

みんなのきもちセット 教師用ガイド



LEGO® Education
Preschool

SO MANY WAYS TO
LEARN, TOGETHER



45018

LEGOeducation.jp



education

目次

はじめに	3
学びのねらい	5
導入用アクティビティ 1-お顔のブロックを使った遊び	6
導入用アクティビティ 2-キャラクターの紹介	8
レッスン	
レッスン 1 - ジェーソンの不運な日	10
<small>悲しい気持ちに向き合う</small>	
レッスン 2 - ジェイデン、不安になる	11
<small>不安な気持ちに向き合う</small>	
レッスン 3 - ゾウィ、自分の意見を持つ	13
<small>意見の違いに向き合う</small>	
レッスン 4 - ジェイデン、新しいことを試す	15
<small>忍耐について学ぶ</small>	
レッスン 5 - マドックス、いたづらをする	17
<small>自分の行いが他人にどう影響するか理解する</small>	
レッスン 6 - ジェーソンの怒りんぼモンスター	19
<small>怒りに向き合う</small>	
レッスン 7 - マドックス、ジェイデンの スペースに入り込む	21
<small>人との距離について学ぶ</small>	
レッスン 8 - ジェーソン、仲間はずれにされたと感じる	23
<small>嫉妬に向き合う</small>	
レッスン 9 - ジェーソンとジェイデン、 事故は起きるものだと学ぶ	25
<small>事故が故意ではないことを理解する</small>	
レッスン 10 - ジェイデン、がっかりする	27
<small>失望感に向き合う</small>	
レッスン 11 - ゾウィ、恥ずかしい思いをする	29
<small>恥ずかしさに向き合う</small>	
レッスン 12 - ジェーソンとジェイデン、 うまく仲直りできるかな	31
<small>トラブルを解決する</small>	
付録	33

みんなのきもちセット 教師用ガイド はじめに

対象者

みんなのきもちセット教師用ガイドは、保育園、幼稚園の先生を対象としています。先生が子どもたちの社会的スキル、たとえば、感情の認識と理解、自己表現、建設的な方法でのトラブル解決といったスキルを発達させる際の補助教材として利用できます。

目的

みんなのきもちセット教師用ガイドは、子どもたちが楽しく夢中になりながら、さまざまな感情について学び、共感する心を養う機会を提供します。各レッスンにはシナリオとカラフルなイラストが含まれ、子どもたちと関係が深い問題に直面するキャラクターが描かれます。たとえば、ジェイデンは平均台を歩けるようになりたいと思っていますが、落下してばかりいます。あきらめずに続けられるでしょうか？

みんなのきもちセット教師用ガイドでは、社会や感情に関する重要な話題について、先生が楽しくシンプルに説明する方法を提案しています。各レッスンでは、子どもたちがよく直面するシナリオが提示され、子どもたちは自分やほかの子どもたちの感情や好みについて学びます。

各レッスンを通じて、先生は子どもたちが感情を区別する手助けをします。その際、それぞれの感情に「良い」や「悪い」といったラベル付けはしません。その結果子どもたちは、感情とはさまざまな刺激に対する反応であり、自分の感情と向き合う適切な方法を学ぶことができると理解し始めます。また、様々な感情があることに気づき始めます。こうした過程を経て、子どもたちに新しい言葉を紹介すると、自分の感情を説明し、表現する力が高まります。第二外国語の学習者にとって、実感できる状況の中で新しい単語を学ぶことは、大いに役立ちます。目で見えるきっかけやシナリオは、子どもたちが単語の意味を連想する後押しをします。

子どもたちは、全レッスンに設けられた重要な質問に沿って、社会性&情緒面のスキルを自分なりの方法で発揮するプロセスを進んでいきます。レゴ®デュプロの組み立てアクティビティは、創造力、協調性、問題解決能力を向上させます。

みんなのきもちセットのレッスンは、先生やクラスの必要性に合わせてカスタマイズすることができます。みんなのきもちセット1セットは、一度に8人の子どもたちが使用できます。レッスンでは、ペアになって作業することを提案しています。各レッスンのお話しは、集団遊びの時間にクラス全員に紹介するか、小人数のグループ向けに紹介することができます。アクティビティは、教室全体、または小人数のグループで行うことができます。目次にはレッスンの簡単な説明が記載されています。導入用アクティビティを実施した後は、好きな順番で各レッスンに取り組めます。

また、クラスの状況や設備の状態に合わせてシナリオや内容をカスタマイズするのも、子どもたちをお話しに引き込みやすくします。たとえば、「集団遊び」を「朝の会」に変えたり、プランコでの遊びを自分のクラスに合わせた遊びに変えたりして、お話しをアレンジします。

子どもたちが既に身に付けている知識、語彙、経験に応じて、異なる結果が予想されます。子どもたちの口頭での受け答え、モデル、ごっこ遊びのやり方はさまざまです。子どもたちに関連する質問に変えたり、お話しを作ることで学習効果を高めます。子どもたちは、お話しの中のキャラクターの代わりに、自分や知っている人のモデルを組み立てたがるかもしれませんが、こうしたアレンジをすることで、学習体験を充実させ、独自性を高めることができます。



みんなのきもちセット 教師用ガイドのレッスンを通じて、子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 感情を認識し、理解する
- 自分への自信を持つ
- ごっこ遊び
- 共感する心を発達させる
- 問題解決

みんなのきもちセットについて

- みんなのきもちセット教師用ガイドには 12 のレッスンがあります。
- アクティビティには、レゴ® エデュケーションみんなのきもちセット (45018) が必要です
- みんなのきもちセットのレッスンは、4C アプローチに従っています。

レッスンの仕組み

各レッスンは、レゴ® エデュケーション 4C アプローチと呼ばれる、自然な流れの中で効果的な学習体験を得られるような仕組みを採用しています。各レッスンは、「Connect (結びつける) 」と「Construct (組み立てる) 」という 2 つのフェーズ (所要時間 20 分) から始まります。子どもたちがレッスンに積極的に取り組めるように、その後、「Contemplate (よく考える) 」および「Continue (さらに続ける) 」フェーズに進みます。

Connect (結びつける)

Connect フェーズでは、短いお話しや話し合いを通じて子どもたちの好奇心をかきたて、知っていることを活用させつつ、新しい学習体験への準備を整えます。

Construct (組み立てる)

このフェーズで子どもたちは、実践的な組み立てアクティビティに参加します。人、場所、モノ、アイデアのモデルを手で組み立てている間、頭の中では組み立てているものに関する新しい情報を整理、保存するプロセスが進行しています。

Contemplate (よく考える)

Contemplate (よく考えてみる) フェーズでは、子どもたちに取り組んだことを振り返り、レッスンの Construct (組み立てる) フェーズで身に付けたことについて話し、自分の意見を共有する機会を設けます。子どもたちは各レッスンで、自分のモデルを使い、ごっこ遊びをしながらトラブルを解決するように促されます。

Continue (さらに続ける)

このフェーズでの新しいチャレンジは、子どもたちがこれまでレッスンで学んだことを土台にしています。こうした拡張的アクティビティによって、子どもたちは新しく学んだ知識を応用できるようにします。

注意すべき点

みんなのきもちセットのレッスンの策定には、アメリカの乳幼児の社会性および情緒面の発達に関するガイドラインを参照しています。次ページの表は、このアメリカの教育ガイドラインをベースに、日本の幼稚園の学習指導要領についても触れています。各レッスンの最後に掲げるヒントを使って、関連する社会的・情緒的スキルをそれぞれの子どもたちが習得しているかどうかを判断できます。このヒントに掲げる項目は、各レッスンで実践され、または取り上げられている特定のスキルや情報を対象にしています。



みんなのきもちセット 学びのねらい		学習のねらい											
学習のねらい	社会性	情緒	言語	身体	認知	創造性	問題解決	自己認識	他者認識	共感	協力	リーダーシップ	責任感
1. 感情を認識し、理解する	●	●						●	●				
2. 自分への自信を持つ								●	●				
3. ごっこ遊び										●	●		
4. 共感する心を発達させる										●	●		
5. 問題解決												●	●

みんなのきもちセット 学びのねらい

学習の目標

	園児は、感情を体験、認識し、表現することができる。	園児は他人の感情を理解することができる。	園児は、友だちと協力することができる。	園児は自分の考えや気持ちを表現することができる。	園児は、自分の好みを認識し、伝えることができる。	園児は、新しいことに自信を持って挑戦できる。	園児は、考えや気持ちを伝え、共感し合うことができる。	園児は自分の行動が他人にどう影響するかを理解することができる。	園児は建設的な方法でトラブルを解決することができる。	園児は適切な方法で感情を表現することができる。
導入用アクティビティ 1- お顔のブロックを使った遊び	●	●								
導入用アクティビティ 2 キャラクターの紹介	●	●								
レッスン1 ジェーンの不運な日	●		●							
レッスン2 ジェイデン、不安になる		●		●						
レッスン3 ソウィ、自分の意見を持つ		●			●					
レッスン4 ジェイデン、新しいことを試す						●	●			
レッスン5 マドックス、いたづらをする								●	●	
レッスン6 ジェーンのおどろき		●							●	
レッスン7 マドックス、ジェイデンのスペースに入り込む		●						●		
レッスン8 ジェーン、仲間はずれにされたと感じる		●							●	
レッスン9 ジェーンとジェイデン、事故は起きるものと学ぶ								●	●	
レッスン10 ジェイデン、がっかりする									●	●
レッスン11 ソウィ、恥ずかしい思いをする		●								●
レッスン12 ジェーンとジェイデン、うまく仲直りできるかな								●	●	

導入用アクティビティ 1 – お顔のブロックを使った遊び

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

お顔のブロックを 8 個用意します。

レゴ・デュプロのブロックを使って、感情にまつわるゲームをしましょうと子どもたちに呼びかけます。異なる感情に名前を付けてもらいます。

子どもたちに、ブロックの中からひとつを手にして、そのブロックの顔の表情を見るように促します。

ブロックに描かれた目や口の形を指摘します。

うれしいときについて子どもたちに話してもらいましょう。うれしいとき、自分の顔はどんなふうに見えるでしょうか。

感情を言い表す言葉は、感情ごとに異なること、こうした言葉は意味は似ていてもまったく同じではないことを説明します。

- 右隣のイラストの丸で囲んだブロックが浮かべている表情を説明するには、おこっている、イライラする、ムツとするといった言葉を使うことができます。

カッとする、イライラする、ムツとするという気持ちの似ている点と違う点について話し合しましょう。ハッピー、楽しい、うれしいなど、ほかの例を子どもたちに示します。

- 子どもたちとゲームをします。1 人の子どもにお顔のブロックを 1 つ選んでもらい、ほかの子どもたちに見せないように伝えます。
- その子どもにブロックに描かれた感情と同じ表情をしてもらいます。
- ほかに子どもたちに、どの感情を表現しているのかを当ててもらいます。
- 子どもたちがさまざまな顔の表情をすぐ区別できるようになるまで、ゲームを続けます。同じブロックに感情をあらわす言葉を複数答えることもできます。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- この顔からは、どんな感情が見て取れるかな？
- この顔が楽しそう/悲しそうと思うのはどうして？

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 感情を表すさまざまな言葉になじむ
- 顔の表情と身ぶりは人の気持ちを表すことを理解し始める

語彙

感情、顔の表情、イライラする、ムツとする、楽しい、うれしい、キャラクター、身ぶり



お顔ブロックの拡大画像を付録でご覧いただけます。

Construct (組み立てる)

- お友だちといっしょに、お顔のブロックを使ってキャラクターを組み立てるよう、子どもたちに指示します。

Contemplate (よく考える)

人の気持ちを理解すると、適切に対応できることを子どもたちに伝えます。さまざまな感情に適切に対応する方法について話し合しましょう。ある状況には効果的でも別の状況では効果的でないことがあることを説明しましょう。

- 例：お友だちが悲しいときに、おかしな冗談で元気づけられる場合があります。ただ、別の状況で、お友だちは悲しい気持ちに向き合う時間と空間が必要な場合もあります。

身ぶりを見ることも他人の気持ちを理解するひとつの方法である点について話し合います。身ぶりを使って、さまざまな感情を見せながら、子どもたちに各感情を区別してもらいましょう。

たとえば次の質問を試みましょう。

- 異なる感情を認識することはなぜ重要なのでしょうか？
- 人の気持ちを理解するには、顔の表情のほかに、どのような方法があるのでしょうか？

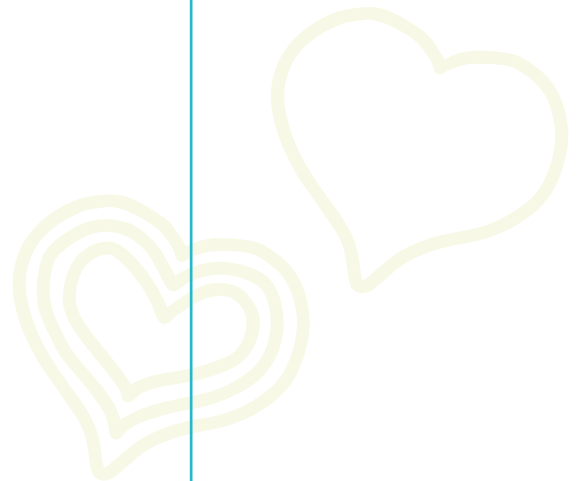
Continue (さらに続ける)

- 身ぶりで感情を示せるように、お友だちといっしょにキャラクターを子どもたちに組み立て直してもらいます。
- 組み立て終わったら、順番に自分のモデルを見せるように子どもたちに伝え、そのモデルが表現している感情をほかの子どもたちが指摘できるようにします。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは感情を理解し、適切に言葉で表現できる。
- 子どもたちは他の人の感情を理解することができる。



