






【プログラムⅡ-①-1】

**テーマ** 親子のコミュニケーション

**プログラム** 子どものほめ方・しかり方

**ねらい** 子どもに対するほめ方やしかり方についてロールプレイングをしたり、話し合ったりすることを通して、場や状況に応じたよりよい言葉かけについて考える。

<展 開 (60分) >

時間	展 開 (進行マニュアル)	展開のポイント
導入 10分	1 テーマの説明 2 アイスブレイキング ・自己紹介 ・仲間さがし 3 「3つの約束」の確認	・参加者の緊張をほぐし、グループ内での円滑な話し合いのためにアイスブレイキングを行う。 <3つの約束> ① 一人一人が主役です ② お互いの意見を尊重しましょう ③ ここだけの話にします
展開 (1) 20分	4 子どもをしかる時のよりよい言葉かけについて考える。 ① ラベルに記入する  ワークシートを配ります。子どもを叱ったときに、うまくいかなかった経験や言葉かけについて思い返してメモし、ラベルに記入しましょう。 ② ラベルワークを行う  ラベルに書いたことを一人ずつ説明しながら用紙に貼り付けていきましょう。同じものがあったら、近くに貼り付けて、分類しましょう。 ③ グループで話し合う  グループ内の皆さんの経験を聞いて、子どもの叱り方について感じたことを話し合います。後で、グループの代表の方に発表してもらいます。 ④ 全体の場で発表する	<ワークショップ1 (ラベルワーク) > 子どもを叱ったときに、うまくいかなかった経験、言葉にはどんなものがあるか 例：感情的になってしまった。 前のことを持ち出して長く説教 「だからあんたはだめなのよ」など ・すべての参加者の考えに対して、共感的に受け止めるようにする。
展開 (2) 20分	5 子どもへのよりよい言葉かけについて考える。 ○ ワーク2に記入し、ロールプレイングを行う  子供役と親役に分かれて、ロールプレイングをしましょう。気づいたことを後で話し合います。 ※ 代表のグループがロールプレイングを発表する。	<ワークショップ2 (ロールプレイング) > ① 花瓶をこわした時 ② できなかったことができるようになった時 例：「自分から話してくれて嬉しいな」 「今忙しいから後で聞かせてね」 「すごいじゃない。頑張ったね」 ・言葉でのほめ方だけでなく、表情や手振り等の表現を工夫することにも気づいてもらう。 ・「あなた」を主語にしたYOUメッセージ*だけでなく、「私」を主語にしたIメッセージ*のよさについても伝える。
まとめ 10分	6 まとめ ・読み聞かせ ・今日の学習の感想  最後に、絵本を読みます。これからも子どもの気持ちに寄り添って言葉かけができるといいですね。	・絵本の読み聞かせを聞き、子どもの気持ちに寄り添うことの大切さに気付かせる。 絵本例：「おこだでませんように」 作・くすのき しげのり ・今日の学習の感想を書かせる。

\*YOUメッセージ…「あなたは〇〇だね」と相手を主語にして観察したことや感じたことを伝えるメッセージ  
 \*Iメッセージ… 「私は〇〇だよ」と発信する人の「私 (I)」を主語にして感じたことを伝えるメッセージ