

「笑いの授業」実践案

はじめに

「笑い」について生徒自身が学ぶことで、これまで感情に任せていた言動や行動が少しでも減っていくのではないだろうか、と考えて実践した授業です。対象は特別支援学校に在籍する軽度の知的障害のある生徒です。彼らの中には、いわゆる「非行」を行ってしまう生徒もいます。それは環境に起因することもあります。彼ら自身の自己肯定感が育まれていないことも大きいのではないかと考えます。しかし、このようなことは、思春期であれば知的障害の有無に関わらずリスクがあるものです。本実践は、軽度の知的障害のある生徒を対象としましたが、人間関係で問題を引き起こしてしまう児童生徒への積極的な生徒指導という視点で、授業実践に役立てていただければうれしいです。

「笑いの授業」実施計画表

授業名	授業内容	学んでほしいこと	自立活動との関連
「笑い」っていいとも!?	・笑いについて考える ・漫才から笑いをみつける ・笑いの悪いところを考える ・笑いのルールをつくる ▶笑いのしくみを、ワークショップなどの活動を通して気づきを促す。また、笑いについての最低限のきまりを確認する。	▷笑いの構造やルールに気づいたうえで「笑い」って良いねという感情を抱く。 ▷他者との関係の中に「笑い」が生まれる余地があること。 ▷「笑い」は場合によっては人を傷つけること。	「他者とののかかわりの基礎に関すること」人との関係性（ここでは「笑い」に特化）にしくみがあることに気づく。
ちょっとボケてみよう	・話の流れを面白くする「ひっかかり」について考える ・話に「ひっかかり」を作る＝ボケを作る ▶ボケについての理解を深め、物語の内容を一部変更する活動を通して、ボケを実践する。	▷ボケることを実践することで、普通の状態を意識する。 ▷ボケることで皆が笑う穏やかな状況が生まれる気持ちよさを感じる。	「自己の理解と行動の調整に関すること」自分から笑いを生み出し、成就感を味わう。自分の枠を外れた発想が出来る。
つつこんでみよう	・ボケを訂正するつつこみの役割とバリエーションについて考える。 ・ボケてみようで作った話を朗読し、つつこんでみる、つつこまれてみる。 ・怒りなどの負の感情になる場面を思い出す ▶つつこみを学び、人の話を聞いてどのように返答するか、人の返答をどう受け止めるかを前回のボケと合わせてつつこみの実践をする	▷他者の話を聞き、ボケている部分に気がつく。 ▷相手との関係の中で笑いを生じさせる方法を体験する。 ▷自分の発した言葉に対して他者から指摘をされることをつつこみととらえ受け止める視点を持つ。	「他者の意図や感情の理解に関すること」他者の発言の意図を理解し、状況に合った適切な発言をする。指摘される（つつこまれる）ことを受け止める。
怒りを笑いに!	・怒りの感情になる場面を、グループに分かれて共有する ・怒りの感情になる場面を物語化し、ボケのような状況として見直す ・物語化しボケと見立てた後、つつこみを考えて、漫才を作る ▶これまで学んできた「笑い」の構造を用いて、怒りを笑いに変える漫才を考える	▷「笑い」の構造を用いて自分や他者の行動を見つめ直す。 ▷自分が負の感情になりやすい状況を想定して「笑い」で跳ね返すイメージを持つ。 ▷「笑い」を生活の中で実践するイメージを持つ。	「集団への参加の基礎に関すること」集団の中で気持ちをコントロールし、積極的かつ柔軟に集団参加する術を見つける。

第一回 「笑い」っていいとも

「笑い」をテーマにした授業全4回の内の1回目である本授業では、「笑い」の構造理解と最低限のルールが必要であることに気づかせたい。構造理解では、「笑い」とは何かという問いについて、ワークを通して紐解いていく。「笑い」と逆の感情「怒り」や「悲しみ」などがあることを確認し、「怒り」や「悲しみ」などをどうやって「笑い」に変えていくのかをグループ討論などを通して見つけていく。「笑い」の最低限のルールでは、良い笑い悪い笑いについて考えていく。「笑い」は間違った認識で用いると、いじめやふざけにつながる面も持ち合わせているので、最低限のルールは確認し教える必要があると考える。本授業で構造とルールを学ぶことで、次の授業から行う「ボケ」「ツッコミ」「怒りを笑いに!」についての理解をスムーズにしたい。

