与する。（板書はクライマックス実施途中の例。各グループの感情カードやマグネットは表示割愛。）

準備物一覧

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●グループバナー、児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、ツールボックス、緑袋、キャプテン/記録係エンブレム、ツールボックス内クリアファイル ●台本、指導案、板書計画、座席表 | <ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、付箋、感情分類シート、補助シート、色つきカード4種(教師用)、極太マジック、色つきカード4種(児童用・封筒入)、円環シート(教師用)、グループカード(※)、円環シート(児童用)、質問シート、グループカード(投票用)、銀太ポイントカード、1回休みカード、ピンポンプー、マグネット、王冠カード、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) <p>※は左記と重複して記載。</p> |
|--|---|

第3時間目

II-4-i #3	上位 目標	感情の理解と 対処の育成	中位 目標	II. 感情の理解ができる。	下位 目標	4. 他者の感情を 理解することができる。
授業名	どんな時に相手のきもちが 生まれるのか、さぐってみよう			目標	i. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。	



相手のきもちの原因をさぐろう

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(8分)		相手のきもちのはわかるの？		
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。		●板書① ●多機能ネームプレート ●授業タイトル ●ppt スライド
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。		
3. 導入ストーリー	・アニメストーリー視聴	・電子紙芝居を視聴させる。		
活動(30分)		感情の発生原因を探って、相手のきもちを理解するんだ		
4. 助走1 (5分) 【グループ活動】	・相手のネガティブ感情の原因を予測する。(5分)	・男女それぞれに、相手(異性)の感情を予測されるグループと、自己モニタリングするグループに分け、シートに怒りまたは落胆の感情が生じる原因について、グループ単位で書かせる。		●板書①② ●ppt スライド ●ヒット率枠 ●女子用カード ●男子用カード ●黒マジック ●説明シート(怒り・落胆) ●例示カード2種 ●結果掲示用シート(怒り・落胆) ●グループカード ●説明シート(喜び) ●結果掲示用シート(喜び) ●予備カード(時間が余った際に使用)
5. クライマックス1 (10分) 【全体活動】	・結果をクラスで共有する。(10分)	・予測する側が自己モニタリング側の予測をどれだけできているのか、結果を発表し、ヒット率を記載する。		
6. 助走2 (5分) 【グループ活動】	・相手のポジティブ感情の原因を予測する。(5分)	・男女それぞれに、相手(異性)の感情を予測されるグループと、自己モニタリングするグループに分け、シートに喜びの感情が生じる原因について、グループ単位で書かせる。		
7. クライマックス2 (10分) 【全体活動】	・結果をクラスで共有する。(10分)	・予測する側が自己モニタリング側の予測をどれだけできているのか、結果を発表し、ヒット率を記載する。 ・総合結果を発表する。		
ポイント きもちには様々な発生原因があること実感したか				
まとめ(7分)		感情の発生原因から、相手のきもちを理解することができたよ		
8. シェアリング	・感想を交換する。	・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。		●ppt スライド ●進行ディスプレイ ●進行シール ●強化シール ●児童用ファイル
9. インセンティブQ	・「きもちの原因」について議論する。	・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。		
10. 終結ストーリー	・アニメストーリー視聴	・電子紙芝居を視聴させる。		
11. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・進行ディスプレイに進行シールを貼る。		
12. 意義	・授業がどう役立つのかを伝える。	・本授業のまとめを行う。		
13. 授業後の活動		・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる(連続実施の場合は#4後)。 ・ネームプレートを片づける(連続実施の場合は#4後)。		

第3時間目

板書①(2.本授業の目的、4.助走1、5.クライマックス1)

板書②(6. 助走 2、7.クライマックス 2)

メモ

板書①：本授業の目的説明時に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る
 板書①：ネガティブ感情が生じる原因を予測し、結果を発表するまで掲示
 板書①から②への移行：ポジティブ感情が生じる原因を予測する活動開始時に貼りかえる

準備物一覧

<ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、緑袋、黒マジック、キャプテン/記録係エンブレム ●台本、指導案、板書計画、座席表 	<ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、ヒット率棒、女子用カード、男子用カード、黒マジック、説明シート(怒り・落胆)、例示カード 2種、結果掲示用シート(怒り・落胆)、グループカード(※)、説明シート(喜び)、結果掲示用シート(喜び)、予備カード(時間が余った際に使用)、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) <p>※は左記と重複して記載。黒マジックは通常より数が多くなるため準備時には注意。</p>
--	--

第 4 時間目

II-4-j.1 #4	上位目標	感情の理解と対処の育成	中位目標	II. 感情の理解ができる。	下位目標	4. 他者の感情を理解することができる。
授業名	相手のきもちの強さをさぐってみよう		目標	j. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。 I. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。		

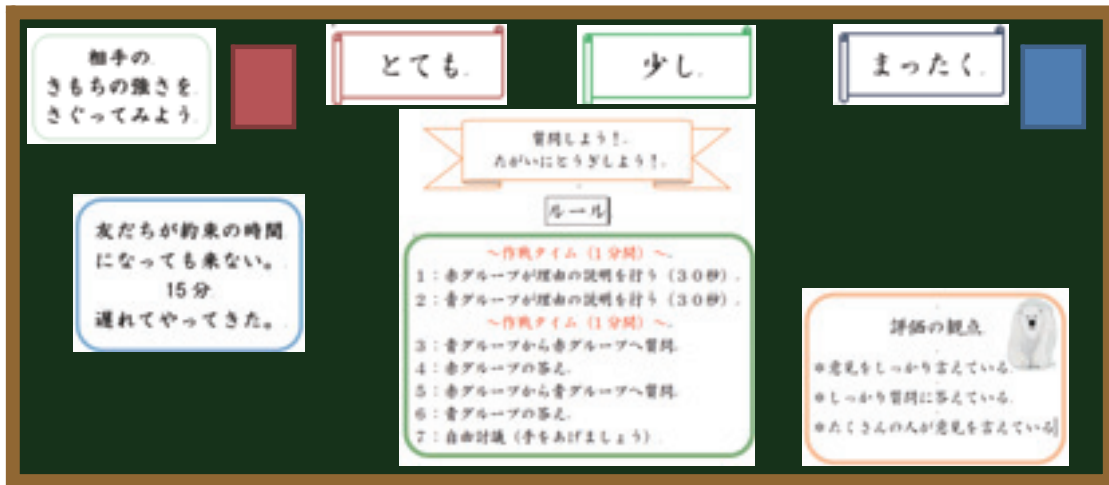


相手のきもちの強さをさぐろう

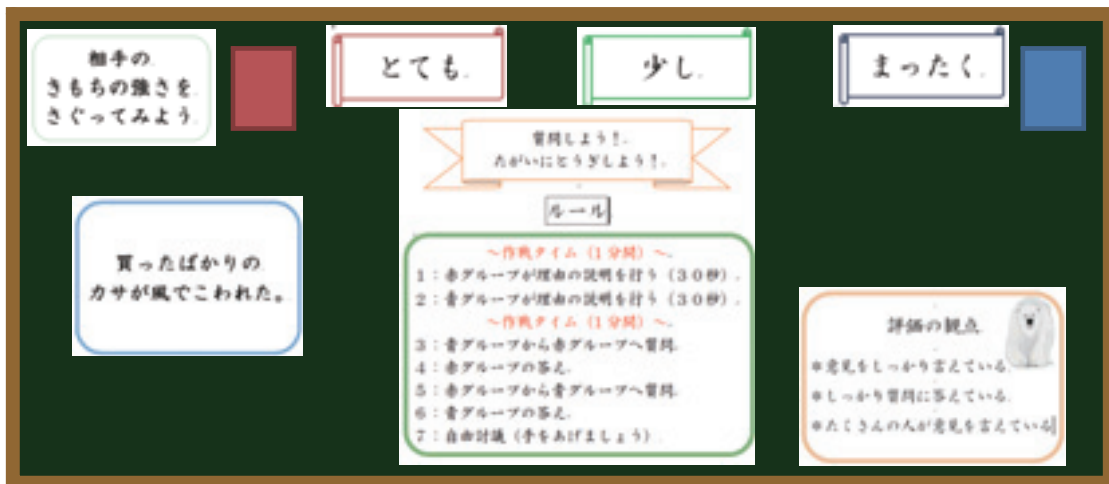
授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(5分)		相手のきもちのはわかるの？		
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。		●板書①
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。		●多機能ネームプレート
3. 導入ストーリー	・アニメストーリー視聴	・電子紙芝居を視聴させる。		●授業タイトル
				●座席配置表
				●ppt スライド
活動(33分)		感情の強さを探って、相手のきもちを理解するんだ		
4. 助走1 (3分) 【グループ活動】	・怒り感情の強さを特定する。(3分)	・「友だちが約束の時間になっても来ない。15分遅れてやってきた」という、怒り感情を想起する場面を提示し、児童が感じる感情の強さの違いから、2グループに分ける。		●板書①
5. クライマックス1 (12分) 【全体活動】	・怒り感情の強さの理由について共有する。(12分)	・感情の強さが違う2グループでディベートを行う。 ・目を閉じて、自分自身でジャッジを行う。		●ppt スライド
6. 助走2 (3分) 【グループ活動】	・落胆感情の強さを特定する。(3分)	・判定グループに所属していた児童に、「買ったばかりのカサが風でこわれた」という、落胆感情を想起する場面を提示し、児童が感じる感情の強さの違いから、2グループに分ける。		●ストレスシート(怒り版)
7. クライマックス2 (15分) 【全体活動】	・落胆感情の強さの理由について共有する。(10分) ・意見の共有が出来たことを認識しあう。(5分)	・感情の強さが違う2グループでディベートを行う。 ・目を閉じて、自分自身でジャッジを行う。 ・レッドカーペットを教室の前と後ろへ敷く。 ・各自整列し、順次握手をする。		●感情の強さを示すシート3種
				●赤札・青札
				●評価観点シート
				●進行表
				●ストップウォッチ
				●板書②
				●ストレスシート(落胆版)
				●レッドカーペット
ポイント 相手のきもちの強さには、考え方がかかわっていることを理解できたか				
まとめ(7分)		感情の強さから、相手のきもちを理解することができたよ		
8. シェアリング	・感想を交換する。	・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。		●ppt スライド
9. インセンティブQ	・「きもちの強さ」について議論する。	・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。		
10. 終結ストーリー	・アニメストーリー視聴	・電子紙芝居を視聴させる。		
11. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・進行ディスプレイに進行シールを貼る。		●進行ディスプレイ
12. 意義	・授業がどう役立つのかを伝える。	・本授業のまとめを行う。		●進行シール
13. 授業後の活動		・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる。 ・ネームプレートを片づける。		●強化シール
				●児童用ファイル

第4時間目

板書①(2.本授業の目的、4.助走1、5.クライマックス1)



板書②(6. 助走2、7.クライマックス2)



メモ

板書①：本授業の目的説明時に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る
 板書①：怒り感情想起場面におけるディベート終了まで掲示
 板書①から②への移行：怒り感情から、落胆感情想起場面におけるディベート開始時に、ストレスシート（黒板左下参照）を貼りかえる

準備物一覧

<ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、緑袋、キャプテン/記録係エンブレム ●台本、指導案、板書計画、座席表 	<ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、ストレスシート(怒り版)、感情の強さを示すシート3種、赤札・青札、評価観点シート、進行表、ストップウォッチ、ストレスシート(落胆版)、レッドカーペット、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) ※は左記と重複して記載。
--	--

第5時間目

Ⅲ-6-p #5	上位 目標	感情の理解と 対処の育成	中位 目標	Ⅲ. 感情への対応ができる	下位 目標	6. 他者の感情に 対応することができる
授業名	相手のきもちに どうやって対応していたのか についてさぐってみよう			目標	p. 他者の感情への対応方法の現状を把握できる。	

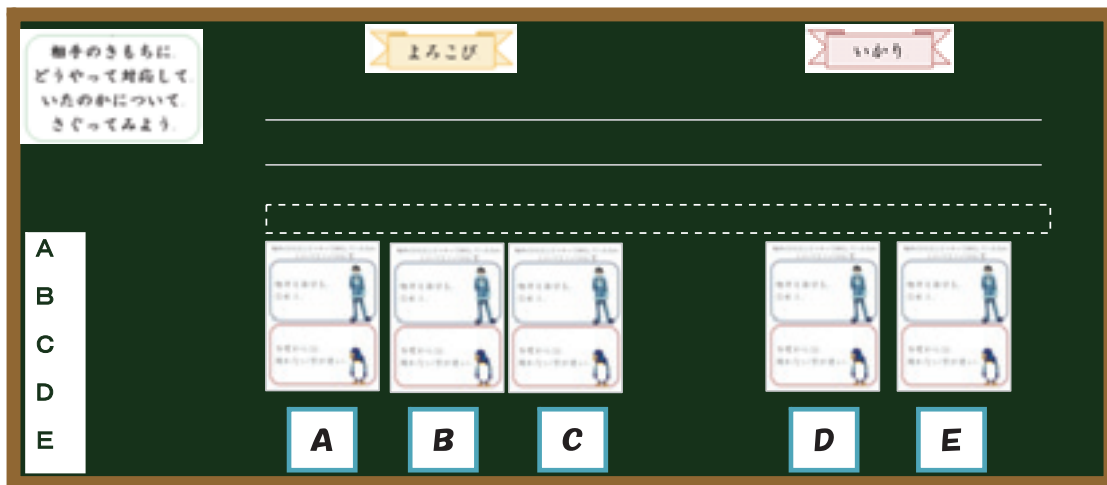


対応方法の自己モニタリングだ！

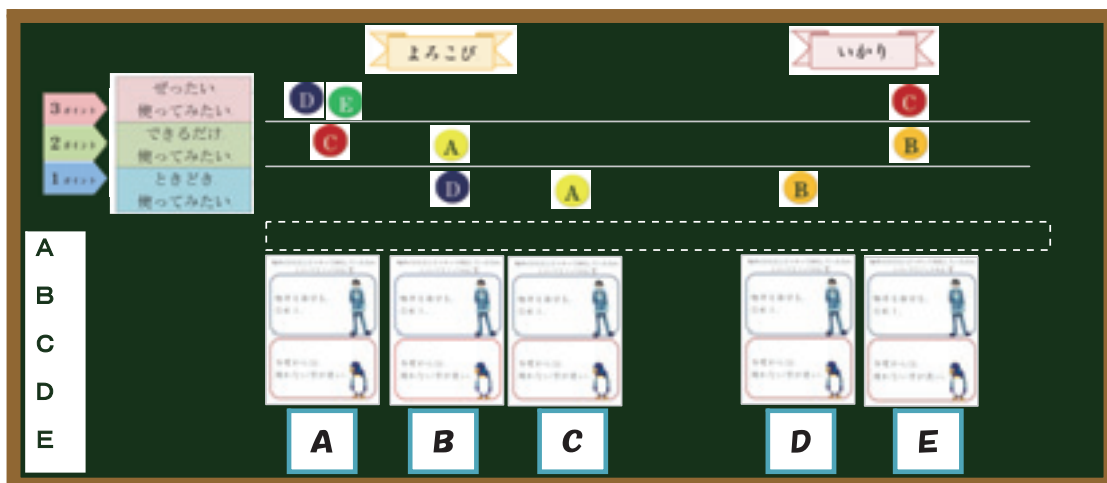
授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(8分)		相手のきもちはわかるの？		
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●多機能ネームプレート ●ツールBOX ●授業タイトル ●ppt スライド ●区分紐 	
活動(30分)		相手のきもちへどうやって対応していたのかを思い出すんだ		
4. 助走(15分) 【グループ活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の感情への対応について、これまで使っていた方法を特定する。(5分) ・グループで対応方法を共有する。(10分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分がこれまで使ってきた、相手の感情(いかりまたはよるこび)への対応方法について、付箋に記載する。 ・記載した付箋をシート上で分類する。 ・グループごとに「相手も自分もオッケー」と「今度からは使わない方が良い」欄に貼られた付箋の中から、ひとつずつピックアップし、その方法が書かれた付箋をキャラクターの絵の上に移動する。その後、黒板にシートを貼りに来る。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書①② ●ppt スライド ●自己モニタリングシート ●付箋 ●グループカード ●感情札2種 	
5. クライマックス(15分) 【全体活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスで、対応方法を共有する。(5分) ・自分のグループの対応方法についてアピールし、共有を深める。(10分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・対応方法を紹介する。 ・投票を行い、グループでアピールできるよう、シートへ記入する。 ・ゲームのルールを説明する。 ・ゲームをしながらアピールを行う。 ・アピールできたグループのランクを順次あげていく。カードがないグループには、先生カードを貼る。ゲームはダブルポイント含め最大7回実施。 ・ポイントの集計後、優勝チームに王冠カードを貼る。 	<ul style="list-style-type: none"> ●アピールシート ●グループカード(投票用) ●評定シート ●グループバナー ●先生カード ●3種のポイントカード ●番号カード3種 ●マグネット ●王冠カード 	
ポイント 相手のきもちへどうやって対応してきたのかを再認できたか				
まとめ(7分)		相手のきもちへの様々な対応方法がわかったよ		
6. シェアリング 7. インセンティブQ 8. 終結ストーリー 9. 授業プロセス 10. 意義	<ul style="list-style-type: none"> ・感想を交換する。 ・「きもちへの対応方法」について議論する。 ・アニメストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業がどう役立つのかを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。 ・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。 ・電子紙芝居を視聴させる。 ・進行ディスプレイに進行シールを貼る。 ・本授業のまとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ppt スライド ●進行ディスプレイ ●進行シール ●強化シール ●児童用ファイル 	
11. 授業後の活動		<ul style="list-style-type: none"> ・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる。 (ネームプレートを片づける。) 		

第5時間目

板書①(2.本授業の目的、4.助走、5.クライマックス)



板書②(5.クライマックス)



メモ

- 板書①：授業開始前に、区分紐を貼っておく
 板書①：本授業の目的説明時に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る
 板書①：各グループの自己モニタリングシートを貼り、ベストワンを上（点線枠内）に記載する（記載はここでは割愛）
 板書②：グループカード投票時に評価シート、ゲーム説明時に3種のポイントカードを貼る。ゲーム進行とともに、投票されたグループカードを上（点線枠内）にあげる。（板書はクライマックス実施途中例）

準備物一覧

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●グループバナー、児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、ツールボックス、緑袋、キャプテン/記録係エンブレム、ツールボックス内クリアファイル ●台本、指導案、板書計画、座席表 | <ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、区分紐、自己モニタリングシート、付箋、グループカード(※)、感情札2種、アピールシート、グループカード(投票用)、評価シート、グループバナー(※)、先生カード、3種のポイントカード、番号カード3種、マグネット、王冠カード、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) <p>※は左記と重複して記載。</p> |
|--|---|

第6時間目

Ⅲ-6-q #6	上位 目標	感情の理解と 対処の育成	中位 目標	Ⅲ. 感情への対応ができる。	下位 目標	6. 他者の感情に 対応することができる。
授業名	相手の考え方を考える方法を さぐってみよう			目標	q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。	



