

第1学年 道徳学習指導案

平成28年7月13日

- 1 主題名 よいと思うことを A- (1) 善悪の判断、自律
資料名 よりみち (文溪)

2 主題について

いけないと分かっていることでも、状況や相手によってやってしまうという過ちや失敗をしてしまうことはある。それは、自分の都合に合わせてルールを変えたり、相手によって態度を変えたり、相手に言いたいことを我慢したりして、明るくのびのびと生活しているとは言えない状況につながる。1年生という段階では、まだ集団生活に十分に慣れていないために、物怖じすることも多いが、友だちや親、教師に認められたいと思い、自分の思ったことを進んで行動しようとする積極性も高い時期である。本時の学習で取り扱う資料「よりみち」は、学校からの帰り道、友だちから公園で遊んでいこうと誘われ、遊びたくなかったのに断ることができずに公園で遊んでいたが、数日後には「よりみちはいけない」ときっぱりと断るという話である。このような時期に、自分が正しいと思ったことをしようとする意欲や態度を育て、たとえ仲のよい友だちであっても、いけないことはいけないと臆することなく伝えてほしいと考え、本主題を設定した。

本学級は、入学してから3か月が経ち、学校生活にも慣れてきたところである。きまりや時間を守って行動しようとする児童が多く、「しずかにしよう。」など、自分から呼び掛ける児童もいる。一方で、時間に遅れて教室に戻ってきたときや、友だちとのトラブルがあったとき、事情を聞くと「〇〇さんがやっていたから」と自分で善悪の判断ができていなかったり、その場では善悪を考えられなくても後で教師と話をすると反省できたりすることも多い。本時の抽出児であるA児は、注意が逸れがちで、話を聞いていないように見受けられることが多い。授業中には、自分の興味のあることは発言するが、道徳などの話し合い活動では挙手することはなく、聞きっぱなしの状態が続くと眠ってしまうこともある。生活場面では、友だちに注意されてもなぜ注意を受けたのか、なぜそれがいけないのかが分からなかったりする。例えば掃除中に壁の掲示物を見ていて注意されたことがあったが、なぜ見てはいけないのか答えられなかった。そこで、登場人物の心情を考えることを通して、注意しようと思った人の気持ちを知り、これからの生活の中で善悪を判断して行動するための一助にしてほしいと考える。

指導にあたっては、授業をユニバーサル化する3つの視点に基づいて、次のような指導の工夫や手立てを考えた。

焦点化	視覚化	共有化
<ul style="list-style-type: none">主人公かなえの気持ちに焦点を当て、状況を捉えたり、揺れ動く気持ちを考えたりする。心情を考える際にせりふの続きを考えるようにしたり、() に当てはまるように言葉を考えたりできるようにする。	<ul style="list-style-type: none">挿絵や矢印、表情カードで気持ちを捉えたり、対比して考えたりできるような板書にする。	<ul style="list-style-type: none">個々の考えが分かるように名前カードで選択する。自分なりにきっぱりと断る方法を実際に動作化して、ペアや全体の場で発表させる。

3 本時について

(1) 本時のねらい

よりみちはいけないときっぱりと友だちに伝える活動を通して、仲のよい友だちであっても、いけないことを遠慮せずに伝える大切さに気付き、自分が考えたよい行いを実践しようとする態度を養う。

