

教材：決めつけが人を傷つける？

■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 / 公正、公平、社会正義
- ・ 特別活動

<教材制作の意図（授業のねらい）>

本教材では、主人公シオリの持ち物がなくなってしまうという問題が描かれる。クラスメイトたちは、よかれと思い、主人公と仲の良いミュが盗ったのではないかと犯人の推測をする。また、その話を聞いたシオリの母親は、シオリのことを心配するあまり、ミュとはかかわらない方がよいと助言する。仲のよいミュが本当に持ち物を盗ったかどうかは分からないのだが、シオリは周囲の意見にゆさぶられ、ミュとのかかわり方について悩んでしまう。

この事例のように、その人自身が築こうとする人間関係が、他者の声によって惑わされたり、壊されたりすることがありうる。難しいのは他者らも善意により助言をしている点であり、素直にその善意を受け取るという選択もありうるだろう。しかし一方で、安易な推測や決めつけにより、本来は傷つかなくともよかった人が傷ついてしまうということも起こりうる。また、誰かの声に対してその場では戸惑うばかりだったとしても、その声が長期的にじわじわと自分の気持ちに影響を与えていくこともある。

私たちが成長していく上で、他者の声に耳を傾け、ものの見方や考え方を広げていくことは重要なことである。一方で、判断の難しい問題について、自分自身の意見を強くもとうとすることも重要である。本授業では、上記の教材におけるシオリの立場を想像しながら、他者の声を聞くということや、自分自身の意見をもつということ、さらには憶測や決めつけによる傷つきなどについて話し合っていきたい。

<話し合いのポイント>

- ・ 推測や決めつけにより、傷つかなくともよい人が傷ついてしまうことがある。
- ・ 友人や家族は、こういった気持ちからシオリさんに助言をしたのだろうか。
- ・ 友人や家族からの助言に戸惑うシオリの気持ちが想像できるだろうか。また、自分自身が、友人や家族からの助言に戸惑ったことはないだろうか。

<授業プラン> (45～50分)

活動内容	補足・留意点等
<p>1. マンガに描かれている問題点を共有する。</p> <ul style="list-style-type: none">・ 決めつけ、思い込み、うわさなどで困ったことはあるか思い出す。・ 教材「決めつけが人を傷つける？」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">・ 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。導入の話せず、すぐに教材視聴に入ってもよい。

<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（シオリさんは何にこまっているのか？）を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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>あなたがシオリさんだったら、このあとどうしますか？</u> <u>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：いつもと変わらずミュとかかわる。 ◇ B：ミュとかかわるのはやめる。 ・ 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、「シオリ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) 自分はミュとかかわりたいから変わらずに接する、母親の思いも大事にしたい、マスコットのことを直接ミュに聞いてみる、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。 <p>例)</p> <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。 ➤ 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するか、具体策を考える。 	<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。

4. まとめ：いじめゲームを変えるためには？

- ・ 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。
- ・ 「○○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。