

こどもの思いやりの気持ちを育むアプリ

こころえほん

シリーズ

アプリの使い方
と
トレーニング方法

こちらをよくお読みになってトレーニングを行ってください



目次

1. こころえほんシリーズ アプリ操作方法について
…P1-3

2. トレーニング方法について
 - 2-1. トレーニングの概要……………P4-5
 - 2-2. ワークシートの質問の概要……………P5
 - 2-3. 各アプリの質問について……………P6

3. こころえほんあかペンおよびこころえほん Jr. ゲーム
の採点機能およびゲーム機能について…………… P7-12

4. ワークシートのサンプルについて…………… P13-14

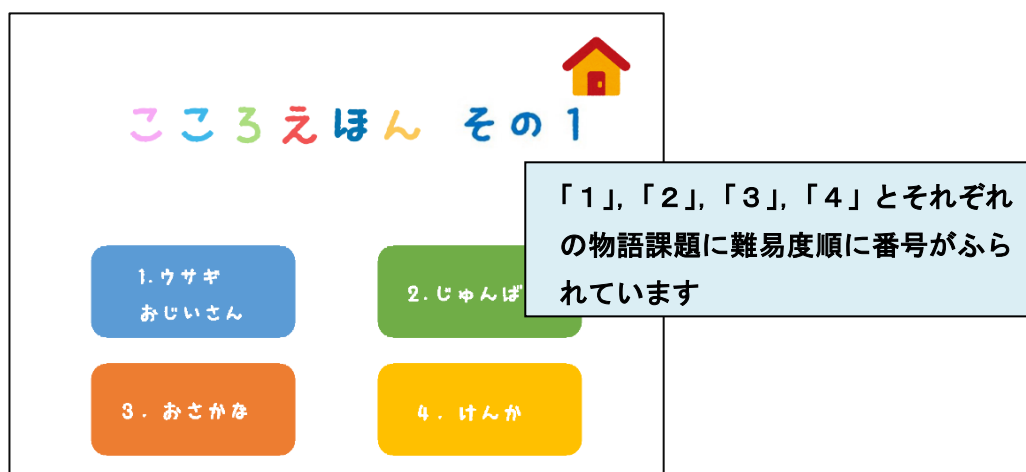
1. こころえほんシリーズ アプリ操作方法について

<物語課題について>

「その1」（計4課題）と「その2」（計4課題）があります（「こころえほん どうしたらいいのかな？」は計4課題のみ）。

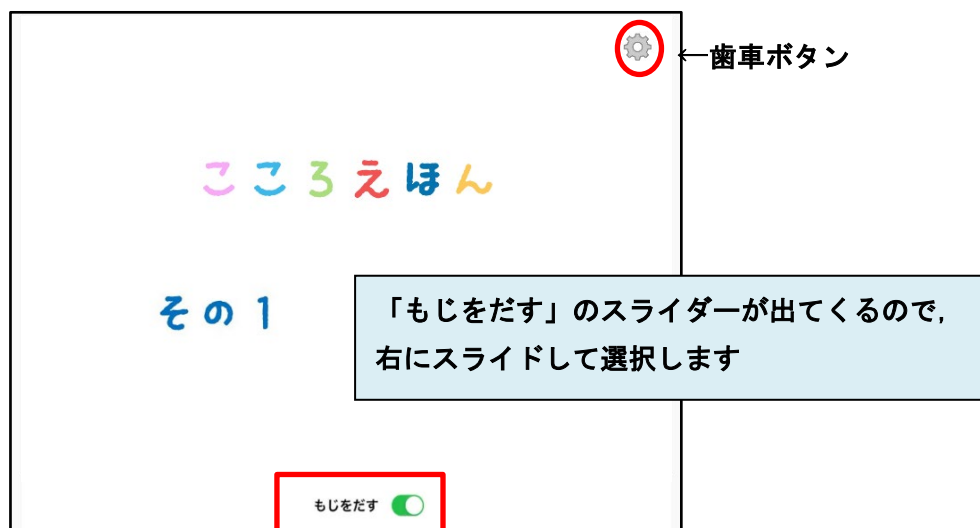


各々の物語課題は難易度順になっていますので番号どおりにご使用ください（「こころえほん Jr. , こころえほん Jr. ゲーム」は難易度順ではないので、好きな課題から始めることが可能です。）