相手のきもちへの考え方をチェンジ！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(5分)		相手のきもちはわかるの？		
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	<ul style="list-style-type: none"> ・キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●多機能ネームプレート ●ツールBOX ●授業タイトル ●ppt スライド 	
活動(33分)		感情の強さを探って、相手のきもちを理解するんだ		
4. 助走(15分) 【グループ活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の認知パターンを予測する。(4分) ・相手の認知を変容するための対応方法を考える。(6分) ・クラスで共有する。(5分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・怒り感情を誘発する出来事によって生じる認知をメモに記載させ、カードに記載する。 ・認知を変容する対応方法を考えて、メモに記載させ、その後カードに記載する。 ・カードを貼りに来る。 ・カードの内容に一通り触れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●ppt スライド ●メモ用紙 ●グループカード(青) ●ストレッチシート ●黒マジック 	
5. クライマックス(18分) 【全体活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・よりよい対応方法を考える。(5分) ・意見を共有する。(5分) ・思考をゆさぶる。(3分) ・結果を共有し、成果をたたえる。(5分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・認知と対応方法のマッチングを考えて、番号札を貼る。 ・認知と対応方法のマッチングがグループによって異なる箇所に触れ、理由を発表させる。 ・チェンジタイムを導入する。 ・変更したグループは、その理由を発表する。 ・グループごとに「支持率」と「正答率」を算出し、発表する。 ・優勝チームに王冠カードを貼る。 	<ul style="list-style-type: none"> ●例示カード2種 ●採点シート ●分類カード2種(あ、い) ●考え方カード ●対応方法カード ●板書② ●番号札 ●星マーク ●グループカード(赤) ●王冠カード 	
ポイント 相手のきもちの強さには、考え方がかかわっていることを理解できたか				
まとめ(7分)		感情の強さから、相手のきもちを理解することができたよ		
6. シェアリング 7. インセンティブQ 8. 最終ストーリー 9. 授業プロセス 10. 意義	<ul style="list-style-type: none"> ・感想を交換する。 ・「きもちへの対応方法」について議論する。 ・アニメストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業がどう役立つのかを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。 ・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。 ・電子紙芝居を視聴させる。 ・進行ディスプレイに進行シールを貼る。 ・本授業のまとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ppt スライド ●進行ディスプレイ ●進行シール ●強化シール 	
11. 授業後の活動		<ul style="list-style-type: none"> ・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる。 ・ネームプレートを片づける。 	<ul style="list-style-type: none"> ●児童用ファイル 	

第6時間目

板書①(2.本授業の目的、4.助走、5.クライマックス)

相手の考え方を
変える方法を
さぐってみよう

あ

支持率

(2)予想するグループ (正答率)		A	B	C	D	E	
(1)予想されるグループ (支持率)	A						1
	B						2
	C						3
	D						4
	E						5

相手への対応方法

正答率

A

B

C

D

E

①誰に交らなくて良かったか。
理由がわからないので、
友だちAがイライラしている。

②友だちBが得意を言ったので
友だちAがイライラしている。

い

板書②(5.クライマックス)

相手の考え方を
変える方法を
さぐってみよう

あ

支持率

(2)予想するグループ (正答率)		A	B	C	D	E	
(1)予想されるグループ (支持率)	A						1
	B						2
	C						3
	D						4
	E						5

相手への対応方法

正答率

A

B

C

D

E

①誰に交らなくて良かったか。
理由がわからないので、
友だちAがイライラしている。

②友だちBが得意を言ったので
友だちAがイライラしている。

い

メモ

板書①：本授業の目的説明時に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る
 板書②：投票後、投票結果が異なるグループのところに、星マークのカードを貼る。チェンジタイム導入後、新たな番号札の緑地側を貼らせる。最終の支持率については、「あ」と投票シートの間にすきまを作り、そこに記載する。また、正答率については、グループバナー横へ記載する。（各記載については、ここでは割愛）。支持率発表時には赤いグループカードを一番右の対応方法カードの横へ貼る。最後に各率のTOPの横に王冠カードを貼る。（板書は活動途中例）

準備物一覧

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●グループバナー、児童用ファイル、進行ディスプレイ、多機能ネームプレート、ツールボックス、緑袋、黒マジック、キャプテン/記録係エンブレム、ツールボックス内クリアファイル ●台本、指導案、板書計画、座席表 | <ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、メモ用紙、グループカード(青)、ストレッサシート、黒マジック(※)、例示カード2種、採点シート、分類カード2種(あ、い)、考え方カード、対応方法カード、番号札、星マーク、グループカード(赤)、王冠カード、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) <p>※は左記と重複して記載。</p> |
|--|--|

第7時間目

Ⅲ-6-r #7	上位 目標	感情の理解と 対処の育成	中位 目標	Ⅲ. 感情への対応ができる。	下位 目標	6. 他者の感情に 対応することができる。
授業名	相手のきもちへの 対応方法を練習しよう！		目標	r. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。		



相手のきもちへの対応は、ばっちりだ

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(5分)		相手のきもちのはわかるの？		
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●多機能ネームプレート ●ツールBOX ●授業タイトル ●ppt スライド 	
活動(30分)		相手のきもちへの対応方法を考え、練習しよう		
4. 助走(10分) 【グループ活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の感情への対応内容を考える。(10分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・怒り、落胆、喜びの感情が生じるストーリーを見て、そのときの対応方法(声かけ)について、例を示す。 ・それぞれの感情に対応する言葉を、グループで考え、シートに記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●ppt スライド ●グループバナー ●セリフシート3種 ●説明シート 	
5. クライマックス(20分) 【全体活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・怒り感情における対応内容を共有し、実践する。(7分) ・落胆感情における対応内容を共有し、実践する。(5分) ・喜びにおける対応内容を共有し、実践する。(5分) ・結果を共有し、喜びの気持ちへ対応する。(3分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをしながら怒り感情への対応方法についてロールプレイを行う。 ・発表グループにポイントを付与する。(シングルポイント2回実施) ・ゲームをしながら落胆感情への対応方法についてロールプレイを行う。 ・ゲームの進行は怒り感情時と同様。(ダブルポイント2回実施) ・ゲームをしながら喜び感情への対応方法についてロールプレイを行う。 ・ゲームの進行は怒り感情時と同様。時間に余裕があれば、とっさの事態にも対応できるようにロールプレイを行う。(トリプルポイント最大4回実施) ・総合結果を発表し、優勝グループの透明シールをペナントに貼り、贈呈する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●銀太ポイントカード ●ペナント ●グループ旗 ●マグネット ●透明シール 	
ポイント きもちへの対応方法を考えて、練習できたか				
まとめ(10分)		相手のきもちも、自分のきもちとも、仲良くできるよ！		
6. シェアリング 7. インセンティブQ 8. 終結ストーリー 9. 授業プロセス 10. 意義	<ul style="list-style-type: none"> ・感想を交換する。 ・「きもち」について議論する。 ・アニメストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業がどう役立つのかを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。 ・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。 ・電子紙芝居を視聴させる。 ・進行ディスプレイに進行シールを貼る。 ・本授業のまとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ppt スライド ●進行ディスプレイ ●進行シール ●強化シール ●児童用ファイル 	
11. 授業後の活動		<ul style="list-style-type: none"> ・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる。 ・ネームプレートを片づける。 		

第7時間目

板書①(2.本授業の目的、5.クライマックス)



メモ

板書①：本授業の目的説明時に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る
 板書①：ロールプレイ説明時にペナントを黒板中央へ貼る。その後、ロールプレイ実施グループへポイントを付与する。（板書はクライマックス実施途中例）

準備物一覧

<ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●グループバナー、児童用ファイル、進行ディスプレイ、多機能ネームプレート、ツールボックス、緑袋、黒マジック、キャプテン/記録係エンブレム、ツールボックス内クリアファイル ●台本、指導案、板書計画、座席表 	<ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、グループバナー(※)、セリフシート3種、説明シート、銀太ポイントカード、ペナント、グループ旗、マグネット(※)、透明シール、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※) <p>※は左記と重複して記載。</p>
--	--

感情の理解と対処の育成プログラム

小学校 3 年生版

第 1 時間目～第 8 時間目

授業台本

第1時間目

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

#1(共通 ver.(一部注釈参照))

他者の感情を特定することができる

導入(7分) 授業の目的について説明し、参加への動機づけを高める

1 準備・注意

※5グループで実施の場合は、あらかじめスライド内よりFグループを削除しておく(詳細は後述)
※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく



みなさん、こんにちは。予防教育の授業をします。よろしくお願ひします。
予防教育の授業の中でも、この時間からは、「きもち」について勉強します。
勉強をはじめの前にかくつか説明をしたいと思います。

一緒に座っているみなさんは、同じグループです。グループの名前はネームプレートにかいてあります。
この授業でつかう道具は、机の真ん中にあるツールBOXに入っています。
この授業がはじまる前には、ネームプレートをつけておいてください。
勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



(音声付き バージョン(01'58''))

キャラクターは毎週変わります。記録係さんはたまたまに変わります。グループのみなさんもしっかり頑張りますよ。

スライド・クリック

2 本授業の目的 みなさんは友だちのどんなところを見て、怒ったり、がっかりしているきもちを読み取っているのでしょうか?この時間は、人は相手のきもちをどうやって読み取っているのか?というところについて勉強していきたいと思ひます。勉強することは、わかりましたか?

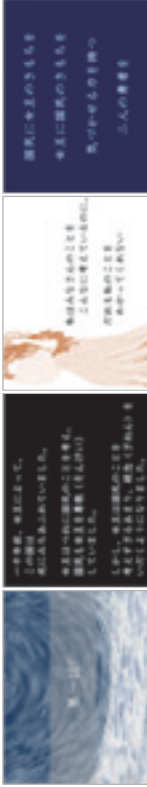
3 導入ストーリー(04'20'') アニメストーリーみえます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

#1(共通 ver.(一部注釈参照))



ナレーション「1000年前、女王によって、この国は光に満ちあふれていました。女王は常に国民のことを考え、国民も女王を尊敬していました。しかし女王は、国民のことを考えすぎると、疑念を抱くようになりました。」
アウロラ「私はみなさんのことをこんなに考えているのに、誰も私のことをわかってくれない。」

ナレーション「国民のきもちが理解できなくなると女王は、誰も信じられなくなり、心を閉ざしてしまいました。そして、女王は人とのかわりを選び、城の地下室から出てこなくなりました。女王を失った国は凍り付き、人々は寒さのあまり活動できなくなりました。そして、国は活気を失ってしまいました。女王の隣近ナヴィガトリアは、この国を救うため、動物の家来をつれて勇者を探しに出かけました。国民に女王のきもちを、女王に国民のきもちを、気づかせる力をもつ二人の勇者を。」

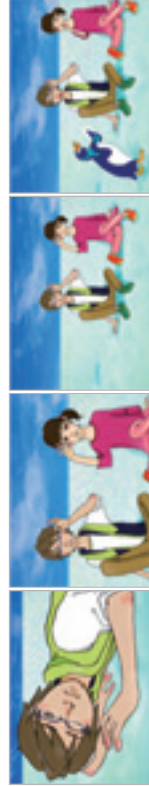


うさぎ「なかなか勇者はみつからないわね。もうみつからないかもしれない。不安だわ。あれ、あの子たち。まつ、まさか?!背中が光った。勇者の証。」

冬真「うさぎが逃げた。捕まえるぞ、来幸。」 来幸「たいへん。まっで〜。」

冬真「うさぎはどこだ。なんだ。空模様があやしいな。雪まで降ってきたぞ。」来幸「どんどん雪が降ってくるわ。」

二人「うわあああ〜」



冬真「う〜ん。気を失っていたのか・・・。」来幸「ここはどこ?」銀太「やあっ!!」

二人「なんだこいつ。ペンギンがしゃべってるのか。」銀太「おれは銀太。いっしょに旅をしよう。」



新しいお話が始まりました。さて、続きはどうなるのでしょうか。
旅の続きをみてみましょう。もう一度スクリーンの方に向きましょう。

スライド・クリック

操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。



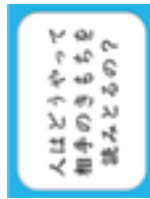
冬真「いきなり旅だった。それより、何だよ。」銀太「氷河の国だよ。とにかくこれを着て、寒いでしょ。」
冬真「確かにあったかいけど、こんなの着せられるのかよ。」
銀太(影)「こいつら、ほんとに勇番なのか。ただの子どもじゃないか。」



冬真「ところで、旅って、何だよ。」銀太「うさぎを探す旅だよ。」銀太(影)「そろそろ二人をためてみるか」
銀太「人間って楽しい。」来幸「楽しい? どうかしら。勉強がたいへん。人間関係も難しい。けっこう大変よ。」
冬真「そうだな。みんな何を考えてるんだか。」
銀太「ちゃんと言明してよ。そうすれば、うさぎをさがすために大切な雪の結晶が見つかるよ。」
来幸「結局? ほんとに? それじゃ、がんばるわ」

展開 (30分) 相手の感情に気づくため身体的特徴の手掛かりを学習する

4 活動助走 (13分)



人は相手のきもちをどうやって読み取っているのか? について考えていきましょう。

【1：感情によって発生する、身体的特徴と声や言葉について説明する (2分)】

きもちについても色々なものがあります。種類については次の時間に勉強します。
この時間は、いかりのきもち、がっかりのきもち、そしてよるこびのきもちについて考えてもらいます。



先生は、自分がそれぞれのきもちになったときの身体的特徴や声やことばについてまとめてみてください。
～例示シートを黒板の左端に貼って、時間があれば一部解説する～
これは、自分がたとえはいかりのきもちになったときの特徴です。
相手のきもちを部み取るときにも参考になる特徴ですね。

では、私たちが相手のきもちを読み取るときに、どんなことに注目しているのかを考えてみたいと思います。

操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

【2：相手の感情によって発生すると考えられる身体の特徴と声や言葉について考える (5分)】

スライド・クリック



※5グループのときはスライドからPグループ表示を消す
ABグループさん、手をあげてください。ABグループさんにはいかりのきもちについて考えてもらいます。
CDグループさん、手をあげてください。CDグループさんにはがっかりのきもちについて考えてもらいます。
E(F)グループさん、手をあげてください。E(F)グループさんにはよるこびのきもちについて考えてもらいます。

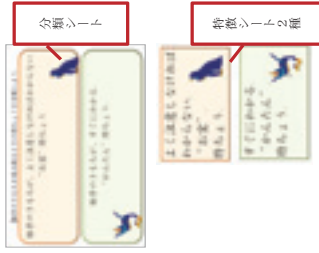
手順を説明します。キャプテン、ツールボックスの中から赤いファイルがあるので出してください。

シートをグループの机の上に広げましょう。また、付箋が貼られたシートがあると思います。自分の好きな色をとってください。では、それぞれに割り当てられたきもちについて思い出し出してみてください。今から2種類の特徴について書いてもらいたいと思います。

～特徴シート2種を貼る～

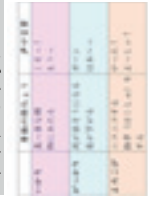
一つ目は「相手のきもちが、すぐにわかる“かんたん”特徴」を
二つ目は「相手のきもちが、よく注意しなければ分からない“お宝”特徴」をそれぞれ書いて、シートに貼ってください。

たとえば、よるこびのきもちについて考えると、
“かんたん”特徴ならば、飛び跳ねるなどの例が考えられますよね。
“お宝”特徴ならば、小さくガッツポーズをするなどの例が考えられますよね。
2枚ともできた人は、お宝特徴について、2枚目にチャレンジしてみてください。
2枚目までチャレンジした人も1枚余ると思いますが、それは間違えたときに使ってください。



時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter。ただし、以下注釈参照)。



※考えている最中は特徴シートをスライドにも表示 (BGM が鳴っている時は自動的に表示される) ～出来たところでクリックして音楽を止め、次の段階に進む。なお、それぞれの特徴に最低1枚は貼られていたら、3分以上時間をかける必要はない～

#1(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

スライド・クリック

【3：グループで結果を共有する(6分)】

キャプテン、ソールボックスの中から、**色のファイルとマジック**を出してください。カードが2枚入っています。みなさんが貼ってくれた付箋をみてください。それぞれの特徴から一つずつ選んで、カードに書いてもらいます。

お宝特徴は「これはみんな気づいていないかも」ものを、かんたん特徴は「みんなに紹介したい」ものを選んでください。カードには例えはこのように、マジックの太い方で、**書きなして直接、はっきりと大きく書いてください。内容も簡単に書いてください。**

～**例示カードをみせながら説明する。**～

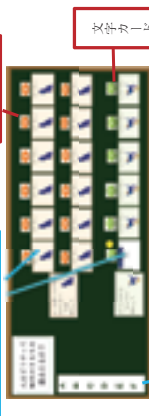
どれを書くのかを2枚とも決めてから書きましょう。できたところは、先生のところに持って来てください。はやく出来たグループには、お宝特徴の追加カードをもう一枚渡すので、書いてください。

時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分終了。再生したい場合は上矢印+Enter)。



クライマックス前



クライマックス時

5グループのときは
5グループ版のパスナーを使用

※カード作業中に、例示シートをはがし、グループパスナーを貼る。

※数字&文字カードを上記のように準備する。

※お宝特徴カードは最大でグループ数×2倍のカードが貼られる。

※5グループのときは、教師カード2種(書き感情時の各特徴を記載したもの)を貼る。

※(1)と(ア)には、Cグループのものを貼る。

～上記の掲示物などの準備が出来たところでクリックして音楽を止め、次の段階に進む～

スライド・クリック

#1(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

5 活動クライマックス (17分)

ここで実施するゲームの共通ルール(両特徴の紹介時、ともに共通)

- ① 一番左端のカード(Cグループのカード)を開ける
 ※お宝特徴の場合は①で開いたカードが「お宝特徴」かどうか問い、一人でも手があがればIP
- ② ゲームを実施して、カードを引くことができる児童を決める。
- ③ 残りのカードから1枚カードを引く
- ④ 同じきもちのカードなら2P、同種類(ボジティブ or ネガティブ)のカードならIP
- ⑤ 基準となるカードが③で引いたカードに移る。～以下②以降と同じ手順を繰り返す～

【4：相手の感情を読み取るときの「かんたん特徴」について、クラスで共有する(7分)】

※ゲームは2回実施

今からみなさんのカードを見てみたいと思いますが、先生はみなさんのカードをバラバラに貼りました。先生が書いたカードも貼ってあります **※5グループ実施時のみ、伝達**

「かんたん特徴」の一番左端のカードだけ開けてみたいと思います。カード、オープン。

～一番左端のカードを開ける～

Cグループさんで、がっかりのきもちのときの○○という特徴ですね。

～マジックをカードの上に貼る～

では、今からどこかのグループにカードを引いてもらいます。

スライド・クリック



～**銀太ポイントカードを見せながら、以下を説明～**

ひいてもらったカードが、同じがっかりのきもちの場合は2ポイント
 同じいやなきもちのカード、ここではいかりのきもちの場合は1ポイント獲得できます。

カードを引くことができるグループをゲームを決めたいと思います。

スライド・クリック



「一番星はどれた!？」ゲーム。拍手。

スライド・クリック



#1(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。



まずは練習です。手は膝の上に置きます。ぶつかからないようにいすを少し後ろへ下げましょう。

スライド・クリック



ここに真っ暗な画面があります。先生が Readyと言ったら、GOと言ってください。Ready (教師)、GO (児童)

スライド・クリック



(ひらがな vs ㊦グ (カタカナ))

すると画面がこしずつ変わります。
 ここには8つ、他の7つと違って1つだけ輝いている何かの種類別の文字や絵が出てきます。
 この例でいうと、1つだけカタカナが輝いていますよね。
 最後まで出て来るか来ないかのところで、シャッターがおります。

～説明時のみは、こちらのタイミングでクリックし、シャッターをおろす。本番では自動でおろす～

スライド・クリック



その後、カウントダウンを流します。

スライド・クリック



#1(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

GOと表示されたら、分かった人はしっかり大きな声を出しながら「はい」といって手をあげて立ちましょう。この間にグループで相談してもOKです。何番が種類の違って輝いているものだったのか答えてもらい、それが正解ならば、カードを引くことができます。



～1回休みカードを見せながら、下記の注意を促す～

ただし、適当に答えたり、ふさげたりした場合は1回休みになります。注意しましょう。

スライド・クリック

それでは、本番です。



スライド・クリック

手は膝の上。Ready (教師)、GO (児童) 続いてカウントダウンです。

スライド・クリック

Dグループさんが早く綺麗にあげてくれました。みなさんすわります。Dグループさん、せーので答えてください。せーの。①番ですね。果たして正解でしょうか？正解は！せーの「オーブン」(教師・できれば児童も)

