

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年生の授業に限って紹介する。

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	小3	小4	小5	小6	中1
	I. 感情の同定ができる。	1. 自分の感情の同定ができる。 2. 他者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。 b. 声や言葉から、自分の感情に気づくことができる。 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。	1*	1	1		
		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ます。 f. 自分の感情が発生する思考を探ることができます。 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。	2	2	2		
	II. 感情の理解ができる。	4. 他者の感情を理解することができる。	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。 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。 j. 他者の感情が発生する思考を探することができます。 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。	1	1			
感情の理解と対処の育成	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。	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。 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ます。	3	4	4	4	3
		6. 他者の感情に対応することができる。	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。 p. 他者の感情への対応方法の現状を把握できる。 q. 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができます。 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。	4	4	4	4	3
				CW**	CW	CW	CW	CW

* 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、普段かかわることが少ないと、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。自己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、他者との交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、人間関係を円滑さ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、自分と相手が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。

(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。			

Follow

相手のきもちは、すぐにわかつてしまうよ！

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 —	・ネームプレート、キャブテン、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	・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。	●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】	・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)	・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。	●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	
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)	・「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。	●板書② ●マグネット ●銀太ポイントカード ●1回休みカード ●ピンポンブー ●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は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	・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。 ・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。	●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		・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

●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)	●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、ピンポンブー、王冠カード、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※)
●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット	●※は左記と重複して記載。
●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、キヤプテン／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	

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。		

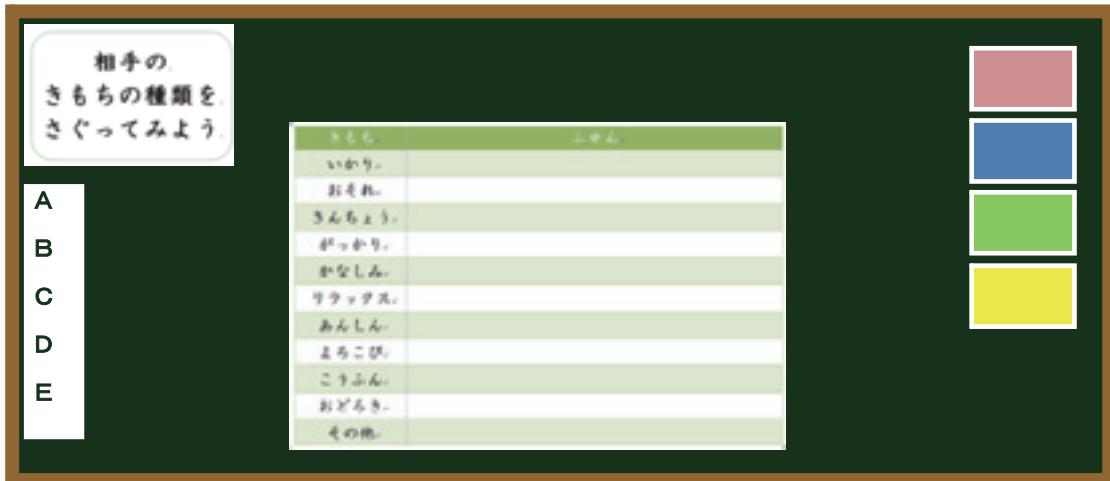


きもちにはたくさんの種類があるよ

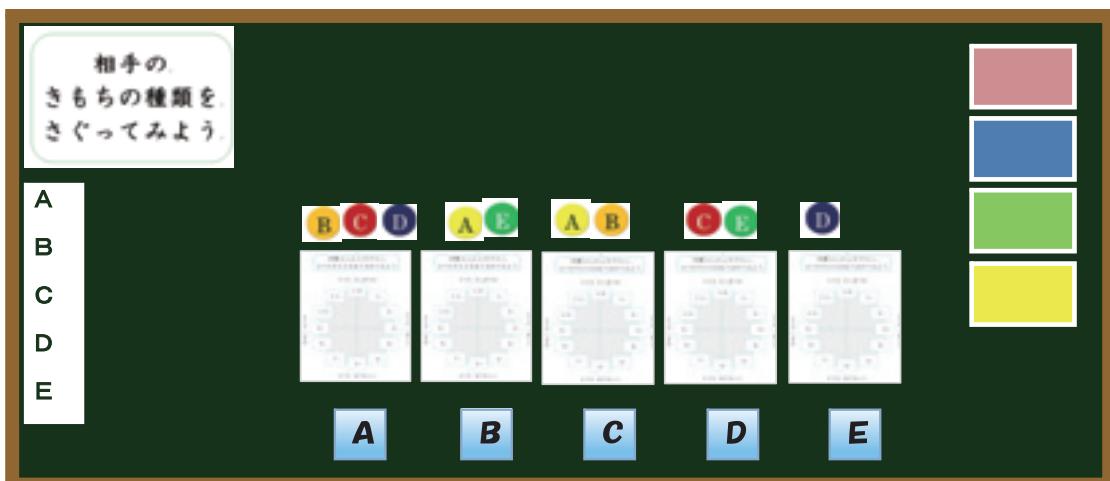
授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入 (5分)	相手のきもちはわかるの？			
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。	●板書① ●多機能ネームプレート ●ツール BOX ●授業タイトル ●ppt スライド	
活動 (33分)	感情の種類を探って、相手のきもちを理解するんだ			
4. 助走(18分) 【グループ活動】 5. クライマックス(15分) 【全体活動】	・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 ●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 ●ピンポンブー ●マグネット ●王冠カード	
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	・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。 ・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。	●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		・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

- | | |
|--|---|
| ●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) | ●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、ピンポンブー、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(※)
※は左記と重複して記載。 |
| ●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 | |

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ます。	

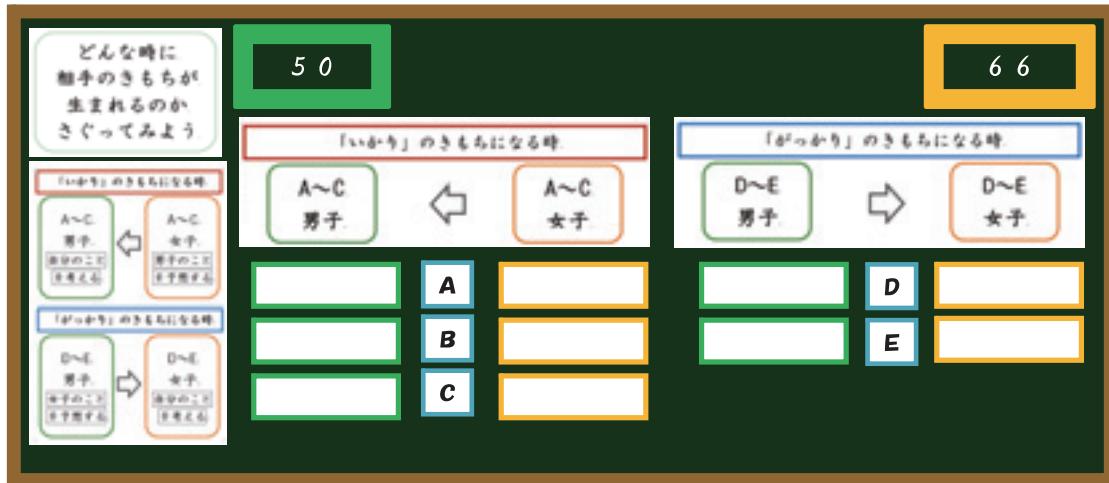


相手のきもちの原因をさぐろう

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	・ネームプレート、キャブテン、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	・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。	●板書① ●多機能ネームプレート ●授業タイトル ●ppt スライド
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】 5. クライマックス1 (10分) 【全体活動】 6. 助走2 (5分) 【グループ活動】 7. クライマックス2 (10分) 【全体活動】	・相手のネガティブ感情の原因を予測する。(5分) ・結果をクラスで共有する。(10分) ・相手のポジティブ感情の原因を予測する。(5分) ・結果をクラスで共有する。(10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。 ・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。 ・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。 ・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。	●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)
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よ			
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 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 13. 授業後の活動	・感想を交換する。 ・「きもちの原因」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。 ・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。 ・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)。	●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

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

●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)	●授業タイトル、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)、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※)
●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	※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。

第4時間目

II-4- j. I #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ます。 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。	

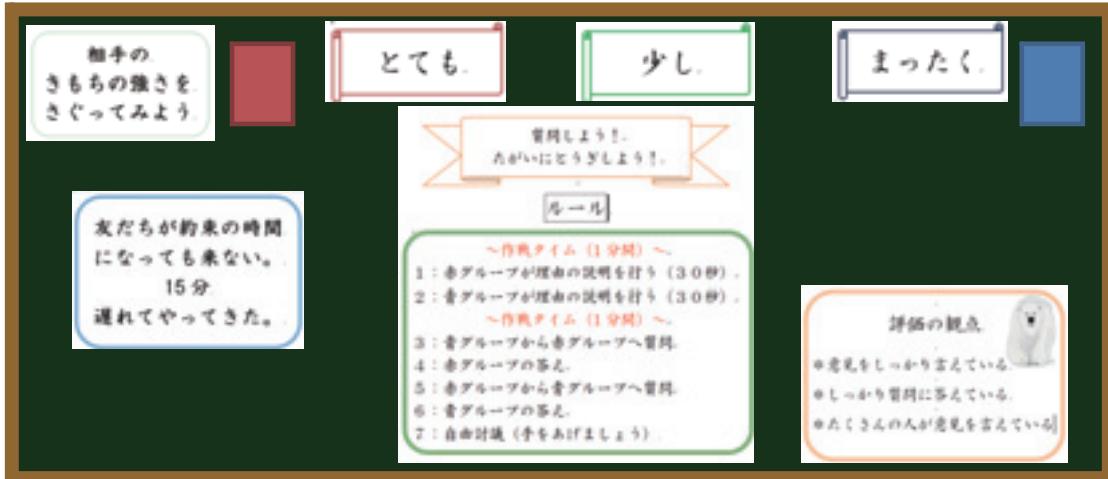
Enjoy

相手のきもちの強さをさぐろう

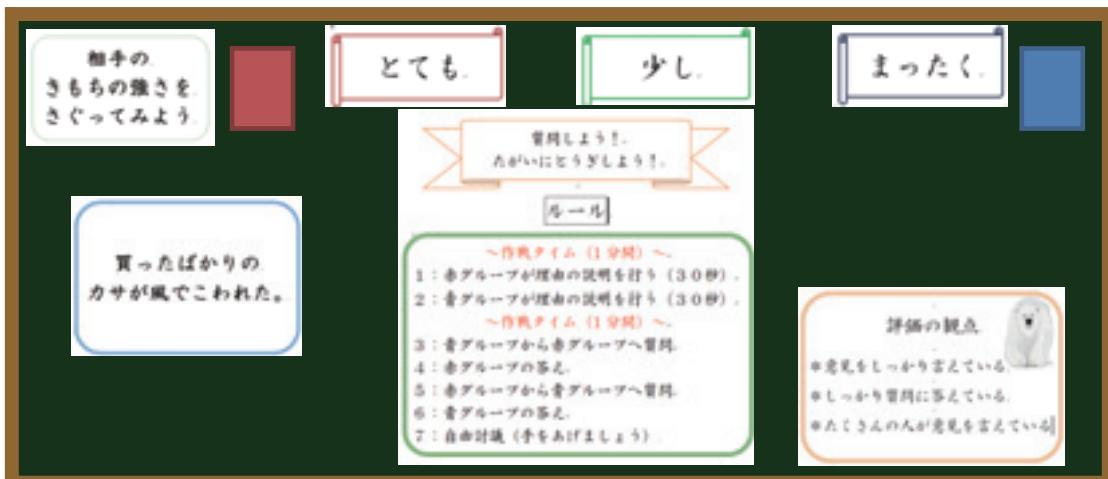
授業の流れ		教師と児童の動き			●準備物
導入(5分)	相手のきもちはわかるの?				
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。		●板書① ●多機能ネームプレート ●授業タイトル ●座席配置表 ●ppt スライド	
活動(33分)	感情の強さを探って、相手のきもちを理解するんだ				
4. 助走1 (3分) 【グループ活動】	・怒り感情の強さを特定する。(3分)	・「友だちが約束の時間になんて来ない。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) ●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)	
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。			
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。		●レッドカーペット	
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。			
ポイント 相手のきもちの強さには、考え方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 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。 ・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。		●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	
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。			

