

「ちゃんとしてね！」で伝わってる？

【ねらい】子どもが理解できる具体的な「伝え方」のコツを身につける。

【準備物】主催者：名札、ワークシート、アンケート用紙、付箋紙、模造紙、フェルトペン（裏写りしないもの）

時 間	アクティビティの展開例	留 意 点	備 考								
	○名札付け（来た順に）	○全員が名札をつける。（ニックネーム可）	※スケジュールを板書しておく。 ・机は講義形式								
(3分)	○ファシリテーター（学習支援者）自己紹介、主旨・ルール等説明	○和やかな雰囲気づくりに配慮する。 ○写真を撮る場合は、予め了解を取る。（肖像権）									
(8分)	アイスブレイク（雰囲気づくり） 「ちゃんと描いてね！」 ①ファシリテーターの指示（「これから指示する通りにちゃんと絵を描いてくださいね！」）で紙に絵を描く。 ②ペアで絵を見せ合う。 ③描写した紙をみせて、「ちゃんと」では伝わらない話を話す。（3分） ③グループ内で自己紹介をする。（5分）	○初対面の人同士の場合、自由に意見を出し合うためのウォーミングアップとする。 ※指示は簡単なものにする。「月が夜空に出ています。星もあります。左下の方に窓のついた家があります。」等 ○絵はどれも正解 ※「ちゃんと」という言葉の曖昧さを他の言葉とともに説明する。（「しっかり」「いい子」等） →この間にワークシートを配る。	A4 半分の用紙								
(8分)	<親コミで考えましょう> ○マンガ①②とその後のエピソードのロールプレイを見聞きする。（1分） ○親の気持ち・子どもの気持ちを想像しましょう。（2分） ○グループで出し合う。（5分）	○親コミをファシリ・サブでしてみる。 ○三つの約束（発言の平等、人の発言を肯定、秘密の保守）、ただし、言いたくないことは話さなくても良い。（パス有り） ○親の気持ち…走り回ってしまうかな？ 人に迷惑な行為をしないかな？不安に思う。 子どもの気持ち…お菓子売り場にいきたい。沢山お菓子がある。全く親の声は耳にはいらない。									
(5分)	<親コミサイクルとは？> ○参考資料1を説明する。（5分）	○イライラサイクル・ニコニコサイクルの図を使って説明する。 ○どうすればニコニコサイクルにもっていけるかを考える。									
(5分)	<親コミをしてみましょう> ○マンガ③④の吹き出しに言葉を入れてみましょう！（2分） ○隣の人と2人組でマンガ③④をロールプレイしてみましょう。（3分）	○このマンガを通して子どもの習性を考え、どのようにすれば子どもが迷惑をかけないようにできるのか？を考える。 ○台詞が浮かばない時のためにあらかじめ台詞を準備しておく。 ○お店の中で子どもにどうしてほしいのか具体的に考える。 ○ロールプレイを通して言葉かけの大切さを知る。 また、曖昧な言葉がけは通じない事を理解する。 ○言い方、やり方次第でお互いが気持ちよく解決できることをわかる。									
(25分)	<考えましょう、出し合いましょう> ○マンガの場面のような体験・エピソードはありますか？（5分） ①どんな場面でしたか？ ②どんな言葉かけ対応をしたか。 ③子どもの気持ちを考えてみましょう。 ④ニコニコサイクルを考えてみましょう。 ○グループで出し合い、話し合いましょう。（10分） ○グループで発表する。（5分） ○資料2,3の説明をする。（5分）	<table border="1"> <tr> <th>エピソード</th><th>言葉かけ対応</th><th>子どもの気持ち</th><th>ニコニコサイクル</th></tr> <tr> <td>①</td><td>②</td><td>③</td><td>④</td></tr> </table> ○食事・かたづけのエピソードとその場面でどのようにすればよかったのか考える。 ○付箋紙に記入し貼っていく（4色使用） ○ニコニコサイクルがでにくい場合、例をだす。 ○グループで食事とかたづけの発表をする。 ※ロールプレイでの発表も可	エピソード	言葉かけ対応	子どもの気持ち	ニコニコサイクル	①	②	③	④	
エピソード	言葉かけ対応	子どもの気持ち	ニコニコサイクル								
①	②	③	④								
(4分)	<学習を振り返りましょう> ○ワークシートに記入する。 ○ファシリテーターの話										
(2分)	○終了・片付け ○アンケート記入	→参加者全員で行う。 →アンケート記入者から流れ解散	・現状復帰								