

## 教材：先輩には何も言えない

■対象：小学校高学年～中学校

■関連する教科等：

- ・ 道徳：よりよい学校生活、集団生活の充実 / 相互理解、寛容 / 希望と勇気、努力と強い意志
- ・ 体育：保健（不安、悩みへの対処）
- ・ SOS の出し方に関する教育
- ・ 特別活動

### <教材制作の意図（授業のねらい）>

部活動は、同じ活動をしたという同質的な関心をもつ者たちが集まり、長時間同じ場所で過ごす場である。一般的に、いじめは閉鎖的な人間関係の中で生じやすいとされているが、そうした意味では、部活動の場もいじめ発生のリスクがある場所であると言える（いじめが発生しやすい場所として、教室や廊下などに次いで、部活動の場所が挙げられているという調査もある※1）。また、多くの部活は、課外の活動であるとは言っても、実際は学内を活動場所としているはずである。仮に、辛い状況から逃げたいと思うようなことがあっても、部活とそれ以外の学校生活とのつながりは強く、他に逃げ場を見つけづらいという問題もある。

もちろんすべての部活がそうである訳ではないが、部活動には、理不尽で絶対的な先輩―後輩関係が存在しうることも想像に難くない。熱心に活動をする上で、そうした関係性がうまく機能することもあるのかもしれないが、場合によっては、ハラスメントを助長したり、いじめ行為を正当化したりすることにつながる可能性もあるのではないかと懸念される。

本教材の主人公である中学1年生・マリアは、バスケット部に入りはりきって練習をいたのだが、悪気なく先輩のあいさつを無視してしまったことから、先輩らから理不尽なしごきを受けることになる。しごきと言っても、あからさまな暴力等ではなく、活動の一環の中で行われるものであるため、周囲からは問題を指摘しづらい状況にある。

いじめ問題に関する授業・教材では、同じクラスや同年代の仲間などの対等な関係性を題材としたものが多いが、本授業では、上に書いたようなマリアの悩みに寄り添ったり、先輩―後輩関係のあり方を批判的に検討したりすることを通して、新たな角度からいじめ問題について考えていきたい。

※1 森田洋司ら（1999）『日本のいじめ』金子書房

### <話し合いのポイント>

- ・ 上の立場にいる人から嫌がらせ行為をされた場合、被害者はどのような対応方法（直接訴える、SOSを出す、距離を置く、等）をとればよいだろうか。
- ・ 上の立場にいる人からの嫌がらせ行為に苦しんでいる被害者がいた場合、その周囲の人たちはいかに被害者をサポートできるだろうか。
- ・ 上の立場を利用して、下の立場の人への嫌がらせ行為を正当化している時はないだろうか。先輩という立場なら、何をしてもよいのだろうか。後輩ならば、すべてに従わなければならないのだろうか。
- ・ 学校において部活をやる／やめるといふ悩みは、なぜこれほど重大なのだろうか。

- 嫌がらせ行為をされる理由が分からないとき、「きっと自分が悪いのだ」と考えてしまう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
<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"> <li>先輩(など上の立場にいる人)との関係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「先輩には何も言えない」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(マリア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。導入の話をせず、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>あなたがマリアさんだったら、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"> <li>◇ A: 部活をやめる</li> <li>◇ B: 部活を続ける</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、「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。</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) 先輩の言うことだから仕方ない、バスケ以外にもやれることはある、そんな先輩と一緒にやっても仕方ない、仲間は分かってくれているから続けられる、直接しごきの理由を聞いた上で判断する、等</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>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> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <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> </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>・ 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>4. まとめ：いじめゲームを変えるには？</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>・ 「○○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。</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。