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

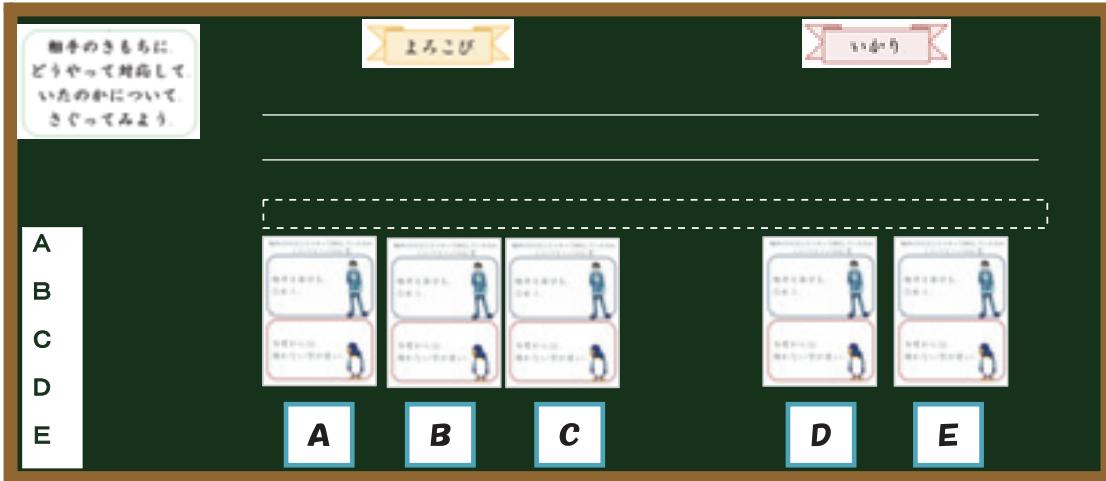
<ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、pptスライド(アニメストーリー) ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット ●児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、緑袋、キャプテン／記録係エンブレム ●台本、指導案、板書計画、座席表 	<ul style="list-style-type: none"> ●授業タイトル、ストレスシート(怒り版)、感情の強さを示すシート3種、赤札・青札、評価観点シート、進行表、ストップウォッチ、ストレスシート(落胆版)、レッドカーペット、進行シール、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

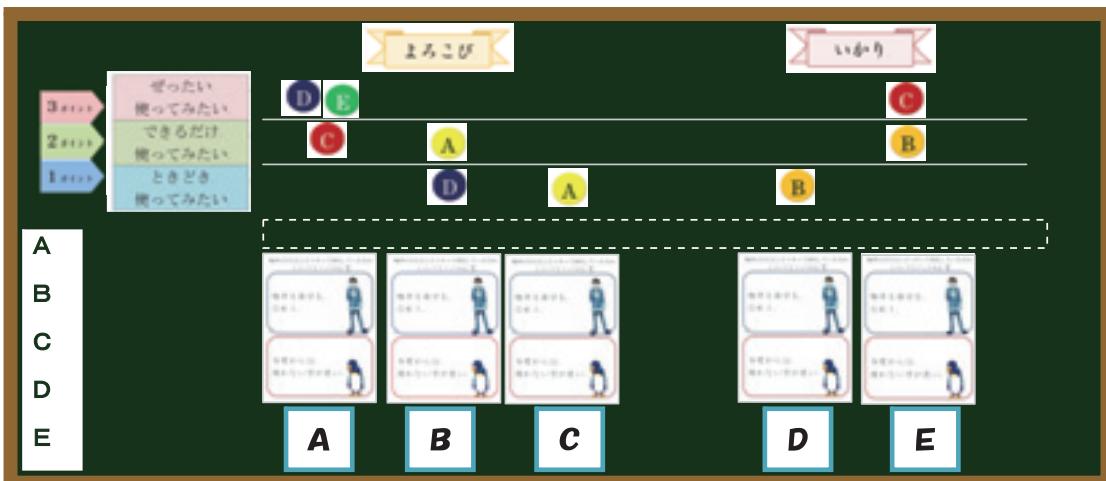
Ⅲ-6-p #5	上位目標	感情の理解と対処の育成	中位目標	Ⅲ. 感情への対応ができる	下位目標	6. 他者の感情に対応することができる		
授業名	相手のきもちに どうやって対応していたのか についてさぐってみよう			目標	p. 他者の感情への対応方法の現状を把握できる。			
 対応方法の自己モニタリングだ！								
導入(8分)	授業の流れ			教師と児童の動き		●準備物		
相手のきもちはわかるの？								
1. 準備・注意	<ul style="list-style-type: none"> ネームプレート、キャブテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 			<ul style="list-style-type: none"> 使用する道具について説明する。 		<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 		
2. 本授業の目的	<ul style="list-style-type: none"> 授業の目的を簡潔に伝える。 			<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> アニメストーリー視聴 			<ul style="list-style-type: none"> 電子紙芝居を視聴させる。 				
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(いかりましたよろこび)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	<ul style="list-style-type: none"> 感想を交換する。 			<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。 		<ul style="list-style-type: none"> ●ppt スライド 		
7. インセンティブ Q	<ul style="list-style-type: none"> 「きもちへの対応方法」について議論する。 			<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> アニメストーリー視聴 			<ul style="list-style-type: none"> 電子紙芝居を視聴させる。 				
9. 授業プロセス	<ul style="list-style-type: none"> 授業の進行状況を示す。 			<ul style="list-style-type: none"> 進行ディスプレイに進行シールを貼る。 				
10. 意義	<ul style="list-style-type: none"> 授業がどう役立つかを伝える。 			<ul style="list-style-type: none"> 本授業のまとめを行う。 				
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"> ●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 		

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（記載はここで割愛）

板書②：グループカード投票時に評定シート、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にあげる。（板書はクライマックス実施途中例）

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)	●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、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※)
●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、キャップテン／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	※は左記と重複して記載。

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	相手の考え方を変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。		

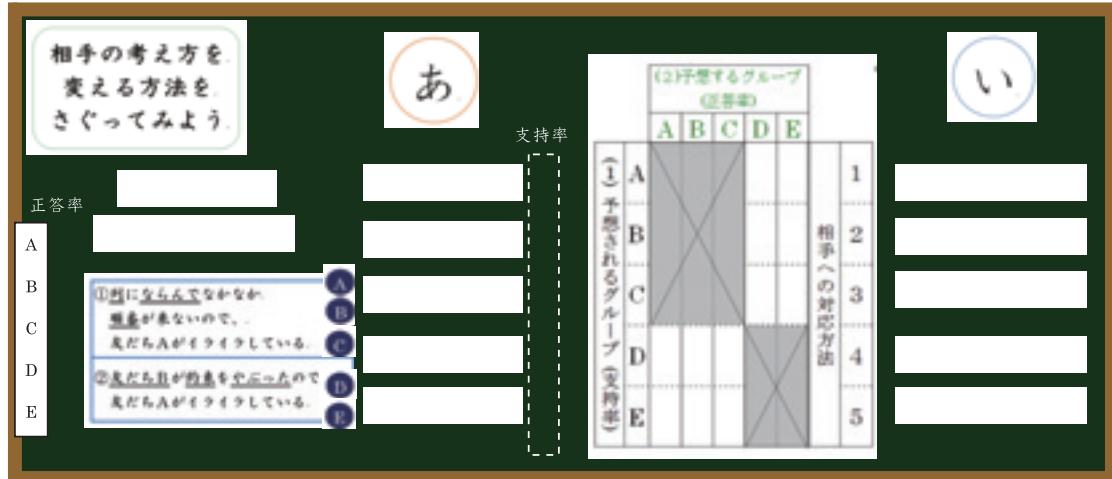


相手のきもちへの考え方をチェンジ！

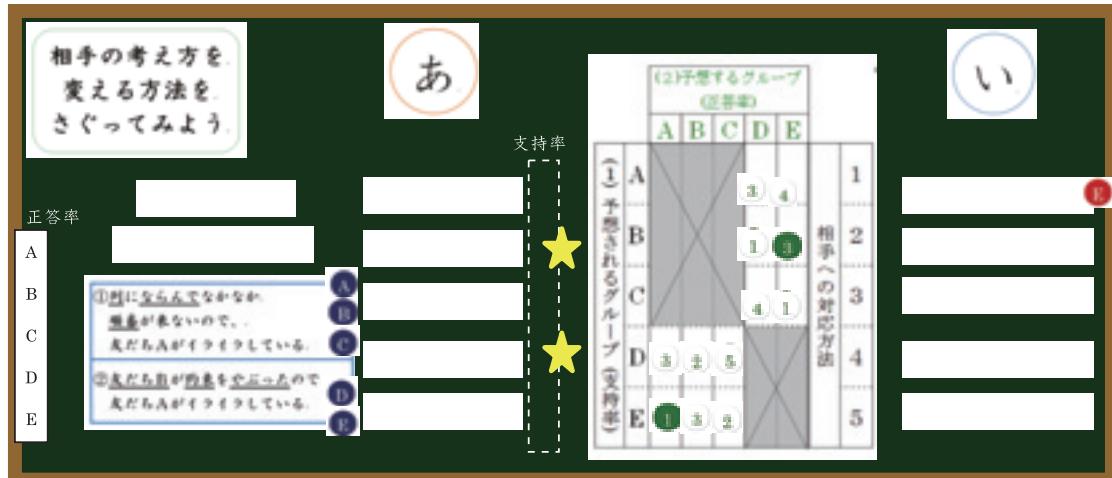
授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(5分)	相手のきもちはわかるの？		
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメストーリー視聴	・使用的な道具について説明する。 ・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。 ・電子紙芝居を視聴させる。	●板書① ●多機能ネームプレート ●ツール BOX ●授業タイトル ●ppt スライド
活動(33分)	感情の強さを探って、相手のきもちを理解するんだ		
4. 助走(15分) 【グループ活動】	・相手の認知パターンを予測する。(4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)	・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、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。	●板書① ●ppt スライド ●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 ●探点シート ●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
5. クライマックス(18分) 【全体活動】	・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)	・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。	
ポイント 相手のきもちの強さには、考え方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. 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。 ・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。	●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		・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)



板書②(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

- | | |
|---|---|
| ●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) | ●授業タイトル、メモ用紙、グループカード(青)、ストレッサーシート、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(※)
※は左記と重複して記載。 |
| ●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、キャップテン／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 | |

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。	

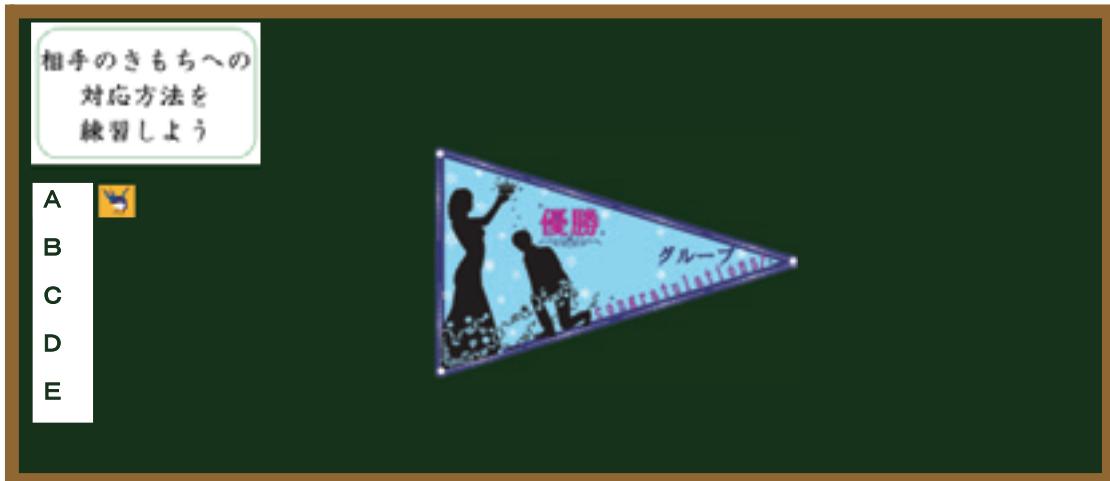


相手のきもちへの対応は、ばっちりだ

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	・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	・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。	●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】 5. クライマックス(20分) 【全体活動】	・相手の感情への対応内容を考える。(10分) ・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)	・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。 ・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。	●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 ●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、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 11. 授業後の活動	・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。 ・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。 ・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。	●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

