

道徳科学習指導案

学習者 附属小学校3年1組 34名
指導者 藤井 陽祐

主題名 生活を見直す

1. ねらいと教材

節度のある生活をするために大切なことについて、まりさの考えや行動から考えたり、自分たちの生活を振り返ったりすることを通して、度を越すことなく生活していこうとする判断力を育てるようにする。

教材名「やめられない」 出典「どうとく3 きみがいちばんひかるとき」光村図書

内容項目 A-3 節度、節制

(関連する内容項目 C-11 規則の尊重)

2. 主題設定の理由

(1) ねらいとする道徳的価値【価値観】

この内容項目には二つの要点が含まれている。一つは、基本的な生活習慣に関わることである。基本的な生活習慣は、人間として最も基礎的かつ日常的な行動の在り方であると言われている。それらは、人の生涯にわたってあらゆる行為の基盤となり、充実した生活を送る上で欠くことのできないものとなる。基本的な生活習慣は、主として家庭で身に付けることが望ましいものもあるが、特に学校で指導すべき内容として、例えば、健康に関することとして身体や衣服の清潔、洗面・歯磨きなどが考えられる。また、安全に関することとしては、交通事故及び犯罪や自然災害から身を守ることや危機管理などがある。さらに、規則正しくきまりよい生活に関することとしては、物や金銭の活用、時間の尊重、身の回りの整理整頓などが挙げられる。二つは、進んで自分の生活を見直し、自分の置かれた状況について思慮深く考えながら自らを節制し、程よい生活をしていくことである。自己の確立にとって、自分を客観的に見つめ、自分の現状を内省することは不可欠な要素である。また、このことは、自分や他の人の快適な生活を守ることに大いにつながっていることも自覚させる必要がある。

(2) 児童の実態【児童観】

本学級の児童は、どんなことにも興味・関心を示し、意欲的に活動する児童が多い。家庭にはゲーム機やスマートフォン、タブレットがあり、ゲームができる環境にある児童がほとんどだが、多くは家の人との約束を守りながら使用している。ただし、長い時間ゲームをする時があると答える児童もいる。学校でもタブレットを使った学習や、楽しい活動をしたりすることがあるが、なかなか気持ちを切り替えられず、次の学習や活動が遅くなってしまう実態がある。このため度を越すことなく生活することのよさについて考え、自らを振り返る学習活動を構想していきたい。

(3) 教材の特質と活用方法【教材観】

本教材は、児童と同じ年頃の「まりさ」が主人公である。買ってもらったゲーム機に夢中になるあまり、周囲に迷惑をかけ、学校の準備もせず、体調がすぐれない状態で登校することになってしまう。自分のしたいことを優先しすぎると、どうになってしまうのか、また、だめだとわかっているにもかかわらず自分のしたいことを優先したくなる気持ちとどう向き合うかについて、この時期の児童なりに深く考えさせたい。また、話し合いの際には自らの考えを持ちやすいように、一人一台端末を活用し、自分の立場を色で選ぶようにし、選んだ理由を話し合うことで、ゲームをはじめとする情報端末の危険性ばかりでなく、情報端末とのよりよい付き合い方を捉えるようにしたい(デジタルシティズンシップ教育の視点)。

3. 本時の学習指導過程

本時のねらい	節度のある生活をするために大切なことについて、まりさの考えや行動から考えたり、自分たちの生活を振り返ったりすることを通して、度を越すことなく生活していこうとする判断力を育てるようにする。
評価の着眼点	節度のある生活をするために大切なことについて、まりさの考えや行動から考えたり、自分たちの生活を振り返ったりしているか。
具体的な児童の姿	「ゲームばかりしていると体調がくずれることもあるんだな。」 「自分もゲームをやめられない時があったから、これからは時間を決めてしよう。」 「したいことを好きなだけするんじゃなく、周りの人のことも考えないとな。」