学習内容と生徒の活動、予測される発言	教師の活動
①本授業について（５分） 授業で行う内容についてのおおまかな流れを伝える。「笑い」についての授業であるため、生徒の期待感が損なわれないよう、楽しい雰囲気での導入を行うことを意識する。	
・ 円になって座り、教師の話聞く。【聞く】 ・ 日程の確認。【聞く】 ・ 今日の授業テーマを知る。【板書を見る】	・ これからやる４回の授業の大まかな日程を確認。 ・ 今日の授業テーマが「笑い」であることを説明。（板書）
②笑ってどこから出てくるの（１５分） 「マジカルバナナ」という連想ゲームを行い、その解答から生まれた笑いについて考える。その際に笑いの構造図を用いて、ボケ、ツッコミについて簡単に説明を加えていく。	
・ マジカルバナナを行う。聞く、考える、伝える】 ・ 板書を通してゲームを振り返り、解答のズレがなぜ面白いのかに気づく。「笑いの構造図」の説明を聞く。【見る、聞く、考える】	・ マジカルバナナについて説明し、例示する。 ・ 教師も加わり円になり、ゲームを進めていく。その際、生徒の解答を板書していく。 ・ 板書から、連想が上手くいっていない解答に注目させ、そしてそのズレのおかしみについて「笑いの構造図」を基に共有する。
③漫才を見て、笑いについて考えよう（２５分） 漫才の映像（実践では生徒の実態を考慮しタカアンドトシの漫才を選んだ）を笑いの構造を意識し視聴する。視聴後、それぞれが面白いと感じたフレーズや、やりとりをホワイトボードに書き出す。それぞれ面白かった場面を「笑いの構造図」に当てはめ、ボケ、ツッコミとして理解させる。皆の面白かったポイントを共有した後、再度同じ漫才を視聴し理解を深める。	
・ 映像を視聴する。それぞれのポイントで笑ったり、友達の反応につられて笑ったりする。【見る、聞く】 ・ 面白かった場面（ボケやツッコミのフレーズ等）を書き出す【思い浮かべる、話す、聞く】 ・ 皆に記入したホワイトボードを開示し、記入した内容を順に発表していく。【聞く、伝える】 ・ 教師の説明を聞き、「笑いの構造図」の理解を深める。【聞く】 ・ もう一度漫才を視聴し、ボケやツッコミに対する理解を深める。【見る、聞く、考える】	・ 漫才の映像を再生する（テレビ、DVD デッキ、DVD ソフト）。 ・ 生徒の笑うポイントを意識して観察し、どの程度理解できるのかを把握する。 ・ 視聴後、ホワイトボードを配布し、面白かったポイントを記入させる。 ・ 記入した内容を発表するよう指示する。 ・ 発表された内容を「笑いの構造図」に当てはめ、ボケやツッコミについて確認していく。 ・ もう一度、同じ内容の漫才を再生し、適宜解説を交えてボケとツッコミ等のやりとりについて理解を促す。
休憩（１０分）	
・ トイレ、水分補給。笑いの本閲覧	
④笑いのルールを考えよう（２５分） 全体に対して「笑いの悪いところってどんなことだろう」という発問を投げかけ「馬鹿にすること」などの発言を引き出し、イメージの共有を行う。その後３～４名程度のグループに分かれ、それぞれで「笑いのルール」を考える。ここで考えたルールはこの後の授業でも自分たちの作ったルールとして機能させたい。	
・ 前半で行った授業内容を振り返る。【思い出す】 ・ 「ふざけること」「バカにすること」などと解答するであろう。【伝える、聞く、考える】 ・ それぞれのグループで友達の意見を聞き、違い、同じ意見を共有する。「笑いのルール」を考える。【伝える、聞く、考える】 ・ 代表の生徒が「笑いのルール」発表。【伝える、聞く】	・ ゲーム、漫才の視聴で感じたであろう「笑い」って良いねという感覚を言語化し共有する。 ・ 「笑い」から生まれる悪いことってなんだろう？と問う。 ・ 「笑いのルール」を考えてみよう伝え、二つのグループに分ける。Ａ３サイズのホワイトボードを配布する。 ・ 意見を受け止め、賞賛する。 ・ 肯定的な感想を伝える。
⑤学習内容のまとめ（２５分） 「笑いの構造」と「笑いのルール」を最後に確認し、授業を終える。	
・ 教師の話聞き、授業内容の振り返りを行う。【聞く、思い出す】	・ 「笑いの構造」を再度提示し振り返る ・ 「笑い」のルールを確認し、復唱させる。 ・ 次の時間にやることを告げる。

