

「ともだちづくり・かかわりづくりプログラム」の使い方

1 プログラムの構成

このプログラムは、小学4年生以上の高学年向けが19本、小学3年生までの低学年向けが12本のコンテンツで構成され、4つのシリーズに分かれています。

シリーズb-1「いじめをなくそう」、シリーズv-4、この2つのシリーズは、全ての子どもを主な対象者とし、また、いじめ事案が起こる前の予防的指導に使用することを想定しています。しかし、いじめをしてしまった子ども、いじめられた子どもに対して使用することもできます。

シリーズvs-1とbs-1は、いじめ事案があった後の指導として用いることを想定しています。vs-1の「いじめられたとき」は被害者向けで、いじめ被害からどう自分を守るのかを考える内容です。bs-1「シンキングエラー」は加害者向けの内容で、次の加害行為を予防することを目的にしています。しかし、どのコンテンツも指導の必要性や目的に合わせて柔軟に活用することができます。

尚、各コンテンツは、「ストーリー」と「考えよう」からなる前半パートと、「学ぶ」からなる後半パートの2本に分かれています。このように動画が別になっていますので、前半パートを終了した時点で、自分で考えたり、話し合いをしたりといった学習時間を適宜取り、都合の良いタイミングで、後半パートを視聴するといった使い方ができます。

2 対象者

小学1年から中学3年の児童生徒を対象としています。低学年用は小学1年から3年まで、高学年用は小学4年以上を想定していますが、子どもの実態に応じて柔軟に使用することができます。

低学年用・高学年用とも前半パートは同じ内容ですが、後半の「学ぶ」パートで、低学年向けは、より平易な言葉を用いて分かりやすく説明をしています。

また、低学年向けは、発達段階を考慮し12本にしていますが、必要に応じて高学年用を用いても構いません。その場合は、後半の「学ぶ」パートの説明の部分で、分かりやすい言葉で補足をしてください。

3 使用する場面

学校で用いる場合は、道徳や特別活動などの授業で用いることができます。また授業以外の場、例えば朝の会や帰りの会、集会、クラブ活動などで用いることも可能です。更には、参観会などの機会に全ての学級で学習する、親子で一緒に考えるとといった活用も考えられます。保護者向けの懇談会や勉強会などに用いることも良いでしょう。

また、全ての子どもを対象とした学習場面だけでなく、一部の子どもへの指導場面での活用も当然考えられます。

いじめ予防やいじめの事後の指導など、必要に応じて柔軟に学習場面を設定し、様々な形で活用することをお勧めします。

また、学校以外での使用も可能です。例えば、家庭において、親子や家族と一緒にコンテンツを視聴し話し合うということも良いでしょう。

通級指導教室や特別支援学級などの特別支援教育の場での活用も可能です。ソーシャルスキルの伸長という視点で、このプログラムを積極的に活用することをお勧めします。更には、不登校の子どもへの支援の場面など、学校以外の教育機関での活用も可能です。

いじめ防止の目的に沿った柔軟で創造的な活用を、是非とも工夫してください。

なお、このプログラムを使用していただくとき最も心配なのは、「プログラムの中で語られているストーリーが、特定の人物や事象と結びつけられてしまうこと」です。

例えば、ストーリーをみて、「あ、これ、友達の誰々のことだ」「これって、誰々がやっていた」「このこと、自分のことみたい」などと考え、傷つく子どもが出てきたり、いじめやトラブルの元になったりしてしまいます。よって、コンテンツを選択するときには、十分に気をつけるようにしてください。

4 プログラムの進め方・留意点

各コンテンツは、次のような構成になっています。

- ① 前半パート
ストーリー1・2
考えよう(+「話し合ってみましょう」)
- ② 後半パート
学ぶ

① 前半パート

【ストーリー】ここでは、子どもたちの身の回りでよくある場面を描いています。登場人物が適切な行動と不適切な行動をとる様子を、2つのストーリーで対比的に示しています。(例外的に、vs1_1「違いがあるのは当たり前」では、対比的でない3つのストーリーが示されます。)

このコンテンツでは、それが特定の人物や事象と結びつかないように、ストーリー、イラスト、音声のそれぞれをシンプルに表現しています。しかし、中にはコンピュータの合成音声が目障りに感じたり、イラストがわかりにくく思ったりするかもしれません。その場合は【指導のポイント】を参考に、コンピュータ音声の代わりに読み上げる、イラストを見せないで指導するなど、工夫してください。

【考えよう】2つのストーリーが提示された後は、「考えよう」のパートになります。ここでは、ファシリテーターから、それぞれのストーリーで登場人物の思ったこと、考えたことが問いかけられます。子どもたちが、ストーリーの登場人物の行動を思い出しながら、その心情を想像することを意図しています。動画を一旦停止して時間をとってよいのですが、あまり、この心情理解に時間をかけなくてもよいでしょう。

むしろ、そのあとで「話し合ってみましょう」と提示されたテーマについて、時間をしっかりかけて考えたり話し合ったりすることが望ましいです。この話し合いについては、集団学習の場であれば、子ども同士の話し合いをするとよいでしょう。個別の指導の場面であれば教師や支援者と、家庭であれば保護者と、話し合うようにしてください。

② 後半パート

【学ぶ】ここでは、子どもの発達科学研究所の研究者が登場し、いじめ防止に関わる知識を伝えます。前半パートのストーリーで示された具体的な場面に即し、子どもたちが知っておくべき、いじめ防止の知識、コミュニケーションスキル、感情コントロールのスキルなどを平易な言葉で伝えています。

最後には、学んだことを、自分自身がどう実践していくかということを問いかけています。後半パートを視聴し終わったら、子ども一人一人が自分の行動をどのように変えていくのか、を具体的に考えられるような学習を設定するとよいでしょう。ワークシートに書いて発表し合ったり、いつも目に付くところに掲示したりするなど、是非工夫をしてください。大切なことは、子どもが学んだことを具体的な行動としていくことです。そのために、この最後のパートを有効に活用してください。

プログラムの使い方は以上です。目的や留意点を正しく理解し、それらを踏まえて、本プログラムを有効に活用してください。