導入用アクティビティ 2 キャラクターの紹介

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- みんなのきもちセットの主要キャラクターのイラストを子どもたちに見せます。
- お友だちといっしょに、キャラクターのひとつを組み立てると、子どもたちに説明します。
- これから、あおぞら幼稚園（名前は変更可能）のマフィン先生と子どもたちが出てくるお話をすると、子どもたちに伝えます。

Construct (組み立てる)

- 子どもたちをペアに分けて、各ペアにキャラクターのひとつを割り当てます（マフィン先生、ジェイデン、ジェースン、マドックス、ゾウイ）。
- お友だちといっしょに、割り当てられたキャラクターを組み立てるように、子どもたちに伝えます。

Contemplate (よく考える)

- キャラクターのモデルを、子どもたち全員が見える場所に置きます。
- お話しには、組み立てたキャラクターが全部登場すると、子どもたちに伝えます。
- お話しの冒頭を子どもたちに読む際、各キャラクターのモデルを持ち上げます。

マフィン先生の紹介

マフィン先生は自分のクラスの子どもたちが大好きです。いつも笑顔で子どもたちに明るく「おはよう!」と挨拶し、子どもたちを「ハグ」します（もちろん、子どもたちが嫌がる場合は別です）。新しい知識を学ぶことに意欲的です。花、石、虫、種など、庭で見つけた小さなちょっとしたモノを学校にしょっちゅう持ってきて、子どもたちにさわらせてたり、観察させたりします。

あおぞら幼稚園ではあまり問題は起こりませんが、実際に起こると、マフィン先生の「真剣な顔」が出てきます。念のため言うておきますが、先生の顔が真剣になるのは、子どもたちに怒っているからではなく、心配しているからです。

先生は、こどもたちが本人、クラスのお友だち、グループ全体にとって、適切な行動ができるように 手助けしたいと心から願っています。どんなときも、問題を解決するうえで、子どもたちを励まし、手を差し伸べる心構えをしています。

ジェイデンの紹介

こちらは新しいお友だちのジェイデン。日課に従うことが好きで、朝、着替えをして、シリアル朝食をとり、ママといっしょに車で幼稚園に行きます。

幼稚園に着くと、マフィン先生の朝のハグを受け、ママにお別れのキスをします。それから、おやつテーブルでバナナを食べ、集団遊びの時間まで、親友のマドックスといっしょに、ブロック置き場で遊びます。

お部屋の中でジェイデンの別のお気に入りの場所が、砂場です。でもお友だちのマドックスに、腕に砂をかけられるため、ジェイデンは嫌な気分になって、ひとりでほかの場所に行きたくなります。ジェースンと遊ぶのも好きですが、時々、誤解されることもあります。でも全体的には、クラスのお友だちも気に入っていますし、マフィン先生のことは本当に大好きです。

学習のねらい

- 子どもたちは他の人の感情を理解し始めます。

語彙

まじめ、砂場、集団遊び、創作遊び場、ブロック置き場



マフィン先生



ジェイデン

拡大画像を付録でご覧いただけます

ジェースンの紹介

こちらはジェースン。幼稚園の何から何までもが気に入り！ さまざまな物事を学ぶことを楽しみ、マフィン先生が教室のどこを変えたか、見つけるのに熱心です。

彼女にとって、マフィン先生は世界中で一番素敵なお先生。だから、教室のあらゆる規則に必ず従おうと一生懸命取り組んでいます。ほかのお友だちが規則に従わないことに、かなり困っています。そのことに気づくと、心の中が落ち着かなくなります。

ジェースンは、集団遊びの時間で新しいお話について話し合うことや、創作遊び場で本を作ることが好き。親友のゾウィと、いっしょに色々な遊びを楽しみます。

マドックスの紹介

マドックスは元気いっぱい！ ママとパパには「小さなおさるさん」というあだ名で呼ばれています。うっかり者で、じっとしてないからです。マドックスは、短気ではありませんが、自分がおもしろいと思ってやったことでも、他人にとっておもしろくないことがあるということをいつも理解しているわけではありません。こうしたトラブルは、親友のジェイデンとの間で時々起こります。

マフィン先生は、けが人が出たり怒りで手がつけられなくなる前に2人をなだめるために仲裁によく入ります。そして、教室では静かにするときと、エネルギーを発散するときがあるとマドックスが気づくように、手を尽くします。

マット、大きなボール、柔らかい登れる遊具がある運動場や屋外の遊び場は、学校でのマドックスのお気に入りの場所です。自由に登ったり、走ったり、レスリングしたりできるのですから。

ゾウィの紹介

こちらはチャーミングなゾウィ。誰とでも仲良くでき、どんな遊びにも柔軟に適応できます。ゾウィが創作遊び場で新しい絵の具を使いたくても、親友のジェースンが虫の観察広場にある空のハチの巣を見に行きたいと言えば、ゾウィはどうするでしょう。わかりますよね？そう。友だちを喜ばすために自分のやりたいことは二の次にします。

通常、ゾウィはこんなことを気にしません。「こだわらない」性格なのです。でも最近、お友だちがそうしなくても自分の好みを押し通したい気持ちになっています。初めて味わうこの気持ちに、ゾウィはどう対処したらいいかわかりません。マフィン先生の助けが必要かもしれないと考えています。

- 組み立てたキャラクターを見せあうように子どもたちに伝えます。
- 各キャラクターの気持ちと、何が原因でそういう気持ちなのかについて子どもたちに話してもらいます。キャラクターの紹介に出てきた例を利用するとよいでしょう。

Continue (さらに続ける)

- 再びペアになって、あおぞら幼稚園の一部を組み立ててもらいます。
- 各ペアが組み立てた部分をひとつの大きな幼稚園に合体させ、人形と幼稚園のモデルを使って遊ぶ機会を子どもたちに与えます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは感情を認識し、名称を付けることができる。
- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。



ジェースン



マドックス



ゾウィ



拡大画像を付録でご覧いただけます

レッスン1 ジェースンの不運な日

園児8人まで

Connect (結びつける)

- これからジェースンについてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- ジェースンは、不運な(とても嫌な)1日を過ごしています。
- レッスン1のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

今朝、ジェースンはママに普段と同じ時間に起こされましたが、眠くてたまりませんでした。ベッドから出て、着替えをしました。お気に入りの洋服は汚れていたため、別の洋服を着なければなりませんでした。パパが朝ごはんに出してくれたのは、ジェースンの嫌いなオートミールでした。

学校に行くと、お友だちのマドックスが蹴ったボールが偶然泥をはね上げ、ジェースンは泥だらけになってしまいました。しばらくして、ジェースンはつま先を岩にぶつけてしまい、かなり痛い思いをしました。午後になり、家に帰っておいしいイチゴを食べるのが待ち遠しくてたまりませんでした。ところが、家では妹のナリがイチゴを残らずたいらげてしまっていました。

ジェースンはこの不運な1日に対して、とても腹が立ちました。自分の部屋に行き、うまくいかなかった全部の出来事を思い出して、涙が出てきました。泣き終わり、深呼吸をすると、気分が軽くなりました。

別のおやつを探しに、台所に行くと、ナリが自分のイチゴを分けてくれたため、ジェースンはとてもうれしく感じました。結局、それほど不運な1日ではなかったのかもしれない。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- ジェースンのような、運が悪いと思った日はこれまでにありますか？
- 物事がうまくいかなかったとき、ジェースンはどんな気持ちになりましたか？
- 物事がうまくいかなかったとき、あなたはどんな気持ちになりますか？

Construct (組み立てる)

- お話しの中で問題に直面しているときのジェースンの表情を、お友だちといっしょに組み立てるよう、子どもたちに指示します。

Contemplate (よく考える)

お話しの中でジェースンがどんな気持ちになり、何をしたかをお友だちと順番に演じるように、子どもたちに指示します。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- ジェースンは自分の感情をどのように示しましたか？
- ジェースンは気分をよくするために、何をしましたか？
- ほかにどんなことをしたら、ジェースンの気分はよくなるでしょうか？

Continue (さらに続ける)

- お友だちといっしょに、ナリとイチゴを組み立てるように、生徒に伝えます。
- お話しの中で、ジェースンとナリがイチゴを分けた場面を演じてもらいます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは感情を認識し、名称を付けることができる。
- 子どもたちはパートナーと協力することができる。

学習のねらい

- 時間をかけて悲しみに向き合い、気持ちを落ち着かせることは大事なことなのだともどもたちは理解します。

語彙

運が悪い、偶然



拡大画像を付録でご覧いただけます

レッスン 2 ジェイデン、 不安になる

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- これからジェイデンについてのお話をすると子どもたちに伝えます。
- ジェイデンは、あることについて不安になってしまうと説明します。
- 不安とは、落ち着かない気分や、神経質な状態であると説明します。
- 不安なときにどんな顔になるか子どもたちにやってみてもらいます。
- レッスン 2 のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話を声を出して読みます。

幼稚園に行く途中、ジェイデンはママと手をつないでいました。ジェイデンは朝の日課が好きです。どんなことが起こるか予想できるからです。まず、ジャケットを壁にかけて、靴をロッカーに入れます。次にジェイデンとママは、頭に赤い花のクリップを付けた大好きなマフィン先生に挨拶します。挨拶したら、ママにお別れのキスをして、食卓について、朝のバナナを食べます。

ジェイデンのロッカーを整理した後、ジェイデンとママは、いつもマフィン先生が笑顔とハグで迎えてくれる部屋に入りました。ところが今朝はジェイデンが見たことのない女の人がドアのそばに立っています。

「おはよう。カップケーキ先生よ！ お気の毒にマフィン先生は風邪をひいたの。だから、今週末まで私があなたの先生よ」と見知らぬ女の人は言いました。

ちょうどその時、ジェイデンはテコンドーのクラスの初日や床屋さんに行かなくてはならないときにいつも感じるのと同じ気分をお腹のあたりで感じました。ジェイデンはママに飛びついて、お腹に顔をうずめました。カップケーキ先生といたくありませんでした。マフィン先生にいてほしかったのです！

Construct (組み立てる)

- ジェイデンと、カップケーキ先生かジェイデンのママのどちらかをお友だちといっしょに組み立てよう、子どもたちに伝えます。

Contemplate (よく考える)

ジェイデンのモデルに彼の気持ちについて語るごっこ遊びをするように伝えます。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- ジェイデンはなぜ不安を感じたのでしょうか？
- ジェイデンの不安感について考えます。これは危険信号でしょうか？
 - 危険信号とは、何かが危険であると身体が知らせる方法であると説明します（たとえば、高いものに登ると、心臓の鼓動は速く強くなる可能性があります）。
- ジェイデンは不安のあまり、良いことが見えなくなっていましたか？
- 不安感によって、ジェイデンはやるべきことができなくなりましたか？
- あなたはどんな時に不安になりますか？
 - 必要に応じて例を挙げましょう。たとえば、歯医者に行く、新しい人に会う、床屋に行くなどです。

指導のヒント： 子どもたちは先生に関する個人的なお話を聞くのが好きです。自分自身の子ども時代の不安な体験やどうやってその体験を克服したかを話すと、子どもたちが考えをめぐらすのに役立ちます。

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 不安感とは、役に立つ体験を見逃し、やるべきことを妨げる原因になる可能性を理解する
- 不安感とは、危険な状況にいるという危険信号である可能性を理解する
- 不安感を克服するいろいろな方法があることを理解する

語彙

不安感、不安、危険、心配、危険信号



拡大画像を付録でご覧いただけます

Continue (さらに続ける)

子どもたち全員で、不安な場面向き合う方法を歌にしましょう。

始まりの歌詞：「不安な気持ちをわかっているなら。」 次の歌詞と振り付けを加えます。たとえば、次の歌詞はどうでしょう。

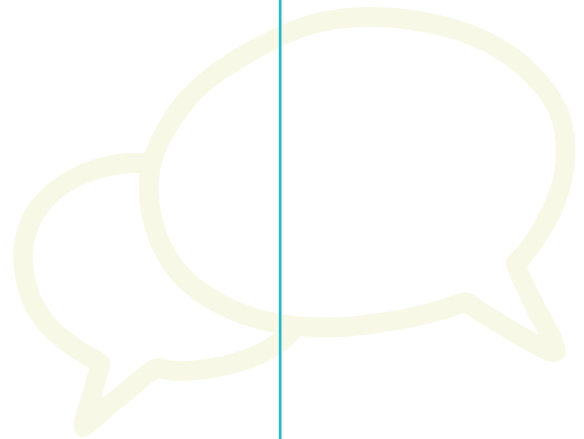
- ママに言ってごらん
- お風呂に入ろう
- ママに寄り添おう
- ハグしてもらおう
- 何か楽しいことを考えよう
- 笑顔を見せよう
- 歌をうたおう
- 冗談を言おう
- お腹から息をしよう

何度か歌を歌ったら、モデルを使いながら、歌に出てきた不安の克服方法のひとつを演じるように子どもたちに伝えます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは自分の考えや気持ちを表現することができる。
- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。



レッスン3 ゾウイ、自分の 意見を持つ

園児8人まで

Connect (結びつける)

- これからゾウイとジェースンについてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- ゾウイは普段、友だちの望みどおりのことをやりますが、このお話しでは、ジェースンがやりたいこととは別のことをやりたいと考え、ジェースンを怒らせてしまいます。
- レッスン3のイラストを生徒に見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

ジェースンとお友だちのゾウイは「双子のようだ」とマフィン先生に言われます。二人とも入園するときに同じタイプのリュックサックと靴を買いました。月曜日にポニーテールに同じリボンをつけようとあらかじめ決めていました。おやつにはいつもいっしょに座ります。毎日、自由遊びの時間には、手をつないで創作遊び場に行き、2人のママたちのためにずっと本作りをします。

ある日、集団遊びの時間の後、ゾウイとジェースンはいつものように創作遊び場に行こうと手をつなぎました。でもその日、ジェースンはゾウイに別の方向に引っ張られていくのを感じました。パズルやゲームで別の遊びをしたいとゾウイが言うのです。

