

# いじめ抑止を目的とした小学校道徳科の授業の検討 —プログラミング的思考を活用して—

高砂 文音

千葉大学教育学部学生

いじめの問題への対応を充実させるために、道徳の教科化が行われたが、いじめ問題へ対応するための効果的な道徳の授業を実施することに関してまだまだ課題があると考えられる。また、いじめを抑止するためにはいじめの傍観者が行動することが大切だとする先行研究が多くあるが、いじめの状況や個人の心理などによって、いじめを抑止するためにとることができる行動は異なってくるのと考えられる。傍観者はいじめを抑止するために、個人に合ったできる行動をとることが大切であり、行動を考えるためにはプログラミング的思考が活用できるのではないかと仮定した。そこで、小学生向けのプログラミング教育の要素を取り入れた道徳の授業を検討し、大学生や委託研究生を対象に模擬実践を行った。模擬実践を経て、小学生向けに実施していくにあたり改良すべき点を検討した。

キーワード：いじめ、傍観者、特別の教科 道徳、プログラミング教育

## 1. 問題の所在

### 1.1. 道徳科の授業におけるいじめの取り扱いについて

平成 27 年に学校教育法施行総則が改正され、「道徳」が「特別の教科 道徳」として位置づけられた。平成 29 年の学習指導要領の改正では、いじめ問題への対応の充実が求められた。平成 28 年 11 月 18 日付の文部科学大臣のメッセージでは、道徳の特別の教科化の大きなきっかけはいじめに関する痛ましい事案であることや、いじめ問題に対応できる資質・能力を育むために、「考え、議論する道徳」を積極的に行う必要性などが述べられている<sup>1</sup>。藤川(2018)は初等中等教育分科会課程部会の道徳教育専門部会で 2014 年に行われた第 5 回会議での柳沼良太委員の、加害者、被害者、傍観者、仲裁者の立場から具体的な行動目標を考え、実践できるように指導することがいじめが起きたらどうするかという問題を解決するための効果的な手立てになるという考えをはじめとする、会議の中での議論の内容について、「道徳教科化の文脈でいじめの問題が本格的に取り上げられたのはこのときだけであり、しかもこのときの議論はこの後にほとんど顧みられた様子がない」<sup>2</sup>と述べている。いじめ問題への対応を充実させるために教科化された道徳であるが、この議論の後に道徳教科化の文脈でいじめ問題が本格的に取り上げられたことがほとんどないことから、実際、いじめ問題に対応するという意味で道徳の授業が行われているとは言い難い。

また、いじめ問題への対応を充実させるため、どのような道徳の授業があるかを見た。文部科学省の「道徳教育アーカイブ」では、「特別の教科 道徳」として位置づけられたことに関して、「いじめ問題への対応の充実や発達の段階をより一層踏まえた体系的な内容とするとともに、問題解決的な学習や体験的な学習などを取り入れるなどの指導方法の工夫を示し」<sup>3</sup>たが、「考え、議論する道徳」への質的な転換を図るため、各学校において、児童生徒の実態に応じて、多様な創意工夫を生かした授業づくりが求められている<sup>3</sup>と述べられている。いじめ問題への対応を充実させるためには、授業をするうえで教師の工夫が必要になると考えられる。同じサイトに掲載されている、令和 3 年度道徳教育実施状況調査(結果概要)の教育委員会の調査結果の、道徳の「特別の教科」化を受けた学校における前向きな変化に関して、「いじめに対する児童生徒及び教師の意識が高まった。」<sup>4</sup>というものがあつた。この調査では「地域の特色を生かした補助教材の作成」や「優れた実践事例の普及」などの項目で、「道徳教育の充実のために行っている取組」<sup>5</sup>について実施状況を調査しているが、具体的にどのような取組によりいじめに対する児童生徒や教師の意識が高まったと言えるかまでは明らかになっていない。教師が授業の工夫をできるようにするためには、具体的にどのような工夫ができるのかを示す必要がある。

さらに、課題につながる変化に関して、「教科書の発問例に依存し、児童生徒や学級の実態を踏まえた授業展開が行えていない場合がある。」<sup>6</sup>という調査結果があつた。児童生徒の実態を踏まえた授業を行うことは、児童生徒が日常生活でどのように行動するかを考え、実践することにつながると考えられるので、いじめを扱う授業で実施してい