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

●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)	●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(※) ※は左記と重複して記載。
●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、キャプション／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	

内 田 香奈子・山 崎 勝 之

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

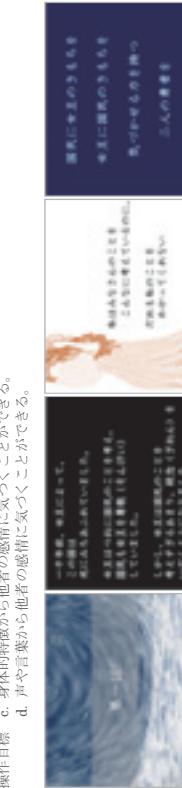
第1時間目

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

#1(共通ver.(-部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的評價から他の者の感情に気づくことができる。

#1(共通ver.(-部注釈参照))



他者の感情を肯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 単編・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下記を削除しておく（詳細は後述）

※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼つておく



まもなく

予備教育をはじめます

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、「きみち」について勉強します。

勉強をはじめると前について何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。グループの名前はチームプレートにかいてあります。

この授業で使う道具は、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、チームプレートをつけなおいてください。

勉強するときは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")

キャラバンは毎週変わります。記録係さんはたまに変わります。グループのみなさんもしっかり頑張りましょう。

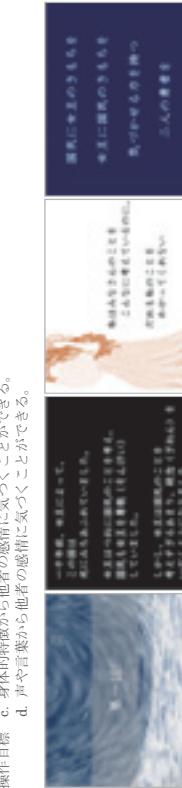
スライド・クリック

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みたちを聽み取って
いるのでしょうか？ この時間は、人は相手のきみたちをどうやって見み取っているのか？というこについて勉強
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(04'20") アニメストーリーみます。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック

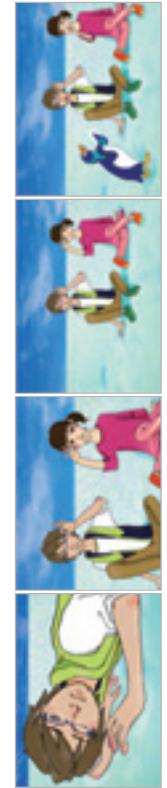
感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的評價から他の者の感情に気づくことができる。



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、國民も女王を尊敬していました。しかし女王は、國民のことを考えすぎるあまり疑惑を抱くようになりました。アーロラ「私はみん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つてくれない。」ナレーション「國民のきみちが理解できなくなってしまった女王は、誰も信じられなくなり、心を開ざしていました。そして、女王は人とのかかわりを避け、城の地下室から出てこなくなりました。女王を失った国は廃り付き、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。女王の側近ナヴィタリアは、この国を救うため、動物の家来をつれ勇者を探しに出かけました。國民に女王のきみちを、女王に國民のきみちを、気づかせる力をもつ二人の勇者を。」



うさぎ「ながなか勇者はみつからないわね、もうみつかないかもしれない。不安だわ。あれ、あの子たち。まつ、まさか？」背中が光った。勇者の詛。「冬真「うさぎが逃げた。捕まえるぞ、来幸。」来幸「たいへん。まったく～。」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「どんどん雪が降つてくるわ。」二人「うわあああ～」



冬真「うん。氣を失っていたのか・・・」来幸「ここはどこ？」銀太「やあっ！」
二人「なんだこいつ。ベンギンがしゃべつてるのか。」銀太「おれは銀太。いっしょに旅をしよう。」

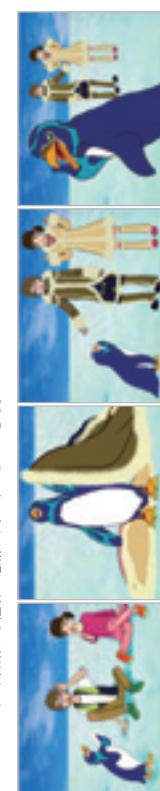


スライド・クリック

#1(共通 ver.(-部注釈参照))

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

【2：相手の感情によつ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）】



冬真「いきなり旅だつて。それより、ここはどこだよ。」銀太「氷河の国だよ。とにかくこれを着て、寒いでしょ。」
冬真「確かにあつたかいけど、こんなの着せられるのかよ。」
銀太（影）「こいつら、ほんとに勇者なのか。ただの子どもじやないか。」



冬真「ところで、旅つて、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してみるか？」
銀太「人間つて楽しい？ 来幸「楽しい？ どうかしら。勉強がたいへん。人間関係も難しいし。けっこ大変よ。」
冬真「そうだな。みんな何を考えてるんだか。」
銀太「ふうん。じゃあさ、お互いの気持ちを知るために、人間はどうしてるんだい？」冬真「なんとなくかな。」
銀太「ちゃんと説明してよ。そうすれば、うさぎをさがすために大切な雪の結晶がみつかるよ。」
来幸「結晶？ 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を学習する

4 活動走（13分）

【1：感情によつ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）】

先生は、自分がそれのきもちになつたときの
きの時間は、いかりのきもち、がつかりのきもち、そしてよろこびのきもちについて考えてもらいます。

先生は、自分がそれのきもちになつたときの
身体の特徴や声やことばについてまとめてみたので、黒板に注目してください。

～例示シートを黒板の左端に貼つて、時間があれば一部解説する。～

これは、自分がたとえいかりのきもちになつたときの特徴です。
相手のきもちを読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たいと思います。

#1(共通 ver.(-部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 c. 身体的評價から他の者の感情に気づくことができる。

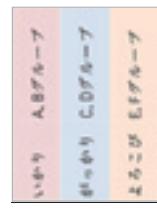
【2：相手の感情によつて発生すると考えられる身体の特徴と声や言葉について考える（5分）】

#1(共通 ver.(-部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 c. 身体的評價から他の者の感情に気づくことができる。

スライド・クリック



※5 グループのときはスライドから F 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つ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ろ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。キャラテン、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
とあります。自分の好きな色をとつてください。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ぬ、“お宝”特徴」を
それぞれ書いて、シートに貼つてください。

たとえば、よろ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、小さくガッツボーズをするなどの例が考えられますよね。
2枚ともでき人は、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つてください。

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提示（BGMが鳴っている時は自動的に表示される）
～出来たところをクリックして音楽を止め、次の段階に進む。なお、それぞれの特徴は最低1枚は貼らっていた
ら、3分以上時間をかける必要はない～

#1(共通 ver.(-部注釈参照))

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

キャラクター、ツールボックスの中から、**青色**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。みなさんか貼つてくれた方々を見てください。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ないかも」ものを、かんたん特徴は「みんなに届けしたい」ものには例えばこのように、マジックの太い方で、下書きなしで直接、はつ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。～

それを書くのかを2枚とも決めてから書きましょう。できたところは、先生のところに持つて来てください。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（音楽は上矢印+Enter）。



#1(共通 ver.(-部注釈参照))

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

スライド・クリック**【5】活動クリマックス（17分）****ここで実施するゲームの共通ルール（開会式時、とともに共通）**

- 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」かどうか問い合わせ、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
- 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（ポジティブ 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、先生はみん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。

～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。

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。

～マグネット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。

**クリマックス時**

5 グループのときは
5 グループ版のナーチャーを使用



～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、同じがつかりのきもちの場合は2ポイント

同じいなきもちのカード、ここではいかが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で決めたいと思います。

スライド・クリック**スライド・クリック**

「一番星はどれだ!?」ゲーム、拍手。

※カード作業中に、例示シートをはがし、グループバナーを貼る。
※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（喜び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.(-部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的評價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。



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

スライド・クリック



スライド・クリック

Ready(教師)、GO(児童)

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。みんなさんすわりましょう。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「オープン」(教師・できれば児童も)

(ひらがな vs ⑤グ (カタカナ))

すると画面が少しづつ変わります。
ここには8つ、他の7つだけ残している何かの種類の文字や絵が出てきます。

この例でいうと、1つだけカタカナが残っていますよね。

最後まで出てく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。本番では自動でおりる~

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。

《その他の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。



スライド・クリック

Dグループさんはどのカードを開けるのが、2、3秒相談してください。
どのカードにしますか?○○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。カードオープナー。

Aグループさんが書いてくれた、いかりのきのものときの○○という特徴でした。
よって、アピウが同じいやなきものときだったので、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、残りのカードも見てみましょう。~一通り紹介する~

#1(共通ver.(-部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的評價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と大きな声を出しながら「はい」といつ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。何番が種類の邊で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、ふざけたりした場合は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。



1回休み
1回休みカード
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。みんなさんすわりましょう。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「オープン」(教師・できれば児童も)

《不正解の場合》

~×の音をピンポンブーで鳴らしながら~
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。

《その他の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が、2、3秒相談してください。
どのカードにしますか?○○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。カードオープナー。

Aグループさんが書いてくれた、いかりのきのものときの○○という特徴でした。

よって、アピウが同じいやなきものときだったので、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~

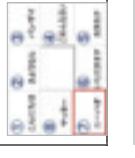
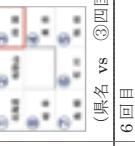
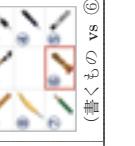
それでは、残りのカードも見てみましょう。~一通り紹介する~

#1(共通ver.(-部注釈参照))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的特徴から他の者の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他の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(共通ver.(-部注釈参照))

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

問題カード (お宝特徴：シングルポイント)	
1回目	<p>スライド・クリック</p>  <p>(日本語 vs ⑦ニーエー(オホ(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</p>
2回目	<p>スライド・クリック</p>  <p>(鳥類 vs ②テントウ虫 (昆虫))</p> <p>【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)】</p> <p>続いて、「お宝特徴」の一一番左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n。</p> <p>C グループさんで、がつかりのきもちのときの○○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～</p> <p>～お宝特徴時のみ、下記の質問をしてポイントを付与する～</p> <p>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と思う人。 何人か手があがりました。先生もお宝特徴だと思いますので、C グループさんは1ポイント獲得です。拍手。</p> <p>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。</p> <p>スライド・クリック</p> <p>A グループさんが早く輪闊にあげてくれました。みんなさんすわりましたよ。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n」(教師・できれば児童も)</p> <p>スライド・クリック</p> <p>A グループさんはどのカードを開けるのが、2, 3秒相談してください。 どのカードにしますか? A グループさんは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n E グループさんが書いてくれた、ところびのきもちの○○という特徴でした。 うれしいきもちやなきもちなので、ポイントゲットならずです。残念。</p> <p>《不正確の場合》</p> <p>～×の音をピンポンバーで鳴らしながら～残念、不正確です。他に分かるグループは手を挙げましょう。</p> <p>《正解の場合》</p> <p>スライド・クリック</p> <p>正解です。拍手。⑦だけ中国語での挨拶でしたね。</p> <p>A グループさんはどのカードを開けるのが、2, 3秒相談してください。 どのカードにしますか? A グループさんは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n E グループさんが書いてくれた、ところびのきもちの○○という特徴でした。 うれしいきもちやなきもちなので、ポイントゲットならずです。残念。</p> <p>続いて、もう一枚引いてみましょう。基津はE グループさんのカードです。</p> <p>～マグネットを移動させ、基準となるカードを明示する～</p> <p>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。</p> <p>～もう一度、上記と同じように実施する～</p>
3回目	<p>スライド・クリック</p>  <p>(魚類 vs ④クジラ(ほ乳類)) ※タツノオトシゴは魚類</p>
4回目	<p>スライド・クリック</p>  <p>(鳥類 vs ⑧ペンギン(鳥類))</p> <p>(県名 vs ③四国(地方名))</p>
5回目	<p>スライド・クリック</p>  <p>(球技 vs ⑤地球(惑星))</p> <p>(書くもの vs ⑥ハンド(押すもの))</p>

#1(共通ver.(-部注釈参照))
感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的評價から他の感情に気づくことができる。

d. 声や言葉から他の感情に気づくことができる。

#1(共通ver.(-部注釈参照))
感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 c. 身体的評價から他の感情に気づくことができる。
d. 声や言葉から他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枚ずつめくりながら紹介する。～
それでは、残りのカードも見てみましょう。お宝特徵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クレープはAグループさんでした。拍手。
～優勝チームのグレープバナーの横へ王冠カードを貼る～

