

育 Me 科 学習指導案 「相手はどんな気持ち？」

○ねらい

相手の気持ちを理解することの重要性に気づく。また、「相手の気持ちを知るヒント」を学び、それを使って相手の気持ちを理解し、相手と上手に付き合う・姿勢を育てる。

	活動内容	進め方・支援	育 Me 科の視点
導入	<p>1 あいさつ</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時の学習「ちょっと落ち着いて」をペアで確認する。 <p>2 学習内容の理解</p> <ul style="list-style-type: none"> 表情の写真(プレゼン資料①)を提示し、感情を表す言葉を確認する。 「悲しい、寂しい、・・・」 教師によるモデリング 相手の気持ちを考えず、怒らせてしまう。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈場面〉朝、登校後に。 A:「おはよう。」 B:「おはよう。」(暗い表情で声に元気がない。) A:「～。」(Bの様子を確認することなく、勝手に楽しそうに話し出す。) B:「うるさいな、ちょっと静かにしてくれん？」</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【相手の気持ちを理解するためのポイント】</p> <p>①顔の表情 ②声の大きさ ③しぐさ ④周りの様子</p> </div> <p>3 本時のめあての掲示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>相手をよく見て、相手の気持ちを読み取って行動しよう！</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ペアで確認後、全体で確認する。 この場面で、A はどう対応するとよかったか問いかけ、考えさせる。 B の気持ちを確認する。また、どこから判断したか確認する。 声のかけ方について意見が出た際は、そのために相手のどこに着目するのか問い返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 「おかめのあいさつ」を用いる。 感情を表す言葉を確認することで、自分の感情を表出することにもつなげたい。 気づかせたいのはあいさつをした時点での行動である。 「話しかけない」という対処法はここでの学習の妨げになるため拾わない。
展開	<p>4 ロールプレイ1</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 グループ 3～4 人で活動する。(A: 演者 BCD: 感情を読み取る) A がカードを引き、その場面に書かれた通り演じる。BCD が A の様子から感情を推測する。 1 場面終わるごとに、感情をどこから判断したかグループで話し合う。 <p>5 ロールプレイ2</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 グループ 3～4 人で活動する。(A: 演者 B: 相手の感情を読み取り、声をかける。CD: 評価者) ロールプレイ1と同じ要領で A が演じる。相手の感情に合わせた適切な声かけだったか CD が評価する。1 場面終わるごとに BCD は役割を代入する。 <p>※場面カードは別資料</p>	<ul style="list-style-type: none"> ゲームではないことを確認する。 カードの場面をグループで共有したうえで、A はロールプレイを行う。 使用する場面カードはロールプレイ1と同じ。 ロールプレイ後に、全員でどんな声かけをするとよかったか考えさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> A が出す感情はすべてマイナスであるため、そうした対処法を児童が覚えないう、教師が務める。 声かけに対する A の気持ちを、全員で考える。
まとめ	<p>6 ふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が生活している姿を振り返る。日頃、相手の気持ちを考えずに接することがないか考える。 振り返りシートを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> 日本人は「エクマンの理論」で示された表情(諸外国の人の表情)とは違うことを簡単に抑える。 	<ul style="list-style-type: none"> 周りのことを考えずに自分の気持ちを出ることがないか、という視点ではない。