第１学年○組　道徳科学習指導案

平成２９年１１月３０日

　　　指導者　　○○　○○

１　主題名　善悪の判断、自律、自由と責任　Ａ－（１）

２　主題設定の理由

（１）ねらいとする価値について

本主題の内容項目は、本校の道徳重点目標の一つである「よいことと悪いことの区別をし、よいと思うことを進んで行うこと」をねらいとしている。多様な価値観と選択の自由をもつ社会で主体的に生きていくためには、人としてやってはいけないことと、積極的に行うべきことを正しく区別する判断力が欠かせない。低学年の段階から、人に流されることなく自ら正しいと信ずるところに従って行動する大切さを知り、よいと思ったことを進んで行う意欲を高めさせたい。

（２）児童の実態

本学級は、明るく素直な児童が多い。まだ幼く、指示通りにやればできることには楽しく参加できる。またやり方に慣れて安心できれば、整理整頓や時間遵守など難しいことにも、粘り強く取り組もうとすることができる。その反面初めての取組や集中力のいる活動、また自分の意見発表など、自信がないことに関しては尻込みしてしまい、よく考えず人につられて行動しがちな様子が見受けられる。特に「間違っていそうで心配」という場面では、なかなか自分の意見を言い出せないことが多い。

そこで、国語科や算数科の学習において相互指名により友達の意見に付け足しをし、みんなで考えを深化させる活動を取り入れるようにしてきた。「どうしてそうなるのか｣｢ここを見て何か気づいたことは」と粘り強く考えを引き出すようにして、自分たちで納得できるところにたどり着いたときの爽快感と相手を認め賞賛する気持ちを味わわせることで、できたという喜びが増えてきていると感じる。また朝の会などでいろいろな事例の話をし、「自分だったら…」とふりかえることの大切さに気付かせようとしている。本主題の学習でも、登場人物の気持ちに自己投影して成功体験を共有したり、安心して意見を出し合える手立てを取ったりすることにより、自分で決めて行動してみようする意欲をもたせたい。

（３）教材について

入ってはいけないと言われている裏山に「秘密基地があるから二人で行こう」と誘われたぽんたが、止めても入っていくかんたに「ぼくは行かないよ。だってあぶないから」とはっきり告げる話である。「ぼくも遊びたい｣｢仲良しのかんたが誘ってくれている」という気持ちに負けず「裏山は危ないから行かない。よく考えて決めた」とはっきり告げたぽんたの言葉で、かんたも行くことを止め公園で楽しく遊んだ話を通して、気持ちのよい生活を送るためにはどのように考え行動したらよいのかについて考えを深めさせたい。

（４）考え、話し合う道徳の実現について

《教材提示》・パペットを利用して児童に話の展開を理解しやすくする。

《教材提示》・結果に近い方の考えを選ぼうとするのではなく、自分の意見が素直に出せ《教材提示》・るよう、ぽんたが行動を起こす前と後に分けて教材を提示する。

《授業形態》・コの字隊形の机配列で互いの顔が見えるようにし、意見を聞き合う。

《教材提示》・登場人物のお面を使ったロールプレイを取り入れて児童がぽんたとかんた《教材提示》・の役割演技を行う。自分がその立場だったらどうするか自己投影して考え《教材提示》・登場人物がどのように考えて行動したのか表現できるようにする。

《発問の　　・ 「自分も遊びたい｣｢仲よしの子が誘ってくれるから行きたい」と、ぽんた工夫》　の考えが裏山へ行く方に傾く場面に気づかせる揺さぶりの発問をして、《教材提「それでもよくないことはしない。よいと思った方に決める」という児童《教材提の考えを引き出すようにする。

《よりよい　・ 赤白帽子を使って「行く｣｢行かない｣｢迷っている」という自己の考えの立評価》　場を明確にする。その上でそう考えた理由を友達と出し合うことにより、　　　　自他の考えの違いを確かめられるようにする。

