

人とのつながりを深め、物事を大切にしよう
----------------------

1. 本パッケージのねらい

1 学期も後半。子どもたちの中に、さまざまな軋轢や困難な状況が出始める時期でもある。学年が変わって新しくできてきた人間関係の中で生まれてきた軋轢や困難な状況を克服するてだてを学習することで、さらに人とのつながりを深めていくことが必要である。

本パッケージでは、アサーティブネスを中心にしたストレス対処法・対人関係スキル・問題解決スキルを、共同作業や話し合いをとおして学び、人とのつながりを深め、物事を解決するスキルを身につけることをねらいとする。

2. 『人とのつながりを深め、物事を解決しよう』パッケージ全体を通しての目標（ターゲットスキル）

- ・ ストレス対処法  
（アサーティブネス）  
（困難な状況を扱うための対処法を学ぶ）
- ・ 対人関係  
（共同作業を通して協力しあう）
- ・ 決断と問題解決  
（集団的に問題を解決する方法に気づく）

3. 『人とのつながりを深め、物事を解決しよう』パッケージ全体の流れ

第 1 時・・・「あいうえおロールプレイ」

アイスブレイキング：そうやねゲーム

メインエクササイズ：ロールプレイング

第 2 時・・・「アサーティブな表現にチャレンジ」

アイスブレイキング：お応えゲーム

メインエクササイズ：どう答えてたらええんやろ

第 3 時・・・「グル - プワークでアサーション」

アイスブレイキング：ボールリフト

メインエクササイズ：スパイダー・フライヤー

第 4 時・・・「もめごとだって解決できるさ」 本時

アイスブレイキング：「一致団結ソーレ」ゲーム

メインエクササイズ：ロールプレイング

4. 実施時期

2 年 1 学期（6 月）

5. 各時間の具体的展開例

第4時 「『もめごと』だって解決できるさ」

【本時のターゲットスキル】

決断と問題解決

【本時のねらい】

- 1) アサーティブな言い方を実践する(ストレス対処)
- 2) 共同作業を通して協力しあう(対人関係)
- 3) 集団的に問題を解決する方法に気づく(決断と問題解決)

【エクササイズ】

アイスブレーキング:『一致団結ソーレ!』ゲーム

メインエクササイズ:『もめごと』だって解決できるさ

【本時の流れ】

	時間	活動の流れ(教員の教示・子どもの反応と動き)	留意点・教具等
ウォーミングアップ		<p>1時間目は、先生たちのロールプレイ。2時間目はアサーティブな言い方の練習、3時間目はアサーティブを実践するスパイダー・フライヤー。見たり、考えたり、実際にやってみたりしながらアサーションについて学習してきた。</p> <p>これらの学習を通して、みんなは、相手の気持ちの中にある本当に伝えたいことをしっかりと受け止め、相手の気持ちに届く伝え方が大切なんだと学習した。</p> <p>今日は、アサーションの学習として、ある『もめごと』を解決してもらおう。</p> <p>『一致団結ソーレ!』ゲーム</p> <p>指導者が「一致団結ソーレ!」と威勢良く大きな声を出して『パン!』 子どもたち「ソーレ!」</p> <p>『パン!』</p> <p>一つずつ拍手を増やしていく</p> <p>拍手が合わなくなった時は、ストップして「もう一度、よく聞いて」</p> <p>簡単なゲームだけど、みんなの拍手がそろうと、何だか気持ちがいい。気持ちを一つにしてやり遂げるのは、本当に心地よい。</p> <p>その心地よさを大切にしながら、さあ、ある『もめごと』を解決していこう。</p>	<p>簡単にこれまでの復習をする</p> <p>子どもたちは立って手を前に出す</p> <p>みんなで気持ちを合わせることの心地よさを、全員で確認したい</p>
インストラクション		<p>『もめごと』発生</p> <p>6人で遊園地遊びに行く計画をたてている、それぞれの役になって、どうしたら遊園地に行けるか、話し合ってみよう。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>芝池くん「僕は、今度の土曜日はクラブの試合。それに勝つと、日曜日午前中は試合なんだ。」</p> <p>柴田さん「私は、日曜のお昼から宿題をするの。それ以外だったら大丈夫よ。」</p> </div>	<p>指導者のロールプレイモデリングは素早く!</p> <p>黒板に登場人物と主張を貼って確認する</p>

