

「シンキングエラーカード」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

「シンキングエラーカード」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。児童生徒が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。

(2) 必ず注意すべきルール

「シンキングエラーカード」では、架空のエピソードを用いて、いじめの加害者のシンキングエラーについて考えたり、傍観者の立場でどのような行動をとることで、いじめの深刻化を防ぐことができるかを考えます。その際、子どもたちが「〇〇さんが、こういうことしていたよね」のようにネガティブな意味で他の人の名前を出す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「シンキングエラーカード」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

「シンキングエラーカード」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

「シンキングエラーカード」で学ぶポジティブな行動（傍観者の声かけなど）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。

「シンキングエラーカード」指導例（小学校5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

「シンキングエラーカード」のワークショップを行うことを通して、いじめの加害者の考え方や傍観者の行動について考え、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 「いじめ」と「シンキングエラー」について知る。</p> <p>○「いじめ」とはどんな行動だと思いますか。動画で確認しましょう。</p> <p>○いじめの加害者は「自分の行動はいじめではない」「これは遊びだ」と考える人が多いです。このような誤った考えをシンキングエラーと言います。</p> <p>【本時のめあて】</p> <p>どんなシンキングエラーがあるだろう？ どうしたら気づかせることができるだろう？</p> <p>2 ワークのルールを知る。</p> <p>○今から行うワークのルールを動画で確かめましょう。（※視聴後に再度ルールを確かめる）</p> <p>3 今回のエピソードを確かめる。</p> <p>○お話を動画で確かめましょう。</p> <p>○これは「いじめ」ですか？</p> <p>4 加害者Bさんの視点で考える。</p> <p>○シンキングエラーカードを出しましょう。出したらカードの言葉を読みましょう。</p> <p>○グループで話し合っってBさんの考えにあてはまるシ</p>	<p>◆オープニング動画を視聴する。「いじめの定義」の場面で一度停止して、内容を確認する。特にいじめの定義については、「いじめは相手が心や体に痛みを感じているものである」ことをおさえる。</p> <p>☆シンキングエラーワークショップ進行スライドのパワーポイントを提示し、加害者の考えについて「自分の行動は〇〇と考えている。何が当てはまると思いますか？」などの発問をしながら進行する。</p> <p>◆オープニング動画の「4分09秒～5分23秒」を視聴し、3つのルールを確認する。特に「他の人の名前を出すのはやめよう」についてしっかりとおさえる。</p> <p>☆ケース動画を視聴する。視聴後にこのケースが「いじめ」であることを確認する。もし「これくらいは、いじめではない」という子どもの反応があった場合は、冒頭のいじめの定義に立ち返り、いじめであることを確認する。</p> <p>☆4（1回目のグループワーク）は「加害者であるBさん」のシンキングエラーにあてはまるカードを選択することを強調する。シンキングエラーを具体的に理解でき</p>

<p>ンキングエラーカードを選びましょう。</p> <p>5 傍観者Cさんの視点で考える。</p> <p>○Cさんの立場で、Bさんにいつ、どんな声掛けをしたらよいかをグループで話し合しましょう。</p> <p>6 学習を振り返る。</p> <p>○今日の学習でどんなことを学びましたか。振り返ってワークシートに記入しましょう。</p>	<p>るように、カードを読みあう時間をとる。</p> <p>☆5（2回目のグループワーク）では加害者本人が気づくことが難しいことをおさえた上で「傍観者であるCさん」の視点で考えることを強調する。</p> <p>☆グループワークの後には、それぞれいくつかのグループでの話し合いを全体に向けて発表するよう促す。</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」などのキーワードも想起させるよう促す。</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4 評価の視点

○ゲームを通して、「シンキングエラー」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、より良いものにしよ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。