<字幕表示について> 【共通】 ※「こころえほん どうしたらいいのかな？」は除く

ホーム画面右上の歯車ボタンをタップすることで文字表示画面を選ぶことができます。



<選択した場合>

画面の背景（どこでも可）をタップすると、朗読した文章が音声と文字の両方で出てきます。ひらがなの学習および、聴覚障害のあるお子さんにも使用できます。



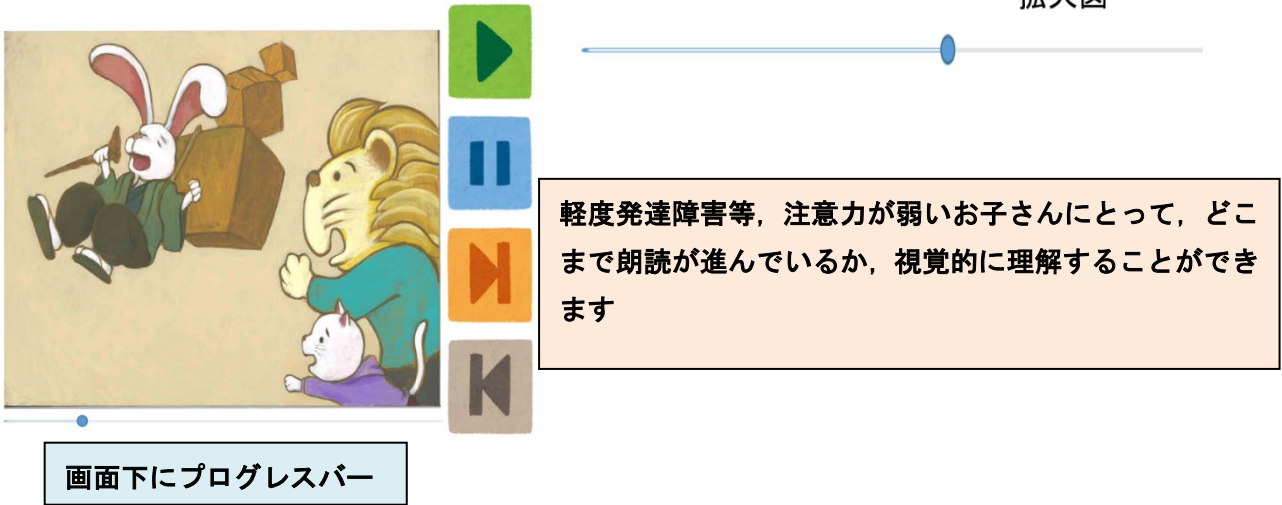
登場人物にセリフがある場合→その登場人物をタップするとセリフが音声と文字、両方で出てきます。登場人物の心情理解を促進することができます。