《不正解の場合》

～Xの音をピンポンプで鳴らしながら～
 残念、不正解です。他に分かるグループは手を挙げましょう。

《正解の場合》

スライド・クリック

正解です。拍手。①のみ野菜で、輝いていましたね。

《その他、ゲーム進行上の注意点》

*不正解が続く場合は「ヒント。正解は⑥か⑦です」と誘導する
 *他との違い、(理由)はこちらで説明する。



Dグループさんはどのカードを開けるのか、2,3秒相談してください。どのカードにしますか？〇〇番と答えましょう。Dグループさん全員で教えてください。せーの。ウのカードですね。カードオーブン。Aグループさんが書いてくれた、いかりのきもちのときの〇〇という特徴でした。よって、アとウが同じいやなぎまもちのときだったので、Dグループさんは1ポイント獲得です。拍手。

続いて、もう一枚引いてみましょう。基準となるカードはAグループさんのカードです。
 ～マグネットを移動させ、基準となるカードを明示する～
 ～もう一度、上記と同じように実施する～



それでは、残りのカードも見えてみましょう。～一通り紹介する～

#1(共通 ver. (一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標
c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

かんたん特徴にも色々なものがありますね。

1回目 	2回目 
--	--

【5：相手の感情を読み取るときの「お宝特徴」について、クラスで共有する(10分)】

続いて、「お宝特徴」の一番左上端上のカードだけ開けてみたいと思います。カード、オープン。
Cグループさんで、がっかりのきもちのときの〇〇という特徴ですね。
～マグネットを移動させ、基準となるカードを明示する～

～お宝特徴時のみ、下記の質問をしてポイントを付与する～

お宝特徴なので、あえて聞いてみたいと思います。これはお宝特徴だと思う人。
何人か手が上がりました。先生もお宝特徴だと思うので、Cグループさんは1ポイント獲得です。拍手。

先ほどと同じようにカードを引くことができるグループを決めたいと思います。

スライド・クリック

手は膝の上。Ready (教師)、GO (児童)
続いてカウントダウンです。

スライド・クリック

Aグループさんが早く綺麗にあけてくれました。みなさんすわります。Aグループさん、せーので答えてください。せーの。⑦番ですね。果たして正解でしょうか？正解は！せーの「オープン」(教師・できれば児童も)

《不正解の場合》

～Xの音をピンポンプーンで鳴らしながら～残念、不正解です。他に分かるグループは手を挙げましょう。

《正解の場合》

スライド・クリック

正解です。拍手。⑦だけ中国語での挨拶でしたね。

Aグループさんはどのカードを開けるのか、2、3秒相談してください。

どのカードにしますか？Aグループさん全員で教えてください。せーの。3番のカードですね。カードオープン
Eグループさんが書いてくれた、よろこびのきもちの〇〇という特徴でした。

うれしいきもちいやなきもちなので、ポイントゲットならずです。残念。

続いて、もう一枚引いてみましょう。基準はEグループさんのカードです。

～マグネットを移動させ、基準となるカードを明示する～

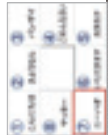
はじめに、Eグループさんのカードがお宝特徴かどうか聞きたいと思います。お宝特徴だと思う人。
お宝特徴として認められましたので、Eグループさんは1ポイント獲得です。拍手。

～もう一度、上記と同じように実施する～

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標
c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

#1(共通 ver. (一部注釈参照))

1回目 	お宝特徴：シングルポイント
---	---------------

(日本語 vs ②ニールハオ(中国語))

※「他の国の言葉が入っています」などのヒントを提示してもOK

スライド・クリック



ダブル・ポイント・チャンス。拍手。ここからは、全てのポイントが2倍になります。しっかり頑張ります。

※以下、シングルポイント時と同様に進める。時間の許す限り実施



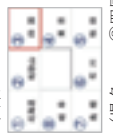


※途中のスライドからシェアリングに飛ぶ場合は、スライドの真ん中 (空白) をクリック

なお、シングルポイントの2回目からもシェアリングに飛べるため、全く時間がない場合は

ダブル・ポイント・チャンスを判定してもOK

※8回目までは実施出来るように努力する

※最後は書いたグループ (カードを開けられたグループ) にポイントを付与して終了。

2回目 	お宝特徴：ダブルポイント
3回目 	(魚類 vs ④クジラ(ほ乳類)) ※タツノオトシゴは魚類
4回目 	(県名 vs ③四国(地方名))
5回目 	(地球 vs ⑤地球(惑星))
6回目 	(書くもの vs ⑥ハンコ(押すもの))

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 c. 身体的特徴から他者の感情に気づくことができる。
 d. 声や言葉から他者の感情に気づくことができる。

～時間がなくなってきたところで止めて、残りのカードを紹介する。1枚ずつめぐりながら紹介する。～

8 最終ストーリー(00'40") お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。



それでは、残りのカードも見てください。お宝特徴にも色々なものがありますね。
 最後に結果発表です。ポイントが一番多かったグループはAグループさんでした。拍手。
 ～優勝チームのグループバナーの横へ王冠カードを貼る～

スライド・クリック



冬真「いままで、相手のきもちを知るために、どうしているかなんて考えたことなかったよ。こんなにたくさんの特徴がきもちにはあるんだな。」
 来幸「そうね、相手のきもちがわかれば、悲しんでいる友だちの力になることもできるかもね。」
 銀太(影)「結構やるな。この二人、俺も少しわかってきたよ。」冬真「何か光ってるぞ。」銀太「雪の結晶だよ。」
 来幸「これが結晶？きれい。これで1つ結晶が見つかったのね。どう使うのかわからなければど残りも見つけましょよ。」

* この授業を受けて、どうでしたか？
 * 相手のきもちを読み取れる特徴をみんなと一緒に考えて、気づいたことがあれば教えてください。
 ※3人聞く。意見が出ない場合には記録係に

スライド・クリック



7 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスチョンです。Aさんは、少しでもきもちを感じると、声、表情、態度でおおげさに表します。Bさんは、どんなきもちを感じても、外にはいつさい出しません。どちらからと、宇宙旅行を二人きりで一年間行くことになりました。どちらの人を選びますか。

10秒間考えましょう。Aさんと一緒に行きたい人。Bさんと一緒に行きたい人。
 ～児童の意見をそれぞれ立場から一人ずつ聞く。一方に偏った場合は、教師がもう一方の側の立場から意見を言う～

相手のきもちが表に出ると、どんなきもちか、わかりやすいですね。でも、おおげさに出されると疲れるかもしれません。さあ、どっちがやりやすいでしょうか。また、考えてみてください。

9 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りにいく～
 この時間は、相手の身体の特徴や声や言葉からきもちを読み取れることがわかりました。みなさんにも、あとからフアイルをくぼげます。その中に前にあるものと同じシートが貼ってあります。授業が終わったらシールを配りますので、貼ってください。表紙には名前を書いておいてください。

10 授業で学んだことの意義

～教室環境を整えた上で、以下の内容を児童に伝える～
 この時間は、みんなが相手のきもちを読み取るために、からだや声、言葉の特徴について考えました。これで、今まで以上に、相手のきもちの読み取り名人になりましたね。すぐに、まがいなく相手のきもちに気づくと、相手のことを考えて動けます。そのことで、友だちとさらに仲良くなれそうですね。そうすると、ほんとうに素晴らしいです！あいさつをお願いします。
 ～挨拶が終了後、強化シールを配布し、児童用フアイル内に貼るよう指示する～

第2 時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

#9(共通 ver.(一部注釈参照))

#2(共通 ver.(一部注釈参照))

他者の感情を理解することができる (1)

導入 (5分) 前回の復習も行いながら、感情を理解する学習への動機づけを高める



1 準備・注意

※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく

みなさん、こんにちは。予防教育の授業をします。よろしくお願います。

勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



(音声なし)

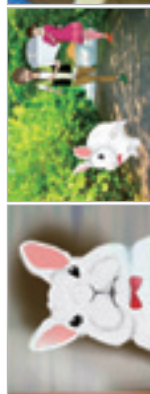
キャプテンと記録係さん、よろしくお願います。

そしてグループのみなさんもキャプテン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 前の時間はみなさんと、相手のきもちを郡み取るための特徴について考えました。この時間は、相手のきもちを理解するために、きもちの種類について勉強していきたいと思います。勉強することは、わかりましたか？

3 導入ストーリー(02:37) アニメストーリーをみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



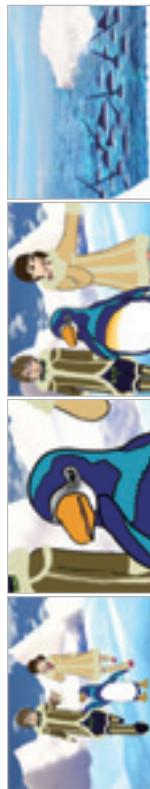
シロー「やあ、みんな。ウサギのシローです。楽しんでくれてる？ なかなか見つからなかった勇者の二人を見つ

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

#2(共通 ver.(一部注釈参照))

けることに成功したよ。銀太が二人に相手のきもちに気づくために必要な体、声や言葉の特徴を考えさせて、雪のかげらをひとつ見つけることに成功したよ。さあ、銀太、二人をうまく導いて、氷河の国を光の国へ戻してくれよ！」

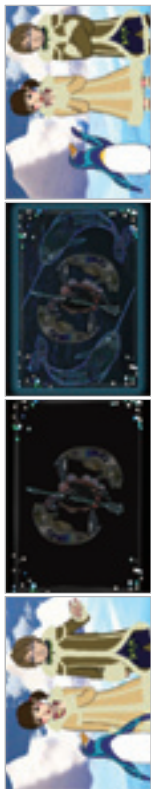


冬真「銀太、この世界から元に戻る方法はあるんだろうな。」

銀太「まあ、そんなに焦らないで。うさぎが見つかったからでも遅くはないでしょ。」

銀太(影)「まだ戻すわけにはいかないんだよ。」 来幸「あれは何？」

銀太「ああ、一角だね。あれでもクジラの仲間だよ。こんなにたくさん見られるのはめずらしいな。」



冬真「一角。テレビでみたことがあるよ。なかなか見られない貴重なクジラらしいな。」

銀太「イヌイットの間に伝説があるんだ。ある女性が鮪(もり)にしがみついたまま海に引きずり込まれ、そのあと、女性はシロイルカにくるまれ、鮪は牙となって、それが一角となったという伝説。」

来幸「へえ。不思議な話ね。」



銀太「やあ、オトメじゃないか。」 オトメ「銀太、ひさしぶり。」

オトメ(影)「この二人が勇者かい。たいした連中でもないさそうだね。」

銀太(影)「まあ、みてなよ。いろいろ役にたつぜ。」

冬真「なんだよ、せつかく一角にみとれていたのに、このチャチャチャラしたあざらしは。」

オトメ「何が、チャチャチャよ。」

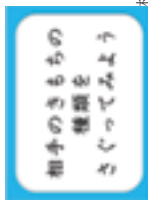
銀太「みんな気をつけた方がいいよ。オトメが怒ると怖いから。しかしオトメ、最近怒りっぽくない？」

オトメ「そうなんだよ。最近はい。よく腹がたつ。なんだろう。人間にもきもちっていろいろのがあるの？」

冬真「もちろん、怒ることもある。悲しんだり、笑ったりもする。」

オトメ「人間のきもちについて知りたくないなあ。それがわかれば、次の結晶が見つかるよ、きつと。」

展 開 (33分) 感情の種類をさぐることで、相手の感情を理解する手掛かりを探す



相手のきもちの種類について探っていきましよう。

4 活動助走 (18分)

【1：相手の感情の種類を探る (3分)】

キャプテンはツールボックスの中から**付箋**を出しましよう。スクリーンをみてください。

スライド・クリック



今から、付箋に「最近、友だちやまわりの人がどんなきもちを感じているのか」について、自分で気づいたきもちを最低1枚、最大2枚付箋に鋭筆で書いてください。一つの付箋に、ひとつのきもちです。たとえば「イライラ」と書きます。そして、右下に自分の名前の名前の名前でいいので、小さく書いてください。

まわりの人とは相談せずに、書いてください。**時間は1分**です。はじめ。

～授業者は黒板に感情分類シートを貼る～

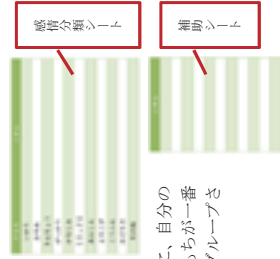
【2：結果を共有することで、相手の様々なきもちの種類を知る (7分)】

前をみてください。ここにはたくさんきもちの種類が書いてあります。みなさんが書いてくれたきもちも、どのきもちが一番近いでしょうか？当てはまるきもちのところ付箋を貼ってもらいます。たとえば、「イライラ」だったら「いかり」のきもちが一番近いかもしれませんね。そして、どこにも当てはまらない場合には「その他」に貼ってください。

AグループさんとBグループさんから順番に貼りにきてもらいます。前で考えずに、自分の席でどこに貼るのか決めてから貼りに来ましよう。他のグループの人も、どのきもちが一番多くなるのかをしっかりと見えておいてくださいね。それでは、AグループさんとBグループさん、前に出てきてください。

～2グループずつ順番に貼りに来させる。

付箋を貼る場所が足りない場合は、分類シートの右側に補助シートを貼る～



【3：各感情の特性をグループ間で共有し、相手の様々な感情を理解する (8分)】

みてみましよう。一番、付箋の多かったきもちを○ですね。一番、付箋の少なかつたきもちを△でして。

さて。一番多かつたきもち、一番少なかつたきもちと、先生が*と+を選びたいと思います。

～授業者は、色つきカード4種にきもちの名称を極太マジックで書く～



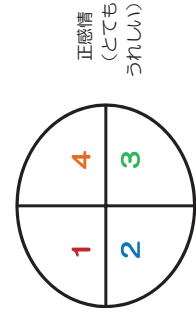
～感情の選択方法～

10の感情は4つのカテゴリに分けられる。各カテゴリから1つずつ選択するように、こちらで操作する。

活性 (とてもかっばつば)

いかり
おそれ
きんちよう
がっかり
かなしみ
リラクセス
あんしん
よろこび
こうふん
おどろき

- 1：活性×負感情
- 2：不活性×負感情
- 3：不活性×正感情
- 4：活性×正感情



負感情 (とてもいやだ)

正感情 (とてもうれし)

不活性 (とてもおとなし)

次の作業をしてもらいます。記録係さんはツールボックスの中から**罫笺**を出してください。

その中に、前に貼ってあるカードと同じものがあります。

先生が前に書いたとおりに、同じカードを作成してください。たとえば、いかりならば赤色のカードに書いています。その場合は、細いマジックで「いかり」と書いてください。



※感情分類シートを貼りかえる。罫笺シート(教師用)をグループの数ほど貼り、下にグループカードを貼る。準備が出来次第、次の過程へ進む。

#2(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

スクリーンをみてください。

スライド・クリック



これは、心理学でよく使われるきもちの種類を分析するためのものです。田のおつかという意味で、田彙モデルといいますが、上に行くほど活発で、下に行くほどおとなしい。そして、右に行くほどうれしくて、左に行くほどいやなきもちを表します。

問題です。みなさんが作ってくれた4種類のきもちカードは、この丸いシートのだどこに当てはまるでしょうか？

～以下、スライド内の田彙モデルを指しながら例示する～

たとえば、「しあわせな」きもちについて考えてみましょう。「しあわせな」きもちはおだやかな感じがするかなあと思ったら、「とてもおとなしい」の方に来るかもしれませんね。そして、「うれしい」か、「いや」か、と言われれば、「うれしい」ですね。この欄のうち、どこの四角にあてはまるのか、おだやかな方が強ければ5番の欄、うれしいきもちが強ければ4番の欄？さあ、どうなのでしょう？という風に話し合ってください。

キャブテンはツールボックスの中から黄色いアイコンを出して下さい。そして中にある田彙シートを机の上に広げましょう。そのシートを見ながら話し合いを進めてください。貼る場所が決まったら、その番号をカードの裏に鉛筆で書きましょう。そして前へ貼りにきてください。

あとから理由も聞きますので、グループでしっかりと話し合ってください。

貼りに来る時間も含めて、時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～出来たところでクリックして音楽を止め、次の段階に進む～

スライド・クリック

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

#2(共通 ver.(一部注釈参照))

5 活動クワイマックス (15分)

【4：各感情の特性をクラス間で共有する (5分)】

できましたか？みてみましょう。

～通り触れる～

キャブテンはツールボックスの中から「ピンクのアイコン」を出しましょう。シートとグループカードが2枚あるので、机の上に出しましょう。シートは机の上に広げましょう。

今から自分以外のグループで質問をしたいグループを2つ決め、キャブテンはグループカードを前へ貼りに来て下さい。同じグループに2枚貼らず、違うグループを2つ選びましょう。

スライド・クリック



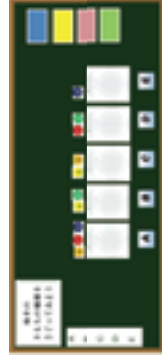
次に質問することを話し合い、記録係さんはこのようにシートへ鉛筆で書きましょう。

スライド・クリック



ただし、先ほどの質問はひとつの例です。このように様々な質問が考えられるので、グループでしっかり考えましょう。質問をシートに書く時間も含め、時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



※グループカード (投票用) が同じところに4枚以上重なった場合には、他のグループへ貼るように促す。

～出来たところでクリックして音楽を止め、次の段階に進む～

スライド・クリック

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

#2(共通 ver.(一部注釈参照))

【5：意見を交換し、相手の様々な感情を理解する (7分)】

質問をしてもらいたいと思います。ただ、質問してもらっても面白くないので、ゲームをして発表できるグループを決めたいと思います。

スライド・クリック

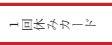


どちらが○○ (ほにやら) !? でしょうゲーム。拍手。

今からスクリーンに問題が出ます。分かった人は大きな声で「はい」と言って立ってください。大きな声で「はい」と立った人が多いグループを当てるので、答えを言ってください。正解した場合は、質問をすることができます。



質問したグループ、そしてしっかりと答えることができたグループは1ポイントずつ獲得することができます。～銀太ポイントカードを見せながら言う～



～1回休みカードを見せながら、下記の注意を促す～
ただし、ふざけた場合は1回休みになります。注意しましょう。

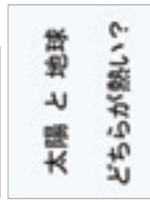
①質問できるグループを決める

スライド・クリック



それでは、第一問目。手は膝の上。Ready (教師)、GO (児童)

スライド・クリック



※しばらくするとシャッターが降りる。
※児童の8脚温度が分かっているようであれば、教師がクリックをしてシャッターを下ろすことも可能。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。



Aグループさんが早かったですね。Aグループさん、「せーの」で答えをどうぞ。せーの。正解は?

《不正解の場合》

～Xの音をピンポンプで鳴らしながら～

残念、不正解です。

スライド・クリック

正解は○○でした。次の問題へ進みましょう。

《正解の場合》

スライド・クリック



太陽でした。正解です。拍手。

②質問とその答えを求める

AグループさんはBグループとCグループさんにグループカードを貼ってくださいますね。どちらかのグループを選んで質問をしてください。

※既に質問を受けている場合は、別のグループを選択させる。

Bグループさんへの質問ですね。Bグループさん、答えてください。

※答えられない場合は、キャプテン・記録係さんの順に当てていく。

※それでも答えられない場合は「残念」と言って引きずらない。

※対象となっている感情カードの横に、適直マグネットを貼りながら論点を明確にしてもOK

③ポイントを付与する

Aグループさんはしっかりと質問し、Bグループさんはしっかりと答えることができました。

それぞれのグループは1ポイント獲得です。

※各グループのグループカードの横へポイントカードを貼る

※質問の終わったグループカード(投票用)は裏返し、弁別してもOK



※シンブルポイントにおける問題は以下のとおり。

第一問 太陽と地球 どちらが熱い?

第二問 うさぎとかめ どちらが長生き?