まとめ (8分) 相手の感情について学習する動機づけを高める
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。
* 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。意見が出来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・エクスチョンです。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。どちらかと、宇宙旅行を二人きりで一年間聞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。
～児童の意見をそれで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、おかげさに出されると疲れるかもしれません。さあ、どちらがやりやすいでしょうか。また、考えてみてください。

#1(共通ver.(-部注釈参照))
感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 c. 身体的評價から他の感情に気づくことができる。

d. 声や言葉から他の感情に気づくことができる。

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



冬真「いまだ、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。こんなにたくさんお隣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つ結晶がつかつたのね。どう使うのがわからないけど残りも見つけました。」



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、あとからファイルをくばります。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、みんなで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。これまで以上に、相手のきもちの読み取り名人になりました。すぐに、まち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、友だちとさらには仲良くなれそうですね。そうなると、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、児童用ファイル内に貼るように指示する～

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。

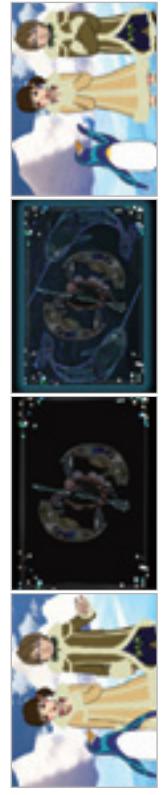
#2(共通ver.(一部注釈参照))

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。

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、そんなに無らないで。うさぎが見つかって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「あれば何？」
銀太「ああ。一角だね。あれでもクシラの中間だよ。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シラらしいな。」
銀太「イヌイットの間で伝説があるんだ。ある女性が筋(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まれ、鋸は牙となつて、それが一角となつたという伝説。」
来幸「へえ。不思議な話ね。」



冬真「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。たいした連中でもなさそうだね。」
銀太(影)「まあ、みてなよ。いろいろ役にたつぜ。」
冬真「なんだよ、せっかく一角にみどれていたのに、このチャラチャラしたあざらしさ。」
オトメ「何が、ちやらちやらよ。」
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。しかしそオトメ、最近怒りっぽくない。」
オトメ「そうなんだよ。最近は、よく腹がたつの。なんでだろう。人間にもきもちついのがあるの？」
冬真「もちろん、怒ることもある。悲しみだり、笑ったりもする。」
オトメ「人間のきもちについて知りたいなあ。それがわかれれば、次の結晶がみつかるよ、きっと。」



3 第2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

=====



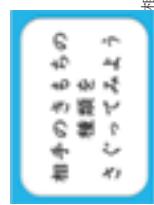
シロー「やあ、みんな。ウサギのシローです。楽しくててる? なかなか見つからなかつた勇者の二人を見つ

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))

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 k. 他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。
みてみましょう。一番、付箋の多かったきもちは〇〇です。一番、付箋の少なかったきもちは～～でした。

展開 (33分) 感情の種類をさぐることで、相手の感情を探す



相手のきもちの種類について探つていきましょう。

4 活動歩走 (18分)

【1：相手の感情の種類を探る (3分)
キャラバンはツールボックスの中から付箋を出します。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あんない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枚付箋に鉛筆で書いてください。一つの付箋に、ひとつのかきもちです。たとえば「イララ」と書きます。そして、右下に自分の名前だけでいいので、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)
前を見てください。ここにはたくさんのかきもちの種類が書いてあります。みんなが書いてくれたきもちは、どのきもちに一番近いでしょか? 当てはまるきもちのところに付箋を貼つてもらいます。たとえば、「イララ」だったらいかりのきもちに一番近いかかもしれませんね。そして、どこにも当てはまらない場合には「その他」に貼つてください。

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が決めてから貼りに来ましょう。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～

#2(共通 ver.(一部注釈参照))

#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。
みてみましょう。一番、付箋の多かったきもちは～～でした。

【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)】



～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 (とてもかっぱつな)

- | | | | | |
|--|-------------|-------------|-------------|------------|
| 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 | |
| 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
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 |

不活性 (とてもおとなしい)

負感情 (とてもいやがい)

正感情 (とてもうれしい)

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時簡を出してください。

その中に、前に貼つ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、いかなりならば赤色のカードに書いてい

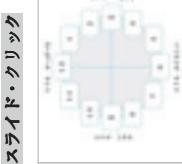


※感情分類シートを貼りかえます。円環シート(教師用)をグレーブ(教師用)をほど貼り、下にグレーブカードを貼る。
準備が出来次第、次の過程へ進む。



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。



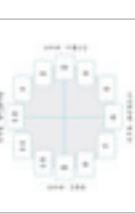
#2(共通 ver. (一部注釈参照))

#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。

5 活動クリマックス (15分) スライド・クリック

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。円のわかつといいう意味で、円環モデルといいます。上に行くほど活発で、下に行くほどおとなしい。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。みんなさんが作ってくれた4種類のきもちカードは、この丸いシートのどこに当てはまるでしょうか?

～以下、スライド内の円環モデルを指しながら例示する～

たとえば、「あわせないきもちについて考えてみましょう。「あわせな」きもちはおだやかな感じがするかぶんと思つたら、「とてもおとなしい」の方に来るかもしませんね。そして、「うれしい」か、「いや」か、と言われば、「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。おだやかがな方が強ければ5番の欄、うれしいきもちが強ければ4番の欄? さあ、どうなのでしょうか? という風に話し合ってください。

キャラテンはツールボックスの中から黄色いファイルを出して下さい。そして中にある円環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。貼る場所が決まつたら、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、グループでしつかり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)



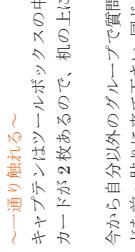
～出来たところでクリックして音楽を止め、次の段階に進む～
スライド・クリック

#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。

5 活動クリマックス (15分) スライド・クリック

スライド・クリック



できましたか? みてみましょう。
～通り触る～

キャラテンはツールボックスの中からビックのファイルを出しましょう。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、キャラ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

～A はじめ～
どうして、他のカードを
今書くのは~ですか?
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

～A はじめ～
どうして、他のカードを
今書くのは~ですか?
スライド・クリック

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))

#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。
質問をしてもらいたいと思いますが、ただ、質問しても面倒くないので、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。

【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が、ただ、質問しても面倒くないので、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。



どちらが○○（ほにやらら）！？でしょうか。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。
～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。

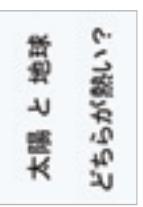
①質問できるグループを決める

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割程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でも可能。

※シングルポイントにおける問題は以下のとおり。

（正解：太陽）

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？

#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。

#2(共通ver.(一部注釈参照))



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?



ピンポンマー

《不正確の場合》
～×の音をヒンボンマーで鳴らしながら～

残念、不正確です。

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。

《正確の場合》

スライド・クリック



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つてくれていますね。
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、キャラクター→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」と言って引きさげない。

※対象となっている感情カードの横に、適宜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バナーの横へポイントカードを貼る

※質問の終わったらグループカード投票用は裏返し、弁別してもOK

#2(普通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。

※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つてもOK(ディスカッション)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方自分の意見に近いでしょか。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ましたね。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、チエンジ・タイムに移る。時間がある場合は次へ。

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



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 チータードと八間 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 金 銀 日本女子サッカーがオリンピックでつたメダルは?
(正解: 銀)

第六問 犬 貓 赤ずきんちゃんを食べたのは?
(正解: オオカミ)

※議論を活潑化させるため、観察者やTTTがいる場合は、「今の意見を聞いて、どうですか?」とぶつても良い。

※授業終了10分前になったら銀太のマークをクリックし、チエンジ・タイムに移る。

【6: 質問を投げかけ、思考をゆさぶる (3分)

スライド・クリック



チエンジ・タイム。拍手。

今、たくさんのがんばりましたが、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、前にも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て、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あげる。時間がある場合は、変更したグループに理由を開く～
(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。

8 終結ストーリー(00'46") お話を続きをみましょう。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。

※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つてもOK(ディスカッション)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。)

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～



王冠カード

6 シェアリング この時間の感想を教えてください。
＊さももの種類について、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。意見が出てない場合には配姫係にあてる



6 シェアリング この時間の感想を教えてください。

～以下、時間の許す限り実施。問題は以下のとおり～

第三問 チータードと八間 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 金 銀 日本女子サッカーがオリンピックでつたメダルは?
(正解: 銀)

第六問 犬 貓 赤ずきんちゃんを食べたのは?
(正解: オオカミ)

※議論を活潑化させるため、観察者やTTTがいる場合は、「今の意見を聞いて、どうですか?」とぶつても良い。

※授業終了10分前になったら銀太のマークをクリックし、チエンジ・タイムに移る。

【6: 質問を投げかけ、思考をゆさぶる (3分)

スライド・クリック



チエンジ・タイム。拍手。

今、たくさんのがんばりましたが、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、前にも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て、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あげる。時間がある場合は、変更したグループに理由を開く～
(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。

#2(共通ver.(一部注釈参照))



来幸「今まで、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、特徴もいろいろいね。」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。勉強になつたわ。これをもつていつたらいわ。」冬真「あつ、雪の結晶だ。オトメは、いったい……」

銀太「オトメのこととはいひやないじやない。」
オトメ(影)「なるほど、この二人。ただものじやないね。気持ちについて教えてくれるとは、はんぱじやないね。」
銀太(影)「そうだろ。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いく～

この時間は、相手のきもちにはたくさん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 楽曲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。このたくさんのきもちが、私たちの生活を豊かにしてくれます。たくさん生きることがわかると、友だちが今どのような状況なのか、よくわかりますね。そうなると、みんな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、そくなつてくださいね。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に指示する～

第3時間目

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

#3(共通 ver.(一部注釈参照))

#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 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。

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 聲響・注意

※あらかじめ、授業タイトルを黒板に貼っておく
※スマートフォン、ツールボックスは必要ない。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。
この時間はいつももの授業と違う席に座つてくれているいると思っています。楽しみにしていてください。

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



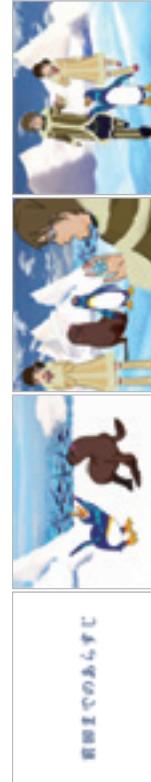
(音声なし)

キャラテンと記録係さん、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ラテン、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ついたり、がっかりしているときに、どうして怒つているのだろう？とか、どうしてがっかりしているのだろう？などと思ったことはありますか？今日は、相手のきみが生まれる時についてさぐつてみたいと思います。勉強することは、わりましたか？

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



1

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

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

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

シロー「やあ、みんな。ワサキのシローです。銀太とオトメが協力して、二人に相手のきみたちの種類を考えてもうここまで、二つ目の雪のかげらを見つけることに成功したよ。ただなか。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、きみたちがきみがって、言つていいけれど。俺たちがここに来た理由って、うさぎを探すためだけじゃなくて、他に何かあるんじゃない？雪のかげらにも意味がありそうだし。」
銀太「そ、そんなの氣のせいさ。」銀太「あつ、そうだ！まだ海の中を探してなかつたよ。」



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いでしょ。さあ、海の中も探してみよう。」
冬真「あれっ、なんで僕たちは息ができないんだろう。」銀太「ぼくがちょっ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、ほけものだ」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、ほおつておいて。」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。原因がわからなから、とても心配だわ。」

展開（30分） 感情の発生原因を自己モニタリングし、共有する



どんな時に
相手のきみが
生まれるか
さぐってみよう

2

#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 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。

4 活動動走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もらいたいと思います。

※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

～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～

今日は男女どちら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、

ヒント経を競いたいと思います。

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△△が時に、一番いかりの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グループにいる男子は手をあげましょう。A～C(F)全体のことを考えて、

自分が一番いかりのきもちになる時に、

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△△がどんな時で、一番つかりの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)グループにいる女子は手をあげましょう。

自分が一番つかりのきもちになる時に、

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。

～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、はつ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。

本当に一番いかり、がつかりのきもちになる時に書いてください。

ヒント率について・・・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、相手にあてさせまいとする答えや、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。

△当た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 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。

