

10歳からのソーシャルスキルトレーニング 教材の使い方（見本用）

- 本教材は9つの「ショートストーリー」と、6つの○×判断「はんだん力アップ講座」で構成されています。（見本にはそれぞれ1つずつのワークが掲載されています）
- 本教材は、対話型教材です。お子さんが一人で取り組むものではなく、支援者の方と対話しながら進めていくタイプの教材になります。
- お子さんの特性にもよりますが、おおむね小学4年生から中学生くらいを対象として制作しています。お子さんの使用するプリント部分に関しては、例外はあるもののおおむね小学5年生までの漢字を使用し、4年生以上の配当漢字にはふりがなをふっています。必要に応じて追加でふりがなをふったり、拡大してお使いください。
- 個別療育や通級だけでなく、学級活動や道徳などクラス単位でもお使いいただけます。必ず指導者・支援者の方がお子さんの意見を聞きながら進めてください。詳しい使い方は、「ショートストーリー 取り組みの流れ」「はんだん力アップ講座 取り組みの流れ」をそれぞれご参照ください。
- お子さんが前向きに取り組めるように配慮してください。例えば「この前のトラブルもこうだった」などの「注意・指導にならないよう特に留意し、あくまでお子さんの中から出てくる回答に耳を傾けながら進めていきましょう。
- 他者のストーリーを「自分とは無関係な話」とせずに、自分を振り返るきっかけとすることが、本教材の大きなテーマです。振り返りや気づきを通して、身につけた考え方やスキルを般化し、他のことにも活かせるようにしていきましょう。
- お子さんが課題の意図を捉えているか注意しながら進めてください。例えばショートストーリー4では「人のよくないところを、すぐに言ってしまう」例を扱っていますが、「宿題のことは言ったことがない」など、提示されたストーリーの内容に限定した回答をする子もいるでしょう。そのようなお子さんは、日常においても「たたかないで」と言ったら「ひっかいた」など、似たような失敗を繰り返しやすいとも考えられますので、より丁寧に問題の意図を伝え、自身を振り返りつつ、般化ができるよう配慮してください。

ショートストーリー 取り組みの流れ

9つのショートストーリーは、お子さん向けのストーリーとワークシートで見開き1ページ、スキルアップ・コラムとふりかえりシートで見開き1ページの見開き計2ページの構成となっています。なお9つ目のストーリーの後に、支援者向けの解説を掲載していますので、指導前に必ずご確認ください。

■個別指導の例

- ① ショートストーリーをお子さんと読み合わせます。
※読解問題ではありませんので、各ストーリーは、読み聞かせることや、必要に応じて図示するなど、より伝わりやすい方法でお子さんに提示してください。
- ② どのようなお話だったのかをお子さんに聞き、答えてもらいます。
- ③ ワークシートの問題を読み上げながら、回答を促します。
※回答については筆記である必要はありません。対話形式で話をしていくことや、お子さんの発言を書きとめておく欄として活用してもかまいません。
- ④ お子さんの回答について、なぜそう考えたのかを聞きます。
※似たような設問が続くときには、回答がすべて終わってからまとめて考えを聞いてもかまいません。
- ⑤ スキルアップ・コラムを読み合わせして、この話題についてお子さんと話します。

■集団指導の例

- ① ショートストーリーとワークシートを配布し、学級全体で読み合わせします。
※（上記、個別指導の例①を参照）
- ② 一人ひとりでワークシートに取り組みます。
- ③ どのような回答をしたのか、どうしてそう考えたのかを発表してもらいます。
（班あるいは学級全体で）
- ④ スキルアップ・コラムとふりかえりシートを配布し、コラムを読み合わせします。
- ⑤ ふりかえりシートを記入します。
- ⑥ ワークシート、ふりかえりシートを回収し、お子さんごとの回答を支援者が確認します。
※どのお子さんがどのような回答をしていたのかを知ることが、お子さんの行動の背景を知るための手がかりにもなります。お子さんの特性を理解し対応するためのヒントとしてもご活用いただけます。

