

教材：いじりといじめ、どう違う？

■対象：小学校高学年～中学校

■関連する教科等：

- ・道徳：相互理解、寛容 / 正直、誠実 / 自主、自律、自由と責任（中学校）
- ・特別活動

<教材制作の意図（授業のねらい）>

「いじり」という言葉は、もとは演芸の世界で用いられていた言葉だという説もあるが、近年、私たちの日常生活の中でも気軽に用いられるようになってきた。また、いじりといじめの境界を問うような議論もなされるようになってきた。

いわゆるいじりという行為は、一見あからさまないじめに見えないことも多い。コミュニケーションを円滑にするために必要な行為なのだという意見もある。自ら「いじられキャラ」としてふるまいたいという人もいるだろう。一方で現実には、いじられる側が苦痛を感じたり、我慢を強いられたりする場合もある。いじる側は「楽しいからやっている」「場がもりあがる」というように暴力性に無自覚的であったり、「悪気がある訳ではないのだ」「望まれるからやっているのだ」と自己欺瞞的であったりするかもしれない。こうした状況においては、いじられる側が声をあげることは難しい。いじられる側が、いじめられていることを受け入れたくないあまり、「これは日常のコミュニケーションの範囲内のよくある出来事なのだ」と思い込んでしまうこともあるだろう。

本授業では、日常において「いじりゲーム」が生じうることを自覚し、そのゲームのルールはいかなる理由によりチェンジすべきものなのか、あるいはどうチェンジしうるものなのかということを考えたい。教材では、主人公が友人からいじられ始め、もやもやした気持ちを抱えながらも「いじられキャラ」を受け入れるか否か悩む様子が描かれる。主人公の悩みを想像しながら、問題について話し合っていきたい。

<話し合いのポイント>

- ・ いじられる側が表面上はノリをあわせていたとしても、実際には苦痛を感じていたり、我慢を強いられていたりすることがある。また、いじる側が「みんな楽しんでいる」と思い込んでおり、自身の行為を正当化して捉えていることがある。
- ・ 一度いじりを許容するような空気ができあがってしまったり、いじりがエスカレートしてしまったりすると、その状況を変えることが難しくなる。特に、いじられている本人が声をあげることは難しい。
- ・ いじられている側が、いじりを止めてほしいのか、いじられキャラを受け入れたいのか、自分でもよく分からなくなってしまうことがある。

<授業プラン>（45～50分）

活動内容	補足・留意点等
------	---------

<p><u>1. マンガに描かれている問題点を共有する。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> いじりとはどういう行為か、いじりと聞いてどういことを連想するか、日常の中で具体的にどういことがあるか等について考える。 教材「いじりといじめ、どう違う？」を視聴する。 教材の内容や問題点をおさえる。 <ul style="list-style-type: none"> 小グループで、教材を視聴した感想をざっくばらんに話し合う。 どのような問題が生じているのか（ジュンさんは何にこまっているのか？）を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 話し合う時間を確保するため、導入にあまり時間をかけず早めに教材を視聴する。導入の話をせず、すぐに教材視聴に入ってもよい。 意見を言いやすい雰囲気をつくるよう心がける。 教材で描かれる問題を「○○問題」「○○ゲーム」のように客観的に表現させ、本時ではそれらの解決方法を皆で探っていこうという仕方で展開してもよい。
<p><u>2. 問題点について深く考えるために、登場人物の状況や気持ちを想像する。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Q：<u>あなたがジュンさんだったら、このあとどうしますか？ 自分の考えに近いものを次の選択肢から選んで、理由も書いてください。</u> <ul style="list-style-type: none"> A：いじられキャラを受け入れる B：「いじるのは止めて」と訴える。 個人の考え（選択と理由）をノートに書く。 挙手等により、選択肢を選んだ人数（今のクラスの状況）を把握する。 小グループで、それぞれの意見について話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> クラスの状況に応じて、選択肢を子どもたちに提案させたり、「C：その他」という選択肢を追加したり、選択肢を用いず自由に議論をさせたりしてもよい。 クラスの状況によっては、「ジュンさんはどちらを選ぶでしょうか」に変えてもよい。 小グループでの話し合いなどを取り入れ、ひとりひとりが「話す・聞く」時間の総量を増やせるよう留意する。
<p><u>3. クラス全体で、問題点について多面的・多角的に考える。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> クラス全体に対して、個人の意見を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> 例) 嫌なことや嫌だとはっきり言うべき、いじられキャラでいるのも悪くない、空気を悪くするのでキャラを受け入れる、いじる側が気づくべき、等 発表された意見をもとにして、クラスの状況に応じて話し合いを深める。 <ul style="list-style-type: none"> 例) <ul style="list-style-type: none"> 上記<話し合いのポイント>にある論点を参考にして意見を掘り下げる。 自分とは違う選択をした人に対して、聞いてみたいことや伝えたいことはあるか考える。異なる意見であっても理解できる面はあるか、わりきれない思いに共感できるかといったことを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 問題に対する様々な考えや論点があることをおさえられるようにする。 発表者に対して、選択の背後にある価値観を確認したり、相反する意見についてはどう思うかたずねたりする。 意見が出づらい場合は、登場人物の心情や願いについて改めて想像させてみる。 特定の立場からの解決策を発表して終わるだけでなく、その解決策を採用した際に困ったり傷ついたりする人はいないか想像させる。多面的・多角的な思考をもとに、問題解決について考えられるよう留意する。 多様な意見を歓迎するが、いじめに類する行為や違法行為自体を積極的に肯定する

<ul style="list-style-type: none"> ➤ 他者の意見を聞いた上で、改めて選択肢について考える。なぜ意見が変容したか／しなかったかを考える。 ➤ 教材における問題はどうか解決しうるか、具体策を考える。 	<p>ような意見に対しては、思いを受け止めつつ、その行為の問題性について適切に理解をしてもらうよう留意する。</p>
<p>4. まとめ：いじめゲームを変えるためには？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時での話し合いを踏まえた上で、教材のような問題に直面したとき、傷つく人がいなくなるようにするために、自分（たち）はどう行動すべきか、どうすれば状況を変えられるか、ということについて考えノートに書く。 ・ 記述した内容を共有し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「○○問題」「○○ゲーム」ということを想定していた場合、問題の解決法やゲームの分岐（チェンジ）の仕方という設定で考えさせてもよい。 ・ 教材シリーズ名のもとになっている「ゲームチェンジャー」（ゲームの流れを変えられる人）という言葉を紹介し、「ゲームをチェンジするためには何が必要か？」「ゲームチェンジャーになるためにはどうすればよいか？」という問いかけをしてもよい。

※ 話し合いの仕方や授業のスタイルはクラスによって様々であると思います。上記「話し合いのポイント」や「授業プラン」をひとつの参考として、「いじめゲーム」を変える方法について子どもたちが多面的・多角的に考えられるよう、実態に応じて柔軟に授業を展開してください。