

⑩上手な断り方(中学校)

『上手な断り方を身に付けよう』

1. 展開案

過程	学習活動	教師の働きかけ	留意すること
わかる	1. 本時のめあてを知る。	<p>○友だちから頼まれたり誘われたりしたとき上手に断れなくて失敗したという経験はありませんか。逆に、自分が断られて気分を損ねてしまったことはありませんか。</p> <p>○どんな断り方をすれば相手の気分を損ねないように断ることができるでしょうか？</p>	<p>・「上手な断り方」のスキルを身に付けることで、人間関係が一層うまくいくことに気付かせる。</p>
上手な断り方を身に付けよう			
	<p>2. モデリングを見て、断り方のポイントを知る。</p> <p>【モデリング】</p> <p>I 横柄な態度で II もじもじして III ポイントを意識して</p>	<p>○授業を進める上での約束を確認します。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・恥ずかしくない ・冷やかさない ・よいところを見つける </div> <p>○これから先生が3つの断り方を実際にやってみます。どの断り方がよかったか、考えながら見てください。「断る役」の人に注目しましょう。</p> <p>○どの断り方がよかったですか。</p> <p>○3つ目の断り方のどんなところがよかったですか。</p> <p>○断り方のポイントをまとめましょう。まず、断る人に謝ります。次に、断る理由を言い、断りの言葉を伝えます。最後に代案の提案をします。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【断り方のポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・謝る ・断る理由を言う ・断りの言葉を言う ・代案を提案する </div> <p>○順序は気にしませんが、「ごめん」「～だから(があるから)」「～できないよ」「今度また誘ってね(明日ならできるよ)」と言うような流れが考えられますね。</p>	<p>・約束が必要な理由を添えて説明する。</p> <p>・モデリングは、ポイントが分かりやすくなるように演じる。</p> <p>※モデリングシナリオ参照</p> <p>・提示するポイント以外で、生徒から非言語の面での気付きが出たら、それらも必要であることを伝える。</p> <p>・イメージが掴みにくいポイントは分かりやすく例示して伝える。</p>
やってみる	3. 断り方のポイントに気を付けながら練習①をする。	○断り方を練習します。まず、練習①は『お断りゲーム』を通して、断り方のポイントの大切さを体験してみます。	・楽しく取り組ませ、ゲームの中で感じた気持ちを交流することで、練習への動機付けを図る。

『お断りゲーム』

- ・隣の人と2人1組で、ジャンケンをし、勝った方が隣の人にいろんな「頼みや誘い」をする。される方はそれを断る。2度行う。
- ・1度目は、「いや!」「むり!」などポイントはずして断る。教師の合図で30秒間繰り返す。
- ・2度目は、1度目に出たお願いや誘いを断り方のポイント「謝る」「断る」を取り入れて断る。断られた人は「うん、わかった。じゃあ、今度ね。」などと返事をする。

5. 断り方のポイントに気を付けながら、練習②をする。

○1回目と2回目、それぞれどんな気持ちがあったか、聞いてみましょう。体験してどんな気持ちになりましたか。

○ふり返りシートに自己評価をしてみましょう。

○4人組になって、ポイントに気を付けながら、断り方の練習②をしてみましょう。

○まず役割を分担します。始めに役割を決めますが、役割は交代してすべて体験します。

○「断る人」「相手役」は席を立って練習します。練習ですので、「相手役」は最後に「じゃあ、また今度(お願い)ね」と言って、理解を示してください。

6. グループで話し合い、練習②を振り返る。

○練習②を振り返りましょう。「観察役」の2人は4つのポイントができていたか、どんなところがよかったか、具体的に振り返ってください。4つのポイント以外でもよいところがあったら、伝えて下さい。