プログレスバーの設置

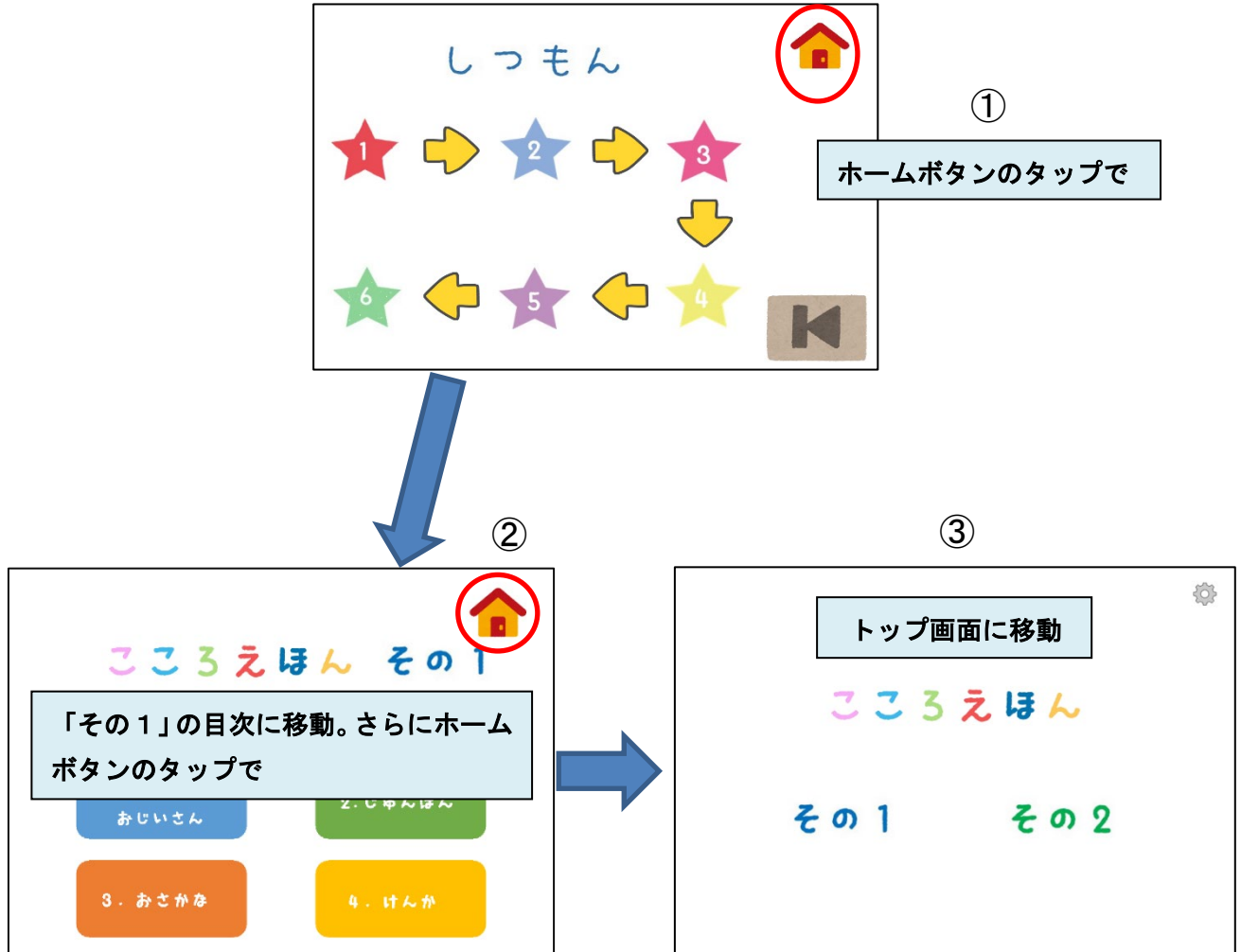
すべてのアプリに設置しています

プログレスバーの
拡大図



<ホームボタンについて>※「こころえほん どうしたらいいのかな?」は除く

しつもんページの「ホーム」を押すと「その1」の物語のタイトルが4つ並んでいる画面に戻ります。さらに、「その1」の物語のタイトルが4つ並んでいる画面にあるホームを押すと、一番最初の「その1」、「その2」の場面（下記）に戻ります。



2. トレーニング方法について

2-1. トレーニングの概要

こころえほんシリーズ（「こころえほん」、「こころえほん あかペン」、「こころえほん Jr.」、「こころえほん Jr. ゲーム」）を用いたトレーニングは、こどもの他者の気持ちを思いやる能力（専門用語では役割取得能力）の促進を目的としています。

「こころえほん」、「こころえほん あかペン」については4歳から8歳のお子さん、「こころえほん Jr.」、「こころえほん Jr. ゲーム」については9歳から12歳のお子さんを対象としています。どちらのアプリも発達に特性があるお子さんも対象としています。

このアプリでは、大人とこどもと一緒に、物語の登場人物の気持ちや困っていること、そしてそれをどのように解決したらよいかを一緒に考えることがトレーニングの主な内容です。答えに正解はなく、①登場人物の気持ちを考えること②困っていることをどのように解決したらよいか様々な方法を考えることができるようになることをトレーニングの主な目的としています。

※「こころえほん」と「こころえほん あかペン」、「こころえほん Jr.」と「こころえほん Jr. ゲーム」の違いについては、「こころえほん あかペン」と「こころえほん Jr. ゲーム」には採点機能があり、さらに物語課題のイラストを用いた注意力のトレーニングを目的とした親子で楽しむことのできる「まちがいさがし」、短期記憶のトレーニングを兼ねた「しんけいすいじゃくゲーム」をごほうびとしてトレーニング後にお子さんができるように設計しています。トレーニングの側面を強化していますので、より、「絵本」として用いることが目的であれば、「こころえほん」、「こころえほん Jr.」をおすすめします。

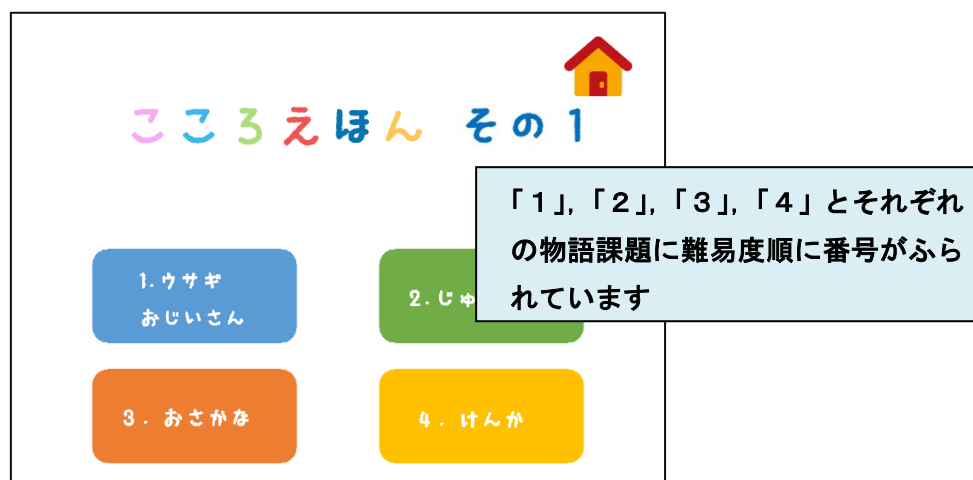
※「こころえほん どうしたらいいのかな？」は役割取得能力トレーニングが難易度的に難しいお子さんに対し、役割取得能力の下位能力である感情解釈についてトレーニングすることを目的としたシンプルな物語課題のアプリです。アプリでは「怒り」に対する感情解釈トレーニングを実施することができます。幼児から小学校高学年のお子さんまで、幅広い年齢を対象としています。

