

「クラスピ」実施上の留意点

(1) ゲーミフィケーションワークショップの意義

「クラスピ」ゲーミフィケーションワークショップ（略称：ゲミワ）では、いじめ予防について児童生徒が楽しみながら取り組み、体験的に学ぶことができます。また、捉えにくい「学校風土」という抽象概念を、具体的に考え、主体的なかかわりを促します。つまり、児童生徒が学校風土やいじめ予防について「自分のこと」「自分たちのクラスのこと」として考え、より積極的にかかわっていくことが期待できます。

（※学校風土：子どもたちが感じている学校の雰囲気や学校環境、学校の状況などのこと）

(2) 必ず注意すべきルール

「クラスピ」では、自分や友達の中にある「シンキングエラー（誤った考え方）」を、自分の外に出して客観的に捉えることにより、それを変えていこうと考えることを期待しています。ただし、こうした「シンキングエラー」のクラスピキャラクターを使って、友達に対して「〇〇さんは、わがままカラスだね」などと使うことがないように注意しなければなりません。子どもたちとクラスピを実施するときに、まず大切な約束としていくべきでしょう。

(3) いじめを容認しない対応

「クラスピ」のワークショップ中やワークショップ終了後に、万が一、子どもたちからいじめを容認するような発言があったとしても、教師はそれは明確に否定してください。「いじめられて良い子どもはいない」「全ての子どもの安心安全が重要である」という点を必ず意識してください。

(4) 学校風土向上との関連

「クラスピ」で学ぶポジティブな行動が、学校風土を向上させることにつながると、教師が価値づけることが重要です。学校風土の向上は、児童生徒にとって、いじめや不登校、メンタルヘルスの悪化などの様々な問題の予防に効果があるだけでなく、学力の向上にもつながることが多くの研究によって明らかになっています。また、教師にとっても、離職率の低下やメンタルヘルスの安定など、ポジティブな影響をもたらすことが示されています。

(5) 楽しい雰囲気づくり

ワークショップは、様々な発達段階の子どもたち一人一人が、楽しく、主体的にかかわることができる状況を作るだけでなく、達成感を得られる可能性が高いでしょう。

道徳科や学級活動の時間といった「授業」としてワークショップを実施する場合においても、子どもたちが楽しく、主体的に取り組めるようポジティブな雰囲気づくりを意識してください。

「クラスピ」指導例（小学校2年生 道徳科）

1 内容項目との関わり

C主として集団や社会との関わりに関すること「よりよい学校生活、集団生活の充実」

※「いじめ」をテーマにした単元（数時間のユニット）をつくっている教科書もあります。その場合、「善悪の判断、自律、自由と責任」「公正、公平、社会正義」「友情、信頼」などの内容項目とも関連します。

2 ねらい

「クラスピ」のワークショップを行うことを通して、学級の友達との関わりや自他の良さについて体験的に捉えさせ、学校や学級の生活をいじめのない、より良いものにする実践意欲を育てる。

3 指導内容（学習活動・指導上の留意点）

学習活動	指導上の留意点
<p>1 クラスピと授業の目的を知る。</p> <p>○良いクラスには「クラスピ」という精霊がいます。だれかが良い行動をしたとき、その影には良い「クラスピ」がかくれています。</p> <p>【本時のめあて】</p> <p>「クラスをよくする良い行動、クラスを悪くするよくない行動」とは何か考えよう。</p>	<p>☆授業冒頭では、自分の学級での「よい行動」（あいさつをする、協力する、優しい言葉をかけるなど）を想起させ、発表させる。</p> <p>☆クラスピのポジティブな行動が、いじめを予防することにつながることに触れ、「よい行動がよいクラスをつくること」をおさえる。</p>
<p>2 クラスピカードについて話し合う。</p> <p>○クラスピカードを並べて「どのクラスピがいるとクラスがよくなるか」を話し合ひましょう。（グループワーク後、全体発表）</p>	<p>☆4人1組で、クラスピカードを並べて、キャラクターの名前と合言葉を読ませる。「Aさんはこのクラスピのようなよいことをしている」といった視点も加えて話合わせても良い。</p>
<p>3 シンキングエラーについて学ぶ。</p> <p>○「シンキングエラー」とは間違っただけの考えのことで、いじめが起こりやすくするものです。</p> <p>○「シンキングエラーをもったクラスピを見つけて、良いクラスピにもどす」というカードゲームをします。</p>	<p>◆オープニング動画でカードゲームについての設定やルールを確認する。この中で「シンキングエラー」の意味についておさえる。</p> <p>◆ルール説明動画を視聴し、そのルールにしたがって、ワークショップを行う。</p>
<p>4 カードゲームワークショップを行う。</p> <p>○「ばめんカード」と「クラスピカード」をあわせるゲームです。4人組でやってみましょう。</p> <p>※時間は10分程度。全てできなくてもよい。</p>	<p>☆ワークショップを行う前に「<u>だれかを、悪いクラスピの名前で呼ぶこと</u>」はしてはいけないと必ず注意しておく。また、カードが一致したらシンキングエラー、アドバイスの言葉を読むことをおさえる。</p>

<p>5 感想発表をし、まとめ動画を見る。</p> <p>○何組できましたか？（挙手で確認）</p> <p>○やってみて、どんな感想をもちましたか？</p> <p>○まとめ動画を見ましょう。</p> <p>6 振り返りを書く。</p> <p>○今日の振り返りを書きましょう。</p> <p>○感想を発表しましょう。</p>	<p>☆単純に「ゲーム（ワークショップ）が楽しかった」という感想もポジティブに受け止める。一方で、「シンキングエラー」「クラスをよくする行動」「いじめ」といったキーワードも想起させるよう促す。</p> <p>☆この授業後に、カードゲームを使った授業を継続して実施したり、休み時間に使わせたりすると良い。</p>
---	---

4 評価の視点

- ゲームを通して、良い行動や悪い行動について考え、理解している。
 - ゲームを通して、学校や学級の生活をいじめのない、より良いものになろうとする意欲を高めている
- ※ワークシートの記述、発言等から評価を行う。