Ayane TAKASAGO : Development of a Teaching Program for Elementary School Students on the Moral Education Aimed at Deterring Bullying-making Used of Programming Thinking-  
Student, Faculty of Education, Chiba University

くべきであると考えられる。

これらを踏まえ、児童生徒が日常生活でいじめと向き合うことができるようにするための道徳の授業を実施することが必要だと考える。

## 1.2. いじめの傍観者教育の問題点

いじめを抑止するために、外からの歯止めが必要であると考えた森田（2010）は、いじめの当事者を取り巻く周囲の子どもたちをいじめをはやし立てて面白がっている「観衆」と見て見ぬふりをしている「傍観者」の二層に分け、いじめは加害者、被害者、観衆、傍観者の四層の子どもたちが絡まり合った構造の中で起こっていると述べている<sup>7</sup>。この「傍観者」に注目していじめ問題を解決しようとした先行研究がいくつかあった。先行研究から、現在行われているいじめの傍観者教育の問題点について考察した。

脱・傍観者の視点を取り入れ、いじめ防止のための授業プログラムの開発を行った阿部ら（2018）は「傍観者にあたる子どもたち自身が一步踏み出し、いじめの抑止につながるような行動をとれるかどうかの問題解決のひとつの鍵となる」<sup>8</sup>と述べている。ここでは傍観者が一步踏み出して行動することが大切であると述べられているが、個人の性格やクラスの状況などによって一步踏み出せるかどうかは変わってくることが考えられる。いじめの抑止のために傍観者が一步踏み出すだけでなく、傍観者がとることができる多様な行動を考える教育が必要なのではないだろうか。児童生徒が実際にいじめを目撃した際に行動できるようになるためには、一概に勇気を出して行動しようという漠然とした教育ではなく、個人にあった多様な行動を具体的に考える教育が必要であると考察した。

いじめの傍観者がいじめの抑止のためにできる行動は一つではないということに関して、傍観者を心理によって3つの種類に分類した餅川（2011）は、傍観者の心理は、「他の傍観者と同調することで、責任や避難（原文ママ）が分散される」と考える「無関心型傍観者」、「周囲の者が積極的にいじめを止める行動をしないので、事態は緊急性がない」と考える「関係拒否型傍観者」、「被害者を助ける行動を起せば、そのことで首謀者から攻撃を受ける」と考える「自己防衛型傍観者」に分類される<sup>9</sup>と述べている。

またいじめ傍観者への指導に関して餅川（2011）は、「これまで、文部科学省や都道府県教育委員会は、傍観者への具体的な指導方法は示していない。そのため、学校現場では傍観していたことの反省をさせるだけになっている」と非難し、傍観者が集団でいじめを抑止しようとする行動をとることの重要性について述べている<sup>10</sup>。しかしここでは具体的な指導方法までは述べられていない。いじめの傍観者の心理が分類されることから、それぞれに分類される傍観者によってどんな行動ができるかを具体的に考えるこ

とができれば、児童生徒が実際にいじめを目撃した際に行動できることにつながると考えられる。

## 1.3. プログラミング的思考

児童生徒が実際にいじめを目撃した際に行動できるようになるようになるためには、どのような場合にどのような行動をとるのが効果的かを学ぶことが必要である。そこで用いることができるのではないかと考えられるのがプログラミング的思考である。

プログラミング的思考とは文部科学省（2020）『小学校プログラミング教育手引（第三版）』で、「自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力」<sup>11</sup>であると定義されている。

いじめを抑止することを実現するためにどのような行動ができるのかを考える上で、プログラミング的思考をどのように生かすことができるかを次に述べる。例えば○○という性格の人であれば□□という行動ができる、△△というクラスの雰囲気であれば◎◎という行動ができるというように、性格やクラスの雰囲気などととるべき行動を組み合わせることで考える場面で生かされると考えられる。また、Aという行動ができなければBという行動をするというように、場合分けをして考える場面で生かされると考えられる。プログラミング的思考を用いて傍観者がいじめを抑止するための行動を考えることは、児童生徒が実際にいじめを目撃した際、似たような状況の時にとるべき具体的な行動を学ぶことや、状況を順序だてて整理し、どのような行動をとるべきか自ら考えることに生かされるのではないだろうか。