4 やるべき時に

お話を読んで答えましょう

きのう
昨日の夜、マサヤさんは、つつい長い時間ゲームをやってしまい、宿題
があまりできませんでした。まだ半分も終わっていません。

そのことを気にしていた マサヤさんは、朝学校に着くと、自分の席にす
わって宿題の続きを始めました。

そこに、ヒカルさんがやってきて、マサヤさんに話しかけました。

「宿題やってないの？ 宿題って家でやるもんだよ。いけないんだ～」

「そんなこと、分かってるよ……。うるさいな～、時間がないんだ」
と、思いながらも、マサヤさんは、ヒカルさんの相手をせずに宿題を続け
ています。すると ヒカルさんは、

「マサヤ！ すなお わす
素直に忘れちゃって、先生に言いなよ」
と言い、マサヤさんの顔をのぞきこみました。

すると、マサヤさんは、
「うるさいっ！ あっち行ってろ！」
と言って、ヒカルさんをつき飛ばしました。

ヒカルさんは、イスにせなか
背中をぶつけてしまいました。

1：マサヤさんは、どのような子だと思いますか。あてはまるものすべてに○をしましょう。

- () 分かっていることでも、なかなかはじめられない子
- () 正義感せいぎかんが強い子
- () 自分のできていないところを、人に言われるのがきらいな子
- () イライラしやすい子
- () まわりを気にせずに、集中できる子

2：ヒカルさんは、どのような子だと思いますか。あてはまるものすべてに○をしましょう

- () 人のよくないところを、すぐに言ってしまう子
- () のんびりしていて、おだやかな子
- () いやなことがあると、すぐに手を出してしまう子
- () 人の気持ちよりも「こうするべきだ」を大切にする子

3：このお話の続つづきは、どうなったと思いますか。

<hr/>

4：あなたと、マサヤさん・ヒカルさんとは、似にているところがありますか？ 「ある」場合には、どちらに似ているのか○をつけ、似にていると思うところを書きましょう。

() ある (マサヤさん・ヒカルさん) () ない

↓

(_____)

5：あなたがもしマサヤさんだったら、どうしておくべきでしたか。

<hr/>

やるべきことに、なかなか取り組めない時

やるべきだと分かっているけど、なかなかはじめられないことはありませんか？ やるべきことをやらないままだと、ソワソワして落ち着かないし、イライラもするので、あまりよくありません。マサヤさんもゲームをしながら、どこかで宿題を気にしていたはずですが、また、早めにやっておかないと、後でこまったことになります。

「まず10分、宿題をやってみよう！」「まず3問 といてみよう！」など、はじめに短めの区切りをつけながら、取り組んでみましょう。そうすると、一気にできてしまうかもしれません。

人の欠点を、つい言ってしまう人は

人のミスや悪いところを見ると、ついつい口に出して言ってしまう人がいます。ヒカルさんのように、しっかりと相手に言ってあげることも大切ですが、相手があせってイライラしている時に言ったり、何度もくりかえし言ったりしても、相手のためにはなりません。

「まちがったことがゆるせない」という人はいますか？ だれにでもミスや分からないことがあります。自分もほかの人も完かんぺきにはなれません。あなたも自分のできないところを友達ともだちに何度も言われたら、いい気持ちはしないですね。人のミスや悪いところばかりに注目せず、その人のいいところを見るようにしましょう。それが仲なかよくできるコツです。

解説 子ども理解の視点4（やるべき時に）

1：上から1番目と3番目、4番目の（ ）に○

2：上から1番目と4番目の（ ）に○

3：（例）ヒカルさんとマサヤさんがケンカになった。
（例）ヒカルさんが保健室に連れていかれた。

4：（略）

5：（例）ゲームをやめて宿題をやるべきだった。



このストーリーには2つのテーマがあります。

まず、「やるべきことがなかなかはじめられない」というお子さんに対して、コラムでは、「やるべきことを先送りすると落ち着かない」「あとで困る」ことを伝えた上で、「時間を短くとっても、まず始めてみる」ということを提案しています。車の走り出しのように、始める時が一番負担感が大きいので、「まずここまで」「まず〇分」など、短めに区切りをつけておくことで、取り組みやすくなることがあります。