		<p>高橋くん「僕は、特に用事がないけど、勉強しなくちゃ。親もうるさいしね。井上ぬきの5人だったら行くよ。この前、もめたばかりだから井上とは一緒に行きたくないんだ。」</p> <p>山本さん「行くんだったら、井上くんも一緒に行こうよ。私は土曜も日曜も予定は入ってないから大丈夫よ。」</p> <p>井上くん「ぼくも行きたいなあ。でも、高橋くんと少し前ケンカになって、しゃべりにくいなあ。仲直りはしたいし、遊園地にもみんなと一緒にいきたいなあ。でも土曜も日曜も午前中はクラブなんだ・・・。」</p> <p>宮内くん「土曜の午前中は習い事があるんだけど僕も行きたいな。」</p>	<p>条件を確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次の土日に行く</li> <li>・全員で行く</li> <li>・全員が納得する</li> </ul> <p>「誰がどう変われば行くことができるのか」を考える</p> <p>その子を説得するのにアサーティブな説得を考える。</p> <p>誰がどの役をするのかを決める</p>
エクササイズ		<p>ワークシートを配布する</p> <p>どうしたら遊園地と一緒にいけるか、誰のどんな都合をどのように変えれば、問題が解決できるのか、お互いに話し合う</p> <p>一緒に行くことができたなら、どんな方法でもよいことを伝える</p> <p>話し合いの時は、今までに学習したアサーションを活用するよう、心がけることを意識づける</p> <p>話し合いの内容と結果をロールプレイで発表する</p> <p>もめたところ、解決につながったのは何か？</p> <p>アサーティブな発言は？工夫した点は？</p> <p>『もめごと』の解決策を全体で確認する</p>	<p>セリフを考え台本を作る</p> <p>練習をする</p> <p>もめごとの解決には、いろいろな方法があつていいことを伝える</p>
シェアリング		<p>感じたり、考えたりしたことをふりかえる</p> <p>ふりかえりシートを記入する</p> <p>全体でわかちあっていこう</p> <p>可能な範囲で発言する</p> <p>(感想をまとめ、指導者がワークをしている中で気づいたこと、がんばっていたことを伝える。特に、アサーションの発言に対しては、全体化し、大きな評価を与えたい。)</p> <p>アサーションという難しくて大切な伝え方を学んできた。実際の場面で使うとなると、大変だけれど、今回の学習で学んだことを実際の生活の場面で使っていこう。</p> <p>ただし、アサーションについては、何度も繰り返し学習することで身につけていくものなので、これからも何回かアサーションの学習をしていく。少しずつ高度な学習になっていく。みんなも、少しずつアサーションな言動ができるようになっていこう。</p>	<p>静かに記入する時間にする</p> <p>多様な意見を取りあげる</p> <p>工夫したり、悩んだり、がんばっていたことを評価する</p> <p>今後も、アサーションを学習していくことを予告して終わる</p>

# 『もめごと解決』ふりかえりシート

2009 / 6 / 18 (木)

2年( )組( )番 なまえ( )

1. 今日のHRSで、あてはまるところに をつけてください。

「楽しかった？」

とても楽しかった    楽しかった    ふつう    あまり楽しくなかった    全然楽しくなかった

「内容は、分かった？」

よく分かった    分かった    あまり分からない    全然分からない

「内容は、自分の生活に関係がある？」

とてもある    ある    ふつう    あまりない    まったくない

2. 『もめごと解決』をしてみて、感じたこと・わかったことは？

--

3. 今日のHRSで、一番印象に残ったことは？

--

4. 今日のHRSで、あなたが一番がんばったことは...？

--

5. 最近、何か気になること・困っていることがあれば書いてください。

--