

内容項目名 (内容項目B- (9) 友情, 信頼

資料名 「およげないりすさん」 (出典「わたしたちの道徳 小学校1, 2年生」)

学校名 八千代市立村上北小学校 指導者 瀧澤 泉

1 学習指導案

小学校 1年1組 道徳学習指導案

平成29年9月29日(金) 5校時

(1) 主題名

みんなでなかよく

(2) ねらい

みんなで仲よくするためには、困った状況にある友達のことを心配したり助けたりすることの大切さに気づき、友達のために考え、行動していこうとする心情を育てる。

(3) 主題設定の理由

友達とは、家族以外で特に関わりを深くもつ存在であり、お互いに影響し合いながら生活している。また、同世代の者同士として、遊びなどを通して、共通の話題や体験、お互いの考えや気持ちを交流しながら、ともに育っていくかけがえのない存在である。成長とともにその影響は大きくなっていく。子ども時代に得た友情や信頼は、今後、児童が自分の力で人との関係を築き、社会の中で自己実現しながら、豊かに生きていくための基盤になる。1学年では、友達っていいなを実感し、友達と仲よく助け合うことができる児童を育てていきたい。

本学級の児童は、友達がたくさんできること、友達と仲よく遊んだり勉強したりできることを大きな喜びと感じている。しかし、幼児期の自己中心性がまだ強く残っており、自分たちの力だけで円滑な関係を築くことは難しい段階である。そこで、日々の学校生活の中で、相手を知り、関わり方を学び、信頼関係を築いていくことが必要であると考え、係や当番として協力して活動したり、ルールを決めて仲よく遊んだり、ペアやグループで学習したりする経験を積み重ねてきた。児童は、少しずつ友達作りが上手になり、仲よくすることの楽しさや心地よさを感じ始めている。しかし、自分の楽しさや利益だけを考えて行動したために、相手を悲しませていることに気付かなかったり、普段は仲がよいのに、何らかの理由で仲間はずれが生じてしまったりすることがある。そこで、道徳の授業で、「友達と仲よくすること」について今より一歩深く考えさせていきたいと思う。

本資料は、泳げないりすを一人置いて遊びに行ったかめ、白鳥、あひるの3人が、「やっぱり、りすさんがいたほうがいいね。」と気づき、りすのために話し合い、行動する物語である。みんなで仲よくするためにどんな気持ちや考えが大切であるかを話し合い、考えを深めさせていきたい。また、役割演技を通して、登場人物の気持ちを体験させ、友達のことを考え、友達のために行動することが、みんなの楽しさや嬉しさにつながることに気付かせていきたい。

(4) 展開

過程	学習活動と主な発問	予想される反応	教師の支援
導入 (5)	1 本時のめあてをつかむ。 ○仲よしてどんなことですか。 ○みんなで仲よくするために大切なことは何かを考えていきましょう。	・けんかをしない。 ・ダメって言わない。 ・楽しく遊ぶ。 ・譲り合う。	○事前のアンケートで本時に関わる実態を把握しておき、児童の変容を捉える助けとする。 ○本時で考えていくことを明確にする。

<p>展開 (10)</p>	<p>2 問題を見つける。</p> <p>○このお話で、気になるところはどこですか。(なぜですか。)</p>  <p>○「りすさんは、泳げないからだめ」と言ったとき、3人はどんなことを思ったのでしょうか。</p> <p>○りすさんはどんなことを思ったでしょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・3人がことわったところ。(りすのことを考えていないから。) ・りすさんが一人ぼっちになってしまったところ。(可哀想だから。) ・泳げないから、仕方がない。 ・おぼれると危ない。 ・早く島へ行って遊びたい。 ・ちょっと可哀想。 ・一緒に遊びたいな。 ・悲しい。友達なのに。 ・ぼくのこと嫌いなのかな。 ・ぼくも泳げればいいのにな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○1場面を絵とカードを提示しながら語り聞かせ、登場人物、条件・状況を押さえる。 ○気になることを自由に言わせながら、仲よしという視点から考えて、問題とすることに気付かせていく。 ○問題と感じる行為をしている3人の気持ちを考えさせることで、友達を悪意なしに仲間はずれにしているときの気持ちを考えさせる。 ○一人ぼっちになってしまったりりすの気持ちを考えさせることで、仲間はずれになってしまったときの気持ちを考えさせる。
<p>(20)</p>	<p>3 みんなで仲よくすることについて、考えを深める。</p> <p>○「やっぱり、りすさんがいたほうがいいね」と気付いた3人。さて、3人はどんなことを考えたでしょう。(中心発問)</p> <p>白鳥、あひる 「でも、りすさんは泳げないからな。」</p> <p>かめ しばらくしてから、 「うん、いい考えがある。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・りすさんは、どうしているかな。 ・りすさんに悪いことしちゃった。 ・りすさんに謝ろう。 ・一緒に遊びたいけど、りすさんは泳げないからどうしよう。 ・島で遊ぶのはあきらめようかな。 ・りすさんも連れてきたいな。 ・何かいい方法はないかな。 ・そうだ。ぼくにできることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○島で遊んで楽しいはずなのに、なぜ楽しくないのか問い中心発問につなげる。 ○一人一人がしっかりと考えることができるよう、書く時間をとってから話し合いに入る。 ○いろいろな意見を認めながら、りすのことを心配する気持ちや後悔が楽しくない理由としてあることに気付かせていく。 ○「でも、りすさんは泳げないからな。」と言う白鳥とあひるに対し、かめは、りすのために自分にできることはないかと考えていることに気付かせ、ねらいにせまる発言を引き出ししていく。

