

道徳の時間学習指導案

尾道市立木頃小学校

1 学 年 第1学年 男子10名 女子3名 計13名

2 主題名 友達っていいな 2-(3) 信頼・友情

3 本時のねらい

迷ったすえに「やっち」の手を取り一緒に飛んでいくことにした「ゆっき」の気持ちを考えることを通して、友達と助け合うことの気持ちよさを感じ取り、友達と仲よくしようとする心情を育てる。

4 資料名 「ゆっきとやっち」(『小学校どうとく 生きる力』日本文教出版)

5 主題設定の理由

- 本主題は、学習指導要領の「2 主として他の人とのかかわりに関すること」の「(3) 友達と仲よくし、助け合う。」にあたり、友達がいてくれることのよさを知り、助け合うことのできる児童を育てようとする内容項目である。

気の合う友達と話したり遊んだりすることは、大変楽しい。また、困った時や苦しい時に友達から励まされると、乗り越える勇気がわいてくる。友達は豊かに生きるために欠かせない存在である。真の友人関係を作っていくためには、自分と同様に、相手にも願いや思いがあることに気づき、自分の主張をするだけでなく、相手の思いを理解し助けようとしていくことが大切である。

本資料は、ミツバチの子どもたちが飛ぶ速さを比べることになり、その競争中に、「ゆっき」が困っている「やっち」を助け、優しく励ましてゴールするという話である。勝ちたいけれど友達を置いていけない「ゆっき」の迷いや、傲慢だった「やっち」が「ゆっき」の優しさに触れ、友達のすばらしさに気づくようすに視点をあてることで、この時期の、自己中心的な発達段階の児童が、友達と助け合い仲よくすることの気持ちよさや喜びについて考えるのに適した資料である。

- 本学級の児童に「友達との関わり」についてのアンケートを行ったところ、全員が「自分には友達がおり、サッカーやおにごっこなどで一緒に遊ぶことが楽しい。」と回答した。また、77%の児童に、友達が困っている時、声をかけたり手伝ったり教えたりした経験があり、それは、「かわいそうだったから。」「心配だったから。」という気持ちからだった。反対に、友達からしてもらってうれしかったこととして、遊びに誘われたりけがを心配してもらったりしたことが挙げられた。それに加え、学習中に「がんばって。」と励まされたりわからないところを教えてもらったりしたことも挙げており、入学当初と比べて、友達のことを思った行動がいろいろな場面に広がっていることがわかった。

しかし日常生活では、おにごっこで同じ人ばかりを狙ったり、遊びに入れなかったりするなど、友達の気持ちを考えて行動できないことによるトラブルも多い。

- 指導にあたっては、資料のようすを豊かに想像できるように、ペープサートと場面絵を用いて物語を提示する。

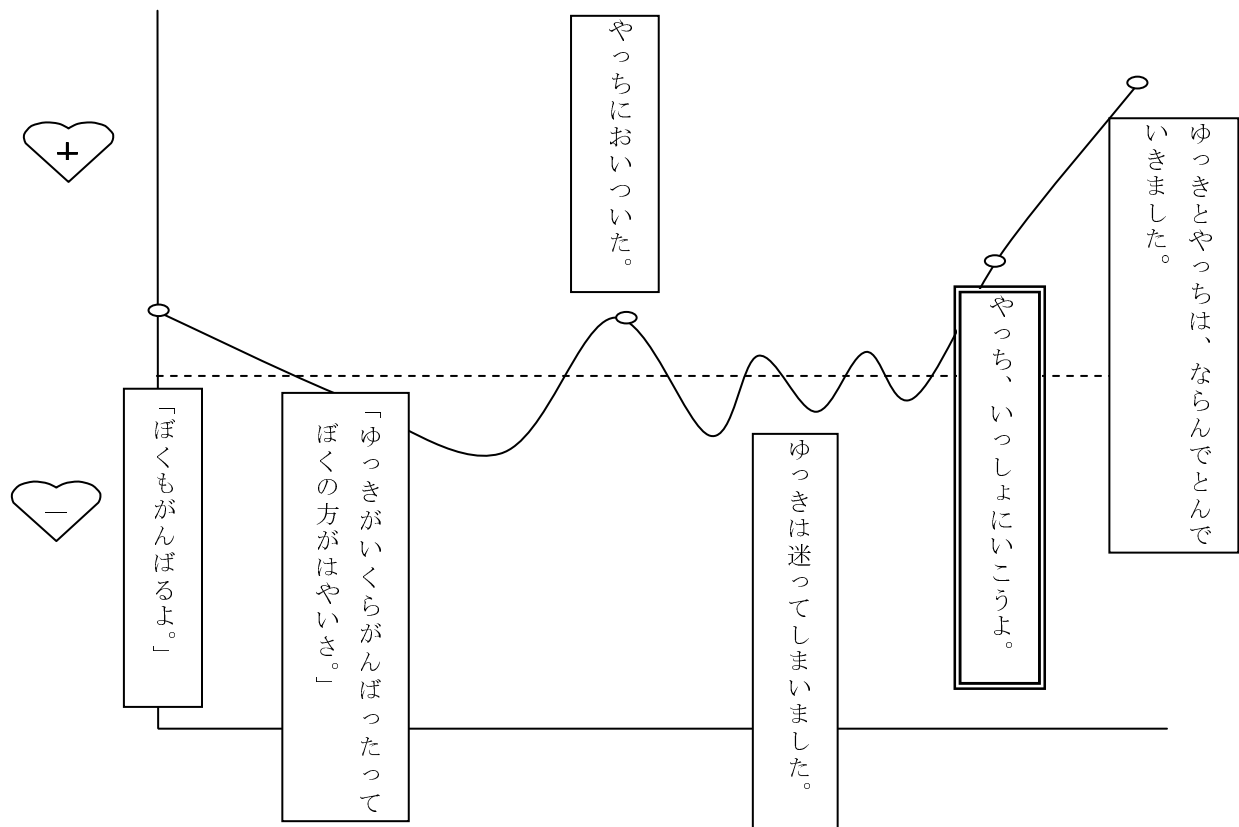
導入では、運動会などの場面を思い出させ、自分にもある「勝ちたい気持ち」をおさえる。

