

## 2 4つのやりとりの事例提示

次のやりとり（資料1）の中で、お互いにとって気持ちのよいやりとりは、どれですか。

◇ ウを選択する。

- ・ ウは、相手をほめて大切にしているし、ほめられた人は感謝しているから気持ちがよい。
- ・ アは、ほめられて自慢している感じがする。
- ・ イは、相手に対して失礼な言い方である。
- ・ エは、どちらにも失礼で、喧嘩になりそうな気がする。お互い嫌な気持ちになる。

（資料1）

- ア 「〇〇さんの絵、色使いがとてもいいね。」  
→ 「あたりまえだよ。私が描いたんだから。」
- イ 「〇〇さんの絵、へたくそだね。」  
→ 「……………」
- ウ 「〇〇さんの絵、色使いがとてもいいね。」  
→ 「ほめてくれてありがとうございます。」
- エ 「〇〇さんの絵、へたくそだね。」  
→ 「あなたは、もっとへたくそだ。」

## 3 両者にとって好ましいやりとりの話し合い

ウやエの言い方は、この表（資料2）のどこに入りますか。

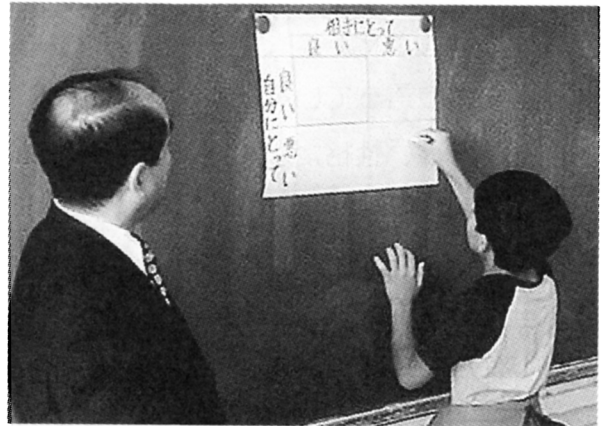
（資料2）

		相手にとって	
		良い	悪い
自分にとって	良い	ウ	
	悪い		エ

◇ それぞれに指摘する。  
ほとんどの子供が望ましい箇所を選択する。

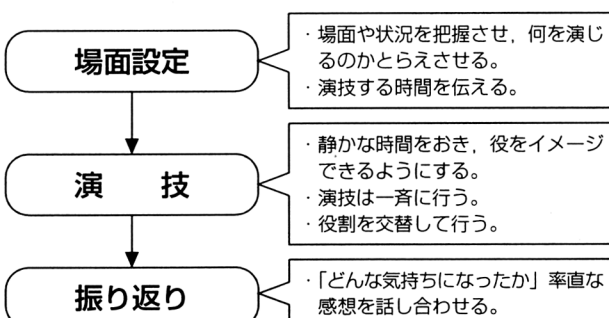
「友達のよさを認めて伝えること」は、相手の気持ちを良くし、自分の気持ちも良くなること。

「認められても素直に受け止めないこと」は、相手の気分を害し、自分も嫌な気持ちになること。



## 4 ロールプレイ

体験することによる子供自身の気づきを重視するため、主活動として「ロールプレイ」を位置付けます。ロールプレイでは、次のことに配慮して進めることが大切です。



〈特に配慮すること〉

- 上手に演技することがねらいではないことを理解させる。教師は、演技について「よい」「悪い」などの評価をしない。
- 実名や実物は使わない。
- すべてが終了したら、演技の場から現実に引き戻す意味で、手を叩く合図などして役割を解く。