ジェースンはゾウイのこの提案にさえびっくりしました。

パズルやゲームではママのために本を作れないよ。形に残るものは何もね！ パズルを解くには時間がかかるし、自由遊びの時間がつぶれちゃうときもある。そう、ジェースンは思いました。

でも、ゾウイの考えは変わりませんでした。元々、静かに座ってパズルをするのが好きなのです。それに、ママはもう、先週ゾウイが作った本をたくさん持っています。

ゾウイは、一度試してみようとジェースンを促し、パズルやゲームの方に手をそっと引っ張りました。ただ、ジェースンはその状況を受け入れられず、ゾウイの手を振りほどいて腰に当て、大股でその場から離れました。ゾウイが別の新しいことを試したいということに面喰いながら、パズルやゲームなんて、私たちの遊びじゃない！

ゾウイとジェースンは、いつもはどんなことにも意見が合いますが、今回は目を合わせることもさえしません。ゾウイはどうしたらいいかわからず、助けてもらおうと、マフィン先生を探しに行きました。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- マフィン先生は、ゾウイにどんな提案をしたいと思いますか？
- 二人のけんかを解決するにはどんなことができるかな？
- あなたが嫌いなことが好きな仲の良いお友だちはいますか？
- 好みの違いで、問題が起きたことがありますか？

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 好きなことと嫌いなことは人によって違うことを理解する
- お友だちが好きなことと違うことを好んでもよいのだと理解する

語彙

けんか、嫌いなこと、好きなこと



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- 自分が好きなものをお友だちといっしょに組み立てるように子どもたちに伝えます（実在の人を含まないように指示します）。
- 次に、自分が嫌いなものをお友だちと組み立てるように子どもたちに伝えます（実在の人を含まないように指示します）。

アクティビティのヒント： 組み立てるときの目安となるよう、また好きなものと嫌いなものと比較できるように、組み立てるもののカテゴリーを提案しましょう（たとえば、食べ物、おもちゃ、動物、園内にあるもの、自分の寝室にあるもの、本のキャラクターなど）。

Contemplate (よく考える)

自分たちのモデルをクラスのお友だちに見せるように子どもたちに伝えます。組み立てたものの題材にしたものが好きな理由、嫌いな理由を生徒に説明してもらいます。

グループのほかの子どもたち（特に仲の良いお友だち）と似ている点と違う点に子どもたちが気づくように後押しします。ほかのお友だちの好きなことと嫌いなことは、自分と違っている場合でも、尊重しなければならないと子どもたちに伝えます。

Continue (さらに続ける)

- 好きなこと・嫌いなこと表を印刷します。
- クラスのお友だちに好きか嫌いか尋ねたいことを子どもたちに考えてもらいます。
- グループが決めた項目の絵を描くか写真を貼って、ページ上部の空欄を埋めます。
- 表の上の写真が示す項目が好きか嫌いか、自分の名前欄にチェックマークを付けてもらいます。
- 全員が答えたら、結果をグループで話し合います。
- 子どもたちは、好きなこと・嫌いなこと表を使って、自由遊びの時間にデータを集めることができます。この表は、家族のふれあいアクティビティとして家族のメンバーといっしょに使ってもよいでしょう。

指導のヒント： クリップボードを使うと、子どもたちが教室を回りやすくなります。また、さまざまな項目に対して、複数の子どもたちから一度に回答が得られます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは自分の好みを特定することができる。
- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。

名前	😊	☹️

拡大画像を付録でご覧いただけます

レッスン 4 ジェイデン、 新しいことを試す 園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- 指を鳴らして、子どもにとって指の鳴らし方を覚えるのがどんなに難しいのか説明します。
- 経験があれば、ようやく鳴らせるようになった時の思い出話をしましょう。
 - 時間と練習が必要だったと説明します。
 - できるようになった時期は、自分より早い人も遅い人もいと伝えます。
 - 指を鳴らすための正しい指の位置を誰か示してくれたのではないのでしょうか。
- あきらめてしまっていたら、指を鳴らせない大人になっていただろうと語りかけます。
- 自分にとってやり方を覚えるのが難しかったことをとりのお友だちに教えるよう子どもたちに伝えます。

指導のヒント： 子どもたちに関係しそうな細かいまたは大まかな動作の例を挙げましょう（たとえば、シャボン玉を飛ばす、鉛筆を正しく持つ、コート/手袋を着る、スキップする、水に顔をつけるなどです）。

- これからジェイデンについてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- ジェイデンは、新しいことを学ぼうとしています、苦戦中であると説明します。
- レッスン 4 のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

ジェイデンは深呼吸をして、平均台に登りました。一歩小さく足を踏み出すと、身体がぐらつき始めました。もう一歩踏み出そうとしましたが、横から地面に落ちてしまいました。

再び平均台に登り、つま先を平均台の向こうの端でなく、斜めに向けて立ちます。左足を斜め前に小さく動かし、続いて右足も斜め前に小さく動かしました。するとまたぐらつき始め、前方から地面に落ちてしまいました。ジェイデンは草の上に座りました。唇が震え始めます。

平均台は苦手だ。難しすぎる。そう独り言を言います。ジェイデンの頬を涙がつきました。

しばらくして、ジェーソンが平均台のところに来ました。上に登ると、腕をまっすぐ横に広げ、片足ずつ前に出しながら、軽やかに歩きます。

驚いたジェイデンは、「どうやってやったの?」と尋ねました。

「たくさん練習したの。バランスが取れるようになるまで、パパが私の手を持って手伝ってくれたしね」とジェーソン。

「そうか」とジェイソンはうつむきながら言いました。

「私が手伝おうか」とジェーソンが尋ねます。

「ありがとう。もう 1 度やってみるよ」とジェイソンは言いました。

学習のねらい

- 子どもたちは、新しいことのやり方を覚えるには時間が必要だと理解します。

語彙

忍耐力、障害物コース、やる気を失う



拡大画像を付録でご覧いただけます

平均台に登り直したジェイデンは、ジェースンがやったように手をまっすぐ横に広げました。ジェースンはその片方を支え、バランスを取る手伝いをしました。ジェイデンが一步前に進むと、ジェースンも彼の横を歩きます。今度はそれほどぐらつきません。もう一步、またもう一步。いつの間にか、平均台の端までたどり着きました。ジェイデンは最高の気分になりました！

たとえば次の質問をしてみましょう。

- お話しの最初に、どんな問題が出てきましたか？
- ジェイデンはその問題をどうやって自分で解決しようと思いましたか？
- ジェイデンのやる気を失わせたのはどんなことでしたか？
- 草の上に座っている間、ジェイデンはどんなことを考えましたか？
- ジェイデンの問題はどのように解決しましたか？

Construct (組み立てる)

- どちらかが何か新しいことを試しながら頑張っているようすを表現したモデルを、お友だちといっしょに組み立てるよう、子どもたちに指示します。

アクティビティのヒント： 子どもたちが組み立てる題材探しに苦労している場合、いくつか例を挙げましょう（たとえば、サッカーをする、ブランコの乗り方を覚える、キックスケーターに乗る、泳ぎ方を覚えるなど）。課題を簡単にするために、平均台に乗ったジェイデンを組み立ててもらってもよいでしょう。

Contemplate (よく考える)

子どもたちにモデルについて話してもらいます。たとえば次の質問をしてみましょう。

- この新しい課題はどうして難しかったのでしょうか？
- 頑張っている間、どんな気持ちでしたか？
- 課題に対してあなたは、挑戦し続けましたか、中断しましたか、あきらめましたか、それとも助けを求めましたか？
- そうした後、どんな気持ちでしたか？

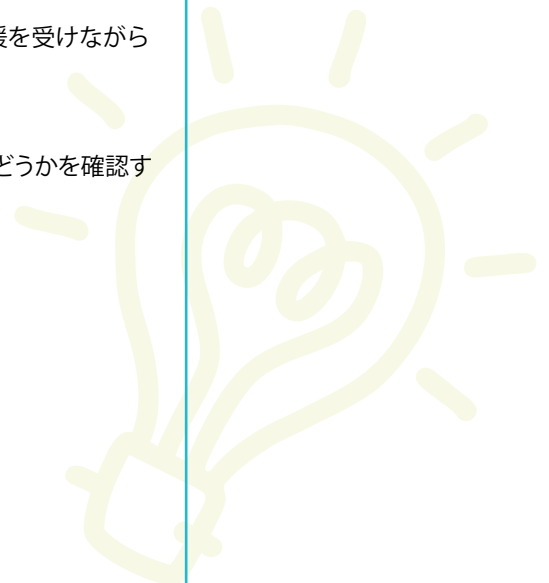
Continue (さらに続ける)

- 障害物コースとは、障害物を乗り越えていくレースだと説明します。完走するには、身体の強さと忍耐力が必要です。
- ひとりでまたはお友だちといっしょに、障害物を組み立てるよう、子どもたちに伝えます。
- 障害物を全部組み合わせて、ジェイデンとジェースン向けの障害物コースを作ります。
- 各障害物の作り手に、その障害物を乗り越える方法を説明してもらいます。
- ジェースン、ジェイデン、ほかのキャラクターのモデルを使って、クラスの声援を受けながら障害物コースを「走る」ように子どもたちに指示します。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは新しいことに自信を持って挑戦できる。
- 子どもたちは考えや気持ちを認識できる。



レッスン5 マドックス、いたずらをする 園児8人まで

Connect (結びつける)

- これからマドックスについてのお話しをすると生徒に伝えます。
- お話しの中で、マドックスはほかの子どもたちが嫌がったり、避けたりするようなことをすると説明します。
- レッスン5のイラストを生徒に見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

ある日、幼稚園で、マドックスは大暴れしました。自由遊びの時間に、大声をあげながら、おもちゃのトラックを部屋のあちこちで走り回らせていました。そして、ほかの数人の子どもたちが高い塔を組み立てているのを目にしました。

マドックスはブロックの塔にトラックを突っ込ませて、「衝突！ バン！ ガシャン！」と叫びました。

ブロックがあちこちに飛び散りました！

ジェースンが大声をあげます。「マドックス、ひどいじゃない！」

マドックスは、ジェースンを見無視して、おもちゃのトラックを走らせながらその場を去って行きました。

おやつ時間に、マドックスはおやつテーブルに駆け寄り、両手いっぱいレーズンをつかむと口の中ほうりこみました。ほかの子どもたちの分は一粒も残っていません。

「レーズンがとても食べたかったのに」とジェースンは悲しそうにつぶやきました。

同じ日、ほかの子どもたちがみな、お絵かき道具を片付けている間、マドックスはとんでもないいたずらをする。赤のクレヨンでほかの子どもたちの絵に口髭やあご髭などを描いたのです。そして立ち上がり、おもしろくなった顔を笑い飛ばしました。

ジェイデンは、マドックスがやったことに気づいてどなりました。「マドックス！ 僕の絵を台無しにしたな！」

「いや、おもしろくただけさ！」とマドックスはやり返します。

その日の終わりに、何人かの子どもたちが運動場で鬼ごっこをしていました。マドックスも仲間に加わろうとしました。

「つかまるもんか、カメさん！」マドックスは「鬼」役の男の子に大声で叫びます。男の子はマドックスを見無視して、ジェースンを追いかけてタッチしました。

「つかまえてみろよ」とマドックスはジェースンに言いました。

ジェースンもマドックスを見無視しました。

マドックスはマフィン先生のところに走って行き、「誰も僕と遊ぼうとしない」と文句を言いました。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- あなたはマドックスと遊びたいですか？ 遊びたい/遊びたくない理由は？
- 遊ぶお友だちを増やすため、マドックスが変えるべきことは何でしょう？

学習のねらい

- 子どもたちは、自分の行動が他人にどう影響するかを理解し始めます。

語彙

いたずら、態度



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- お友だちとペアになって取り組むよう、子どもたちに伝えます。
- お話しのイラストをもう1度子どもたちに見せます。
- 各ペアにマドックスかお話しに出てくるほかのキャラクター1人を組み立ててもらいます。

Contemplate (よく考える)

各ペアに、お話しの中の場面を演じてもらいます。次に、もう1度場面を演じてもらいますが、今度はマドックスの態度を良いお友だちがするような態度に変えます。

Continue (さらに続ける)

他の人をどう扱うかによって、自分に対する他の人の気持ちがどのように影響するかを子どもたちに思い出してもらいます。相手の気持ちを理解することも良いお友だちの条件のひとつであると子どもたちに伝えます。

- お顔のブロック1個とほかのブロックを使って、お友だちといっしょにお人形のモデルを1つ組み立ててもらいます。
 - 身体のパーツやほかの特徴(洋服、靴、帽子など)について考えるように促しましょう。
 - このセットに付属するお話しのイラストや組み立てカードを例として見せましょう。
- 組み立てたモデルを使って、「お友だち探し」という名前のゲームをすると子どもたちに伝えます。
- 「お友だち探し」のセリフを読んだら、子どもたちに全部のモデルを見て、各セリフに一番合うモデルを選んでもらいます。
- セリフごとにそのモデルを選んだ理由を子どもたちに答えてもらいます。注:各セリフに複数のモデルが適する場合があります。

「お友だち探し」のセリフ

- 会ってみたいと思わせる顔を持つお友だちを探そう。
- 何かを心配しているように見えるお友だちを探そう。
- 心がなごむやさしい言葉をかけてくれそうに見えるお友だちを探そう。
- 寂しそうに見えるお友だちを探そう。
- 楽しいことがやりたそうな顔をしているお友だちを探そう!
- わがママを言ったことがないお友だちを探そう。
- 気分を落ち着かせる時間が必要に見えるお友だちを探そう。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは自分の行動が他人にどう影響するかを理解することができる。
- 子どもたちはお友だちと仲直りすることができる。