【2：相手の感情を予測する（5分）】

今日は男女で対決をしてもらいたいと思います。

※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

～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～

今日は男女どちら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、

ヒント経を競いたいと思います。

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△△が時に、一番いかりの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グループにいる男子は手をあげましょう。A～C(F)全体のことを考えて、

自分が一番いかりのきもちになる時に、

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△△がどんな時で、一番つかりの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)グループにいる女子は手をあげましょう。

自分が一番つかりのきもちになる時に、

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。

～例示カード2種をみせながら以下を説明する～

ヒントです。理由については、みじかく、はつ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。

本当に一番いかり、がつかりのきもちになる時に書いてください。

ヒント率について・・・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、相手にあてさせまいとする答えや、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。

△当た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 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。

【3：相手の感情を予測する（5分）】

今日は男女で対決をしてもらいたいと思います。

※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

～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～

今日は男女どちら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、

ヒント経を競いたいと思います。

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△△が時に、一番いかりの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グループにいる男子は手をあげましょう。A～C(F)全体のことを考えて、

自分が一番いかりのきもちになる時に、

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△△がどんな時で、一番つかりの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)グループにいる女子は手をあげましょう。

自分が一番つかりのきもちになる時に、

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。

～例示カード2種をみせながら以下を説明する～

ヒントです。理由については、みじかく、はつ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。

本当に一番いかり、がつかりのきもちになる時に書いてください。

ヒント率について・・・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、相手にあてさせまいとする答えや、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。

△当た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」

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

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

5 活動クライマックス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つていても外れていても、ボーカーフェイスでいてください。3つのうち、どこか当たつていればOKですよ。A～Cグループの女子、オープン。
～女子の結果を隠封する～
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」「試合負けた」「けんかをした」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。
～男子の結果を隠封する～

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女子の欄にチョークで書く～

見てみましょう。女子は男子の予想が当たつていてもボーカーフェイスでいてください。D～E(F)グループの男子、オープン。～男子の結果を開封する～
D～E(F)グループの女子は、D～E(F)グループの女子が○○、△△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。
～女子の結果を開封する～
女子は○○、◆◆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男子の欄にチョークで書く～

※男女対抗戦という意識を随所に入れる。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。

6 活動走り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。今度は相手がよろこびのきもちになる時にについて考えてもらいます。

今からシートを配ります。グループで一つづつどうぞ。

～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、一番よろこびのきもちになるのかを予測して、

カードの色で隠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ろこびのきもちになる時について、

カードの色で隠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、一番よろこびのきもちになるのかを予測して、

カードの色で隠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)グループにいる男子は自分が一番よろこびのきもちになる時について、

カードの色で隠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）



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)
※鏡太のシールがカードの裏にも貼つてあるので、逆さまにならないように貼る。

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

#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 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。
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

7 活動クリマチクス2 【4: 結果をクラスで共有する (10分)】

《よろこび》

A～Cグループを見てみましょう。

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ょうか。カード、オープン。

～男女の結果を同時に開封する。TTがいる場合は、協力して同時に開封してもOK～

男子は○〇と予想してくれましたが、女子は××でした。残念ながらはずれました。



Bグループを見てみましょう。

D～E(F)グループを見ています。

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ょうか。カード、オープン。

～男女の結果を同時に開封する。TTがいる場合は、協力して同時に開封してもOK～

女子は○〇と予想してくれ、男子は××でした。残念ながらはずれました。

～ヒット率した箇所にチェックマークを入れる。E(F)グループも同時に進める。～

スライド・クリック

～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回戦のものに加算してヒット率枠の男子の欄にチョークで書く～

D～E(F)グループを見ています。

Dグループの男子はDグループの女子の結果を予想できるのでしょうか。カード、オープン。

～男女の結果を同時に開封する。TTがいる場合は、協力して同時に開封してもOK～

女子は○〇と予想してくれ、男子は××でした。残念ながらはずれました。

～ヒット率した箇所にチェックマークを入れる。E(F)グループも同時に進める。～

結果をみましょう。残念ながら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回戦のものに加算してヒット率枠の女子の欄にチョークで書く（この場合はそのまま）～

…〈予備：時間が大幅に余っているとき〉-----

活動助手3

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、記載をお願いする～

今から○○先生がよろこひのきにな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～

活動クリマチクス3

それでは、まちが男子の予想を発表しましょう。カード、オープン。

○○先生は××で、よろこびのきにな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。

○○先生は△△で、よろこびのきにななると予想してくれました。

さて、○○先生はどんなときには喜びのきにななるのでしょうか、カード、オープン。

○○先生は＊＊のときに、よろこびのきにななるそうです。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16%、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。



10 終結ストーリー(01'00') お話を続きをみましょう。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 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができます。

#3(共通ver.(一部注釈参照))

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



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



1.1 授業プロセス概要

～授業者は進行ディスプレイに進行シールを貼りにいく～

みんなさん、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についてたくさんのこと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、以下の表示～

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、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、相手のきもちがもっ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ビタつとわかるようになります。これで、このクラスのみんなも仲良しじゃね。

※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 ジ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.)

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ジ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。
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。

他の感情を理解することができます（3）

導入（5分）前回の復習もしながら、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。
※机は後ろに下げる。椅子だけを前に持つくる。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。

勉強するときは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。



（音声なし）

キャラテンと記録係さん、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ラテン、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(03'18") アニメストーリーミューズ。スクリーンに注目しましょう。

スライド・クリック



前回までのあらすじ

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



かからが手に入るかもしれん。」冬真「よし、考えてみよう。」



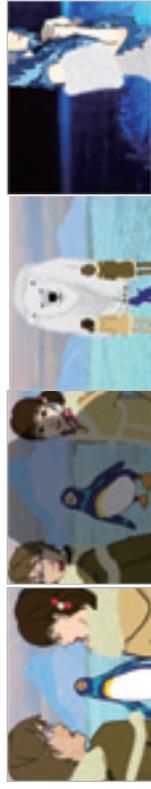
前回までのあらすじ

1

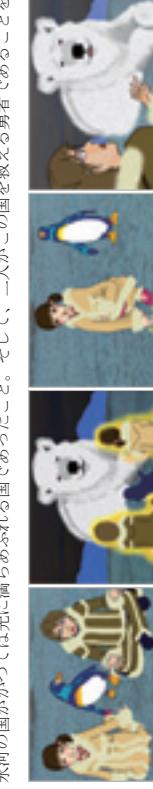
#4(共通ver.)

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ジ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。
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いている二人と1匹。銀太が二人を何とかごまかして、海の中に滯っていたね。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つてくれていたね。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……。」



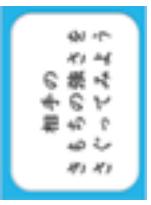
冬真「銀太。いい加減に本当の理由を教えてよ。何で僕たちはこの国に来ることになったんだい？」
来幸「本当の理由がわかるなら私も知りたい！」銀太「えっと、あと、う、うーん。」
アーサ「銀太の、そろそろ二人に本だと旅をしてくんださつてありますか？」銀太「アーサ、じいじ！」
アーサ「こんには。今まで銀太と旅をしてくんださつてありますか？」実は、今まで二人にきもちのことを探つてもらっていたのに理由があらんじや。その始まりは約一千年前にさかのぼる。」
ナレーション「こうして、しきくまのアーサは、二人に本当の理由を語り始めました。心を閉ざした女王のこと。氷河の国がかつては光に満ちあふれる国であったこと。そして、二人がこの国を救える勇者であることを。」



冬真「えっ、じゃあ俺たちはその氷ついた国を救うために、ここにきたの？でも、俺たちが勇者だっていう証拠はないよ！」アーサ「いくつかの雪のかげらを手にしているではないか？」来幸「それならここにあるわ。」
アーサ「その雪のかげ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や。それに、ふたりの背中には私たちにし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や。」
来幸「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「そうじや。そして、すべての雪の結晶を集め一つになると、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でここに置いてみてくれぬか。」来幸「はい。」
アーサ「やはり2つでは足りぬようじや、残りの雪のかげらを集める必要がある。」冬真「どうすれば良いんじや？」
アーサ「女王様は深い悲しみをもち、心を閉ざしてしまった。相手のきもちの強さを探ることができれば、雪の

かげらが手に入るかもしれん。」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



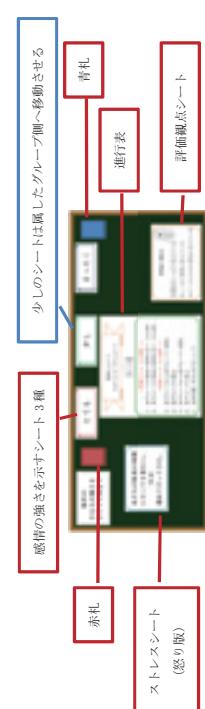
2

#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ます。
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。

4 活動紹介

【1: 感情の強さを特徴する（3分）】



～ストレスシート(恐怖版)を貼る。～
こちらを見てください。「友だちが約束の時間になつても来ない。15分遅れてやつてきた。」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」という人は懲罰に、「少しだけいかりのきもちを感じる」という人はは廊下側に集まつてください。 「まつたくないかりのきもちは感じない」という人は廊下側に集まつてください。

※各グループが半々にならなければOK。変更点はストレスシートの横にチョークで記載する。
ただし完全に半々にならなくてOK。人数比が2:1に分かれることを避けるようにする。

「どう」が多い場合・・・・15分といいう数字を5分にするなど。
「少し」や「まつたく」が多い場合・・・15分といいう数字を30分にするなど。最大1時間まで延ばしてOK。

それでも分かれないとときは、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10人とこちらの10人で話し合いを進めましょう。

※赤青グループの間は一線を画すようにする。
※椅子は適宜移動させる。
※仲の良い児童同士は状況を考慮しながらできる限り離して座らせる。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ッシュへ移る。

5 活動クライマックス1

【2: 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、以下のようにはすめる～
「とてもいかりのきもちを感じる」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がない」という人が半分ぐらいですね。しかし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、今からディベート対決をしてもらいたいと思います。ディベートとは、「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。

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。
「意見をしつかり言えている、「しっかり質問に答えている」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よ。
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。難しいですが、頑張りましょう。
～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、赤グループの人には、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、青グループの人には、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を一つだけ考えてください。時間があまつたところは、自由討議のときに相手へ投げかけます。そして、青グループの人は赤グループの人には質問をします。赤グループの人は青グループの人には、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、話し合いをするまとまりをこちらでわかりやすく指示する。以下は例～
なお、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10人とこちらの10人で話し合いを進めましょう。話し合いの時は、立って集まつてもOKです。

《ディベートを進める際の指導方法、注意点など》

*万遍にこちらでは、「あと5秒、・・・はい、そこまで」という意見が出ていますが、青グループどうですか？」など、児童の意見をこちらでまとめるのも良い
*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、考えておいてくださいね」と言って一度区切り、「先生に○○さんに満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」などと言つてテンポを崩さないようにする。

*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終章を開くと良い
*自由討議の際などは、赤グループから○○という意見が出ていますが、青グループどうですか？」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」「○○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。

#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。

※誰も発言がない場合の足し方（例）誰もいませんか？5, 4, 3, 2, 1はい、残念。マイナス 1ポイントですよ。

では、○○さんどうですか？（記録係さんなど、しっかり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。

ジャッジタイムです。まず、評価の観点をしつかり見ましょう。目を開じて下を向いてください。今からみんなさん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う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、目を開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～目を開けている児童には適宜注意を促す。基本的には授業者は判断する～

自分で示しながら、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：落胆感情の強さを特徴する（3分）】

第二回戦です。お題はこちらです。～ストレッサー～を貼り替える。「少し」の表示は戻す～

「買つ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っかりの気持ちになりますか？「ものすごくがっかりの気持ちを感じる」という人は真ん中に、「全然がっかりの気持ちを感じない」という人は窓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、適宜説導する。ただし完全に半々にはならないで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。

#4 (共通 ver.)

