教材 No.011　もえあがる応援席

＜関連する教科等＞

・道徳：よりよい学校生活、集団生活の充実 / 礼儀 / 相互理解、寛容
・特別活動　等

＜教材制作の意図（授業のねらい）＞

いじめや人権侵害にあたる行為がなされる背景の一つには、集団のノリや雰囲気の影響があると言われている。ひとりでいるときには道徳的・倫理的なふるまいをするよう気をつけることができていても、集団でいるときには、その場のノリや雰囲気の中で、タガが外れてしまうということがありうる。

たとえばスポーツの応援においても、最初は純粋な気持ちで応援していたものの、もりあがりぎてしまい、つい人を傷つける暴言をはいてしまったり、本筋とは異なる嘲笑をしてしまったりということが起こりうるだろう。応援をしている側は楽しい雰囲気の中にいて、もしかしたら軽い気持ちでおかしな声をあげているだけかもしれない。しかし、そうした中でもしかしたら誰かが深く傷ついたり悩んだりしているかもしれない。一度できた雰囲気やノリの中で、そうした問題に気づくのは難しい。そうしたことに、どうしたら気づけるようになるだろうか。（なお、こうした問題は応援だけでなく、日頃の人間関係や、ネットでの誹謗中傷などにも関係するものだと思われる）

本教材は、応援が過剰にもりあがってしまう場面を手がかりとして、望ましい応援のあり方や、集団のノリや雰囲気の問題について考えることをねらいとしたものである。そもそも応援とはどういう行為なのか、集団のノリや雰囲気がよくないレベルまでもりあがってしまうことはあるか、スポーツ等において互いを尊重し合うにはどうすればよいかといったことについて、みなで考えていきたい。運動会やクラス等対抗のイベントの前に実践することも想定される。

＜話し合いのポイント＞

子どもたちの意見について、共感的に聞いたり、発言の意図をていねいに確認したり、それぞれの考えの違いについてつっこんだりしてみてほしいです。

その際、次のような点についておさえておくと、やりとりが深まると思われます。

✧　最初はまっとうだった応援の声が、途中からおかしな声に変わってしまったのはなぜだろう？
✧　応援席は、おかしな応援をしてしまっていることに気づいているだろうか？　気づいていないとすれば、なぜおかしくなっていることに気づけなかったのだろうか？
✧　おかしな応援の声にも色々な種類があったようだ。それぞれどのようなものだったろうか？
✧　応援をするときに、感情的になってしまったり、熱くなったりしてはいけないのだろうか？
✧　試合に勝ったカノンの「もやもや」の正体はなんだろうか？　また、カノン以外のチームメイトはどう思っているだろうか？
✧　試合には勝ち、ルール違反もしていないはずなので、問題はないのではないか？

＜授業プラン＞

活動内容	補足・留意点
■導入 ・ 今日学習するテーマについて、想像をふくらませる。 ➢ 応援をしたり、されたりした経験はありますか？そのときにどんな気持ちになりましたか？　等	・ 授業者のスタイルによって、導入の仕方は様々だと思われる。導入の話をせず、すぐに教材の視聴に入っても構わない。
■マンガ教材の視聴 ・ 教材「もえあがる応援席」を視聴する。 ➢ 視聴後、小グループで感想を話し合う。何名かに発表をしてもらう。 ➢ 内容が伝わりづらかったようであれば、何が起こったのかということをていねいに確認する。	・ 感想をざっくばらんに話し合ったり発表したりすることで、意見を言いやすい雰囲気をつくりたい。 ・ 「もえあがる」ということの意味をほりさげてもよい。
■マンガ教材の問題点について考える① ・ 試合に勝ったはずのカノンは、最後の場面でなぜもやもやしていたのだろう？　勝ったからよかったのではないか？ ➢ 試合には勝ったけど、応援がおかしかった。最後の場面を見るとみんながいろいろな考えを持っていることが分かる。等 ・ カノンのもやもやを探ってみよう。後半の応援（1:08～1:55）ではどのような声があっただろうか？　そこで、カノンたち（あるいは相手チーム）はどのような気持ちになっただろうか？ ➢ 相手チームをばかにする声。プレーとは関係のないことを言っている。暴言。言い方がきつい。そういう応援をされたら嬉しくない。相手チームもイライラする。等 ・ 最初から、応援の声はおかしかったのだろうか？　前半の応援（0:50～1:05）ではどのような声があっただろうか？ ➢ プレーをほめる声。がんばれという声。そういう応援をされたらうれしい、がんばろうという気持ちになる。等	・ カノンの戸惑いを探るために、応援の場面をていねいに追っていく展開につなげる。 ・ 最後の場面を提示して、カノン、カノンのチームメイト、相手チーム、応援している人たちなど、様々な人の気持ちを追えるとよい。 ・ 授業者のスタイルによって、様々な話し合いの仕方を採用して構わない。ペアで話してから全体で共有する、まずはノートに書かせる、思考ツールを活用する、等。 ・ できるだけ、一人一人がたくさん話すことができ、たくさんの意見を聞き合えるとよい。問題に対して、様々な見方・考え方があることが知れるとよい。
■マンガ教材の問題点について考える② ・ なぜ、応援の声が前半と後半で変わってしまった（過剰にもりあがってしまった・もえあがってしまった）のだろうか？	・ おかしな応援について、「悪意はなかったかもしれない」ということや、「それでも傷ついた人がいるかもしれな

