

# 自分の考えをつたえよう

小学校3年生

## I アクティビティーについて

### ねらい

学級の中で起こりがちな場面のロールプレイを通して、自分の感情や考えをはっきりと伝え、他者の感情や考えを理解し、伝え合い、分かり合えるためのコミュニケーション能力の基礎を育てる。

### ◆◆◆視点◆◆◆

- ◎コミュニケーション能力
- 権利と責任
- 参加・参画
- 生命尊重

### 設定の理由

自分の思いや考えを適切に表現できないことから、ものごとが思うとおりにならず、暴言をはいたり、キレたりする児童が少なくない。

そこで、学校や学級の中で起こりがちな場面についてのロールプレイに取り組ませることで、自分の思いや考えをきちんと伝え、他者の思いや考えをしっかりと聴くためのコミュニケーション能力の基礎を育てたい。

### アクティビティーの概要 (1時間扱い)

活動1 日常よくあるできごとについて、ロールプレイを行う。

- ・即興的にロールプレイを行う。
- ・演技者を交替しながら実施し、感想を発表し合う。

活動2 ロールプレイのふり返しを行う。

## アクティビティの実際

- 準備するもの
  - ・ 役割演技評価用紙
  - ・ 振り返りシート
- アクティビティの進め方

### 活動1 ロールプレイ

- ① 日常よくあるできごとを取りあげ、役割演技を行う。

(例) 清掃中の場面

「清掃中、他のグループの友だちに頼まれて、手伝いに行ってしまった太郎君。自分のグループには、何も言っていない。グループの友だちは怒っている。」

- ・ 太郎君の役割をする人を決める。
- ・ 太郎君のグループの友だちの役割をする人を決める。
- ・ 役割演技を行う。

○ 同じグループの友だち：太郎君に対して、なぜ清掃中にどこかに行ってしまったのか聞く。

○ 太郎君：同じグループの友だちに、「途中で掃除ができなくなった理由」を答える。

- ② 演技者は、演技をした感想を発表する。見ていた人は、演技を見た感想を発表する。
- ③ 演技者を交替して役割演技を行う。

### 活動2 振り返り

- ① ロールプレイを振り返る。

<振り返りの留意点と発問例>

- ロールプレイを行った感想を発表させることにより、自分の思いや意見を伝えることの大切さに気づかせる。

発問例

自分の気持ちを相手にうまく伝えることができましたか。友だちの演技はどうでしたか。また、自分で演技してみてどうでしたか。

発問例

今日の活動を通して感じたことを発表しましょう。

## アクティビティを指導するポイント

- ◇ ロールプレイを実施する前に、「自分の思いや考えを相手に伝える」という目的意識をしっかりと持たせ、活動がおもしろ半分を実施されないようにする。
- ◇ ロールプレイを実施する場合には、学校生活など身近な場面を想定し、即興で演技を行わせ、自分の思いをわかりやすく伝えることの大切さに気づかせる。また、交替で演技を行い、相手の立場に立たせることにより、相手を理解する態度の育成につなげる。
- ◇ 道徳との関連を図って実施することが可能だが、生活科や学級活動とも関連させ、本時がより充実した学習になるようにする。

## Ⅱ 授業展開例

～小学校3学年「道徳」における授業展開例～

※「じぶんの考えをつたえよう」（「みんなのどうとく3年」学習研究社）を資料として活用した場合の展開例

時	学 習 活 動	教師の働きかけ
1	1 ロールプレイを行う。  2 活動をふり返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学校生活などの身近な場面を設定する。</li> <li>○演技者を交替して行い、相手を理解することの大切さに気づかせる。</li> <li>○ワークシートを配布し、役割演技についての感想などを記入させる。</li> <li>○ロールプレイをふり返らせ、自分の思いや意見を伝えることの大切さに気づかせるようにする。</li> </ul>
1	1 資料の範読を聞き、主人公（ひろみ）はどんなことを考えたのか話し合う。 ① たかしに「ぜんぶ、わすれちゃったんだ。だから、かしてよ。」と言われたとき、ひろみはどんなことを思ったのだろう。 ② 「じぶんの考えをちゃんとあいてにつたえなくちゃ。」とさゆりに言われて、ひろみはどんなことを考えたか。 2 □の中の言葉を考えて、会話のやりとりをしてみよう。 3 ふり返りシートを書く。 4 教師の体験談を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○主人公（ひろみ）の気持ちを考えながら聞かせる。</li> <li>○絵やキーワードで状況を説明する。</li> <li>○ひろみの心の中の迷いに共感させるために、ダッシュの部分に言葉を書かせ、ひろみの思いを発表させる。</li> <li>○自分の考えを相手に伝えることの大切さに気づかせる。</li> <li>○「ゲームをする」「ゲームをしない」の両方が考えられるが、理由をきちんと伝えられるように支援する。</li> <li>○「ふり返りシート」に感想を記入し、本時の学習をふり返る。</li> </ul>