レッスン 6 ジェースンの怒りんぼモンスター

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- これからジェースンについてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- このお話の中で、ジェースンは我を忘れるほど腹を立ててしまうので説明します。「怒りんぼモンスター」を落ち着かせる必要があります。
- レッスン 6 のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

ジェースン、ジェイデン、ゾウィ、マドックスはかけっこをしています。各自が順番にスターターと審判になり、次はマドックスがスターターになる番です。ジェースン、ジェイデン、ゾウィがスタートラインに並びました。

マドックスが叫びます。「位置について、用意、ドン！」

最初にゴールラインを超えたのはジェースンでした。次にジェイデン、最後はゾウィでした。ジェースンは勝ったと喜んで、両腕を高く上げました。

するとマドックスが言ったのです。「ジェイデンの勝ち！」

「違う、私の勝ちよ！」とジェースンが反論します。

「いや、勝ったのはジェイデンだ。 やったぞ、ジェイデン！」 マドックスは片手を上に伸ばして、ジェイデンとハイタッチをしました。

ジェースンはマドックスのところに走り寄り、彼を押しました。「ずるしてる！」

ジェースンは大声を上げて顔を真っ赤にして泣き出しました。地面に寝そべり、足をドタバタさせています。

マフィン先生が走ってきて、ジェースンをなだめます。「ジェースン。あなたの怒りんぼモンスターが暴れ出したようね。深呼吸して落ち着かせましょう。」

「どうやるかわかんない！」泣き叫ぶジェースン。

「教えてあげるわ。まず、お腹に手を当てて。次にお腹が前に大きく膨らんだと感じるまで、大きく息を吸って。それからお腹が元どおりになったと感じるまで息を少しずつ吐くの。怒りんぼモンスターが落ち着くまで、繰り返して」とマフィン先生は説明しました。

お腹で呼吸する方法を試すと、シーズンの気分はずっとよくなりました。

「マドックス、押してごめんね」とジェースンは謝りました。

「いいんだよ。君が勝ったのかもしれないし」とマドックスが言いました。

「もう 1 回かけっこしよう！ もう怒らないと約束する」。そうジェースンは言いました。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- かけっこに勝ったのはジェイデンだとマドックスが告げたとき、ジェースンはどう感じましたか？
- どうしてそう感じたのでしょうか？
- ジェースンは自分の気持ちにどんな反応を示しましたか？
- ジェースンのとった行動に問題はありますか？ またそれはなぜですか？

学習のねらい

- こどもたちは、腹が立ったときに気分を落ち着ける方法を学び始めます。

語彙

怒り、お腹から呼吸する



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- お友だちといっしょに、怒りんぼモンスターを子どもたちに組み立ててもらいます。
- 怒りんぼモンスターは、怒っているときの気持ちを表したものだと言明しましょう。

Contemplate (よく考える)

組み立てた怒りんぼモンスターを使って子どもたちにごっこ遊びをしてもらいます。怒りんぼモンスターを落ち着かせることができる方法を演じるように子どもたちに指示します。

たとえば次の質問を試してみましょう。

- あなたが最後に怒ったのはいつですか？
- 怒った理由は何でしたか？
- 身体はどう感じましたか？

Continue (さらに続ける)

- お顔のブロックを1個上げて、描かれている感情を名付けます。
- ある感情を連想させるモンスターを組み立てるように子どもたちに伝えます。
- もちろん、感情は目に見えないものだと説明します。
 - 「幸せ」を実際に見ることはできません。
 - 他人がどう感じているかは、身ぶりや顔の表情、発言を聞くことでしかわかりません。
- 質問しましょう。「誰かの感情を取り出して、レゴ。デュプロのブロックを使ってその感情を表現できるとしたら？」
- にこにこモンスターはどんな特徴を持っているか、子どもたちに尋ねます。
- ペアを組んで、怒り以外の感情を持つモンスターを組み立ててもらいます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。
- 子どもたちはお友だちと仲直りできる。

レッスン7 マドックス、ジェイデン のスペースに入り込む

園児8人まで

Connect (結びつける)

- これからジェイデンとマドックスの間に起こったけんかについてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- レッスン7のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

ジェイデンとマドックスは、あきあきしていました。運動場が凍って今日で3日目です。屋内に閉じこめられ、2人は退屈しきっています。おまけにマドックスとジェイデンはジムでの遊び時間をなくすこともしょっちゅうです。たいていマドックスが運動場では度を超えてしまうからです! 始めはいいのです。でもすぐに事態は悪い方向に向かい、最後には決まって、マフィン先生に2人も見学しながら、頭を冷やさないと言われます。

たとえば、2人がバスケットボールをしていたことがありました。マドックスがボールを取ろうとタックルするとジェイデンは床に倒れました。もちろん、ジェイデンも負けてはいられず、タックルし返しました!

別の日には、スーパーヒーローごっこをしていました。ジェイデンは両手を伸ばして、マドックスに向かって武器を発射するふりをしました。マドックスはスーパーシールドでかわす代わりに、ジェイデンの手首をつかみ、引き回したため、ジェイデンはマットに倒れてしまいました。それでジェイデンはカットとなり、自分に触れないようにマドックスに要求しました。それがルールになっていました。

でも遊んでいないときにも「けんか」は起こりました。教室に戻るため、子どもたちが1列に並んでいたときのことで、マドックスは温かくて臭い息をジェイデンの耳に吹きかけました。マドックスは大笑いしましたが、ジェイデンもマフィン先生もにこりともしません。さらに事態を悪化させたのが、ジェイデンが止めろといったときのマドックスの態度です。いつものおどけた笑顔を見せて、ウィンクをしたうえ、舌を突き出しながら、ジェイデンの顔のすれすれまで、自分の顔を近づけたのです!

人には、他の人に自分の身体に触れてほしくないときや、近づきすぎてほしくないときがあると説明します。こういうときその人には「スペース」が必要です。ほかの人より広いスペースを必要とする人がいることを子どもたちに伝えます。マドックスがジェイデンの「スペース」に入りすぎてしまっていること、ジェイデンはそれを不快に感じていることを説明します。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- 人のスペースに近づきすぎたときの例を挙げられますか?
- ジェイデンはマドックスが近づきすぎたときに、どのように感じたか例を挙げてください。
- ジェイデンはどうして嫌がったのでしょうか?

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 人にはスペースが必要なときがあることを理解し始める
- 他人のスペースを尊重することを学ぶ

語彙 スペース



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- Contemplate (よく考える) フェーズで行うゲームに使う2つのキャラクターをお友だちといっしょに子どもたちに組み立ててもらいます。

Contemplate (よく考える)

人が必要とするスペースについて定義をもう1度説明します。どのくらいスペースが必要かは状況や人に応じて異なる可能性がある子どもたちがきちんと理解するようにしましょう。

- お友だちと順番に行うように子どもたちに伝えます。
- 説明したら、2つのキャラクターを隣同士に置きます。
- 組み立てたキャラクターのひとつは、どちらか本人、もうひとつのキャラクターは、これから先生が子どもたちに読む架空の各場面の登場人物だと想像するように子どもたちに伝えます。
- 次に、架空のキャラクターが自分のスペースに近づいても抵抗を感じなければ、自分のキャラクターをいっしょに動かし、近づきすぎていると感じるなら自分のキャラクターを架空のキャラクターから離すように子どもたちに言います。

以下のセリフを生徒に読み、対応を考える時間を与えます。

- あなたが悪い夢を見た後、ママはあなたをハグしたいと思います
- 知らない人があなたをハグしたいと思っています
- 登園すると、ある友だちがあなたをハグしようとします
- クラスのお友だちがあなたと取っ組み合いを始めます
- クラスのお友だちが結婚して欲しいと言ってあなたの手を取ります
- お医者さんがのどの奥を見る必要があります
- バス、飛行機、列車で他人の横に座らなければなりません

Continue (さらに続ける)

マフィン先生を組み立てて、マフィン先生が、組み立てたキャラクターたちと、スペースに入り込んでしまうことについて話し合っている場面の再現に取り組んでももらいます。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- マフィン先生はスペースに入り込んでしまうことについてどう説明しますか？
- 自分自身のスペースに入り込まれたことや、他の人の近づきすぎってしまったことについて話すことができますか？

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。
- 子どもたちは自分の行動が他人にどう影響するかを理解することができる。



レッスン 8 ジェースン、仲間はずれ にされたと感じる

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- これからジェースンについてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- お話しの中で、ジェースンが傷つき、仲間はずれにされたと感じたことを説明しましょう。
- レッスン 8 のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

屋外で遊ぶのにぴったりの午後でした。マフィン先生のクラスの子どもたちは運動場に飛び出し、三輪車、砂場、ブランコの方向にそれぞれ走っていきました。2 つのブランコは真っ先にたどり着いたジェイデンとマドックスが占領し、ジェースン、ゾウィ、リディアは、ブランコのそばの地面に座って、彼らが乗り終わるのを待っていました。女の子 3 人で笑いながら、草花を摘んでいるとき、ジェースンはダンゴムシに気づき、手を伸ばしてつかまえました。ほかの 2 人に見せようと、ジェースンが見上げたとき、驚いたことに、ゾウィとリディアはいっしょにブランコに乗っていました。足を曲げて勢いを付け始めているところでした。ジェースンの乗るブランコはありません。

ジェースンは得体の知らない不安にかられました。ゾウィは自分の親友で双子のような存在です。自分でなく、なぜリディアといっしょにブランコに乗っていたのでしょうか。リディアとゾウィがブランコを前後に揺らしながら笑っているのを見ているうちに、ジェースンはだんだん腹がたってきました。腕組みしてふくれっ面をしながらブランコから遠ざかり始めました。

ゾウィが呼びかけます。「ねえ、ジェースン、どこいくの?」

ジェースンは思いました。2 人に返事なんかするもんか。もうお友だちじゃない!

たとえば次の質問をしてみましょう。

- ゾウィとリディアはジェースンに意地悪をしましたか?
- ジェースンはどんな気持ちになりましたか?
- この気持ちを表すのはどのお顔のブロックですか?
- ジェースンは自分の気持ちにどのように向き合いますか?
- それで問題が解決しますか? その理由は?

Construct (組み立てる)

- お話しの中でジェースンが感じた気持ちを表現するモデルをお友だちといっしょに子どもたちに組み立ててもらいます。

Contemplate (よく考える)

子どもたちにモデルについて話してもらいます。たとえば次の質問をしてみましょう。

- ジェースンの問題の解決を手助けするために、あなたはどんなことを言いますか?
- リディアとゾウィには何といいますか?
- 2 人か 3 人のお友だちがいっしょに遊んでいて、自分が遊ぶスペースがなかったとしたら、あなたはどうしますか?
- どんなふうに感じるでしょうか?
- どうやってこの問題を解決できるでしょうか?

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 仲間はずれにされたという気持ちと向き合う方法を理解し始める
- 嫉妬とがっかりするという感情の認識方法を学び始める
- 嫉妬とがっかりするという感情への適切な対処方法を学び始める

語彙

嫉妬



拡大画像を付録でご覧いただけます

Continue (さらに続ける)

- お友だちといっしょに、あと2つキャラクターを組み立てるように、子どもたちに伝えます。
- 子どもたちに、キャラクターの1人が仲間外れにされたと感じているシナリオを演じてもらいます。
- キャラクターが仲間はずれにされたと感じている問題を解決する方法を演じるように、子どもたちに伝えます。

自分の感情を表現する適切な方法を学ぶことは、嫉妬を克服するひとつの方法だと説明します。

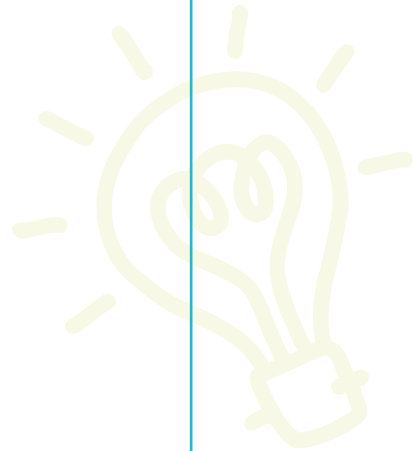
たとえば次の質問をしてみましょう。

- 嫉妬を感じている子どもたちは、怒ったり、もう友達じゃないと脅す代わりに、どうやってクラスのお友だちとのトラブルを解決できるでしょうか？
- もっとたくさんの人が利用できるように、幼稚園、保育園のどんな場所を変えられるでしょうか？
- 変えられない場所では、お友だちは嫉妬を防ぐためにどんなことができるでしょうか（砂時計を使って順番の時間を測るなど）？

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。
- 子どもたちは建設的な方法でトラブルを解決することができる。



レッスン9 ジェースンとジェイデン、事故は起きるものだと学ぶ

園児8人まで

Connect (結びつける)

- これからジェースンに起こった事故についてのお話しをすると子どもたちに伝えます。
- レッスン9のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話しを声を出して読みます。

また、集団遊びの時間です。マフィン先生はカーペットのところに集合するように子どもたち全員を呼びました。ジェースンは **喜んで** 飛んできました。マフィン先生に歌を教わったり、新しいお話しを読んでもらうのが大好きだからです。カレンダーの読み方の練習をすることだってあります！でもジェイデンは、**集団遊びを苦痛に思っていました**。歌は好きです（決して大きな声で歌わないけれど）。本も大好きです。でもずっと座っているのが嫌でした。やり過ごすために、ホッチキスやカーペットの上の細々したモノを探したり、徐々に「あぐら」を解きながら、カーペットに寝転がるようになっていました。

今日、ジェイデンはとりわけ気が乗らず、マフィン先生が本を半分しか読んでいないうちに、足を伸ばし始めました。ふいに、ジェイデンの片足がジェースンの小指にぶつかり、ジェースンはマフィン先生の楽しいお話の世界から現実に戻されます。

