

# 学校予防教育プログラム“感情の理解と対処の育成”短縮版

—— 小学校6年生における、新たな方途を用いた授業内容 ——

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

「『いのちと友情』の学校予防教育」(Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship: TOP SELF 以下, トップ・セルフ)は山崎・佐々木・内田・勝間・松本(2011)によって提唱されたユニバーサル予防教育である。複数のプログラム群から構成されるが, 本論文では感情の理解と対処の育成プログラムの6年生用短縮版に関する授業内容を示す。いじめや不登校などの問題を未然に防ぐための予防教育は, 国内外で数多く開発され, 実施されてきた。しかし, 効果のあるプログラムが恒常的に実施されることは稀であり, 安定して提供される状況をつくる必要があった。内田(2021)は準備や実施の困難さへの先入観, ならびに多忙な学校現場の現状が, 現場で新たなことへ取り組む足かせとなり, 結果として教育プログラム導入への阻害につながる可能性を指摘している。そして, 促進するいくつかの要因を挙げ, その一つに短縮版の開発を提案していることから, 本稿ではその開発を目指した。なお, 同プログラムの6年生を対象とした通常版は内田・山崎(2015)を, その他の学年については内田・山崎(2013, 2017)に詳しい。以下より, 内田・山崎(2012)をベースに同プログラムを概説した上で, 通常版と短縮版との相違点や, 新たな方途を用いたプログラム開発方針や教育評価方法について示す。

## 2. 「感情の理解と対処の育成」プログラムの概要

感情は我々の認知面, 行動面へ多分に影響を与える(e.g., Goldman, Kraemer, & Salovey, 1996)など, その重要性が明らかになりつつある。本プログラムはLazarus & Folkman(1980)によって提唱されたコーピングのうち, 情動焦点型コーピング(emotion-focused coping)に対する教育を, 感情の同定(emotional identification), 理解(emotional understanding), そして対処(対応)(emotional regulation)の3領域から, 理論的かつ階層的に構成している(内田・山崎, 2012)。また, その理論は, 感情をターゲットとした研究領域のうち, 人々の感情をコントロールする能力を捉え, 扱おうとする代表的な分野の, 情動知能(emotional intelligence; e.g., Salovey & Mayer, 1990)や, 感情コンピテンス(e.g., Saarni, 1997)などの考え方をベースとしている。

なお, トップ・セルフではプログラムの各目標を階層的に示し, 最終的な操作目標(学習目標)へつなげる方向でのプログラム開発を提唱している(山崎他, 2011)。感情の理解と対処の育成プログラムでは, トップ・セルフ全体で目指す大目標の, 「自律性の育成」ならびに「対人関係性の育成」両側面をその目標として据えている。また, 同プログラムそのものが目指す構成上位目標を「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」と設定している(山崎他, 2011)。そこで内田・山崎(2012)では, 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))と構成中位目標を設定している。なお, 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, 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, そして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。

トップ・セルフでは, 開発の手始めとして小学校3年生から中学校1年生までを対象とした各種教育プログラムが開発されている。このうち, 感情の理解と対処の育成プログラムでは, 小学校3年生から5年生においては

\*鳴門教育大学 心理臨床コース 心理・教育科学領域

自分の感情を、小学校6年生と中学校1年生では他者の感情をイメージする形で教育内容を構築している。6年生において他者の感情をターゲットとする理由については、内田・山崎(2012, 2015)に詳しいが、Van Boven & Lowenstein(2003)が指摘する、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、心的状態を採った上で、他者の心的状態を推論することが理由の一つにある。

### 3. 短縮版の構成目標と授業内容

山崎・内田・横嶋・賀屋・道下(2018)では、新たな授業開発方針のひとつとして、短縮版の作成を提示している。学校現場における規定のカリキュラムに加え、本プログラムの実施を目指す場合、最初の入口としてはできるだけ現場で簡便に利用できるものが望ましい。よって、本論文では内田・山崎(2015)の短縮版を作成した。

目標構成に関する通常版と短縮版との相違を表1に示す。通常版での教育効果を維持させるため、短縮版でも構成中位目標のⅠ：感情の同定、Ⅱ：感情の理解、そしてⅢ：感情への対処（対応）が、まんべんなく反映される方向で移行させた。具体的には、通常版においてⅠ：感情の同定として構成していた授業は1時間分であったため、短縮版でもそのまま採用した。Ⅱ：感情の理解は通常版では合計3時間分設定していた。このうち、通常

表1 感情の理解と対処の育成における教育目標と進行：通常版と短縮版の比較

構成上位目標	構成中位目標	構成下位目標	操作目標	通常版	短縮版
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
			b. 声や言葉から、自分の感情に気づくことができる。		
		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。		
	Ⅱ. 感情の理解ができる。	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。		
			f. 自分の感情が発生する思考を探ることができる。		
			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. 他者の感情を理解することができる。	i. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。	3	
			j. 他者の感情が発生する思考を探ることができる。	4	3
			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	2
			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。	4	3
	Ⅲ. 感情への対処（対応）ができる。	5. 自分の感情に対処することができる。	m. 自分の感情への対処方法の現状を把握できる。		
			n. 自分の感情が生じる思考を修正することができる。		
			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。		
		6. 他者の感情に対応することができる。	p. 他者の感情への対応方法の現状を把握できる。	5	
			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	
			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。	7	4

注) 右欄2列の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）。通常版の第8時目は別途まとめの時間を設定している。

版で2時間目に設定していた感情の種類に関する授業内容や、4時間目に設定していた学習する感情が発生する際の認知やその際の強さに関する授業内容は、通常版での3時間目に設定していた学習する感情の発生する原因にも度々触れることがあった。そのため、短縮版では通常版での2時間目と4時間目の授業を採用した。特に6年生の授業から感情について考える対象が自分ではなく他者となる。Ⅲ：他者感情への対応を行うためには、理解を行えることがベースとなるため、Ⅱの感情の理解に関する授業を多く行う方向で時間設定をした。そして、Ⅲ：感情への対応も、通常版では3時間分設定していた。いずれも重要な内容ではあったが、短縮版という限られた時間枠の中で、まずはひとつの方略的に絞る形で重点的に獲得すべきとの考えに至った。そこで、感情ごとへの声掛けの多様な方法の考案と実行ができるようにする内容で構成された通常版の7時間目として設定していた内容を採用することにした。

以下、具体的な教育内容を示す。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（短縮版）

身体的特徴あるいは声や言葉から、相手の感情に気づくことを目標としている。ここでは他者の怒り、落胆、そして喜び感情を読み取る際、同定しやすい特徴（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、相手の感情を同定する際に着目すべき事柄を学習する。

#### (2) 2時間目（短縮版）

感情の理解のうち、感情の種類について考えながら、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と負感情、不活性正感情と負感情の計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（短縮版）

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。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、話し合いの中で感情強度の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ること、そして互いを尊重する必要があることを学習する。

#### (4) 4時間目（短縮版）

相手の怒り、落胆、ならびに喜び感情の発生時に、声かけによって対応する練習を行う。具体的には、ロールプレイング法を用い、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、そして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ならないという、より現実場面に即した対応の練習が可能となる。

## 4. 新たな授業方法と教育評価

今回、短縮版での作成に加え、現場での実施の容易さを目指した新たな方法を導入したい。山崎他(2018)はトップ・セルフのうち、自己信頼心（自信）の育成プログラムの改定について、いくつかの方針を示している。その中に「パワーポイント操作など、可能な限り教員の操作が容易な方法とする」とする指針があり、たとえば賀屋・道下・横嶋・内田・山崎(2020)は教育内容をスライドがガイドしてくれる形でのプログラム開発を行い、実践を

している。本プログラムもこの方針にならない開発を行った。図1を参照されたい。たとえば、(a)に示すようなスライドを読み、授業を進める形をとった。また、複雑な説明については(b)へ示すように、アニメーションが代わりに説明をする形で作成をした。



図1 プログラムで使用するスライド例

また、今回開発したプログラムを実施する際には、教育効果を同時に検証することが望ましい。内田・山崎(2012)において感情の理解と対処の育成プログラムの通常版を開発した後は多くの学校で実施され、その科学的成果を確認している(e.g., 福田・内田・山崎, 2013)。しかし効果評価の欠点として、情動焦点型コーピングの対象となる感情、特に意識下にある感情の動きを十分に捉えることが出来ていない点がある。近年、意識下にある感情の機能が強調され、その一部はインプリシット感情(Implicit Affect: IA)として測定され始めている(Quirin, Kazén, & Kuhl, 2009)。そして、エクスプリシット感情(Explicit Affect: EA)のみでは明らかにされなかった知見や、両感情の相互作用が健康・適応に及ぼす影響が明らかにされつつある(e.g., Quirin & Lane, 2012)。よって通常版、そして短縮版ともにその効果を確認する必要がある。

Uchida, Yokoshima, & Yamasaki(2016)では小学生を対象に通常版プログラム実施前のIAが教育効果に及ぼす影響を検討した。その結果、男子におけるインプリシット正感情(Implicit Positive Affect: IPA)と負感情(Implicit Negative Affect: INA)の高さが、コーピングの「感情への対処」スキル向上や、学校適応の「友人関係」や「承認」の向上をもたらす教育効果を確認した。また、Uchida, Yokoshima, Kaya & Yamasaki(2017)は、大学生を対象としたインプリシット感情の基礎研究において、IPAとINA両感情の高さが抑うつを低減することを確認した。両知見も加味すると、プログラムの実施はインプリシットな感情価の高まり(higher affectivity)をもたらし、後の健康や適応を高める可能性を持つ。ただし、前者の研究は試験的に、また後者の研究は大学生を対象とした基礎研究であり、小学生を対象とした測定法やプログラムの精度の問題、そしてプログラム実施によるEAとIAの変化を直接的にとらえる課題が残されていた。これらについて通常版と短縮版、双方での確認が必要ではある。しかしまずは、上記のようにプログラムの精度を高める形で開発された短縮版での確認を行い、通常版での検証へと繋げる必要があるだろう。