○ふり返りシートに自己評価を記入しましょう。

○3回目の練習で、特に気をつけたいポイントを決めます。ふり返りシートを見て記入してください。2回目の練習で全部できていた人は新しくポイントを作ってもいいです。

7. 断り方のポイントに気を付けながら、練習③をする。

○では、練習③を行います。ワークシートの練習③の欄を見てください。4つの場面を準備

・『お断りゲーム』の2回目は練習①になることを伝えて、ポイントを意識して行わせる。

・ポイントを使わずに断られたときとポイントを使って断られたときの受け手の気持ちの違いを押さえる。

・ふり返りシートを配布し、記入させ、良かった点を振り返らせる。

※ふり返りシート参照

・ふり返りシートとワークシートは両面印刷をしておくとい。

・ワークシートを示し、場面を説明する。

※ワークシート参照

・「断る役」「相手役」「観察役(2人)」の役割を分担させる。

・「役は時計回りでまわす。」など、指示しておくことスムーズに練習できる。

・練習で上手に断ることができている生徒をその都度褒める。

・「観察役」には4つのポイント以外でも非言語の面などで、よいと思ったことを伝えさせる。

・最後の練習では、生徒自身がどのポイントを意識して練習に取り組むかを明確にさせ、練習への動機付けを図る。

・全員が終わったら、他の場面に挑戦してもよいことを

	<p>8. グループで話し合い、練習③を振り返る。</p>	<p>しています。どの場面を練習するかは断る役の人が決めてください。</p> <p>○練習③を振り返りましょう。「観察役」の2人は4つのポイントができていたか、どんなところがよかったか、具体的に振り返ってください。ポイント以外でもよいところがあったら、伝えて下さい。</p> <p>○ふり返しシートに自己評価を記入しましょう。</p>	<p>伝える</p> <ul style="list-style-type: none"> 練習で上手に断ることができる生徒はその都度褒める。
<p>ふりかえる</p>	<p>9. 学習のまとめをする。</p>	<p>○今日は、「相手役」のみなさんは、気持ちよくわかってくれましたが、相手の機嫌を損ねてしまうときもあります。そのときの対応をワークシートにまとめてあります。確認しましょう。</p> <p>○今日の活動を振り返ります。ふり返しシートに記入しましょう。</p> <p>○今日は、断り方を練習しました。相手が気持ちよくわかってくれるように、相手を尊重しながら上手に断ることができるといいですね。</p> <p>○これからしばらくチャレンジ週間を行います。普段生活の中で、今日の学習が活かせるように、ポイントを確認しながら帰りの会などで練習していきましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ワークシートの下段に注目させ、相手の機嫌を損ねてしまったときの対応のヒントを伝える。 ワークシート、ふり返しシートを回収する。 断り方のスキルの意義を押しさえ、定着化の取組に向けて、生徒の意欲を高める言葉かけをする。 チャレンジ週間の説明をする。 <p>※チャレンジシート参照</p>

モデリングシナリオ

*生徒A役は教師が行う。

場面設定 生徒A(断る役)が、生徒B(誘う役)から日曜日に遊びの誘いを受ける場面。
しかし、生徒Aはその日、用事があり、遊びに行けません。

モデリングⅠ 横柄な態度で断る

役 割	セリフ
生徒B	おーい、A君
生徒A	なに？
生徒B	今度の日曜に、みんなでショッピングセンターに行くんだけど、一緒に行かない？
生徒A	なんだ、そんなこと。急いでいるんだ。じゃあね。
生徒B	・・・

この断り方、どうだった？

予想される反応：よかった、悪かった、むかつく、はっきり断っていない

モデリングⅡ もじもじして、きちんと断れない

役 割	セリフ
生徒B	おーい、A君
生徒A	なに？
生徒B	今度の日曜にショッピングセンターにみんなで行くんだけど、一緒に行かない？
生徒A	う、う〜ん。でも・・・。
生徒B	なに？
生徒A	あの〜。
生徒B	なに？ダメなの？はっきりして。
生徒A	えっ。いっ、いくよ。

この断り方、どうだった？

予想される反応：よかった、悪かった、断っていない、はっきりしていない

モデリングⅢ ポイントを意識して、きちんと断る

役 割	セリフ
生徒B	おーい、A君
生徒A	なに？
生徒B	今度の日曜にショッピングセンターにみんなで行くんだけど、一緒に行かない？
生徒A	ごめん、行きたいけど、日曜は用事があるから、いけないよ。今度行くときはまた誘ってね。
生徒B	そうなんだ。それじゃ、また今度ね。
生徒B	うん、誘ってくれて有り難う。
生徒A	

この頼み方、どうだった？

予想される反応：よかった・悪かった

どのようなところがよかったですか？

予想される反応：誤っていた、きちんと断っていた、聞こえる声ではっきり言っていた
申し訳なさそうにしていた、理由を言っていた、ありがとうと言っていた
代案を出している など

3. 活用場面のアレンジ例

「⑩上手な断り方」のスキルをどのような場面で用いるか、具体的な学校生活の場面をまとめました。ソーシャルスキル・トレーニングを授業で行う際、モデリングやロールプレイのシナリオをアレンジするときの参考にしてください。また、授業後に、スキルの定着化のための働きかけにご利用ください。

- ・時間がなくて誘いや頼みを受けられないとき
- ・自分にできそうにない誘いや頼みだったとき
- ・誘いや頼みに関心がなかったとき
- ・遊びたくなかったとき
- ・遊べなかったとき
- ・他にやりたいことがあるとき
- ・したくないことを断りたいとき
- ・好きではないこと(もの)を勧められたとき
- ・答えたくないことを質問されたとき