ジェースンは**突然の痛み**に悲鳴を上げます。「あー痛い！マフィン先生、ジェイデンに指の骨を折られちゃった！」

ジェースンは座っていたカーペットの場所から急いで先生のところに行こうとしてほかの子どもたちにぶつかりました。マフィン先生は、この騒ぎに**驚き**、本を床に落としました。ほかの子どもたちは、この一連の流れに **あきれ顔** です。

以下のアクティビティを実践してみましょう。

- お友だちといっしょに、ゲームに取り組むように子どもたちに指示します。
- お顔のブロックをペアに配ります。お話しの中に出てきた感情のひとつを象徴するお顔を各ペアが何度か特定できるように考えて配ってください。
- 次のように指示します。「これから、もう1度お話しを読みます。手元のお顔のブロックを使って、キャラクターの感情が分かる場面を探しながら聞いてください。その場面が来たら、あなたとお友だちが手元のお顔のブロックをよく確認できるように、お話しを読むのを中断します。手元のブロックがお話しの中のキャラクターの気持ちと同じなら、ブロックを持ち上げてみんなに見えるようにしてください。」
- 両側の表情が見えるように、お顔のブロックをひっくり返して確認するよう、子どもたちに念を押します。

指導のヒント： お話しを3回以上読み、子どもたちの理解を助けましょう。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- ジェイデンはジェースンを傷つけたかたでしょうか？ ジェイデンが足を小指にぶつけたのはわざとですか、偶然ですか？
- 誰かを傷つける行為が事故かわざとか、どうやって区別しますか？
- 事故かわざとかがわかると、傷つけられたときの反応が変わりますか？
- ジェースンの反応はジェイデンにどのように影響しましたか？
- ジェースンの反応は、お話の時間中、マフィン先生とクラスのほかの子どもたちにどのように影響しましたか？

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 事故はわざとではないことを理解し始める
- 事故に反応する前に、落ち着く時間をとるべきだと理解し始める

語彙

驚く、騒ぎ、喜んで、ひどい、気分が乗らない



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- お話しの結末でのジェースンとジェイデンの表情を、お友だちと一っしょに組み立てるよう、子どもたちに指示します。

Contemplate (よく考える)

ジェイデンがジェースンを傷つける事故を防ぐためにとることができる別の行動を示すシナリオを、自分のモデルを使って演じるように、伝えます（たとえば、円の外に寝転ぶ許可を求めることができた、座ったままできていることができたなど）。子どもたちにお話しをもう1度演じてもらいます。今度は、事故は起こるものだとジェースンが理解したことを示す内容とします。

Continue (さらに続ける)

うっかりお互いを傷つけたり、困らせたりする状況を子どもたちにいくつか考えてもらいます。

- 以下の例を挙げましょう。
 - 列に並ぶ
 - おやつテーブルで席を見つける
 - 運動場で遊ぶ
 - 自由遊びの時間におもちゃや道具を使う
 - 弟や妹と一っしょに車に乗る
 - 良く見えるように教室の一か所に殺到する
 - 集合写真をとってもらう
 - 展示会やショッピングで大勢の人をかきわけて移動する
- お友だちと一っしょに、「起こるべくして起きた事故」の状況を選ぶよう、子どもたちに指示します。
- 子どもたちに、2人のキャラクターと、事故にまつわるお話しを演じるのに使えそうないくつかのアイテムを組み立ててもらいます。

アクティビティのヒント: 課題を簡単にするため、お友だちにマフィン先生を組み立ててもらいます。

- マフィン先生はキャラクターが問題を解決するのをどのように手助けするかを考えるよう、子どもたちに伝えます（回答例として、休戦タイムを提案する、2人ともハグする、腹を立てる前に助けを求めることを子どもたちに教えるなどが考えられます）。
- 子どもたちに自分のシナリオでの問題解決場面を演じてもらいます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは自分の行動が他人にどう影響するかを理解することができる。
- 子どもたちは建設的な方法でトラブルを解決することができる。

レッスン 10 ジェイデン、 がっかりする

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- これからジェイデンががっかりしたことについてのお話をする
と子どもたちに伝えます。
- がっかりする気持ちとは、期待していたことが実現しないことだ
と説明します。
- 以下のお話を声を出して読みます。

発表の時間の間ずっと、ジェイデンは手を挙げて静かに座っていました。ところがマフィン先生はジェイデンに気づいていないようで、ほかの生徒を指してばかりです。ジェイデンはイライラし、不満を抱き始めました。発表の時間が終わるまで、指名されなかったらどうしよう？動物園に新しくできた「インコ・コーナー」に行ったときのすこい体験談を発表したいのに。

ジェイデンは、インコが自分のところに飛んできて、彼のカップからネクターを飲んだことを思い出していました。すると、突然マフィン先生があともう1つお話を共有する時間があると言いました。ジェイデンは、背を伸ばし、手をさらに高く上げて、先生が自分の名前を呼んでくれるように願いながら小さな音を立て始めました。マフィン先生はニコリして、ジェイデンの方を見ました。やった。待っていた時が来た。とうとう自分の番だ！ところがマフィン先生が選んだのはジェイデンでなく、彼の横の女の子でした。ジェイデンの目に涙があふれ始め、口はへへの字に歪みました。

ジェイデンのとなりの女の子は、動物園に行ったときのことを熱心に話し始めました。そこで、インコという名の鳥にエサをあげたそうです。ジェイデンは横を向いて、女の子を見ました。最初のショックは、だんだん怒りに変わっていきました。

おい！この女の子は僕の動物園の体験談を真似したんだ。僕の発表をぬすんだんだ！マフィン先生やみんなにこのことを話すつもりだったのに！そう、ジェイデンは思いました。

動物園に行ったことは自分の発表だとジェイデンは口走り始めました。するとマフィン先生は、怪訝な表情を顔に浮かべながら、唇に指を当てて、ほかの生徒の発表を邪魔しないよう、ジェイデンに注意しました。

- この複雑なシナリオには、嫉妬、不安、失望という複数の感情が含まれていることを子どもたちが理解できるようにしましょう。
- ジェイデンはまず、嫉妬しました。動物園での体験を心から話したかったのに、ほかの子が彼の代わりに話し始めてしまったからです。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- ジェイデンが感じたような気持ちを抱いたことはありますか？
- ジェイデンは自分の気持ちをどう表現しましたか？
- ジェイデンは自分の問題にどう反応しましたか？
- ジェイデンがしたことは、問題解決に役立ちましたか？

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 嫉妬と失望という感情の認識方法を学び始める
- 嫉妬と失望という感情への適切な対処方法を学び始める

語彙

がっかりする、イライラする



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- お友だちといっしょに、ジェイデンを組み立てるよう、子どもたちに指示します。

Contemplate (よく考える)

子どもたちにモデルを発表してもらいます。ジェイデンとクラスのお友だちが出てくる発表タイムの場面を子どもたちに演じてもらいます。怒って人の邪魔をする以外に、ジェイデンが嫉妬の感情を克服できる方法を子どもたちに演じてもらいます。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- 自分の順番の直前に、発表の時間がないと言われたら、どう感じますか？
- 問題を増やしたり、他人を傷つけたりせずに、自分の感情を共有したり、開放したりすることができますか？（解決策として、お腹から息をする、先生や友だちに後で自分の気持ちを話す、大声で泣く、その件に関する本を作ったり絵を描く、その出来事について、ママ/パパ/おじいちゃんやおばあちゃんに後で話すことにするなど挙げられます）。

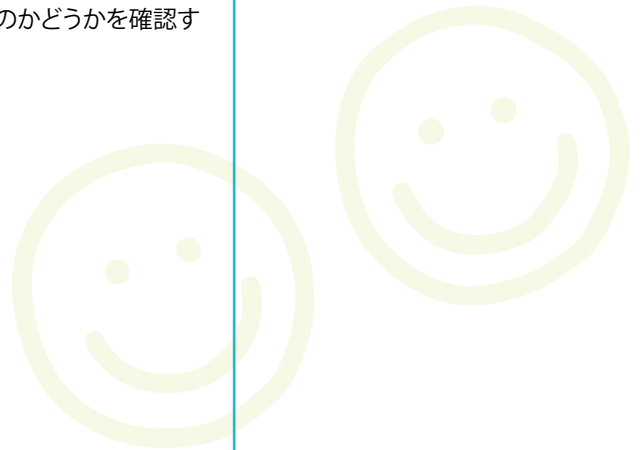
Continue (さらに続ける)

- お友だちといっしょに、子どものモデルを組み立てるよう、子どもたちに指示します。
- その子の両親は、好きなところに連れていくと言ったのに、何らかの事情で行けなくなったと子どもたちに想像してもらいます。
- がっかりした気持ちについてその子に話しかけるよう、子どもたちに伝えます。

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは建設的な方法でトラブルを解決することができる。
- 子どもたちは適切な方法で感情を表現することができる。



レッスン 11 ゾウイ、恥ずかしい思いをする

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- これからゾウイが大変恥ずかしく感じたお話をするので、子どもたちに伝えます。
- 恥ずかしいとは、馬鹿なことをしたと他人に思われているとあなたが考えるときに感じる気持ちだと説明します。
- レッスン 11 のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話を声を出して読みます。

あんなに恥ずかしかった日はありません。ほかの子どもに笑われたことがゾウイの頭から離れませんでした。おかしくなかった。まったくおかしくなかなかった。もっとひどいのは、マフィン先生の用意した緊急用のお着替えを着なくてはならなかったことです。

お着換えが何を意味するのかみんな知っています。そう、おもらしてしまったということ。ゾウイが幼稚園で過ごす間、何人かの子どもに起こりました。先生はいつもみんなに言い聞かせていました。こんなことは、幼い頃にはよく起こるものなのだ。そんなことはどうでもいいのです。慰めになりません。だって、ゾウイはおもらしたわけじゃないのですから。だけど、緊急用の服を着る羽目に合いました。

何が起きたか説明しましょう。ゾウイと友だちは砂と水のテーブルで遊んでいました。クジラ、サメ、貝、ショベル、など色々なおもちゃがありました。ゾウイ、ジェイデン、ジェーン、マドックスは、クジラをギュッと押し、潮を吹く穴から水が飛び出すのが特に愉快だと思いました。そのうちマドックスはみんなを笑わせようと、クジラを水の中から取り出して、強く押ししました。すると、水が勢いよく飛び出て、テーブルとゾウイの服の前の部分にかかりました。ゾウイはとても不快に感じました。

マフィン先生は、水をテーブルから移動させないというルールにマドックスが従わなかったこと、だれもスモックを着ていなかったことを残念がりました。さらに悪いことに、前方に冷たい水の滴が落ちる度に、ゾウイは悲鳴を上げ、ジェーン、ジェイデン、マドックスの笑い声は次第に大きくなり始めました。ゾウイがもう笑っていないことに誰も気づきさえしません。

- ゾウイが水をかけられたとき、ゾウイは笑いませんでしたが、ほかの子どもたちは笑いました。この点について子どもたちと話し合しましょう。
- 恥ずかしい状況を、起こった直後に話すことは難しいと感じる人もいることを説明します。状況を考える時間が必要かもしれません。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- 子どもたちが違う反応を示したのはなぜだと思いますか？
- ゾウイはお着替えすることについてなぜ恥ずかしいと思ったのでしょうか？
- ゾウイの友だちだったとしたら、恥ずかしい気持ちを乗り越えるためにどんな手助けができますか？

Construct (組み立てる)

- お話しの中でゾウイが感じたように、恥ずかしがっているキャラクターをお友だちとっしょに組み立てるよう、子どもたちに指示します。

Contemplate (よく考える)

自分のキャラクターに名前と声を与えるように生徒に言います。キャラクターを操り人形のように使って、キャラクターが恥ずかしいと感じる理由についてのお話し（第一人称で）をしてもらいます。

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 恥ずかしい気持ちを認識し始める
- 恥ずかしい気持ちの適切な対処方法を学び始める。

語彙

恥ずかしい、堂々としている



拡大画像を付録でご覧いただけます

Continue (さらに続ける)

- 子どもたちに誇らしく感じる時のことを考えてもらいます。
- 恥ずかしいと感じているときには、注目を浴びたくないものだと説明します。一方、何か良いことをすると、誇らしく感じます。並外れたことやとても特別なことをすると、他の人も私たちのことを誇らしく感じます。
- 子どもたちに、お友だちのためにトロフィーを組み立てて、お友だちのことを誇らしく思う理由を話してもらいましょう。

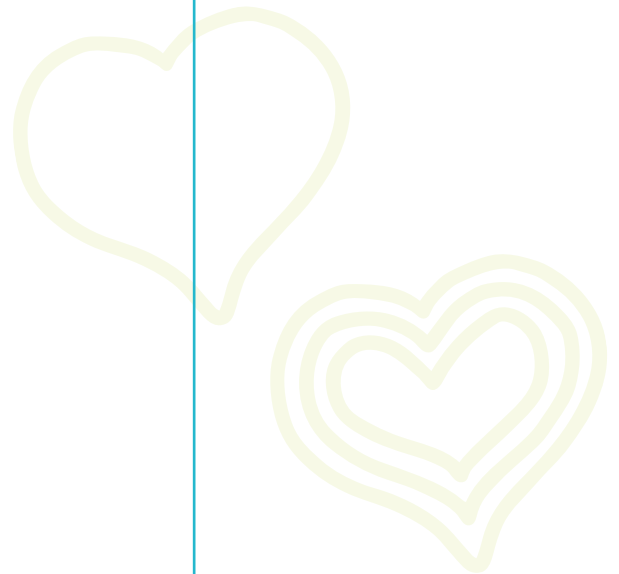
たとえば次の質問を試してみましょう。

- 誰か（両親、おじいさん・おばあさん、先生など）があなたのことを誇らしく思う状況を思い浮かべることができますか？
- 何か良いことをしたことで、誰かのことを誇らしく感じたことがありますか？

ヒント

以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは他人の感情を理解することができる。
- 子どもたちは適切な方法で感情を表現することができる。



レッスン 12

ジェースンとジェイデン、
うまく仲直りできるかな

園児 8 人まで

Connect (結びつける)

- これからジェースンとジェイデンの口論についてのお話をする
と子どもたちに伝えます。
- レッスン 12 のイラストを子どもたちに見せます。
- 以下のお話を声を出して読みます。

マフィン先生のおとぎ話の時間のことでした。ジェイデンとジェースンは集団遊びの時間が終わるのを楽しみにしていました。その後におとぎ話のごっこ遊びの時間が待っていたからです。マフィン先生は、台所道具を片付けて、きれいなドレス、妖精の羽、騎士のシールド(盾)と武器に置き換えました。ジェースンは、座り心地の良いクライニング・チェアのほかに、今まで読んできたいくつかのおとぎ話に関するステキな飛び出す絵本があることに気づきました。後ろの方には、大きなドラゴンのぬいぐるみもあります!