<物語課題について>

「その1」（計4課題）と「その2」（計4課題）があります。基本的には「その1」のみで充分ですが、もう少し続けた方がいいとお感じの場合は、「その2」も「その1」終了後に行なうことをおすすめします。頻度としては、週1回1課題（もしくは週2回2課題）×4回（週2回の場合は×2回）行なうことを想定しています。



各々の物語課題は難易度順になっていますので、番号どおりにご使用ください（「こころえほん Jr.」, 「こころえほん Jr. ゲーム」についてはその限りではありませんので、好きな課題から始めることも可能です。）



2-2. ワークシートの質問の概要

物語を聞き終わったら、「しつもん1～6」をアプリで聴き、さらにワークシートを使いながらトレーニングを行ないます。ワークシートについては、HPの「ワークシート」タブよりPDFファイルをダウンロードし、印刷してご使用ください。



計6つの質問でトレーニング

※「こころえほん Jr.」, 「こころえほん Jr. ゲーム」, については計3つ, 「こころえほん どうしたらいいのかな?」については1つのみの質問です。



ワークシート

お子様が文字を書くことができる場合や、文字を書く事に抵抗感がない場合は、自分でワークシートに答えを記載してもらおうと、後でふりかえった際に、お子様の変化がよくわかって良いでしょう。

2-3. 各アプリの質問内容について



「こころえほん」



「こころえほん あかペン」

質問は全部で6つあります。質問1, 2では主に物語の内容把握ができていないかについて確認を行い、質問3～5では、主に登場人物の気持ちについて考え、質問6では、登場人物が困っていることをどう解決するかについて考える、という内容です。質問3～6で、役割取得能力のトレーニングを行います。

質問1, 2でお子様が物語内容をあまり理解できていないと判断された際には、再度、物語を聴きなおすことをおすすめします。

質問3～6で、お子様が難しいと言う場合は、登場人物のセリフを聴き直したり、大人が「こんなんじゃないかな?」とヒントを出してあげたり、質問6については「こう思うよ」と教えてあげても構いません。ただし、答えに正解はありませんので、「こういう考え方もあるね」というスタンスが良いと思います。いろいろな考え方があるということを知るといいうことも、大切な学びになります。

※「こころえほん あかペン」については、より、「こころの勉強」側面を重視しているため、**採点機能**とトレーニング終了後のごほうびとして、認知機能（注意力・短期記憶）を高めることを目的とした、**ゲーム**（まちがい探し、神経衰弱）をすることができます。



「こころえほん Jr.」



「こころえほん Jr. ゲーム」

質問は全部で3つあります。質問1～3で、役割取得能力のトレーニングを行います。

質問1では主人公がその場でどのように行動したら良いかを理由を含めて考えます。質問2では主人公と、もう1人の登場人物という、2者それぞれの気持ちについて考え、その上でどのように行動したら良いかを考えます。質問3では、先生（保護者の方）と質問1, 2について一緒に考えたことで、最終的に質問1で行った回答が変わったかどうかをこども自身に問いかけることで、変化するかしないに関わらずこども自身が自分自身の考え（認知）を再確認することを目的としています。

※「こころえほん あかペン」については、より、「こころの勉強」側面を重視しているため、**採点機能**とトレーニング終了後のごほうびとして、認知機能（注意力・短期記憶）を高めることを目的とした、**ゲーム**（まちがい探し、神経衰弱）をすることができます。



「こころえほん どうしたらいいのかな?」

質問は最後に1つだけあります。「怒り」を喚起される場面で、①主人公の気持ちを聞き、②どうしたらよいかを考え、主人公がその場でどのような行動をしたら望ましい行動となるかを考えます。全部で3場面（最後の質問ページを含む）でイラストも線画（モノクロ）のシンプルな物語課題で構成されています。

