

日常生活においては、相手の要求を受け入れるだけでなく時には断らなければならないこともある。断りたくても自分の気持ちをうまく伝えられず、仕方なく相手の要求を受け入れてしまう児童や、断ることで相手に嫌われたり相手が傷付いたりするのではないかと考えている児童もいる。また、断られることで自分は嫌われたと考えてしまう児童もいる。

断ることは相手を否定することではなく自分の意思を大切にすることであり、断られることは相手から拒絶されることではないということを認知的に理解し、体験することが必要だと考える。

そこで、本時では、日常にありがちな場面を取り上げ、「断り方」のスキル学習を通して、ロールプレイで断ったり断られたりする体験を行う。そして、学習したスキルが日常の場面でも実践できるようになることを目指したい。

目標	「じょうずにことわるわざ」のスキル学習を通して、日常場面でも自分の意思で友達に断ることができるようにするとともに、断られても友達と仲良くしようとする意欲を高める。	
	学 習 活 動	指導上の留意点
1 ゲームをして、緊張をほぐし、学習の導入とする。		<ul style="list-style-type: none"> ・学習に対して緊張や不安の強い児童もいると思われる。ウォーミングアップとして、児童の興味や関心を引き、緊張をほぐすようにする。
2 学習上のめあてや約束を知る。(めあてや約束を書いた掲示物)		<p>自分も周りの人も気持ちよく楽しく過ごせるわざをみがいてキラリかがやこう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習上の約束を知らせ、守れるよう意欲付けをする。 ふざけてやらない 友だちのキラリ(良いところ)を見付ける ・ふざけると、周りの友達は楽しくないことを知らせる。 ・友達の良いところを見付けることが大切であることを知らせる。 ・直してほしいことがある場合は「もっと～するといいよ。」という肯定的なフィードバックをするように指導する。また、教師自身もこの授業全体を通して児童に肯定的なフィードバックを行う。
3 場面の話を聞いて、学習の見通しをもつ。		<p>今日、勉強するのは、こんな場面です。登場人物は、太郎君と花子さんです。(登場人物は仮名)</p> <p>[場 面]</p> <p>太郎君と花さんは仲良しです。今日も学校から帰ってから遊ぶ約束をしました。太郎君が宿題を一生懸命していると、花さんが「太郎君遊ぼう～」と呼びにきました。宿題をしてから遊ぶことにしている太郎君は、まだ宿題が終わりそうにありません。まだ宿題が終わっていないし、花さんとは約束をしたし、太郎くんは、どうしたらいいのかわかっています。</p>
4 状況を把握して、課題を明確にする。		<p>太郎君や花さんの気持ちを考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの気持ちを整理して、課題を明確にする。 花子さん＝太郎君と遊びたい。約束をした。 太郎君＝約束をしているので遊びたいけど、宿題が終わっていない。宿題をしてしまいたい。それから、いっしょに遊びたい。 <p>太郎君はどうしたいのでしょうか？ 今は遊べないのでじょうずに断りたい。 『じょうずにことわるわざを考えよう』</p>
5 じょうずな断り方の言語的側面を考える。		<p>じょうずに断る言い方を考えてみましょう。どう言ったらいいのでしょうか？</p>

<p>(ポイントを示した掲示物)</p>	<p>意見を出し合って、自分も相手も大切にしたい言い方を考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童の意見をまとめていくようにする。 <p>例：花子さん。ごめんね。まだ宿題が終わっていないから、先に宿題をしてしまいたいんだ。終わったら遊びに行くから、先に遊んでおいてくれない？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを分かりやすく説明する。 あやまり「ごめんね」・・・謝罪 理由「～から」・・・拒否する理由 はっきり伝える「～したい」・・・拒否の表明 かわりの考え・・・代替案の提示 ・掲示できるようにしておく児童に分かりやすい。
<p>6 じょうずな断り方の非言語的側面を考える。</p>	<p>どんなふうに行ったらいいのかな？ポイントを考えてみよう。</p> <p>【ポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> 相手をよく見て 聞こえる声で（はっきりと） やさしくね <ul style="list-style-type: none"> ・児童から上記のポイントが出ない場合には、教師が相手を見ない 小さい声で言う 怒って言う <p>等を児童相手にロールプレイで行い、見ている児童から気持ちのよい伝え方のポイントを引き出していく。</p>
<p>7 ロールプレイで練習をする。</p> <p>時間があれば ・他の場面での言語的側面を考える。</p>	<p>まず、花子さん役の先生と練習してみましょう。太郎君の役をしてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイでは、互いの良いところを見付けることを確認する。 良かったところはどこですか？ ・他児からのフィードバックを必ず行うようにする。 今度は友達と練習してみましょう ・二人組になって、場面を練習する。 ・終わったら必ず、肯定的なフィードバックをするように伝え、互いに練習をする。 <p>遊びに誘われたが、お母さんと買い物に行く予定なので断る場面で練習しましょう。</p> <p>「今日遊ぼう？」 「ごめん。今日はお母さんと買い物に行くから遊べないんだ。明日一緒に遊んでくれる？」</p>
<p>8 授業の振り返りをする。 (振り返りシート)</p>	<p>今日の勉強で分かったことや思ったことを発表しましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・数人に発表させる。 振り返りシートを書きましょう。 ・振り返りシートに今日の感想を記入するよう指示する。 ・机間指導をして児童の様子を把握したり個別的に声かけしたりする。
<p>9 まとめをする。 (がんばりカード)</p>	<p>じょうずに断れば自分の気持ちも伝わるし、相手もはっきりと分かって気持ちがいいです。これから断る場面があったら是非使ってみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・期間を決めてスキルが使えるときに記入できるようながんばりカードなどを使用するとより実践意欲が高まる。