#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 活動ライマックス2

【4：落胆感情の強さの理由について共有する（10分）】

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

～回戦と同じように「手順でグループ分けを行なう（ここでは静愛）～

さきほどと同じようにディ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」ということをしつかりと主張することが大切です。ルールは先ほどと一緒に進行する。基本的に司会進行のみ、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、評価の観点をしつかり見ましょう。目を開じて下を向いてください。今からみなさん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う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、目を開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）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・・・）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つかり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た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ぞれレッドカードを敷く。クラス全体が 25 人以下の場合は前のみで OK～

スライド・クリック



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。

まずは、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「ありがとうございます」と言いましょう。

前のレッドカードには前方で話しかけをしたそれを窓下側に並び、1人ずつ握手をします。後ろのレッドカードには、後方で話しかけをしたそれを窓下側、廊下側に並び、1人ずつ握手をします。たとえ、男女同士でもしっかりと握手をしましょう。

#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その強さには意味があることを理解できる。

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。

それでは、移動して握手をしましよう。
～プロジект～の窓を開める～
※握手の相手がない場合は、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せよ～

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てる



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。どちらのメーターをつけますか。
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した。

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の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、の人はあんまり怒っているんだとすぐに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ぬからこそ、お互いに思いやりの心をもつて、相手に接しようとするのかもしけません。いかりとがっかり、どちらのメーターかと聞かれると、難しいですね。いろいろと想像して考えてみてください。

この時間は相手のきもちの強さやその時の考え方をみんなで共有しました。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、がつかりするのだろうと思う前に、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、お互いにいつももっとと理解できそそぐ。そうなると、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、児童用ファイルもあわせて配布する～

～#3を運営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～

#4(共通ver.)

#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。

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。

それは、移動して握手をしましよう。

～プロジェクト～の窓を開める～

※握手の相手がない場合は、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せよ～

スライド・クリック



10 終結ストーリー(00'55") 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。



銀太 「あんなどろに書のかいらがあつたよ。」来幸「よかつたー。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「ありがとうございます。」

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「きやああ～～。」



1.1 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～
みなさん、こちらを見にくください。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

1.2 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～
この時間は相手のきもちの強さやその時の考え方をみんなで共有しました。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、がつかりするのだろうと思う前に、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、お互いにいつももっとと理解できそそぐ。そうなると、毎日が楽しいですね。あいさつをお願いします。

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))

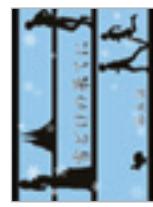
#5(共通 ver. (一部注釈参照))

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

つて、きもちの強さも考えることができたし、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。」

他者の感情に対応することができる（1）

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



※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。よろしくお願ひします。

1 備考・注意
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

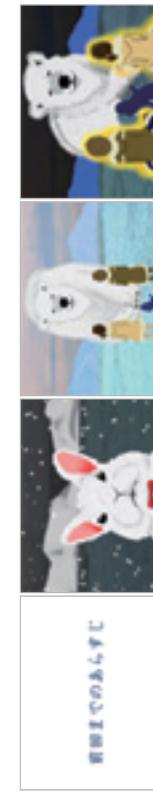


キャブテンと記録係さん、よろしくお願ひします。
そしてグループのみなさんもキャラバン、記録係さんに協力してください。

2 本授業の目的 友だちや周りの人気が怒っていたり、逆によろこんでいるときには、みなさんはどうやってお応じていますか？この時間は、相手のきもちに応じる方法についてさく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 選入ストーリー(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。せっかくアーサーじいと出会

#5(共通 ver. (一部注釈参照))

#5(共通 ver. (一部注釈参照))

内田香奈子・山崎勝巳

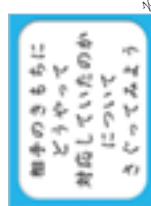
冬真「ん……。確か施たちは吹雪にあって……。」銀太「冬真、大丈夫？」冬真「銀太！無事だったのかいい？」
銀太「俺は無事なんだけど……来幸とはぐれてしまつたんだ。どうしよう。俺が旅にさそつたから、こんなことに……。」冬真「来幸……いや、来幸は大丈夫だよ。」銀太「な、なんでそんなことが言えるんだい？」
冬真「だって、選ばれし勇者なんだう？勇者がそんなんに簡単にいくくなるもんか。」

冬真「ん……。確か施たちは吹雪にあって……。」銀太「冬真、大丈夫？」冬真「銀太！無事だったのかいい？」
銀太「俺は無事なんだけど……来幸とはぐれてしまつたんだ。どうしよう。俺が旅にさそつたから、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う？勇者がそんなんに簡単にいくくなるもんか。」



冬真「女王様が心を開ざしたと聞きました。これまで、だれかが心を開くための努力をしてこなかつたのですか？」
ナヴィガトリア「はい。部屋から息が聞こえたり。かと思えば叫び声が聞こえたりして、どうしてよいかわからず、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ょうか？」
冬真「これまで自分たちは人が心を開ざしたとき、どんな方法を使つてきたのか、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。」
ナヴィガトリア「そうですね。考えてみます。手伝つてみます。手伝つてみます。手伝つてみます。」

展開（30分） 相手の感情への対応方法を自己モニタリングし、共有する



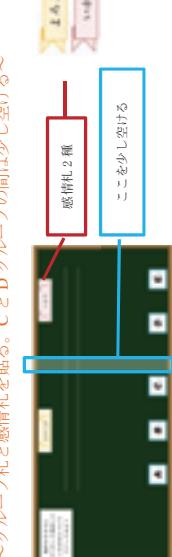
それでは、これまでの相手への対応方法を考えてみましょう。

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）】

キャラテンはツールボックスの中から水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。

～グループ化と感情札を貼る。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ろこびのきもちになつたとき、D～E(F)グループの人は相手がいかりのきもちになつたとき、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、よろこびのきもちの場合は「一緒になつてよろこぶ」などの方法が考えられるかもしませんね。一方、いかりのきもちの場合は「まあま、落ち着いて声をかけて」というのは普段使っている方法を書きましょう。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、シートの中のあとはまるところに貼つてください。シートには「相手も自分もOK！」と「今度からはは使わない方がよい」という2つの欄があると思います。みんなさんがこれまで対応していた方法がどここの欄にあてはまるのか、よく考えて貼つてください。たとえば、「こんな風に貼つてください」（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、がっかりすることもあります。また、よろこびのきもちのときは、相手のよろこびのきもちがより嬉しいくなる方法のことです。餘が描いてあるところは、空けておいてください。

できたら人は、2枚目にチャレンジしてください。誰も貼つていない欄を中心にして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やめてください。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）



～準備が出来たところで、次へ進む～

【2：グループで、対応方法を共有する（10分）】

次に、青色の幹にはられたものをみてください。その中で、一番のおすすめをひとつ決めてください。そして、ナヴィカトリアの上に貼つてみてください。一方、赤色の幹の中から、これはこれから使うのをやめておこうといふものをひとつ選んで、銀太の上に貼つてください。キャラテンを中心には話し合いをしてください。できたところから、前へ持ってきてください。



点線枠の中辺りに一番のオススメを書く

5 活動クラスマックス（15分）

【3：クラスで、対応方法を共有する（5分）】

みてみたいと思います。Aグループは・・・です。
～両方の方略について、おすすめの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～



キャラテンはツールボックスの中から茶色のファイルを出します。Aグループシートを机の真ん中に広げ、グルーブカードも2枚出します。～授業タイトルをがし、評定シートとグルーブナーを黒板に貼る～

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。これはつからみたくな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、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、ちがうところにははれる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「で起きるだけ使ってみたい」へ貼るようにしましょう。

～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ピール出来るように、アピールすることをシートの□の中へ書き込みましょう。時間がある人は、もうひとつアピール出来る内容を考えて、二つ目の□の中へ書き込みましょう。アピールというのは、自分たちの方法がよいということを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)



(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、繋いで流れるカウントダウンの後にしつかり声を出して「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することができます。そして、見事に正解すると、アピールすることができます。

スライド・クリック

ちなみにAグループさん、出口はどこだと想いますか?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番ですか。～グループバナーのAグループ～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



番号カード(3種)

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。

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。



見事2番が正解です。拍手。という形です。

《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上げたグループに回答権を与える。グルーブバナーに番号を貼る。
- ②他に考えられる回答を別のグループに問い合わせ、グルーブバナーに番号を貼る。
- ③正解を差し、正解の場合のみ、一番最初に回答権を得たグループにアピールをさせる。
- ④一番最初にアピールしたグループ
- *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.できるだけ使う場合は、先生カードを「ときどき使ってみたい」に貼る。
- *「せつたい使つてみたい」にカードがある場合は、先生カードを追加する。
- ⑤アピールが終了したところのグルーブカードの横に、マグネットを貼る。

見事2番が正解です。拍手。という形です。

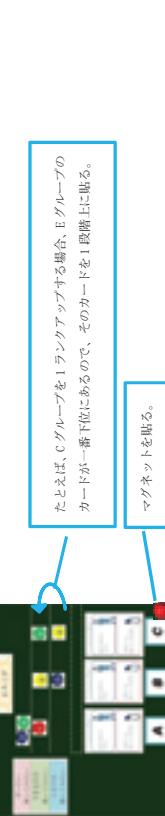
《実施手順》

- Bグルーブさんが早かったです。何番の出口でしようか。せーの。3番ですね。
- ～グルーブバナーのBグルーブ～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? はいと言つて立ちましょう。3, 2, 1, はい。
- Cグルーブ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。
- ～グルーブバナーのCグルーブ～②のカードを貼る～
- 1番を選ぶグルーブさんはありますか? ないです。

※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抜する場合

*全員(多めに)举手&立ち上がったグループに当てる。

*一人だけちらほら挙げているなどの場合は「何人が挙げていますが、グルーブ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。



スライド・クリック



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、しっかりと頑張りましょう。

《最初に言つたグルーブの番号が間違えだった場合》

正解は3番でした。Bグルーブさん、正解です。拍手。Bグルーブさん。アピールをお願いします。
※当てる順番は、「グルーブ全体→キャラクター→記録係の順」。それでも、アピール出来なかつた場合は「残念、アピールできませんでした! 次回は頑張りましょう」といつて、ランクアップしない。
大変良いアピールでした。Bグルーブさんは1枚が1ランクアップします。拍手。

《全部が間違えだった場合》

正解は1番でした。残念。どこも選んでいたグルーブ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後、次の問題へ移る～

#5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 p. 他者の感情への対処方法の現状を把握できる。**《再アピールの場合》**

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、先ほどのアピールよりも、より説得力のあるアピールをお願いします。

《POINT》

*しつかりアピ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～

正解	1問目：③	2問目：①	3問目：②
			

《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い**スライド・クリック**

ダブル・ポイント・チャンスです。拍手。

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。しっかり頑張りましょう。



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

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、グレーブナーの欄に数字を記載する～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、しっかりアピールしてくださいました。たくさんの方々が分かりました。拍手。



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。アワロラ女王も心を開いてくださるかもしません。」

#5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 p. 他者の感情への対処方法の現状を教えてください。

《再アピールの場合》

正解は7番でした。B グループさん、再び正解です。それでは、相手の感情への対処方法には様々なものがあることを認識させる

まとめ（7分）

相手の感情への対処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など、気付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があれば教えてください。

※3人開く。意見が出ない場合には記録係にあてる

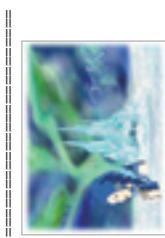
スライド・クリックあきらは胸元が熱も感じて汗も出ます。
一等、皆さんほんとがまんをしながら笑って
笑って胸元が熱も出ます。
どちらの方が長生きできるでしょうか？7 インセンティブ質問 この時間のラスト・クエスチョンです。この質問は大人でも難しい質問なので、よく
考えてみてください。Aさんは相手が怒るといつも怒つて対応します。一方、Bさんはがまんをしながら笑つて
対応します。どちらの方が長生きできるでしょうか？10秒間考えましょう。Aさんだと思う人。Bさんだと思う人。
～児童の意見をそれぞれの立場から一人ずつ聞く～怒つて対応すると、血压があがつたり、けんかになつたりします。でも、怒つている相手に我慢して笑つて対応
すると大きなストレスがたまつてしまい、ひどいときには病氣になつ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です。また考えてみてください。**8 終盤ストーリー(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。

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開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、来春を探し出し、この国を救うために力を
かしてくださいますか？」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、以下の内容を児童に伝える～

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。人によつ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い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とできましたね。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に指示する～

第6時間目

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ④ 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.(-部注釈参照)

#6C共通 ver.(-部注釈参照)

感情の理解と対処の育成 6年生

操作目標 ④ 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

アuroラ女王の側近、ナヴィと出会い、相手のきもちを察し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！！」

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 車掌・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）

キャブテンと記録係さん、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ブテン、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、これまでやつ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、どんな考え方になつているのかを予想して、相手の考え方を変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つたことが分かつて安心したよお～。そこで、