また、文部科学省（2020）では、「学習活動に意欲的に取り組むことにより、「プログラミング的思考」を育むとともに、各教科等の内容を指導する中で実施する場合には、プログラミングを学習活動に取り入れることで、各教科等の学びを充実していくことが期待されます。」<sup>12</sup>とあり、プログラミング教育は各教科の学習活動に取り入れられることが期待されている。様々な教科での実施例が示されているのにも関わらず、道徳科での実施例は示されていない。

そこで道徳科でプログラミングの要素を取り入れた授業を検討することで、プログラミング教育が道徳科の学びを充実させることにも有用であるかを検証したい。

## 2. 研究の目的と方法

### 2.1. 研究の目的

本研究の目的は、小学生がいじめ抑止行動を考えることができるアプリを作成し、実際にいじめを目撃した児童が、

このアプリを使うことで自分に合ったいじめを抑止するための行動をできるようにすることが目的の授業を開発し、大学生や委託研究生を対象に模擬的に実践することでその有効性を検証し、課題を明らかにしたうえで小学校中学年向けの授業に改良することである。

特に以下2点を中心に有効性と課題を明らかにしたい。

- (1) 個人に合ったいじめを抑止するための行動を考えるために、プログラミング的思考を用いることは妥当か否か
- (2) 開発した授業の内容とレベルが、小学校中学年が学ぶ授業として妥当か否か

## 2.2. 研究の方法

本研究では、いじめの傍観者を題材として、プログラミング的思考を用いて個人に合ったいじめを抑止するための行動を判断するためのアプリを小学生が作成する授業を、大学生や委託研究生を対象に模擬的に実践する。模擬実践中の大学生や委託研究生の様子や事後アンケートの記述をもとに、授業の考察を行い、授業の有効性と課題について明らかにし、小学校中学年向けの授業に改良すべき点を検討する。

## 3. 授業の検討

### 3.1. 授業の概要

本授業は、大きく3つの活動に分け、3時間構成で考えた。授業の計画について、表1に記す。

表1 授業の計画

時数	学習内容
1	教材を読み、いじめの傍観者にできる行動を考える。
2	いじめストップ診断アプリをグループで作成する。
3	他のグループが作成したいじめストップ診断アプリを体験する。

### 3.2. 1時間目の授業の内容

1時間目の授業では、筆者が作成したいじめの傍観者が題材の読み物教材を読み、いじめの傍観者がどのような行動をとることができるかを考えるという活動を行う。以下に筆者が作成した読み物教材の内容を掲載する。

中学2年生のしおりの教室では、休み時間にクラスのムードメーカーのだいきが一発芸をして友達を笑わせていたところ、学級委員長のとものに「うるさくて読書に集中できない」と注意される。とものに嫌悪感を抱いただいきは、自身のSNSで悪口を投稿してしまう。それからというもの、だいきと仲良くしているクラスメイトまでもが

SNSやグループトークで悪口を投稿したり、教室でともこを無視したりするようになってしまう。しおりは黙ってだいきたちの様子を見ていた。ともこへの悪口や無視はエスカレートし、ついにもこは不登校になってしまった。

授業では、教材の中で主人公のしおりは黙ってみていることしかできなかったが、このいじめを止めるためにはどのようなことができたかということを考えさせる。ここではグループで意見を交換する時間も設け、できるだけたくさんの行動を考えられるようにする。この活動により、傍観者がいじめを抑止するためにできる行動はたくさんあるということに気づかせたい。また、この教材を用いて、いじめをしているだいきが加害者、いじめられているともこが被害者、だいきと一緒にいじめをしている友達が観衆、見て見ぬふりをしているしおりが傍観者という、四層構造が生まれているということも理解させたい。

### 3.3. 2時間目の授業の内容

2時間目の授業では、冒頭で前時に考えた傍観者がいじめを抑止するためにできる行動を振り返り、実際に自分がいじめを目撃した時、行動できる自信があるかを考えさせる。ここでは人の性格によってとることができると思う行動が違うことや、いじめの状況によってとるべき行動が違うことに気づかせたい。これを受け、いじめを目撃した人が、自分に合ったいじめを止めるための行動をできることを目的とした、「いじめストップ診断アプリ」を作成することをめあてとする。いじめストップ診断アプリは3人から4人くらいのグループで1つ作成することを想定している。次にいじめストップ診断アプリの詳しい説明と作成の仕方を述べる。