(正解：太陽)

(正解：かめ)

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

※上記の①～③の過程を繰り返す。ただし、余裕がある場合は2問目で①～③の過程を経た後、次に示すやりとりを行ってもOK (デイスカッションが活発になりそうな場合は、下記は行わず、児童の発言を尊重すること。)

では、ここでどちらのグループの考えが自分の考えに近いでしょうか。グループでまとめた意見とは関係なく、自分で考えて、どちらかに手をあげましょう。Aグループに近い人、Bグループに近い人。

Aグループに手を挙げた人で、意見を言える人。Bグループに手を挙げた人で、意見を言える人。
今の二人の意見を聞いて、更に自分の考えを伝えたい人。
それぞれに納得できる意見が交わされたね。まるでここは学会のようですね。素晴らしい。拍手。

※授業終了10分前になったら銀太のマークをクリックし、チェンジ・タイムに移る。時間がある場合は次へ。

スライド・クリック



ダブル・ポイント・チャンスです。ここからは、全てのポイントが2倍になります。しっかりと頑張りましょう。
～以下、シングルポイント時と同様に進める。時間の許す限り実施。問題は以下のとおり～

- 第三問 チーターと人間 どちらが速く走れる？ (正解：チーター)
- 第四問 シロナガスクジラとぞう どちらが重い？ (正解：シロナガスクジラ)
- 第五問 オオカミとイヌ 赤ずきんちゃんを食べたのは？ (正解：オオカミ)
- 第六問 金 銀 銅 日本女子サッカーがオリンピックでとったメダルは？ (正解：銀)

※議論を活性化させるため、観察者やTTがいる場合は、「今の意見を聞いて、どうですか?」とふっつても良い。
※授業終了10分前になったら銀太のマークをクリックし、チェンジ・タイムに移る。

【6：疑問を投げかけ、思考をゆさぶる (3分)】

スライド・クリック



チェンジ・タイム。拍手。

今、たくさんさんのグループの意見を聞いてもらいましたが、やっぱりこの場所は違うかな? と思ったところもあると思います。変える場合は、前に来て変えてください。

ただし時間は1分です。グループでよく話し合っ、決めてください。はじめ。
～変更したグループはグループカードを上における。時間がある場合は、変更したグループに理由を聞く～
(例) 変更してくれたグループは、A,Bグループさんですね。どうして変更してくれたのですか?理由を教えてください。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。

みなさん、きもちについてたくさんさんの意見や考えを出してくれました。これからもしっかり考えてみてください。

最後に結果発表です。ポイントが一番多かったグループはAグループさんでした。拍手。
～優勝チームのグループリーダーの横へ王冠カードを貼る～



まとめ (7分)

感情の種類を理解することで、相手の感情について理解を深める

スライド・クリック



6 シェアリング この時間の感想を教えてください。

- *きもちの種類について、自分の考えと違っていたことがあれば教えてください。
- *友だちが感じるきもちについて、わかったことがあれば教えてください。

※3人聞く。意見が出ない場合には記録係にあげる

スライド・クリック



7 インセンティブ質問 この時間のラストクエスチョンです。Aという国の人たちは、うれしいきもちになると、怒った顔をします。Bという国の人たちは、いかりのきもちになると、笑った顔をします。もし、一生住まなければならぬとしたら、どちらの国を選びますか。

10秒間考えましょう。Aの国に住みたい人。Bの国に住みたい人。

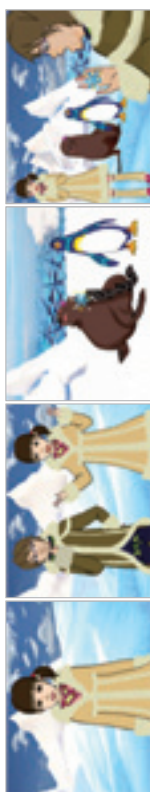
～児童の意見をそれぞれの立場から一人ずつ聞く。一方に偏った場合は、教師がもう一方の側の立場から意見を言う～

うれしいときは笑う、怒ったときは怒った顔をするのが普通ですね。でも逆になると、どちらの方が、きもちの種類に気づき、その人がどんな様子なのかすぐにわかるのでしょうか?先生も経験がないのでわかりません。じっくり考えてみてください。

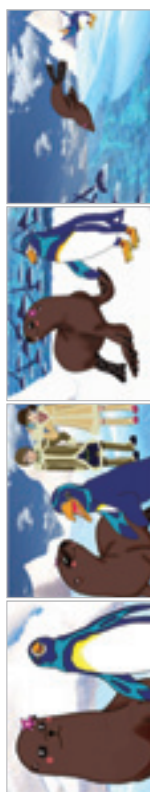
8 最終ストーリー(00'46") お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 k. 他者の感情には種類があり、それぞれ意味があることを理解できる。
 #2(共通 ver.(一部注釈参照))



来幸「いままで、きもちの種類や特徴なんて考えたことなかったけど、こんなにもたくさんあって、特徴もいろいろだね。」オトメ「みんなのおかげで、人間のきもちもたくさん種類があるってことがわかったわ。勉強になったわ。これをもっといろいろいわね。」冬真「あっ、雪の結晶だ。オトメは、いったい・・・」



銀太「オトメのことはいいじゃない。」
 オトメ(影)「なるほど、この二人、ただものじゃないね、気持ちについて教えてくれるとは、ほんばじゃないね。」
 銀太(影)「そうだろう。これで女王様を変えることができるかもな。」
 オトメ(影)「そう願うよ。それじゃ、後はまかせたよ。」



9 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りに行く～
 この時間は、相手のきもちにはたくさん種類の種類があることがわかりました。シールを貼りたいと思います。みなさんにも、授業が終わったら同じシールを配りますので、貼ってください。

10 授業で学んだことの意識

～教室環境を整えた上で、以下の内容を児童に伝える～
 この時間は、きもちの種類について勉強しました。相手のきもちにはいろいろな種類がありますね。このたくさんきもちが、私たちの生活を豊かにしてくれます。たくさんきもちのことがわかると、友だちが今までのような状況なのか、よくわかりますね。そうすると、みなさんのやさしい言葉も態度も友だちにぴったりのものになります。ぜひ、そうなってください。あいさつをお願いします。
 ～挨拶が終了後、強化シールを配布し、児童用ファイル内に貼るよう指示する～

第3時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

他者の感情を理解することができる (2)

導入 (8分) 前回の復習も行いながら、感情を理解する学習への動機づけを高める



1 準備・注意

※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく
※ネームプレートのみ。ツールボックスは必要なし。ファイルは強化シールを貼るときに使用するのみ。
みなさん、こんにちは。予防教育の授業をします。よろしくお願ひします。
この時間はいつもの授業と違う席に座ってください。楽しんでみてください。

勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



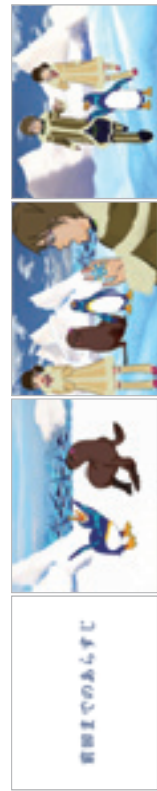
(音声なし)

キャプテンと記録係さん、よろしくお願ひします。
そしてグループのみなさんもキャプテン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 お友だちや周りの人が怒っていたり、がっかりしていたり、どうして怒っているのだろう？とか、どうしてがっかりしているのだろう？などと思っただろう？などはありませんか？今日は、相手のきもちが生まれる時についてさぐってみたいと思います。勉強することは、わかりましたか？

3 導入ストーリー(02'17") アニメストーリーをみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



シロー「やあ、みんな。ウサギのシローです。銀太とオトメが協力して、二人に相手のきもちの種類を考えてもらおうことで、二つ目の雪のかけらを見つけたことに成功したよ。ただなあ。冬真が旅の目的を疑い始めているよ。うだなあ・・・。銀太、なんとか頑張ってくれよ！」



冬真「銀太もオトメも、きもちがきちがって、言っているけれど。俺たちがここに来た理由って、うさぎを捜すためだけじゃなくて、他に何かあるんじゃない？雪のかけらにも意味があるぞうだし。」
銀太「そ、そんなの気のせいさ。」銀太「あつ、そうだ！まだ海の中を探してなかったよ。」

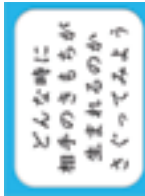


来幸「うさぎが海の中を泳ぐの？」銀太「世の中何が起ころかわからないでしょ。さあ、海の中も探してみよう。」
冬真「あれっ、なんで俺たちは息ができるんだろう。」銀太「ぼくがちよつとした魔法をかけたのさ。」
来幸「なんだか暗くなってきたわね。」



来幸「何、あの光るものは？」冬真「うわあ、ぼけものだ」銀太「やあ、メガブテラじゃないか。」
銀太「どうしたんだい？泣いているのかい？」メガブテラ「私のことは、ほおっておいて。」銀太「ブテラー」
来幸「どうしたのかしら・・・なんだか、かなしそうだったけれど。原因がわからないから、とても心配だわ。」

展開 (80分) 感情の発生原因を自己モニタリングし、共有する



感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

#3(共通 ver.(一部注釈参照))

4 活動助走 1

【1：相手のネガティブ感情の原因を予測する (5分)】

今日は男女で対決をしてみたいと思います。

※授業時の座席 ○女子、●男子 男女同士は向合せ 男女の間は少し離す

○	○	○	○	E	●	●	●	●
○	○	○	○	D	○	○	○	○
○	○	○	○	C	○	○	○	○
○	○	○	○	B	○	○	○	○
○	○	○	○	A	○	○	○	○

黒板

今からカードとマジックを配ります。グループで一つずつとりますよう。
～男女それぞれ、前からまわす。その間に、説明シート(怒り・落胆)を掲示～

今日は、男女できもちの理由に違いがあるのか？についてお互いに考えることで、この疑問を解決したいと思います。そして、お互いにどのくらい予測できるのか ヒット率を競いしたいと思います。

A～C グループの女子は手をあげましょう。A～C 全体のことを考えて
A～Cグループにいる男子がどんな時に、一番かりのきもちになるのかを予測して、
カードの色で線取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。
A～Cグループにいる男子は手をあげましょう。
自分が一番かりのきもちになる時について、
カードの色で線取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。
D～E(F)グループの男子は手をあげましょう。D～E(F)全体のことを考えて
D～E(F)グループにいる女子がどんな時に、一番かりのきもちになるのかを
予測して、カードの色で線取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。
D～E(F)グループにいる女子は手をあげましょう。
自分が一番かりのきもちになる時について、
カードの色で線取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。

～例示カード2種をみせながら以下を説明する～

ポイントです。理由については、みじかく、はっきりと書いてください。たとえば、「物をなくした」とか「テストの点数が悪かった」などです。ただし、相手をからかったり、傷つけるようなことを書いてはいけません。

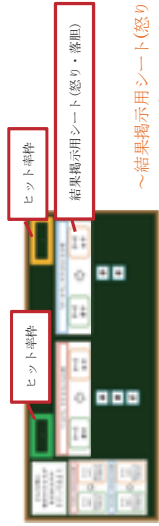
相手に当てさせないようにするために、変なことを書くのはやめましょう。
本当が一番いかり、がっかりのきもちになる時について書きましょう。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

#3(共通 ver.(一部注釈参照))

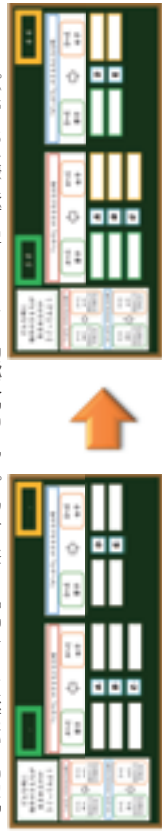
時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～準備が出来たら次へ進む～
スライド・クリック

できたところは前にカードをもって来て下さい。そのとき、裏返してグループ札の横に貼りましょう。



クライマックス前

※カードはすべて裏向きに貼る。(上記、クライマックス前の状態)

※紙太シールがカードの裏にも貼るので、逆さまにならないように貼る。

《注重点》

ヒット率について・・・公平性について児童から指摘を受けた場合は、最終的に公平になる旨を伝える。

6 グループの場合は半々に分かれるため、ほとんど心配ない。

よって、以下5グループ時の進め方を中心に記載する。

ふざけている場合・・・男女間での対決のため、相手であてさせておきたいと答えて、ふざけた答えなどが
出る可能性がある。クラスで結果を共有する際、そのような様子、内容、態度が
見られた場合、次のように対処する。

◇当てられる側がふざけている場合

「答えは違いますが、Aグループさんはふざけている様子がみられたので、正解とします。」

◇その他、ふざけている場合 (上記のセリフに付け加えてもOK)

「次回からふざけていたら、マイナス10%になります」

#3(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

5 活動クワイマックス 1

【2：結果をクラスで共有する (10分)】

＜いかり＞

見てみましょう。男子は女子の予想が当たっていても外れていてもボーカフエイスでいてください。3つのうち、どこか当たっていればOKです。A～Cグループの女子、オープン。
～女子の結果を閉封する～

A～Cグループの女子は、A～Cグループの男子が「テストの点数がわるい」「試合に負けた」「けんかをしました」ということで怒ると予想をしてくれました。

男子の結果はどうでしょうか？オープン。

～男子の結果を閉封する～

男子は「テストの点数が悪い」「お家の人に怒られた」「けんかした」で怒るそうです。3つ中、2つを予想できましたね。ヒット率66%です。

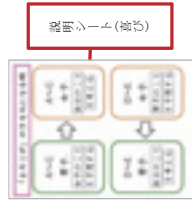
～ヒットした箇所にチェックマークを入れる。
ヒット率はヒット率枠女子の欄にチェックで書く～

＜がっかり＞

見てみましょう。女子は男子の予想が当たっていても外れていてもボーカフエイスでいてください
D～E(F)グループの男子、オープン。～男子の結果を閉封する～
D～E(F)グループの男子は、D～E(F)グループの女子が〇〇、◇◇でがっかりすると予想をしてくれました。

女子の結果はどうでしょうか？オープン。～女子の結果を閉封する～
女子は〇〇、◆◆でがっかりするそうです。2つ中、1つを予想できましたね。ヒット率50%です！
～ヒットした箇所にチェックマークを入れる。ヒット率はヒット率枠の男子にチェックで書く～

※男女対抗戦という意義を箇所に入れる。以下は例。
現在のところ、女子がリードしています。男女ともがんばって下さい。



#3(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

6 活動助走 2

【3：相手のポジティブ感情の原因を予測する (5分)】

2 回戦です。今度は相手がよくなるきもちになる時について考えてもらいます。

今からシートを配ります。グループで一つずつとりましょう。
～1回戦と同じように、男女それぞれ、前からまわす。
その間に、全てのシートをはがし、説明シートを掲示～

A～Cグループの男子は同じグループの女子がどんな時に、一番よくなるきもちになるのかを予測して、カードの色で縁取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。
A～Cグループの女子は自分が一番よくなるきもちになる時について、カードの色で縁取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。

D～E(F)グループの女子は同じグループにいる男子がどんな時に、一番よくなるきもちになるのかを予測して、カードの色で縁取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。
D～E(F)グループの男子は自分が一番よくなるきもちになる時について、カードの色で縁取りしてある方にひとつ、マジックの太い方で書いてください。

今回は、AグループはAグループのものを直接当てなければヒット率になりません。しっかりと頑張りましょう。ただし、相手をからかったり、傷つけるようなことを書いてはいけません。

時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～結果掲示シート(表紙)を貼る。準備が出来たら次へ進む～

スライド・クリック

できたところは前にカードをもって来て下さい。そのとき、裏返してグループ札の横に貼りましょう。

※カードはすべて裏向きに貼る。(1回戦と同様に)

※縦太のシールがカードの裏にも貼ってあるので、逆さまにならないように貼る。

7 活動クライマックス 2

【4：結果をクラスで共有する (10分)】

<よろこび>

A～Cグループを見てください。
Aグループの男子はAグループの女子の結果を予想できるのでしようか。カード、オープン。
～男女の結果を同時に開封する。TTがいは場合は、協力して同時に開封してもOK～
男子は〇〇と予想してくれましたが、女子は××でした。残念ながらもはすれました。

～BグループとCグループも同様に進める。～
結果をみましょう。3つ中、2つを予想できましたね。ヒット率66%です。
～ヒット率は1回戦のものに計算してヒット率枠の男子の欄にチェックで書く～

D～E(F)グループを見てください。
Dグループの女子はDグループの男子の結果を予想できるのでしようか。カード、オープン。
～男女の結果を同時に開封する。TTがいは場合は、協力して同時に開封してもOK～
女子は〇〇と予想してくれ、男子は××でした。残念ながらもはすれました。
～ヒットした箇所をチェックマークを入れる。E(F)グループも同様に進める。～

結果をみましょう。残念ながらも2つ中、1つも予想できませんでした。ヒット率0%です！
～ヒット率は1回戦のものに計算してヒット率枠の女子の欄にチェックで書く(この場合はそのまま)～

…(予備：時間が大幅に余っているとき) ……………

活動動走 8

それでは、今から男子と女子、それぞれ1枚だけカードを配ります。
～男子に1枚、女子に1枚予備カードを配る。該当する先生にもカードとマジックを配り、記載をお願いします～
今から〇〇先生がよろこびのきもちになるときを一つ予想して、カードに書きましょう。
当たれば正答率100%です。一発逆転のチャンスです。時間は3分です。はじめ。
～予備なのでBGMはなし。時間は短縮してもOK。児童が記載中に、該当する先生のカードを黒板の空きスペースへ裏向きに貼る。その下に男子と女子のカードを貼る～

活動クライマックス 3

それでは、まず男子の予想を発表しましょう。カード、オープン。
〇〇先生は××で、よろこびのきもちになると予想してくれました。
次に、女子の予想を発表しましょう。カード、オープン。
〇〇先生は△△で、よろこびのきもちになると予想してくれました。

さて、〇〇先生はどんなときに喜びのきもちになるのでしようか。カード、オープン。
〇〇先生は*のときに、よろこびのきもちになるそうです。残念。
※時間が更に余れば、もう1ゲーム実施する。

それでは、総合結果を発表します。結果は、男子116%、女子66%で男子の勝ちです！
どちらもよく頑張りました。拍手。

まとめ (7分)

相手の感情には色々な発生原因があり、それを探ることで相手の感情は理解可能なことを認識させる

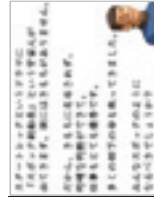
スライド・クリック



8 シェアリング

この時間の感想を教えてください。
*自分は今頃にはいかりのきもちにはならないのに、友だちはいかりのきもちになるんだ、などの気づきがあれば教えてください。
※3人聞く。意見が出ない場合には記録係にあてる

スライド・クリック



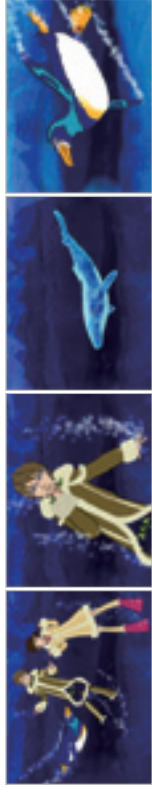
9 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスションです。アメリカでスター・トレックというドラマがあったのですが、その中に「スポック 副船長」という宇宙人がでてきます。彼にはきもちがありません。だから、きもちに左右されず、的確な判断ができて、仕事もとても優秀です。多くの部下の命も救ってききました。みんな、スポックのようになるべきでしょうか？

10 秒間考えましょう。なるべきだと思う人。思わない人。
～児童の意見をそれぞれの立場から一人ずつ聞く。一方に偏った場合は、教師がもう一方の側の立場から意見を言う～

確かにきもちが正しい判断をさせないこともありますよね。でも、きもちがあればお互いに相手のことを心配したり助けたりすることができて、相手ともっと仲良くなれるかもしれませんよね。難しい問題ですが、また考えしてみてください。

10 最終ストーリー(01'00'') お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



#3(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 1. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。

来幸「ひとつのきもちでも、たくさんの理由があることがわかって、びっくりましたわ。」
 冬真「そうだね。ところでプテラさんはどうして悲しんでいたんだろう・・・。」
 メガプテラ「銀太、やっとみつけたわ。この子がいなくなっていたの。」メガプテラ「私の、大切な宝物。」
 銀太「そうだったのか。そうだよな。プテラの大切な・・・宝物だもんな。」



冬真「なんだろう、これ。」来幸「うわあ、きれいな。」
 銀太「プテラの流した涙が石になった。雪の結晶ではないけれど・・・。プテラの大切な宝物が見つかった！」



1.1 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進捗シールを貼りにいく～
 みなさん、こちらを見てください。この時間は、相手のきもちが生まれる時についてたくさんのことがわかりました。シールを貼りたいと思います。先ほどのマジックは回収しますので、前に持ってきてください。
 ～#4を連続実施の場合のみ、以下の指示～
 そしてこのあと、机だけを後ろにさげて、椅子だけを前に持ってきてから休憩をしてください。

1.2 授業で学んだことの濃縮

～教室環境を整えた上で、以下の内容を児童に伝える～
 この時間は、どんなときに相手の気持ちが生まれるのか、勉強しました。どんなときに相手のきもちが生まれるかがわかると、相手のきもちがもつとよく理解できるようになります。どうして怒っているだろう。どうして悲しんでいるだろう。今までわからなかったきもちの理由がピタッとわかるようになりますよ。これで、このクラスのみんも仲良しですね。あいさつをお願いします。

- ※同日に#3のみを実施の場合や、#3の実施がその日の最後になる場合
 →児童用ファイルと強化シールを授業後に配布し、各自で強化シールを貼らせる
- ※同日に#3と#4を連続実施する場合
 →児童用ファイルと強化シールは#4の授業終了後、#4の強化シールとともに配布する

第4 時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。

#4(共通 ver.)

1. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

他者の感情を理解することができる (3)

導入 (5分) 前回の復習も行いながら、感情を理解する学習への動機づけを高める



1 準備・注意

- ※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく。
 - ※板は後ろに下げる。椅子だけを前に持つ。ツールボックスは使用しない。席は座席配置表参照。
- みなさん、こんにちは。予防教育の授業をします。よろしくお願ひします。

勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



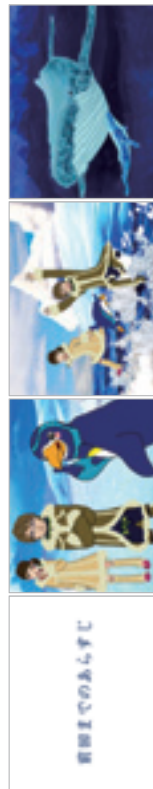
(音声なし)

キャプテンと記録係さん、よろしくお願ひします。
そしてグループのみなさんもキャプテン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 前の時間は、みなさんと相手のきもちを理解するために、どんな時に相手のきもちが生まれるのかについて考えましたね。この時間は、相手のきもちを理解するために、きもちの強さやそのときの考えについて勉強していきたいと思ひます。勉強することは、わかりましたか？

3 導入ストーリー(08'18") アニメストーリーのみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



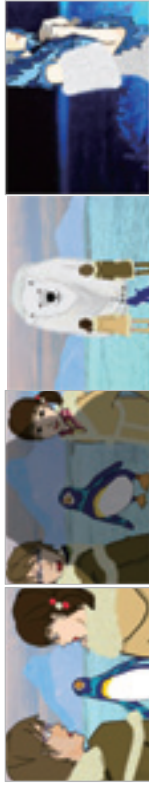
1

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。

#4(共通 ver.)

1. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

シロー「やあ、みんな。ウサギのシローです。氷河の国を光の国へ戻すための旅を続けている二人と1匹。銀太が二人を何とかかまかして、海の中に漕ぎつけたね。銀太、なかなかやるなあ。そこで相手のきもちが生まれた理由を探ってくれていたね。メガブテラが悲しんでいた理由も分かって、ほんとによかったよ。ただなあ。二人とも旅の目的を本当に疑い始めているようだなあ・・・。」



冬真「銀太。いい加減に本当の理由を教えてよ。何で僕たちはこの国に来ることになったんだい？」

来幸「本当の理由があるなら私も知りたい。」銀太「えっと、あっと、う、うーん。」

アーサ「銀太、そろそろ二人に本当のことを話すべきじゃないのか。」銀太「アーサじいじ！」

アーサ「こんにちは。今まで銀太と旅をしてくださりありがとうございます。実は、今まで二人にきもちのことを探ってもらっていたのは理由があるんじゃない。その始まりは約一千年前にさかのぼる。」

ナレーション「こうして、しろうまのアーサは、二人に本当の理由を語り始めました。心を閉ざした女王のこと。氷河の国がかつては光に輝かふれる国であったこと。そして、二人がこの国を救える勇者であることを。」



冬真「えっ、じゃあ僕たちはその氷ついた国を救うために、ここに来たの？でも、僕たちが勇者だっていう証拠はないよ！？」アーサ「いくつかの雪のかけらを手にしているのではないか？」来幸「それならここにあるわ。」アーサ「その雪のかけらはこの国を救うことのできる勇者しか手にいれることができないんじゃない。それに、ふたりの背中には私たちがかわからない光が見えることがある。その光をたよりに二人を捜し出したんじゃない。」

来幸「じゃあ、うさぎさんは逃げ出したんじゃないやなくて、私たちを導くために？」

アーサ「そうじゃ。そして、すべての雪の結晶を集め一つにすると、この国の氷を溶かす液体になる。今までの雪のかけらを集めてここに置いてみてくれぬか。」来幸「はい。」

アーサ「やばり2つでは足りぬようじゃ。残りの雪のかけらを集める必要がある。」冬真「どうすれば良いんだい？」

アーサ「女王様は深い悲しみもち、心を閉ざしてしまつた。相手のきもちの強さを察することができれば、雪のかけらが手に入るかもしれない。」冬真「よし、考えてみよう。」

展開 (33分) 感情の強さやそのときの認知パターンを自己モニタリングし、共有する



2

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。
2. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

4 活動動走1 【1：怒り感情の強さを特定する（3分）】



クライマックス完成型

～ストレスシート(怒り版)を貼る。～
こちらを見てください。「友だちが約束の時間になっても来ない。15分遅れてやってきた。」という状況があるとき、こんなとき、あなたならどの程度のいかりのきもちになりますか？
～感情の強さを示すシート3種を貼りながら、以下のセリフを言う～
「とてもいかりのきもちを感じる」という人は窓際に、「少しだけいかりのきもちを感じる」という人は真ん中に、「まったくいかりのきもちを感じない」という人は廊下間に集まってください。はじめ。

※各グループが半々にならない場合には、道直誘導する。変更点はストレスシートの横にチョークで配線する。ただし完全に半々にはならなくてOK。人数比が2:1に分かれることを避けるようにする。

「とても」が多い場合・・・15分という数字を5分にするなど。
「少し」や「まったく」が多い場合・・・15分という数字を30分にするなど。最大1時間まで延ばしてOK。
それでも分かれぬ場合は、「大切な約束」など、約束の質を上げる。

～「少し」は、属したグループの方へずらす。赤青札を貼りながら、例えば以下のように説明する～
それでは、(手で示しながら)こちらから右側はとていかりを感じるグループ、左側は少しいかりを感じる。あるいはまったくいかりを感じないグループとしたいと思います。
素早く分かれましょう。

※赤青グループの間は一線を画すようにする。
※椅子は適直移動させる。
※件の良い児童同士は状況を考慮しながら、合同クラスで実施の場合も同様に状況を考慮しながら、同じクラス同士はできる限り離して座らせる。準備が出来たらクライマックスへ移る

5 活動クライマックス1 【2：怒り感情の強さの理由について共有する（12分）】※説明2分、実施10分が目安

～評価観点シートを貼り、以下のようにすすめる～
「とてもいかりのきもちを感じる」人と「少しだけいかりのきもちを感じる」人が半分ぐらい、「まったくいかりのきもちを感じない」という人が半分ぐらいですね。いかりのきもちを感じるグループを赤、感じないグループを青として、今からダイアベート対決をしてもらいたいと思います。ダイアベートとは、「ある議題について、異なる立場に分かれて議論すること」です。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 1. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。
2. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

最後にお互いの主張を聞いて、最後に納得のいく方を決めてもらいます。

次のような観点から評価してください。
「意見をしっかりと聞いている」、「しっかりと質問に答えている」
「たくさんの人が意見を言っている」ことが大切です。

意見を言うときは、短くはつきり言うことが大切です。そして、同じ人ばかり答えず、多くの人が答えることが大切です。～進行表を貼りだし、説明を行う。～



それでは今からルールを説明します。
はじめに、1分間で作戦を立ててもらいます。このとき、30秒で説明できる理由を考えて、発表する人を1人か2人決めます。みんな協力してください。そして、いかりのきもちを感じるグループ、赤グループの人に、30秒でその理由について説明してもらいます。次にいかりのきもちを(そんなに)感じないグループ、青グループの人に、30秒で同じようにその理由を説明してもらいます。このときに大切なことは、「自分たちの感じ方が最も正しい」ということを主張して、相手グループを納得させることです。

次に、2度目の作戦タイムがあります。ここでは相手への質問内容一つだけ考えてください。時間があまったところは、自由討議のときに相手へ投げかける質問も考えてください。そして、青グループの人は赤グループの人に質問をします。赤グループの人は答えます。そのあと、赤グループの人は青グループの人に、同じように質問をします。青グループの人は、質問に答えます。
そして、自由討議をしてください。約3分です。

～話し合う前に、話し合いをするままとまりをこちらでわかりやすく指示する。以下は例～
なほ、話し合いをするときは、赤グループはこちら6人とこちらの7人で、青グループはこちらの〇〇人とこちらの〇〇人で話し合いを進めましょう。話し合いの時は、立って集まってもOKです。

《ダイアベートを進める際の誘導方法、注意点など》

- *冗長にしゃべる児童には、「あと5秒・・・はい、そこまで」と言って時間で区切る。
- *なかなかしゃべることが出来ない児童には、「ちょっとうまく出ないみたいなので、考えてみてくださいね」と言って一度区切り、「他に〇〇さんに補足できる人はいませんか」「他に意見がある人はいませんか」などと質問を投げかけようとする。
- *授業者は黒板の前から出来るだけ離れ、しゃべろうとしている児童の近くまで行って発言を聞くと良い
- *自由討議の際には、「赤グループから〇〇という意見が出ていますが、青グループはどうですか?」など、児童の意見をこちらでまとめるのも良い
- *多くの児童に発言を促すために、「先生は他のみんなの意見も聞きたいなあ」「〇〇さんはどうですか?」などのアプローチも良い
- *時間が足りない、余る場合は基本的に自由討議の実質時間を2分以下あるいは4分以上にする。
- *さらに時間が足りない場合は、作戦タイムの実質時間を30秒にする、理由の説明を1人にする。

操作目標 J. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。
1. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

～以下、適宜進行する。基本的に司会進行のみ。ストップウォッチではかなりながら進行する～
それでは、始めます。作戦タイム1分間です。最初の理由を説明する人も決めておきましょう。
はじめ。(・・・1分後・・・) 終了。

赤グループさんで理由の説明が出来る人は手を挙げましょう。○○くん。時間は30秒です。はじめ。
(時間が余れば) 他にはありますか？

※誰も発言がない場合の促し方 (例)

誰もいませんか？5, 4, 3, 2, 1はい、残念。マイナスイポイントです。

では、○○さんどうですか？ (記録係さんなど、しっかりとしている児童に当てる)

続いてBグループさんで理由の説明が出来る人は手を挙げましょう。○○さん。時間は30秒です。はじめ。

今の理由の説明を思い出して、質問を考えましょう。1分間です。はじめ。(・・・1分後・・・) 終了。

それでは、青グループさん質問をお願いします。赤グループさん、答えてください (最大2問まで) つづいて、赤グループさん質問をお願いします。青グループさん、答えてください (最大2問まで)

自由協議です。質問や意見がある人は手をあげましょう。

※発言がない場合は、こちらから適宜促す。時間調節可能な箇所。

ジャッジタイムです。まず、評価の観点をしっかり見ましょう。目を閉じて下を向いてください。今からみなさん自身の評価と先生の評価をあわせて、先生が勝ち負けを決めます。正直に勇気のある決断をしてください。自分のグループに勝たせたいから手をあげるといのは絶対にやめてください。

～目を開けている児童には適宜注意を促す。基本は児童のジャッジが優先だが、最終的には授業者は判断する～

自分たちのグループが勝ったと思う人、目を閉じたまま手をあげましょう。(あけていない児童の人数を確認する) それでは結果を発表します。目を開けましょう。
(手で示しながら、ためをつくりながら・・・) 赤グループの勝ちです。拍手。

6 活動助走 2

【3：著胆感情の強さを特定する (3分)】

第二回戦です。お題はこちらです。～ストレスシートを貼り替える。「少し」の表示は戻す～

「買ったばかりのカサが風でこわれた。」という状況があります。こんなとき、あなたならどの程度のがっかりのきもちになりますか？「ものすごがっかりのきもちを感じる」という人は真ん中に、「全然がっかりのきもちを感じない」という人は廊下側に集まってください。はじめ。

※各グループが半々にならない場合には、適宜誘導する。ただし完全に半々にはならなくてOK。

「とても」が多い場合・・・古いかサ、100円のカサなどにする。

「少し」や「まったたく」が多い場合・お気に入りのカサ、大切な人からもらったカサ、高いカサなどにする。

お題に条件を加えた場合は黒板へ簡単に加筆する。



操作目標 J. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。
1. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

7 活動クワイマックス 2

【4：著胆感情の強さの理由について共有する (10分)】

(例) 「ものすごがっかりのきもちを感じる」人を赤グループ、「少しだけがっかりのきもちを感じる」と「全然がっかりのきもちを感じない」人を青グループにしたいと思います。分かれましょう。

～1回戦と同様の手順でグループ分けや話し合い用のグループ分けを行う (ここでは割愛)～

さきほどと同じようにディベート対決をしてみたいと思います。今回も、「自分たちの感じ方が正しい」ということをしっかりと主張することが大切です。ルールは先ほどと一緒です。それでは、はじめます。

～第一回戦と同じように進行する。基本的に司会進行のみ。必要な場合のみ、助ける。最後にジャッジタイムを設ける～

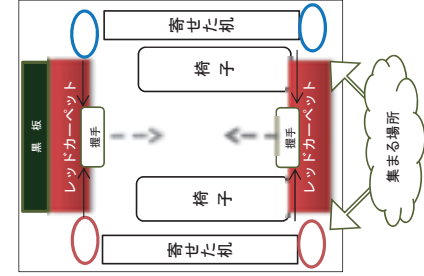
それでは、ジャッジタイムです。まず、評価の観点をしっかり見ましょう。目を閉じて下を向いてください。今からみなさん自身の評価と先生の評価をあわせて、先生が勝ち負けを決めます。正直に勇気のある決断をしてください。自分のグループに勝たせたいから手をあげるといのは絶対にやめてください。

自分たちのグループが勝ったと思う人、目を閉じたまま手をあげましょう。(あけていない児童の人数を確認する) それでは結果を発表します。目を開けましょう。
(手で示しながら、ためをつくりながら・・・) 青グループの勝ちです。拍手。

【5：意見の共有が出来たことを認識しあう (5分)】

みなさん、お互いの立場からしっかりと意見を伝え合うことが出来ました。そこで、今からそのことをお互いにたええあってほしいと思います。今からその準備をします。

～教室の前と後ろにそれぞれレッドカードを置く。クラス全体が25人以下の場合のみでOK～



これは「握手の花道」です。赤グループと青グループはそれぞれ1人ずつ前に出てきて握手をしてもらいたいと思います。

まず、両端に並んでください。そして、このようにお互いが進みレッドカードの真ん中で握手をして「ありがとう」と言います。そして、席に戻りましょう。

前のレッドカードには前方で話し合いをしたそれぞれが窓側、廊下側に並び、1人ずつ握手をしましょう。後ろのレッドカードには、後方で話し合いをしたそれぞれが窓側、廊下側に並び、1人ずつ握手をしましょう。

たとえ、男女同士でもしっかりと握手をしましょう。それが立派な態度です。

#4(共通 ver.)

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 1. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。
 2. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

スライド・クリック～BGMを流す～

それでは、移動して握手をしましょう。
 ～プロジェクターの窓を開ける～
 ※握手の相手がいけない場合は、授業者が務める。

まとめ(7分) 人によって感情の強さは異なり、それを探ることで相手の感情は理解可能なことを認識させる
スライド・クリック



- *自分とはこんなときにはいかりのきもちにはならないのに、友だちはいかりのきもちになるんだなと気づいたことがあれば教えてください。
- *自分がおもいつかなかつたかんがえがあれば教えてください。
- ※3人聞く。意見が出ない場合には記録係にあげる



9 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスチョンです。時代は進化し、きもちの強さを他の人に示すことができるメーターが発明されました。「いかりメーター」と「がっかりメーター」です。どちらかを必ずつけなさい、という法律ができました。どちらのメーターをつけますか。

10 秒間考えましょう。「いかりメーター」を持つ人。「がっかりメーター」を持つ人。
 ～児童の意見をそれぞれ立場から一人ずつ聞く～

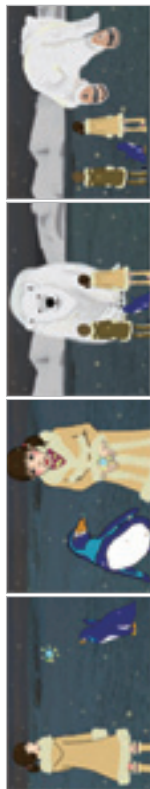
確かにきもちのメーターがあると、あの人はあんなに怒っているんだとすぐわかるから便利ですね。でも、相手のきもちの強さがわからないからこそ、お互いに思いやりの心をもって、相手に接しようとするのかもかもしれません。いかりとがっかり、どちらのメーターかど聞かれると、難しいですね。いろいろと想像して考えてみてください。

#4(共通 ver.)

