

10組（知的障害学級） 道徳科学習指導案

1 題材「みんなに合わせる‘友情’」 2-(3) 友情、信頼

(1) 資料名「みんなに合わせる‘友情’」 (NHK for school 『ココロ部』)

(2) 題材構想

本学級は、知的障害特別支援学級で、2年生の生徒2人、3年生の生徒6人が在籍する。それぞれの生徒の特性は、表のとおりである。

生徒	学年	備考
生徒A	2年	まじめで何事も真剣に取り組むが、自分の思っていることを言うのが苦手である。
生徒B	2年	心優しく誰にでも親切にすることができるが、大人しく、自分から友達に話したり伝えたりすることができない。
生徒C	3年	進路に向けて、授業に意欲的に参加し、係の仕事もがんばっているが人の気持ちや考えを読み取ることが苦手で、トラブルになることがある。
生徒D	3年	クラスのリーダーとして、他の子を引っばっているが他の子にきつく注意してしまうことがある。スマートフォンも使用している。
生徒E	3年	明るく礼儀正しいが、人の気持ちを理解できず、ちょっかいをかけてトラブルになることがある。
生徒F	3年	何事も積極的に取り組むことができるが、勘違いすることが多い。
生徒G	3年	係の仕事をまじめに取り組んでいるが、自分の考えに自信がもてず、周りに流されることがある。
生徒H	3年	やさしく誰にでも親切にできるが、不登校傾向 2学期から登校できていない。

本学級は仲がよく、朝会った友達に進んであいさつしたり、困っている友達がいると助けたりでき、思いやりが感じられる。しかし、相手の気持ちを考えることができず、ささいな言葉遣いやちょっかいでけんかになる生徒や、自分が本当に思っていることを仲間に伝えられず、周りに流されてしまう生徒もいる。どんなことをしたり、言ったりすると相手に嫌がられるかまわりの人の気持ちを考え、自分や友達のために正しいことを言うことができる力を身につけさせたい。

本題材「みんなに合わせる‘友情’」では、主人公のコジマくんが、スマートフォンの無料通信アプリで仲間はずれにされたナナミやタイキを他の友達に合わせて仲間はずれにするか、自分も仲間はずれになることを覚悟でかばうか迷う話である。資料が動画であるので本学級の生徒にとっても分かりやすく、話の内容も理解しやすい。スマートフォンの無料通信アプリを使っていなくても、この話と似たような善悪を判断する場面を経験した生徒たちは多いと考えられる。自分だったらどうするか、自分事として考えることで、本当の友情とは何か考えていくことができると考えた。

本校の研究は「未来をたくましく生きる力を育む教育の創造」である。実生活に結びついた事象に対して、主体的に考え、その学びから新しくSOZO（創造・想像）しようとする生徒の育成を目指している。そこで本題材の導入として**修学旅行やスキー学習、体育の授業など、思い出の写真を大型テレビに写し、「友達と何をしているところかな。」「友達とどんな思い出があるかな。」と問いかけることで意欲を高め、学習課題につなげていく。**資料動画のコジマくんがスマートフォンの無料配信サービスでどう返事をするのか考える場面では、コジマくんの身になって考えていくことができるよう、黒板のコジマくんの写真の横に貼る吹き出しを渡し、コジマくんの返事を考えて書くことができるようにする。書いた返事を全体で発表する機会を設け、仲間はずれにされたナナミの気持ちに着目させる。挙手することができなかった生徒も黒板に吹き出しを貼ることで、話し合いに参加することができるようにする。タイキが仲間はずれにされ、本当の友情といえるか考える場面では、ワークシートに考えを書くことができるよう、無料配信アプリのやりとりを黒板に貼っておく。無料通信アプリのやりとりでちょっと気に障ったことで仲間はずれにしまったクラスメイトや、おかしいと思っても言えず、他の仲間に合わせて仲間はずれにしまったクラスメイトがいることに気づかせ、本当の友情とは何か考えていくことができるようにする。授業の最後には、**本時の学習を振り返った上で、SOZOの時間をつくる。**そこで、**本当の友達とは、周りの人たちに流されるのではなく、友達のことを思い、正しいことをきちんと伝えることができるが大切であることに気づき、将来にわたって友達を大切にしていきたいという気持ちをもつことができるようにしたい。**

(3) 題材計画

学 習 内 容	研 究 の 手 立 て	時 間
本当の友達・友情とはなにか考えよう。	(研究の手立て①—A) (研究の手立て②—B)	1

2 ねらい

生徒	
生徒A、B	コジマくんの気持ちをふき出しに書いたり、ワークシートに自分にとっての本当の友達について考えたことを書いたりすることができる。
生徒C	コジマくんの表情から困っていることを理解し、どう返事をするとよいのかを考えることができる。
生徒D	スマートフォンでのやりとりでは相手の顔が見えないため、相手の嫌がることを言うてしまうことに気づき、スマートフォンを使うときは気をつけようという気持ちをもつことができる。
生徒E、F、G	本当の「友情」とは、周りに合わせるのではなく、その人のために正しいことを言うことができることだと気づくことができる。