3. 「こころえほん あかペン」, 「こころえほん Jr. ゲーム」 の採点機能

とゲーム機能について

【採点機能について】

・両アプリとも、こどもの回答に対して保護者、先生が採点をすることができます。

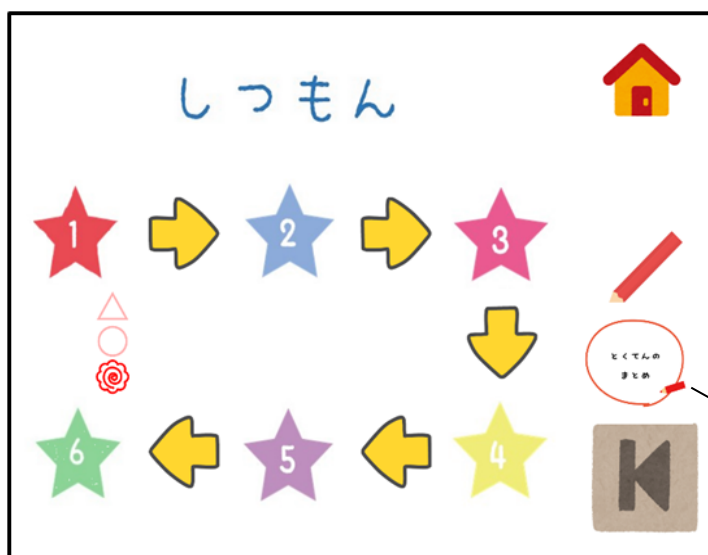
「こころえほん あかペン」は、1課題につき計6問の質問に対し、「花丸、丸、三角」の3段階で得点をつけることができます。さらに、「とくてんのまとめ」のページがあり、全体的なトレーニング結果について視覚化を行うことができます。

【質問モード（緑鉛筆）】



緑色の鉛筆のとき、星をタップすると、トレーニングに関する質問音声流れます。星をタップすると、黄色い音符がポップアップで出てくるのが合図です。1から順番にはじめてください。

【採点モード（赤鉛筆）】



緑色の鉛筆をタップすると赤色の鉛筆（採点モード）になり、薄い色で三角、丸、花丸が出てきますので、該当するものをタップしてください。濃い色になればOKです（記録されます）。



こちらをタップして頂くと、「とくてんのまとめ」ページにジャンプし、記録を見ることができます。同じ課題をもし2回行った場合、記録は上書きされます。

とくてんのまとめ

1. ウサギ
おじいさん

△・・・0
○・・・3
🌸・・・3

2. じゅんばん

△・・・0
○・・・0
🌸・・・0

3. おさかな

△・・・0
○・・・0
🌸・・・0

4. けんか

△・・・0
○・・・0
🌸・・・0

それぞれのアイコンをタップして頂くと、「まちがいさがし」ゲーム、「しんけいすいじやく」ゲーム画面に遷移します。



拡大図



「こころえほん Jr. ゲーム」は、同様に計3問の質問に対し、星を5段階でつけることができます。

しつもん

1 → 2 → 3

とくてん
★★★★★

⏪

ふりかえり

こちら（「とくてん」ボタン）をタップして頂くと、「とくてんのまとめ」画面にジャンプし、星の数で得点をつけることができます。

「しつもん」ページの「ふりかえり」ボタンを押すと、「ふりかえり」ページに遷移（「こころえほん Jr.」、「こころえほん Jr. ゲーム」のみ）

とくてん
★★★★★

⏪

ふりかえり

「ふりかえり」ページの「ふりかえり」ボタンを押すと、「しつもん」ページに再び遷移
何回も物語理解を確認しながら、質問を行うことができます。


しつもん

ふりかえり

とくてん
★★★★★

⏪

【星（得点）のつけ方】

とくてんのまとめ 

おにごっこ

しつもん1 ★★★★★

しつもん2 ★★★★★☆

しつもん3 ★★★★★☆

星を直接タップして頂くと、星の数で得点をつけることができます。記録は同じ課題をもし2回行った場合、最新版が上書きされます。

※もし、星の数を間違えて多くつけた場合は、1つ前の星をタップすると修正することができます（例：星5つにしたけれど、4つにしたい場合は4つ目の星をタップすると、5つ目の星を消すことができます）

てっぽう

しつもん1 ☆☆☆☆☆

しつもん2 ☆☆☆☆☆

しつもん3 ☆☆☆☆☆

われたかびん


しつもん1 ☆☆☆☆☆

しつもん2 ☆☆☆☆☆

しつもん3 ☆☆☆☆☆

?