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 1. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。
 2. 他者の感情には強さがあり、その強さには意味があることを理解できる。

10 最終ストーリー(00'56") お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



銀太「あんなところに雪のかけらがあったよ。」来幸「よかったー。他にもあるか、探そう。」
 アーサ「ありがとう。わしも、家に戻って、この国をもとに戻すための液体について、古文書を読んで調べてみるの。二人とも、道中気を付けて。」冬真「ありがとう。」



冬真「さて、これからどこに進むべきか・・・」冬真「ん？なんだか吹雪がひどくなってきた。」
 来幸「本当ね。前が見えないわ。」冬真「立っていられないよ。銀太？来幸？」来幸「きやあぁあ～～。」



11 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りに行く～
 みなさん、こちらを見てください。この時間は、相手のきもちの強さについて勉強しました。シールを貼りたいと思います。みなさんにも、授業が終わったら同じシールを配りますので、貼ってください。

12 授業で学んだことの意義

～教室環境を整えた上で、以下の内容を児童に伝える～
 この時間は相手のきもちの強さやその時の考えをみんなでも共有しました。同じ出来事でも、人によって生まれるきもちの強さが違うことがわかりましたね。これからは、どうしてこんなことに、こんなにも怒るのだろうか、がっかりするのだろうかと思う前に、なぜ、そんなに強い気持ちになるのか、よくわかりますね。それができれば、お互いにもっともつと理解できそうです。そうなる、毎日が楽しいですね。あいさつをお願いします。
 ～挨拶が終了後、強化シールを配布し、児童用ファイル内に貼るよう指示する～
 ～#3を連続実施している場合は、#3での強化シールもあわせて配布する～

第5時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 p. 他者の感情への対処方法の現状を把握できる。

#5(共通 ver. (一部注釈参照))

他者の感情に対応することができる (1)

導入 (8分) 前回の復習も行いながら、感情を理解する学習への動機づけを高める



1 準備・注意

※あらかじめ、授業タイトルを黒板左上に、区分線を黒板右上部に貼っておく。
みなさん、こんにちは。予防教育の授業をします。よろしくお願います。

勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



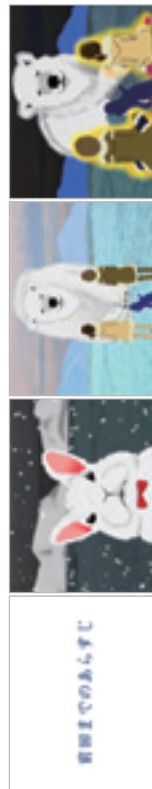
(音声なし)

キャブテンと記録係さん、よろしくお願います。
そしてグループのみなさんもキャブテン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 友だちや周りの人が怒っていたり、逆によりどころこんでいるときに、みなさんはどうやって対応していますか？この時間は、相手のきもちに対応する方法についてさぐってみたいと思います。勉強することは、わかりましたか？

3 導入ストーリー(03'00") アニメストーリーをみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



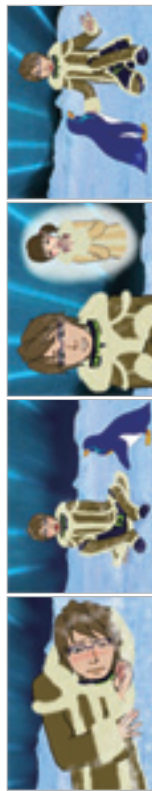
シロー「シローです。大変だよ〜。みんなが吹雪に巻き込まれてしまったよー。せつかくアーサーサーじいじいとお出

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 p. 他者の感情への対処方法の現状を把握できる。

#5(共通 ver. (一部注釈参照))

って、きもちの強さも考えもできたし、旅をする本当の目的を二人に伝えることが出来たのに。二人とも無事でいてよー。」



冬真「ん……。誰か俺たちは吹雪にあっ……。」銀太「冬真、大丈夫？」冬真「銀太！無事だったのかい？」
銀太「俺は無事なんだけど……。来幸とはぐれてしまったんだ。どうしよう。俺が旅にさそったから、こんなことに……。」冬真「来幸……。いや、来幸は大丈夫だよ。」銀太「な、なんでそんなことが言えるんだい？」
冬真「だって、選ばれし勇者なんだろう？勇者がそんなに簡単にいなくなるもんか。」

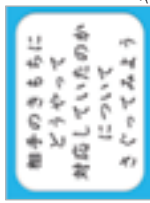


ナヴィガイトリア「さすが、勇者と呼ばれるだけのことはある。」冬真「あなたは？」
ナヴィガイトリア「私は、ナヴィガイトリア。アウロラ女王につかえるものです。銀太にあなたたちと一緒に旅をするように命じたのも私です。本当に申し訳ありません。」冬真「来幸は、無事なですか？」
ナヴィガイトリア「おそろく。あなた方二人のどちらかがいなくなってしまった場合、雪の結晶は消えてしまうでしょうから。」



冬真「女王様がお話を聞きました。これまで、だれか心を聞くための努力をしてこなかったのですか？」
ナヴィガイトリア「はい。部屋からため息が聞こえたり。かと思えば呼び声が聞こえたりして、どうしてよいかかわからず、自分たちもただ見守ることしかできなくて。何か良い方法があるのでしようか。」
冬真「これまで自分たちは人が心を閉ざしたとき、どんな方法を使ってきたのか、その方法を考えれば、何かよい方法が見つかるかもしれないよ。」
ナヴィガイトリア「そうですね。考えてみます。手伝ってくださいませか？」冬真「もちろんです。」

展開 (30分) 相手の感情への対処方法を自己モニタリングし、共有する



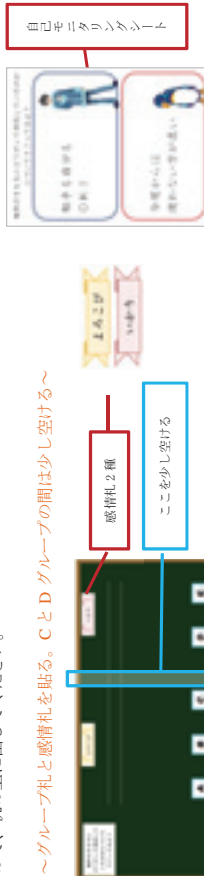
それでは、これまでの相手の相手への対処方法を考えてみましょう。

4 活動助走 (15分)

【1：相手の感情への対応について、これまで使っていた方法を特定する (5分)】

キャプテンはツールボックスの中から**灰色のファイル**を出してください。その中にシートと付箋が入っていますので、机の上に出してください。

～グループ札と感情札を貼る。CとDグループの間は少し空ける～



A～Cグループの人は相手がよるきもちになったとき、D～E(F)グループの人は相手がいかりのきもちになったとき、これまで自分がどうやって対応していたのかについて考えてください。そして、開始の合図と同時に、付箋に1枚に、その方法をひとつだけ書いてください。

たとえば、よるきもちの場合は「一緒にやってよるこぶ」などの方法が考えられるかもしれませんが、一方、いかりのきもちの場合は「まあまあ、落ち着いてと声をかける」などの方法が考えられるかもしれませんが、良い方法でも悪い方法でもよいので、自分がこれまで使っていた、あるいは普段使っている方法を書きましょう。

そして、シートの中であてはまる場所に貼ってください。シートには「相手も自分もOK!」と「今度からは使わない方がよい」という2つの欄があります。みなさんがこれまで対応していた方法がどの欄にあてはまるのか、よく考えて貼ってください。たとえば、こんな風に貼ってください(付箋が貼られたシートをみせながら)。なお、「相手も自分もOK!」というのは、けんかにもなりません。また、後からどちらかが、がつかりすることもあります。また、よるこびのきもちのときは、相手のよるこびのきもちがより輝くようになる方法のことです。絵が描いてあるところは、空けてください。

できた人は、2枚目にチャレンジしてください。誰も貼っていない欄を中心に2枚目を考えてください。ただし、書く枚数は2枚目までにしてください。なお、ふざけた答えは絶対にあててください。

自分がやってきたことを書くようにしましょう。

【時間】3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～準備が出来たところで、次へ進む～

スライド・クリック

【2：グループで、対処方法を共有する (10分)】

次に、青色の枠にはられたものをみてください。その中で、一番のおすめをひとつ決めてください。そして、ナヴィガトリアの上に貼ってみてください。一方、赤色の枠の中から、これはこれから使うのをやめておこうというものをひとつ選んで、縦本の上に貼ってください。キャプテンを中心に話し合いをしてください。できたところから、前に持ってきてください。

【時間】3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～シートを貼られたところから順番に、いちばんのおすめをシートの上(点線枠の中辺り)へ簡潔に書く～

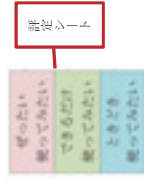
～準備が出来たところで、次へ進む～

スライド・クリック

5 活動クイズマックス (15分)

【3：クラスで、対処方法を共有する (5分)】

みてみたいと思います。Aグループは……です。～両方の方略に通じるところ。おすめの方略について、よく似た方略が出た場合には「どんな時に使いましたか?」などの質問をして、弁別する記載を加える～



キャプテンはツールボックスの中から**灰色のファイル**を出しましょう。アビレシートを机の真ん中に広げ、グループカードも2枚出しましょう。～授業タイトルをはがし、評定シートとグループバナーを黒板に貼る～

スライド・クリック



カードの貼り方について説明します。「自分も相手もOK!」の方について考えます。

自分以外のグループをみてください。これはつかってみたいというグループのものを2つ選んでください。ただし、スライドにも書いてありますが、①自分たち以外のグループを選んでください。そして、その2枚のカードを②絶対使ってみたい、できるだけ使ってみたい、ときどき使ってみたい、のどこかを選んで貼って下さい。

そのとき、たとえばどちらも「絶対使ってみたい」のところに貼らず、ちがうところにはいる2グループを選びましょう。たとえばCグループさんへ「ときどき使ってみたい」のカードを貼ったら、Dグループさんには「できるだけ使ってみたい」へ貼るようになります。

～上記は黒板で示しながら説明してもOK～

グループカードが貼れたところは、自分たちのグループの方法をアビールする方法をアビール出来るように、アビールすることをシートの口の中へ書き込みましょう。時間がある人は、もうひとつアビール出来る内容を考えて、二つ目の口の中へ書き込みましょう。アビールというのは、自分たちの方法がよいということをもみんなに教えてあげることです。

時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



この状態が完成されたら
次の段階へ進む

～カードを貼り間違えているときは、直すところを指示、準備が出来たところで、次へ進む～

スライド・クリック

【4：自分のグループの対応方法についてアビールし、共有を深める (10分)】

すべてのグループが出そろいました。今からみなさんにアビールしてもらいたいと思います。アビールがしっかり出来たところは、ここに貼ってある一番下のグループカードが1ランクずつアップします。グループカードが貼られていないところにも先生カードが貼られます。そのカードがランクアップしていきます。



「絶対使ってみたい」が3ポイント、「できるだけ使ってみたい」が2ポイント、「ときどき使ってみたい」が1ポイントです。最後は総合ポイントで競います。

～3種のポイントカードを貼りながら説明する～

カードがたくさん増えるように、しっかりと頑張ります。

ただ、アビールしてもらってもつまらないので、アビール出来るところをゲームで決めたいと思います。

スライド・クリック



出口はどこだ?ゲーム。拍手。

今からスクリーンに迷路が出てきます。出口を当てるゲームです。

スライド・クリック



はじめに実際に見ながら練習をしてみましょう。練習なので、分かっても立たないでください。

手は膝の上に置きましょう。先生がReadyと言ったらGOと言ってください。Ready (教師) GO (児童)

スライド・クリック



(約10秒かけてゆっくり登場) →



(自動で閉じる) →



矢印が入り口です。いくつかの出口があるので、出ることが出来る出口を予想してください。

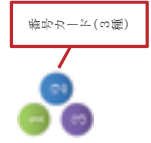
ここだと思ったら、続いて流れるカウントダウンの後にしっかりと声を出して「はい」と言って立ちましょう。

しっかりと声を出し、一番はやく、綺麗に多く立つことが出来たグループが回答をすることが出来ます。そして、見事に正解すると、アビールすることが出来ます。

ちなみにAグループさん、出口はどこだと思えますか?何番の出口でしょうか。2-3秒相談しましょう。せーので答えてください。せーの。2番ですね。～グループがパナーのAグループへ②のカードを貼る～

さて、どうでしょうか。せーの「オープン」(教師・できれば児童も)

スライド・クリック

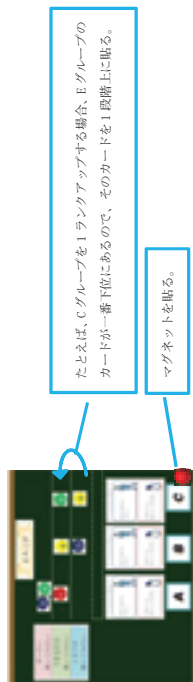




見事2番が正解です。拍手。という形です。
(正解の出口まで、赤丸が音をたてながら動く)

《実施手順》

- ① スライドを提示し、一番早く綺麗に全員が手を挙げたグループに回答権を与え、グループハナリーに番号を貼る。
- ② 他に考えられる回答を別のグループに問い、グループハナリーに番号を貼る。
- ③ 正解を発表し、正解の場合のみ、一番最初に回答権を得たグループにアビールをさせる。
- ④ 一番最初にアビールしたグループ
 - * 3段階のうち、一番下位にあるカードを1枚だけランクアップする。
 - (ex. できるだけ使ってみたい→ぜったい使ってみたい)
 - * カードがない場合は、先生カードを「ときどき使ってみたい」に貼る。
 - * 「ぜったい使ってみたい」にカードがある場合は、先生カードを追加する。
- ⑤ アビールが終了したところのグループカードの横に、マグネットを貼る。

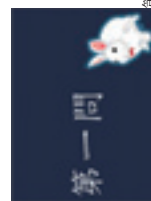


スライド・クリック



それでは本番です。本番は簡単ではありませんので、しっかり頑張りますよう。

スライド・クリック



第一問。手は膝の上。Ready (教師) GO (児童)

スライド・クリック



Bグループさんが早かったですね。何番の出口でしょうか。せーの。3番ですね。
～グループハナリーのBグループへ③のカードを貼る～

ちなみに、他にチャレンジしたいグループはありますか？はいと言っていると立ちましよう。3, 2, 1. はい。

Cグループさんが早かったです。番号を教えてください。せーの。2番ですね。

～グループハナリーのCグループへ②のカードを貼る～

1番を選ぶグループはありますか？ないですね。

※上記のように2,3番目の候補へ名乗りを挙げるグループを選択する場合

* 全員(多めに)挙手&立ち上がったグループに当てる。

* 一人だけちばら挙げているなどの場合は「何人かは挙げてくれますが、グループとしての選択はなしにしましょう」などと言って、候補には入れない。

果たして正解は何番なのでしょうか。こたえ、オープン。

スライド・クリック



正解は3番でした。Bグループさん、正解です。拍手。Bグループさん。アビールをお願いします。

※当てる順番は、グループ全体→キャプテン→記録係の順。それでも、アビール出来なかった場合は「残念、アビールできませんでした！次回は頑張りますよう」といって、ランクアップしない。

大変良いアビールでした。Bグループさんは1枚が1ランクアップします。拍手。

《最初に言ったグループの番号が間違えた場合》

正解は2番でした。Bグループさん、残念でした。そこで、2番と回答してくれたCグループさんにアビール出来る権利が移りました。Cグループさん。アビールをお願いします。

《全部が間違えた場合》

正解は1番でした。残念。どこも選んでいたグループがありませんでした。次の問題は頑張ってください。
～上記のように伝えただ後、次の問題へ移る～

《再アビールの場合》

正解は3番でした。Bグループさん、再び正解です。それでは、先ほどのアビールよりも、より説得力のあるアビールをお願いします。

《POINT》

* しっかりアビールさせることが重要 * リズムがとれない場合は、授業者の方で適宜修正すること

～以下は、全部のスライド～

シングル	2問目：①	3問目：②
正解	1問目：③	

《ダブル・ポイント・チャンス まで実施する場合》 ※時間がない場合は実施する必要はなし

スライド・クリック



今からダブルポイントになるので、2ランクアップしていきます。しっかり頑張ります。拍手。

ダブル	4問目：③	5問目：②	6問目：③	7問目：①
正解				

～時間の許す限り、続ける。時間が無くなった場合は、銀太のマークをクリックすると、総合優勝は？のスライドへ飛ばす～

スライド・クリック



それでは、総合得点を見てみたいと思います。～適宜計算し、グループバナーの順に数字を記載する～
総合優勝は・・・Aグループさんでした。拍手。～王冠カードを貼る～
みなさん、しっかりアビールしてくれました。たくさんの方法が分かりました。拍手。



まとめ (7分) 相手の感情への対応方法には様々なものがあることを認識させる
スライド・クリック



6 シェアリング この時間の感想を教えてください。

* こんな対応方法があるんだと、気づいたことがあれば教えてください。
* 今度使ってみようかな、あるいはやめておこうかなというものがあれば教えてください。
※3人聞く。意見が出ない場合には記録係にあてる

スライド・クリック



7 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスションです。この質問は大人でも難しい質問なので、よく考えてみてください。Aさんは相手と怒るといつつも怒って対応します。一方、Bさんはまんをしながら笑って対応します。どちらの方が長生きできるでしょうか？

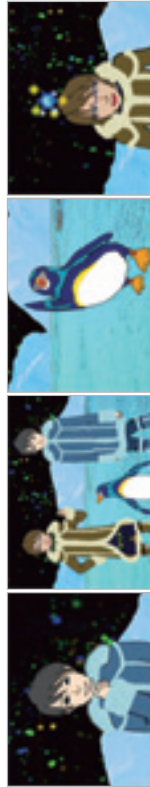
10秒間考えましょう。Aさんだと思う人、Bさんだと思う人。

～児童の意見をそれぞれの立場から一人ずつ聞く～

怒って対応すると、血圧があがったり、けんかになったりします。でも、怒っている相手に我慢して笑って対応すると大きなストレスがたまってしまう、ひどいときには病気になるってしまうことがあります。相手へのきもちへの対応方法は、実は命にかかわる大切なことなのです。また考えてみてください。

8 終結ストーリー(00'40") お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



ナヴィガトリア「こんなにたくさんの方法があるのですね。アウロラ女王も心を聞いてくださるかもしれません。」

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 p. 他者の感情への対処方法の現状を把握できる。 #5(共通 ver. (一部注釈参照))

冬真「そうですね。」 銀太「ナヴィ、冬真の頭上から雪の結晶が出てきたよ。」
 ナヴィガトリア「本当だ。女王の閉ざされたきもちを聞くヒントを得るたびに、雪の結晶があらわれるのです。」



ナヴィガトリア「やはり、あなたたちはこの国を救う勇者だ。冬真、来幸を探し出し、この国を救うために力をかしてくださいませるか？」 冬真「もちろん！」



9 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りにいく～

この時間は、相手のきもちへの対応方法がわかりました。シールを貼りたいと思います。みなさんにも、授業が終わったら同じシールを配りますので、貼ってください。

10 授業で学んだことの意識

～教室環境を整えた上で、以下の内容を見童に伝える～

この時間は、相手のきもちへの対応方法についてみんなで考えました。人によってきもちへの対応方法はいろいろですね。自分やみんなが、相手のいやなきもちやうれしきもちにどうやって対応しているのか、ほんとうによい勉強になりました。相手のきもちにうまく対応するには、まずその方法を知らることが大切です。最初は、そこから始めましょう。今日は、その最初の勉強がしっかりできましたね、あいさつをお願いします。

～挨拶が終了後、強化シールを配布し、児童用ファイル内に貼るよう指示する～

第6 時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

#6(共通 ver. (一部注釈参照))

他者の感情に対応することができる (2)

導入 (5分) 前回の復習も行いながら、感情を理解する学習への動機づけを高める



1 準備・注意

※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく
みなさん、こんにちは。よろしくお願います。

勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



(音声なし)

キャプテンと記録係さん、よろしくお願います。
そしてグループのみなさんもキャプテン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 前の時間はみなさんと、相手のきもちへの対応方法について、これまでやってきた方法を探りました。この時間は、相手がいかりのきもちになつたとき、どんな考えになつていのかを予想して、相手の考え方を考える方法を探りたいと思います。勉強することは、わかりましたか？

3 導入ストーリー(02'33") アニメストーリーをみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



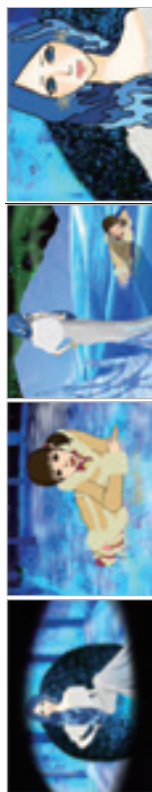
シロー「やあ、みんな。うさぎのシローです。冬真と銀太が無事だったことが分かって安心したよおへ。そこで、

感情の理解と対処の育成 6年生

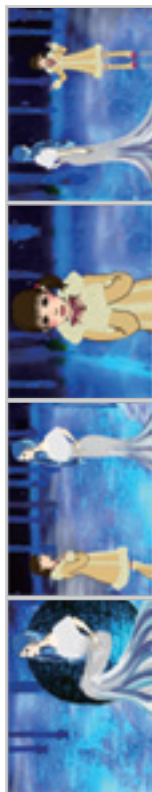
操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

#6(共通 ver. (一部注釈参照))

アウロラ女王の側近、ナヴィと出会い、相手のきもちを落ち着かせる方法を考えることで、雪の結晶を手に入れることに成功したよ。だけどなあ、来幸が……。来幸！無事でいてくれよ！！」



来幸「ここは……。あなたは？」アウロラ「私はこの国の女王、アウロラ。あなたは城の前で倒れていたのよ。」
来幸「(この人が、女王様……。) わたしは来幸です。この国を光の国に戻すためにやってきました。」