	<p>○りすさんを背中に乗せて島へ行くみんなは、どんなことを話しているでしょう。この場面を白鳥、あひる、かめ、りすになってやってみましょう。</p> <p>○みんなで仲よくするために、どんな気持ちが必要だと思いますか。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・りすさん、一緒に行こうね。 ・島は楽しいよ。 ・みんなで一緒に遊ぼう ・見守っているから安心してね。 ・友達を一人にしない。 ・仲間に入れてあげたい。 ・助けてあげたい。 ・友達のために、できることはないかな。 	<p>◎りすのことを心配したり、りすのために、何とかしようと考えたりしている。 (発表、ワークシート)</p> <p>○台詞を言うだけでなく、自分の言葉を付け加えてよいことを伝える。役割演技を通して、自分の考えや思いを語れるようにする。</p> <p>○言葉を補ったり、板書を見直したりしながら、大切だと思う気持ちや考えを整理する。</p>
<p>終末 (10)</p>	<p>4 学習を日常につなげる。</p> <p>○みんなで仲よくしている場面を紹介します。 (児童の好ましい姿の写真など)</p> <p>○振り返りカードを書きましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・○○だ。なつかしい。 ・あのとき、楽しかったよね。 ・助けてあげる。 ・友達のために、できることはないか考える。 ・みんな一緒に。 	<p>○自分を肯定的に捉え、意欲をもてるようにする。</p> <p>◎友達のために考えたり、行動したりすることの大切さにふれ、自分がこれからしていこうとすることを書いている。 (振り返りカード)</p>

板書（展開部分）



(5) 他の教育活動との関連

- 国語科 「みんなとたのしく」
 - ・自己紹介やゲームを通して、お互いを知り、楽しさを味わう。
「お手がみ」
 - ・友達や友情をテーマにしたお話を読み、紹介し合う。
- 生活科 「校外学習 ～千葉市動物園～」
 - ・校外学習の計画について、お互いの意見を尊重して、話し合う。
 - ・校外学習を振り返り、友達との楽しかったことをカードに書く。
「わたしの1年間」
 - ・自分の成長に気付くとともに、関わりのあった人達に、感謝の手紙を書く。
- 学級活動「さあ！2学期が始まるよ（構成的グループエンカウンター）」
 - ・夏休みの紹介や『こっちにあつまって』のゲームを通して、友達の新たな面を知り、もっと仲よくしようという意欲をもつ。

2 事後検討会

(1) 授業記録

T 仲よしってどんなことですか。

S けんかをしないで仲よくする。

S 一緒に遊んでお話しする。

S チームワークを広げる。

T みんなで仲よくするために大切なことは何かを考えていきましょう。

T*口演法で資料提示①

T ここまでのお話で、「えっ？」って思うところはどこですか。

S 遠回りしていけばいいのに。(S まわりが水に囲まれてるよ。)

S 橋を作ればいいのに。(S 子供だけじゃ無理かも。)

S 体に乗せていけばいいのに。(S 溺れたらどうしよう。)

S 置いていくのはちょっと・・・。

T みんなは、りすさんをおいていくのはおかしいって思っているのかな。

S だって、りすさんがかわいそう。

S だれもりすさんのことを考えていない。

T 一人ぼっちになったりすさんは、どんなことを思っているのかな。

S 悲しい。

S 遊びたかったのに。

S もう友達じゃないみたい。

T このあとどうなるかお話の続きを聞いてね。

T*口演法で資料提示②

「やっぱり、りすさんがいたほうがいいね」と気付いた3人。さて、3人はどんなことを考えたでしょう。(中心発問)