第二回 ちょっとボケてみよう

「笑い」をテーマにした授業全４回の内の２回目である本授業ではボケ（＝ひっかかり）を創作する。共通の条件の中からボケを生み出すワークや「桃太郎」の物語の中にボケを作るワークを通して、ボケることを体験していく。これらのワークを通して、普通の状態とひっかかりの状態の差異を意識し、その差異から笑いやおかしみが生じさせることに気づいてほしい。また、他生徒のボケと自分のボケの違いについても気づき、共通の条件からいろいろなボケが生まれることを経験させたい。

ボケの状態を生み出し、笑いを生起することは、コミュニケーションとしては高度である。理解することに難しさがあっても、笑いが自分とその周りの緊張した関係を緩和できることはこれまで体験しているかと考える。そのことを意識化させ「笑い」に対する価値を再発見させたい。

学習内容と生徒の活動、予測される発言	教師の活動
①前時の振り返り（５分） 前時に行った笑いの構造と笑いのルールを振り返る時間をとる。笑いの構造は図として示し、授業を進めながら生まれた笑いを解説していく。また、前時にも用いた一人一枚のホワイトボードは発言の少ない生徒の考えたことを汲み取っていくことや友達の考えていることを可視化することを目的とする。ホワイトボードは授業で何度か用いるため、使い方を確認するためにもこの時点で用いる。 ・円になって座り、教師の話聞く。【聞く】 ・前時の授業について言葉に出さずに思い出す。【思い浮かべる】 ・ホワイトボードに思い出したことを記入する。【書く】 ・ホワイトボードを皆に提示し、他者と考えを共有する。【見る】 ・前時の内容の振り返りを聞く。【聞く】	
②ボケてみるワーク（１５分） ボケの構造について、体験を通して明らかにしていく。このワークは次の桃太郎のワークの練習であり授業を活性化させるためにも、生徒からでた回答についてのフォローは、丁寧かつ盛り上げる。 ・○の中に入るものを考える。「５！」【答える】 ・面白いと思うことを考えて、ホワイトボードに記入する。【考える、書く】 ・記入が終わったホワイトボードを皆に見せる。「何でそうなるの！？、おっ一緒だ！」など【見る、共有する】 ・『１、２、３、４』に合わせて答えを発表する。【伝える、聞く】 ・教師の話聞き、板書を見てボケの構造について理解する。【見る、聞く】	
③桃太郎を思い出す（２５分） ④の桃太郎でボケてみようが本時のメインの活動である。桃太郎は大半の生徒が話のおおよその流れを理解していると思われるが、あえて全員で物語を思い出すワークを行うことで、共通事項としての桃太郎を明確にしていく。また、全員参加のワークのため、一体となって作り上げていく雰囲気も作りたい。 ・「知ってるよ。当たり前だろ！」 ・順番に桃太郎の話をしていく「昔々・・・」【思い浮かべる、話す、聞く】 ・最後まで終わったら、拍手で自他を賞賛 ・教師の読み聞かせを聞く。【聞く】	
休憩（１０分） ・トイレ、水分補給。笑いの本閲覧 ・笑いに関する本などを閲覧できるよう準備する。	
④桃太郎でボケてみよう（１５分） 桃太郎の物語の一部を空白にしたワークシートを用いる。普通の物語の空白にボケを考えて記入していく。記入している間は見守り、書くことが難しい生徒は対話をしながら答えを導くことも想定する。 ・ワークシートにボケを含んだ桃太郎の話を作り上げていく。【考える、書く】	・桃太郎の話を知っているか問う。 ・皆で少しずつ、桃太郎の話を順番にしていく。ボケる必要がないことを伝える。 ※短いセンテンスで区切り、次に回していく。一人一人の発言を賞賛する。 ・最後まで話が終わったら、拍手で賞賛 ・「桃太郎」を読み聞かせる（簡素化した内容）
⑤ボケを発表してみよう！（１５分） できるだけ、任意で発表を行わせるが、自主的に手が上がらない場合には、スムーズに考えられた生徒を褒め自信を持たせて発表を促す。教師の側がよく笑い、授業クラス全体が「笑い」のある環境をつくる。	