1

#6C共通 ver.(-部注釈参照)

#6C共通 ver.(-部注釈参照)

アuroラ女王の側近、ナヴィと出会い、相手のきもちを察し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uroラ「私はこの国の女王、アuro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つきました。」

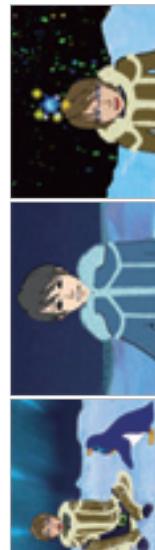
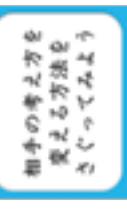


アuroラ「光の国に戻すですか？そんなんこと、しないで頑張。わたしはこのままがいいの。この状態だとみんなが私に寄り付かないわ。相手がいると、相手に気をつからせて、自分まで疲れてしまう。一人の方が気楽なのよ。」
来幸「あなたのきもち、わかります。」アuroラ「わかるの？」
来幸「はい。私も相手のきもちを考えて、悩んでしまうことがあるから。でも、みんなあなたのことをとても心配しているわ。」



アuroラ「違うんですって？そんなんこと、しないで頑張。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、相手に気をつからせて、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、わかっています。」アuro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も心配しているわ。」

展開（33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



2

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ④ 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.(-部注釈参照)
#6C共通ver.(-部注釈参照)

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~

4 活動助走 (15分)

【1】相手の認知バーチャンを予測する (4分)

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

それでは、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つた時が2つ書いてあります。
「①列にならんでなかな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が約束をやぶつたので、友だちAがイライラしている」

こんなとき、③：友だちはどんな考え方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」と考へて、怒るかもしませんね。
～グループカード(青)を上述のよう貼り、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)



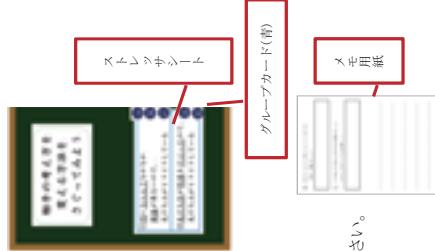
～準備が出来たところで、次へ進む～

【2】相手の認知を察察するための検査方法を考える (6分)

次の問題です。みなさんが今書いてくれた「かんがえ」を変え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、「人生あせてもしよ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。

みなさんで話し合い、先ほどと同じように記録係さんはメモ用紙の中にある、③の下の□の中に書きながら
相談してください。

ただし、みんな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も、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。これはダメです。



そして、出来たところから、さきほど書いてもらった⑥のものもと、今回考える⑤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見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⑤、⑥の小さな記載&グループ名(裏側)と、鏡太のシール(裏側)が貼ってある。⑤の方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。

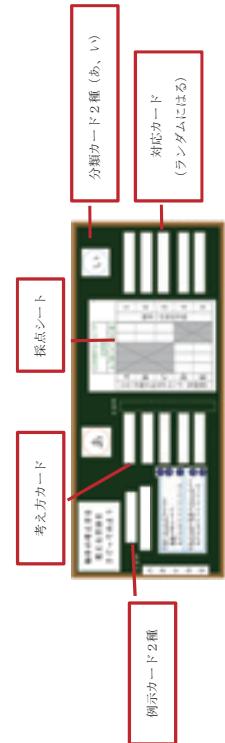
※探点シートと分類カードを貼る。

※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、授業者はランダムに一番右側へ貼る。

※グループ・バーの横に正答率を書く。

※支持率、正答率が分かるように、チョークで記載する(下記参照)。



感情の理解と対応の育成 6年生
操作目標 ④ 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

【3：クラスで共有する（5分）】
はじめて考え方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～

繋いで、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～

【4：よりよい対応方法を考える（5分）】
キャラクターはジーパンホックスの中から【番から5番(6番)までの番号札】があるので出します。

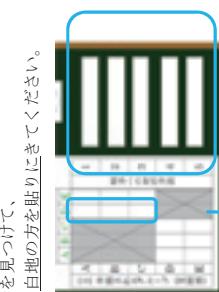
問題です。ここに、いかりのきもちになつたとき、

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う組み合わせを見つけて、

番号札を貼りにきてください。私は表が白地、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×がしてあるところ以外について考

えてください。



たとえば、Dグループなんだつたら、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。

たとえばDグループの場合、ここにふさわしい対応方法の番号札を貼る先生はどのグループがどの対応方法を考えたのかがわからないように、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、他のグループが貼ってくれた番号がどのぐらい一致しているのか、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番を貼っていたら、100%の支持率ですね。

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しょう。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）

～準備が出来たところで、次へ進む～
スライド・クリック



【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真ん中で星マークがうで示す。
※対応方法についても必要に応じて読みみ、見童へと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グループ全体会に聞き、答えられない場合は「Aグループさんははどうですか？」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

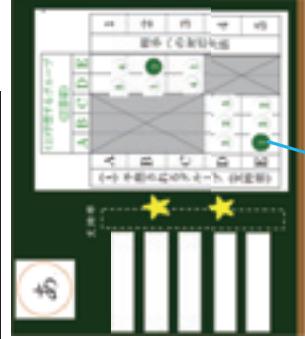


エンジニア・タイム！です。
今、他のチームの意見を聞いてもらいたいと思います。そして、カードをチーンジした方がよいと思つたチームもあると思います。そのチームは、番号札を変えてもらってかまいません。

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。

～チー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グループさんですね。どうして変更したのか、理由を教えてください。

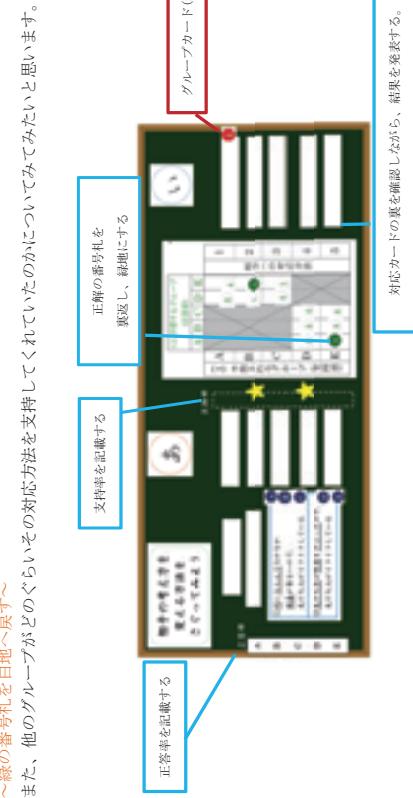
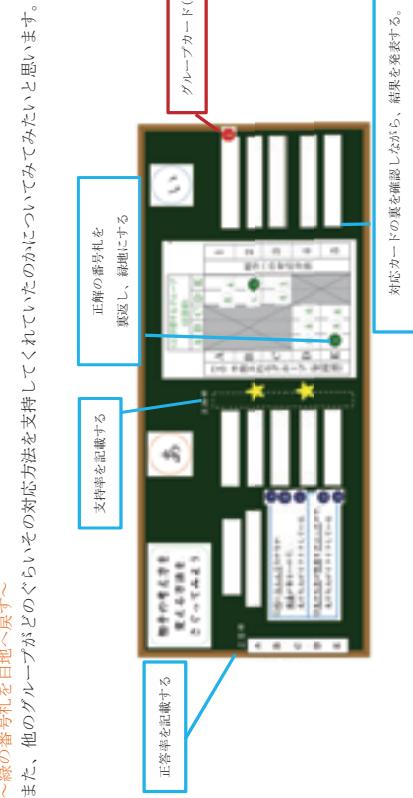


感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ④ 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 ④ 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

【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。
～最もによつて生まれれる考え方への対応方法について、新たな発見があつた人は教えてください。
※3人聞く。意見が出来ない場合には記録係にあてる

スライド・クリック



《支持率の発表》

✿いちばん上から対応カードを裏返しにし、臨場感を持つて発表する。
✿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。→ グループカード(赤)を貼る
Eグループさんの1番を支持してくれていたのは、Aグループさんでした。→ 番号札を縁地にする
支持率は・・・3枚中1枚でしたので、33%の支持率でした。→ 支持率欄へ記載
～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》

続けて、正答率をみてみましょう。
Aグループさんは正答率33%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。



スライド・クリック



8 終結ストーリー(00'40")

お話を続きをみましょう。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 ④ 他者の感情が生じる思考を捉え、対応することができる。

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、よかったです。」
来幸 「ううですね。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、相手の考え方を変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、相手のきもちが生まれたときの考え方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に指示する～

第7時間目

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

#7(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 r. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考え・実行することができる。

他者の感情に対応することができる (3)

導入 (5分) 前回の復習も行ながら、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つておく
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)

キャラクternと記録係さん、よろしくお願いします。
そしてグループのみなさんもキャラtern、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、相手のきもちに対応する方法、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練習したいと思いません。勉強することは、わかりましたか？

3 導入ストーリー(02'00')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



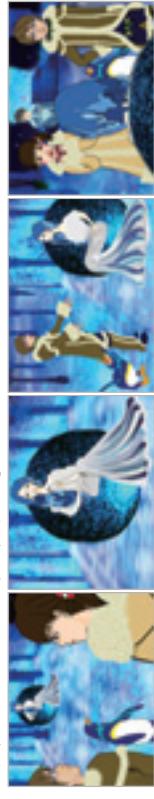
シロー「やあ、みんな。うさぎのシローです。来幸も無事に見つかって、本当によかったです。そして、アヴロラ女王と会って、考え方を変える方法を練習していたわ。おかげで女王陛下も元気になっていたよ。来幸、ありが

#8(共通 ver. (一部注釈参照))

ナヴィガトリア「ここがアヴロラ女王の住む城です。来幸がいそそうな場所をこれだけ歩いたのですから、あと考えられるのはここしかないです。」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できる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！」来幸「冬真！よかつた、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。」来幸「い、いえ。」
ナヴィガトリア「ところで女王陛下は？」



来幸「それが、國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れてしまつて。」
アヴロラ「やはり私は無理だわ。また同じことを繰り返してしまう……。」
冬真「大丈夫です。最初でもうまくつかえるようになります。」
アヴロラ「練習？」来幸「そうね。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えし、練習する



前回までのあらすじ

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

#7(共通 ver. (-一部注釈参照))

#7(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 r. 他者の感情へ対応する、様々な方法を考え・実行することができる。

4 活動歩き (10分)

【1 : 相手の感情への対応内容を考える (10分)】

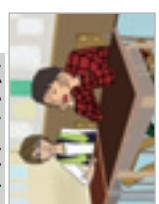
今から3つのシーンをみてもらいます。

スライド・クリック



一つ目はいかりのきもちになっている人へ対応しているところです。

スライド・クリック



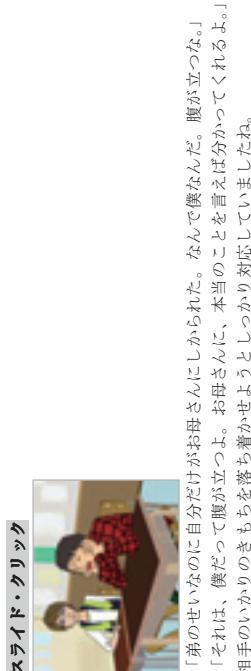
三つ目はよろこびのきもちになっている人へ対応しているところです。

スライド・クリック



二つ目はうれしいのきもちになっている人へ対応しているところです。

スライド・クリック



二つ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。

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つて、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



「みたかったテレビ番組がうつかりして見れなかつたの。がっかりだわ。」「それは、残念だつたね。クラスの誰かが録画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てしっかり対応していましたね。

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、腹が立つていたら、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、もっと喜ばせる言葉のことです。たとえば、「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つてもらいます。

#7(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 r. 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ます。

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



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、別の共感する言葉やよろこびの場面について考えましょう。説明シートも参考にしてください。

時間は3分です。

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)

スライド・クリック



スライド・クリック

～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～

「横を通った自動車に泥をかけられた。歩行者をみてよ！」(セリフ後にカーテンが閉まる)

#7(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 r. 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ます。

【5 : 活動クライマックス (20分)】
今から演技をしてもらいますが、ただ演技をしてもらはないので、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レー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、怒った人が出きます。
対応出来た人は、場面のスライドが流れた後に旗を持って「はい」と言つて立ちましょう。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、紙をみんなから、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
と思ったら旗を持つ「はい」と言つて立ちましょう。二人のうち、どちらかがその場で演技してもらいます。