アウロラ「光の国に戻すって？ そんなこと、しないで頂戴。わたしはこのままがいいの。この状態だとみんなが私に寄り付かないわ。相手がいると、相手に気をつかって、自分まで疲れてしまう。一人の方が気楽なのよ。」
来幸「あなたのきもち、わかります。」アウロラ「わかるの？」

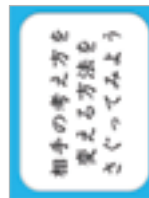
来幸「はい。私も相手のきもちを考えて、悩んでしまうことがあるから。でも、みんなあなたのことをとて心配しているわ。」



アウロラ「そう……。でも、一千年前のように考え込んでしまう自分が怖い。そして、誰も私のことを分かってくれないと思って、みんなに腹が立ってしまふ自分がいやなの。」

来幸「大丈夫。一緒に考えましょう。どうしたら、みんなを信じることができてるのか。そして、この国を元に戻すことができるのか。」

展開 (83分) 相手の感情に対する認知パターンへの対応方法を考える



#6(共通 ver.(一部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

4 活動動線 (15分)

【1：相手の認知パターンを予測する (4分)】

キャブテン、ソールボックスの中から**紫色のファイル**を出しましょう。
メモ用紙が1枚入っていることを確認しましょう。
～**ストレッサシートを黒板左側に貼る**～

ここでは、黒板に注目しましょう。
ここに友だちAがいかりのきもちになった時が2つ書いてあります。
「①列にならんでなにか**順番**が来ないので、友だちAがイライラしている」
「②友だちBが**約束**をやぶったので、友だちAがイライラしている」

こんなとき、**◎**：友だちはどんな考えになっているでしょう？
たとえば、①番だったら、「はやくしてよ」と考えて、怒るかもしれませんね。
～**グループカード(青)**を上述のように貼り、**下記の説明を行う**～
ABCグループさんは①のとき、DEFグループさんは②のときについて考えてください。
かんがえをまとめるときに、記録係さんはメモ用紙を使い、□の中に書きながら相談してください。

時間は2分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は2分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～準備が出来たとこで、次へ進む～

【2：相手の認知を改善するための対応方法を考える (6分)】

次の問題です。みなさんが今書いてくれた「かんがえ」を改善する方法にはどんな方法があるでしょうか？
たとえば、①番だったら、「人生あせってもしょうがないよと声をかける」などが考えられるかもしれません。

みなさんと話し合い、先ほどと同じように記録係さんはメモ用紙の中にある、◎の下の□の中に書きながら相談してください。

ただし、みなさんに気をつけてほしいことがあります。
書くときに下線を引いた言葉は使わないようにしてください。
たとえば「列に並んでいる他のひと、同じことを思っているよと声をかける」などといったものは、NGワードが2個も使われていますよね。これはだめです。

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

#6(共通 ver.(一部注釈参照))

そして、出来たところから、さきほど書いてもらった◎のもの、今回考える◎のものをそれぞれ、このようなカードにマジックの太い方で書いてください。
例えばこのような形です。～**めあての下に(貼れない場合はめあてを外し)、例示カードを貼る**～
カードは2行でおさまるように書きましょう。
大きな字で書かないと、後から他のグループに目えなくて不利になりますので、気をつけましょう。

カードに書く前には先生にチェックを受けてから書くようにしてください。
チェックを受けて、OKが出たところにはカードを配ります。

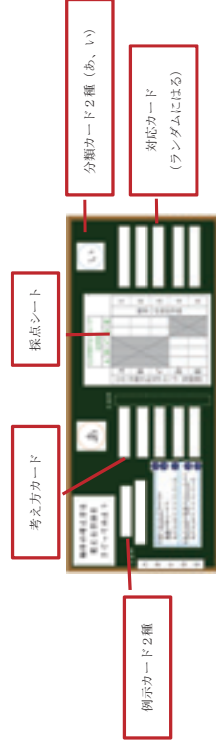
時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



※机間巡回をして、NGワードをチェックする。チェック後、適宜カードを配布する。
※カードには◎、◎の小さな記載&グループ名(裏側)と、銀太のシール(表側)が貼ってある。◎の方がカードの長さが少しだけ長い。
※文章が長い場合や冗長な場合はこちらで指示し、修正させてから各カードへ記載を促す。

※例示カードはめあての下に貼る。貼ることが出来ない場合は、めあてを外す。
※採点シートと分類カードを貼る。
※考え方のカードはグループの横に貼る。ただし、最後に支持率を記載する欄(点線箇所)を空けるように貼る。
※対応カードについては、稼業者はランダムに一番右側へ貼る。
※グループバナーの横に正答率を書くように、チョークで記載する(下記参照)。



感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

#6(共通 ver. (一部注釈参照))

【3：クラスで共有する (5分)】

はじめに考え方についてみてみましょう。～一通り触れる～
続いて、対応方法についてみてみましょう。ただし、グループは内緒にしておきますね。～一通り触れる～

5 活動クライマックス (18分)

【4：よりよい対応方法を考える (5分)】
キャプテンはツールボックスの中から1番から5番(6番)までの番号札がある中から出しましょう。

問題です。ここに、いかりのきもちになったとき、
どうすればよいかという沢山の対応方法があります。

この中で、この考え方の時にはこの対応が一番ベストだと思っ組み合わせを見つけて、
番号札を貼りにきてください。札は表が白地、裏が緑地になっています。白地の方を貼りにきてください。

自分たちが考えたところ、つまり×がしているところ以外について考えてください。

たとえば、Dグループさんだったら、Dと緑の字で書いてあるところを縦にみます。すると、A、B、Cグループさんのところが空いていますよね。そこにそれぞれカードを貼りにきましょう。

ひとつのグループには、ひとつの対応方法しか使えません。
あとから理由も聞きますので、よく考えてください。

先生はどのグループがどの対応方法を考えたのかわからないように、シャッフルしてカードを貼っています。

あとから、自分たちが考えた対応方法と、他のグループがどのぐらいい一致しているのか、支持してくれているのか?について、支持率を出したいと思います。たとえば、自分のグループ番号が1番で、他のグループがすべて1番を貼ってくれていたら、100%の支持率ですよね。

また、各グループの正答率も出します。しっかりと頑張りますよ。
他のグループには自分たちの対応方法がばれないようにしていきましょう。

時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



スライド・クリック

～準備が出来たところで、次へ進む～

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

#6(共通 ver. (一部注釈参照))

【5：意見を共有する (5分)】

※対応方法がバラバラの箇所について、意見を聞く
それでは見てみましょう。
※星マークを、聞く箇所 (A~C で1つ、D~E(F)で1つ) 黒字で表記してある箇所に質問をし本がら掲げる。
※対応方法についても必要に応じて読み、児童へ考えさせるようにする。

～以下、対比させる方向で質問例～
Dグループさんの○○という考え方への対応方法については、3, 2, 5 とバラバラですね。3は○○、2は●●、5は◆◆ですね。A~Cグループの中で理由が言える所はありますか?
(→この場合、A~Cグループ全体に聞き、答えられない場合は「Aグループさんはどうですか?」と個別に問う)

※答えられない場合は、「また考えておいてください」などの対応を行う。

【6：思考をゆさぶる (3分)】

スライド・クリック



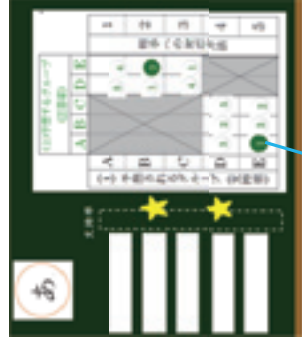
チェンジ・タイム!

今、他のチームの意見を聞いてもらったと思います。そして、カードをチェンジした方がよいと思ったチームもあると思います。そのチームは、番号札を変えてもらってかまいません。

番号札を変更するときは裏返し、つまり緑地の方がみえるようにして、変更したことが分かるようにしてください。

時間は1分です。はじめ。

～チェンジしたグループに理由を聞く～
みてみましょう。変更してくれたのはB、Eグループですね。どうして変更したのか、理由を教えてください。



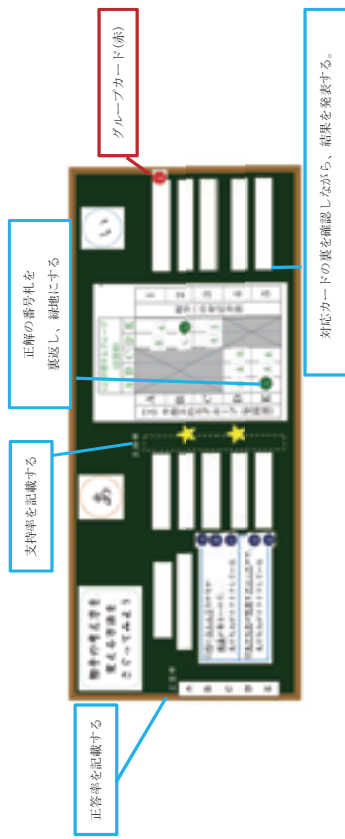
緑地にして貼らせる

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができ、

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができ、

【7：結果を共有し、成果をたたえる（5分）】

各グループがどの対応方法であったのか、みてみたいと思います。
 ～緑の番号札を白地へ戻す～
 また、他のグループがどのぐらその対応方法を支持してくれたのかについてみてみたいと思います。



【支持率の発表】

※いらばん上から対応カードを裏返しにし、臨場感を持って発表する。
 ※対応カードの裏にはグループ名が鉛筆で書いてある。発表することに、グループカード(赤)を当該箇所へ貼る。
 ※正解したグループの番号札を裏返し、緑色にする。

さて、1番のカードを書いてくれていたのは、Eグループさんでした。
 Eグループさんの1番を支持してくれたのは、Aグループさんでした。
 支持率は・・・3枚中1枚でしたので、83%の支持率でした。
 ～上記のように、すべてのグループを発表していく～
 一番の支持率を獲得したのはAグループさんでした。拍手。

【正答率の発表】

続いて、正答率をみてみましょう。
 Aグループさんは正答率38%でした。→ 正答率欄へ記載
 ～上記のように、すべてのグループを発表していく～
 一番の正答率を獲得したのはBグループさんでした。拍手。



まとめ（7分） 相手の感情によって考え方を修正する様々な対応方法があることを認識させる
 スライド・クリック



6 シェアリング この時間の感想を教えてください。
 ＊きもちによって生まれる考え方への対応方法について、新たな発見があった人は教えてください。
 ※3人聞く。意見が出ない場合には記録係にあてる

スライド・クリック



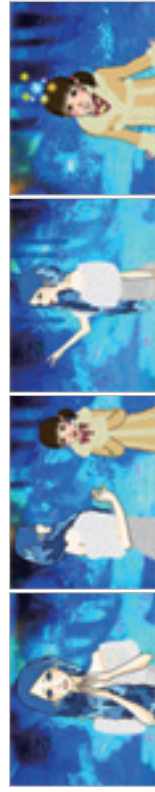
7 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスチョンです。この質問は大人でも難しい質問なので、よく考えてみてくださいね。さっきまで怒っていたのに、今、笑っているAさんと、さっきまで笑っていたのに、今、怒っているBさんがいます。どちらの方が、今のきもちになった考えが想像しやすいでしょうか？

10秒間考えましょう。難しいと思いますが、必ずどちからかにあげましょう。
 Aさんだと思う人。Bさんだと思う人。
 ～児童の意見をそれぞれの立場から一人ずつ聞く～

たくさんさんの意見を出してくれましたね。Aさんは、怒ったあとに笑っているの、いかりの原因がなくなっただけかもしれないし、落ち着かせようとしている途中かもしれないね。Bさんは、落ち着かせようと思ったけど、やっぱりいかりのきもちが落ち着かなくて困っているのかもしれない。どちからが分かりやすいのかは人それぞれかと思いますが、これまで勉強してきたことを生かして、たくさんさんの手掛かりから、相手のきもちが少しでも理解できるといいですね。

8 最終ストーリー(00'40") お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



感情の理解と対応の育成 6年生
操作目標 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

#0(共通 ver.(一部注釈参照))

アウロラ 「私は、今まで相手が自分に寄り添ってくれないとばかり思っていたわ。でも、自分が考え方を変えるだけで、よかったことなのね。」
来華 「そうですね、私も考え方を変えることができそうで、よかったです。」
アウロラ 「もしかして、あなたが・・・そうなのね。だからあなたの頭上に雪のかけらが。」



9 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りにいく～

この時間は、相手の考え方を考える方法がわかりました。みなさんにも、授業が終わったら同じシールを配りますので、貼ってください。

10 授業で学んだことの意義

～教室環境を整えた上で、以下の内容を児童に伝える～

この時間は、相手のきもちが生まれたときの考えを変える対応方法を考えました。相手が怒ったら、どうしますか。相手ががっかりしたら、どうしますか。その対応方法について勉強しました。自分のきもちだけではなく、相手のきもちにもうましく対応できれば、最高ですね。自分もOK、友だちもOK。みんな仲良し、の世界が待っていますよ。すばらしい世界ですね。あいさつをお願いします。

～挨拶が終了後、強化シールを配布し、児童用ファイル内に貼るよう指示する～

第7時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考察・実行することができる。
 #7(共通 ver. (一部注釈参照))

他者の感情に対応することができる (3)

導入 (6分) 前回の復習も行いながら、感情を理解する学習への動機づけを高める

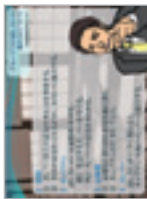


1 準備・注意

※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく
 みなさん、こんにちは。予防教育の授業をします。よろしくお願ひします。

勉強するときに気を付けてほしいことがあります。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



(音声なし)

キャプテンと記録係さん、よろしくお願ひします。
 そしてグループのみなさんもキャプテン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 これまで、相手のきもちに気づく方法、理解する方法、そして対応する方法について勉強してきました。この時間は、相手のきもちに対応する方法について実際に練習したいと思います。勉強することは、わかりましたか？

3 導入スロー(02'00") アニメスローをみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



シロー「やあ、みんな。うさぎのシローです。来幸も無事に見つかって、本当によかったよ。そして、アウロラ女王と会って、考え方を変える方法を練習していたね。おかげで女王陛下も元気になっていたよ。来幸、ありが

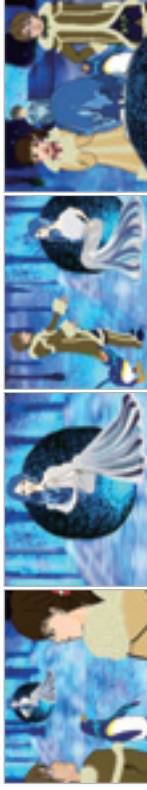
感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考察・実行することができる。
 #7(共通 ver. (一部注釈参照))

とう。さて、冬真と来幸は出会うことができるのかなあ。」



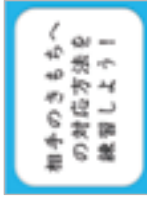
ナヴィガトリア「ここがアウロラ女王の住む城です。来幸がいそいな場所をこれだけ捜したのですから、あと考えられるのはここしかないですね。」冬真「来幸・・・どうか無事で。すべて氷で出来ている・・・この氷をすべて溶かすことが僕たちにできるのだろうか・・・。」ナヴィガトリア「あなたはもしかして・・・」

冬真「来幸！！よかった、無事だったのね。そちらの方は？」
 ナヴィガトリア「わたしは女王の側近、ナヴィガトリア。ご無事でよかったです。」
 ナヴィガトリア「とどころで女王陛下は？」



来幸「それが、国民のみなさんへどうやって対応したらよいかということとは分かったのだけれど、それを実際にできるかどうかということでも悩まれてしまっています。」
 アウロラ「やはり私には無理だわ。また同じことを繰り返してしま・・・。」
 冬真「大丈夫です。最初は誰でもうまくいかなかったけれど、練習をすればきっとうまくつかえるようになります。」
 アウロラ「練習？」来幸「そうですね。女王様、私たちと一緒に練習をしましょう。きっとうまくいきます。」

展開 (30分) 相手の感情への対応方法を考察し、練習する



4 活動助走 (10分)

【1：相手の感情への対応内容を考える (10分)】

今から3つのシーンをみてもらいます。

スライド・クリック



一つ目はいかりのきもちになっっている人へ対応しているところですよ。

スライド・クリック



「弟のせいなのに自分だけがお母さんにしかられた。なんで僕なんだ。腹が立つな。」

「それは、僕だって腹が立つよ。お母さんに、本当のことを言えば分かってくれるよ。」

相手のいかりのきもちを落ち着かせようとしつかり対応していましたね。

スライド・クリック



二つ目はがっかりのきもちになっっている人へ対応しているところですよ。

スライド・クリック



「みたかったテレビ番組がうっかりして見れなかったの。がっかりだわ。」

「それは、残念だったね。クラスの話が録音しているかもしれないよ。」

相手のがっかりしたきもちを元気づけようとしつかり対応していましたね。

スライド・クリック



三つ目はよろこびのきもちになっっている人へ対応しているところですよ。

スライド・クリック



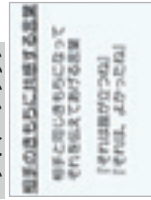
「誕生日に欲しかったゲームがもらえた。ずっとほしかったんだ、うれしい。」

「それはよかったね。今度みせてね。」

相手のよろこびのきもちを喜ばせようと、しつかり対応していましたね。

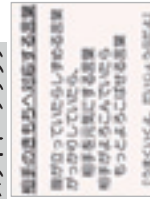
今の3人は相手のきもちに対応しようとして頑張っていましたね。相手のきもちに対応する方法には色々ありますが、その一つに声かけがあります。声かけにも色々な方法がありますが、次のような方法があります。

スライド・クリック



まず、相手のきもちに共感する言葉を言います。相手のきもちに共感する言葉というのは、相手と同じきもちになって、それを伝えてあげる言葉のことです。たとえば、いかりのきもちへ共感する言葉だと「それは腹が立つね」などです。

スライド・クリック



そして、きもちへ対応する言葉を言います。相手のきもちへ対応する言葉というのは、腹が立っていたら、そのいかりのきもちをしずめる言葉で、相手が喜んでいたら、もつと喜ばせる言葉のことです。たとえば、がっかりのきもちへ対応する言葉だと、「うまくいくよ、大丈夫だよ」などです。

では、今からみなさんに3つのきもちに対応する言葉をつくっていただきます。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ① 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。
#7(共通 ver. (一部注釈参照))

キャプテン、ツールボックスの中から**黄緑色のファイル**を出しましょう。
セリフシートが3枚と説明シートが1枚入っていますので、グループの机の真ん中に置きましょう。



A-Cグループ用 セリフシート D～E(F)グループ用 セリフシート

3枚のセリフシートには、それぞれ、いかり、がっかり、よろこびのきもちを感じている人のセリフが入っています。

スライド・クリック



6人グループは一番前の二人がいかり、真ん中の二人ががっかり、一番うしろの二人がよろこびのきもちの場面について対応するためのセリフを考えましょう。5人グループは一番前の二人がいかり、うしろの3人ががっかりのきもちの場面について考えましょう。そして、はやく出来たグループは、別の共通する言葉やよろこびの場面についても考えましょう。説明シートも参考にしてください。

時間は3分です。はじめ。

スライド・クリック BGM (音楽は3分で終了。再生したい場合は上矢印+Enter)



～最低、いかりとがっかりの場面について記載が完了したら、次へ進む～

スライド・クリック

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ② 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。
#7(共通 ver. (一部注釈参照))

5 活動クワイマックス (20分)

【2：怒り感情における対応内容を共有し、実践する (7分)】
今から演技をしてみますが、ただ演技をしてもつまらないので、次のようなことをしたいと思います。
スライド・クリック



きもち対応ゲーム。拍手。

キャプテン、ツールボックスの中に**グループ旗が二本**入っているので出しましょう。
今からスライドに、怒った人が出てきます。

対応出来ると思っただけの人、場面のスライドが流れた後に旗を持って「はい」と言って立ちましょう。二人立ったグループは演技することができます。

自分たちが考えた場面だったところは、紙をみながら、考えていないグループもアドリブで答えることが出来ると思っただけの人、場面のスライドが流れた後に旗を持って「はい」と言って立ちましょう。二人立ったグループは演技することができます。