#### 3.3.1. いじめストップ診断アプリ

いじめストップ診断アプリは、ブロック型のプログラミング言語「Scratch」を用いて作成する、診断ゲームのようなアプリである。アプリをスタートさせると、図1のようにキャラクターからの質問に、「はい」か「いいえ」の答えを選択して進めていく。質問の答えによって次に来る質問が変わっていき、最終的には図2のようにどんな行動をとるのがよいか教えてくれるようになっている。



がキャラクターの質問に答えるという操作は、「〇〇と聞いて待つ」というブロックによって行われる。質問の答えによって次の質問が変わっていくためには、「もし〇〇なら」という分岐を作るブロックと、答えによってプログラミング上で信号を送る、「〇〇を送る」というブロックと、その信号を受け取る「〇〇を受け取ったとき」というブロックを使う必要がある。この分岐の説明を、次の図5を使って詳しく説明する。

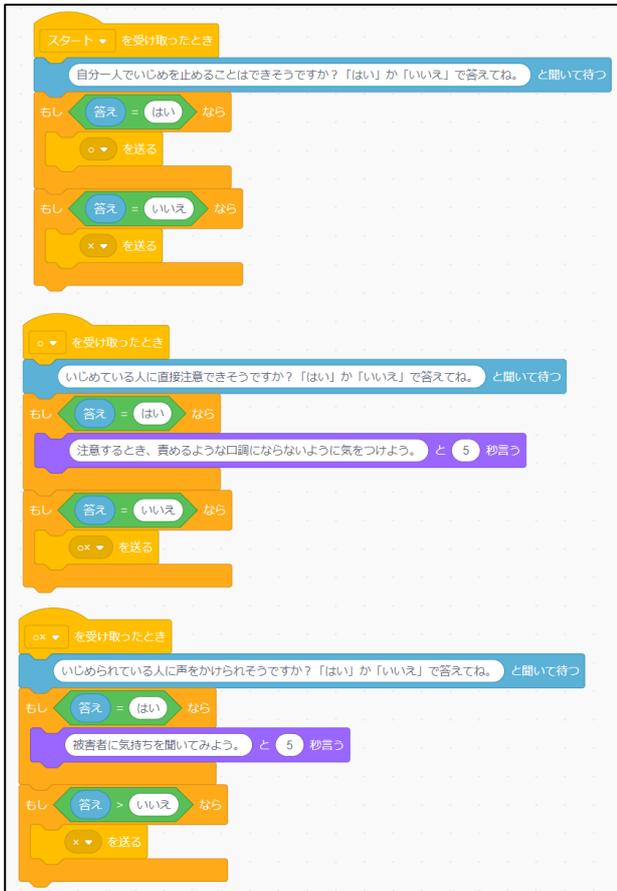


図5 Scratchでのプログラミング

ブロックごとのまとまりは、チャート上の一つの質問から分かれる二つの分岐の部分に対応している。一番上のブロックのまとまりを見てみると、「もし答え=はいなら」のブロックのすぐ下に「〇を送る」というブロックが続いている。これは質問の答えが「はい」であれば、「〇を受け取ったとき」というブロックから下の指示が実行される。

児童生徒に実際にScratchでアプリを作らせる際には、ブロックの組み合わせ方から考えさせるのではなく、図5のようにブロックの並べ方のお手本だけ示した状態でプログラミングさせたいと考える。何もヒントを与えない状態でチャートをアプリにするにはどうしたらよいかを考えさせることもできるが、時間がかかりすぎてしまうことと、Scratchを操作することがメインになってしまうこと

を避けたいと考えた。ブロックの並べ方のお手本だけを示すことで、どこにブロックがあるのか探したり、並べていたりすることで、ブロックの並べ方の意味に気づくことができると思う。さらに文部科学省(2020)にある、「自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのかを「論理的に考えていく力」<sup>13</sup>をつけることにもつながることが期待できる。