以上のように、感情の理解と対処の育成プログラムにおける短縮版の具体的な教育内容や、その際の方針について示した。また、上記に示した教育効果を検証し、その結果により教育内容をより改善する必要があるだろう。そして本プログラムも含めたユニバーサル予防教育が学校へと普及し、子どもたちの心身の健康や適応を守ることにつながることを切に願う。

## 謝 辞

本論文はJSPS 科研費 JP19K03341の助成を受けたものです。



## 引用文献

- 福田衣利子・内田香奈子・山崎勝之 (2012). 学校予防教育プログラム TOP SELF “感情の理解と対処の育成” — 小学校6年生での実施と効果 — 鳴門教育大学学校教育研究紀要, 27, 69-78.
- Goldman, S., Kraemer, D., & Salovey, P. (1996). Beliefs about mood moderate the relationship of stress to illness and symptom reporting. *Journal of Psychosomatic Research*, 41, 115-128.
- 賀屋育子・道下直矢・横嶋敬行・内田香奈子・山崎勝之 (2020). 「自律的セルフ・エスティーム」を育成するユニバーサル予防教育の開発 鳴門教育大学学校教育研究紀要, 34, 47-54.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer.
- Quirin, M., Kazén, M., & Kuhl, J. (2009). When nonsense sounds happy or helpless: The Implicit positive and Negative Affect Test (IPANAT). *Journal of Personality and Social Psychology*, 97, 300-316.
- Quirin, M., & Lane, R. D. (2012). The construction of emotional experience requires the integration of implicit and explicit emotional processes. *Behavioral and Brain Sciences*, 35, 159-160.
- Russell, J. A. (1980). A circumplex model of affect. *Journal of personality and Social Psychology*, 39, 1161-1178.
- Saarni, C. (1997). Emotional competence and self-regulation in childhood. In P. Salovey & D. J. Sluyter (Eds.) *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications*. (pp. 35-66). New York: Basic Books.
- Salovey, P. & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition, and Personality*, 9, 185-211.
- 内田香奈子 (2021). 安定実施の方向へつなげるために — 学校予防教育トップ・セルフを通じて — (話題提供) 山崎勝之・青木多寿子 (企画) 学校での「心理教育」を促すもの、阻むもの — 研究者ができること、やるべきこと — 日本心理学会第85回大会, 明星大学 (WEB 開催), 9月1-8日.
- 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.
- 内田香奈子・山崎勝之 (2013). 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3年生における授業内容について — 鳴門教育大学研究紀要, 28, 224-284.
- 内田香奈子・山崎勝之 (2015). 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 — 鳴門教育大学研究紀要, 30, 180-242.
- 内田香奈子・山崎勝之 (2017). 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5年生における授業内容について — 鳴門教育大学研究紀要, 32, 20-79.
- Uchida, K., Yokoshima, T., & Yamasaki, K. (2016). Effects of implicit affect on emotional coping and school adjustments: A short-term longitudinal study with intervention programs. European Psychiatric Association, Madrid, ESP, March 15.
- Uchida, K., Yokoshima, T., Kaya, I., & Yamasaki, K. (2017). Effects of implicit and explicit affect on emotion-focused coping. International Academic Conference on Social Sciences, Singapore, December 20.
- Van Boven, L., & Loewenstein, G. (2003). Social Projection of Transient Drive States. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29, 1159-1168.
- 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ナル教育 鳴門教育大学研究紀要, 26, 1-19.
- 山崎勝之・内田香奈子・横嶋敬行・賀屋育子・道下直矢 (2018). 「自律的セルフ・エスティーム」を育成するユニバーサル予防教育の教育目標の確立と授業方法の開発方針 鳴門教育大学学校教育研究紀要, 32, 91-100.

## 資 料

感情の理解と対処の育成プログラム  
小学校 6 年生用 短縮版  
第 1 時間目～第 4 時間目  
指導案、板書計画、ならびに授業台本

## 第1時間目（短縮版） 指導案

「雪どけの果てに」6年		TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育		ベース総合教育		大目標：自律性の育成・対人関係性の育成	
I-2-c, d #1s	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。		
Enjoy!		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		・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。				●板書① ●ツールボックス ●授業タイトル ●ppt スライド	
2. 本授業の目的		・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。					
3. 導入ストーリー							
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】		・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)				●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 ●特徴シート2種 ●黒マジック ●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)	
5. クライマックス(17分)【全体活動】		・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)				●板書② ●マグネット ●銀太ポイントカード ●1回休みカード ●クイズ正解表 ●王冠カード	
		・「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バナーの横に王冠カードを貼る。					
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		・感想を交換する。				●ppt スライド	
7. インセンティブQ		・「きもちと身体の特徴」について議論する。					
8. 終結ストーリー		・アニメストーリー視聴。					
9. 授業プロセス		・授業の進行状況を示す。					
10. 意義		・授業がどう役立つのかを伝える。					
11. 授業後の活動		・ツールボックスなどを片づける。					

## 第 1 時間目（短縮版） 板書計画

「雪どけの果てに」6年 #1s TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育 ベース総合教育 大目標：自律性の育成・対人関係性の育成  
板書①(2.本授業の目的、4.助走)

人はどうやって相手のきもちを読みとるの？

よく注意しなければわからない。  
“お宝”  
持ろう。

	身体の特ちょう	声や言葉
いかり	真っ赤な顔 物にあたる	くそっ！ もうっ。
がっかり	涙が出そうになる 肩が下がる	ガーン。 はあ〜。
よここび	ニコニコする 拍手（はくしゅ）を する	やった！ よっしゃ！

すぐにわかる。  
“かんたん”  
持ろう。

板書②(5.クライマックス)

人はどうやって相手のきもちを読みとるの？

よく注意しなければわからない。  
“お宝”  
持ろう。

A  
B  
C  
D  
E  
F

すぐにわかる。  
“かんたん”  
持ろう。

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

- 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、マグネット
- グループバナー、グループカード、ツールボックス、黒マジック、ツールボックス内クリアファイル
- 台本、指導案、板書計画

- 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、特徴シート2種、黒マジック(※)、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、クイズ正解表、王冠カード、  
※は左記と重複して記載。





■展開 (80分) 相手の感情に基づくため身体的特徴の手掛かりを学習する

4 活動動走 (18分)

授業者：それでは、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と考えられる、身体の特徴と声や言葉について説明する (9分)】

クリップ

授業者：きもちといっても色いろなものがあります。この時間は「いかりのきもち、がっかりのきもち、よろこびのきもち」について考えてもらいます。

クリップ

授業者：ここに自分がそれぞれのきもちになったときの、身体の特徴や声や言葉についてまとめてみました。相手のきもちを読み取る時にも参考になりますね。

※シートを黒板の左下に提示する。時間があれば「いかりのきもち」の欄についてジェスチャー付きで簡単に説明する。



【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)】

クリップ

授業者：それでは、私たちは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考えていきましょう。

クリップ



授業者：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。

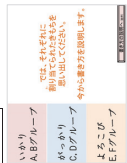
※その他のグループも同じように指示をする。5グループの場合はFグループは割愛。

クリップ



授業者：キャブテンはツールボックスの中からシートと付せんがはられたシートを出しましょう。シートは机の上に広げましょう。付せんは自分の好きな色を束ごと取ってください。

クリップ



授業者：では、それぞれに割り当てられたきもちを思い出してください。今から書き方を説明します。

クリップ：スライドによる説明へ



ppt: みなさんこんにちは、今から2種類の感情について書いてもらいます。一つ目は「相手のきもちが、すぐわかる「かんたん」特徴」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「お玉」特徴」です。それぞれを書いてシートに貼ってください。たとえば、よろこびのきもちだと、「かんたん」特徴は、飛び跳ねるなどの胸が膨らまれますね。「お玉」特徴は、小さくカッポーズをするなどの胸が膨らまれますね。2枚ともできた人は、お玉特徴について、2枚目にチャレンジしてみてください。時間は3分です。

クリップ：個人活動へ (BGM3分)

※例シートや各特徴カードを、右記のように掲示する。

※出来たところでクリップして音楽を止める。3分経つと自動的に次のスライドへ進むが、3分未満でも、もう一度クリップすると次のスライドへ進む。

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。



【3：グループで結果を共有する (6分)】

授業者：それでは今書いているものが書き終わったら前を回ってください。

クリップ

授業者：キャブテンはツールボックスの中から2枚のカードとマジックを出しましょう。今から書き方を説明します。

クリップ：スライドによる説明へ



ppt: みなさんが貼ってくれた付箋をみてください。今から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。お玉特徴は「これはみんな気づいていないかも」と思うものを、かんたん特徴は「みんなに気づけたい」ものを選んでください。どれを書くかを2枚とも決めてから書きましょう。カードにはこのように、下書きなしで、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。2枚ともできたところは、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、お玉特徴の追加カードをもつ一枚送るので、書いてください。時間は3分です。

クリップ：グループ活動へ (BGM3分)

