

## 教材：一生懸命じゃいけないの？

■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 / よりよい学校生活、集団生活の充実
- ・ 特別活動

### <教材制作の意図（授業のねらい）>

本教材では、皆のために一生懸命がんばる子と、その子に反感をもつ周囲との関係において生じる問題を取り上げる。私たちが社会生活を営む上で、正義感をもって行動したり、一生懸命にものごとくに打ち込んだりすることは重要なことである。しかし、時にそうした行動が行き過ぎ、周囲との軋轢が生じることもある。また、教材に描かれるように周囲の側が非・対話的な手法でその子を排除しようとすることもありうる。

こうした問題は、両者のどちらかに非があると特定すれば本質的に解決するようなものではない。多様な価値観があることを踏まえ、それぞれの立場においてこの非・対話ゲームのルールをいかにチェンジしうるか考え続けることが重要である。

本授業では、こうした問題が生じうることをクラスで共有し、それぞれの立場にいる者たちの価値観を想像していく。そうした活動をとおして、今後自分たちが同様の問題に直面した際に、よりよい人間関係を構築するためにどういう行動をとるかを考えられるようになることをねらいとする。

### <話し合いのポイント>

- ・ 「やりすぎた美月さんが悪い」あるいは「無視するクラスメイトが悪い」といったように、どちらか一方の否を指摘することによって、問題は解決するのだろうか。
- ・ そもそも美月さんはどういう気持ちから、クラスメイトに注意をしていたのだろうか。
- ・ 過度に注意をされて嫌な気持ちとなったこと自体は、個人の感情として尊重されるべきであろう。しかし、だからといって、集団で無視をするという行動をとってよいのだろうか。
- ・ 傍観者がいじめを抑止するような行動をとることによって、いじめは深刻化しづらくなる。美月さんとクラスメイトの間に立つことになった小花田さんなりにできることはないだろうか。また、小花田さんがなぜ葛藤しているのか想像できるだろうか。

### <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"><li>・ 今クラスのみんなで一生懸命がんばっていることはあるか、クラスのために自分ががんばっていることはあるか等を思い出す。</li><li>・ 教材「一生懸命じゃいけないの？」を視聴する。</li><li>・ 教材の内容や問題点をおさえる。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 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。</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 小グループで、教材を視聴した感想をざくばらんに話し合う。</li> <li>➤ どのような問題が生じているのか（小花田さんは何にこまっているのか？）を確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 意見を言いやすい雰囲気をつくるよう心がける。</li> <li>・ 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。</li> </ul>
<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"> <li>・ Q：<u>あなたが小花田さんだったら、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"> <li>◇ A：美月さんに声をかける</li> <li>◇ B：クラスメイトに声をかける</li> <li>◇ C：今は様子を見る</li> </ul> </li> <li>・ 個人の考え（選択と理由）をノートに書く。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 小グループで、それぞれの意見について話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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、「D：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。</li> <li>・ クラスの状況によっては、「小花田さんはどちらを選ぶでしょうか」に変えてもよい。</li> <li>・ 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。</li> </ul>
<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"> <li>・ 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"> <li>◇ 例) 美月を助けたいが自分も無視されるのが怖くて行動できない、無視はよくないので勇気をもってクラスメイトに言うべき、美月はやりすぎだったので仕方ないのではないか、まずは美月を励ます、今はまだ問題ない状況なので様子を見る、等</li> </ul> </li> <li>・ 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。 例) <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 上記&lt;話し合いのポイント&gt;にある論点を参考にして意見を掘り下げる。</li> <li>➤ 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。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 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。</li> <li>➤ 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。</li> </ul>	
<p>4. <u>まとめ：いじめゲームを変えるためには？</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 記述した内容を共有し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「〇〇問題」「〇〇ゲーム」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。</li> <li>・ 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。</li> </ul>

※ 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。