

## ② ステップ2：「アサーティブな自己表現」のよさを実感する授業

1 ねらい…アサーティブ、攻撃的、非主張的の3つの自己表現がわかり、ロールプレイを通してアサーティブな自己表現のよさをとらえる。

### 2 主な活動

- (1) ウォーミングアップ（ジャンケンパッチン）をする。
- (2) 教師が行う3つの自己表現のモデリングを観察する。
- (3) 3つの自己表現について、言語・非言語の観点からまとめる。
- (4) ペアで3つの自己表現のロールプレイをし、それぞれの表現を振り返る。
- (5) 教師のまとめを聞く。

### 3 留意点

- 攻撃的＝ジャイアンタイプ、非主張的＝のびタイプ、アサーティブ＝しずかちゃんタイプというように、「ドラえもん」のキャラクターを活用すると3つの表現がとらえやすくなる。
- (2)のモデリングでは、「書写の時間に小筆を忘れ、隣の人に借りる」という場面設定をし、借りる役をそれぞれのタイプでモデリングする。
- ロールプレイでは、(2)と同じ場面設定にする。台本（資料2）を活用させてもよい。
- 3つのタイプで「言ってみて」「言われてみて」どんな感じがしたか、振り返らせる。

### 資料2（台本）

#### ジャイアンタイプの自己表現

「おいこら、筆貸せよ。言うことを聞かないと、どうなるかわかってんだらうな。」



#### のびタイプの自己表現

「あの一、えーと、……もしも。うーん（もじもじ）筆、筆、筆、……なんでもない。」



#### しずかちゃんタイプの自己表現

「今日は、筆を忘れてしまったの。ていねいに使うから、お願い、貸してくれないかな。」



## ③ ステップ3：「アサーティブな自己表現」の実践化を目指す授業

1 ねらい…アサーティブな自己表現のリハーサルを通して、日常生活の中で実践しようとする意欲を高める。

### 2 おもな活動

#### 資料3（ワークシート）

#### ワークシート

#### 【事例】

約束の時間がすぎても友だちはなかなか来ません。あなただったら？



しずかちゃんタイプの自己表現を考えよう

- ◆相手のことを考える（理由、気持ち）
- ◆自分のことを言う（理由、気持ち）

どんな言葉で？	どんな表情・身振り？

(1) ステップ2を振り返り、授業のねらいをとらえる。

(2) アサーティブな自己表現を計画し、リハーサルする。

① 表現の仕方を計画する。

② 表現する役と対応する役のペアでリハーサルする（リハーサル1→振り返り→検討・修正→リハーサル2→振り返り）。その後、役割を交替してリハーサルする。

(3) 授業を振り返り、教師のまとめを聞く。

### 3 留意点

計画の段階ではワークシート（資料3）を活用し、相手の気持ちを考えながら自分の気持ちを伝えるため、「どんな言葉」で、「どんな身振り・表情」で表現するか考えさせる。

「言ってみて」「言われてみて」どんな感じがしたか振り返らせ、それを生かしてワークシートに書かれた表現の仕方を検討修正させる。

※【「授業に役立つ教育実践資料集」2000 福島県教育資料研究会】が参考になります。