

あいっこ「親の学び」学習プログラムの発刊にあたって

現在、家庭の教育力の低下が問題となり、子どもへの接し方に自信を失っている大人がいます。大人の不安感からくる人間関係の希薄さやぎこちなさが、家庭の一番大切な部分である親子のかかわりにも影響を与えているのではないのでしょうか。

子どもを育てるには、難しい時代となりました。豊かでない時代には物を与えることで親は子どもに感謝され、互いに幸せを感じることができました。物質的には豊かになった今の時代、親は何を子どもに与えればよいのでしょうか。

このような時代であるからこそ心にゆとりを持ち、子どもの言動をおおらかに受け止め、夢や希望を子どもに語れる親でありたいと思います。そんな親になっていただきたいという願いをもとに、本年度、愛知県教育委員会ではあいっこ「親の学び」学習プログラム編集委員会を設置し、「親の学び」を伝える学習プログラムを作成いたしました。

地域の子育てサークル、保育園や幼稚園の親の会、PTAの研修会などの様々な学習の場で活用し、家庭や親の役割、子どもへの接し方について学びを深めていただきたいと願っております。

最後に、この学習プログラムの作成にあたり、ご尽力いただきました船尾委員長をはじめ、編集委員の皆様方に感謝を申し上げて発刊のあいさつといたします。

愛知県教育委員会生涯学習課長
加古 三津代

あいっこ「親の学び」学習プログラムの趣旨と子育て支援

以前の子育ては、たくさんの大人と子どもがいて、個性と個性が触れ合いながら育つ社会的な営みでした。しかし核家族世帯が増加し、少子化が進行しています。核家族世帯の親は自分が親になって初めて子育てに直面します。不安があって当然です。子育てについて考える機会が必要です。

子どもを取り巻く状況も変化しています。地域社会における遊び集団は小規模化し、異年齢集団が減少しています。その結果、子ども同士深くかかわることがなく、相手を思いやったり、考えを言い合ったり、調和的に行動したりすることがうまくできません。そのため、相手のことを視野に入れた社会的な思考・知識・行動・感情が育ちにくくなっています。しかしそのような問題の克服は決して難しくありません。要するに人間的な優しさを育てるためには何が必要かを学ばばいいのです。同じ問題を抱える人たちと一緒に楽しく学びましょう。

さまざまな機会に子育てについて気楽に考え、楽しく学ぶために、この学習プログラムを活用し、発展させ、社会的な営みとして子育てを取り戻していただければ幸甚です。

あいっこ「親の学び」学習プログラム編集委員長
愛知教育大学社会科教育講座教授
船尾 日出志

目 次

・あいっこ「親の学び」学習プログラムの発刊にあたって

・あいっこ「親の学び」学習プログラムの概要 1

I 乳幼児期(0歳～2歳)の子どもを保護者を対象

ワークシート

プログラムの
進め方

I-1 子育てはじめの一歩	4	46
I-2 子どもだった頃の私	6	47
I-3 振り返ってみよう 子どもへの言葉掛け	8	48
I-4 “やりたい気持ち”を大切に生活づくり	10	49
I-5 子どもの成長を認め、自尊心を育てる	12	50

II 幼児期(3歳～5歳)の子どもを保護者を対象

II-1 子どもの顔を見て話していますか	14	51
II-2 早寝・早起き・朝ごはん	16	52
II-3 子ども同士のトラブルにどうかかわりますか	18	53
II-4 家族みんなで子どもの自律を促しましょう	20	54
II-5 言葉掛けを見直してみませんか	22	55

III 児童期(小学校低学年・中学年)の子どもを保護者を対象

III-1 子どものほめ方、叱り方を考えてみましょう	24	56
III-2 言っただけでできるようになる子どもはいませんか	26	57
III-3 子どもの感受性にどう向き合いますか	28	58
III-4 子どものゲームについてどう思いますか	30	59
III-5 早寝・早起き・朝ごはん	32	60

IV 思春期(小学校高学年・中学生)の子どもを保護者を対象

IV-1 マナーをどう教えますか	34	61
IV-2 親子でイライラしていませんか	36	62
IV-3 第二性徴にとまどう子どもに寄り添いましょう	38	63
IV-4 巣立ちゆく子どもを見守りましょう	40	64
IV-5 子育てを振り返ってみましょう	42	65

・振り返りシート・参考資料 66

あいっこ「親の学び」学習プログラムの概要

1. あいっこ「親の学び」学習プログラムの目的

家庭教育はすべての教育の原点であり、子どもの豊かな情操や基本的な生活習慣、家族を大切にす気持ちや他人に対する思いやり、命を大切にす気持ち、善悪の判断などの基本的倫理観、社会的なマナー、自制心や自立心を養う上で重要な役割を担うものです。

あいっこ「親の学び」学習プログラムは乳幼児から小中学生の同年代の子どもの親が集まり、子育てについて共に楽しく学び合うためのものです。保護者の皆様に子どもの成長、子育てについてポイントを決めて学べるように作成しました。