演技がしつかり出来たグループは1ポイント獲得できます。
～**艇太ポイントカードを見せながら言う**～

優勝したグループにはこのペナントを贈呈します。

ここにグループ名を貼って、クラスに貼ってもらいます。しつかり頑張りましたよ。
～**ペナントを黒板にマグネットで貼る**～

スライド・クリック



まずは練習をしてみよう。

スライド・クリック



「横を通った自動車を泥をかけたよ！」(セリフ後にカーテンが開まる)

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。
 #7(共通 ver. (一部注釈参照))

怒っている人が出てきました。対応出来ると思った人はカーテンが開まったあとに、旗を持って「はい」と言って立ちます。二人がしっかり立ったところのグループは演技ができます。もう一度、先ほどのシーンを流します。その後、カウントダウンが終わったらセラピフを言います。先生がやってみます。

スライド・クリック



→ スライドが再度流れ、その後カウントダウン スライドが流れる



「それは腹が立つね。でも、雨が降っていたし、周りがよく見えていなかったのかもかもしれないよ。」
 ※授業者が上記のセリフを言う。

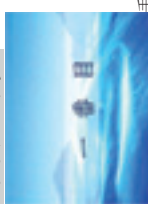
このように言います。ポイントの心をこめて、大きな声で言うことです。難しいですが、自分達が考えた場面が出たときはチャンスです。しっかり頑張ってみよう。

スライド・クリック



それでは、本番です。

スライド・クリック



手は膝の上に置いてください。Readyと言ったらGOと言ってください。

Ready (教師) GO (児童)

スライド・クリック

～各場面スライドが流れる～

誰かいませんか？Aグループさんが早かったですね。もう一度、先ほどのシーンを流します。その後、カウントダウンが終わったらセラピフを言ってください。それでは、いきます。
 ～各場面スライドが再度流れ、その後以下のカウントダウンスライドが流れる～



○○くん。ありがとうございました。

感情の理解と対処の育成 6年生
 操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。
 #7(共通 ver. (一部注釈参照))


みなさん、今のセリフできもちが落ち着くなあと思った人は手を挙げましょう。たくさん手があがりました(または)何名か手があがりました)。Aグループさんは1ポイント獲得です。拍手。～グループバナーにポイントを貼る。一人でも手があがっている場合にはポイント獲得とする。

※発表者がいない場合には、旗が1本だけあがっているグループに当てる。

※まったくあがっていない場合は、課題が当たっているチームに発表を促す。

※発表中、間が空いているなどと思ったら適宜誘導する。

《以下、各課題の内容》

A～Cの課題		D～E(F)の課題	
①	友だちに貸していた本がよごれて戻ってきた。どうしてなの、腹が立つ！		友だちが約束してたのに来なかった。何やってんだ。腹が立つ！

【3：落胆感情における対応内容を共有し、実践する (5分)】

スライド・クリック



続いて、ダブル・ポイント・チャンスです。拍手。

今からスライドに、がっかりした人が出てきます。ポイントが2倍になります。しっかり頑張ってみよう。
 ～以下、シングルポイント時と同様。時間が無い場合は、最大のマークをクリックすると表彰式に飛ぶ～

《以下、各課題の内容》

A～Cの課題		D～E(F)の課題	
③	今晚は大好きな料理と聞いていたのに運ったの。楽しみにしていたのに、落ち込むなあ。		勉強頑張ったのにテストの点数が期待してたより悪かった。頑張ったのに、がっかりだよ。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。
#7(共通 ver. (一部注釈参照))

【4：喜び感情における対応内容を共有し、実践する (5分)】



続いて、トリプル・ポイント・チャンスです。拍手。
今からスライドに、よるこんでいる人が出てきます。やっていないグループもあるかと思いますが、ポイントが3倍になります。しっかり頑張りますよ。

～以下、シングルポイント時と同様、時間がない場合は、銀太のマークをクリックすると表形式に飛ぶ～
《以下、各課題の内容》

A～Cの課題		D～E(F)の課題	
⑤	バスケットの大切な試合で勝った。うれしい。最高！		見たかった映画を見に行けることになったわ。楽しみ。ヤッター！
⑦	お姉ちゃんがつっておいたケーキを食べた。食べたかったのに。腹が立つ。		図書館に行くこと、借りたかった本が貸し出し中だった。せっかく来たのに。残念。

次からは、だれも考えていない場面が登場します。引き続き頑張りますよ。

《以下、予備の課題》

【5：結果を共有し、喜びの気持ちへ対応する (3分)】

スライド・クリック



それでは、結果をみてみましょう。
一番ポイントの多かったグループはAグループさんでした。
～該当グループの透明シールを、ペナントを黒板に貼った状態で貼る～
キャプテンと記録係さんは、前へ、前へ、ペナントを贈呈します。みなさんは、相手の喜びのまもりへしっかり対応した拍手をお願いします。おめでとうございます。拍手。
～ペナントを渡す。その後ペナントは優勝グループに一度持って帰ってもらい、授業後教室に掲示すると良い～

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。
#7(共通 ver. (一部注釈参照))

まとめ (10分)
相手の感情へうまく対応できることを知り、それによって自分の感情もコントロール可能なことを認識させる
スライド・クリック



6 シュエアリング この時間の感想を教えてください。

*相手への声掛けの内容について、気づいたことがあれば教えてください。

※3人聞く。意見が出ない場合には記録係にあてる



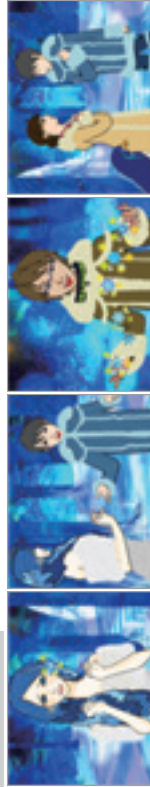
7 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスチョンです。いつも泣いてばかりいるAさんと、いつもがっかりしているBさんがいます。無人島で二人で暮らすとしたら、AさんとBさん、あなたならどちらを選びますか。どちらかを選ばなければいけません。

10 秒間考えましょう。Aさんだと思ふ人。Bさんだと思ふ人。
～児童の意見をそれぞれの立場から一人ずつ聞く～

とても難しい質問ですね。先生なら、Aさんかな。先生もよく泣いていたから、なぐさめる方法をたくさん知っていて実行できそうです。でも、人によって違ってしまうので、いろいろな方法を知って実行できれば、どちらの人と一緒にしても大丈夫ですね。

8 最終ストーリー(03:00) お話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。

スライド・クリック



アウロラ「みなさんと一緒に練習をして、自信ができました。もう大丈夫です。」
ナヴィガトリア「よかった。こんなに元気そうな女王陛下のお顔を見たのは本当に久しぶりです。」
来幸「女王様、もしかして、その髪飾りは雪の結晶では？」アウロラ「本当だね。」
冬真「これで雪の結晶が6つそろった。これだけ集めれば水を溶かす液体になるのでは・・・。」

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 E. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考案・実行することができる。

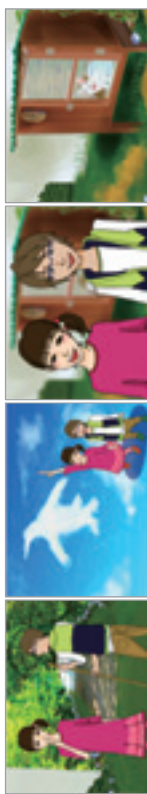
ナヴィガトリア「やはりだめなのか。まだ足りないのか？」アーサー「女王陛下、みなさま！」



来幸「アーサー！」アーサー「雪の結晶は6つ集めれば液体になると、古文書に書いてありました。ただし、涙の結晶を加える必要があると・・・。」冬真「涙の結晶って・・・もかして・・・。」銀太「これだ！！」

アウロラ「冬真、来幸。」来幸「女王様？」ナヴィガトリア「氷は溶け、水になり、光の国にもどりました。あなたの方のおかげです。」冬真「光の国に戻って、本当によかった。」アウロラ「お二人を元の世界に戻さなくてはいけません。私たちのことは忘れていただきますが、その優しく、また強い心は、どうかそのままに。」来幸「みなさんのことを忘れてしまう？そんなの嫌です。」ナヴィガトリア「大丈夫。心の奥底では覚えてくださっているはずですから。」

アウロラ「Psycho dream fly down right now (心の中にある夢は、今、あなたのもとへ) 」



冬真「女王、ナヴィ！」友人「そろそろ授業がはじまるよ。」来幸「はい。あれ？私何をしていったんだっけ？」冬真「俺たち掃除してたんだよね。」友人「ねえ、あの雲、ペンギンの形してるよ。」冬真・来幸「銀太・・・。」友人「銀太って？」冬真・来幸「何でもないよ！」うさぎ「本当にありがとう。」



9 授業プロセス確認

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りに行く～

この時間は、相手のきもちへの対応方法を練習しました。シールを貼りたいと思います。女王も元気になりました。みなさんにも、授業が終わったら同じシールを配ります。

10 授業で学んだことの意義

～教室環境を整えた上で、以下の内容を児童に伝える～

とうとう、相手のきもちにうまく対応する方法を考えて、実際にやってみる勉強まで進みました。これで、自分のきもちも、相手のきもちも、うまくつきあえますよ。きもちとうまくつきあえると、心もからだも健康になるという研究がたくさんあります。それに、誰もが仲良くなります。このきもちの授業は、そんなことを目指す大切な授業でした。これからも、相手のきもちと自分のきもち、どちらも大切にしてくださいね。そうすると、きつと楽しい毎日になります。先生は、心からそう願っています。あいさつをお願いします。

～挨拶が終了後、強化シールを配布し、児童用ファイル内に貼るよう指示する～

第8時間目

感情の理解と対処の育成 6年生

#8(共通 ver.)

感情の理解と対処の育成 6年生

#8(共通 ver.)

まとめ

1：復習(20分)



みなさん、こんにちは。きもちの授業はどうでしたか？楽しかったですか？
ツールボックスに隣のファイルがあります。キャプテンは出して下さい。
その中に、これまでの復習プリントがあるので、ファイルに閉じましょう。

この時間は、みなさんと復習をしたいと思います。スクリーンに身体を向けましょう。

スライド・クリック



シロー「やあ、みんな。ウサギのシローです。どうだった？楽しんでくれたかな？今日は、これまでの旅をもう一度振り返ってみることにするよ。」



シロー「うさぎ氷河の国へ戻すために、2人の勇者を探していた僕は、ついに冬真と来幸を見つけたとができたんだ。そして、二人は銀太とともに学校から逃げ出した僕を探したための旅？をはじめたよ。そこで相手の体の特徴や声や言葉から相手のきもちに気づいたり、オトメも加わって、相手のきもちの種類について考えられていたね。では、問題。みんなが最近気づいた相手のきもち、教えてほしいなあ。」



それでは、最近気づいた相手のきもちと、その時のかんがえを教えてくださいたいと思います。

スライド・クリック



例えば、きもちについては、Aくんがゲームを買ってもらって、喜んでいました。
そのときの考えについては、ずっと前からほしかったからです。などのように発表してください。

家でも学校でも良いですよ。

ただし、相手の名前を言わないようにしましょう。AさんやBくんのように言います。
～2～3人に聞く。抑制がかかっている場合は、他の教師(TT、担任の先生など)に聞く。それでも答えられないときや発表がないときは、各グループの記録係さんに聞く～

みなさん、たくさん相手のきもちやかんがえに気づくことが出来るようですね。
それでは、続きをみてください。

スライド・クリック



シロー「その後、メガテラにあって、相手のきもちが生まれる理由を探ってくれていたね。その後、アーサーにあって旅の本当の目的を伝えられた二人。最初はとてもびっくりしていただけれど、相手のきもちの強さやその時の考えを探ることで、光の国に戻るために必要な雪のかけらを着実にゲットしてくれていたね。では、問題。教えて！」



今から相手の様子を黒板に貼ります。その後、続けて3つの声かけを貼るので、良い声かけだと思ったら手をあげてください。

スライド・クリック



そのときの基準ですが、がっかりのきもちは無気に、いかりのきもちはいはずまる、よろこびのきもちはずもつう

れしくなることが大切です。

それでは、第一問。もし、自分が言われたら、どう思うのかをしっかりと考えて手を挙げましょう。
 ～以下、各カードを黒板に貼りながら～
 「テストの点数が悪くて、がっかりだよ」という相手に
 「だから、もっと勉強するようにいってんだよ。」はどうでしょう？
 「今度ががんばればいじょうぶだよ。」はどうでしょう？※良い対応
 「Aくんは100点だったよ。」はどうでしょう？

そうですね。この中だと真ん中は良い対応の声かけですね。

- ※残りの2つについても同様に実施。
- ※黒板に貼りだしたものは、このセッションが終わるまでははがさない。
- ※まちがって何名か手をあげても、教師が説明の上で誘導する。

【以下、残りの問題】

○運動会50メートル競走で、隣の子の足が当たって転んでしまった。腹がたつなあ。

「どうせ、一番にはならなかったかもしれないよ。」

「転んでも、3人も追い抜かしたじゃない。」※良い対応

「だいじょうぶだよ。転ばなかったら一番になっていたこと、みんな知っているよ。」※良い対応

○友だちから「その服似合ってる」って言われたの。うれしい。

「ほんとに似合ってる。びったりだね。」※良い対応

「そうかな。ちょっと派手なんじゃない。」

「そんな服、私も着てみたいな。きれいな色だね。」※良い対応

みなさん、しっかりと声かけについて考えてくれました。それでは、続きをみてみましょう。

スライド・クリック



シロー「旅を着実に続けていた二人。でも、その後二人は離ればなれになってしまっ...。来幸と離れた冬真は、女王の側近、ナヴィガトリアに会うんだ。そして、これまで相手のきもちにどうやって対応していたのかを探ってくれていたね。一方の来幸はアウロラ女王に会い、相手の考え方を変える方法を探ってくれていたね。そしてみんなは無事に再会し、対応方法も練習してくれていたね。よかったよー。では、最後の問題。できるかなあ？」



スライド・クリック



それでは、最後の問題です。

先ほどもやってみた相手のきもちについて、アドリブで対応してもらいたいと思います。誰かチャレンジしてくれる人はいますか？

それでは、〇〇さんに演技してもらいます。まずはスライドをみましょう。

スライド・クリック



(セリフの後にカーテンが閉まる)

いいですか？それでは、もう一度同じものが流れます。カウントダウンの後に、対応をお願いします。




スライド・クリック



(セリフが流れたあと) → (児童がセリフを言う)

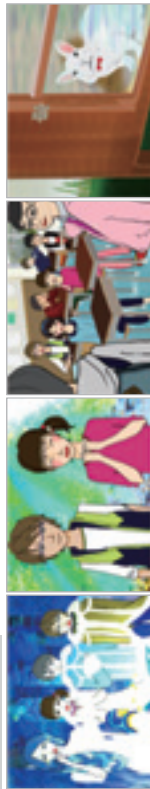
しっかりと対応できました。拍手。
 ちなみに先生だったら「それは残念だったね。また良い出会いがあるよ。」と言います。
 ～上記を含め、3回実施する～

《以下、各課題の内容と対応例》

①がっかり		②いかり	
	ぼく、告白してふられたんだ。落ち込むなあ。はあ。		となりの人がジュースをこぼして、お気に入りの襟ネクタイが汚れたんだ。本当に腹が立つよ。
対応例	それは残念だったね。また良い出会いがあるよ。	対応例	それは腹が立つよね。でも、ジュースなら洗濯したら綺麗になるよ。
③よろこび			
	女王様が元気になってくださったよ！本当にうれしい		
対応例	本当によかったよ！これから、光の国のみんなはきっと楽しく暮らせるよ！		

3人ともしっかり対応してくれました。もう一度拍手をお願いします。それでは、続きをみてみましょう。

スライド・クリック



「二人やみんなのおかげで、氷河の国も光の国へ無事に戻ったよ。本当にありがとう。またどこかで、会える・・・かな？じやあね！」

みなさん。きもちの授業はどうでしたか？もう気がついていない人もいるかもしれませんが、相手のきもちに対応するためには、まず、自分のきもちに気づいて、理解しないと、相手のことも分らないときが多くあります。簡単なようで、とても難しいことですがみなさんなら大丈夫です。相手のことも自分のことも大切にできる人はとてもすてきな人です。これからも自分のきもちも、相手のきもちも大切にしながら、楽しい学校生活を送ってください。

2：認定証の配布 (5分)

スライド・クリック



※各グループで誰に渡すかを授業者の裁量であらかじめ決めておく。決まらない場合は各グループのキャプテンでも OK。当日は「一番上にある人の名前を呼びますね」などと言う。

～レッドカード準備後、左記スライドを提示しながら、各グループの代表者に認定証を渡す。クリックすると音楽が流れる。授与中は各グループを全員立たせ、代表者をレッドカードカーペットへ誘導し、授与する。～
例) それでは、Aグループさんは全員立ちましよう。〇〇さん、前へ出てきてください。
～配布後は、認定証保存ボックスに収納後、児童用ファイルにとじ、保管させる～

※残りの時間で事後評価、あるいは追加のまともを適宜行う。

以上のように、感情の理解と対処の育成における具体的な教育内容について示した。実施した後の効果評価結果については別途検証を進めており、それらの結果よりさらに改善を進めていく必要がある。そして、本プログラムが子どもたちの心身の健康や適応を守る教育プログラムとなるため、内容の充実を図りたい。

引用文献

- Horn, A. B., Pospel, P., & Hautzinger, M. (2011). Promoting adaptive emotion regulation and coping in adolescence: A school-based programme. *Journal of Health Psychology, 16*, 258–273.
- 伊藤順子 (1997). 幼児の向社会的行動における他者の感情解釈の役割 発達心理学研究, 8, 111–120.
- 菊池哲平 (2006). 幼児における状況手がかりからの自己情動と他者情動の理解 教育心理学研究, 54, 90–100.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer.
- Russell, J. A. (1980). A circumplex model of affect. *Journal of Personality and Social Psychology, 39*, 1161–1178.
- 内田香奈子・山崎勝之 (2012). 学校予防教育プログラム“感情の理解と対処の育成” 鳴門教育大学研究紀要, 27, 154–168.
- Van Boven, L., & Loewenstein, G. (2003). Social projection of transient drive states. *Personality and Social Psychology Bulletin, 29*, 1159–1168.
- 山崎勝之 (2006). ポジティブ感情の役割—その現象と機序パーソナリティ研究, 14, 305–321.
- 山崎勝之・佐々木恵・内田香奈子・勝間理沙・松本有貴 (2011). 予防教育科学におけるベース総合教育とオプション教育 鳴門教育大学研究紀要, 26, 1–19.
- 山崎勝之・佐々木恵・内田香奈子・松本有貴・石本雄真 (2012). 学校予防教育の革新—なぜ、これまでの教育が通用しないのか— 鳴門教育大学学校教育研究紀要, 26, 1–8.

A School-Based Universal Prevention Education Program for Development of Understanding and Regulating Emotions : Educational Methods for 6 th-Grade Children at Elementary Schools

UCHIDA Kanako* and YAMASAKI Katsuyuki**

(Keywords : emotional education, the science of prevention education, universal prevention,
health/adjustment, elementary school children)

Yamasaki, Sasaki, Uchida, Katsuma, and Matsumoto (2011) developed universal prevention education programs named “TOP SELF (Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship).” This article explained about an educational program for the development of understanding and regulating emotions that is one of the comprehensive based education programs in TOP SELF. Moreover, among the programs, it focused on the program for 6 th-grade children at elementary school. First, the structure of the hierarchical purposes for this program was introduced. Next, after clarifying the differences in purposes between grades, concrete educational methods were explained for the 6 th-grade version in detail, including plans for class guidance and blackboard demonstration, along with the detailed scenarios, for school teachers. Since the programs are implemented over eight classes in total, the educational methods were described for each class.

*Center for the Science of Prevention Education, Naruto University of Education

**Department of Human Development, Naruto University of Education