２学年第３時「あいうえおロールプレイング」支援プラン　コミュニケーション発展

【エクササイズ（ＥＸ）＆準備物】

　　ウォーミングアップ『そうだねゲーム』　 ：「そうだね」札

　　メインＥＸ『あいうえおロールプレイング』：ロールプレイング小道具（机、掃除用具、本） 台詞ワークシート（全員分）

【ねらい】

　コミュニケーションにおいては、音声言語以上に表情や身ぶりなどの非言語的表現が果たす役割が大きいことを「あいうえお」のみで表現するロールプレイングを見ることで気づく。

【概要】

　進行役１人、演者４人の教員によるロールプレイングなので学年全体（学年集会）で行う。アサーションの第一の基本は、自分自身の感情対処をしながら相手を受けとめることである。そのために、どんな言葉を受けとっても「そうだね」と返し、自分の中に落とし込んでいく。今回のメインは、一年時に取り組んだアサーションロールプレイングを非言語的表現で返していくというものである。生徒Ａと生徒Ｂ･Ｃ･Ｄそれぞれとの会話のやりとりを観察する。しかし、生徒Ｂ･Ｃ･Ｄが発する言葉はすべて｢あ･い･う･え･お｣である。生徒Ｂ･Ｃ･Ｄの非言語的表現（表情、態度、身振り）がコミュニケーションに占める位置がどれくらいあるのかを考えることができる。生徒Ｂは攻撃的表現、生徒Ｃは受身的表現、生徒Ｄはアサーティブな表現で教員が演技を行う。

【流れ】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 活動の流れ | 留意点・教具等 |
| ウォーミングアップ | 『そうだねゲーム』  教員が発する呼びかけ、語りかけに対して、すべて「そうだね。」という言葉で返していく。教員：「１＋１は２だね。」子ども：「そうだね。」ただし、教員がどういう語りかけをしても、子どもは「そうだね。」とうなづきながら返していく。「１＋２は１０だね。」という事実でない問いかけもする。 | ○リズムに乗せることが大切である。  ○どんな語りかけに対しても｢そうだね。｣と心に落とし込むことが大切である。 |
| エクササイズ | 『あいうえおロールプレイング』  ①生徒Ａと生徒Ｂ、Ｃ、Ｄとの三つのパターンの会話である。  ②生徒Ａは、ふつうの言葉を使う。  ③生徒Ｂ、Ｃ、ＤはＡに対して、すべて「あいうえお」をつなげた言葉で答える。  ④Ｂ、Ｃ、Ｄの表情、態度、身ぶりに注目して観察をする。  パターン１  Ａ「○○さん。掃除なぜさぼったの？　あなたがいなかったので、４人で掃除しなくちゃならなかったでしょう。きのうも注意したばかりじゃない。」  Ｂ　攻撃的な言い方で「あ！い！う！え！お！」  Ｃ　受身的な言い方で「あいうえお・・・・・・」  Ｄ　アサーティブな言い方で「あいうえお。あい、うえお。」 | ○生徒Ｂは攻撃的な表現、  生徒Ｃは受身的な表現、生徒Ｄはアサーティブな表現を行う。（子どもには説明しない。）  ○三つの立場の表現を、強調して演じる。  ○Ｂ・Ｃ・Ｄの答え方か  ら、それぞれどんなことが言いたかったのかを子どもに訊く。 |
|  | 活動の流れ | 留意点・教具等 |
| エクササイズ | パターン２  Ａ「□□ちゃん。昨日借りたマンガなんだけど、妹がジュースをこぼして、びしょびしょになっちゃった。本がぶよぶよなんだけど・・」  Ｂ　攻撃的な言い方で「あ！い！う！え！お！」  Ｃ　受身的な言い方で「あいうえお・・・・・・」  Ｄ　アサーティブな言い方で「あいうえお。あい、うえお。」  ⑤Ｄさんの台詞をワークシートに記入する。  ⑥何人かの台本を教員が演じてみせる。 | ○攻撃的な表現は、Ａの話を聴こうともせずに、Ａに噛みついてケンカになる。  ○受身的な表現は、Ａに押し込まれ言いなりになってしまい。うなだれる。  ○アサーティブな表現は、Ａの言葉をしっかり聴き、自信をもって発言する。Ａは納得する。 |
| ふりかえり・シェアリング | ①何人かに授業の気づきを発表してもらう。  　＊ＢＣＤさんの非言語的表現のみで状況が理解できたか。  　 ＊３つのあり様の表現からどう感じたか。  ②ふりかえり用紙に記入する。 | フィードバックの視点  ・非言語的表現が、会話に占める位置がどれくらいあるのか、ということを子どもの気づきを交えて返していく。 |

〔参考文献〕「アイウエオ語で自分の気持ちを表現しよう」

　　　　　　　　　　　　　　　　『人間関係を豊かにする授業実践プラン５０』小学館

【ポイント】

　１年に学習したアサーションへの理解を深める授業である。この授業では、非言語的表現を使うことで、攻撃的表現、受身的表現、アサーティブな表現というものは、音声言語以上に「あり様」というものの重要さを感じてもらうものである。三つの立場を強調して教員が演じることにより、アサーティブな「あり様」の大切さを時間する。子ども自身が自分の「あり様」というものをふり返ることができる授業である。

|  |
| --- |
| 子どもの気づき |
| ・｢あいうえお｣の言葉だけでも、表情や言い方で伝えたいことがちゃんと分かるんだなと思いました。自分もＤさんみたいに答えられるようになりたいなあと思いました。  ・自分が変われば相手も変わるんだなと思いました。  ・アサーションを意識して言うと、相手も自分も気持ちよい方向に向かうと感じました。  ・たぶん、たいていの人がＢさん､Ｃさんだと思う。Ｄさんのような優しい人がたくさんいたらけんかなんか起きないと思う。Ｄさんのように、心が広い人になりたいと思いました。 |

|  |
| --- |
| 教員からのコメント |
| ・ロールプレイングは子どもに場面や感情をイメージさせるのに効果的でした。極端な演技をすることで、子どもにうまく通じるのですね。せっかくの熱演だったので、中学生の制服か体操服を着て演技してもよかったのかもしれません。アサーティブな姿の大切さについて｢自分たちの生活に関係がある｣と応えている子どもが多く、自分たちのよりよい人間関係づくりに興味が持てたようです。ゲーム的なものだけでなく、今回のように知的理解や気づきを楽しいと感じている生徒もいるので、その雰囲気を広げていきたいと感じました。 |

＊道徳の内容項目との関連：　2-(3) 信頼友情　　2-(5) 寛容・謙虚

（担当：川上　淳一）