先生が準備を終えるや否や、ジェイデンとジェースンは衣装に走り寄りました。ジェイデンのちょっと前に騎士のかぶとを手にしたジェースンは、かぶろうとしたとたんジェイデンからかぶとを奪われました。「ちょっと、ジェイデン。それ私のよ」とジェースンは大声で文句を言いました。

「いや、僕がそれで遊ぼうとしていたんだ!」 ジェイデンはあざ笑いながら、かぶとを頭に押し込み、アイ・シールドを下げました。

「いいわ。ほかの所に行くから。」ジェースンはそう言って、青い椅子にドスンと座り、本を膝まで引き上げました。

ジェースンはたちまち美しいページに夢中になりました。すると何かが手に当たり、ジェースンは本を落としてしまいました。

驚き戸惑っているジェースンが顔を上げると、ジェイデンがドラゴンのぬいぐるみの頭を持って振り回しているのが見えました。とげの付いた尻尾を身体に巻き付けています。ジェースンはもう我慢できません! ジェイデンに勢いよく近寄ると、ドラゴンを奪い取りました。「もう私のよ」と言い放って、ドラゴンを抱えながら椅子のところに戻ります。

「待てよ、ジェースン。ドラゴンと戦っていたんだ! 返してくれ!」 ジェイデンが言いました。

「絶対にいや。このぬいぐるみで叩いたでしょ。もう私のよ。本を読んであげるの」とジェースンは言い返しました。

ジェイデンは、勝ち目がないと思いましたが、マフィン先生に教わったことを思い出しました。丁寧にお願すると、大抵うまくいくと。できるだけ穏やかな口調でジェイデンは尋ねました。「お願いだからドラゴンを返してくれない?」

ジェースンは本から目を上げ、ドラゴンの首のあたりをハグしてはっきり言いました。「絶対ダメ。」

学習のねらい

子どもたちは以下のスキルを身に付けます。

- 建設的な方法でトラブルを解決することができる
- 自分の行動が他人にどう影響するかを理解することができるようになる

語彙

人気のあるおもちゃ



拡大画像を付録でご覧いただけます

Construct (組み立てる)

- お話しの中のジェースンとジェイデンを、お友だちといっしょに組み立てるよう、子どもたちに指示します。
- お話しの小道具も組み立ててもらいましょう (かぶと、椅子、ドラゴンなど)。

Contemplate (よく考える)

ジェイデンとジェースンのモデルを使って、お友だちといっしょにお話しを演じてもらいます。ジェースンとジェイデンが喧嘩した理由について話し合います。2人のキャラクターがどんな間違いをして、トラブルの原因となったのかを話し合います。お友だちといっしょに、操り人形劇を演じてもらいます。劇の中でジェースンとジェイデンは遊び道具でいっしょに楽しめます。

たとえば次の質問をしてみましょう。

- 間違っただけは、わざとでしたか?それとも偶然でしたか?
- ジェイデンは、ドラゴンのぬいぐるみを返してもらうために、どのような建設的な問題解決方法を使いましたか?
- ジェイデンは、ジェースンの手からかぶとを奪う代わりに、どんなことができたでしょうか?
- ジェイデンは、ジェースンの本をドラゴンで叩くことがないように、どんなことができたでしょうか?

Continue (さらに続ける)

- 人気の高いおもちゃか子どもたちの争いの種になるものを、お友だちといっしょに組み立てるよう、子どもたちに指示します。お話しの中のものや、教室のほかの場所にあるもの、家にあるものなどが考えられます。
- 子どもたちにモデルについて発表してもらいます。
- 子どもたちがそうした特定のものをめぐってよく喧嘩をする理由を考えるように促しましょう。

ヒント

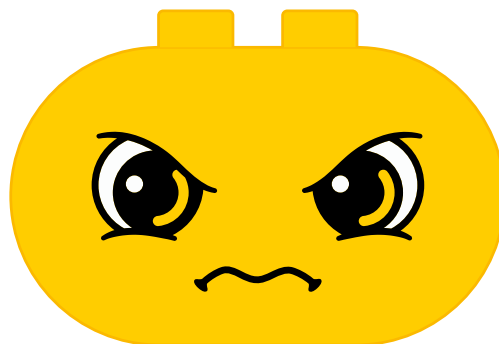
以下のスキルを観察すると、子どもたちが社会的、情緒的に発達しているのかどうかを確認することができます。

- 子どもたちは建設的な方法でトラブルを解決することができる。
- 自分の行動が他人にどう影響するかを理解することができる。

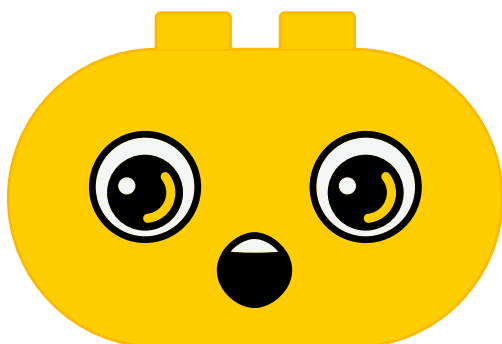




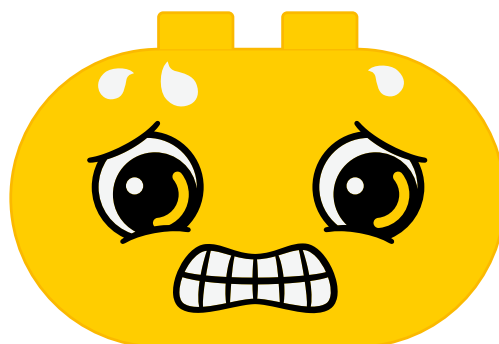
うれしい



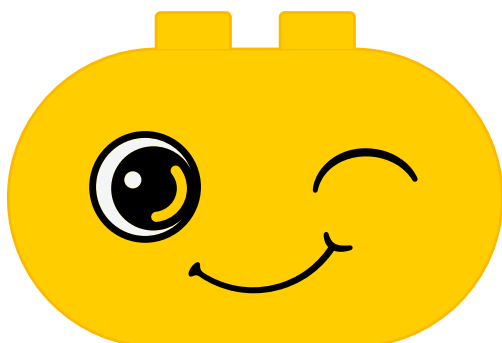
おこっている



ビックリ



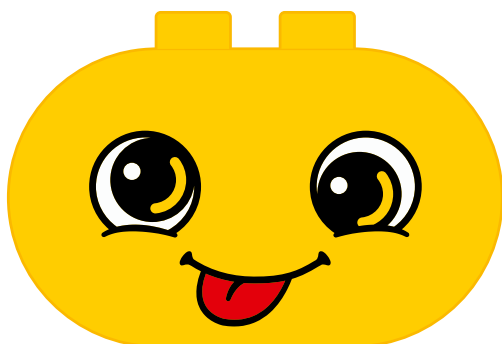
こわい



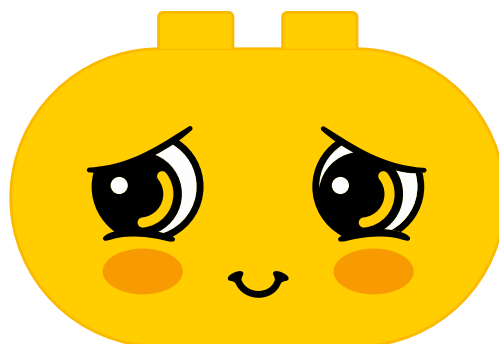
じしんまんまん



かなしい



ふざけている



はずかしい



マフィン先生



ジェイデン



ジェースン

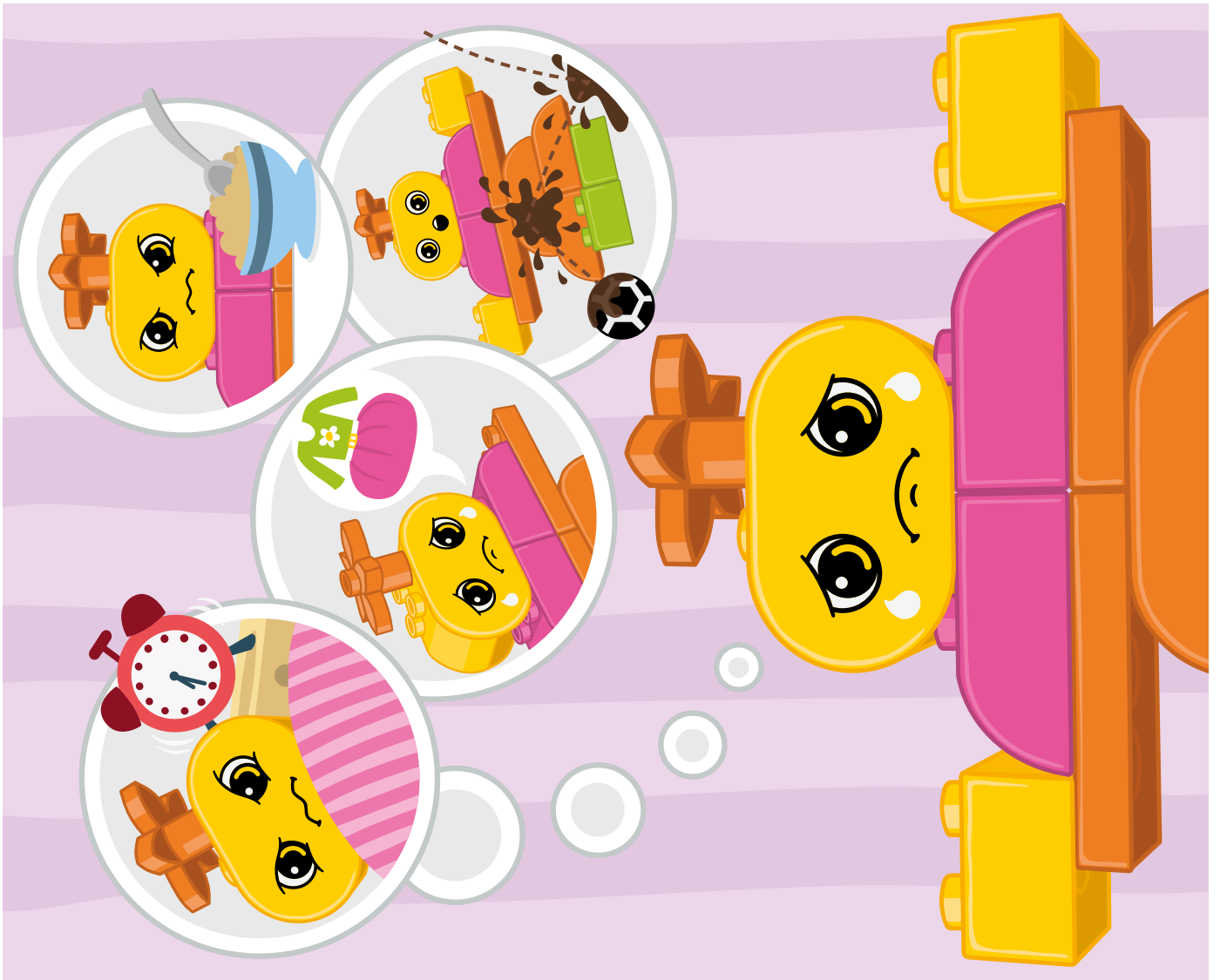
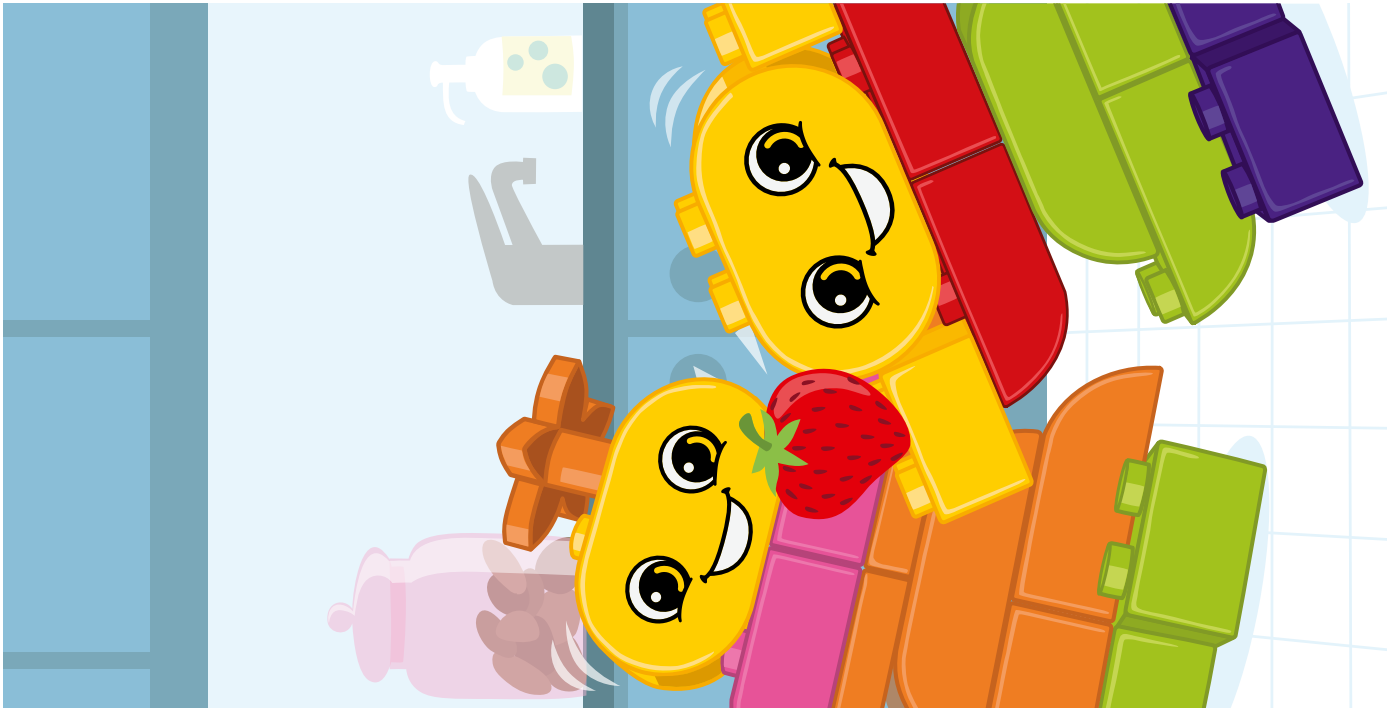


