

## 総合演習

授業タイトル： 一步を踏み出そう！ ～わたしとあなたも～

:

- 地域の特徴

近頃は、この地域でも核家族や両親の共働きが増えてきている。また、学校の周辺に塾などが増えてきたことから、塾に通う子どもも増えている。さらに、交通道路の発達やマンションなどの住宅地開発によって、子どもが遊べる空間が格段に減ってしまった。

- 学年 5 学年

- 子供達の構成

- ・クラス 全31名（男子16名・女子15名）
- ・核家族世帯数：18世帯
- ・両親の共働きの家庭：21世帯
- ・塾に通っている子ども：23名

本学級の子どもは、どちらかというと明るく素直で、活発な性格の子もいれば、おとなしい性格の子もいる。ただ、子どもたちの自己評価に関するアンケートでは、自分に自信を持てなかったり、自分を好きになれない記述も多々見られる。

教師の問題意識：

日々の学校生活において、子どもたちが、時折、相手のことを考えずに、そして、相手を傷つけてしまうような発言や行動をしてしまう場面が見られる。また、家庭やその他の場所においても、同じような場面があると報告されている。そのような言動が原因となって、ケンカやいじめなどに発展してしまうケースも少なからずある。また、逆に自分の意見や考えなど、言いたいことを言えない子どもも見受けられる。そのような子どもは自分の中にストレスをため込み、やがてはそれが爆発し、自分も友達も傷つく結果になりやすい。そのようなトラブルに発展してしまう前に、解決したいと担任は考えている。

子どもたちが多様な人と接する機会が少ないために、自分（たち）と違う人を敬遠してしまう傾向があること、人とのコミュニケーションの機会が減少していることが原因と考えられる。

自分を認めること、自分の考えや気持ちをはっきりと示すことの大切さに気付かせるとともに、相手を認めること、相手の気持ちを考えることの大切さについても学んでもらいたい。

授業目的：

人はみんなそれぞれ「違う」ということ、そして、自分のことを認め、さらに相手のことを考え、理解しようとするのが居心地の良い教室、学校、社会になっていくことを学ぶことを目的とする。そのために、コミュニケーションの上では、相手の気持ちを考え、発言や行動に気をつけることを伝えていきたい。つまり、自分の意見や考えなど言いたいことを押し殺すのではなく、相手を思った上で、自分の言いたいことを相手に伝えることができ、さらに、相手の言いたいことに耳を傾けることができるようにすることである。

子供達の到達目標：

- 自分を大切にでき、誰からも尊重され、大切にしてもらえる権利があることを具体的な例を挙げて表現できる。
- 日常生活の人間関係において、相手の気持ちを考えた言葉を選ぶようになる。
- 自分の気持ちや考えを、その場に相応しい形で表現できる。

授業計画：授業目的を達成するために必要な授業数と各授業の概要

授業回数	テーマ	各授業での子供達の具体的な達成目標
1	ある場面における会話 ～子どもの現状を知る～	ある場面1（言い争いになりそうな）において、言い返す言葉やそのときの気持ち・心境を表現することができる。
2	みんな違って、みんないい！	人はみんな、あらゆる面でそれぞれ違って、だからこそ面白いということへの気づきを感じられる言葉がけができる。また、相手の気持ちを確認する姿が観察できるようになる。
3～4	私の考え・私の気持ち そして、自己表現へ ～アサーティブ権とともに～	プリントの問いに、自分自身の意見を正直に書くことができ、それを発表できる。それぞれの意見をお互いに聞くことができる。そして、アサーティブ権について、いくつか例を挙げるができる。
5～6	自分の気持ちと相手の気持ち ～ロールプレイングを通して～ ↓ 表現を変えてみよう！	ある場面2～3（言い争いになりそうな）を実際にロールプレイングで演じ、自分の気持ちと相手の気持ちの違いや、言葉と気持ちのギャップを挙げられる。セリフの中の言葉を、相手に嫌な気持ちをさせないような適切な言葉に変えることができる。
6	まとめ	ある場面1において、言い返す言葉やそのときの気持ち・心境を表現することができる。 そして、授業前と比べて、自分や相手をより肯定的にとらえることができたり、相手に対して寛容になったり、自分から人に関わっていきこうとすることを示す言動が見られる。