### 3.4. 3時間目の授業の内容

3時間目の授業では、ほかのグループが作りたいじめストップ診断アプリを体験するという活動を行う。ほかのグループのいじめストップ診断アプリを体験することを通して、いじめの傍観者ができる行動を見つけるためのアプローチは様々あるということに気づくことができ、体験して学んだことは実際にいじめを目撃した際に自分にできる行動を考える上で役立つことが期待される。また、Google Jamboardでのチャートの作成やScratchでのプログラミングを通して、自分に合ったいじめを抑止するための行動を見つけることができたかを振り返り、プログラミング的思考が問題を解決する際に役に立つということにも気づかせたい。

## 4. 模擬実践とその考察

### 4.1. 模擬実践の概要

模擬実践は千葉大学藤川研究室に所属する学部生や委託研究生を対象に、2022年12月20日に行った。当日は学部生と委託研究生だけでなく、学校現場を経験されたアドバイザーの方にも参加してもらい、計16名を対象に模擬実践を行った。模擬実践では授業の概要を説明し、4人グループで2時間目に行う予定のいじめストップ診断アプリを作成する活動を行った。説明も含め、約40分間で実施した。模擬実践後、アンケートに答えてもらった。

### 4.2. 模擬実践の様子

まず、傍観者がとる行動、どんな力が必要か、その行動を行うために注意したいことを考えてGoogle Jamboardに付箋を貼る活動を行ってもらった。傍観者がとる行動に関しては、スムーズに意見を出しているグループが多かった。しかし、行動に必要な力と行動の注意点に関しては、悩んでいる様子が見られるグループが多かった。最終的に全グループの中で一番活動が進んでいたある1グループ(以下、グループ1とする)が付箋を貼ったものを図6に掲載する。

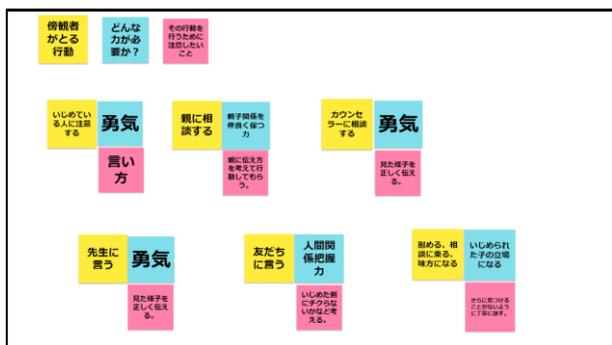


図 6 グループ 1 が作成した Google Jamboard①

ある程度付箋が貼れたグループから、チャートを作成する活動に移ってもらった。チャート作成に移る時間を具体的に伝えていなかったため、グループによって開始時間に差があった。チャートを作成しているときは、難しいという声も聞こえてきた。はじめの分岐をどうするか悩んでいるグループが多い印象を受けた。また、いくつかのグループから前のページのコピーのやり方を教えてほしいという要望があった。図 7 にはグループ 1 が作成したチャートを掲載する。

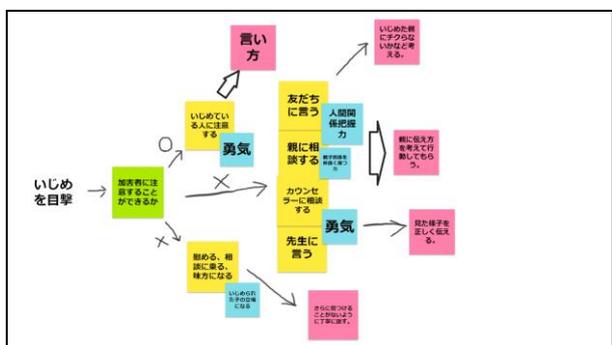


図 7 グループ 1 が作成した Google Jamboard②

グループ 1 はほとんどチャートの形が完成しているが、他の 3 グループは作成途中で活動時間が終了してしまった。この後 Scratch でアプリを作成する活動に移りたかったが、チャートの作成に思いのほか時間がかかってしまい、チャートを作成するところまでで模擬実践は終了した。

