

令和4年度 特色ある道徳教育推進校  
千葉県立千葉聾学校

研究主題

自他を認め、思いやりの心をもって、主体的に行動できる子供を育てるために

- 授業で学んだことが日常に般化しづらい。
- 児童生徒の実態の多様化。

体験的活動からのアプローチ

(体験活動)

- 体験から得た  
気付き、見方、考え方

(道徳の授業)

- 体験を想起
- 体験を言語化し深化
- 追体験的学習の場

【取組1】日常体験（全校での取組）

【取組2】計画的体験（各学部、学年での取組）

取組1 日常体験（全校での取組） ～清掃活動からのアプローチ～

毎日10分間の校内清掃を、道徳的視点をもって活動した取組。

「主として人との  
関わりに関すること」  
「支え合う喜び」

- 与えられた役割を果たそうとする意識
- 子供同士協働し取り組むことによる人への意識
- その場にはない他者の存在や関わりへの意識

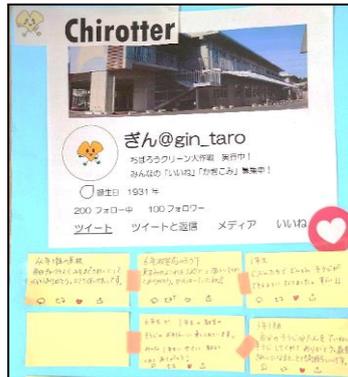
児童生徒の主体的な取組

高等部生徒会から全校へ  
「ちばろうクリーン大作戦」  
(目標をもった清掃活動)



取組への称賛を可視化  
共有化

書き込み掲示板の設置  
「Chirotter (チロッター)」  
(個人の活動への称賛)



家庭への紹介・共有化

学校だよりの発行  
「道徳に関する特集号」  
(年2回の発行)





## 授業実践事例

千葉県立千葉聾学校 小学部4年1組 道徳科学習指導案

令和4年7月13日(水)

### 1 主題名

思いやりの心をもって友達と遊ぶ方法を考える。

(内容項目 B(6) 県の視点「支え合う喜び」)

### 2 ねらいと教材

集団遊びを通して、優しく思いやりの心を持ち、相手の立場に立って親切にしようとする態度を育てる。(教材 みんなで『だるまさんがころんだ』を楽しむために)

### 3 主題設定の理由

#### (1) ねらいや指導内容についての教師の捉え方(指導観)

全員が楽しく遊ぶためのアイデアを考え、遊んだ後に「みんなが楽しめたか」を視点にふり返る。親切や思いやりの心は、さまざまな立場(視点)に立つことにより育っていくと考える。授業では、児童がいろいろな立場を経験できるようにした。

#### (2) 児童のこれまでの学習状況や実態と教師の願い(児童観・児童の実態)

ニコニコタイム(異学年とのグループ交流活動)の活動に対し、児童の多くが「友達や低学年の子たちに優しくする」という考えをもつ。活動の様子をみると、時折低学年の子供たちが置き去りにされている場面を見かける。そのため「相手に優しくすること」の本質に迫っていくために主題を設定した。

#### (3) 使用する教材の特質やそれを生かす具体的な活用方法(教材)

本教材は、ニコニコタイムや、学年集会を想起しながら、低学年の友達との関わり方を考えるため、「だるまさんがころんだ」で遊ぶ一人一人の動きを視覚化するためプレゼンテーションソフトを使用して作成したスライドである。各人物に自我関与することで、抱いた気持ちや態度を今後の生活場面で一般化できるように活用する。