授業者：出来たところから前に持ってきてくださいね。

※出来たところでクリップして音楽を止める。3分経つと自動的に次のスライドへ進むが、3分未満でも、もう一度クリップすると次のスライドへ進む。

【指示例】

Cグループのカードを貼る



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

※カードはランダムに貼る。

※Aと1にはCグループのカードを貼る。ただし、子どもにはわからないようにする。

※上記は4グループが2枚目を記載した時の例。お玉特徴カードは最大でグループ数×2枚のカードが貼られる。

5 活動クイズマックス (17分)

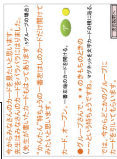
ここで実施するゲームの共通ルール (両特権の紹介時、ともに共通)

- ① 一番左端のカード (C グループのカード) を開ける
- ※お互の特権の場合は①で開いたカードが「お宝特権」かどうか問い、一人でも手があがれば 1P
- 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 同じきものカードなら 2P、同権限 (ボジティブ or ネガティブ) のカードなら 1P
- ⑤ 基準となるカードが②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：相手の感情を鑑み取るときの「かんたん特権」について、クラスで共有する (7分)】

授業者：それでは前を向いてください。

クリッ



授業者：今からみなさんのカードを見たいと思います。先生はみなさんのカードをバラバラにはりませんでした。

※次は5グループの場合の説明「先生が書いたカードもはってあります」

授業者：“かんたん”特ちょう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。

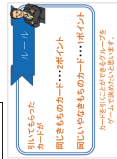
※一番左端の (A) のカードを開ける。最初はCグループが貼られている。

授業者：Cグループさんで、がっかりのきものとき～という特ちょうですね。

※マグネットを文字カードの横に貼る。

授業者：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。

クリッ



授業者：引いてもらったカードが同じきものカードであれば2ポイント、同じいやなきものカードであれば1ポイントになります。カードを引くことができるグループをゲームで決めたいと思います。

クリッ



授業者：一番星はどれだ！？ ゲーム 拍手。

クリッ



授業者：それではゲームの説明をします。スクリーンに注目しましょう。

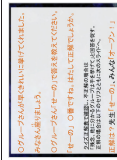
クリッ：スライドによる説明へ



ppt: ここに真っ黒な画面があります。先生がReadyと言ったら、GOと言ってください。すると画面がすくすく変わります。他の7つに選んで1つだけ残っている何の種類の文字や絵が出てきます。ここでは、1つだけカタカナが残っています。最後まで出て来る画面で、シャッターが押ります。その後、カウントダウンが流れます。GOと表示されたら、分かった人はしっかりと大きな声を上げて「はい」といって手をあげて立ちましょう。GOという前までにグループで相談してもOKです。何番が種類の選んでいるものだったのか覚えてください。正解だと、カードを引くことができます。ただし、適当に答えたり、ふざけたらした場合は1回休みになります。みなさん、頑張るましょう。

授業者：それでは本番です。手はひざの上。先生「Ready」、みんな「GO！」

クリッ：クイズのスライドへ



授業者：Oグループさんが早くきれいに挙げてくれました。みなさん座りましょう。Oグループさん「せーの」で答えてください。「せーの」○番ですね。はたして正解でしょうか。

※クイズ正解表で確認し、不正解の場合は「残念、他に分かるグループは手を挙げて」と回答を促す。

※正解の場合は以下のセリフとともに次のスライドへ。

授業者：正解は？先生「せーの」、みんな「オープン！」

授業者：1が正解です。はく手。1のみ野菜で、かがやいていましたね。

授業者：O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？イ～ガの中から教えてください。せーの。＊のカードですね。先生「カード」、みんな「オープン！」

授業者：Oグループさんの書いてくれた ＊＊のきもの～という特ちょうでした。※どのような点が良いのかコメントしても良い。

※同じきものカード・・・2ポイント

同じいやなきものカード・・・1ポイント

授業者：Oグループさんは 2(または1)ポイントゲットです。はく手。

※グループハナリーに銀太のポイントカードを出す。

※不正解のグループがいた場合。  
授業者：○グループさんは残念ながらポイントかか得ならず。次、がんばりましょう。

※錯覚特徴では、ゲームを2回実施する。

【錯覚特徴 問題のカード】

1回目

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
りんご	バナナ	イチゴ	みかん	ぶどう	梨	桃

果物 vs

①レモン (野菜)

2回目

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
クマ	ウサギ	ネコ	犬	鳥	魚	虫

鳥類 vs

②テントウムシ (昆虫)

授業者：それでは残りのカードも見てみましょう。先生「カード、みんな「オープン！」」  
授業者：◆グループさんの書いてくれた\*\*のきもちの〜という特ちょうでした。  
※簡潔にコメントしながら、すべてのカードを紹介する。  
授業者：“かんたん”特ちょうにも、色いろなものがありますね。

【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)】

クリック

聞いて、お宝「お宝」の感情を読み取る。カードを1枚開けてみる。

カード、オープン。お宝「お宝」の感情を読み取る。

●グループさんの書いてくれた\*\*のきもちの〜という特ちょうを、お宝「お宝」が読み取る。

クリック

お宝「お宝」の感情を読み取る。お宝「お宝」の感情を読み取る。

お宝「お宝」の感情を読み取る。お宝「お宝」の感情を読み取る。

お宝「お宝」の感情を読み取る。お宝「お宝」の感情を読み取る。

クリック

お宝「お宝」の感情を読み取る。お宝「お宝」の感情を読み取る。

お宝「お宝」の感情を読み取る。お宝「お宝」の感情を読み取る。

お宝「お宝」の感情を読み取る。お宝「お宝」の感情を読み取る。

授業者：それでは先ほどと同じようにカードを1枚開けてみる。先生「Ready!、みんな「GO！」」

クリック

授業者：○グループさんが早くきれてい遊んでくれました。みなさん遊ばせよう。○グループさん「せーの」で答えてください。「せーの」○番ですね。はたして正解でしょうか。

※クイズ正解表で確認し、不正解の場合は「残念、他に分かるグループは手を挙げて」と回答を促す。

※正解の場合は以下のセリフとともに次のスライドへ。

授業者：正解は？先生「せーの、みんな「オープン！」」

正解の場合はクリック

授業者：7が正解です。はく手。7のみ中国語で、かがやいていましたね。

【お宝特徴 問題のカード (シンクルポイント)】

1回目

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
日本語	中国語	英語	フランス語	ドイツ語	イタリア語	スペイン語

日本語 vs

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

クリック

授業者：○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？せーの。\*のカードですね。先生「カード」、みんな「オープン！」

クリック

授業者：◇グループさんの書いてくれた\*\*のきもちの〜という特ちょうでした。

※どのような点が良いのかコメントしても良い。

※同じきもちのカード・・・2ポイント

同じいやなきもちのカード・・・1ポイント

授業者：○グループさんは、改または1ポイントゲットです。はく手。

※グループハサナーに銀太のポイントカードを出す。

※不正解の場合はグループがいた場合。

授業者：○グループさんは残念ながらポイントかか得ならず。次、がんばりましょう。

※この時点で授業終了10分前の場合は「こちら」の文字をクリックすると残りのカード紹介結果ページへ飛ぶ。  
以下のゲーム以降も同様に進め、時間が無くなったら「こちら」の文字をクリック。以下解説。



**クリック**

授業者：それではもう1枚引いてみましょう。基調は○グループさんのカードです。  
※マゾネットを移動させ、基調となるカードを明示する。  
授業者：はじめに○グループさんのカードが“お宝”特ちょうかどうか聞きたいと思えます。これは“お宝”特ちょうだと思おう人、何人か手があがりました。先生も“お宝”特ちょうだと思おうので、●グループは1ポイントかく得です。はく手。  
※グループバナーに銀太のポイントカードを出す。

**クリック**

**ダブル・ポイントチャンス**

授業者：ダブル・ポイント・チャンス はく手。ここからは、すべてのポイントが2倍になります。しっかりがんばりましょう。

※終了10分前まで繰り返して実施する。

【お宝特ちょう 問題のカード (ダブルポイント)】

2回目	魚類 vs ④クジラ(目録)	① 北海道 ② 秋田山 ③ 四国 ④ 東京 ⑤ 大阪 ⑥ 京都 ⑦ 奈良 ⑧ 和歌山 ⑨ 徳島 ⑩ 高松 ⑪ 香川 ⑫ 岡山 ⑬ 広島 ⑭ 山口 ⑮ 福岡 ⑯ 佐賀 ⑰ 大分 ⑱ 熊本 ⑲ 鹿児島 ⑳ 沖縄	県名 vs ③四国(地方名)
3回目	魚類 vs ④クジラ(目録)	※タツノオトシゴは魚類	
4回目	ほ乳類 vs ⑧ペンギン(鳥類)		
5回目	球技 vs ⑤地球運動		

※時間がなくなってきたところで止めて「こちら」の文字をクリックして、残りのカードを紹介する。

授業者：それでは、残りのカードも見えてみましょう。  
※1枚ずつめくりながら紹介する。  
授業者：お宝特ちょうにも色いろなものがありますね。  
授業者：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○グループさんでした。はく手。  
※優勝チームのグループバナーの横へ王冠カードを貼る。

**まとめ (8分) 様々な特徴から相手の感情に気づくことが可能であると理解を深める**

**6 シェアリング**

**クリック**

授業者：今日の勉強をした感想を教えてください。  
※できるだけ8人。ただし8人まで。

**7 インセンティブ賞**

**クリック**

授業者：それでは、この時間のラストクエストです。スクリーンに注目してください。

**クリック**

授業者：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、外にはいっさい出しません。どちらか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秒で考えましょう。  
※Aを選んだ人、Bを選んだ人それぞれに相手させたあとと各1名に理由を聞く。

