

ミッション 1

洋光台の住宅地の中に24時間営業のカラオケボックス「よいち」ができました。駅の近くなのでたいへん繁盛しています。小学生からお年寄り、主婦にサラリーマンなど多くの方が利用しています。しかし、次の問題点がでてきました。

- ①深夜になってもうるさい。歌声が住宅地にひびいている。
- ②中高生が深夜も利用している。
- ③酒に酔った人が外で騒いだり物をこわしたりしている。

この問題を解決するために、次の人が集まって話し合いをします……

登場人物

栗木洋一（42歳）カラオケ店長
最新の機械を入れ、音の大きさが好評。学割制度もあるので中高生も利用している。また、客を集めるためにフリードリンク制で酒も自由に飲めるシステムを取り入れるなどもうけるためのアイデアをもっている。

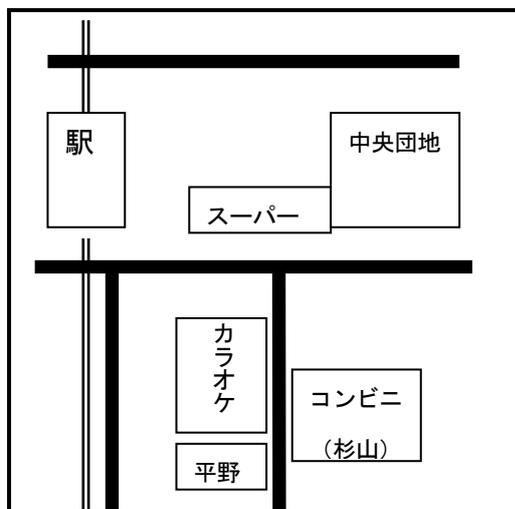
平野 一（55歳）青果市場勤務
カラオケボックスのとなりに住んでいる。深夜なりひびく騒音になやまされている。ちなみに彼はカラオケがきらいでカラオケボックスには行ったことがない。

川上いくえ（45歳）中学校PTA会長
中学校でもカラオケボックスは問題になっている。夜遅くまで中学生が利用しているとのことと困っている。自分の娘についても心配。

田中洋子（16歳）高校生
カラオケ大好きな高校生。アルバイトの帰り道によく利用し、友達と盛り上がると11時過ぎても歌っていることがある。「よいち」は家から近くて便利。迫力のサウンドも大きな魅力。

伊藤金太郎（36歳）会社員
カラオケ大好きサラリーマン。大きい音を出さないと気がすまない。ほとんど毎日歌って家に帰る。週末は深夜から明け方まで歌いまくる。

杉山 光（60歳）コンビニ店長
カラオケボックスの客がよく利用するので売り上げが倍増。しかし、酒に酔った客が店の前で騒いだり看板をこわされたりするなどの被害を受けている。



登場人物全員が納得できるルールをつくってください！

身近なルールづくり 2

グループ討議2 自分の班にもどって、他の立場の人の意見を聞こう

カラオケ店長	
一さん	
金太郎さん	
コンビニ店長	
PTA会長	
洋子さん	

グループ討議3 あなたたちの班ではどのようなルールができましたか？

<p>①営業時間は？</p> <p>②音の制限は？</p> <p>③酒類をだすことは？</p> <p>④中高生の利用は？</p> <p>⑤その他の取りきめ</p>

班でできたルールを画用紙に書きましょう。

関心・意欲：A B C 思考・判断 A B C 技能・表現 A B C

身近なルールづくり 3

全体の発表 1～6班の発表を聞いてまとめてみましょう。

納得できる点 守れそうだと思う点	納得できない点 守れないと思う点
その理由はなぜですか？	その理由はなぜですか？

メモ

ミッション 3 (カラオケ店長さんグループ)

カラオケ店長さんグループへ

* 各班の「カラオケ店長」さんのなかで、いちばん背が高い人がリーダーです。

- ① リーダーは記録係を指名できます。
- ② リーダーは「グループ討議1」の司会をします。
- ③ リーダーは次の授業で、グループを代表して「もっとも主張したいこと」を発表します。

このグループの記録係へ

- ① 記録係は記録用紙に話し合いの内容をメモしてください。
- ② 記録係は画用紙に「もっとも主張したいこと」を書いてください。

次のプロフィールを読みグループの全員が理解し、登場人物になりきってください。

カラオケ店長さんのプロフィール

氏名：栗木洋一

年齢：42歳

職業：カラオケボックス「よいち」洋光台店の店長

以前は営業の仕事をしていましたが、2年前に脱サラして、カラオケボックスのチェーン店「よいち」に就職。今年、仕事熱心さと強引さがかわれて新しく開店した洋光台店の店長となる。

