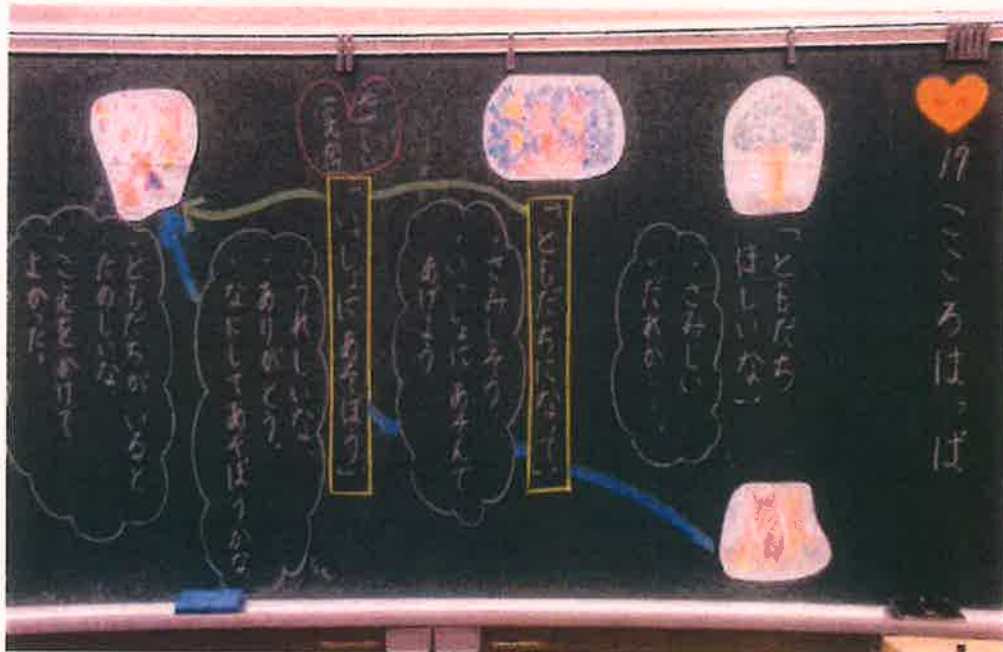


#### IV 中堅教諭資質向上研修(道徳)



## 第1学年 道徳学習指導案

令和4年10月7日(金)5校時

1年2組 計28名

指導者 太田 真弓

1 主題名「友達っていいな」【内容項目 B 友情, 信頼】

2 教材名「こころはっば」出典(東京書籍株式会社)

3 主題設定理由

(1) ねらいとする道徳的価値

第1学年及び第2学年の内容の「B 友情, 信頼」は「友だちと仲よくし、助け合うこと。」である。

友達は、家族以外で特に深い関わりをもつ存在であり、友達関係は共に学んだり遊んだりすることを通して、互いに影響し合って構築されるものである。また、世代が同じもの同士として、似たような体験や共通の興味や関心を有することから、互いの考え方などを交え、豊かに生きる上での大切な存在として、互いの成長とともにその影響力を拡大させていく。

児童にとって、友達関係は最も重要な人間関係の一つであり、友達関係の状況によって学校生活が充実するか否かが方向づけられることも少なくない。よりよい友達関係を築くには、互いを認め合い、学習活動や生活の様々な場面を通して指導することが大切である。

低学年の児童においては、幼児期の自己中心性から十分に脱しておらず、友達の立場を理解したり自分とことなる考えを受け入れたりすることが難しいことも少なくない。身近にいる友達と一緒に、仲良く活動することのよさや楽しさ、助け合うことの大切さを実感できるよう、友達と一緒に活動して楽しかったことや友達と助け合っただけよかったことを考えさせながら、友達と仲良くする大切さを育てていくようにしたい。

(2) 児童の実態(児童観)

学校生活にもだんだんと慣れてきて、元気よく生活している。学級内には、複数の保育園や幼稚園から集まった児童が在籍しているが、入学当初から声をかけ合い、一緒に遊んだりする活動がみられた。しかし、遊ぶ友達が固定化していたり、自分から進んで声をかけ、一緒に活動することをためらう児童もいる。また、幼児期の自己中心性から十分に脱しておらず、けんかになることも少なくない。

道徳の授業においては、自分の考えを持ち伝え合うことが少しずつできるようにな

ってきた。自分の考えや気持ちを言語化することが苦手な児童もいるが、友達の考えを聞くことにより、言葉にして伝えることができるようになってきている。

### (3) 教材観

本教材は、友達を欲しがりのししくんに、うさぎちゃん、たぬきくん、きつねくんの3匹が「ともだちになって」と声をかける話である。友達ができる喜びや、優しく声をかけられることのうれしさを、みんなの心の声によって色を変える「こころはっば」の木の様子を通して考えることができる。