まちがいさがし



それぞれのアイコンをタップして頂くと、「まちがいさがし」ゲーム、「しんけいすいじやく」ゲーム画面に遷移します。

・採点機能の設計は、採点によりフィードバックが得られ、こどものトレーニングに対するモチベーションが促進することを意図しています。採点の基準は、各々のお子さんの個性（特性）に応じて、臨機応変に採点して頂くことを意図していますので、採点基準のマニュアルは作成しておりません。役割取得能力の発達段階の特徴についてご理解頂き、それに沿って、こどものモチベーションが高まるように、採点して頂けましたら幸いです。

役割取得能力の発達段階の特徴

（荒木，1988，Selman，1995 を参考に作成）

段階0A: 自己中心的な視点

他人の表面的な感情の理解や表情は理解するが、自分の感情と混同することが多い。同じ状況にいても、他の人と自分では違った見方をすることに気づかない。

段階0B: 自己中心的な視点

泣く、笑うなどはっきりした手がかりがあると、相手の気持ち判断することができる。しかし、相手の心の奥にある本当の気持ちまでは考えが及ばない。

段階1: 主観的役割取得

与えられた情報や状況が違えば、それぞれ違った感情を人は持ったり、異なった考え方をもちことが理解できる。

段階2: 自己内省(二人称相応)的役割取得

自己の考えや感情を内省できる。他の人が自分の思考や感情をどう思っているかを予測できる。

段階3: 相互(三人称)的役割取得

第三者の視点を想定できる。人間はお互いの考えや感情を考慮して行動していることに気づく。

【ゲーム機能について】

・「まちがいさがし」、「しんけいすいじゃくゲーム」については、**トレーニング終了後、ごほうびとして行うこと**を意図しています。

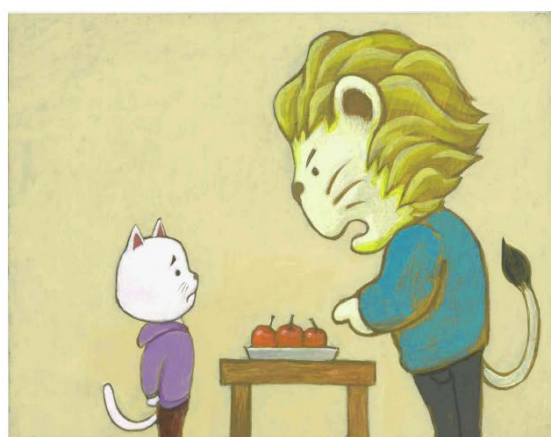
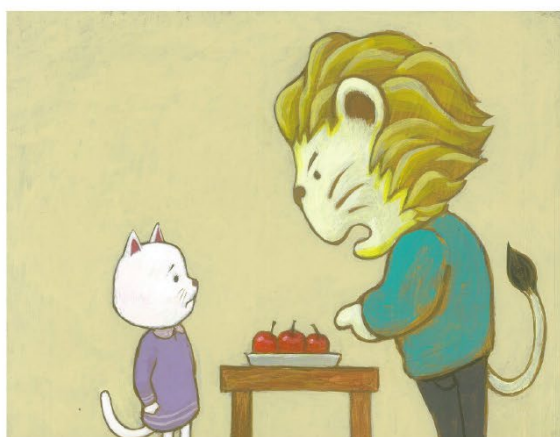


「まちがいさがし」については、トレーニングで用いた絵本課題のイラストを用いています。注意力のトレーニングを行いつつ、親子もしくは先生と一緒に、楽しくまちがいさがしをすることを意図しています。「**ころえほん あかペン**」については、**回数に制限はありませんが**、「**ころえほん Jr. ゲーム**」については、**1 トレーニングにつき、1 回の実施になります。**

「ころえほん あかペン」のまちがいさがし 画面のサンプル



まちがいさがし1 「ウサギおじいさん」 みぎのえ とひだりのえ でちがうところは どこかな？



1 枚につき、まちがいはランダムに1つ～2つ、中には3つあるイラストもあります(1枚のみ)。全部で15枚のイラストについて、まちがいさがしをすることができます。1回で行う回数に制限はありません。



「こころえほん Jr. ゲーム」のまちがいさがし

画面のサンプル

15:32 9月29日(木)

きょう トレーニングした ものがたりを えらぼう！

その 1

おにごっこ

にげたうさぎ

われたかびん

てっぽう

その 2

としよがかり

じてんしゃ

しんせつ

かいぬしの
マナー



その日にトレーニングした課題のイラストの「まちがいさがし」ゲームをしてもらうことを意図して目次があります。1つの課題につき、まちがいは5つあります。少し難しい問題も1, 2問含まれています。

午後4:22 9月19日(月)

