

## 教材：みんなでそろえたマスコット

■対象：小学校高学年～中学校

■関連する教科等：

- ・ 道徳：善悪の判断、自律、自由と責任 / 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）>

本教材では、それまでは仲のよかった女子4人グループの関係がこじれつつある様（直接的で明示的な方法ではなく、暗示的に集団からある一人をハブろうとする様）が描かれる。さらに言えば、「ハブろう」というはっきりとした自覚もないような、悪意が漂白されたかたちで、ある一人への違和感を「ほのめかす」ような仕方でのふるまいがなされる様子である。

4人は演劇部に所属している。問題が生じるまでは「緩く」部活に参加しており、一緒に遊びに行くなどとても仲がよかった。ところが、メンバーの1人・ユイが次の公演の主役に抜擢され、周囲からの期待を集め、練習も熱心に行うようになったあたりから、関係がちぐはぐなものとなっていってしまう。

ある日、ユイが気づいたのは、他の3人がおそろいのマスコットをかばんに付けていることである。それは、他の3人だけで遊びに行った際におそろいで付けようという話になり、購入したものであった。「ほのめかし」を先導する2人と違い、「ユイが気にするのでは」ともやもやした思いを抱えていたヒマリは、ユイの様子に勘づく。マスコットを3人でそろえることそれ自体は悪いことではないかもしれないが、自分の中には何か悪いことをしているようなもやもやした思いもある。その思いを言葉にできないヒマリは、これから4人はどうなってしまうのだろうかと悩む。

グループの中の一人がハブられるということは、いじめ問題としてはよく聞かれる話であるが、本教材の例は何かしらの理由により「ほのめかす」ような仕方一人をハブろうとする点に特徴がある。なぜ、こうした状況が生じるのか、それぞれの登場人物の思いを想像しながら、議論してみたい。

### <話し合いのポイント>

- なぜ、3人以上のグループにおいて、1人をハブるようなことが時折起こるのだろうか。
- なぜ、その人への違和感を「ほのめかす」ような仕方表現するのだろうか。「ほのめかす」人たちは、どのような思いからそうした行動をとっているのだろうか。
- 嫌なことがあるのなら、直接言えばよいのではないだろうか。そうしたことができない理由は何だろうか。
- ハブる側とハブられる側のあいだに立つ人が、グループのためにできることはあるだろうか。

### <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"> <li>・ 3人以上のグループでの関係性について悩んだことはあるか等について考える。</li> <li>・ 教材「みんなでそろえたマスコット」を視聴する。</li> <li>・ 教材の内容や問題点をおさえる。 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 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。</li> <li>➢ どのような問題が生じているのか（ヒマリさんは何にこまっているのか？）を確認する。</li> </ul> </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> <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>おそろいのマスコットを見たユイさんはどういうことを思っただろうか？</u></li> <li>・ 個人の考え（選択と理由）をノートに書く。</li> <li>・ 小グループで、それぞれの意見について話し合う。</li> <li>・ クラス全体に対して、個人の意見を発表する。</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。</li> <li>・</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>・ Q：<u>ヒマリさん、リコさん、メイさん、は、どう思うからおそろいのマスコットを付けているのだろうか？</u></li> <li>・ 個人の考え（選択と理由）をノートに書く。</li> <li>・ 小グループで、それぞれの意見について話し合う。</li> <li>・ クラス全体に対して、個人の意見を発表する。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。</li> </ul> <p>例)</p> <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。</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>・ 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>・ 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>
<p><u>4. まとめ：いじめゲームを変えるには？</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。