

相手の気持ちを理解させるために、役割を交換して実施した。

『得意な子の役』 『苦手な子の役』

① 「ライト 行ったぞ!」 『よ～し』  
 「なんだ!」  
 「目があんのか!」 『まぶしいんだもの』  
 「これで三回目だぜ・・・」 『ごめん』  
 「お前のせいだ  
 五点も取られて・・・」 『ぼくのせい?』  
 ② 「やってられねえよ!!」  
 『ぼくだけじゃないよ!』

ふりかえり

- 勝ちたかったので、下手なプレーに腹がたった。
- 失敗したら文句を言われるのではないかと心配だった。
- 自分が文句を言われてみると、いやな気持ちになり、やりたくなかった。
- 頭からガンガン言われると、文句を言いたくなかった。

苦手な子がやる気を起こすように考えて、もう一度 ロール・プレイングを実施した。

『得意な子の役』 『苦手な子の役』

「ドンマイ、ドンマイ」 『ごめん!』  
 『今度取るから』  
 「あっおいしい!」  
 「グラブにあてたのに…」 『よ～し』  
 「セカンド バック!」  
 「バック! バック!」  
 ③ 「ナイス キャッチ!」 『取ったよう!』  
 「いいぞ セカンドー」  
 (手を上げて) 『さあ 来い!』

ふりかえり

- エラーをしても「ドンマイ」と言われると次はがんばろうという気持ちになった。

- 手を上げて、「いいぞ」と言われた時は本当にうれしくなった。
- 友だちの傷つくようなことを、今まで平気で言っていたなあと反省した。

以上のようなテーマのロール・プレイングを、何度か実施した結果、日常生活でもお互いに相手の気持ちを考えた言動がみられるようになり、クラスのまとまりも深まっていった。実際の試合では、苦手な子供も伸び伸びとプレーする姿がみられた。

《事例・2》 先生方の研修場面

趣旨 —— 生徒との望ましい対応の仕方を探る。

テーマ・場面

- 相談場面での話し方と聴き方
- 相談室 (対象：中学校3年男子)

● ロール・プレイング ①

先生役 生徒役

(訓育・評価・診断的態度) (心に悩みをもつ)