100%

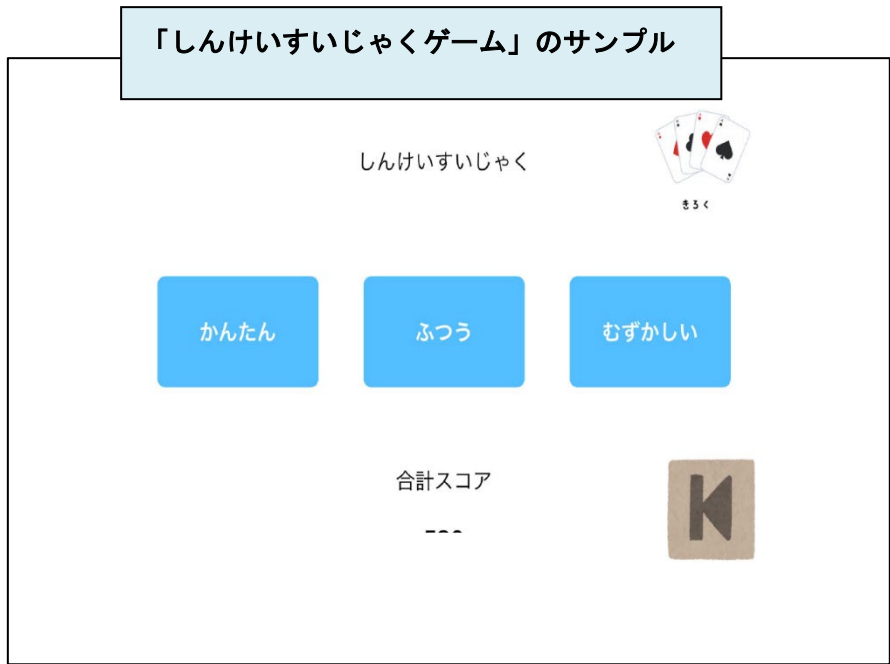
まちがいさがし「おにごっこ」右の絵と左の絵でちがうところはどこかな?5つあるのでさがしてみよう