**クリック**

授業者：相手のきもちが表に出ると、どんなきもちか、わかりやすいね。でも、おおげさに出されるとつかれるかもしれないなあ。さあ、どっちがよいのかな。また、考えてみてね。

**8 結末ストーリー(00'40")**

**クリック**

冬真「いままでは、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長がきもちにはあるんだな。」  
来春「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。」  
御太(影)「結構やるな。この二人、俺も少しわかってきたよ。」  
冬真「何かおぼえてるぞ。」  
御太「雪の結晶だよ。」  
来春「これが結晶？きれい。これで1つ結晶がなかったのね。どう使うのかわからないけど俺も買っちゃえよ。」

**9 授業プロセス確認 & 10 授業で学んだことの確認**

※授業について授業者からのまとめを伝える。以下は内容例。  
授業者：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、言葉の特長について考えました。これで、今まで以上に、相手のきもちを読み取り名人になりましたね。すぐに、まちがいない相手のきもちに気づくこと、相手のことを考えよう。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。

## 第2時間目（短縮版） 指導案

「雪どけの果てに」6年TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育 ベース総合教育 大目標：自律性の育成・対人関係性の育成						
Ⅱ-4-k #2s	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。	
<div>Enjoy!</div> <div>きもちにはたくさんの種類があるよ</div>						
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		・キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 確認。		・使用する道具について説明する(ごく簡潔に)。		●板書① ●ツールボックス ●授業タイトル ●グループバナー ●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 (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】		・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)		・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。		●板書① ●ppt スライド ●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 ●感情の選択方法マニュアル ●色つきカード 4 種(児童用) ●黒マジック
5. クライマックス(15分) 【全体活動】		・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)		・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ので、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		・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
7. インセンティブQ		・「きもちの種類」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。		
8. 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。		
9. 授業プロセス		・授業の進行状況を示す。		・授業の成果を伝える。		
10. 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。		
11. 授業後の活動				・ツールボックスなどを片づける。		

## 第2時間目（短縮版） 板書計画

「雪どけの果てに」6年 #2s TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育 ベース総合教育 大目標：自律性の育成・対人関係性の育成  
板書①(2.本授業の目的、4.助走)

相手のきもちの種類をさぐってみよう。

A  
B  
C  
D  
E

きもち	ふせん
いかり	
おそれ	
きんちょう	
がっかり	
かなしみ	
リラックス	
あんしん	
よろこび	
こうふん	
おどろき	
その他	

板書②(5.クライマックス)

相手のきもちの種類をさぐってみよう。

A  
B  
C  
D  
E

A B C D E

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

- 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、マグネット
- グループバナー、グループカード、ツールボックス、黒マジック、ツールボックス内クリアファイル
- 台本、指導案、板書計画

- 授業タイトル、グループバナー(※)、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、感情の選択方法マニュアル、色つきカード4種(児童用)、円環シート(教師用)、グループカード(※)、黒マジック(※)、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、マグネット、クイズ正解表、王冠カード

※は左記と重複して記載。

第2時間目（短縮版） 授業台本（細案）

トップ・セルフ「感情の理解と対処の育成」小学校6年生 短縮版

2 時間目：他者の感情を理解することができる（1）

操作目標（学習目標）

1. 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。

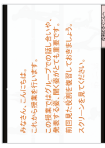
パワーポイント操作について

- オレンジ色文字：授業者がそのまま読み上げてください。
- 黒色文字：授業者と生徒の授業時の動きに関する補足説明です。読み上げずに、活動の参考にしてください。
- オレンジ色の文字を読み上げた後、次のスライドに進んでください。
- 四角（ ）：スライドの右下に出てくるクリック（Click）動作を示すマークです。オレンジ色の文字を読み上げた後、次のスライドに進んでください。また、「次の説明へ（音声）」のように、かっこ書きがある場合は、次のスライドで音や自動音声説明が流れます。授業時の操作の目安にしてください。

※以下、授業者のセリフは基本的に子どもたちへ提示する基記通りとする。よって平仮名表記の場合もある。

■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

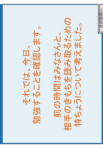


クリック：役割の確認画面へ

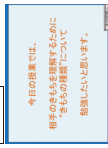


2 本授業の目的

クリック



クリック



3 導入ストーリー（02' 37"）

クリック

授業者：それでは、アニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに注目しましょう。

クリック：アニメ・ストーリー動画へ

シロー「やあ、みんな。ウサギのシローです。楽しんでくれているかな？ 見つからなかった勇者の二人を見つけてることに成功したよ。敵太、二人に相手のきもちに気づくために必要な、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、敵太。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「敵太、この世界から元に戻る方法はあるんだろな。」

敵太「まあ、そんな焦らないで。うさぎが帰って来たらでも遅くはないでしょ。」

敵太（影）「まだ戻すわけにはいかないんだよ。」

東華「あれは何？」

敵太「ああ、一角だね。あれでもクジラの仲間なんだよ。こんなにくさくさ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。」

敵太「イヌイットの船で伝説があるんだ。ある女性が船（もり）にしがみついたまま長期に引きずり込まれ、そのあと、女性はシロイルカにくるまれ、船は牙となって、それが一角となったという伝説。」

東華「へえ。不思議な話ね。」

敵太「まあ、オトメじゃないか。」

オトメ「敵太、ひさしぶり。」

オトメ（影）「この二人が勇者かい。だいたい連中でもないさうだね。」

冬真「まあ、みてねよ。いろいろ役に立つぜ。」

オトメ「何が、ちやちやらよ。」

敵太「みんなを助けた方がいいよ。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「そうなの。最近、よく腹がたつ。なんだろう。人間にもきもちっていろいろあるの？」

冬真「もちろん。怒ることもある。悲しんだり、笑ったりもある。」

オトメ「人間のきもちについて知りたいなあ。それがわかれば、次の結晶が見つかるわ。きっと。」

■展開（35分）感情の種類をさぐること、相手の感情を理解する手探かりを繰り返す

4 活動助走（18分）

授業者：それでは、相手のきもちの種類をさぐっていきましょう。

【1：相手の感情の種類を探る（8分）】

クリック

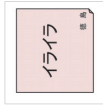
授業者：キャブテンはツールボックスの中から付せんを出しましょう。スクリーンをみてください。

クリック

授業者：今から、付せんに「最近、友達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枚付せんに書いてください。1つの付せんに、1つのきもちです。たとえば「イライラ」と書きます。右下には自分の名を小さく書いてください。

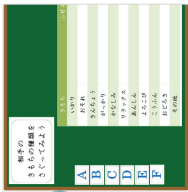
クリック

授業者：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。





クリック 個人活動へ (BGM1分)



※感情分類シートを左のように掲示する。  
※出来たところでクリックして音楽を止める。1分経つと自動的に次のスライドへ進むが、1分未満でも、もう一度クリックすると次のスライドへ進む。

授業者：それでは今書いているものが書き終わったら 前を向ってください。

【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)】

クリック



授業者：ここにはたくさんさんの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らは、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に付せんをはってもらいます。たとえば、「イライラ」だったら「イライラ」のきもちが一番近いかもしれないですね。どこにも当てはまらない場合には「その他」にはってください。

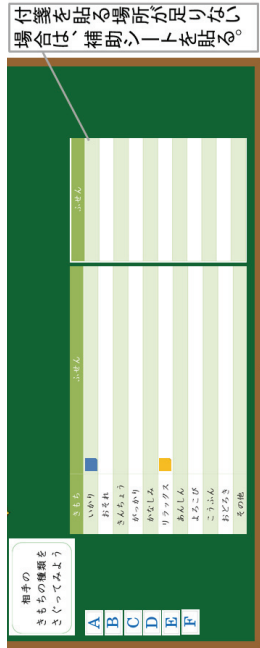
クリック



授業者：AグループさんとBグループさんから順番にはりにきてもらいます。前で考えずに、自分の席でどこにはるのはあらかじめ前から来ましょう。付せんは左側から順番にはります。それでは、A・Bグループさん、前に出てきてください。

クリック

授業者：2グループずつ順番にはりにきてください。



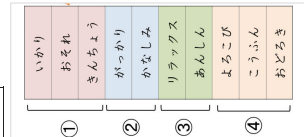
※後の活動で使用する、色つきカード4種、極太マジック、感情の選択方法マニュアルを準備しておく。  
※すべてのグループが貼り終わったら、次の活動へ。

【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)】

クリック

授業者：それでは見てみましょう。一番付せんの多かったきもちも○●○でした。一番付せんの少なかったきもちも●●○でした。

クリック



授業者：一番多かったきもち○●○、一番少なかったきもち●●○と、先生が\*\*と++のきもちを選びたいと思います。

※10の感情は4つのカテゴリーに分けられる。各カテゴリーから1つずつ選択する。



※色つきカード4種(教師用)にきもちの名称を極太マジックで書き黒板の右端上に貼る。

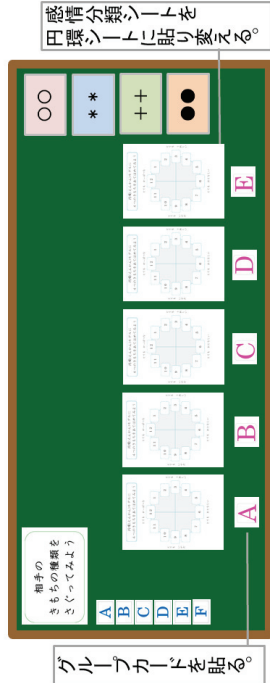
クリック

授業者：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色がついた4つのカードとペンを出してください。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、いかりならば青色のカードに書いています。その場合は、マジックの細い方で「いかり」と書いてください。