### 4.3. アンケート結果

アンケートでは次の表 2 の項目について質問した。

表 2 アンケートの質問項目

設問	質問項目
1	小学校中学年（4年生を想定）に向けて実施する内容として、簡単だったと思ったところがありましたか。（自由記述）

2	小学校中学年（4年生を想定）に向けて実施する内容として、難しいと思ったところがありましたか。（自由記述）
3	小学校中学年が実施する場合、どれくらいの人数で 1 つのアプリを作るのが適切だと思いますか。
4	3 の質問で答えた人数がよいと思った理由を書いてください。（自由記述）
5	模擬実践を通して、プログラミング的思考が、個人に合ったいじめを防止する行動を考えるために役に立ったと思いますか。
6	この授業を小学校中学年に向けて実施した場合、児童が実際にいじめを目撃した際に、自分ができる行動をとり、いじめを抑止しようという意欲をもたせることができますか。
7	その他、この授業を小学校中学年に向けて実施するにあたり、改良したほうがよい点や気を付けたほうがよい点がございましたら書いてください。（自由記述）

アンケートは 12 名に回答していただいた。次の表 3 に回答を示す。

表 3 アンケートの回答

設問	回答
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャムボードの操作に慣れているクラスだといと思います。</li> <li>・特になし</li> <li>・何をすることがわかりやすく簡単でした。</li> <li>・傍観者として何ができるか考えること。</li> <li>・簡単すぎるってところはないと思います。</li> <li>・簡単だと思ったことはないです。</li> <li>・傍観者の行動を書き出していく内容。身近な内容なので意見を出しやすいと感じた。いい意味で簡単だと思った。</li> <li>・意見を書き込むことや、共有できる場所は、簡単だと思いました。</li> <li>・目的の理解、診断アプリの紹介</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな力が必要かを考えるときに、大学生でもだいぶ考えたので少し難しいなと感じました。</li> <li>・例に出たものの他に行動を上げることが難しそう。</li> <li>・全て PC 操作で行うのは難しいかもしれません。</li> <li>・いろんなタイプのいじめに対する行動が出て</li> </ul>

	<p>くると、分類が難しくなるのかなあと思いました。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャムボードは慣れていない子だと操作に時間がかかってしまい勿体無いかなど思いました。</li> <li>・案を考える・たくさん出すのが小学生には少し難しいかなと思った。</li> <li>・チャート化していく活動が難しいと思った。いろいろな意見を順を追って種類分けすることが難しかった。</li> <li>・4人で話して1つのチャートにしようとする、意見をまとめるのが難しかった。チャートの初めをどこからにするのか4年生だと決めづらい気がする。「いじめを目撃」みたいなスタート地点を決めてしまっても良いのでは。</li> <li>・どのようないじめなのか、わからないので難しい。</li> <li>・作業手順の理解→①行動②必要な力③注意点を明確に示す 考えの分類→分け方の例を示す</li> </ul>										
3	<table border="0"> <tr> <td>・1人</td> <td>0名 (0%)</td> </tr> <tr> <td>・2人</td> <td>2名 (16.7%)</td> </tr> <tr> <td>・3人グループ</td> <td>3名 (25%)</td> </tr> <tr> <td>・4人グループ</td> <td>6名 (50%)</td> </tr> <tr> <td>・5人以上のグループ</td> <td>1名 (8.3%)</td> </tr> </table>	・1人	0名 (0%)	・2人	2名 (16.7%)	・3人グループ	3名 (25%)	・4人グループ	6名 (50%)	・5人以上のグループ	1名 (8.3%)
・1人	0名 (0%)										
・2人	2名 (16.7%)										
・3人グループ	3名 (25%)										
・4人グループ	6名 (50%)										
・5人以上のグループ	1名 (8.3%)										
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日4人でやってみてちょうど良さそうだと感じたからです。</li> <li>・少なすぎても意見が出なくて、多すぎても実際に作業をできる人が限られてくるため。</li> <li>・多すぎると参加できない人が出る</li> <li>・2人だと少なく、話し合いのときに4人だと2・2になることがあるから。</li> <li>・多くの意見があった方が多くのいじめに対応できるフローチャートが作れるのではないかなと思ったから。</li> <li>・あんまり多すぎるとやらない人が出てきてしまったり、少なすぎると選択肢があんまり出てこなかった時に完成するのが難しかったりすると思ったからです。</li> <li>・4人だと考えがまとまりにくいかなと思いました。2人の方が意見が出しやすかったです。</li> </ul>										
5	<table border="0"> <tr> <td>・そう思う</td> <td>8名 (66.7%)</td> </tr> <tr> <td>・どちらかといえばそう思う</td> <td>4名 (33.3%)</td> </tr> <tr> <td>・どちらかといえばそう思わない</td> <td>0名 (0%)</td> </tr> <tr> <td>・そう思わない</td> <td>0名 (0%)</td> </tr> </table>	・そう思う	8名 (66.7%)	・どちらかといえばそう思う	4名 (33.3%)	・どちらかといえばそう思わない	0名 (0%)	・そう思わない	0名 (0%)		
・そう思う	8名 (66.7%)										
・どちらかといえばそう思う	4名 (33.3%)										
・どちらかといえばそう思わない	0名 (0%)										
・そう思わない	0名 (0%)										
6	<table border="0"> <tr> <td>・そう思う</td> <td>7名 (58.3%)</td> </tr> </table>	・そう思う	7名 (58.3%)								
・そう思う	7名 (58.3%)										