「人の欠点を言ってしまう」というお子さんは、人のことは言うけれども自分もできていないなど、様々な課題を抱えている事があります。この教材を通して、自分の事をふり返らせてあげましょう。その上でコラムを通し、誰も完璧にはなれないことや、できていないところを何度も言わないこと、人のいいところを見つけていくことの大切さ、人との関係の作り方など、お子さんに応じて話題をふくらませてください。

はんだんカアップ講座 取り組みの流れ

6つの「はんだんカアップ講座」は、お子さん向けの問題1ページ、お子さん向けのスキルアップ・コラム（解説）1ページの、計2ページで構成されています。

■個別指導の例

- ① ○×問題に取り組みます。
※読解問題ではありませんので、各ストーリーは、読み聞かせることや、必要に応じて図示するなど、より伝わりやすい方法でお子さんに提示してください。
- ② すべての回答が終わったら、一つ一つ、なぜその回答にしたのかをお子さんに聞いてください。
- ③ スキルアップ・コラムを読み合わせします。

■集団指導の例

- ① 一人ひとりで○×問題に取り組みます。
※（上記①を参照）
- ② どのような回答をしたのか、どうしてそう考えたのかを発表してもらいます。
（班あるいは学級全体で）
- ③ スキルアップ・コラムを配布し、読み合わせします。
- ④ ワークシートを回収し、お子さんごとの回答を、支援者が確認します。

お話を読み、やっていいことか、よくないことかをよく考え、やっていいことなら○、よくないことなら×を、() に書きましょう。

1: 授業中、となりの席の子が、消しゴムのカスを丸めて飛ばしてきた。やめさせるために、その子の消しゴムを取り上げた。

..... ()

2: クラスの話し合いで、球技大会でやるスポーツを決めることになった。何人かの子が「ドッジボール」と言った。ほかに意見がなさそうだったが、自分はサッカーがよかったので、手をあげて「サッカー」と言った。

..... ()

3: 学校の帰り。友達とぼくの5人でジャンケンをして、負けた人がみんなのカバンを持つという遊びをしていた。コウタさんが負けたのでカバンをわたした。コウタさんは重い荷物を持ってフラフラと歩いているが、みんなで決めて始めたゲームなので、そのままカバンを運ばせた。

..... ()

4: 理科の時間。となりの班の子から、温度計が回ってきた。ぼくが受け取ろうとすると、温度計がゆかに落ちて割れてしまった。ぼくはとなりの班の子のわたし方が悪いと思ったので、割れた温度計のそうじや、先生への連らくをしなかった。

..... ()

● はんだんカアップ講座Ⅰ 学校○×

1：×

授業中に物を飛ばすのはよくないことです。自分のところに何か^とが飛んできたなら、「やめて」と言ってもかまいません。それでも止まらないようでしたら、先生に言いましょう。自分で相手の物を取り上げたりすると、トラブルにつながるがあるので、やってはいけません。

2：○

話し合いの場所で、自分の意見を言うのは大切なことです。この場合も意見を言っただけです、問題ありません。だれかが自分とちがう意見を言った時には、その子を責めたりしないように気をつけましょう。いつも自分の意見が通るとは限りません。話し合いで自分の意見とはちがう方に決まった場合には、素直に決まったことに取り組んでみましょう。

3：×

ランドセルやカバンを持たせる遊びは、危ないばかりか、いじめやトラブルになることもありますのでやめましょう。楽しいなと思うことでも、やっていいかどうかを考え、限度^{げんど}を守って遊びましょう。

4：×

「どっちが悪い」という言い争^{あらそ}いはよくあります。この場合は「ぼく」は悪いと思っていないのですが、それはぼくが「思っていない」だけで、ぼくの受け取り方が悪かったのかもしれないし、どちらが悪いといえないこともあります。このような場合には、いっしょにかたづけをして先生に連らく。何があったかを話して、落としてしまったことについてあやまったほうがいいですよ。

【著作権およびご利用について】

※本見本教材の著作権は、株式会社ククアに帰属します。

※本見本は、お子さまに実際にお試しいただくことを目的として公開しています。

ご家庭・学校・療育機関等でのおためし用として印刷し、ご利用いただくことができます。

※なお、本見本教材の全部または一部について、転載、送信、再配布、販売、その他これらに類する行為は固くお断りいたします。

© KUKUA Co., Ltd. All Rights Reserved.