クリック

授業者：それでは作業を始めてください。

【掲示例】

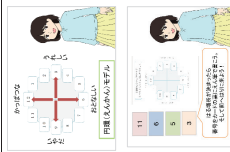


※児童がカードを作成中に上記のような掲示を作成する。すべての作業が終わったら次の活動へ。

クリック

授業者：今から次の活動について 説明します。スクリーンに注目してください。

クリック：スライドによる説明へ



doc これは、心理等がよく使われるきもちの種類を分析するものです。円のわっかという意味で、円盤モデルといいます。上に行くほど活発で、下に行くほどおとなしい。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。では、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、この楽しいシートのとどこに当てはまるでしょうか？「あわてな」きもちはおどやかな感じがするかなと思ったら、「とてもおどかしい」の方に来るかもしれませんね。そして、「うれしい」「か」「いやい」か、と置かれれば、「うれしい」ですね。この順のうち、どの四角にあてはまるのか、あどやかな方が強ければ番の順、うれしいきもちが強ければ 4 番の順？どうなのでしょうか？という趣に話してください。キャプテンは円盤シートを出して朝の上に広げましょう。シートを見ながら話し合ってください。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。そして朝入貼りにきてください。貼る時間も含めて、時間は 3 分です。てください。貼りに来る時間も含めて、時間は 3 分です。

クリック：グループ活動へ (BGM3 分)

授業者：それでは始めてください。

※出来たところでクリックして音楽を止める。3 分経つと自動的に次のスライドへ進むが、

3 分未満でも、もう一度クリックすると次のスライドへ進む。

5 活動クライマックス (15 分)

【4：各感情の特性をクラス内で共有する (6 分)】

授業者：それでは見てみましょう。

※すべてのグループに一通り触れる。一通り触れたら、次の説明へ。

クリック

授業者：キャプテンはワールボックスの中からシートと 2 枚のグループカード を出しましょう。今から書き方を説明します。

クリック：スライドによる説明へ



doc 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、キャプ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。次に質問すること話し合い。記録係さんはこのようにシートへ鉛筆で書きましょう。ただし、先ほどの質問はひとつの席です。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。

クリック：グループ活動へ (BGM3 分)



授業者：それでは始めてください。

※グループカードが同じところに 4 枚以上重なった場合は、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をして音楽を止め、もう一度クリックし、次へ進む。

【6：意見交換し、相手の様々な感情を理解する (7 分)】

授業者：それでは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。

クリック



授業者：どちらが○○！？でしょう ゲーム はく手。

クリック



授業者：今からスクリーンに問題が出ます。分かったらすぐに大きな声で「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、答えを教えてください。正解した場合は、質問をすることが出来ます。

クリック



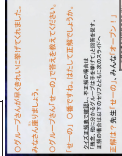
授業者：質問したグループ、そしてしっかりと答えることができたグループは、1 ポイントずつゲットできます。ただし、ふざけた場合は 1 回休みになります。注意しましょう。  
※以後、授業者は、議論しているシートを明確にするため、質問したグループ、答えたグループにマグネットなどで印をつけてよい。

クリック



授業者：それでは一問目です。手はひさの上。先生「Ready」、みんな「GO！」  
※クイズの途中で手をあげる人が多い場合、クリックするとシャッターを下ろすことができます。

クリック



授業者：○グループさんが早くきれいに挙げてくれました。みなさん座りましょう。  
○グループさん「ゼーの」で答えを教えてください。1「ゼーの」 ○番ですね。はたして正解でしょうか。  
※クイズ正解表で確認し、不正解の場合は「残念、他に分かるグループは手を挙げて」と回答を促す。

※正解の場合は以下のセリフとともに次のスライドへ  
授業者：正解は？先生「せーの！、みんな「オープン！」  
※正解の場合は回答のスライドへ

クリック



授業者：正解は太陽です。はく手！

クリック



授業者：○グループさんは●グループと◆グループにはっててくれますね。どちらかのグループを選んで質問してください。●グループさんへの質問ですね。●グループさん、答えてください。  
※答えられない場合は、キャプテンや記録係さんに当てて。  
※それでも答えられない場合は「残念、また考えてみてください。」と言って次に進む。

授業者：○グループさんはしっかり質問し、●グループさんはしっかり答えることができしました。それぞれのグループは1ポイントかく得です。はく手。  
※グループバスターに銀太のポイントカードを出す。

【シング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)

【時間整理について】



※2問目以降は、ポイントゲットを知らせるスライドの下欄に  
「現時点で授業終了10分前ときはこちらをクリック！という表示が出る。  
クリックするとチェンジ・タイムのスライドへ飛ぶ。適宜使用すること。  
以下記載を御覧。」

クリック



授業者：ダブル・ポイント・チャンス。はく手、ここからは、すべてのポイントが2倍になります。しっかりとがんばりましょう。

※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。

【ダブルポイントにおける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 2012年 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)

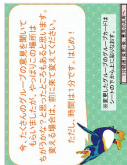
【6：時間を投げかけ、思考をゆさぶる (3分)】

クリック



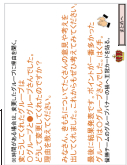
授業者：チェンジ・タイム はく手。

クリック



授業者：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こちらかな？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。はじめ！  
※変更したグループのグループカードは シートの下から上に貼りなおす。1分経過 (変更)後、意見の共有へ

クリック



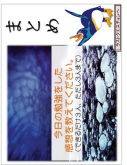
※時間がある場合は、変更したグループに理由を聞く。  
授業者：変えてくれたグループは○グループと●グループさんでした。どうして変更してくれたのですか？理由を教えてください。

授業者：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。これからもぜひ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○グループさんでした。はく手。  
※優勝チームのグループバスターの横へ王冠カードを貼る。

■まとめ (8分) 感情の理解を深めることで、相手の感情について理解を深める

6 シェアリング

クリック



授業者：今日の勉強をした感想を教えてください。  
※できるだけ3人。ただし3人まで。

7 インセンティブ質問

クリック

授業者：それでは、この時間のラストクエストです。スクリーンに注目してください。

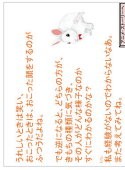
クリック



授業者：Aという国の人たちは、うれしいきもちになると、おこった顔をします。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秒で考えましょう。  
**※Aを選んだ人、Bを選んだ人それぞれに挙手させたあと各1名に理由を聞く**

クリック

授業者：うれしいときは笑い、おこったときは、おこった顔をするのがふつうだよ。でも逆に、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かな？わたし 私も経験がないのでわからないなあ。また考えみてね。



8 締結ストーリー(00'46")

クリック

来春「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、こんなにたくさんあって、特徴もいろいろね。」  
オトメ「みんなのおかげで、人間のきもちに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。これを覚えていたらいいいわ。」  
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。だものじゃないね。気持ちについて教えてくれるとは、ほんばじやないわ。」  
銀太(影)「そうだよ。これで女王様を驚かせることができるかもね。」  
オトメ(影)「そう願うよ。それじゃ、後はまかせたわ。」



9 授業プロセス確認 & 10 授業で学んだことのまとめ

※授業について授業者からのまとめを伝える。以下は内容例。

授業者：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。たくさんきもちのきもちのことがわかったと、友だちが今のようにならぬかな、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びつたりのものになります。ぜひ、そうやってくださいな。あいさつをお願いします。



### 第3時間目（短縮版） 指導案

「雪どけの果てに」6年							TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育							ベース総合教育							大目標：自律性の育成・対人関係性の育成						
Ⅱ-4-j.1 #3s		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。 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。																			
Enjoy!		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		・学習を始める状態に整える。 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴。				・感情について学習することを再認させる。 ・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。				●板書① ●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 ●ppt スライド ●ストレスシート(怒り版)																	
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。				●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																	
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。				●ストップウォッチ ●板書② ●ストレスシート(落胆版)																	
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。				●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 9. インセンティブQ 10. 終結ストーリー 11. 授業プロセス 12. 意義		・感想を交換する。 ・「きもちの強さ」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。				・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。 ・授業の成果を伝える。 ・本授業のまとめを行う。				●ppt スライド																	
13. 授業後の活動						・ツールボックスなどを片づける。																					

### 第3時間目（短縮版） 板書計画

「雪どけの果てに」6年 #3s TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育 ベース総合教育 大目標：自律性の育成・対人関係性の育成  
板書①(2.本授業の目的、4.助走1、5.クライマックス1)

相手のきもちの強さをさぐってみよう

とても 少し まったく

質問しよう！  
たがいにとろぎしよう！

ルール

～作戦タイム（1分間）～  
1：赤グループが理由の説明を行う（30秒）。  
2：青グループが理由の説明を行う（30秒）。  
～作戦タイム（1分間）～  
3：青グループから赤グループへ質問。  
4：赤グループの答え。  
5：赤グループから青グループへ質問。  
6：青グループの答え。  
7：自由討議（手をあげましょう）。

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。

評価の観点  
＊意見をしっかり言っている  
＊しっかり質問に答えている  
＊たくさんの人が意見を言っている

板書②(6. 助走2、7.クライマックス2)