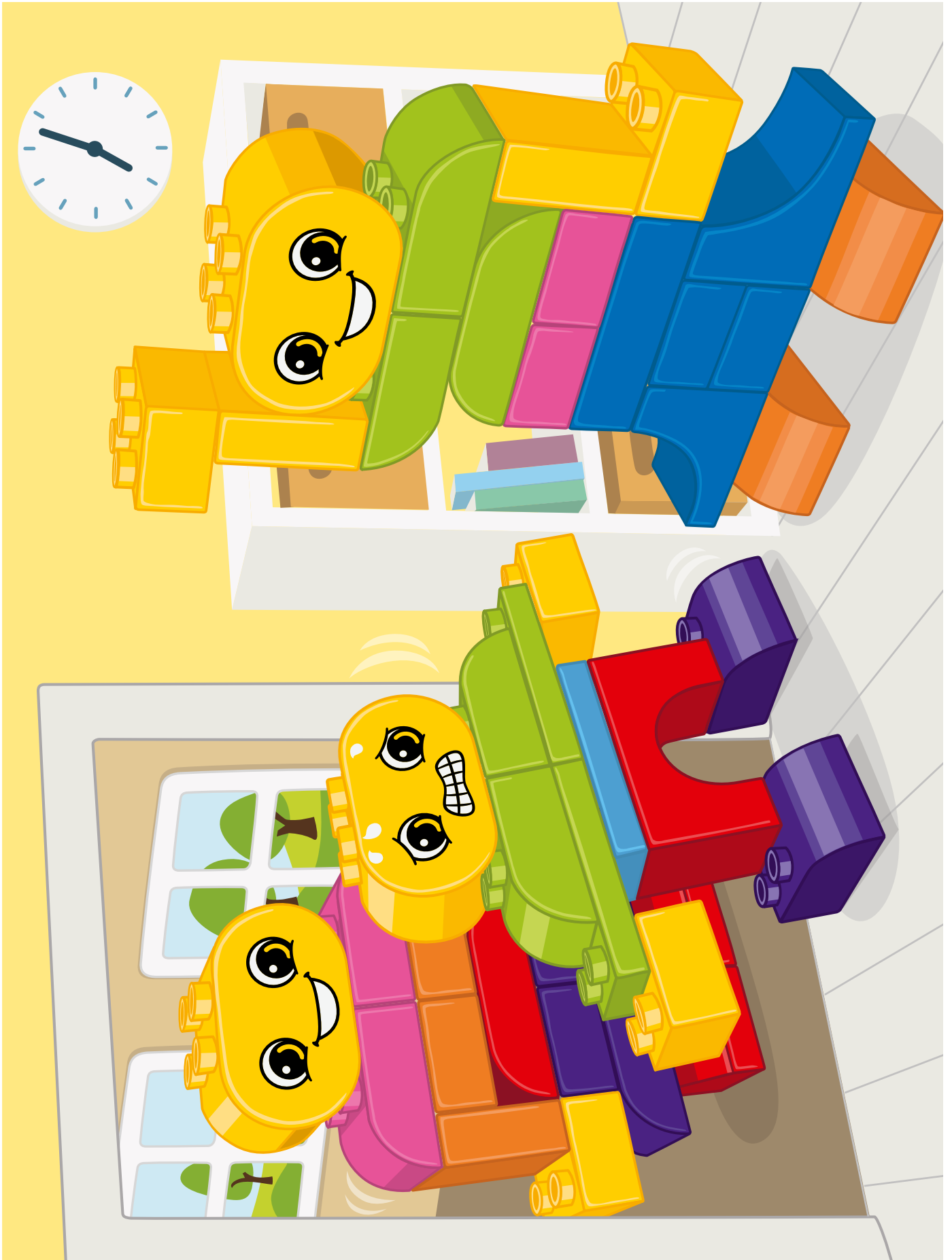
マドックス



ゾウイ

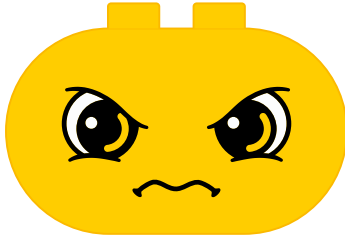




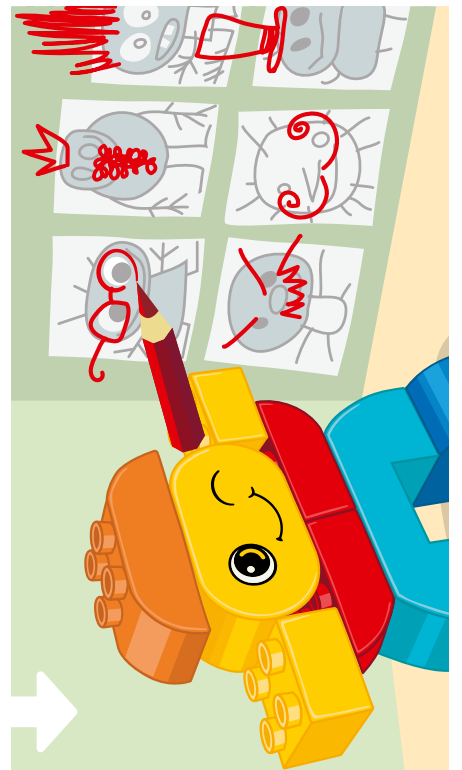
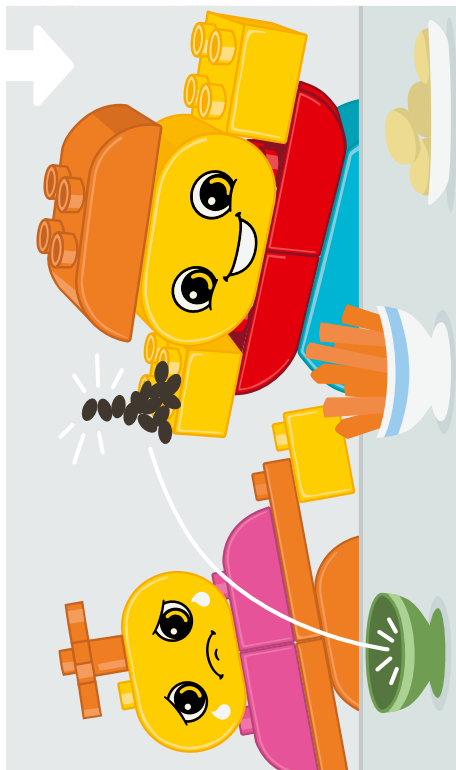