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どちらかといえばそう思う 4名 (33.3%)</li> <li>・どちらかといえばそう思わない 1名 (8.3%)</li> <li>・そう思わない 0名 (0%)</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コピーの仕方を教える、例を示しすぎない。</li> <li>・具体例をいくつか提示するのいいと思います。</li> <li>・全体で挙がっていた通り、いじめのイメージがあるといいと思います。</li> <li>・具体性が少ないかなと思ったので、具体的な事例をあげればよいと思います。</li> <li>・アプリ作成を一時間でするのは時間的に大丈夫なのか。</li> <li>・チャートの作り方</li> <li>・学習班の話し合いスキルが必須なので、低いようなら支援する手立てが必要だと感じました。</li> </ul>

#### 4.4. アンケートの考察

設問1に関して、簡単すぎるという部分はなかったという回答や学習内容の理解が簡単にできるという回答が多くあり、特段難易度を上げる必要がある部分はないと考えられる。設問2に関して、チャート化するのが難しいという回答や、いじめの抑止のための傍観者の行動やそのために必要な力をたくさん出すのが難しいという回答が多かった。実践の様子を見ていても、Google Jamboardでの操作に時間がかかっていた印象を受け、チャート化する活動はかなり難易度が高いと言える。また、すべてコンピュータを使った活動であることが難しいという回答もあった。小学生に実施するとなると、コンピュータの操作が得意な子どもと苦手な子どもで大きく差があると考えられるので、苦手な子どもに対する配慮も考える必要がある。設問3、4に関して、小学校中学年に向けて実施する場合4人のグループがよいという回答が50%と最も多く、次いで3人グループがよいという回答が25%という結果だった。その理由について意見を出し、アプリを完成させる上で適切な人数であるという回答が多かった。4人というグループの設定は適切であったと考えられるが、中には多すぎると参加できない人が出るという回答もあり、小学生に実施する際には全員が活動に関われるような工夫や支援をすることが必要である。設問5に関して、「そう思う」「どちらかといえばそう思う」の回答を合わせて100%であったことから、回答者全員が、プログラミング的思考が個人に合ったいじめを抑止する行動を考えるために役に立ったと感じたことがわかった。設問6に関して、「そう思う」「どちらかといえばそう思う」の回答を合わせて91.6%と、ほとんどの人がこの授業を小学生に実施した時、児童が実際にいじめを目撃した際に、いじめを抑止しようという意欲をもたせることができると考えていることが分かった。実際のところ、小学生に向けて実施しないと本

当にそうであるかわからないため、小学生に向けて実践した際にも、アンケートの項目にはこの内容の質問を入れた。設問7に関して、最も回答が多かった具体性が少ないという点を改良していくべきであると考えられる。模擬実践を見ていても、抽象的な傍観者の行動を考えることは難しいと感じている人が多く、どのグループも似たようなチャートになってしまい多様性がないと感じられた。これを受けて、特にチャートをつくる活動を改良していく必要がある。また、時間が足りるのかという回答もあった。模擬実践の様子から、大人でもチャートを作成するのに想定以上の時間が必要であった。よって、小学生の実施には、より長い時間を要することができることから、1時間でのチャートの完成はかなり厳しいと考えられる。

