

# 1 日 目

## 第 2 学年 2 組 道徳学習指導案

平成28年 2月 4日 (木) 公開授業Ⅱ

会 場 1階-④

授業者 新潟大学教育学部附属新潟小学校  
教諭 剣 仁美

### 1 主題名 誰のためか 何のためか - 親切, 思いやり - 教材名 「おにごっこ」

「公園のおにごっこ」(『みんなのどうとく2ねん』学研)を一部改作

### 2 特別の教科 道徳として大切にしたいこと

平成30年度から道徳が教科化される。これまで「読み物道徳」と言われたり、軽視されたりしてきた「道徳の時間」を「特別の教科 道徳」(以下、道徳科)として新たに位置付けるのである。授業では、一人一人の子どもが、答えが一つではない課題に道徳的に向き合う「考える道徳」「議論する道徳」へと質的に転換することが求められている。

私は、平成27年度7月に告示された「学習指導要領解説 特別の教科道徳編」を受け、以下のことを重視し、読み物教材を活用した授業を構想する。

- ① 教材の内容を学ばせるのではなく、**教材の内容を基に考えさせる授業づくり**
- ② 観念的な理解にとどまるのではなく、**実感を伴う道徳的価値の理解**を促す授業づくり  
(実感を伴う理解とは：自分の経験やそのときの考え方、感じ方と重ねて考え、「本当にそう思う」と理解すること)
- ③ なかなかできない、気付かないという**人間的な弱さや不十分さを理解**した上で、道徳的価値の大切さについての理解を深めていく授業づくり
- ④ 主題における**自分の考えの変容の自覚**を促す授業づくり

### 3 本主題の価値(本主題を行う意義)

本主題は、学習指導要領解説 特別の教科道徳編 第1学年及び第2学年の内容項目に準拠して設定したものであり、中心となる内容項目は、以下のとおりである。

- B 主として人との関わりに関すること  
【親切, 思いやり】 身近にいる人に温かい心で接し、親切にすること

学習指導要領で「思いやり」とは、「相手の気持ちや立場を自分のことに置き換えて推し量り、相手に対してよかれと思う気持ちを相手に向けることである」と明記されている。そのためには、相手の存在を受け入れ、相手のよさを見いだそうとする姿勢が求められる。つまり、「親切, 思いやり」とは『相手に心を寄せ、自分にできる行動を考えること』なのである。

本学級の子どもたちの生活の様子を見ていると、相手に心を寄せて親切な行動をしようとしているものの、実際は「こうしてほしいに違いない」「困っていそうだから、やってあげた」と勝手に決めつけてしまい、親切な行動につながらないことがある。相手がどのような気持ちでいるのかをしっかりと見極めようとする態度が必要であると考えた。

そこで、「公園のおにごっこ」を教材として取り上げる。本教材は、遊びの中で、みんなと同じように走れない友達がどのような気持ちでいるのか、その友達に対してどのように行動することがよりよいのかを考えさせることができる内容である。

2年生の子どもに「親切, 思いやり」について考えさせるために「公園のおにごっこ」を教材として取り上げる。本教材は、遊びの中での出来事で交通事故に遭ってみんなと同じように走れない友達にどのように接するのかを考えさせることができる教材である。

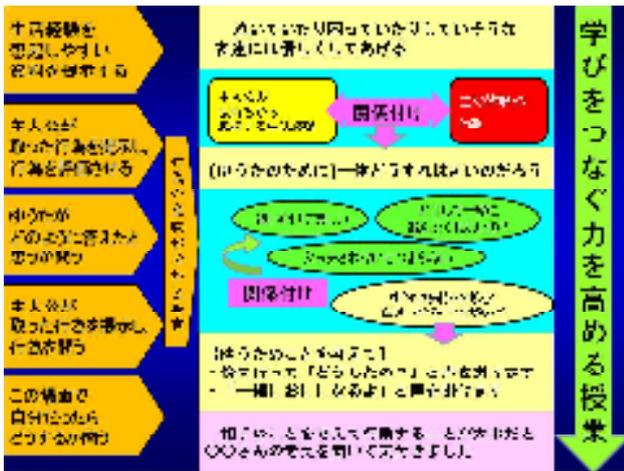
その際、特別の教科 道徳として大切にすることを実現するため、以下の視点で改作を行う。