S*ワークシートに書いてから発表

S なんだか悲しいな。

S りすさんを連れてくれば楽しかったかもしれない。

S りすさんを連れてきて一緒に遊びたいな。

S りすさん、怒っているかな。

T*場面絵を使って資料提示③

T りすさんを背中に乗せて島へ行くみんなは、どんなことを話しているでしょう。この場面を白鳥、あひる、かめ、りすになってやってみましょう。

役割演技

S (白鳥、あひる、かめ) 昨日は背中に乗せてあげなくてごめんね。一緒に行こう。

S (りす) ありがとう。

S T (りす) 昨日は遊んでくれなかったのにどうして?

S 4人のほうが楽しいから。

S みんなで遊ばないとつまらなかったから。

S りすさんがさみしいかなって思ったから。

振り返り

T みんなで相談してきめたのですね。今、どんな気持ちですか。

S (演者・白鳥) 一緒に安心した。楽しい気持ち。

S (演者・あひる) りすさんがおこってなくてよかった。許してくれてほっとした。

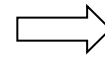
S (演者・かめ) りすさんが喜んでくれていい気持ち。

S (演者・りす) ありがとう。やっぱり友達。

S (観客) みんな楽しそう。

S (観客) あやまったのがいい。

S (観客) りすさんがすごく嬉しいと思う。



学習の整理

T はじめの4人と最後の4人とどこが違いますか。(場面絵と仲よしハートを示しながら)

S はじめはみんな楽しそうじゃないけど、最後はみんなが笑ってる。楽しい感じ。

S はじめはハートが青。(青が多いハート) 最後はハートが赤。

T なぜ、そうなれたのでしょうか。なかよしのためにはどんな気持ちが必要かな。書いてください。

(2) 授業の感想

(児童の感想)

- ・ほかに方法があるかもしれないから、「だめ。」と言わない。
- ・仲間はずれにしない。遊ぼうって言われて無理なら、その子も入れてできる方法を考える
- ・友達ともっと仲よくするには、人のことを考えることが大切。やさしく親切にする。仲間はずれにしない。
- ・やさしい気持ちが必要。答える前にどうにかできることがあるか考える。
- ・時々、仲間はずれみたいなことをしちゃうけど、相手が悲しい気持ちになっているって思った。自分もされたら嫌だし、仲間はずれにして遊んでも楽しくない。
- ・友達と仲よくするために大切なことを考えるのは難しかったけど楽しかった。
- ・かめの役になってお話しできてよかった。また、やってみたい。
- ・りすの役になってお話しするときすぐに言えなかったけど、考えたら言えたからほっとした。

(保護者の感想)

- ・1年生なりにいろいろなことを考えていることが分かりました。
- ・自分の考えを話すことを生き生きと行っていました。(役割演技の場面)
- ・話す言葉が決まっていなくても、お互いに言葉を言い合っていました。お話の中の人物になって話すことを楽しんでいるようでした。
- ・自分の気持ちや考えを話すことをためらっているように感じました。違う立場の人(本時ではりす)の気持ちを想像することは難しそうでした。
- ・道徳の授業で学んだことを普段の生活の中で思い出してくれると嬉しいです。

3 本事例の活用に関する留意点

- (1) 事前のアンケートや既習の資料を提示しておき、学習を振り返ることができるようにする。
- (2) 授業のはじめに、本時は仲よしについて新たな発見をしていこうと促すことで児童に目的意識をもたせるようにする。
- (3) 資料の中から誰がどんなことで困っているか考えさせ、問題だと思うことを見出させることで児童の問題意識を大切にしたい授業づくりをめざす。
- (4) 役割演技を通して、登場人物の心の葛藤や揺れ、仲よくできたときの気持ちを体験させ、ねらいに迫れるようにする。
- (5) 見えない心を見えるようにする工夫として、ハート型に仲よしの気持ちを赤で仲よしでない気持ちを青で示した仲よしハートを用意した。仲よし度の変化はどんな心から起きたことなのかを考えさせたることで、児童が学びを振り返ったり考えを深めたりすることができる。
- (6) 資料から学んだことを日常に生かすため、終末では、児童の好ましい姿を記録した写真やエピソードなどを紹介する。友達への手紙や歌などで余韻を残して終わる工夫も考えられる。