時間	児童の活動	指導○及び留意点・ ◎評価〈方法〉※支援を要する児童への手立て	準備物
5分	1. ゲームや動画を見ることをどれくらいしているか振り返り、本時のめあてを確かめる。	○ゲームや動画を見ることをどれくらいしているか問い、本時のめあてを提示する。 ・クラスの友だちの時間を聞くことで、自分の時間と比べさせ、めあてを位置づける。	iPad 教師用 TV
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>めあて</p> <p>ゲームや動画など、自分がしたいことをするとき大切なことを考えよう。</p> </div>			
15分	2. 教科書を読み、ゲームをやめられないまりさがどうなったかを考える。	○教科書を範読し、ゲームをやめられないまりさがどうなったかを考えるようにする。 ・全体の絵を掲示し、その後児童の発言に合わせて、該当する箇所に板書していく。	挿絵全体
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>基本発問</p> <p>ゲームをやめられないまりさんはどんなことになったかな。</p> </div>			
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【想定される児童の姿（発言）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ほかの子がブランコで遊べない。 ・ほかの友だちにつめたい。 ・歩きながらゲームをしている。 ・ごはんをしっかり食べられない。 ・学校のじゅんぴができていない。 ・お母さんにうそをついている。 ・夜おそくまでゲームをしている。 ・しっかりねむれていない。 ・朝ごはんを食べられない。 <p>・良くないことだけでなく、ゲームをして楽しい気もちや、ゲームで友だちと仲良く遊んでいることを挙げて、ゲームをすることの良さにも目を向けるようにする。</p> </div>			
5分	3. まりさはゲームを禁止するべきか考え、ワークシートに自分の考えを書く。	○まりさはゲームを禁止するべきか問い、自分の考えをワークシートに書くようにする。	ワークシート iPad 児童用
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>中心発問</p> <p>自分がまりさの立場だったらゲームを自分でやめるべきかな。</p> </div>			
<ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えを書く前に、自分が「禁止するべき」か「禁止するべきではない」のどちらの立場なのかをロイロノートのテキストの色で表すようにする。 ・色のイメージで立場を選ばないように、「禁止するべき」を黄色、「禁止するべきではない」を黄緑色で表すようにする。 			

10分	4. ペアや全体で自分の立場や選んだ理由について話し合う。	<p>※考えを持ちにくい児童がいた場合は、自分のゲームや動画視聴の経験を想起するようにし、その時の気持ちを振り返るようにする。</p> <p>○自分の考えを全員が伝えられるように、ペアで話し合った後、全体で話し合うことで、多面的に考えられるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 答えを1つに決めるための話し合いではないことを確かめ、自分と異なる立場の意見を否定せずに聞くようにする。 ・ 話し合いの結果自分の立場を変えてもよいことを伝える。 ・ 話し合う際、根拠として自分の経験で語れるようにする。 <p>【想定される児童の姿（発言）】禁止すべき</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームをやめられないと体に良くないから ・ ゲームをすることで他の人に迷惑をかけているから ・ ゲームをすることでしないといけないことができていないから <p>・ 発言が偏る場合は補助発問として「ゲーム自体が悪いのか、ゲームの良さは無いのか」と問い、考えを深めるようにする。</p> <p>【想定される児童の姿（発言）】禁止すべきではない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームができないのはいやだから ・ 時間を工夫したら大丈夫だから ・ しないといけないことを先にすればよいから <p>・ 発言が偏る場合は補助発問として「その考えで問題が解決できるのか」と問い、考えを深めるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一つの考えに集約するまとめは行わない。 ・ ゲームや動画以外でも、楽しいことから切り替えた経験を想起するようにし、その難しさを共有する。 	iPad 教師用 TV ワークシート iPad 児童用
5分	5. 本時の振り返りをする。	<p>○自分がしたいことをするとき大切なことは何かを問い、具体的な場面を想定することで自分事として考えるようにし、発言をペアや全体で認めていく。</p> <p>基本発問</p> <p>自分がしたいことをするとき大切なことは何か。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ どちらの立場でも、自分を律することが大切であることをおさえる。 ・ どちらの立場でも、自分だけでなく周囲の人のことも考えて行動していくことの大切さを捉えるようにする。 ・ 自分がしたいことでも、きまりがある場合はなぜきまりがあるのか、きまりを守ることのよさは何かも考えるようにする。 	ワークシート

4. ICT（一人一台端末）の活用について

活用場面 自分がまりさの立場だったらゲームを禁止するべきかを話し合う際に、ロイロノート上に自分の立場を色で表し、選んだ理由とともに話し合うようにする。

活用のねらい 自分の立場を色で視覚化することにより、自分の考えを相手に伝わりやすくするとともに、全体の傾向を知ること、友だちの多様な考えを知るきっかけとする。

5. 各教科等との関連

- ①各教科等で一人一台端末を使う場面や楽しい活動をする場面全般
- ②休み時間後の行動（次の学習への切り替え）
- ③家庭での生活（長期休み中の過ごし方等）

教育活動全体と関連