- (1) 解決するための行為を子ども一人一人に考えさせるために、問題場面の終末を主人公のしんじが迷っている状況にする。
- (2) 自分の経験やそのときの考え方、感じ方と重ねて考え「その気持ち, 分かる」と登場人物の気持ちに共感できるように、心の中のつぶやきを詳しく記す。
- (3) 子どもが気付きにくい、弱者の側にいるゆうたの気持ちを詳しく記す。
- (4) 最初にもった考えの変容を促しやすくするため、自分の気持ちを考え行動してもらったゆうたが喜んでおにごっこを楽しんでいる姿を記す。

以上のように改作した「おにごっこ」を教材として活用し、目指す姿と指導構想を明確にして指導を行うことで、相手に心を寄せて(相手の気持ちをしっかりと理解して)自分にできるよりよい行動を取ることが本当に大切なことであると実感を伴った理解を促すことができる。

### 4 本主題で目指す姿

よりよい行為を見いだす子ども  
具体的には、自分も相手も楽しく遊べる方法はないかと考え、相手の気持ちや思いに心を寄せ、その場でできる最善の行為を見いだす子ども



- (1) 「中核的な学習内容」  
 実感を伴って理解した道徳的価値  
 遊びの中の経験や、相手を思いやった経験を  
 基にその場で自分にできるよりよい行為を考えること
- (2) 「学びをつなぐ力」  
 道徳的な判断力  
 関係付けるすべを用いて、教材の場面や友達  
 の価値観と、経験に基づく自分の価値観とを結  
 び付けて、どうすることがよりよいかを判断す  
 る力
- (3) 「学びをつなぐ力」の有用性の自覚  
 新しく気付いたことを振り返り、「友達の考  
 えに触れたから気付くことができた」と考える  
 ことができる

## 5 指導の構想

子どもは、自分の生活経験から様々な価値観をもっており、それぞれの生活経験や生育環境で異なる。

教材の場面は、ハンドパペットで状況を再現しながら読み聞かせる。ハンドパペットで状況を再現することで、子どもは資料の場面を空間として把握することができる。これにより、主人公だけでなく登場人物の置かれている状況を学級全体で共有できる。

### 働き掛け1 (1日目)

生活経験を想起しやすい教材を提示し、「あなたが、しんじさんだったらどうするか」と問う。

(ゆうたが入っても、すぐに捕まっちゃうし、おにになっても捕まえることができないかも…) と思い、「ゆうたには、審判をしてもらおうか」としんじが言ったことを確認して「しんじの気持ちや考えは分かるか」と問う。多くの子どもは、「分かる」と答える。その子どもに「なぜ分かるのか」と理由を問う。この問い掛けにより、子ども自身の経験やそのときの考え方、感じ方を想起し「しんじの気持ちは分かる」「そういう気持ちになるはずだ」としんじの気持ちや考えに共感する。

しんじの気持ちや考えに共感した子どもに、問題場面①の終末でのしんじの迷いを提示する。そして、「あなたがしんじだったらどうするか」と問う。子どもは、ゆうたのことを考えて「追いかけます」「追いかけません」「少しゆっくり追いかけます」と行為を選択し、その理由をゆうたの立場に立って考える。「自分だったらどうするか」考えたことを発表し合い、異なる考え方があることを知った子どもは、教材の主人公しんじはどのような考えで、どのような行為を取ったのか知りたくなる。

低学年の子どもにとって「自分だったらどうするか」と自分を教材の場面に投影させて考えさせるよりも、「主人公のような立場になったらどうするか」と考えさせる方がその場の状況をとらえやすい。

### 働き掛け2 (1日目)

主人公が取った行為(「対象①」)を提示し、「しんじさん(主人公)がしたことをどう思うか」と問う。

解決場面1を提示する。解決場面①は、主人公が取った行為(「対象①」)が分かるものである。子どもは、主人公しんじや周りの子どもがゆうたのことを考え、ゆっくり追いかけて、追いつく前に向きを変えた結果、ゆうたが逃げ切れているという状況を知る。そこで、「しんじさんがしたことをどう思うか」と問い、主人公の行為を右図のような数直線で評価させる。

多くの子どもは、しんじや周りの友達のとらえ方や行為は思いやりのある親切な行動であると評価する。その理由を子どもに発表させる。その中で、しんじや周りの友達の対応を受けたゆうたの気持ちを予想させるようにする。子どもの多くは、ゆうたは喜び、楽しく遊んでいるに違いないと考える。しかし、数名の子どもはゆうたは楽しいのだろうかという疑問をもつ。