3 展開

段階	生徒の活動	教師の活動
想像 (5)	1 友達との楽しい思い出を振り返る。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・修学旅行で友達と一緒にディズニーランドに行ってアトラクションに乗って楽しかった。 ・スキー学習で友達といっしょに部屋でカードゲームをして楽しかった。 </div>	「友達との楽しい思い出はなんですか。」 <ul style="list-style-type: none"> ・①友達とのたのしい思い出を振り返り、発表することで意欲を高め、学習課題につなげる。 ・意見が出ない場合は、修学旅行や遠足の写真を見せ、友達との思い出について聞く。 ・Bに前の学校の友達との思い出について聞く。 ・本時の課題を黒板に板書する。
課題 (2)	2 本時の学習課題を把握する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> あなたにとって本当の友達とは何かを考えよう。 </div>	
展開 (25)	3 「みんなに合わせる‘友情’」の前半を視聴する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 4 コジマくんはなぜ困っているのか考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・ナナミがかわいそうだけど、それを言ったらみんなに嫌われそう。 ・言った方がいいけど、なんか言いにくい。 </div> 5 コジマくんはどう返事をしたらいいか考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・そう思わないよ。友達をばかにするつもりで言ったわけじゃないよ。 ・そう思わないよ。ナナミは遊園地に行けるみんなのことがうらやましかったんじゃないかな。 ・そんなことないけどナナミも「みんなヒマでいいね」が余計だよ。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・動画「みんなに合わせる友情」の前半を流す。 ・コジマくんの状況を理解できるよう、困っているコジマくんの写真を黒板に掲示し、どんな表情かCに聞く。 ・「コジマくんはなぜ困っているのでしょうか。」 ・大型テレビに前半の重要場面の写真を写して整理させ、考えさせる。 ・「あなたがコジマくんの立場なら、どう返事をしますか。」 ・②コジマくんの気持ちになって考えやすいよう、吹き出しを配付する。そしてコジマくんの気持ちを書かせ、発表とともに黒板のコジマくんの写真に子供たちが書いた吹き出しを貼る。(研究) ・自分の考えを言うのが苦手なAとBは、吹き出しを貼ることで授業に参加できるようにする。 ・動画「みんなに合わせる友情」の後半を流す。 ・「なぜ、タイキはなかまはずれにされたんだろう。」 ・なぜ、スマホだと次々に悪口を言ったり、仲間外れにできたりするのかスマホを持っているDに問いかける。
整理 (8)	6 「みんなに合わせる‘友情’」の後半を視聴する。 7 なぜ、タイキが仲間はずれにされたのかを考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・タイキがナナミをかばって「仲間はずれはやめよう。」と言ったから他の子たちから仲間はずれにされた。 ・前から、タイキはいい人ぶっているとケンが言ったから。 </div> 8 タイキが仲間はずれにされた場面で、本当の友達といえるのか考える。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・本当の友達とはいえない。仲間はずれにしていくのはよくない。 ・本当の友達といえない。本当はそう思っていないのに、他の子に合わせるのをおかしい。 </div> 9 自分にとっての本当の友達について考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・何があっても自分の味方でいてくれる人。 ・他の友達に流されず、本当のことを言ってくれる人。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・「これって本当の友達といえるのかな。」 ・②C、E、Fも考えることができるよう、動画の後半のラインのやりとりを黒板に貼る。 ・Dがワークシートに考えを書けていたら、どういふことか問いかけ、称賛することで発言につなげる。 ・「あなたにとっての本当の友達とは何ですか。」 ・ワークシートに自分の考えを書かせる。 ・Gがワークシートに自分の考えを書けていたら称賛することで自信をつけさせ、発表につなげる。

創造 (10)	<p>10 本時の学びを終え、SOZOし、発表する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・友達がタイキミたいなめにあわないよう大切にしたい。 ・スマホを使うときは、友達が傷つかないよう気をつけて使いたい。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・③本時の学習を終えて、友達について考えたことをワークシートに書いて発表するよう指示する。(研究) ・生徒の意見に自由にかかわる場を設けて、考えを広げて時間を閉じる。
------------	--	--

4 評価

生徒	評価
生徒A、B	自分にとっての本当の友達について考え、意欲的にワークシートに書くことができたか。 —活動9の様子から
生徒C	コジマくんの表情からどう返事をするよいか理解して考えることができたか。 —活動5の様子から
生徒D	スマートフォンで悪口を書くことは、本当の友達とはいえないことに気づくことができたか。 —活動8の発表から
生徒E、F、G	コジマくんの立場に身を置いて、本当の友達について考えることができたか。 —活動5、8の発表から