相手のきもちの強さをさぐってみよう

とても 少し まったく

質問しよう！  
たがいにとろぎしよう！

ルール

～作戦タイム（1分間）～  
1：赤グループが理由の説明を行う（30秒）。  
2：青グループが理由の説明を行う（30秒）。  
～作戦タイム（1分間）～  
3：青グループから赤グループへ質問。  
4：赤グループの答え。  
5：赤グループから青グループへ質問。  
6：青グループの答え。  
7：自由討議（手をあげましょう）。

買ったばかりのカサが風でこわれた。

評価の観点  
＊意見をしっかり言っている  
＊しっかり質問に答えている  
＊たくさんの人が意見を言っている

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

- 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、マグネット
- グループバナー、グループカード、(ツールボックス、黒マジック、ツールボックス内クリアファイル、括弧内について今回は使用しない)
- 台本、指導案、板書計画

- 授業タイトル、座席配置表、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

第3時間目（短縮版） 授業台本（細案）

■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

工 準備・注意

授業者：みなさん、こんにちは。これから授業を行います。この授業ではグループでの話し合いや、発表する姿、聞く姿がととても重要です。前回見た役割を復習しておきましよう。スクリーンを見てください。

クリック：役割の確認画面へ

授業者：役割の復習です。キャプテン！手を挙げましょう。記録係さん！手を挙げましょう。メンバーのみさん！手を挙げましょう。発言する時は手を挙げ、指名されてから発言しましょう。

## 2 本授業の目的

授業者：それでは、今日勉強することを確認します。

授業者：今日の授業では、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たいと思います。

### 3 導入ストーリー(02'37")

受業者：それでは、アニメ・ストーリーを見ましょう。スクリーンに注目しましょう。

クリカサ：ア・メ・ス・トリー！動画！

二人「やあ、みんな、ワザサレのシローです。銀太とオトメが協力して、二人に相手のきもの履き方を教えてもらって、二つの星の国の平和を助けることに成功した。だから、二人と世界の平和を本当に願い続けたいな。ふんふん……」

銀太「銀太、いよいよ明日に本当の理由を教えてください、何で俺たちはこの国に来ることになったんだい？」

オトメ「来歴」本当の理由がわかるなら良いわい」 銀太「えっと、あつと、うーん……」

ア・サ「ア・サ！銀太、そろそろ二人に本当のことを話すべきじゃないか！」 銀太「ア・サ！サ！サ！サ！」

ア・サ「二人に、今は銀太と俺を話してくださいとありがとう。実は、今まで二人にきもちのこと……探そうとやっていたには、理由は理由があるさ。その始まりは約一千年さかのぼる……」

カウ・ジョン「うーう、しるくまのア・サは、二人に本当の理由を語りぬきました。心を解した丈夫のこと。氷国の国がカウ・ジョンには光に輝く黄金の国であつたこと、そして、二人がこの国を救える勇者であることを」

銀太「えっ、じゃあ銀太は氷の国に生まれてきた証人だから、ここにきたの？でも、俺たちが勇者じゃない？！」



2

## トップ・セルフ「感情の理解と対処の育成」小学校6年生 短縮版

3時間目：他者の感情を理解することができる(2)


操作目標 (學習目標)

ii. 他者の感情が発生することができる。

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。

パワーポイント操作について

●オレンジ色文字：授業者がそのまま読み上げてください。

- 黒色文字：授業者と生徒の授業時の動きに関する補足説明です。読み上げずに、活動の参考にしてください。  
 ●四角 ：スライドの右下に出てくるクイズ (Inter) 動作作をマークしてください。オレンジ色の文字を読み上げてください。また、「次の説明へ（音声）」のように、かつ書きがある場合は、次のスライドで音や自動音声説明が流れます。授業時の操作の目安にしてください。

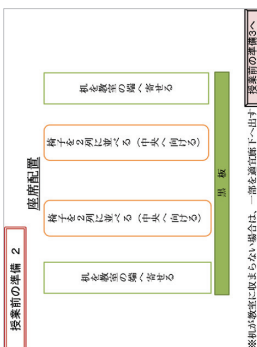
### 授業前の準備について

以下の3スライドの内の確認の上で授業を開始してください。

## 授業前の準備 1

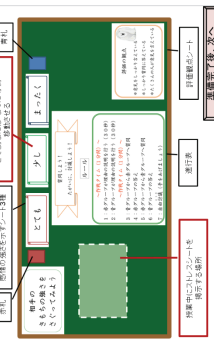
以下について、一通り目を通しておいってください。

- [illegible]



授業前の準備 3	板書配置
----------	------

「あ」のシートは授業中に「とてめ」または「まったく」へ



※以下、授業者のセリフは基本的に子どもたちへ提示する表記通りとする。よって平仮名表記の場合もある。

アーサー「いくつつかの雪のかげらを手に入れているのではないか？」 来春「それならここにあるわ。」  
 アーサー「その雪のかげらはこの国を救うことのできる勇者しか手に入ることができないんじや。それに、5人りの陣中には私たちがかわからないうかが見えることがある。その光をたよりに二人を探し出したんじや。」  
 来春「じゃあ、うさぎさんは逃げ出したんじやなくて、私たちを導くために？」  
 アーサー「そうじや。そして、すべての雪の結晶を集めて一つにすると、この国の氷を溶かす液体になる。  
 今までの雪のかげらを集めてここに置いてみてくれぬか。」 来春「はい。」  
 アーサー「やはり2つでは足りぬうじや。残りの雪のかげらを集める必要がある。」  
 冬真「どうすれば良いんだい？」  
 アーサー「女王様は深い悲しみをもち、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、雪のかげらが手に入るかもいれん。」 冬真「よし、考えよう。」



#### ■昼間 (38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

##### 4 活動動走1 (8分)

###### 【1：怒り感情の強さを特定する (9分)】

授業者：それぞれ、相手のきもちの強さについて考えていきましょう。

クリップ



クリップ



クリップ



※メンバーが半々にならない場合には、適宜誘導する。変更点はストレスシートの横にチャートで記載する。ただし完全に半々にならなくOK。人数比が2:1に分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。それでも分けない場合は、「大胆な約束」など、約束の質を上げる

クリップ



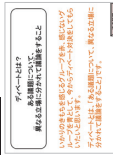
※グループ分けのポイント

- ・ 上は例のため、適宜言い換えること。
- ・ 赤青グループの間は一般を画すようにする。
- ・ 椅子は適宜移動させる。
- ・ 児童同士は抹殺を考慮しながら座らせる。合同クラスで実施の場合も同様に抹殺を考慮しながら、同じクラス同士はできる限り離して座らせる。

##### 5 活動クワイマックス1 (18分)

###### 【2：怒り感情の強さの理由について共有する (12分)】

クリップ



クリップ

授業者：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。

※評価観点シートを指しながら

授業者：「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」「たくさんの方が意見を言っている」ことが大切です。

クリップ

授業者：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 人から2人決めます。みんなで協力してください。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。

クリップ

授業者：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。

クリップ

授業者：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の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を。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。

クリップ

授業者：そして、自由討議をしてください。約3分です。

授業者：それでは、こちらはどてもいかりを感じるグループで赤グループ、こちら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青グループとしたいと思います。素早く分かれましょう。

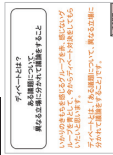
※グループ分けのポイント

- ・ 上は例のため、適宜言い換えること。
- ・ 赤青グループの間は一般を画すようにする。
- ・ 椅子は適宜移動させる。
- ・ 児童同士は抹殺を考慮しながら座らせる。合同クラスで実施の場合も同様に抹殺を考慮しながら、同じクラス同士はできる限り離して座らせる。

##### 5 活動クワイマックス1 (18分)

###### 【2：怒り感情の強さの理由について共有する (12分)】

クリップ



クリップ

授業者：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。

※評価観点シートを指しながら

授業者：「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」「たくさんの方が意見を言っている」ことが大切です。

クリップ

授業者：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 人から2人決めます。みんなで協力してください。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。

クリップ

授業者：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。

クリップ

授業者：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の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を。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。

クリップ

授業者：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、話し合いをするときとまりをこちらでわかりやすく指示する。以下は例

授業者：なほ、話し合いをするとき、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人とこちらの〇人で話し合いを進めましょう。話し合いの際は、立って集まってもOKです。

※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りながら進行する。

授業者：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。(児童が発言)

児童が発言

授業者：続いてBグループで理由の説明が出来る人は手を挙げましょう。〇〇さん。時間は30秒です。はじめ。(児童が発言)

児童が発言

授業者：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。(児童が発言)

授業者：終了。

クリックス

授業者：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)

授業者：続いて、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)

授業者：自由討議です。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。

クリックス

授業者：ジャッジタイムです。まず、評価の観点をしっかりと見ましょう。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お互えて、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ふ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。

クリックス

授業者：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。

※あげていない児童の人数を確認する。

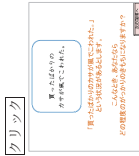
授業者：それでは結果を発表します。目を開けましょう。

※手で示しながら、ためをつくくりながら・・・。

授業者：○グループの勝ちです。はく手。

6 活動助走2 (8分)

【3：感情感情の強さを特定する (8分)】



授業者：「買ったばかりのカサが風でこわれた。」という状況があるとします。こんなとき、あなたならどの程度のがつかりのきもちになりますか？

クリックス

授業者：「ものすごくがつかりのきもちを感じる」という人はこちら「少しだけがつかりのきもちを感じる」という人は真ん中「全然がつかりのきもちを感じない」という人はこちらに集まってください。はじめ。

※メンバー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。

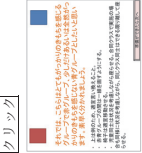
・「とても」が多い場合・・・・・・、古いカサ、100円のカサなどにする。

・「少し」や「まったく」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。

7 活動クライマックス2 (16分)