収入は前の会社よりも多くなったが、売り上げが少ないと本社からおこられる。売り上げを伸ばすためにさまざまなサービスを考え実行している。

- 大音量の迫力あるカラオケ。
- 24時間営業にしていつでも誰でも利用できる。
- 学生割引を導入して中高生の利用をふやす。
- フリードリンク制で飲み物は飲み放題。(酒もフリードリンク。酒を飲み放題にして、酔った客の財布のひもがゆるむのを期待している。)

実のところ近所から苦情を受けて困っているが、今のサービスを続けないと売り上げが落ちるのではないかと心配している。

学習指導計画（3時間扱い）

時	学習内容	学習活動	指導上の留意点
第 一 時	5分 ルールは何のためにあるのか？	ルールに対する考え方を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> あらかじめ6つの班をつくっておき、班ごとに座る。 弁護士の紹介をする。
	10分 洋光台にカラオケボックスができたら・・・		
	課題の確認 登場人物の立場の理解	課題を確認し、登場人物の分担をする。 登場人物の立場を推進派、反対派に分ける（「身近なルールづくり1 課題 」に記入する）。	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の割り振りが速やかに決まらない班には指導者が支援する。
第 二 時	25分 それぞれの人物はどのような主張をするのか		
	それぞれの登場人物の主張 グループ討議1	登場人物ごとに集まり、その人物の主張を確認し、その人物ならどのようなルールが都合がよいか考える（「身近なルールづくり1 グループ討議1 」に記入する）。 グループの中でもっとも主張したいことをカード（画用紙）に書く。	<ul style="list-style-type: none"> 登場人物の利害関係を理解できるよう支援する。 話し合いが円滑に進むよう「ミッションカード」や司会進行カードを配布する。 次回に向けて妥協点があることを示唆する。
	登場人物がもっとも主張したいこと		
	10分 本時のまとめ	本時のまとめをアルバムシート（4つに折ったB5の白紙）に記入する。 <ul style="list-style-type: none"> わかったこと 考えたこと 感想など 	<ul style="list-style-type: none"> プリントはノートに貼るよう指示する。アルバムシートは回収する。

第 二 時	10分 前時の確認 グループの発表（一番大切にしたい主張は何か）	グループ（登場人物ごと）の発表を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 前時に書いたカード(画用紙)は掲示しておく。 アルバムシートに記入してあることをいくつか取り上げる。
	10分 それぞれの人物の主張を聞く 班ごとの話し合い グループ討議2	班で集まりそれぞれの人物の主張を詳しく聞く（「身近なルールづくり2 グループ討議2 」に記入する）。	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの意見をしっかりと聞くようにし、質問や討論は次の段階で行う。 前時の話し合いを振り返るようにする。
	20分 ルール案の作成 グループ討議3 班ごとのルールづくり	班で話し合いをし、ルールをつくる（「身近なルールづくり2 グループ討議3 」に記入する）。 できたルールを画用紙に書く（簡潔に）。	<ul style="list-style-type: none"> 班によって特定の人物の主張が強くなってもよい。
	10分 本時のまとめ	本時のまとめをアルバムシート（前時のもの）に記入する。 <ul style="list-style-type: none"> わかったこと 考えたこと 感想など 	<ul style="list-style-type: none"> プリントはノートに貼るよう指示する。アルバムシートは回収する。

第 三 時	3分 前時の確認		
	7分 できたルール案の発表		<ul style="list-style-type: none"> ・ 司会進行は授業者が行う。 ・ どうしてそのようなルールができたのか理由を求める。
	全体討議 班ごとにできたルールの発表	6つの班の発表を聞く。	
	15分 なぜよいルールなのか、なぜよくないルールなのか		
	納得できるルール 守れそうだと思うルール	班で発表されたルールのうち、納得できるルールと納得できないルールを少なくとも一つずつはあげ、その理由を考える（「身近なルールづくり3 全体の発表 」に記入する）。	<ul style="list-style-type: none"> ・ ルールの評価については、「納得ができるか?」、「そのルールを守ることができるか」という視点でみるようにする。
	15分 ルールの意義と評価		<ul style="list-style-type: none"> ・ 数人の生徒に発表させる。 ・ できたルールの講評をする。 ・ ルールはかえることができる点にも触れておく。 ・ 実際の法令等には特に触れないが、生徒からの質問があれば答えるようにする。 ・ ミッションカード3に書かれたリーダー決めのルールを参考にしてもよい。
ルールの意義	ルールについてのまとめをする。		
10分 本時のまとめ	本時のまとめをアルバムシート（前時のもの）に記入する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ わかったこと ・ 考えたこと ・ 感想など 	<ul style="list-style-type: none"> ・ プリントはノートに貼るよう指示する。アルバムシートは回収する。 	