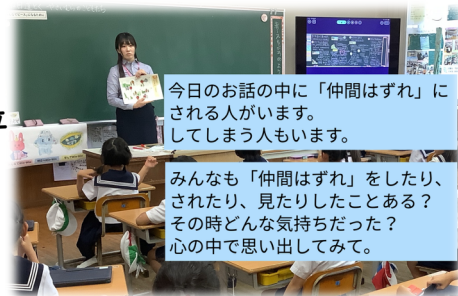


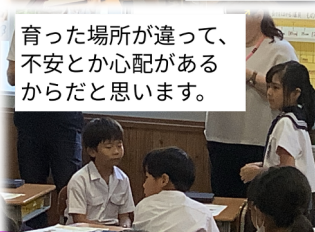
めあて「だれとでも楽しくあそぶときに大切なことについて考えよう」(やさいむらのこどもたち)

本単元は、2年生の学年目標「ピース ～明日へピース・学んでピース・みんなでピース～」から、「『みんなでピース』になるために」というテーマで学習を進めている。これは、友達とのより良い関わりについて、困っている人に対する行動を様々な立場の視点で考えたり、自分の経験を振り返ったりすることを通して、良いと思うことを進んで行おうとする判断力や、お互いを認め合い、友達と仲良く助け合って行こうとする態度を養うために、“道徳”“人権教育”“学級活動”を全4時間のパッケージ型で単元構想したものである。本時は、第3時の道徳(人権教育)の授業であった。



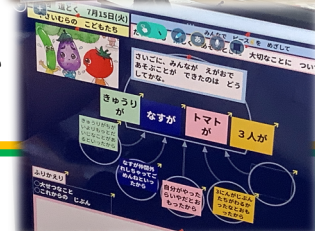
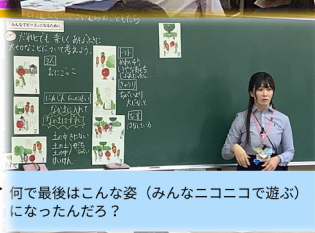
A (Anticipation) 見通し

見通しの場面では、前時に学習した「友達とたすけあうために大切なこと」を思い出す中で、「“みんなで”ってどういうことだろう？」と、学年で目指している目標について確認をしたり、「仲間はずれ」についての自分の経験を心の中で思い出したりしていた。その中で、「みんなで」とは、「特定の友達だけではないこと」を確認し、本時のめあてを児童と作っていた。「にんじんとらっかせいは、どうして仲間はずれになったんだろう？」と担任が問うと、児童は「土の中にいて汚いから。」「育った場所が違って、不安や心配があるから」と、児童なりにトマト・きゅうり・なすの心情を友達と話しながら想像していた。めあての「だれとでも楽しくあそべていない場面」に問題意識を抱き、本時の学習を見通すことができるようにしていた。



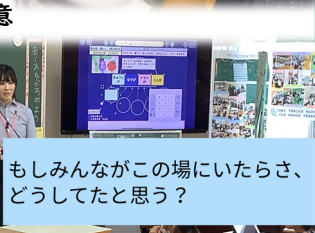
A (Action) 行動

行動の場面では、「何で最後はこんな(みんなニコニコで遊ぶ)姿になったんだろう？」の問いに対して、クラゲチャートを使って、「トマト」「きゅうり」「なす」「3人」の立場から、最後に仲良く遊べた理由について考えた。仲良く遊べた理由を考える際は、全ての立場の視点から考えるようにしたり、1つの立場の視点で考えるようにしたりするのではなく、自分が考えたいもの、想像がしやすいものを選択することができるようにしていた。自分で考える場面では、「トマトだけ」「なすときゅうりだけ」だった児童が、友達と話したり全体で意見交流をしたりする中で新たな考えを発見し、考えを広げていった。



R (Reflection) 振り返り

振り返りの場面では、「もし、みんながこの場にいたらどうしていたと思う？」と児童に尋ね、本時の学習を日常生活に繋がられるようにしていた。「『みんなでピース』になるために、どんなことが大切だと思ったかな？振り返りに書きましょう。」と声掛けし、見通しの場面で確認した学年目標と繋がるような手立ても講じていた。単発の1時間で学びを終えないように、単元の学習の繋がりや日常生活との繋がりを意識できるようにした上で振り返るようにしていた。児童からは、「相手の気持ちを考えて、男女関係なく仲間に入りたい。」「なすくんみたいに、謝ったり遊びに誘ったりできるようになりたい。」と、今後の日常生活に向けて“当事者意識”を持った発言や記述が見られた。



事後研では、大分大学教育学部の吉野先生から「児童に視点を分けて考えさせることをどう検証するか。今回は三つの視点で考えるようにしており、それは多面的に考えることには繋がるが、それぞれの立場の考えを理解することについては中途半端になってしまう。誰かにフォーカスを当てて考えさせるという方法もあったのではないか。」等のご助言をいただいた。

同じく大分大学の黒川先生からは、「“道徳”“人権教育”“学級活動”をパッケージにして単元構想をしている点が、画期的な取組で、児童の学びが日常に生かされやすくなると考える。今後もチャレンジした実践を広めてもらいたい。」とのご助言をいただいた。