本時の授業：上記の表の 6 回目の授業

表現を変えてみよう！

本時の授業でのポイントや指導上の注意点：

1. 子どもたちの人間関係、性格を考慮し、より良い体験ができるよう配慮して、グルーピングを教師側で作成する。なるべく相反するタイプの子どもたちが、同じグループになるようにする。(グルーピング)
2. ロールプレイングをする時間、1人1人が考える時間、話し合いをして意見を交換する時間、とそれぞれ制限を定めメリハリをつける。(時間の制限)
3. アサーティブな自己表現（自分のことを考えるが、相手の気持ちにも配慮する）を子どもたちに、分かりやすくしっかりと、まとめて伝えていく。(意図を明確に)

授業方法：なぜ、その授業方法／教材、etc.を選んだのか？

本時においては、ロールプレイングという疑似体験技法を用いることにする。

相手のどのような言葉に対し、不快・快感を抱くのか自分を客観的に分析することができ、また、逆にどんな言葉に相手が不快・快感を抱くのか、予測して、推測することができる。そして、言葉の影響力を考え、相手の気持ちに配慮した表現を選べるようになる。この体験が、日常生活でのよりよい人間関係を築く上で必要な一つのスキルとして活用できるからである。

アサーティブについて

アサーティブとは、相手を尊重しつつ自己主張をする、つまり、まずは自分自身を大切に、その後で周囲や相手のことを考えることができるということである。それに基づいた権利があり、「日常的な役割から自立した一人の人間として、自分のための優先順位を決める権利」、「自分の気持ちを言葉で表現する権利」、「自分の意見と価値観を表明する権利」、「『イエス』『ノー』を自分で決めて言う権利」などがある。攻撃的でもなく、受身的でもない、そのどちらにも偏らない中間の意見、考え、態度が大切であるという理念である。

本時の授業：

流れ	教師の指示内容	教師の動きなど	時間
導入	<p>○これからロールプレイングを行うことを説明する 「これからみんなには、お隣のお友だちと、プチドラマをしてもらいます。今から配るカードには役柄とセリフとそれを言う順番が書かれています。でもここで注意！その書かれている内容はみられてはいけません。他のひとに見られないようにして、さらに！役になりきれるように暗記をしてください。」</p>	<p>○教室は休み時間のうちに机、イスを後ろに下げて前のあいたスペースで活動できるようにする。 ○事前に役割とセリフ(読み上げる順番も書いてある)の書いてあるカードを用意しておく。 ○事前に役割とセリフ(読み上げる順番も書いてある)の書いてあるカードを用意しておく。</p>	10分
展開	<p>○各班にカードを配る</p> <p>●子どもたちはランダムにカードを引き、引いたカードを見られないように内容を暗記する。子どもたちは自分が何を言うのかは分かっているが、相手の内容を知らないためどんな場面か分からない。 役割：たけ、しゅん (内容は別紙参照)</p> <p>○時間の設定をし、スタートの合図を出す 「スタート！」</p> <p>●子どもたちは振ってある番号順にセリフを言う 「・・・」</p> <p>○今、言われた言葉に対し、自分はどのように感じるか役の立場に立ち考える時間を設けることを伝える(私語はせずに一人で考えられる環境に) 「今、その役の人はどう感じどんな風に思っているか配ったポストイットに書いてみよう。これはお友だちと相談しないで一人で考えます。」</p> <p>●子どもたちは配られた紙に役の立場にたった自分の気持ちを紙に書く  (個人作業の時間)</p> <p>●その内容を発表 ・「嫌な気分」 ・「ムカつく」 ・「こういうこと、よくあるよー」 ・「喧嘩になりそう」</p> <p>今からみんなは、たけ役、しゅん役、それぞれに分かれて、グループになります。</p> <p>○「アサーティブな自己表現」について伝える そして、今のセリフをアサーティブな表現へ、変える作業を指示</p> <p>「さあ、この二人は自分の気持ちや、考えははっきり表現しているよね？でも、相手の意見や気持ちを無視、軽くみたりしている。だから、相手に自分の気持ちを押し付けているように感じちゃうね。そうすると、みんなが、書いてくれたように、嫌な気持ちになるし、バカにされているような、見下されていると、感じる人もいたかもしれない。人を傷つけることは、どんな理由があっても、絶対いけない。 じゃあ、逆に相手を優先して、自分の意見を言わなかったらどうだろう・・・。相手に嫌われたくないから、嫌な想いをさせたくないから、喧嘩になりたくないから、といろんな理由で、そう思うこともあるかもしれ</p>	<p>○ただだらしないうちに時間は区切る</p> <p>○子ども一人ひとりに紙を配る(ポストイット) ○時間の厳守</p> <p>○時間の厳守</p> <p>○各グループの様子をまわって観る。フォローが必要であれば、入れる ○時間の厳守 ○個人作業の時間をしっかりつくる</p>	50分