➢ ノリが盛り上がってついやってしまった。楽しくなってしまった。気持ちが高ぶってしまった。素が出てしまった。盛り上がるのはいいけど、冷静さも大事。空気ができてしまった。等 ・ こうした問題や、カノンのような戸惑いが起こらないように、マンガの登場人物たちはどうすればよいのだろうか？	い」「おかしくなったことに気づいていない」ということを想像できるとよい。 ・ 「応援しない方がよい」「盛り上がってはいけない」ということではなく、よりよい応援ができるためにはどうすればよいか考えたい。
■自分たちの問題として考える ・ ここまでマンガの問題について考えてきました。もしかしたら、こうした問題が現実に自分たちやクラスの中で起こってしまうことがあるかもしれません。 ・ こうした問題が起こらないようにするために、自分やクラスでできること・気をつけたいことはあるでしょうか？（起こってしまったときに、何ができるでしょうか） ➢ 応援するときに〇〇に気をつける。相手チームのことをリスペクトする。プレーのことに注目して見た目のことなどは言わない。おかしいな思ったら気づいた人が言うようにする。言われた人もちゃんと耳を傾ける。等	・ 多様な意見を歓迎するが、いじめに類する行為を肯定するような意見（いじめられる方が悪い、いじめられても仕方ない等）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。（「傷つく人が少しでもいなくなるように、何ができるか知恵を出し合いたい」という思いを伝えていきたい）
■ふりかえり ・ 今日の授業のふりかえりをする。 ・ これからの学校生活や、友達とのコミュニケーションに今日学んだことを活かしてください。	・ ノートに書く、何名かには発表をさせる等、ふだんの授業スタイルに応じたふりかえりの仕方で構わない。

（参考）ウェブサイト記載「授業を行う先生へ」

・ 本教材シリーズでは、善悪がはっきりしない状況や、つい見落とされがちな問題を積極的に取り上げ、リアリティのある物語として描いています。本教材をとおして、一人一人がいじめゲームのルールを変えるチェンジャーズとなっていってほしいという願いのもと制作をいたしました。

・ 教材を見れば、子どもたちからは何か言いたいことが出てくるはずです。子どもたちによる話し合いを中心に授業を進めてください。話し合いの時間をできるだけ多くとれるように、短めの尺の中で問題点を具体的に描いています。すぐに答えが出ないような難問についてねばりづよく話し合いながら、他者への想像力を養っていってほしいです。

・ 授業中は、子どもの話を丁寧に聞いたり、もやもやに共感したりする時間を大切にしてほしいです。「こうすべき」という結論を急がず、本音が出されることや、多様な意見が出されること、少数派の意見を丁寧に聞くことなどを大事にしてほしいです。

・ オープンエンドで終わることを想定していますが、「本時では多様な考えが出されてよかった」というだけではなく、「これから自分（たち）には何ができるだろうか」と今後の生活につながるような終末を目指したいと考えています。授業時間内に１つの結論を出す必要はなく、これからチェンジャーズになるためのきっかけを掴んでもらいたいと思っています。

・　モデル指導案を掲載しておりますが、クラスや子どもたちの実態に合わせ話し合いが深まるよう、自由に柔軟に授業を展開してください。1 つの教材の中に、複数の問題が描かれており、主人公以外の視点から議論をすることが可能な教材もあります。道徳科、特別活動、総合的な学習の時間など、様々な教科等でご活用いただければ幸いです。