２学年第８時「それって侵害！」支援プラン　境界設定

【エクササイズ（ＥＸ）＆準備物】

　　ウォーミングアップ『境界アンケートのふりかえり』：前時の境界アンケートの結果

　　メインＥＸ『それって侵害！ 』 　　　　　　　　 ：台本ワークシート（全員）

【ねらい】

　侵害と被侵害は表裏になっていることに気づく。また、自分の侵害行為に気づくとともに、侵害されたときのアサーティブなあり様の返し方を学ぶ。

【概要】

　前時から続く２時間続きの授業の後半である。アンケート結果から、侵害と被侵害は表裏になっていることを知り、自分が侵害しているつもりはなくても、相手によっては侵害されていると感じることがあることに気づく。「それって侵害！」では、前時の「気分に巻き込まれるパターン」と「干渉パターン」のロールプレイングから、境界を侵害されたときどうしたら良いか、アサーティブなあり様で返す台本を生徒が考える。

【流れ】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 活動の流れ | 留意点・教具等 |
| ウォーミングアップ | 『境界アンケートのふりかえり』（前回のアンケート結果から）侵害度の高かった人、被侵害度の高かった人、双方低かった人（両方のポイント合計が低い人）の割合、文章表記をいくつか紹介する。 | ○侵害と被侵害は裏表になっている。「侵害される者は侵害する。」力による関係性により、侵害となるか被侵害となるか分かれてくる。 |
| エクササイズ | 『それって侵害！』  ①前回のロールプレイングを思い出す。  1)【気分に巻き込まれパターン】  　 友だちＡがイライラしている。イライラしている。ＢはＡを横にして、どうしようかとオロオロし、一生懸命 機嫌を取る。そのうち、Ａの機嫌は直るが･･･。  　2)【干渉パターン】  　Ｂの母親はかなりの干渉型。いつもＢのやることなすこと口を出してくる。今日は、最近仲良くなった友だちのことについて、いろいろと言ってきた。干渉するのはやめてほしいのだが･･･。  ②２つのうちどちらかのパターンを選び、アサーティブなあり様での返し方の台本を考える。  アサーションのＤＥＳＣ法を念頭に置く。 | ○フリップ等を使用してロールプレイングのイメージを共有する。  ○アサーティブネス＝自分のこと（感情やあり様）を大切にしながら・・相手の気持ちを想像し、自分の気持ちを主張する。相手と折り合いをつけようとする姿勢。  ○ＤＥＳＣ法（ｐ５５）  1)くりかえす  2)共感する  3)主張する  4)代案を出す。 |
|  | 活動の流れ | 留意点・教具等 |
| エクササイズ | ②それぞれがつくった台本を班で交流し、班の中でフィードバックを返しあう。  ③それぞれの台本を共有して、班としてのロールプレイングの台本をつくる。  ④班ごとに全体で発表する。 | ○アサーティブなあり様で返しているのかを観察する。  ○子どもの気づきが深まるように、必要に応じて支援を行う。 |
| 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。  ＊個人としてアサーティブなあり様で考えることができているか。  　＊班での話し合いを通じて、アサーティブなあり様が深まってきたか。  ②ふりかえり用紙に記入する。 | フィードバックの視点  ・日常の子どもたちのあり様と、あえてアサーティブなあり様であろうとしながら台本を考えていた様子とを結びつけて返していく。 |

〔参考文献〕 ＡＳＫ選書（09）　『自分の「境界」がわかりますか？』

アスク・ヒューマン・ケア

【ポイント】

　これまでに学んできたアサーションを使って台詞を考えることで、スキルアップを図る活動である。侵害されたと感じたときに、どのように対応すると良いかをアサーティブなあり様で解決する方法を一人で考え、その後、班での話し合いによってアサーティブなあり様をより深めていく。最も肝心なことは、教員自身がアサーティブな返し方ができるかどうかである。このような場合、「どうしたのですか？　すごくイライラしてますね。何かありました？」「ごめん、お母さん。心配なのはわかるけど、僕が選んだ友だちなんだから、信用してほしいなぁ。」と返すことができる人間力を教員が備えたいものです。

|  |
| --- |
| 子どもの気づき |
| ・イライラしている相手に自分の気持ちを伝えるのは難しいと思った。  ・アサーティブに対応することで、気持ちよく終われると思った。  ・みんな、相手の気持ちも考えてセリフを考えていたから、普段でもそういうことができたらいいなと思った。  ・前で発表している人が堂々としていてすごかった。ロールプレイで人の対応が聞けて楽しかった。気づかないうちに人の境界に入っているかもしれないから気をつけたい。 |

|  |
| --- |
| 教員からのコメント |
| ・これまでに学んだアサーティブな対応を意識してロールプレイングを考えており、「そんなふうに怒っていたらわたしも傷つくんだよ」と相手に自分の気持ちを伝えた生徒もいました。子どもたちは、相手と自分の気持ちを考え、しっかり思考しながら活動していました。生徒がロールプレイングで発表することで、様々な解決の仕方を共有することができていたと思います。 |

＊道徳の内容項目との関連：　2-(2) おもいやり　　　4-(6) 家族愛

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 （担当：桐山　直子）