２学年第４時「もめごとだって解決できるさ！」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「ロールプレイング　もめごとだって解決できるさ！」

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 ：登場人物のかぶり物

　　メインＥＸ『もめごとだって解決できるさ！』 ：個人の事情についてのフリップ

ワークシート（全員）台本清書用（各班）

【ねらい】

　多様な判断力や考えをもった人間どうしの関係を、どう整理していくかという課題である。一人ひとりを大切にしながらも、ものごとに優先順位をつけて調整をしていく力と、他者を説得していくときに、相手の立場に立って主張できるアサーティブなあり様というものが、もめごと解決にいかに有効であるかに気づいていく。

【概要】

　５人の登場人物が、全員そろって遊びに行くために、事情を整理し、もめ事を解決していくという内容である。教員２人でロールプレイングを行う。（教員一人でフリップを使って説明することも可能ではあるが、非言語的な表現も含んで事情を理解してもらうにはロールプレイングが有効である）２人で５人を演じるので、登場人物のかぶり物を使用して一人１役と一人４役をこなす。ロールプレイング後、子どもたちはグループで解決策を考える。いつ行くのか。誰を誰がどう説得するのか。いろんな案が出てくる（教員が驚かされるような内容も・・）。グループの考えがまとまると、それを実現するための台本づくり。これまでの学習が生かされて、いかにアサーションをうまく使った作品ができあがるか、この授業の醍醐味である。

【流れ】

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 活動の流れ | | | | 留意点・教具等 | |
| ウォーミングアップ  エクササイズ | 『もめ事だって解決できるさ！』  ①教員２人によるロールプレイング | | | | ○写真付きのかぶり物を用意し、それをかぶりながら紹介していく。Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅはかぶり物を使って一人四役。  ○登場人物はアニメのキャラクター等でもよいが、教員であれば親しみがわいてくる。  ○せりふをフリップにしてかぶり物の写真ととも  に黒板に貼る。  ○５人全員が遊びに行く  ために、アサーティブなあり様で解決することを大前提とする。 | |
|  | Ａさん「僕は、今度の土曜日はクラブの試合。それに勝つ  と、次の休みも試合なんだ。」  Ｂさん「僕は、日曜の午前中は習い事があるから、いつも  でかけてるんだ。」  Ｃさん「私は、特に用事がないけど、勉強しなくちゃ。親  もうるさいしね。４人だったら行くよ、Ｅとは行きたくないな。今、ケンカしてるしね。」  Ｄさん「行くんだったら、Ｅも連れて行こうよ。」  Ｅさん「私も行きたいな。」  　　　＊台本は資料として次々頁につけています。 |  | |
| ②ミッション（課題）を提示  1)５人で次の土・日に海に遊びに行く計画を立てている。どうすれば５人全員で海に行けるだろうか。  2)課題１　いつ遊びに行けばいいのか。  課題２　誰をどう説得すればいいのか。  3)台本にして台詞つきで演じる。 | | | |
|  | 活動の流れ | | | 留意点・教具等 | |
| エクササイズ | ③ワークシート（ＨＰよりダウンロード）に、いつ？誰が？誰を？どのように説得？を考えて記入する。その後、５人の会話を考えて書いていく。  ④班で個人の意見を交流し、決定した後、班で台本を作成。  ⑤全体で各班の演技を発表する。 | | | ○まず、個人で考え、次に班としての考えをまとめるように支援する。  ○各班の発表後、観察者からのフィードバックをもらう。 | |
| ふりかえり・シェアリング | ①グループで気づきを交流する。  　＊班のそれぞれの結論に、どうアサーティブなあり様が表れていたか。  　 ＊自分の考えと、他のメンバーの考えの違いからの気づきはどんなことだったか。  ②ふりかえり用紙に記入する。 | | | フィードバックの視点  ・各班での話し合いのプロセスから拾いあげる。アサーティブな表現を考えている子どもたちの姿から、どのようにアサーティブな表現に落ち着いていったのかを返す。 | |

【ポイント】

　教員のロールプレイングが非常に重要である。登場人物ひとり一人の台詞は短いのであるが、台詞の背景にある非言語的表現を、演技者である教員がしっかりと演技することで、子どもたちのイメージが膨らんでいく。場合によっては、「次の次の土日に・・」とか「試合を休んじゃえば・・」等々の意見が出てくることもあるが、正解が存在しないのがこの授業の特徴である。肝心なことは多様な解決方法を、教員が、まず認めることである。教員に認めることができる多様性があれば、教員も驚くような意外な解決策が出てくるかもしれない。

|  |
| --- |
| 子どもの気づき |
| ・みんなでいろいろ考えて意見を出し合って「これにしよう！」って決まった時はすがすがしい気分になれる。  ・こういったもめ事は日常でもあるのでこの経験を生かしていきたい。  ・自分の考えだけではみんなは動かないと感じた。時には我慢することも大切だと思った。  ・人は伝え方で変わるのではないかと思った。・自分では考えられなかった解決の方法を発表していてそういう考え方もあるんだなあと思いました。  ・ほんの少しだけど、班の人たちと絆が深まったんじゃないかと思う。 |

|  |
| --- |
| 教員からのコメント |
| ・子どもたちの普段の生活によくある身近な話を、学年の教員がロールプレイングで示したので、生徒は興味関心を持つことができたと思います。生徒の日常では、ここまで粘り強く遊びの相談をしたり、考えたりすることはないと予想されていました。しかし、授業での話し合いでは友達の考えを聞いて自分の考えと比べたり、課題解決策に取り入れたりして学びに結びつけることができたと思います。今後、アサーションを使えばより良い人間関係をつくっていけるということを知り、徐々に身につけてほしいと思います。 |

＊道徳の内容項目との関連：　2-(3) 友情・信頼　　2-(5) 寛容・謙虚

（担当：猪口　靖）