ここでワークシートに記述する理由、発言する内容が、子どもが現在持っている「親切、思いやり」についての考え方、感じ方である。

### 働き掛け3 (2日目)

「どうしてやめちゃったの?」というよしえの質問に、ゆうたがどのように答えたと思うか問う。

問題場面②の前半部分を提示する。ゆうたが突然おにごっこを辞めてブランコに行ってしまった場面である。子どもは、ゆうたが遊びを辞めてしまった理由を考える。ここで「ゆうたは何と答えたと思うか」と問う。子どもは「どうしてタッチしてくれないの?」「タッチされないといつまらないよ」とゆうたの気持ちを考える。数名の子どもを指名し、発表させる。このときの子ども

もは、ゆうたの気持ちに共感して考えている。

問題場面②の後半を提示する。ゆうたの思いを知り、しんじや周りの友達はどうすればよいか考える場面である。子どもは、ゆうたの気持ちを知り「(ゆうたに心を寄せ)全力で追いかけてあげた方がよい」と考える。

子どもは、働き掛け2までは、しんじの立場から気持ちや行為を考えている。働き掛け3では、ゆうたの立場に立って気持ちや行為を考える。互いの気持ちや行為の意味を考えることで、相手に心を寄せた「親切、思いやり」について理解することができる。

#### 働き掛け4 (2日目)

主人公が取った行為(「対象②」)を提示し、「しんじさんや周りの友達がしたことをどう思うか」と問う。

解決場面②を提示する。解決場面②には、主人公が取った行為(「対象②」)が示されている。みんなは、ゆうたを全力で追いかけることにする。この場面を読み聞かせた後に、「しんじさんや周りの友達がしたことをどう思うか」と問う。子どもは、「もっと早く全力で追いかければよかったのではないか」「ゆうたはすぐにおにになってしまうのではないか」「これでゆうたは楽しく遊べるのだろうか」と考える。このときの子どもは、しんじが取った行為を受け入れながらも、これでゆうたは楽しく遊べるだろうかと、しんじとゆうた両者の気持ちで考えている。

#### 働き掛け5 (2日目)

解決場面②において「自分だったらどうするか」と問う。

座り込んでしまったゆうたを見て、しんじが思わずゆうたに駆け寄るところでお話は終わる。子どもは、「この後どうなるのだろう」「駆け寄ったしんじは、何をしたのだろう」と考える。しんじが取るであろう行為を考えている子どもに「自分だったらどうするか」と問う。子どもは、「傍に行って「どうしたの?」と声を掛けます」「傍に行って「一緒におにになるよ」と声を掛けます」などと、考える。このときの子どもは、その場の状況や相手の気持ちに寄り添ってよりよい行為を見いだす子どもとなる。

日常生活において、「親切、思いやり」は「その一瞬で何ができるか」なのである。例えば、重そうな荷物を持っている人を見かける。「声を掛けようか」と迷っている間に通り過ぎてしまう。「自分に何ができるか?」と考えた「その一瞬」が重要なのである。

また、「学びをつなぐ力」の有用性を自覚させるために、学習で新しく気付いたこととその理由を問う。子どもは、「自分と友達の考えをつなげて考えたからだ」と振り返り、「学びをつなぐ力」を発揮して学習したことで、よりよい行為を見いだすことができたことと自覚する。

## 6 指導計画 全2時間 (6Q)

別紙「単元カード」参照

## 7 本時の構想<第1日目> 1/2時間 (45分授業)

### (1) ねらい

ゆうたが置かれている状況や気持ちと、遊びの経験に基づく自分の価値観とを結び付けて主人公が取った行為を評価し、ゆうたのためのよりよい行為を考えることができる。

### (2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆つなぐ力	教師の働き掛け
<p><b>1 問題場面を知り、教材の場面とかかわらせて自分の生活経験を想起する。</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・交通事故に遭ってうまく走れないのか。</li><li>・みんなと遊びたいんだね。</li><li>・何か、問題が起こりそうだな。</li><li>・審判って、そればダメでしょ。</li><li>・ゆうたが可哀想だよ。</li><li>・「審判をやって」っていうのはダメだよ。ちゃんと追いかけた方がいいよ。</li><li>・しんじさんの気持ち分かる気がします。</li><li>・何だか気を遣ってしまいます。だって、一緒におにごっこをしてもすぐにゆうたさんは捕まってしまうのでつまらないと思うからです。</li><li>・一緒に遊んだ方がいいって分かっているんだけど、少し一緒に遊びたくないなと思</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○説明「今日のお話は、「おにごっこ」というお話です」</li><li>※教室の前に子どもを集めて、ハンドパペットで状況を再現しながら読み聞かせる。</li><li>※問題場面を「ゆうたには審判をしてもらおうか」としんじが言うところまで読み聞かせる。</li><li>※途中で止めて、( )内のしんじの気持ちを確認した後に、次の発問を行う。</li><li>○発問「しんじさんの気持ち、わかりますか」</li><li>○補助発問「どうして分かるのですか」</li><li>※理由を問い、遊びの中でのトラブルを想起させる。</li><li>※「しんじさんの気持ちがよく分からない」と</li></ul>

