

育 Me 科 学習指導案「こころの信号機」

○ねらい

怒りや強い衝動を感じたとき、感情に任せた行動をとってしまうことの危険性に気づき、感情を落ち着かせる方法を学ぶことで、感情に大きく左右されない行動がとれるようになる。

○活動の流れ

	活動内容	進め方・支援	育 Me 科の視点			
導入 10分	<p>1 あいさつ</p> <p>2 学習内容の理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・つい、カッとなって、物を壊したり、人に当たってしまった経験の有無を問う。 (例)ある、ない。 ・モデリングから、感情に任せた行動の問題点について認識する。 <p>場面Aさんは先生から頼まれた仕事(鉛筆を10本ずつにまとめる作業)に集中して取り組み、もうすぐ終わりそう。そこにBさんがやってきて、いたずら(まとめた鉛筆をばらばらにされる)をした。Aさんはカッとなり、Bさんを突き飛ばしてけがをさせてしまった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・モデリングをみて、思ったことを問う。 (例)突き飛ばしたのがよくない、いたずらをしたBさんもよくない、等 ・感情に任せて行動してしまうことの問題点を問う。 (例)わざとではなくてもけがをさせてしまった、等 <p>3 本時のめあての掲示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・感情をコントロールするコツを学習することを伝え、課題を提示する。 <p>「こころの信号機」をつかって気持ちを落ち着かせよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・危険防止のため、Aさん役Bさん役どちらも教師が演じる。 ・わざとやったわけではなくても、感情に任せた行動が問題を招いたことに気づかせる。 				
展開 30分	<p>4 「こころの信号機」について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・普通の信号機の意味を確認する。 青…すすめ 黄…注意 赤…とまれ ・こころの信号機の意味を確認する。 赤…とまれ(怒り MAX は危険。) →止まるためにどうするか問う。 (例)深呼吸する、他のことを考える、等 黄…よく考えよう →どんな方法で解決できそうか問う (例)先生に言う、なぜやったのか聞く、別の遊びをして気持ちを切り替える、等 青…やってみよう →どの方法がよさそうか問う。 (例)先生に言って間に入ってもらう、別の遊びをして気にしないようにする、等 <p>5 ロールプレイ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアになってロールプレイ。役割を交代しながら、①～③をやってみる。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>場面①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テストの丸つけのために並んでいて、順番を抜かされた。 </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>場面②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ろうかを歩いていたら、ふざけて追いかけっこをしていた人にぶつかった。 </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>場面③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをぶつけられたうえに、謝りもせず、ボールを持っていかれた。 </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・代表者にロールプレイしてもらう。 <p>こころの信号機</p> <p>赤…とまれ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・落ち着くために深呼吸 <p>黄…よく考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・怒りを感じた原因や問題を解決するための方法を探す ・解決法は1つではなくたくさん考える <p>青…やってみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・考えた中で一番の方法を実行する 	<p>場面①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テストの丸つけのために並んでいて、順番を抜かされた。 	<p>場面②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ろうかを歩いていたら、ふざけて追いかけっこをしていた人にぶつかった。 	<p>場面③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをぶつけられたうえに、謝りもせず、ボールを持っていかれた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「こころの信号機」ポスターを提示する。 ・一つだけでなく、複数の解決方法を考える。 ・場面①～③の台本を配布 ・時間があれば、代表でロールプレイした児童へ感想や助言をする。 	
<p>場面①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テストの丸つけのために並んでいて、順番を抜かされた。 	<p>場面②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ろうかを歩いていたら、ふざけて追いかけっこをしていた人にぶつかった。 	<p>場面③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをぶつけられたうえに、謝りもせず、ボールを持っていかれた。 				
まとめ 5	<p>6 ふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに授業の感想を記入する。 ・実際の生活で「こころの信号機」を使う場面があったら、ワークシートにそのときの状況を記録するよう指示をする。 <p>7 あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートを配布 				