・ 挙手をして、物語の発表を行う。【伝える】 ・ 他者の発表はしっかりと聞く、またはツッコミを入れてあげる。【聞く】 ・ 発表の最後には拍手で賞賛する。	・ 生徒の作った物語を皆の前で発表してもらう。 ・ 「発表時には聞くこと」を確認する。 ・ 生徒のボケに合いの手のようにツッコミを入れて、発表にテンポと笑いを生じさせる。 ・ 発表の最後は拍手と賞賛の感想を伝える。
⑥まとめ（１５分） 今回の授業でやったこと、考えたことが振り返られるようワークシートを書く前に、授業でやったことを伝える。また、次の授業をワクワクして迎えらるよう、次回の授業タイトルを含めて最後に発表する。	
・ ワークシートに今日の感想等を記入する。 ・ ボケについて振り返りを行い理解を促す。 ・ ワークシートを提出する。	・ ワークシートを配布する。 ・ 笑いの構造を最後に確認し、授業で行ったボケの意味合いについての理解を促す。 ・ 次の授業についての予告 「つっこんでみよう、ちょっとまって×２」 ・ ワークシート回収。

第三回 つっこんでみよう

「笑い」をテーマにした授業全４回の内の３回目である本授業では、前時で行ったボケに対するつっこみを考える。つっこみを行う上で、相手の言葉を聞くこと、その言葉に含まれるひっかけりやズレに気づくこと、その気づきを伝えることなどの国語のスキルが必要である。その上で「笑い」として生起させるために、関係性を緩やかな状態にすること、自分の感情をコントロールすることが必要となる。また、つっこみをされる、つっこまれる場面では、相手からの指摘を受け止めるために、相手の言葉の意図を汲み取ることが必要である。人間関係におけるやりとりを、ボケとつっこみ（つっこまれる）という笑いの構造として客観的に捉える視点に気づかせたい。

具体的な内容として、自分たちで考えたボケに対してのつっこみを考えるワークを行う。一つのボケに対するつっこみのバリエーションをみんなで出し合い共有したい。その後、前時に行ったワーク（「桃太郎」の物語にボケを作る）に対するつっこみを考え、朗読とつっこみの掛け合いを行う。このワークにより、つっこんでみるというこれまで意識していなかったであろう関係を体感させたい。

授業後半では、笑いとは別の感情、怒りや悲しみなどについてイメージし、生活の中で他者とトラブルになることがらを思い出し、短い物語にまとめる。この物語を「笑いの構造図」に当てはめ、自分の怒りや悲しみにまかせた行動をボケと見立て、つっこみを考えたい。次の授業へとつなげていく。

つっこみは、使う言葉によってはからかいやいじめのような状態にもなってしまうことも考慮し、笑いのルールをしっかりと復習する。また、テレビなどで行われるいわゆる「お笑い」の中にもそのようなからかいなどの笑いが含まれていることにも気づかせ、日常生活で行うべき笑いは何なのかを考える授業にするよう意識して実践を行う。