2. テキストの使い方

IV-2 親子でイライラしてませんか

エピソード


5年生の友也は、最近言葉遣いがひどくなり、母親は度々注意しています。今日も、ランドセルを放り投げて家を出て行き、帰ってから帰ってきました。

母親が「どこへ行ったの?」と聞いても、何も答えず2階に上がろうとします。

「宿題したの? やることやってから遊びなさい。何よ、このランドセルの置き方は!」と、立て続けに注意する母親に、友也は「うるさい!」と、どなりました。

その言葉にかっとなった母親は、「何よ、その言い方は!」とどなり返しました。

「ヒステリー!」「こちら!」言葉はますます激しくなるばかりでした。



Work ① 友也、母親役をそれぞれ立

Work ② なぜ友也はこのような言葉遣いをするのか考えましょう。

Work ③ 穏やかに会話する

自分の考えを書き込むことができます。

- きつい言葉を柔らかく受け止めるには
- もっと穏やかになる言葉をさがしましょう。

「どこへ行ったの?」 →

「宿題したの? やることやってから遊びなさい。何よ、このランドセルの置き方は!」 →

「何よ、その言い方は!」 →

資料

◆ 最近子どもを叱ったこと

* 最近子どもを叱ったこと (H21家庭教育資料: 要知果教育委員会) *

ぶつかる、けんか、けつ	25%	身の回りの整理整頓	24%	悪癖づかい	18%	食事、半端早起き	11%	その他	22%
-------------	-----	-----------	-----	-------	-----	----------	-----	-----	-----

◆ 親の言うことを聞かない小中学生の意識

* 私は親の言うことを聞かない (文部科学省 家庭教育手帳より) *

中2男子	35.5	52.7	11.4
中2女子	34.1	54.5	10.5
小6男子	48.7	42.9	7.8
小6女子	44.3	46.7	7.5

問題について理解を深める資料・アドバイスです。

アドバイス

思春期になると子どもは親には見えない自分の世界を持ち始めます。また、自分ではコントロールできないイライラを抱えることもあります。このため、第2次反抗期と呼ばれるような子の親にとってはコミュニケーションがとて難しい時期に入ります。そのような思春期の子ども言葉の変化は社会化の表れであり、成長の過程の一つとも考えられます。ただ、乱暴な言葉は気が付かないうちに相手を傷付けることもあります。感情的になった子どもの言葉には、一呼吸おいて話し掛けてはどうでしょう。そして、穏やかなときに、言葉遣いについて親子で話し合うことも必要ですね。

Work ④ 思春期の子どもに対するコミュニケーションの取り方や態度を考えましょう。

学習会の振り返りができます。P66の振り返りシートも活用できます。

3. あいっこ「親の学び」学習プログラムの内容と構成

あいっこ「親の学び」学習プログラムは、

I. 乳幼児期(0歳～2歳) II. 幼児期(3歳～5歳) III. 児童期(小学低学年・中学年) IV. 思春期(小学高学年・中学生)の親に分け下記の項目内容で構成しました。

参加者の関心の高いテーマを選んでご利用ください。

	コミュニケーション	生活	家族	友だち	きまり	自立
I. 乳幼児期	1,3,5		2			4
II. 幼児期	1	2		3	5	4
III. 児童期	1	5		3	2	4
IV. 思春期	5	3	2		1	4

*各ワークシートについては、本書の後半におおむね60分前後で終了できるような「学習プログラムの進め方」(指導案)を掲載しています。

*本文中の名前はすべて仮称です。

4. 学習プログラムの中で使われている用語

◎アイスブレイキング

初めて出会った人が簡単なゲームなどを行うことで心をほぐし、話しやすい雰囲気を作り、スムーズに活動に入れるようなきっかけをつくる技法です。※下記参照

◎ロールプレイ

学習体験の一つで、ロール(役割)を演ずるといった擬似体験を通して、その人の立場や考え、気持ちを分かるということを経験した学習方法です。

◆アイスブレイキング各種

	ゲーム名	内 容
1	バースデーサークル	言葉を使わず、身振り、指等を使って時計回りに1月生まれから12月まで円を作る。
2	エアーク্যাッチボール	実際にはない空気のボールを最初は隣に送る。一周したら好きなところへボールを投げ、受けた人はまた投げる。
3	連想ゲーム	①「バナナ」「黄色」「レモン」「ジュース」・・・ ②(例)「さくらんぼ」から始まり、最後に「(例)スープ」で終わるように言葉を連想していく。
4	他己紹介	隣同士でペアを組み、1分ずつお互いをインタビューする。ペアの人の紹介を1人30秒で行う。
5	誕生日ゲーム	自分の誕生日を告げずに、誕生日順を想定して一列に並ぶ。先頭から、名前と誕生日を告げ、正しい誕生日順に並ぶ。
6	じゃんけん大会	講師役とじゃんけんをして、負けたら座る。これを何回か繰り返し、最後まで残った人は自己紹介をする。
7	後出しじゃんけん負けるが勝ち	二人組みになり、先攻・後攻を決める。掛け声は「じゃんけん・ぼん・ぼん」1回目のぼんで先攻、2回目のぼんで後攻が出す。後攻は「負ける」ように手を出す。後攻が3回連続で負ける事ができたら交代。
8	隣の紹介	はじめの人が「私は、○○です」と言ったら隣の人が「私は、○○さんの隣の△△です」「私は、○○さんの隣の△△さんの隣の◇◇です」と次々に紹介していく。
9	ジェスチャーゲーム	「スポーツ名」のカードを配りジェスチャーで当ててもらい、当たったら交代。「キャラクター」等でもよい。
10	仲間さがし	「生まれた月」「都道府県」「兄弟姉妹の数」「好きな果物」「動物」「スポーツ」「色」「飲み物」「血液型」
11	プチカミングアウト	輪になり、中央の一人が「本当は自分は○○でした」と言う。同じ人は立って席を移動する。「女」「5月生まれ」「男の子がいる」など(フルーツバスケットに似ている。)
12	ワン・ツー・スリーゲーム	2人が向かい合い「ワン」「ツー」「スリー」「ワン」と交互に言う。「ワン・ツー・手拍子」でもよい。

学習プログラム

(ワークシート)