## 4. 本時の学習

### (1) ねらい

友達と進んで関わり、仲良くしようとする心情を育てる。

### (2) 授業の工夫

中心発問部分で、役割演技を取り入れることにより、友達がいることのよさを実感できるようにする。

### (3) 学習指導過程

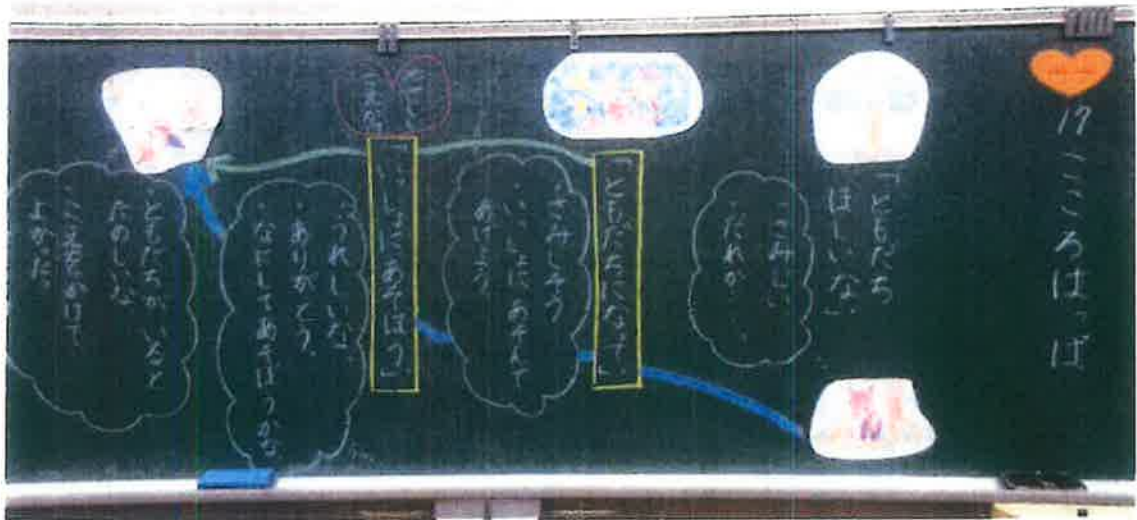
段階	学習活動	◎中心発問 ○発問 ・児童の反応)	・指導上の留意点 ◇評価(方法)
導入 5分	1 小学校に入学し、どのように友達ができたか思い出す。	○小学校に入学して、どうやって新しい友達ができましたか。 ・友達がさそってくれた。 ・一緒にあそぼうと言った。	・教材の動物たちの行動をより身近に感じるように、児童のこれまでの友達との関わり方を想起させる。
展開 25分	2 「こころはっば」を読んで話し合う。 (1) 教師の範読を聞く。 (2) いのししくんの気持ちとこころはっばの色を考える。	○いのししくんは、どんなことを想いながら、「ともだち、ほしいなあ。」と言ったのでしょうか。 ・一人でさびしいな。 ・友達できるかな。	・こころはっばの色を想像させるため、白黒画像で範読する。 ・「こころはっば」が、いのししくんの心を代わりに表していることに気づかせる。 ・こころはっばの場面絵に色づけし、いのししくんの気持ち

	<p>(3) 3匹の気持ちを考える。</p> <p>(4) いのししくんの気持ちとこころはっばの色を考える。</p> <p>(5) こころはっばを追いかける4匹の気持ちを考える。</p>	<p>○3匹はどんなことを想って「ともだちになって。」といったのでしょうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・さびしそう。かわいそう。</li> <li>・いっしょにあそんであげよう。</li> </ul> <p>○いのししくんは「どっすんどっすん」とびはねたとき、どんなことを思ったでしょう。こころはっばは、どんな色になったでしょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うれしいな。</li> <li>・楽しい気持ちになったから、虹色になった。</li> </ul> <p>◎飛んでいくこころはっばをおいかけながら、みんなはどんなことを思ったでしょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達いるといいな。</li> <li>・一緒に遊ぶとたのしいな。</li> <li>・友達になってくれてありがとう。</li> </ul>	<p>を考えさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3匹の心情を考えさせながら、いのししくんの立場や状況を捉えさせる。</li> <li>・こころはっばの場面絵に色づけし、最初の気持ちとの変化を捉えさせる。</li> <li>・グループで自分の意見を伝え合い、考えを共有する。(ロールプレイング)</li> </ul>
<p>終末 15分</p>	<p>3. 友達がいてよかったと思う経験を思い出す。</p>	<p>○友達がいてよかった、うれしいなと思うのはどんな時ですか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・休み時間にいっしょに遊ぶとき。</li> <li>・泣いていたら「大丈夫。」と声をかけてくれたとき。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分自身のこれまでの友達との関わりを振り返らせることによって、友達がいることのよさを実感させる。</li> <li>・書いたことを発表させて、「友達がいてよかったと思う経験」を学級全体で共有させる。(◇ワークシート・発言)</li> </ul>

#### (4) 評価

友達と仲良くする大切さ、また友達がいるよさに気づいていたか。

#### 5. 板書計画



#### 成果と課題

##### 成果

- 導入で、入学した頃の自分達の様子を思い出させることで、教材文と自分達を結びつけて考えさせることができた。
- こころはっばの色塗りをさせることで、子ども達が気持ちの変化に気づきやすかった。
- 挿絵とデジタル教科書を効果的に使うことで、話しに集中して聞くことができた。

##### 課題

- 考えさせたい視点多く、子ども達がじっくり考える時間が足りなかった。
- 教師主導となり、お互いの考えを聞き合う時間が少なかった。