学習内容と生徒の活動、予測される発言	教師の活動
①前時の振り返り（５分） 「笑いの構造」と「笑いのルール」を振り返り。笑いの構造は図として示し、授業を進めながら生まれた笑いを解説していく。また、一人一枚のホワイトボードは発言の少ない生徒の考えたことを汲み取っていくことや友達の考えていることを可視化することを目的とする。ホワイトボードは授業で何度か用いるため、使い方を確認するためにもこの時点簡単な質問に答える形で用いる。	
・ 円になって座り、教師の話を聞く。【聞く】 ・ 前時の授業について言葉に出さずに思い出す。【思い浮かべる】 ・ ホワイトボードに思い出したことを記入する。【書く】 ・ ホワイトボードに記入後、裏替える。【見る】 ・ 前時の内容の振り返りを聞く。【聞く】	・ これまでの確認（笑いの構造、笑いのルール）を行うことを生徒に告げる。 ・ 生徒に思い出させる。 ・ 前時に行ったことをホワイトボードに書くよう伝える。 ・ 生徒が記入したホワイトボードを元に前時の振り返りを行う。前面に生徒のホワイトボードを貼る。 ・ 前時に行った内容、笑いの構造、笑いのルールを板書し確認する。
②ボケてみるワーク（５分） 前時に行った、ボケてみることを確認するため、簡単なお題を立ててボケる。	
・ 『桃太郎のけらいは・・・』は前時でもやっているため、安心して答えることができる。【考える、書く】 ・ 考えた答えを、教師に渡し、皆の答えを見て、教師の話を聞く。【見る、聞く】 ・ 教師の解説を聞き、笑いの構造図を確認する。	・ 『桃太郎のけらいは・・・』をラミネートカードに記入。前時では、「けらい」の意味がわかっていない生徒がいたため説明を入れる。 ・ 皆の答えを一度集めて、前面のホワイトボードに貼り、答えを確認する。 ・ 生徒の答えを笑いの構造図に当てはめ、ボケの意味を共通確認する。

③ボケてみたのを、つつこんでみる（１５分） ②で出てきた答えに対する、つつこみを考える。教師が構造図を元に普通の状態とボケの状態の間には何らかの有意なひっかかりがあり、そこを明らかにすることがつつこみであることを解説する。また、解説を理解していたかを明らかにするため、一つのボケに対して、それぞれでつつこみを考える。どのようなつつこみが適切であるかを生徒の解答を元に皆で考える場を作る。	
・『桃太郎のけらいは・・・』を笑いの構造図に当てはめたものから、ボケとつつこみについて考える。この段階では理解まではいかない。【聞く、考える】 ・ボケに対するつつこみを考える。【考える、書く】 ・自分の考えと他者の考えを比べつつこみのバリエーションを感じ、理解を深める。【見る、聞く、考える】	・笑いの構造図に『桃太郎のけらいは・・・』の正答である犬、猿、キジを概念Aに記入し、生徒のボケの一つを概念Bに記入する。この二つの概念からどこにボケがあるのか伝える。 ・生徒の解答から、つつこみが容易であろうものを選び、全員につつこみを考えさせる。 ・考えたつつこみを集め、それぞれの良いところを伝える
④桃太郎の話につつこみを入れる（２３分） 前時に行ったワーク「桃太郎でボケてみよう」で作った、ボケを含んだ桃太郎の話にそれぞれつつこみを考える。前回のワークでもスラスラと書き終わる生徒がいたため、その生徒とは発表の練習を行う。つつこみを実際やってみる時間を作り、自分の考えを言葉にして伝える。	
・ワークシートを受け取り、読み、前回考えたボケを思い出す。【読む、思い出す】 ・ボケに対するつつこみを考え、記入していく。【考える、書く】 ・自分の考えた物語を教師に読んでもらい、つつこみを入れる。照れながらのつつこみが予測される。【見る、聞く、考える】	・前回作ったボケのワークシート（教師で整理したもの）を配布する。 ・ワークシートのつつこみ欄にそれぞれつつこみを記入するよう伝える。 ・生徒が書き終えたら（１５分経過を目処に）文章を教師が読み、生徒につつこみを入れさせる。つつこめたことを大いに評価する。
休憩（１０分）	
・トイレ、水分補給、ビデオ視聴。	・タカアンドトシの漫才をテレビに流す
⑤怒りの場面を思い出そう（２０分） これまでの笑いに関する活動を実生活に当てはめることを伝える。その中でも、笑いとは逆となる怒りの場面を想定し、笑いに変えていくワークを行う。その前段階として、普段の生活の中の人との関わりの中で「怒り」になってしまう状況を思い出す。	
・休み時間から授業へ切り替えが難しいため、多弁、多動の状態と予想。起立し、誕生日順に並び、座る。【聞く、伝える、想像する】 ・「悲しい」「怒る、ムカつく」「うれしい」等の感情を発表する。【話す、聞く】 ・「親に怒られた」「先生に注意された」「悪口を言われた」等を思い出すと予想される。【思い出す、書く】	・休み時間から授業へと意識を切り替えるために、誕生日順に席替え、ルールとして言葉を使わずに行うこととする。 ・「笑いの以外の感情ってなんだろう？」怒りや悲しみという感情を言語化し、前面のホワイトボードにまとめる。 ・怒りの感情になってしまう場面を思い出させるワークシートを配布し、記入させる。自分の行動を意識化するのが難しそうであれば、これまでトラブルが起きてしまった結果を伝え、思い出すきっかけを作る。
⑥怒りの場面のやりとりをつつこもう！（１５分） ⑤で思い出した、怒りの状況を人との会話に焦点を当てて、掘り下げてシナリオとして書き出す。そのシナリオの中からボケ（ひっかかり、ズレ）の部分を見つけ、つつこみを考える。	
・教師とのやりとりの中から、徐々にシナリオとしてまとめ上げていく。【話す、聞く、考える】 ・笑いの構造図を見ながら、普通の状況とボケの状況を比較して考えていく。 ・笑いの構造図から、ボケの状況として捉えた行動に対しつつこみを考える。【考える】	・生徒にとって難しい作業であるため、会話の中から教師が話を引き出しながら状況を鮮明にしていく。 ・どこにボケの要素があるのかについても会話や、笑いの構造図からイメージを膨らませる。 ・ボケに対するつつこみについては笑いの構造図を用いて、主体的に考えさせる。
⑥まとめ（１０分） これまでの活動を簡単に振り返りを行い、怒りを笑いに変えていくという行動目標を共有する。次回の授業の予定内容を伝え、今日の振り返りシートを記入させる。	
・ワークシートに今日の感想等を記入する。 ・つつこみについて振り返りを行い理解を促す。 ・ワークシートを提出する。	・ワークシートを配布する。 ・笑いの構造を最後に確認し、授業で行ったつつこみの意味合いについての理解を促す。 ・次の授業についての予告 「怒りを笑いに！」 ・ワークシート回収。

