

教材 No.13 楽しい？ ふでばこさがしゲーム

<対象> 小学校低学年～中学年

<関連する教科等>

- ・ 道徳：友情、信頼 / 相互理解、寛容 / 善悪の判断
- ・ SOS の出し方に関する教育
- ・ 特別活動

<教材制作の意図>

本教材は、主人公ケントが「置いてあったはずのふでばこが見あたらない」と困っている場面から始まる。友達二人がいたずらで隠したという訳である。二人には「ケントをいじめてやろう」という強い悪意がある訳ではない。二人は遊び半分、つまり「いたずら」のつもりでふでばこを隠しており、ふでばこを探すことを楽しい「ゲーム」と認識している。

最初は二人の「ゲーム」にノットたふりをしていたケントであったが、「ゲーム」は何日も続き、うんざりした気持ちになってくる。ケントは控えめに「そろそろやめない？」と訴えてみるものの、二人は「こんなのただのゲームじゃん」と返し、訴えを無効化してしまう。二人が醸し出すのは、一見すると楽しい雰囲気であり、そうした中で友達に「やめて」と強く訴えるのはためらわれる。ケントは「これくらい自分が我慢すべきだろうか」と思い悩む。

こうした例のように、友達に「ドッキリ」のようないたずらをしかけて、反応を見て楽しむ様子が見られることがある（場合によってはより上の学年や、大人でも見られる）。双方が純粋に楽しんでいる場合もありうるが、いたずらをされている側が苦痛を感じている場合もあるだろう。自分一人が何も分かっておらず右往左往する様子を、他者から好奇の目で見られることは、強いストレスにつながる。

気になる様子が見られる学級において、ぜひ本教材について話し合ってみていただきたい。なぜこうした問題が起こってしまうのか、「ドッキリ」のようないたずらをしかける心理とはいかなるものなのか、しかけられた側の苦痛とはいかなるものか、教材から想像をふくらませて話し合いを深めていってほしい。

<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してほしいです。

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。

- ・ 「ドッキリ」のようないたずらをする人は、何がそんなに楽しいのだろうか？
- ・ 「ドッキリ」のようないたずらをされて、嫌な気持ちになることはあるだろうか？ 嫌な気持ちになるのはなぜだろうか？
- ・ 同じ遊びをしていて、楽しい人と楽しくない人がいるのはなぜだろう？
- ・ 友達と遊びやわるふざけをして楽しい気分である中で、もしかしたら嫌な気持ちをしている人もいるかもしれない。どうしたら、そうした人に気づけるだろうか？

- ・ 嫌なことについて、一度「やめて」といってもやめてもらえなかったとき、どうしたらよいだろうか？
- ・ いじわるをしたいと思ってしまうのは、なぜだろうか？

<授業プラン> (40～50 分)

活動内容	補足・留意点等
■導入 ・ 今回学習するテーマについて、想像をふくらませる。 ➢ ドッキリ、わるふざけ、いたずらなどをした（された、見た）ことがあるか。そのときどんな気持ちだったか等について考える。	・ 話し合いの時間を確保するために、導入の話に時間をかけすぎず、早めに教材の視聴に入れるとよい。
■マンガ教材の視聴 ・ 教材「楽しい？ ふてばこさがしゲーム」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、ケントがどんなことに困っているかていねいに確認をする。	・ 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。 ・ 「ドッキリ」という言葉がうまく伝わるようであれば、この事例は「ドッキリ」なのか議論してもよい。
■マンガ教材の問題点について考える ・ ケントさんの気持ちは？ ➢ 最初に「ふてばこ探しゲーム」をさせられたとき、ケントさんはどのような気持ちだっただろうか？ ➢ 「やめて」と言ったときのケントさんは、どのような気持ちだっただろうか？ ・ 友達二人の気持ちは？ ➢ 友達二人（リョウスケ、ワカナ）は、なぜ「ふてばこさがしゲーム」をしているのだろうか？ ➢ 「ふてばこさがしゲーム」の何が楽しいのだろうか？ ・ このマンガの出来事の問題点は何なのだろうか？ ➢ 二人だけが楽しんでいる、ケントさんをいじって遊んでいる、ケントさんの気持ちを考えていない、二人の方が上の立場になっている、ドッキリをする側は楽しいけどやられる側はつらいこともある、等 ・ ケントさんは、このあとどうしたらよいだろうか？	・ 授業スタイルによって、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ることができ、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。

➤ もう一度やめてと言う、もっと強く自分の気持ちを言う、他の人に相談する、大したことはないから我慢する、他の人と遊ぶようにする、等	
■自分やクラス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関係する自分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） ➤ ドッキリをしないようにする、ドッキリをするときに相手のことを考える、まわりの人が気づいて注意する、人が困るようなおふざけをしない、等	- 上記「話し合いのポイント」を参考に、話し合いの方向性を想定しつつ、自由に話を広げていけるとよい。 - 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） - 自分のこととして考えたり、自分たちクラスのこととして考えたり、発想を広げていけるとよい。
■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。考えたり話し合ったりしたいことを言葉でつづいていねいにまとめられるとよい。

（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よく話し合いながら、他者への想像力を養ってほしいです。
- 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。