

第2学年

道徳科学習指導案

- 1 主題名 よいことをすすんで〈A(1) 善悪の判断, 自律, 自由と責任〉 1時間完了
資料名「ぼく, よびにいつてくる」 出典 「2年生のどうとく」 文溪堂

2 構 想

本学級の児童は, 自分の意見や考えを素直に言葉に表したり, 相手に伝えたりする児童が多い。また, 褒められることで積極的によいと思ったことを行おうとする姿が見られる。しかし, 資料「おばけ学校のきまり〈C(1) 規則の尊重〉」を扱った授業では, 「怒られるからルールを守る」「怒られたくないからルールを守る」という意見が多く, 自分がよいと思ったからという理由で進んで行動する意識が低く, 他律的である。

本資料「ぼく, よびにいつてくる」は, 6匹のたぬきたちがサッカーをしようとしている場面から始まる。そこへ, ポンタが遠くから走ってくるが, 数が半端になるので隠れてしまう。少し迷った主人公ポコは, しっぽを少し見せて石に化けるが, ポンタは気付かず行ってしまう。みんなは再び遊び始めるが, ポコはポンタのことが気にかかり, 思い切って「やっぱり, ポンタも入れよう」と言う。タヌキちにいらまれても, もう一度同じことを言って駆け出すポコに他のたぬきも自分のしたことに気付き追いかけるという話である。一度だけでなく, 二度も勇気を出す場面があることでポコの心の葛藤を感じることができる資料である。主人公の気持ちに共感することによって, 周りの雰囲気や友達に流されることなく, 自分がよいと判断したことは, 勇気をもって行動しようという気持ちが高まるだろう。

本単元の導入では, 自分自身の行動を振り返る場を設けるために「友達がいけないことをしていたらどうしているか」と問いかける。登場人物の絵を貼り, 紹介してから範読に入ることによって, 児童が登場人物に親しみを感じながら資料に入り込むことができるようにしたい。そして, 本資料の感想を尋ね, 児童が気になったところを取り上げる。児童と一緒に学習課題を設定することで, 児童の「話し合いたい」「考えたい」という気持ちを高めたい。学習課題が教師の意図するものと違うことも考えられるため, 話し合いの中で, 本時の内容項目である「善悪の判断」を話し合いの途中で見失わないように発問を準備しておく。常に, 善悪の判断につながる発言を見逃さないようにしながら, 「石に化けているときのポコの気持ち」を問いたい。「しっぽに気付いてほしい」という発言が出たら, 気付いてほしい理由を問い返すことで「隠れるのはよくないと思いながらも隠れてしまっている」というポコ的心情をおさえる。また, 「いらまれたときのポコの気持ち」では, 児童からの「こわい」など, ポコの迷いにつながる発言を中心に何がこわいのか問い返し, 「こわい。でも言いたい」というポコの心の葛藤に共感できるようにしたい。そして, 初めは判断に迷ったけれど, 二度の勇気を出して言うことができたことから, 「よい行動を起こしてよかった」「みんなが分かってくれてうれしい」というポコの気持ちの変化に共感させたい。そして, これからの日常生活で, 迷っても自分がよいと思ったことは行動しようとする心情の高まりを期待したい。

3 本時の指導

(1) 目 標

主人公の気持ちに共感しながら, 自分がよいと判断したことは自分から進んで行動する大切さに気付くことができる。
(思考力・表現力・判断力)

(2) 準 備

- ① 児童 筆記用具
- ② 教師 登場人物の絵, 範読資料, 場面絵, ワークシート

(3) 本時の授業における「学びを深めた児童の姿」の定義

自分がよいと判断したことは勇気をもって進んで行動しようとする心情が高まった姿

(4) 深い学びを達成するための手だて

- ① タヌキチの気持ちに関する補助発問を用意しておくことで、善悪の判断について話し合ったり考えたりできるようにする。
- ② タヌキチがにらむ場面の役割演技を入れることで、ポコのタヌキチに対するこわいという気持ちに共感し、葛藤を感じられるようにする。