第四回 怒りを笑いに！

「笑い」をテーマにした授業全4回の4回目である本授業では、これまで行ってきたボケとつつこみを生活の中で活用するための「笑い」を考える実践を行う。

本時は、前時に生徒が思い出した他者とトラブルになる状況を基に、怒りをボケやつつこみを用いて笑いに変える活動を行う。対象生徒にとって自分の行動や言動を客観視することは難しい。そのため、トラブルが起きたやりとりの中で、ボケ（ズレている、ひっかかり）の状態がどこにあるのか、つつこまれている部分はどこになるのかを教師が整理し、物語化したものを使って活動を行う。その物語の中のどこにボケがあるのか、ボケに対してどのようなつつこみが入られるのかを考える。活動の形態として2名から3名でのグループワークという形を取り、生徒同士のやりとりを行う中でボケとつつこみを考え、それぞれ自分の行動として省みるきっかけが生まれることを期待したい。

これまでの3回の授業の中で、笑いの構造や笑いのルールについて確認をしてきた。それらについて意識することは出来てきたが、意味を理解するところまではまだ難しいのが現状である。それでも、笑いを通して、これまで人に伝えることができていなかったこと（嫌だと感じていた状況、怒ってしまう状況）について向き合っている。本時においても、ボケとつつこみを考えながら、自分自身の振る舞いについて客観的に確認し、自信が持てるような時間としたい。