	<p>ない。このいい例が、「ドラえもののび太くん。ジャイアンの言うことに、逆らえずに、いつも自分の気持ちを言えずに、ドラえもの前で泣いているでしょ。自分の気持ちを言えないのは、泣いてしまいたいくらい、悲しいし、悔しいし、ストレスのたまることなんだよ。</p> <p>自分の意見は、はっきり言うけど、それで相手を嫌な思いをさせることはよくない。嫌われたくないから、喧嘩になるから、と言って自分の意見や、考えを押し殺すのもよくない。</p> <p>じゃあ、自分のことを考えて、気持ちもはっきり伝えるけど、相手の気持ちも大事にできるようにはできないかな？</p> <p>どちらもさわやかな気持ちになれる方法は・・・。」</p> <p>「そのグループのなかで、同じ場面で、自分の意見を言いながら、「相手の気持ちも考える言い方」ができなかったか、考えてみてください。今から配る、セリフを、書き換えてみて。」</p> <p>●子どもたちは、一つのセリフについてグループみんなで意見を出し合いながら言葉を変換する作業をする。</p> <p>○出来上がったセリフをグループで発表することを指示 「ハイ！時間です。それでは書き換えたセリフを発表してください。」</p> <p>●発表をする</p> <p>○「どうだった？ 内容は同じことを、言っているのに、感じる気持ちは違うんじゃない？ こういう表現の仕方は、自分だったらどんな風に、思うかまた、このポストイットに書いてみよう。」</p> <p style="text-align: right;">(個人作業の時間)</p>		
<p>まとめ</p>	<p>○子どもたちを集め今度は役割ごとに固まって座るように指示</p> <p>●子どもたちは移動し、固まって座る</p> <p>《全体でまとめを行う》</p> <p>○役割ごとに一人一人最初の気持ちとセリフ変換の後の気持ちを発表し、模造しに張っていく</p> <p>「かけたかな？ では今の気持ちを、前の模造紙にはりつけてください。」</p> <p>●子どもたちは、模造紙に張り付けていく</p> <p>○子どもたちの意見を少し、取り上げる。</p> <p>○言葉による影響力を確認しあう。</p> <p>○言葉を選ぶことで、自分のことを考えるが、相手の気持ちにも配慮する自己表現があることを子どもたちと振り返る。</p> <p>「言葉をほんの少し、換えるだけでこんなに、みんなは思うことが、かわるんだね。言葉は、すごく強い力を持っているね。相手をとっても幸せに、いい気分になれる力。だけれど、その反対に、本当に嫌な気持ちにさせる力も持っている。こんなに力を持っているんだから、もっといい方向に使うあげたらいい。自分の気持ちをしっかりと言いながら、相手のことも考える。ということが、言葉でできるって知ったね。</p> <p>自分のことばかり、言ってたな。って人も、自分の考え、言えなかったんだ。って人も、今までのことは過ぎてしまったから、もういい。</p> <p>これからは、いくらだって変えられるよ。</p> <p>なにかあったら、一度深呼吸。「相手も自分も、満足できて、お互いさわやかな気持ちにするには、どうしたらいいかなー」ってほんのちょっと考えてみて。」</p>	<p>○黒板にあらかじめ用意しておいた模造しを張る</p> <p>○時間と子どもたち様子を見ながら全員が発表できればする。模造紙には全員貼る 代表で何人か取り上げる。</p>	<p>30分</p>

評価：子供達の達成目標が達成できたかどうか、何を判断基準にするか？

何をもって、この授業の評価にするか？

- ・自らが役を通して感じた気持ちを書くことができる
- ・言葉の変化により気持ちの伝わり方が変わることを感じ、自分の考えとしてクラスのみんなに伝えることができる
- ・その状況をよりよく改善できるように、言葉の変換をグループで行うことができる
- ・この単元の授業前と比べて、自分や相手をより肯定的にとらえることができる

・自分からより良い人間関係を築こうとする言動がみられる

※これらのことは、今後の日常生活において、継続的に評価するものとする。  
よって、子の授業内のみでの、評価をすることは難しいと考える。

参考文献： 「アサーショントレーニング さわやかな「自己表現」のために」  
平木典子 著、 金子書房、 1993. 10

<http://www.aga-ye.com/wiki/index.ptp?FrontPage>