展開では、「ゆっき」に役割取得して考えさせる。児童の実態から、「やっち」に自慢されて不快に感じた「ゆっき」や、苦しそうな「やっち」に迫いついて心配する「ゆっき」の気持ちに共感しやすいと予想した。そして、「ゆっきは迷ってしまいました。」のところで、「ゆっき」は迷いながらどのようなことを考えていたのか児童に考えさせ、その結果、

何を大切にしたいから一緒に行くことを選んだのかについて、役割演技を取り入れてしっかり語らせ、困っている友達を放っておけない気持ちに共感させる。そして、中心発問で、2人で並んで飛んでいるときの「ゆっき」の気持ちを考えワークシートに書かせることで、友達と助け合うことの気持ちよさやすがすがしさを感じられるようにする。

終末では、それを交流することで「困っている友達を心配し、助け合うことっていいなあ。」という思いを共有させ、価値に迫りたい。その後、友達に関する歌を歌うことで、余韻を持って終わることができるようにする。

【心情曲線】



6 準備物

場面絵 ペープサート お面 短冊 ワークシート

7 指導過程

	学習活動	主な発問と予想される児童の反応	支援（○）と評価（※）
導入	1 自分の経験を思い出す。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> かけっこの前はどんな気持ちになりますか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・がんばるぞ。 ・早く走れるかな，とドキドキする。 ・1番になりたいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○勝ちたい気持ちに共感させるために，経験を思い出させる。 ○ペープサートのゆっきが児童に話しかける演出をし，資料に親しみを持たせる。
展開	2 資料「ゆっきとやっち」について話し合う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> やっちに「いくらがんばったってぼくの方が速いさ。」と言われて，ゆっきはどう思ったでしょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・悔しいな。 ・嫌な気持ちだな。 ・ぼくだって勝ちたいのに。 ・一生懸命がんばるぞ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ゆっきは，どんなことを迷っているでしょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・先に行ったら，やっちに勝てるぞ。 ・さっき嫌な気持ちにさせられたから先に行ってしまうおう。 ・やっちがかわいそうだな。どうしよう。 ・とても苦しそうな顔だから，助けようかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ペープサートを使って物語を語って，ゆっきの不快な思いに共感させる。 ○ゆっきの迷いに共感できるよう，板書を工夫する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 言語活動の充実 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ゆっきはなぜ「一緒に行こうよ。」と言ったのでしょうか。ゆっきになって，それがわかるように，お話してみましよう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・やっちが苦しそうで，とてもかわいそう。 ・やっちを助けなくちゃいけない。 ・もし，先に行ってもやっちに勝っても，いい気持ちじゃない。 ・友達だから，放っておけない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○教師が「やっち」役，児童が「ゆっき」役になって一緒に行こうとする理由を語らせ，友達を助きたい気持ちの強さに気づかせる。 ○演技を見た後，感想を交流し，友情についてのそれぞれの考えを更に語らせる。

		<p>やっちと並んで飛んでいるとき、ゆっきはどんなことを思っているでしょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ありがとうと言われてうれしいな。これからも助け合いたい。 ・迷ったけれど、やっぱり一緒に飛ぶことにしてよかったな。やっちが喜んでいるから。 ・競争には勝てなかったけれど、今の方がいい気持ちだ。 	<p>○ワークシートに吹き出しを設け、登場人物の気持ちを考えやすくする。</p>
終末	<p>3 学んだことをあたまめ合う。 (価値の自覚を深める)</p> <p>!</p> <p>4 歌を歌う。</p>	<p>今日の学習で心に残ったことを発表しましょう。</p> <p>① ゆっきがやっちをおいて行かなかった気持ちがすてきだなあと思いました。</p> <p>① ゆっきもやっちも笑顔になったところがいいなあと思いました。</p>	<p>○友達の考えを聞き合い友達と仲良くすることの気持ちよさを共有させる。</p> <p>① 発見・学び</p> <p>※友達と仲良くすることの気持ちよさを感じ取ることができたか。(ワークシート・発言)</p> <p>○余韻を持って終わる。</p>

8 板書計画