【4：感情感情の強さを理由について表す (10分)】



授業者：それでは、こちらはともがつかりのきもちを感じる グループで赤グループ、少しだけあるいは全然がつかりのきもちを感じない青グループとしたいと思います。素早く分かれましょう。

※グループ分けのポイント

- ・ 上は例のため、適宜言い換えること。
- ・ 赤青グループの間は一律を画するようにする。
- ・ 児童同士は状況を感じながら座らせる。合同クラスで実施の場合も同様に状況を感じながら、同じクラス同士はできる限り離して座らせる。

クリックス

授業者：さきほどと同じようにダイベート対決をしてもらいたいと思います。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。ルールは先ほどと同じです。

クリックス

授業者：さきほどと同じようにダイベート対決をしてもらいたいと思います。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。ルールは先ほどと同じです。

※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りながら進行する。

授業者：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。(児童が発言)

児童が発言

授業者：続いてBグループで理由の説明が出来る人は手を挙げましょう。〇〇さん。時間は30秒です。はじめ。(児童が発言)

児童が発言

授業者：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。(児童が発言)

授業者：終了。

クリックス

授業者：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)

授業者：続いて、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)

授業者：自由討議です。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。

クリックス

授業者：ジャッジタイムです。まず、評価の観点をしっかりと見ましょう。目を閉じて下を向いてください。今から



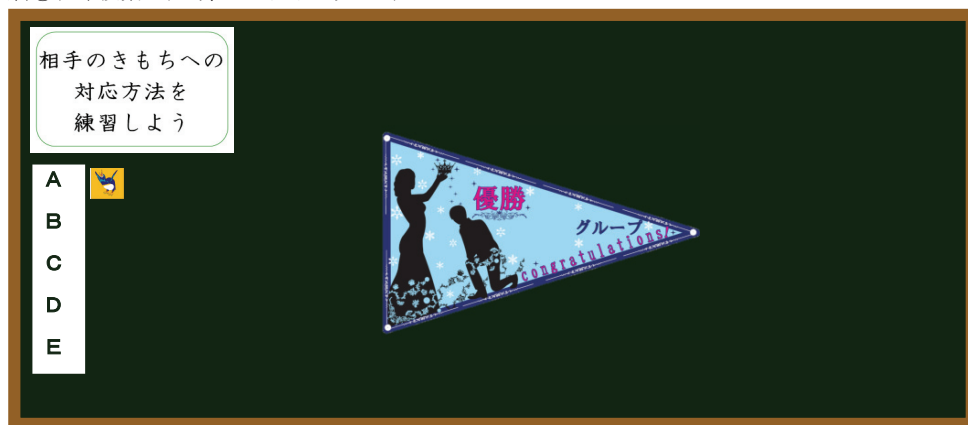


## 第 4 時間目（短縮版） 指導案

「雪どけの果てに」 6 年		TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育		ベース総合教育		大目標：自律性の育成・対人関係性の育成	
Ⅲ-6-r #4s	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。		
		<div>相手のきもちへの対応は、ばっちりだ</div>					
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		・学習を始める状態に整える。 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴。		・感情について学習することを再認させる。 ・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。		●板書① ●ツール BOX ●授業タイトル ●グループバナー ●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】		・相手の感情への対応内容を考える。(10分)		・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。		●板書① ●ppt スライド ●セリフシート3種 ●説明シート ●グループ旗	
5. クライマックス(20分) 【全体活動】		・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)		・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。		●銀太ポイントカード ●ペナント ●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		・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。		・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。 ・授業の成果を伝える。 ・本授業のまとめを行う。		●ppt スライド	
11. 授業後の活動				・ツールボックスなどを片づける。			

## 第 4 時間目（短縮版） 板書計画

「雪どけの果てに」6年 #4s TOP SELF「いのちと友情」の学校予防教育 ベース総合教育 大目標：自律性の育成・対人関係性の育成  
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"> <li>●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)</li> <li>●指示棒、マグネット</li> <li>●グループバナー、グループカード、ツールボックス、黒マジック、ツールボックス内クリアファイル</li> <li>●台本、指導案、板書計画</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●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、グループ旗、銀太ポイントカード、ペナント、マグネット(※)、透明シール、</li> </ul> <p>※は左記と重複して記載。</p>
--	--

第 4 時間目（短縮版） 授業台本（細案）

トップ・セルフ「感情の理解と対処の育成」小学校 6 年生 短縮版

4 時間目：他者の感情に対応することができる

操作目標（学習目標）

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。

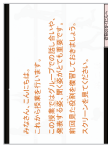
パワーポイント操作について

- オレンジ色文字：授業者がそのまま読み上げてください。
- 黒色文字：授業者と生徒の授業時の動きに関する補足説明です。読み上げず、活動の参考にしてください。
- 四角（ ）：スライドの右下に出にくるクリック（Enter）動作を示すマークです。オレンジ色の文字を読み上げた後、次のスライドに進んでください。また、「次の説明へ（音声）」のように、かっこ書きがある場合は、次のスライドで音や自動音声説明が流れます。授業時の操作の目安にしてください。

※以下、授業者のセリフは基本的に子どもたちへ提示する表記通りとする。よって平仮名表記の場合もある。

■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



授業者：みなさん、こんにちは。これから授業を行います。この授業ではグループでの話し合いや、発表する姿、聞く姿がとても重要で、前回見た役割を復習しておきましょう。スクリンを見てください。

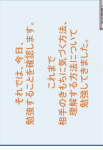
クリック：役割の確認画面へ



授業者：役割の復習です。キャプテン！手を挙げましょう。記録係さん！手を挙げましょう。メンバーのみなさん！手を挙げましょう。発言する時は手を挙げ、指名されてから発言しましょう。

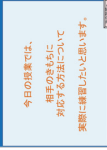
2 本授業の目的

クリック



授業者：それでは、今日勉強することを確認します。これまで相手の気持ちに気づく方法、伝える方法を学びました。

クリック



授業者：今日の授業では、相手の気持ちに気づく方法について実際に練習したいと思います。

3 導入ストーリー（02' 16"）

クリック

授業者：それでは、アニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリンに注目しましょう。

クリック：アニメ・ストーリー動画へ

シロー：うあ、みんな、うさぎのシローです。吹雪に連れ、離れはなれなくなってしまった冬樹と来幸。実はその後、冬樹は女王の側近ナヴィガトリアに、来幸は女王アフロラに会うことができたんだ。」

シロー：「このことが女王さま。私は来幸です。この国を光の国に戻すためにやってきました。」

シロー：「でも、二人は離れはなれぬまま。冬樹と来幸は出会うことができるのかな。」

ナヴィガトリア「ここにアフロラ女王の住む城です。来幸がいそがしい場所をこれだけ置いたのですから、あそこへ来るのはここしかないですね。」

冬樹「来幸・・・どうが無事で、すべて水で出来ている・・・この水を手で握ることが僕たちにはできるのだろうか・・・。」

冬樹「来幸！」「あなただけはもしかして・・・」

冬樹「来幸！」「あなただけはもしかして・・・」

冬樹「来幸！」「あなただけはもしかして・・・」

冬樹「来幸！」「あなただけはもしかして・・・」

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。」

来幸「はい。いえ。」

ナヴィガトリア「ところで女王陛下は？」

来幸「それが、国民のみなさんへどうやって説明したらよいかわからないこ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ところで悩まされてます。」

アフロラ「いや、私は無理だね。まだ同じことを繰り返してしま・・・」

アフロラ「大丈夫です。最初は誰でもうまくいかないけど練習をすればきっとうまくつかえるようになります。」

来幸「そうね。女王様、私と一緒に練習をしましょう。きっとうまくいきます。」

■展開（80 分）相手の感情への対応方法を考案し、練習する

4 活動助走（10 分）

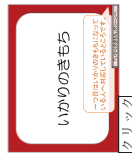
【1：相手の感情への対応内容を考える（10 分）】

授業者：それでは、相手のきもちへの対応方法を練習しましょう。

クリック

授業者：今から 3 つのシーンを見てもらいます。

クリック



授業者：一つ目はいかりのきもちになっている人へ対応しているところですよ。



ロベ「おののけいなの自分だけがお母さんにしかれた。なんで嫌なんだ。嫌が立つな。」  
「それは、嫌だって嫌が立つよ。お母さんに、本当のことを言えば分かってくれるよ。」

がっかりのきもち

授業者：二目はがっかりのきもちになっている人へ対応しているところです。

クリック



poi「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。クラスの誰かが録画しているかもしれないよ。」

よろこびのきもち

授業者：三つ目はよろこびのきもちになっている人へ対応しているところです。

ケリック



pot「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。」

今の3人は相手のきもちに対応しようががんばっているね。

相手のきもちに対応する方法には色いろありますが、その一つに声かけがあります。

声かけにも色いろの方法がありますが、次のような方法があります。



授業者：今の3人は相手のきもちに対応しようかとがんばっていましたね。相手のきもちに対応する方法にはいろいろありますが、その一つに声かけがあります。声かけにもいろいろな方法がありますが、次のような方法があります。

クリック

1 相手のきもちに  
共感する言葉を伝える

『それは嫌が立つね』  
『それは、よかったね』

まず、相手の心にもっと共感する言葉を言います。  
これは、相手と同じ気持ちになって、それを伝えて  
あげよう言葉のことです。

たとえば、いかりの心をもつ人へ共感する言葉だと  
なれば嫌が立つわけなのです。

授業者：まず、相手のきもちに共感する言葉を言います。これは、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。