３　本時の指導

（１）教材名　「ぽんたとかんた」『わたしたちの道徳　小学校１・２年生』（文部科学省）

（２）本時のねらい

よいことと悪いことの区別をし、よいことを進んで行おうとする態度を育てる。

（３）準備・資料

・　教　師：パペット、お面、場面絵

・　児　童：赤白帽子

（４）　学習指導過程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 段階  時間 | 学　習　活　動 | 主な発問や予想される児童の反応 | 指導上の留意点 |
| 導入  ３  分 | １　本時の教材「ぽんたとかんた」のパペット劇(前半)を視聴して、登場人物がしたことを話し合う。 | 誰と誰が出てきましたか。何をしましたか。か。  　・ぽんたとかんたは大の仲良しで、一緒に遊ぶ約束をした。楽しみだよね。  ・秘密基地って面白そう。だからかんたは行きた  　いんだね。  ・かんたに裏山の秘密基地に行こうと誘われた。  ・ぽんたがだめだと言ったのに、かんたはさっさと入っていった。 | ○　大の仲よしと遊ぶ約束をしている嬉しさや秘密基地の魅力を話し合わせることで、登場人物の気持ちに共感しやすくする。 |
| 展開  39  分 | ２　ぽんたの考え  たこ とを 話 し  合う。  ３　パペット劇(後半)を視聴して話し合う。  (１)　大声で「行かないよ」と言ったぽんたの気持ち  (２)　かんたの言  葉を聞いたぽ  んたの気持ち  (３)　二人がよい気持ちになれた理由を考えて発表する。  ４　自分で決めてよかった経験について、またこれから自分で決めていこうと思うことについて話し合う。 | 一人になったぽんたが考えていたのは、どんなことでしょう。  行きたい  　・秘密基地って面白そうだから行きたいな。  　・かんたと遊びたいよ。  　・かんたが行くならぼくもついて行こうかな。  　・きっと大丈夫。  行かない    　・裏山は入っちゃいけないんだよ。  　・叱られるよ。  　・あぶないからだめだよ。  迷っている  　・かんたが一人で行っちゃった。大丈夫かなあ。  　・かんたと秘密基地で遊びたいけど、裏山には入  っちゃいけないって言われてるし…どうしよう。  　どうしてぽんたは大きな声で「行かないよ」  と言ったのか、かんたに説明してみましょう。  かんた  ぽんた  ぽんた、どうしたんだい。  ぼくは行かない。  よく考えて決めたんだ。  だって○○○○だから。  ぼくは行かないよ。  そうか。  ○○○○だから  行かないんだね。  　・いけないことすると怒られるからだよ。  　・家の人が心配するから行かないよ。  　・行ったら危ないよとかんたを止めたかったんだ。  ・行かない方がいいと自分で決めたからだよ。  かんたも「行かない」と自分で考えて決めました。それを聞いたぽんたはどんな気持ちになったでしょう。  　・  　・とてもうれしいな。  　・言ってよかったな。  　・安心したよ。  　・もどってきてくれてありがとう。  ・これで一緒に遊べるね。  ・よく考えてよかったな。  ・かんたともっと仲よしになれると思ったよ。  　秘密基地に行かなくてもよい気持ちになれたのはどうしてでしょう。  　・一緒に遊べたから。  ・裏山に行かないと決めたから。  　・自分で考えて決めたから。  　・ぽんたが止めてくれたからだけど、かんたも自分でよく考えて行かないって決めたところからいい気持ちになれた。  　みんなでよい気持ちになるために、自分で決めて「やってよかった｣｢やめてよかった」と思ったことはありませんか。また、これから「自分で決めてやっていこう」と思うことはありませんか。  　・当番じゃないけど、のびのびタイムに給食の台ふきとバケツを用意してあげた。  　・教室そうじが早く終わったら、棚に入れてあるみんなの体操服袋を整頓した。  　・雨の日に、ぬれている渡り廊下を走らなくてよかった。  　・チャイムが鳴っても立って話している人がいたら「準備しようね」と注意してみようと思う。 | ○　｢行きたい(白)｣｢行かない(赤)｣  ｢迷っている(かぶらない)｣に帽子を色分けし、立場を明らかにして自分の考えたぽんたの言葉を隣の児童に話させる。  ○　二人の色が同じ場合でも考え方はたくさんあることに気づかせる。また、別の立場での考えも浮かんだときには、他の色の帽子に変えて話してよいことを知らせる。  ○　ぽんたとかんたのお面をつけてロールプレイをさせ、ぽんたの気持ちを話させる。  ○ 話型を小黒板に  示す。  ○　「よく考えて決めた｣｢自分で考えて決めた」という二人の言葉に着目させて、迷ったとき判断を人に委ねるのではなく、自分でよく考えて決めることが重要だということに気付かせる。  ○　自分だけではなくてみんなでいい気持ちになるためには、人に怒られるからとか誰かに言われたからという理由で決めず、自分で決めて行動しようという気持ちをもたせる。  ○　普段の学校生活を振り返ることで、今後は自分で決めてよいと思うことは進んでやろうという気持ちをもたせる。 |
| 終末  ３  分 | ５　学習の感想を言う。 | 今日の道徳の学習の感想を話しましょう。 | ○　学習した中で、気付いたことや楽しかったことを発表させる。 |

（５）評価

・　人に流されず、自分で決めて行動する大切さに気付くことができたか。

（話し合いの様子・発表）

・　よいと気付いたことは自分からやろうとする気持ちを高めることができたか。（発言）