

教材：男女で遊んじゃいけないの？

■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 / 友情、信頼
- ・ 特別活動

<教材制作の意図（授業のねらい）>

本教材の主人公は、幼少の頃から男子と遊ぶのが好きで、最近はカードゲームに夢中になっている小学校5年生の女子・美咲である。美咲は、男女の区別の意識がなく、好きな友だちと好きな遊びを自由闊達に楽しんでいる。

その美咲と同じクラスのとある女子グループは、男子と遊ぶ美咲のことをよく思っていない。小学校5年生ということもあり、男女の区別に意識的になっていることが要因である。表面的には、「女子なのに男子と遊ぶのはおかしい」と思っている。より詳しく気持ちを推察すれば、嫉妬心やグループに同調させたい思いなどもあるのだろう。そうした背景のもと、女子グループは、「自分たち女子グループに入らないと排除されてしまう。男子と遊ぶのはやめて自分たちと遊んだほうがよい」と美咲に「助言」をする。

男女の区別が無自覚的だった美咲は、突然言われた言葉に困惑する。美咲の困惑に寄り添いながら、性別の違いによる区別、仲良くするとはどういうことか、日常に生じる同調圧力とそれへの対応の仕方などについて、議論をしたい。

なお、設定上は小学校5年生の話となっているが、学年は教材中では明示されない。高学年を中心に、過度な男女の区別が気になる状況で幅広く活用いただきたい。

<話し合いのポイント>

- ・ 女子が男子と遊ぶということは、変なことなのだろうか？（逆もありうる）
- ・ 女子グループは、なぜ美咲に「助言」をしたのだろうか？
- ・ 自分と違う価値観をもっている人を排除しないためには、どういうことに気をつける必要があるだろうか？
- ・ 男女という2つの分け方だけでなく、多様な性のあり方があるとするれば、この事例はどう解釈できるだろうか？
- ・ 仲良くするということは、どういうことなのだろうか？

<授業プラン>（45～50分）

活動内容	補足・留意点等
1. マンガに描かれている問題点を共有する。	<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

<ul style="list-style-type: none"> 男女で一緒に遊ぶことがあるか、「男子らしい遊び」「女子らしい遊び」というものがあるのか等について考える。 教材「男女で遊んじゃいけないの？」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（美咲さんは何にこまっているのか？）を確認する。 	<p>入の話せず、すぐに教材視聴に入ってもよい。</p> <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>あなたが美咲さんだったら、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：いつもどおり男子と遊ぶ ☆ B：男子と遊ぶのはやめて女子と行動する。 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、「美咲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) 自分らしくやりたいことをやればよい、いずれハブられることになるので女子にあわせる、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。 	<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

<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するか、具体策を考える。 	<p>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。