(2) 準備物

挿絵、表情カード、名前カード、ホワイトボード

(3) 本時の学習展開

	学習活動 ○主な発問 ・予想される児童の反応	指導の工夫と評価 ・その他の工夫 ◇評価 ※手立て
つかむ	<p>1 仲のよい友だちに、断ることができるかどうか、話し合う。</p> <p>○やっていいかどうか考えていますか。</p> <p>○もしもいけないことをしていると分かっても、仲のよい友だちだったらいけないということが出来ますか。</p>	<p>・遊んではいけないという場所に入って遊んでいる友だちを見たときなど、具体的な例を挙げる。</p> <p>視共「言えそう」「迷う」「言えない」の3段階に分けて黄色の面を表にして名前カードを貼り、一元化グラフにして今の児童の考えを明らかにしておく。数名を指名し、選んだ理由を話してもらう。</p> <p>・善悪が分かっているだけではだめなときもあるかもしれないということを伝え、資料に入る。</p>
むかう	<p>2 挿絵を見て話し合う。</p> <p>○絵を見て気付いたことは何ですか。</p> <p>・よりみちをしてぶらんこをしている。</p> <p>・こまった顔をしている。</p> <p>○よりみちをしてはいけないと知っているのにぶらんこにのって、どんなことを考えているでしょう。</p> <p>・どうしよう。</p> <p>・おこられるかも。</p>	<p>視焦かなえの困った表情に注目させ、よりみちがいけないことだと知っているとして事前に知らせておく。</p> <p>視よりみちがいけないと友だちに伝えた後のかなえの表情も見せ、かなえが後に「よいと思うこと」をして表情が明るくなることを伝える。同時に、「よいと思うことをする」と板書する。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>かなえがやった「よいと思うこと」は、どんなことだろう。</p> </div>		
	<p>3 資料を読み、かなえの気持ちを話し合う。</p> <p>○かなえはよりみちがいけないとわかっているのに、なぜ断れなかったのでしょうか。</p> <p>・いけないと言っても聞いてもらえないかも。</p> <p>・友だちだからいけないと言いくかった。</p> <p>・断ったら、もう遊んでくれないかもしれない。</p>	<p>視焦資料に出てきた「よりみちはいけない」「なにかいわれるかも」「よりみちしたくないなあ」のかなえの気持ちが分かる言葉のカードを貼り、よりみちがいけないと知っていたことを確認する。そして、いけないと分かっているながら断れなかったかなえの気持ちを想像させる。</p> <p>視表情カードから、このときのかなえの気持ちを表している表情を選び、「もやもや」などの言葉を付け加え、すっきりしないという状況を明確にしておく。</p> <p>・かなえの迷ったり悩んだりする心に触れさせ</p>

<p>ふかめる</p> <p>ま と め る</p>	<p>○どうして断ろうと思ったのでしょうか。 「断ることに決めた。だって…。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・きまりは守らないといけないから。 ・いけないことはしたくないから。 <p>4 きっぱりと断る場面を身体表現する。</p> <p>◎自分だったら、どうやってきっぱりと断りますか。やってみましょう。</p> <p>○どんな態度や言い方がよいでしょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目を見て。 ・にやにや笑わずに。 <p>○きっぱりと「よりみちはいけないよ」と言えたとき、どんなことを考えましたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はっきり言ってよかった。 ・みさきちゃんがわかってくれてよかった。 ・すっきりした。ほっとした。 ・いいことをした。 <p>5 「よいと思うことをする」ということについて考える。</p> <p>○かなえのやった「よいと思うこと」は、どんなことでしょう。</p> <p>「なかのよいともだちに『いけないよ』ということはずかしい。でも、()ことはたいていせつ。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いけないことはいけないと伝える。 ・きっぱりと断る。 <p>○今のみなさんは、きっぱりと言うことができますか。考えが変わった人は、名前カードを緑色にして動かしましょう。</p>	<p>て、後のきっぱりと断ったところと対比できるようにしておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もしも断らなかったらどうなるかということにも触れ、このままだと何もいいことがないということ伝えて、次の発問に繋げる。 <p>焦「断ることに決めた。だって…」に続くように言葉を考え、理由を話しやすくする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・正しいと思ったことをしようと考えたかなえの気持ちに近づけるために、「それを言ったら『かなえちゃんとは遊ばない』と言われるかもしれないけれど、それでも言いますか」とゆさぶりをかけ、さらに理由を尋ねる。 <ul style="list-style-type: none"> ・初めに教師が見本を見せる。 ・「よりみちはいけないよ。[]。」の四角の中を考えられるようにする。 <p>共焦ペアで交代して、寄り道に誘う人と断る人の両方をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分で断る言葉が考えられない場合は、「よりみちはいけないよ。」だけでもよいと伝える。 ・いくつかのペアに発表させ、きっぱりと断れたときの気持ちを尋ねる。 <p>視気持ちがすっきりとしたということも表情カードと「すっきり」という言葉で表すようにする。</p> <p>焦「なかのよいともだちだけど、()すること。」と括弧の中の言葉を考えさせる。</p> <p>視共カードを動かす児童には、緑色にするように伝え、動いたことが分かるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・導入部の3項目に「きっぱり言える」を追加して、初めに「言えそう」と選んでいた児童がもっと意欲が高くなることも想定しておく。 <p>◇きっぱりと断ることも大切ということが分かり、断ろうとする気持ちを持つことができたか。</p> <p>※名前カードの場所が変わらなかった場合は理由を尋ねる。自分と向き合っていることが分かるような理由なら、変わらなかった場合でもしっかり考えていることを認める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・名前カードの配置を見て、考えがよい方向に変わった児童や、学級の傾向を捉えて励まし、授業のまとめとする。
--	--	--