<p>ってしまいます。サッカーとかで、弱い人とやるよりも、同じくらいの強さの人とやった方が楽しいからです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前に、走るのが苦手な友達が一緒におにごこしようって言ったとき、少しだけ嫌だなんて思ってしまったことがあるからです。</li> <li>・よしえさんは、優しい人だね。</li> <li>・しんじくんは、おにごっこ一緒にやりたくないのかな。</li> </ul> <p>【追いかけます，タッチします】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本気で追いかけないと，ゆうたさんは楽しくないかもしれないからです。</li> <li>・おにごっこは，本気で追いかけないと楽しくないからです。</li> </ul> <p>【追いかけません，タッチしません】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆうたさんにタッチして，おになってもきつとなかなか捕まえられないからです。</li> <li>・ゆうたさんじゃなくて，別の友達をタッチします。ゆうたさんに少し悪いなと思うけれど，タッチはしません。</li> </ul>	<p>いうつぶやきがあっても、「分かる気がする」という子どもを指名し，経験に基づく感じ方や考え方を発言させる。</p> <p>→ 友達の発言を聴き，自分の経験を想起することもある。</p> <p>※問題場面の続きを提示する。</p> <p><b>○発問「あなたが，しんじくんだったらどうしますか」</b> <b>【働き掛け1】</b></p> <p>○指示「ワークシートに書きましょう。その理由も書いてください」 ※数名を指名し，行為とその理由を発表させる。</p>
<p><b>2 主人公が取った行為を知り，行為の評価をする。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆっくり追いかけることにしたのか。</li> <li>・やっぱり，他の友達を追いかけたね。</li> <li>・ゆうたさんのことを考えてタッチしなかったんだ。</li> <li>・ゆうたさんは，楽しいのかな。</li> </ul> <p>☆ 関係付けるすべ ゆうたが置かれている状況や気持ちと，遊びの経験に基づく自分の価値観とを結び付けて主人公が取った行為を評価する。</p> <p>【よい】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆうたさんのことを思ってゆっくり走ったのはよいと思います。でも，ゆうたさんは，楽しいのか分かりません。</li> </ul> <p>【よいとよくないの間】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆっくり追いかけたのは，ゆうたさんのことを思ったからよいと思います。でも，向きを変えて別の人を追いかけるといじわるになるから，よくないと思います。</li> </ul> <p>【悪い】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆうたさんのことを思ってやったのだと思いますが，ゆっくり追いかけるのも，向きを変えてしまうのもよくないと思います。このままでは，ゆうたさんは楽しくないかもしれないからです。</li> <li>・ゆうたさんは，この後どうなったのかな。</li> <li>・このまま逃げ続けるかもしれないよ。</li> <li>・つまらなくなってやめたかもしれないよ。</li> </ul>	<p>○説明「しんじさんは，どうしたのでしょうか。続きを見てみましょう」 ※ハンドパペットで状況を再現しながら読み聞かせる。</p> <p><b>○発問「しんじさんがしたことを，どう思いますか」</b> <b>【働き掛け2】</b></p> <p>○指示「自分の考えと理由をワークシートに書きましょう」 ※行為とその理由を発表させる。 ※行為とその理由(意味)が分かるように板書する。</p> <p>※ゆうたの気持ちに向かう発言内容がない場合は，次の補助発問を行う。</p> <p>○補助発問「ゆうたさんは，どう思っているのでしょうか」</p> <p>○説明「ゆうたさんは，この後どうしたのでしょうか。明日，一緒に続きを見ていきましょう」</p>

### (3) 評価

ゆうたが置かれている状況や気持ちと，遊びの経験に基づく自分の価値観とを結び付けて主人公が取った行為を評価し，ゆうたのためのよりよい行為を考えているかを発言とワークシートの記述から評価する。