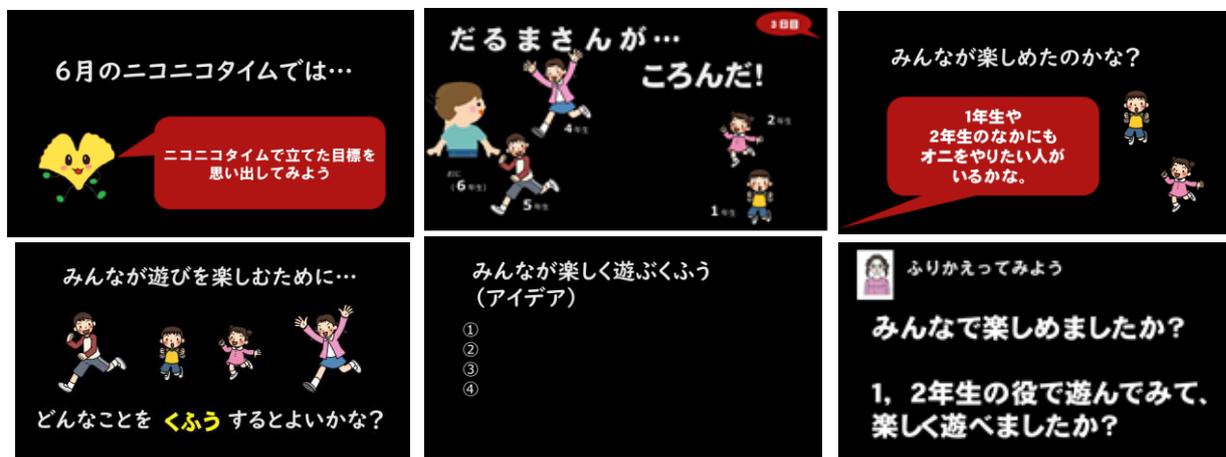
### 4 展開

過程	学習活動と主な発問	予想される反応	指導上の留意点
導入 (5)	○聞こえの確認 ○はじめの挨拶 「6月のニコニコタイムで立てた目標を思い出してみよう」 ・活動内容をふり返る。	・友達に優しくしたい ・みんなで楽しく活動する。 ・だるまさんがころんだ ・こおりおに	・友達や低学年への「優しさ」を取り上げていくので、多くの意見を引き出しつつも焦点がぼやけないように気を付ける。
展開 (30)	○「だるまさんがころんだ」で遊んだ場面をふり返る。	・高学年がいつもオニをやっているね。 ・1, 2年生は、本当	・4人の登場人物を紹介し、遊びでの個々の動きを動画で示す。

	<p>「みんなが遊びを楽しむためには、どんなことを工夫するとよいですか」</p> <p>○みんなが考えたアイデアで遊んでみる。</p>	<p>はオニをしたいのではないか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>みんなが一度はオニになれるように、オニの歩く数を増やすと良い。</li> <li>低学年の子は、もっとスタートラインを前にするといい。</li> <li>前に進むときはみんなの手をつないで歩いたらどうか。</li> </ul>	<p>(プレゼンソフトで人物(絵)を動かす)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「自分が」ではなく、「みんなが」を強調して伝える。</li> <li>「だるまさんがころんだ」の遊び以外でのアイデアが出たときも称賛し、みんなで共有する。</li> <li>低学年役の児童を決めて低学年、高学年の立場に立って遊ぶ。</li> <li>2つのアイデアを試す</li> </ul>
終末(10)	<p>○遊んでみた感想をシートに記入する。</p> <p>○次時の予告</p> <p>○終わりの挨拶</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しかった。</li> <li>低学年の友達も楽しめると思う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>各アイデアに対して、楽しく遊べたか自分に近い気持ちを選び、その他の感想を自由記述とする。</li> </ul>

## 5 授業の様子

### (1) 板書 (スライドの一部を抜粋)



### (2) 児童の様子

遊ぶ場面をスライドで再現する前に、低学年の児童が楽しく参加するための意見が出された。早い段階で児童からのアイデアや意見が出てきたのでそのまま取り入れながらすすめていくことにした。アイデア検証の場面では、慎重な動きだったが、一人一人がそれなりにその役に近づこうと努めていたことが感じられた。高学年、低学年それぞれの役に加えて、全体を見守る役を加えてみることで、遊び方についていろいろな視点から「自分も含めてみんなが楽しめるか」を考えることができた。

