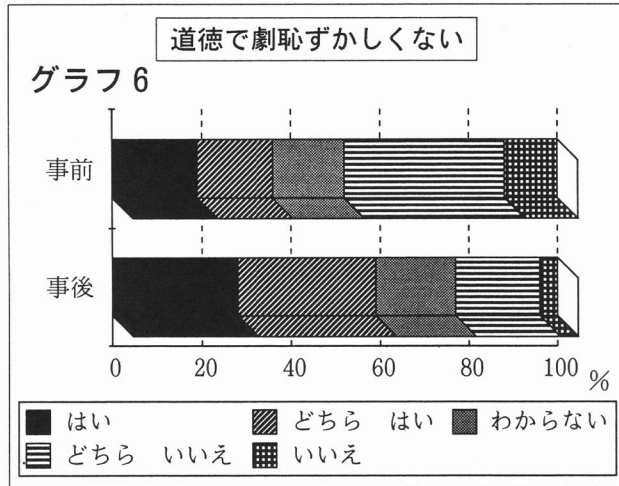
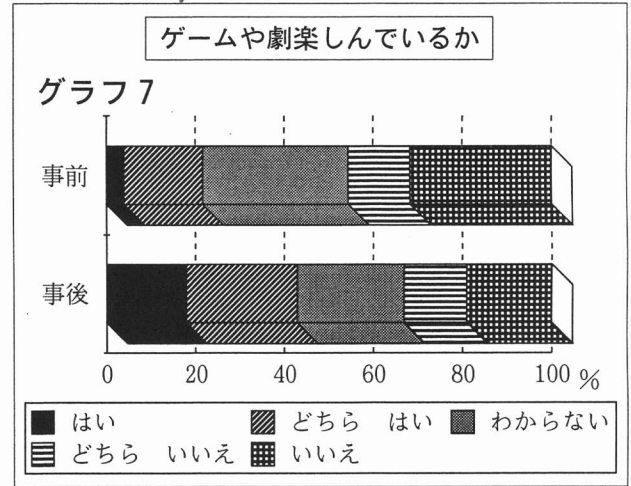


● あなたは、道徳の時間に劇をすることが恥ずかしいと思わなかったですか。



(グラフ 6) においては、約 60% の生徒が道徳の時間のロールプレイングに対して、心理的な受入状態がよくなってきていることを表していると考えられ、事前調査での過半数がロールプレイングをする状態にいたっていない結果との比較から、ウォーミングアップ効果があったことを推測することができる。

● あなたは、帰りの学活の時のゲームなどを楽しんでいますか。



(グラフ 7) においては、エクササイズを行うことを楽しいと受け止める割合が大きく増加したことが見とれる。このことは、今回の継続的な取り組みを肯定的に受け止める生徒が増えていることでありエクササイズそのものを生徒が楽しんでいることが伺える。

### 2 次検証授業後の生徒の感想文

自分は相手を気使っているつもりでも、逆に相手は傷ついていることがある。というのを知った。自分も同じように、誰かを傷つけていたかもしれない。

自分と同じ意見の人はいれば、ちがう意見の人もいて勉強になった。納得してしまような意見の人もいておもしろかった。

課題が難しかった。

やさしさとか思いやりの気持ちはいろいろな表現のしかたがある。取り方では、善意がそうでなくなってしまうことがわかった。

難しかったですが、でも、勉強になりました。

今日はとても楽しくやりました。自分も思っています。

みんな、積極的に手を挙げていたのは、さし自分の意見を大きな声でいっていたと、思います。