

師)のやりとりであった。断る生徒役の補助教師が断り切れずに誘われそうになる場面では、身を乗り出してその様子を見入る生徒の姿が見られた。

### イ 相手や自分の気持ちを考えて断る「ロールプレイ」

「ルールの説明」では、本気で誘う、誠意をもって断る、授業後冷やかしの材料にしないことが確認された。担任の言葉にうなずいて応える生徒、相手と顔を見合わせ互いの気持ちを確かめようとするペア、ふっとためいきをついて不安げな生徒も見られた。

「ロールプレイ」では、学校生活において身近に起こりやすい3つの場面から、自分としては断りやすい場面を1つ選択し、行うことにした。

場面1：部活のとき「アメなめる？」と差し出した友達に対して
場面2：突然の雨。持ち主不明の傘を見つけて「借りちゃお。」と誘う友達に対して
場面3：土曜日の午後、部活があるのに「街に遊びにいこう。」と誘う友達に対して

断る役と誘う役(1回交替)を決めると、1回目には断る役の生徒が、選択した場面を相手に伝えた。

「シンキングタイム」では、相手にどう対応するかを考えた。「難しい」と口にした生徒も次第に相手と視線を合わせないで、じっと考え込んでいた。教室全体にぴーんと張り詰めた空気が流れた。

担任の合図で一斉にロールプレイが行われた。



[友達の誘いを断るロールプレイ]

相手を納得させるような理由や言い方で断ることができたペア、誘いを断り切れず平行線をたどったペア、途中どうしていいかわからず中断しがちなベ

アも見られた。いずれも終了の合図にほっとした表情が表れ、緊張や葛藤が大きかったことがうかがわれた。

### ウ 相手や自分の気持ちを考えて断る自己表現の「シェアリング」

ペアでは、断ることの難しさについて感じたことを互いに出し合い、共感し合う姿が見られた。

全体では、断る役の感想として、「誘い方がうまく思わず引き込まれそうになった」「強引に誘われてぐらついた」「いろいろと言われて困った」など、誘う役の感想として「誘っても誘っても、いやというだけでいらいらした」「断り続ける相手をしぶといと思った」などが出された。また担任が「断ることで、相手に対して悪いと感じた」というペアの感想を紹介すると、多くの生徒が「私(たち)も」というように大きくうなずいていた。

#### 〈考察〉

振り返りカードから、「断っているとき複雑な気持ちになった」「相手の言葉や反応が気になった」「相手の誘いを断って悪いなと思った」など、相手の気持ちを大切にすることを通して、自分の気持ちの揺れを実感している生徒が多いことがわかった。

ロールプレイの中で「いつも断れない」「もともと自己表現が得意じゃない」自分を感じながらも、シェアリングを通してそういう自己と向き合い、「自分の考えをもちたい」「自分の気持ちを大切にしたい」という意識をもつ生徒も見られた。

相手の気持ちを考えることの難しさに直面しながら「こういう誘いは断り切れず、気まづくなってしまっているので、もっと断り方を鍛えたい」「説得力のある伝え方をしてみたい」といった自己表現の態度化が促進された生徒も見られた。

一方、「授業では断ることができたが、日常場面では難しい」と感じた生徒は、53.0%であった。こうした生徒の多くは、「断ったら仲が悪くなってしまわないか」「あまり仲のよくない人には断れないかもしれない」と記述しており、日常場面でも実施できるようになるためには、さらに段階を踏んで、態度化や行動化を図っていく必要がある。