演技がしがちから出来たグループは1ポイント獲得できます。
～銀大ボ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、グラスに貼つてもらいいます。しっかりと頑張りましょう。
～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ましょう。



感情の理解と対処の育成 6年生
操作目標 r 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。

怒っている人が出できました。対応出来ると思った人はカーテンが閉まつたあとに、旗を持つて「はい」と言つて立ちます。二人がしつかり立つ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つたらセリフを言います。先生がやつてみます。

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、雨が降つていたし、周りがよく見えていたからもしかないよ。」

※授業者が上記のセリフを言う。

このように言います。ポイントは心をこめて、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了たときはチャンスです。しつかり頑張りましょう。



それでは、本番です。



手は膝の上に置いてください。Readyと言つたらGOと言つてください。

Ready (教師) GO (児童)

スライド・クリック

～各場面スライドが流れれる～

誰かいませんか? A グループさんが早かったです。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つたらセリ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れる～



#7(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 r 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。

みなさん、今セリフできもちが落ち着くなあと思つ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ボイント獲得です。拍手。～グループバナーにポイントを貼る。一人でも手があがつている場合にはボイント獲得とする。

※発表者がない場合には、旗が1本だけあがつているグループに当てる。

まったくあがつていない場合は、課題が当たつ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つたら適宜誘導する。

《以下、各課題の内容》

	A～C の課題	D～E(F) の課題
①	 <p>友だちに貸していた本がよごれてい戻ってきた。どうしてなの、腹が立つ!</p>	 <p>友だちが約束をしてたのに来なかつた。何やつてんだ。腹が立つ!</p>

【3：喜び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、がつかりした人が出でできます。ボイントが2倍になります。しっかりと頑張りましょう。

～以下、シングルボイント時と同様。時間がない場合は、最大のマークをクリックすると表示形式に飛ぶ～

《以下、各課題の内容》

	A～C の課題	D～E(F) の課題
②	 <p>今晚は大好きな料理と聞いていたのに違つたの。楽しみにしていたのに、落ち込むなあ。</p>	 <p>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、がつかりだよ。</p>

○○くん。ありがとうございました。

【4：喜び感情における対応内容を共有し、実践する (5 分)】



繋いで、トリブル・ポイント・チャンスです。拍手。

今からスライドに、よろこんでいる人が出でます。やつ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。しつかり頑張りましょう。

～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!	いつものAさんとBさん、あなたならどちらを選ばなければいけません。

次からは、だれも考えていない場面が登場します。引き続き頑張りましょう。

《以下、予備の課題》

⑦いかり	⑧がっかり	⑨がっかり

【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～

キャラテンと記録係さんは、前へペナントを贈呈します。みなさんは、相手の喜びのきもちへしっかりと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つて帰つてもらい、授業後教室に掲示すると良い～

まとめ (10 分)
相手の感情へうまく対応することを知り、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



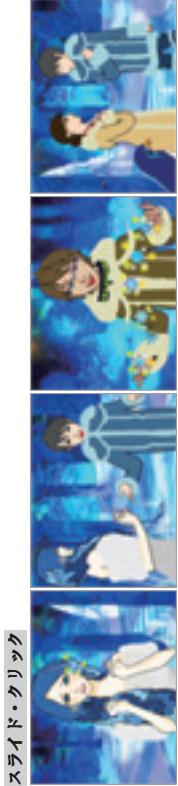
6 シェアリング この時間の感想を教えてください。
* 相手への声掛けの内容について、気づいたことがあれば教えてください。
※3 人聞く。意見が出来ない場合には記録係にあてる

スライド・クリック

「いつものAさんとBさん、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したら、AさんとBさん、あなたならどちらを選ばなければいけません。どちらかを選ばなければいけません。

7 インセンティブ質問 この時間のラスト・エクスチョンです。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さんとAさんから一人ずつ聞く～
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つていて実行できそうです。でも、人によつて違つて当然ですね。いろいろな方法を知つて実行できれば、どちらの人と一緒になつても大丈夫ですね。

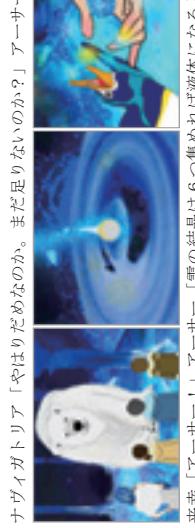
8 終盤ストーリー(03'00') 話の続きをみましょう。スクリーンに注目してください。



アウロラ「みんなと一緒に練習をして、自信がつきました。もう大丈夫です。」
ナヴィガトリア「よかったです。こんなに元気そな女王陛下のお顔を見たのは本当に久しかりました。」
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「本当にわ。」
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す。。。」

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

#7(共通 ver. (一部注釈参照))



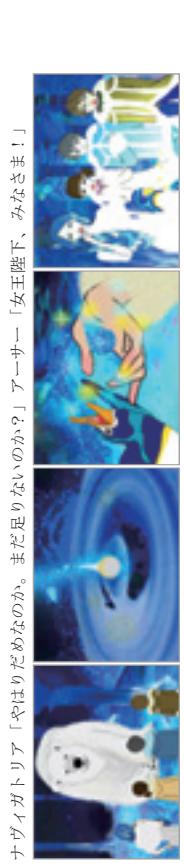
】



】

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

#8(共通 ver. (一部注釈参照))



】



】

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す。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……もしかして……。」銀太「これだ！？」

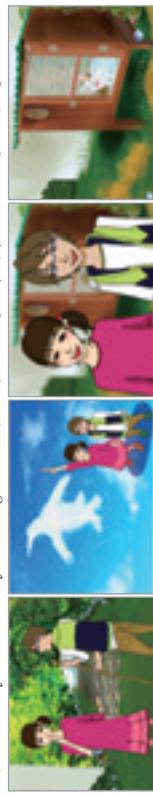


】



】

アヴロラ「冬真、来幸。」来幸「女王様？」ナヴィガトリア「私は溶け、水になり、光の国にもどりました。あなたの方のおかけです。」冬真「光の国に戻って、本当によかったです。」アヴロラ「お二人は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させていただきますが、その優しく、また強いお心は、どうかそのままに。」来幸「みん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。」
アヴロラ「Psycho dream fly down right now (心の中にある夢は、今、あなたのものとへ)」



】



】

冬真「女王、ナヴィ！」友人「そろそろ授業がはじまるよ。」来幸「はーい。あれ？ 私何をしていたんだっけ？」
冬真「俺たち掃除をしてたんだよね。」友人「ねえ、あの雲、ベ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「本当にありがとうございます。」



】



】

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。

第8時間目

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？
ツールボックスに録画のファイルがあります。キャラバンは出して下さい。
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、みんなで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？楽しくくれたかな？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「うさぎ水河の国を光の国へ戻すために、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ることができたんだ。そして、二人は銀太とともに学校から逃げ出した僕を探すための旅？をはじめたよ。そこで相手の特徴や声や言葉から相手のきもちを気付いたり、オトメも加わって、相手のきもちの種類について考えてくれていたね。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もらいたいと思います。

感情の理解と対処の育成 6年生

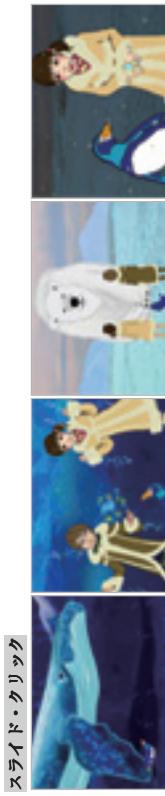
#8(共通ver.)

スライド・クリック



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？
ツールボックスに録画のファイルがあります。キャラバンは出して下さい。
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、みんなで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



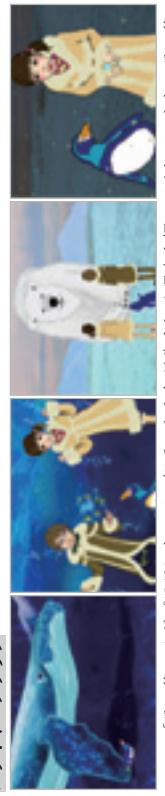
例えば、きもちについてでは、Aくんがゲームを買ってもらって、喜んでいました。
そのときの考え方については、ずっと前からほしかったからです。などのように発表してください。

家でも学校でも良いですよ。
ただし、相手の名前は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しょう。

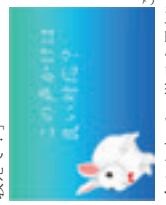
～2～3人に聞く。抑制がかかるついている場合は、他の教師（IT、担任の先生など）に聞く。それでも答えないときはや絶対がないときは、各グループの記録係さんに聞く～

みなさん、たくさんの相手のきもちやかんがえに気づくことが出来ているようですね。
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「その後、メガブテラにあって、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、繰けて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、がつかりのきもちは元気に、いかりのきもちはしづまる、よろこびのきもちはもつとう

感情の理解と対応の育成 6年生
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、どう思うのかをしつかり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たんだよ。」はどうでしょう？
「今度がんばればいいよ。ぶぶだよ。」はどうでしょう？
「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、教師が説明の上で誇張する。

【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、一番にはならなかつたかもしないよ。」

「転んでも、3人も重い歩かしたじやない。」
※良い対応

「だいじょうぶだよ。転ばなかつたら一番になついたこと、みんな知つていてるよ。」
※良い対応

○友だちから「その服似合つてる」とつて言われたの。うれしい。
「ほんとに似合つてる。びつたりだね。」
※良い対応

「ううかな。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ださいました。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「服を着美に綻けていた二人。でも、その後二人は離ればなれになってしまった・・・。来春と離れた冬真は、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つてくれていたね。一方の来春はアツロラ女王に会い、相手の考え方を変える方法を探つてくれていたね。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。よかったです。では、最後の問題。できるかなあ？」

#8(共通 ver.)

感情の理解と対応の育成 6年生

#8(共通 ver.)

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、どう思うのかをしつかり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たんだよ。」はどうでしょう？
「今度がんばればいいよ。ぶぶだよ。」はどうでしょう？
「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、教師が説明の上で誇張する。

【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、一番にはならなかつたかもしないよ。」

「転んでも、3人も重い歩かしたじやない。」
※良い対応

「だいじょうぶだよ。転ばなかつたら一番になついたこと、みんな知つていてるよ。」
※良い対応

○友だちから「その服似合つてる」とつてと言われたの。うれしい。
「ほんとに似合つてる。びつたりだね。」
※良い対応

「ううかな。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ださいました。それでは、続きをみてみましょう。

スライド・クリック



(セリフの後にカーテンが閉まる)

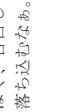
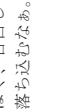


(セリフが流れたらあと)

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～

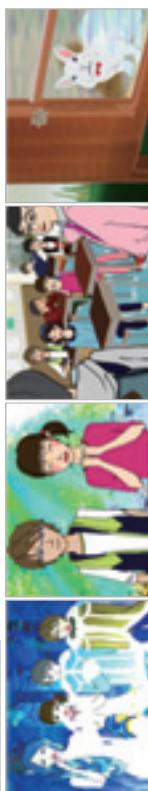
《以下、各課題の内容と対応例》

①がっかり	②いかり
	
対応例 ぼく、告白してふられたんだ。 落ち込むなあ。はあ。	となりの人がニュースをこぼして、お気に入りの蝶ネクタ イが汚れたんだ。本当に腹が立つよ。

③よろこび	④うれしさ
	
対応例 それは残念だったね。 また良い出会いがあるよ。	それは腹が立つよね。 でも、ニュースなら洗濯した ら綺麗になるよ。

3人ともしつかいで対応をしてくれました。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。本当にありがとうございます。またどこかで、会える……
かな？じゃあね！」

みなさん。きもちの授業はどうでしたか？もう気がついている人もいるかもしませんが、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、相手のことちからないときが多くあります。簡単ようで、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）



※各グループで誰に授業のかを授業者の数をあらかじめ決めておく。
※各グループで誰に授業のかを授業者の数をあらかじめ決めておく。
※各グループのキヤブテンでもOK。
例) それでは、Aグループさんは全員立ちましょ。〇〇さん、前へ出てきてください。
～配布後は、認定証保存ポケットに収納後、児童用ファイルにとじ、保管させる～

※度りの時間で事後評価、あるいは追加のまとめを適宜行う。

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ろう。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., Possel, 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ナル教育 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