クリック

『うまいくいよ、だいじょうぶだよ』

そして、きもちへ対応する言葉をお願いします。これは、腹が立っていたら、そのいきなり  
のきもちをさげすめる言葉で、相手が好きでないなら、もっ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、だいじょうぶだよ」  
などです。

クリック

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もらいます。

クリック

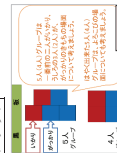
受業者：キャブテンはツールボックスの中から3枚のセリアシートと説明シートを出しましょう。シートをグループの机の真ん中に広げましょう。セリアシートには、いかり、がっかり、よろこびのきもちを感じている人のセリアが入っています。

クリック



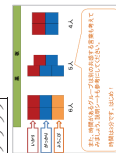
授業者：6人グループは、一番前の二人がいかり、真ん中の二人ががっかり、一番うしろの二人がよろこびのきもちの場面について対応するためのセリフを考えよう。

クリック



授業者：5人(4人)グループは一番前の二人がいかり、うしろの3人(2人)が、つかかりのきもちの場面について考えましよう。はやく出来た5人(4人)グループは、よこぎの場面についても考えましよう。

クニッ



授業者：また、時間があるグループは別の共感する言葉も考えてみましょう。説明シートも参考してください。時間は3分です。はじめ！

クリック；グループ活動へ（BGM3分）

※時間が足りない場合、各グループの「いかり」と「がっかり」の場面について記載が完了していれば、次へ進んでもOK

受業者：それでは前を向いてください。



6 活動クイズマックス (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)】

クリック

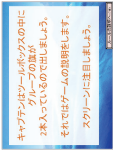
授業者：今から演技をしてみたいと思いますが、ただ演技をしてもつまらないので、次のようなことをしたいと思います。

クリック



授業者：きもち対応ゲーム はく手。

クリック



授業者：キャラブテンはツールボックスの中にグループの旗が 2 本入っているのので出しましょう。それではゲームの説明をします。スクリーンに注目しましょう。

クリック：スライドによる説明へ



ppt「横を通った自動車をどろをかけた。歩行者をみてよ！」

さて、今、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。二人がしゃがみ立つたところのグループは演技ができます。次にもう一度、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リフを言います。私がやってみます。

「横を通った自動車をどろをかけた。歩行者をみてよ！」

「それは旗が立つね。でも、音が聞けていたし、周りがよく見えていなかったのかもしれないよ。」

このように言います。ポイントはお心をこめて、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。考えていいグループもアドリブで答えることが出来ると思ったら旗を持って「はい」と言って立ちましょう。二人のうち、どちらかがその場で演技しても構いません。演技がしっかり出来たグループは 1 ポイントゲットできます。優勝したグループにはこのペナントを贈呈します。ここにグループを貼って、クラスに貼ってもらいます。しっかりと頑張るみましょう。

※黒板にペナントを貼る。ペナントを貼ったら次へ。

クリック



授業者：それでは本番です。手はひざの上。先生「Ready」、みんな「GO！」

クリック

ppt「友だちに貸していた本がよこれて戻ってきた。どうしてなの、旗が立つ！」

授業者：Oグループさんが戻ってきたですね。

※発表者がいない場合には、旗が 1 本だけあってるグループに当てる。まったくあがっていない場合は、旗が当たっているチームに発表を促す。

※発表中、間が空いているなと思ったら適宜誘導する。

授業者：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リフを言うてください。それでは、いきます。



ppt「友だちに貸していた本がよこれて戻ってきた。どうしてなの、旗が立つ！」

※カウントダウン後にセリフを言わせる。セリフを言い終わったら、クリックして次のスライドへ

クリック



授業者：みなさん、今のセリフでもちが落ちてきたかと思っただけは手を振りました。Oグループさんは 1 ポイントゲットです。はく手。

※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。

クリック



授業者：次は旗が出てくるのでしょうか。手はひざの上。先生「Ready」、みんな「GO！」

※先ほどと同じように実施する。

《以下、各課題の内容》		D～返却の課題	
A～C の課題		2 回目の課題	
1 回目の課題	2 回目の課題	友だちに貸していた本がよこれて戻ってきた。どうしてなの、旗が立つ！	友だちに贈呈をしてたに返さなかった。何やってんだ、旗が立つ！
※2 回目の課題終了時点で、授業終了 13 分前の場合は次には行かず「こちら」と書かれた文字をクリックする。すると優勝発表へのスライドへ飛び、適宜使用すること。			

【3：築起感情における対応内容を共有し、実践する（5分）】

クリック



授業者：ダブル・ポイント・チャンス はく手、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。しっかりがんばりましょう。  
※先ほどと同じように実施する。

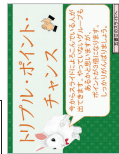
《以下、各課題の内容》

A～Cの課題		D～取組の課題	
3回目の課題	4回目の課題		知通頭通ったのにテストの点数が期待してたより重かった。頭通ったのに、がっかりだよ。
	今晩は大好きな料理と聞いていたのに通ったの、楽しみにしていたのに、落ち込むなあ。		

※3回目または4回目の課題終了時点で、授業終了13分間の場合は次には行かず「こちら」と書かれた文字をクリックする。すると優勝発表へのスライドへ飛ぶ、適宜使用すること。

【4：喜び感情における対応内容を共有し、実践する（5分）】

クリック



授業者：トリプル・ポイント・チャンス はく手、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。しっかりがんばりましょう。  
※先ほどと同じように実施する。

《以下、各課題の内容》

A～Cの課題		D～取組の課題	
5回目の課題	6回目の課題		算なかった映画を鼻に行けることになったわ。楽しみ。ヤッター！
	バスケットの大切な試合で勝った。うれい。最高！		

※5回目または6回目の課題終了時点で、授業終了13分間の場合は次には行かず「こちら」と書かれた文字をクリックする。すると優勝発表へのスライドへ飛ぶ、適宜使用すること。

【予備問題（時間が余った場合）】

クリック

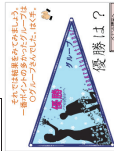
授業者：次からは、だれも考えていない場面が出てきます。がんばりましょう。  
※先ほどと同じように実施する。

《以下、予備の問題》

7回目の課題：いかり	8回目の課題：がっかり
お姉ちゃんがといてくれたケーキを食べた。食べたかったのに。腹が立つ。	図書館に行くに、借りたい本が貸し出し中だった。せっかく来たのに。残念。

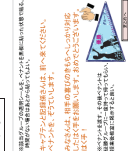
【5：結果を共有し、喜びの気持ちへ対応する（8分）】

クリック



授業者：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○グループさんでした。はく手。  
※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。時間がない場合はあとから貼ってもよい。

クリック



授業者：キャプテンと副隊長さんは、前へ来てください。ペナントを、ぞうていします。みなさんは、相手の喜びのきもちへしっかり対応 したはく手をお願いします。おめでとございます。はく手！  
※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。

■まとめ（8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ることを認識させる

6 シェアリング

クリック



授業者：今日の勉強をした感想を教えてください。  
※できるだけ3人。ただし3人まで。

7 インセンティブ質問

クリック

授業者：それでは、この時間のラストクエスチョンです。スクリーンに注目してください。

クリック



授業者：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秒で考えましょう。

※Aを選んだ人、Bを選んだ人それぞれに挙手させたあと各1名に理由を聞く

クリック



授業者：とてもむずかしい質問だね。私は、Aさんかな。私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だよ。でも、人によってちがって当然だよな。いろいろな方法を知っていて実行できれば、どちらの人と一っしょになってもだいじょうぶだね。

8 最終ストーリー(02'30")

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「はかった。こんな元気そうな女王陛下の笑顔を買たのは本当に久しぶりです。」

来幸「女王様、もしかして、その笑顔は夢の結晶？」

アウロラ「本当だね。」

冬真「これで雪の結晶がそろった。これだけ集めれば氷を固かす液体になるよ。」

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「光の国に帰って、本当よかった。」

アウロラ「お二人を元の世界に戻さなくてはいいけません。私たちのことは忘れていただきますが、その代わりに、まだ強いお心は、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 (心の中にいる夢は、今、あなたのもとへ)」

冬真「女王、ナヴィ！」

友人「そろそろ夜明けはじまるよ。」

来幸「はい。あれ？私向をしていたんだっけ？」

冬真「俺たち捕獲者してたんだよな。」

友人「ねえ、あの雲、ペンギンの形してるよ。」

冬真・来幸「甜本・・・。」

友人「甜本って？」

冬真・来幸「甜本・・・。」

友人「甜本って？」

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 & 10 授業で学んだことの整理

※授業について授業者からのまとめを伝える。以下は内容例。

授業者：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、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、きっ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。

# **A School-Based Universal Prevention Education (Short Version Program) for Development of Understanding and Regulating Emotions: New Educational Methods for 6th-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 the educational programs for development of understanding and regulating emotions in TOP SELF. Moreover, among the short version programs, the one for 6th-grade children at elementary schools was focused. First, the structure of the hierarchical purposes for this short version program was introduced. Next, after clarifying the differences in purposes between normal and short version programs, concrete educational methods were explained for the 6th-grade short version in detail. Furthermore, this program was developed by new methods to reduce the burdens on teachers as practitioners. Finally, future directions are suggested in terms of need for new educational evaluation. The appendix included the plans for class guidance and blackboard demonstration, along with the detailed scenarios, for elementary school teachers. Since the programs are implemented over four classes in total, the educational methods were depicted by class.

---

\*Department of Psychology and Educational Science, Naruto University of Education