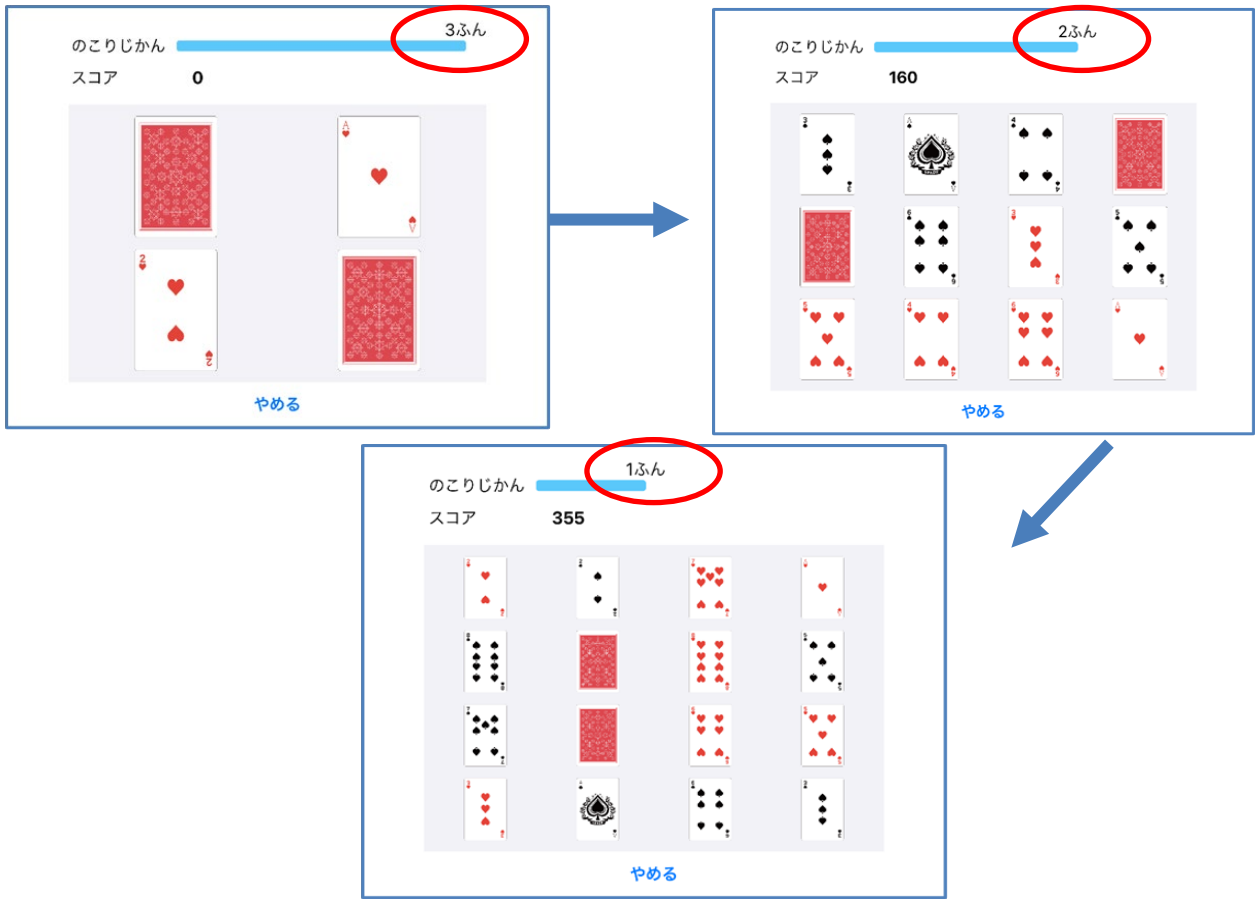
こたえをみる



「しんけいすいじゃくゲーム」については、短期記憶のトレーニングを意図しています。「かんたん」、「ふつう」、「むずかしい」の3段階で、各段階につき難易度順に3レベルのゲームが設計されており、全部で9回、ゲームを行うことができます(3段階×3レベル=9種類)。レベルごとにバックグラウンドミュージックも変えており、難しい段階になるにつれ、曲調がアップテンポになるので「まちがいさがし」よりもゲーム感が強いです。こちらは、こどもが一人でやることを想定しています。



制限時間は、どの難易度・レベルでも、すべて3分です。3分→2分→1分とバーが短くなり、時間も出て視覚化がなされます。カードの提示時間は3秒です。3秒経つと、自動的に消えます。短期記憶のトレーニングになります。



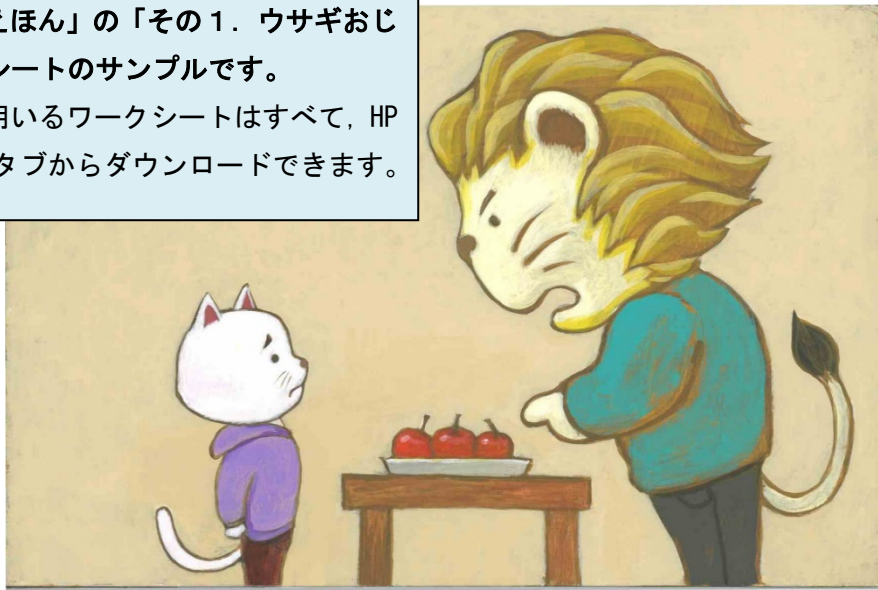
4. ワークシートのサンプル

ウサギおじいさん

がつ にち

こちらは「こころえほん」の「その1. ウサギおじいさん」のワークシートのサンプルです。

※トレーニングで用いるワークシートはすべて、HPの「ワークシート」タブからダウンロードできます。



しつもん1 おはなしに でてきたのは だれとだれでしょう？

しつもん2 ニャーちゃんとレオちゃんは、どんなことをしましたか？

しつもん3 ニャーちゃんは、どんなきもちですか？

しつもん4 レオちゃんは、どんなきもちですか？

しつもん5 ニャーちゃんは、どうしてこまっていますか？

しつもん6 ふたりでなんこずつ、りんごをわけたらいいですか？

メモ

全体的な様子

役割取得能力が促進すると、それに伴いポジティブな行動が増加して
くることが見込まれます。「メモ」については、それを記録しておくた
めのもことになります。毎回のトレーニングでの様子や、トレーニング
を行った週にあった、お子様に関して印象的だったできごと・行動等
を記載しておく、後でふりかえた際に、お子様の変化がよくわか
ると思いますので、記載をお勧めします。

主体性・能動性

興味・関心

その他（特記事項）