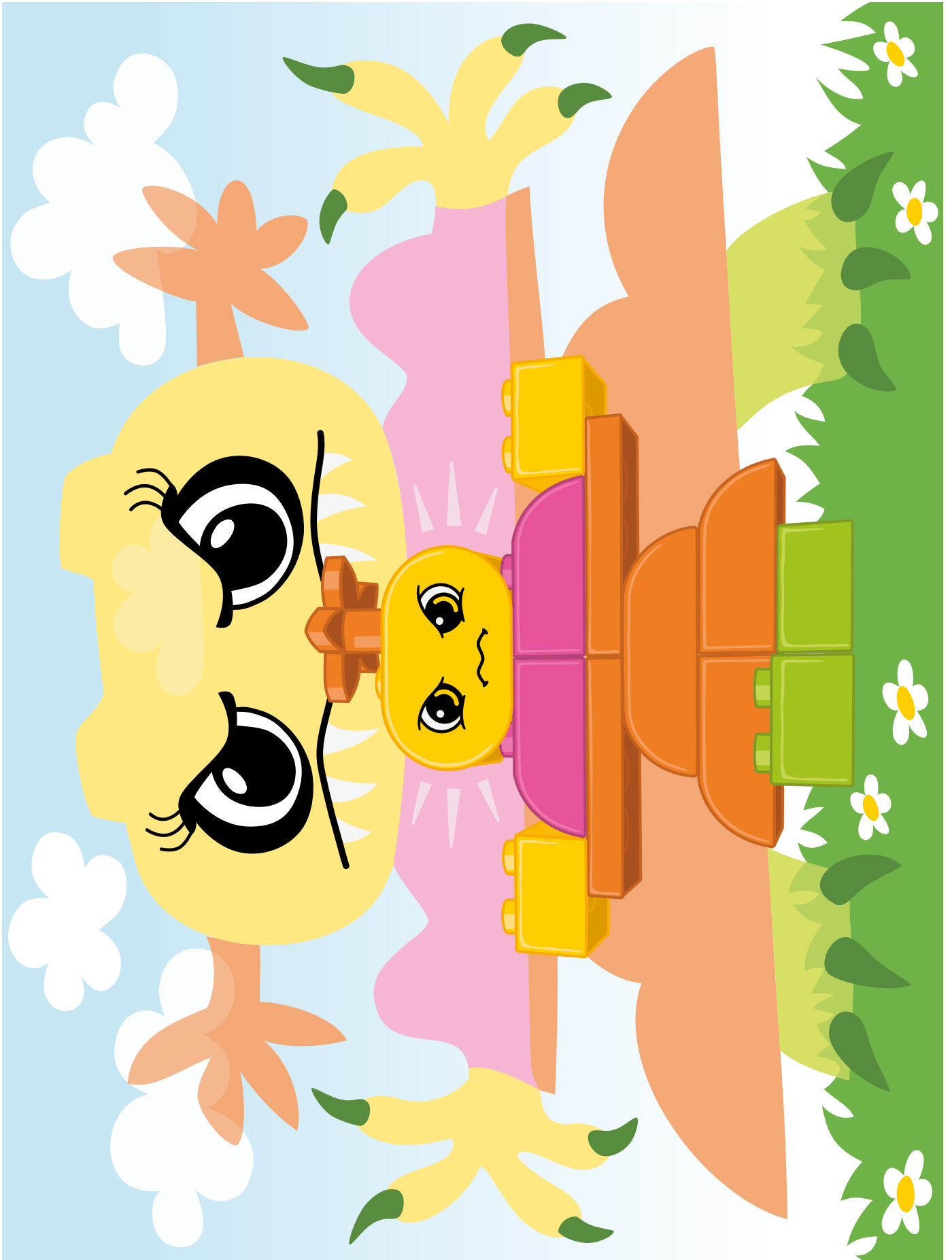


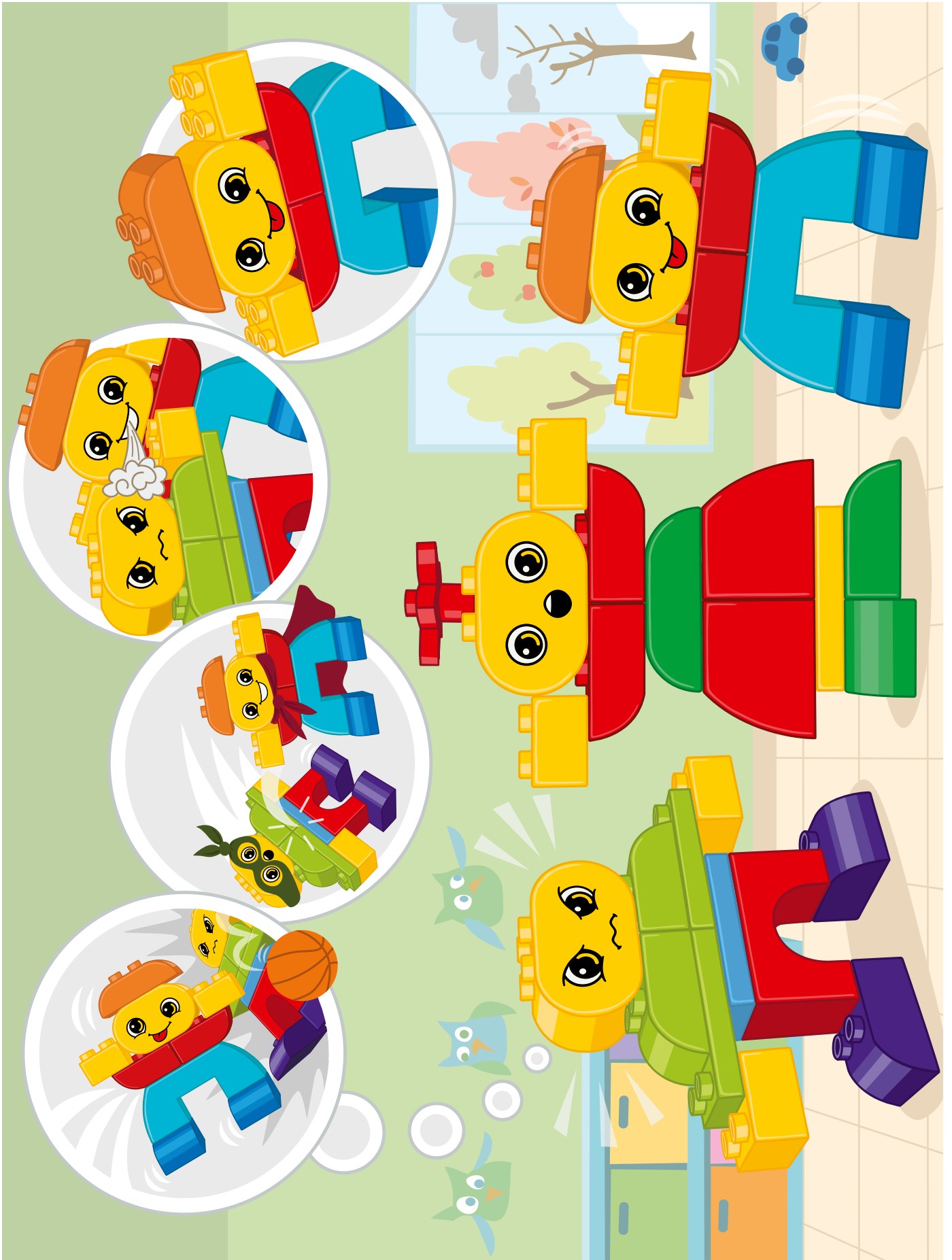
あなたは _____ が好き、それとも嫌い？

名前		



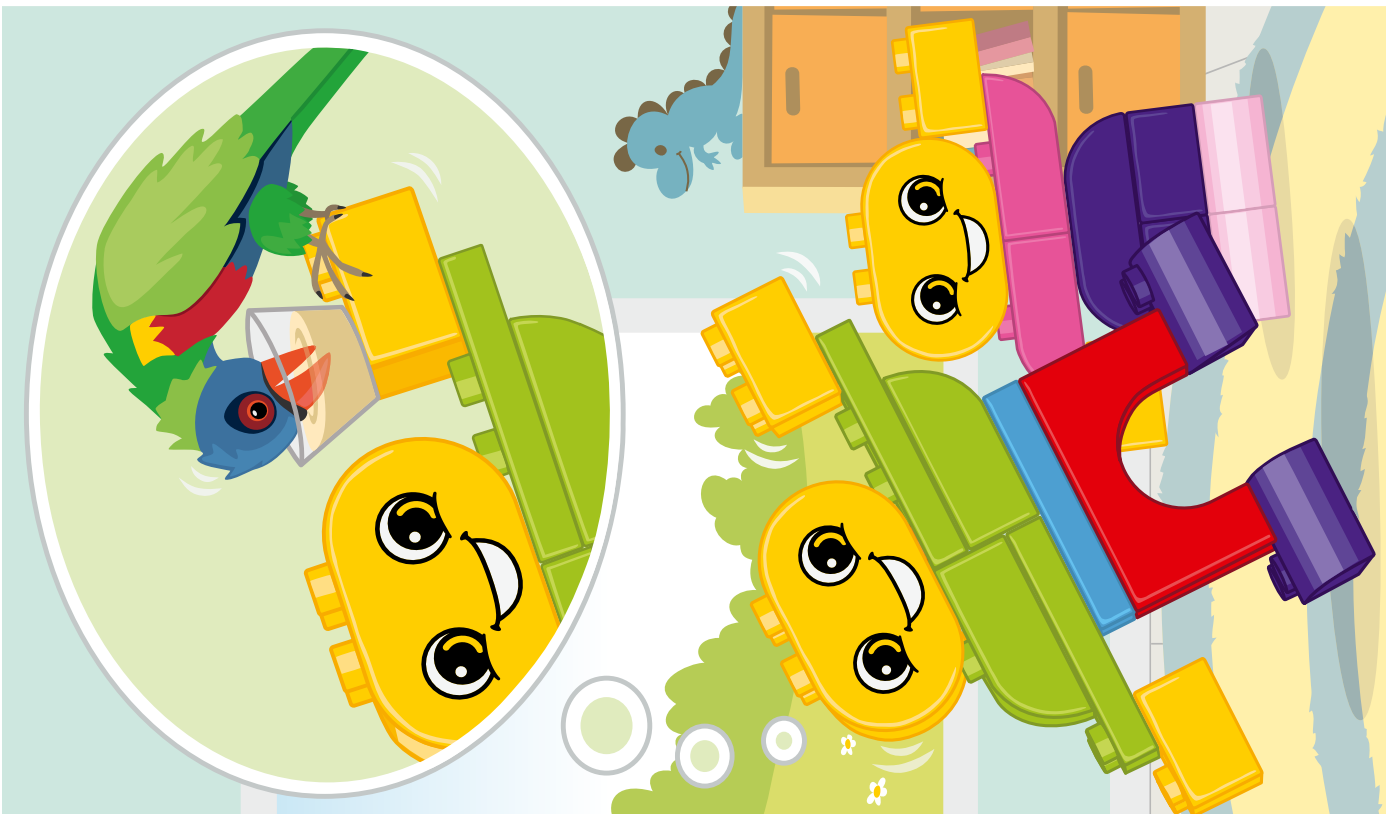
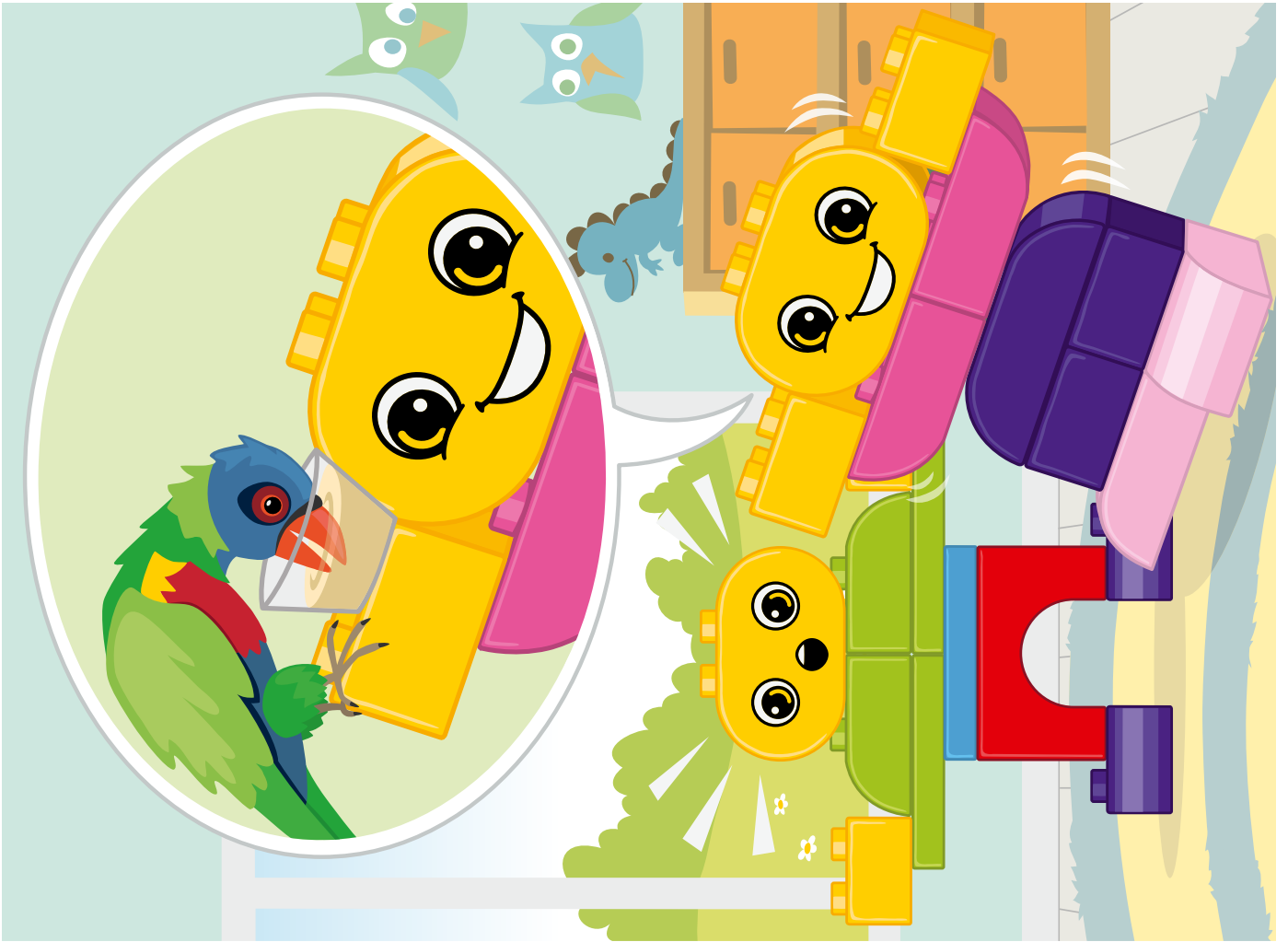


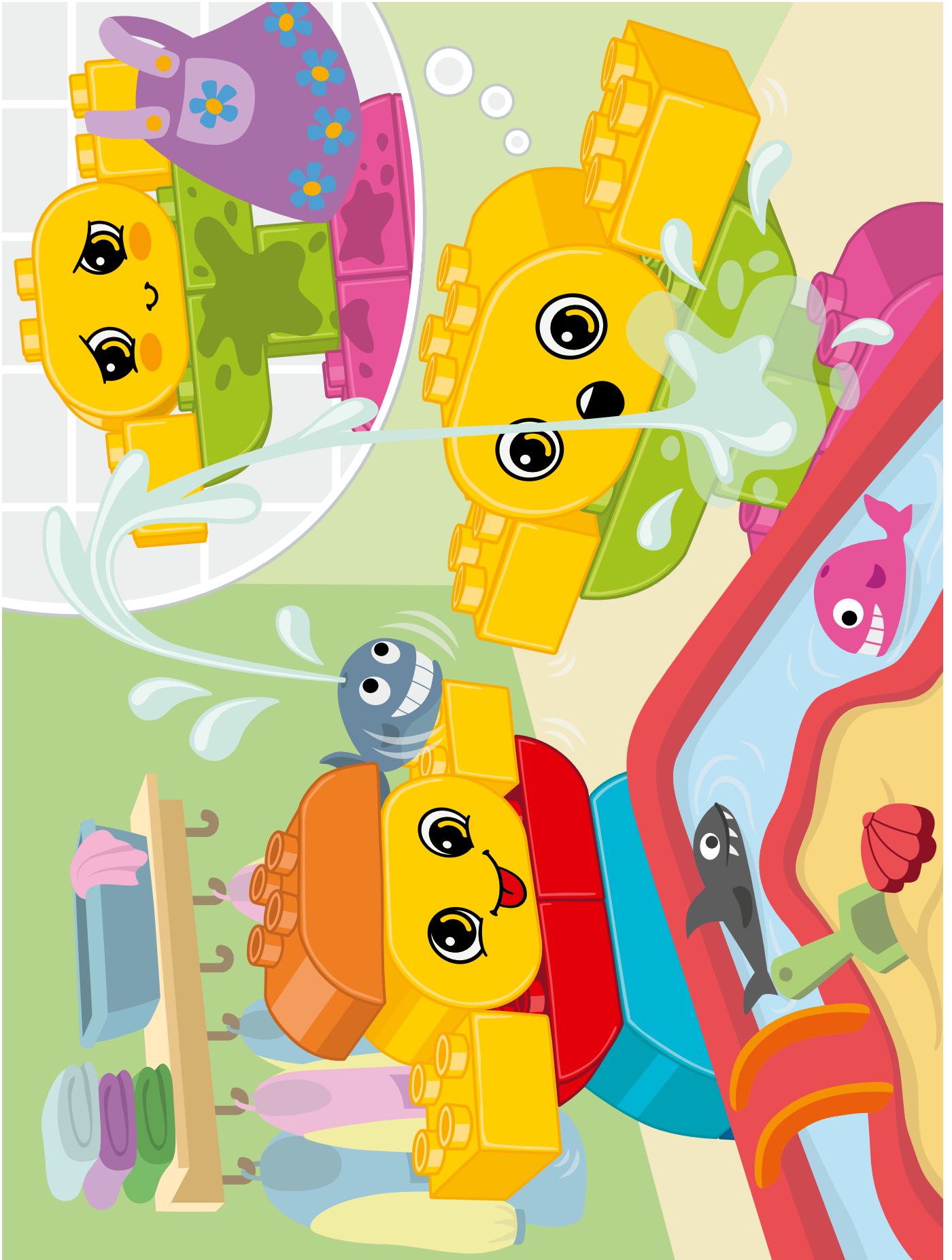














幼稚園・保育園での 遊びを通じた学び をサポートします



レゴ®エデュケーションの保育園・幼稚園向け教材は、子どもの純粋な好奇心を刺激しながら、お友だちと協力して遊びながら学ぶための教材です。

レゴエデュケーション製品を使った創作遊びを通じて、子どもたちは以下の様なことを学ぶことができます。

- 意志疎通を図りながら、お友だちと協力し合う社会性を身に付けさせる
- 自分の能力を見出し、基礎的な生活スキルを習得させる
- 幼少期の成長に欠かせない次の4つの主要分野に重点を置き、小学校生活を送るうえで重要なスキルを発達させる。：創造性、社会性および情緒面の発達、算数および理科、言葉と読み書き