(5) 展 開

時間	児 童 の 活 動	教師の手だて・支援
導入 10分	1 友達がいけないことをしているところに出合ったらどうしているかを考える。 ・注意する ・嫌われるのが嫌だから、何もしない ・先生に言う 2 資料「ぼく、よびにいく」の範読を聞き、感想を発表する。 3 学習課題を決める。	・資料や本時の内容項目である「善悪の判断」につながるような発問をする。 ・登場人物や話の内容を理解しやすいように、はじめに登場人物を紹介してから範読に入る。 ・気になっているところ、話し合いたいところがどこかを考えながら児童と学習課題を決める。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> どうしてポコははじめはかくれたのに、よびに行くことにしたのかな </div>		
展開 25分	4 ポコの気持ちについて話し合う。 ○石に化けている時どんな気持ちだったのかな。 ・バレるかも。バレた方がいいな。 ・ポンタがかawaiiそうだ ・どうして隠れなきゃいけないの ・仲間外れにするの嫌だな ・ひどいこと（仲間はずれ）をしている気がする ◎タヌキチににらまれたポコはどんな気持ちだったのかな。 ・どうして怒るの ・タヌキチひどい ・ぼんたがかawaiiそうだ ・タヌキチが怖い ・嫌われるのは嫌だな ・けんかになったらどうしよう	<個人思考の場> ・学習課題について一人で考える時間をとる。 ・隠れているときの気持ちについての意見が出たら、隠れているときのポコの気持ちに焦点を当てる。 ・「仲間はずれは嫌だ」「しっぽに気付いて」の発言が出たら「嫌なのにどうして隠れているの」「やめようと言えればいいじゃない」と問い返し、言えなかったことに気付くようにする。 ・「言えなかった」ことに気付く発言が出たら、理由を問い返し、言えない気持ちをしっかりとおさえる。 <主発問> <対話の場> ・教師がタヌキチ、児童がポコとして役割演技をし、実際ににらまれる経験をしたり見たりすることで、にらまれたときの気持ちを考えられるようにする。 ・自分の考えをペアで伝え合ってから、全体発表をする。

<p>整理 10分</p>	<p>○みんながついてきてくれた時、ポコはどう思ったかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・早くポンタを探しに行こう ・これで、みんなで遊べるぞ ・みんなが仲間外れはよくないと分かってくれてうれしい ・よいと思ったことを言ってよかった ・やっぱり仲間外れをやめるのは正しかったな <p>5 板書を振り返る。</p> <p>6 振り返りをする。</p> <div data-bbox="333 1301 839 1451" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>これからは、いけないと思ったらやめたり、「だめだよ」と教えてあげたりしたいと思いました。</p> </div> <div data-bbox="333 1469 839 1742" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>前、授業中に、だめだと分かっていたけど友達が遊んでいたことが楽しそうで僕も一緒に遊んでしまったから、自分がよくないと思ったら、のっかるのではなく注意したいです。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・「もう一度言おうかなやめとこうかな」という心の葛藤をおさえられるように、「こわい」という意見が出たら、なぜこわいのか問い返しをする。 ・「～してよかった」「～がうれしい」と理由を言うことができた児童を称賛する。 ・「よかった」「うれしい」のみの意見に対しては「何がよかったの」詳しく問い返すことで「勇気を出してよかった」という気持ちに気付くことができるようにする。 ・「善悪の判断」に関する意見が出なかったら、「なぜ仲間たちはついてきてくれたのか」を問い、「善悪の判断」に関して考えられるようにする。 <p>〈振り返りの場〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポコの心の葛藤である「言いたいけどこわくて言えない」ことや「勇気を出してよかった」「よくないと思ったことは言ってよかった」というキーワードを拾いながら板書のまとめをし、本時のねらい「善悪の判断」に触れた振り返りにつなげるようにする。 ・「今日の学習を通して、これからの自分はどうのようにしていきたいかな」と具体的に書くように助言する。 ・本時のねらいを捉えた振り返りを書いている児童を意図的に指名する。
-------------------	--	---

(6) 評価

主人公の心情に共感したり、友人の意見を聞いて考えを深めたりし、迷う気持ちがあっても自分がよいと判断したことは、勇気を出して行動しようとする気持ちが高まったか。

(活動4, 5, 6の児童の様子, 活動6の記述から)

4 板書計画

ほくよびにいく

友だちがいけないことをしていたら...

ちゅういする
先生に言う
何もしない

タヌキ ポコ ポンタ

どうしてポコは、かくれたのによびにいったのかな。

ほんども、なかにまじり入れてみよう。

かわいいそう どうし しぼ出す

にらまれた

よびにいく ずかしい

どうして...
気をつけて
いっしょにあそびたい
きられるかも
言えない
しんかになる

いやだ
こわい
おこちゃった...
言わないうかた

どうしてにらむの...
いっしょにあそびたい
ながまはずれ いや

早くがそう
ついでに
ついでに

なかがまはずれ

だめなことばだめと言う!