学習内容と生徒の活動、予測される発言	教師の活動、発言等
①笑いの構造と笑いのルール（5分） これまで確認してきた「笑いの構造」と「笑いのルール」を振り返り。笑いの構造は図として示し、授業を進めながら生まれた笑いを解説していく。笑いのルールは、全面に提示し読み合わせを行う。	
・教師の話聞く。【聞く】 ・「煙が出てきたー」「じじいになった」などの解答 ・「電話」「金」「お弁当」【考える、話す】 ・「ちょっとまって！」「なんでだよ！」【考える、話す】 ・笑いの構造をイメージする。【聞く、見る】 ・笑いのルール8項目を一つずつ順に読み上げていく。【読む、聞く】	・これまでの確認（笑いの構造、笑いのルール）を行うことを生徒に伝える。 ・笑いの構造を思い出すために、ボケを考えるワークを行う。 ・お題『玉手箱を開けると、何が出てきた？』、「普通だったら何だろう？」 ・解答を「おかしみの構造図」の概念Aに記入。 ・「じゃあボケを考えてみよう」「思いついた人手を挙げて」 ・ボケを「おかしみの構造図」の概念Bに記入。 ・「ボケに対するつつこみを考えよう」 ・ボケとつつこみの構造を説明。 ・笑いのルール8項目を黒板に貼り、生徒に順に読み上げさせる。ルールを意識させる。
②怒りの物語に笑いを考える（20分） 前時に思いだし、書き出した怒りのエピソードを基に3つの怒りの物語として教師が再構成を行った。怒りを感じるポイントが近かった生徒で3つのグループに分かれ笑いを考える活動を行う。つつこみを考えることに難しさを感じていた生徒が数名いたため、つつこみを考える部分、物語に登場する人の役割などを明確にすることで、思考する、活動するポイントを明確にし主体性を促す。	
・教師の話聞き、怒りについて思い出す。【考える、書く】 ・3つのグループに分かれる。生徒一人に物語を読んでもらう【話す、聞く】 ・ワークシートをグループのメンバーで埋めていく。発言力の高い生徒が主導的に進める。教師の話聞きながら、全員が参加できるよう話し合いを行う。【考える、聞く、話す】	・前回書いたワークシートを数枚読み上げ、怒りについて考えたことを思い出させる。 ・怒りの感じ方で3つのグループを作ることを伝え、呼名して話し合う場所を指定する。それぞれのグループに教師が再構成を行った物語を配布し読ませる。 ・物語の中で、ボケだと思われるポイントとつつこみと思われるポイントを示したワークシートを配布し、グループで話し合いをしながらワークシートを埋めていく。
③怒りの物語を笑いにする練習（5分） ③で考えたボケやつつこみを、生徒同士で役割を決めて掛け合いを行う。実際に発声しながら、物語の内容に修正を加えていく。前回は行なったつつこみの授業においては、発表をすることで精一杯であったため、今回の発表も難しいことは要求をせず（そのような態度もとらないよう意識し）怒りをいかに笑いに変えたのかという点を評価しながら進める。	
・ワークシートを読みながら、役割の台詞を読む。早口になったり、モジモジしてしまうであろう。【話す、考える】	・3つのグループを回りながら、対話をしながら困っていると共を考える。前回、早口になったりモジモジしたりした生徒には、改善点として伝える。 ・やろうとすること、怒りを笑いに変えようとすることを評価し、言葉で伝える。
④怒りを笑いに！発表（8分） 物語の発表を教室の全面を用いて行う。発表は不得手であると思われるが、発表をしたということ、自分たちで考えたことが素晴らしいということを言語化して伝え自信を付ける。	

・前に出ることに消極的であろう。 ・照れ笑いや、モジモジしても、それぞれの言葉で発表を行うことができる。【話す、聞く】	・発表の順は生徒に委ねるが、積極的に声が上がらなければ、教師が発表の順を調整する。 ・発表を終えたら、拍手をして評価する。発表中はしっかりと聞くということを生徒に適宜伝える。
⑤まとめ（５分） それぞれの発表に対して、具体的に評価をする。生活の中で怒りの感情が出てしまう場面を笑いに変えることが出来るんだということを伝える。これまでの４回の授業で出来たこと、そしてそれらをこれからの生活で使って行って欲しいことを伝える。	
・教師の話を聞く。【聞く】	・発表についての講評、これまでの笑いの授業の意味について伝える。