## 5. 研究のまとめ

### 5.1. 研究の成果と課題

ここでは、研究の目的で述べた2つの観点に対応する形で成果と課題を述べる。

(1)については、アンケートの結果から個人に合ったいじめを抑止する行動を考える上で、プログラミング的思考を用いることは有効であったと考えられる。Scratchでプログラミングをすることや、Google Jamboardでチャートをつくることは、プログラミング的思考を生かしてできることであるので、このまま継続して使用していきたい。しかしアンケートではプログラミング的思考が役に立ったと考える理由を収集しなかった。小学生へ実施するときは、事後アンケートを通してプログラミング的思考が生かされたと感じているか、生かされたと考える理由と生かされた具体的場面も合わせて明らかにしていきたい。

(2)については、全体的には概ね妥当であったと言えるが、所々改善の余地があると考えられる。アンケートの結果から、Google Jamboardでチャートをつくる活動が特に難易度が高いということが分かったので、小学生への実施に向け、改良していきたい。

### 5.2. 改良案

模擬実践を通して最も改良すべきであると考えた、Google Jamboardでの活動に関する改良案について述べる。改良したい点を大きく2点に分けて説明する。

1 点目はいじめの傍観者がいじめの抑止のためにできる行動を考える活動で、それぞれのグループでいじめの具体的な事例を設定させる点である。いじめの具体的な事例が設定されていることで、傍観者ができる行動を考えやすくなり、グループによって多様なチャートが完成すると考えられる。いじめの具体的な事例は一から児童に考えさせるのか、教師が与えた事例から選ばせるのかなど、いじめの種類について研究を重ね、どのような形が効果的であるかを検討していきたい。

2 点目は付箋で傍観者ができる行動やそれに必要な力などを考えた状態から、チャート化しやすくなるような支援をする点である。具体的には、チャートにする過程を具体的に示すことや、白紙の紙に並べさせるのではなくどこに何が来ればいいのか分かるようなシートを用意したい。より多くの児童が簡単にチャート化できるよう、今後も検討していきたい。

<sup>1</sup> 文部科学省 (2016)、pp.1-2

<sup>2</sup> 藤川 (2018)、pp.71-72

<sup>3</sup> 文部科学省、道徳教育について | 道徳教育アーカイブ～「特別の教科 道徳」の全面実施～ (mext.go.jp) (2023年1月10日最終閲覧)

<sup>4</sup> 文部科学省 (2021)、p.22

<sup>5</sup> 同上、p.18

<sup>6</sup> 同上、p.22

<sup>7</sup> 森田 (2010)、pp.131-132

<sup>8</sup> 阿部ら (2018)、p.67

<sup>9</sup> 餅川 (2011)、p.80

<sup>10</sup> 同上、p.81

<sup>11</sup> 文部科学省 (2020)、p.13

<sup>12</sup> 同上、p.11

<sup>13</sup> 同上、p.13

#### 引用文献

阿部学・藤川大祐・山本恭輔・谷山大三郎・青山郁子・五十嵐哲也 (2018)「脱・傍観者の視点を取り入れたいじめ防止授業プログラムの開発—選択と分岐を取り入れた動画教材を

用いて—」、コンピュータ&エデュケーション VOL.45、pp.67-72

藤川大祐 (2018)「道徳教育は「いじめ」をなくせるのか 教師が明日からできること」、NHK出版

餅川正雄 (2011)「学校のいじめ問題に関する研究(IV)」、『広島経済大学研究論集』、第34巻2号、pp.65-84

森田洋司 (2010)「いじめとは何か」、中央公論新社

文部科学省 (2016)「いじめに正面から向き合う「考え、議論する道徳」への転換に向けて」

[https://www.mext.go.jp/content/20200305-mxt\\_kyoiku02-100002180\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200305-mxt_kyoiku02-100002180_1.pdf) (2023年2月28日最終閲覧)

文部科学省 (2020)「小学校プログラミング教育の手引 (第三版)」

[https://www.mext.go.jp/content/20200218-mxt\\_jogai02-100003171\\_002.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200218-mxt_jogai02-100003171_002.pdf) (2023年2月28日最終閲覧)

文部科学省 (2021)「令和3年度道徳教育実施状況調査 (結果概要)」

[https://www.mext.go.jp/content/20220421-mxt\\_kyoiku01-000022136\\_01.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20220421-mxt_kyoiku01-000022136_01.pdf) (2023年2月28日最終閲覧)