

第1学年 道徳科学習指導案

令和2年1月30日（水） 第5校時

1 主題名 じぶんのよさをのばす 内容項目〔A 個性の伸長〕

2 教材名 「大すきだから」（出典：みんなの道徳 学研）

3 主題設定の理由

（1）ねらいや指導内容について

本主題は、第1学年及び第2学年の内容項目A「自分自身に関すること」の（4）「自分自身の特徴に気付くこと」をねらいとしている。低学年の児童は、自分自身を客観視することが十分にできるとは言えない。児童が自分の特徴に気付く契機となるのは、他者からの評価によるものがほとんどである。家族や先生、友達などに褒められて、うれしかったことが自分のよきだと気づいていく。成長に従い、自分の短所が気になったり、自分自身に自信がなくなってしまうたりと自己有用感が低くなることも考えられるので、低学年のこの時期に、たくさんの長所を見つけて、自分自身を好きになってもらいたい。児童の長所を積極的に認め、励まし、児童自身が具体的な場面で芽生えてくる自分の長所にできるだけ多く気付き、実感していくようにすることがよさを伸ばすことにつながっていくと考えられる。

（2）これまでの学習状況及び児童の実態について

本学級の児童は、明るく素直な児童が多い。学校生活の中で教師が称賛したことに温かい拍手を送り、友達の頑張りを素直に認められる。帰りの会の「今日のピカピカ賞」では、日直が今日の頑張っていた子、優しくしてくれた子を発表している。児童同士でも、頑張りを認め合う場面が多く見られるようになってきた。

11月には、道徳科「ぼくのこと、きみのこと」の授業で同じ内容項目の「個性の伸長」の学習をした。その際、自分自身に賞状を書く活動を取り入れた。自分の頑張っていることを思い出し、自分自身の長所を見つけ出せる子がほとんどであった。自分の長所を見つけ出せなかった児童もいたが、教師の助言で、自分への賞状を書くことができた。

本教材では、自分のすきなことを見つけ、自分自身に自信をもち、自分の良さをさらに伸ばしていこうとする心情を育みたい。

（3）教材の特質や活用方法について

本教材は、生涯にわたって「大好きなこと」を続けたやなせたかしさんの姿を通して、ねらいに迫るものである。やなせさんが34歳で会社をやめて漫画家となり、70歳でアンパンマンがヒットするまでの実話である。やなせさんが生み出したアンパンマンは、児童にも身近なものであり、児童は興味をもつと考えられる。自分を信じて好きな絵を描き続けたやなせさんの姿を通して、自分や友達のよさに気付き、互いに認め合って一人一人を大切にしようとする気持ちを育てていくことのできる教材である。本時では、以下の2つの視点について考えさせる。

①会社をやめて絵を描いているのに、人気が出ない時、やなせさんはどんな気持ちだったのでしょうか。

ここでは、なかなかうまくいかない主人公「やなせさん」の気持ちを掘り下げ、不安になってしまう人間の弱さについて話し合い、人間理解を促したい。

②やなせさんのすごいなと思うところを見つけましょう。

ここでは、客観的な視点から登場人物について考えさせ、「やなせさんのすごいなと思うところ」を話し合うことを通して、他者理解、ねらいとする価値への考

えを深めていきたい。
以上の理由から、本主題を設定した。

4 研究主題との関わり

研究主題：自己を見つめ、よりよく生きようとする児童の育成
～児童の心に響く、道德教育を目指して～

指導に当たっては、道德科における手立てはもとより、ユニバーサルデザイン（UD）の視点（別紙参照）も取り入れ、児童の実態に合った授業づくりを心がける。課題を解決するために、次のような手立てを考えた。

○ホワイトボードの活用

児童の考えを視覚化することで、理由を明確にし、話し合いを活発にしたい。大勢の前での発表が苦手な児童も意図的指名をして、発言の機会を作り、考えを広めていきたい。

○保護者の経験談を聞く

大人の代表として、保護者の好きなこと、頑張ってきたことなどを語っていただく。自分の好きなことは人それぞれであり、いろいろな頑張りがあることを児童に伝えていきたい。

○保護者からの手紙の活用

一人一人が自分のよいところを見つけることができるように、終末で保護者から自分の子供への手紙を渡す。手紙には、子供の良いところやがんばっていることを書いていただく。児童が自己をしっかりと見つめ、自分のよさを大切にしていこうとする気持ちを高めていきたい。

5 ねらい

大好きなことをやり続ける主人公のすごいなと思うところを話し合う活動を通して、自分が好きなことから自身の特徴に気づき、自分の良さを進んで伸ばそうとする心情を育てる。

6 学習指導過程

(1) 展開

段階	学習活動 ・主な発問○中心発問 →切り返しの発問	・予想される児童の発言	・指導上の留意点 ☆評価の視点 ※研究に関わる手立て (UD)ユニバーサルデザインの視点	時間
導入 気づく	1 「ぼくのこと、きみのこと」で書いた賞状を紹介する。	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろなよさがあるのだな。 ・友達のこんなところもまねしたいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・11月の「自分への賞状」を話題に出し、児童の日常生活から考える。 	3
学習課題：じぶんのよいところをもっと見つけよう。				

展	とらえる	2 教材について条件・ 状況を知る。 ・「アンパンマン」を 知っていますか。 ・登場人物、条件、情 況を知る。		※「アンパンマン」の写真を 見て、教材に関心をもつ。 (UD10)	7
		3 教材「大すきだか ら」を聞く。 ・やなせさんの気持 ちを考えながら聞 きましょう。	登場人物：やなせたかしさん、近所のカメラ屋さん 条件・状況：やなせさんは、34歳で会社をやめて漫 画家になる。	※主人公の気持ちを考えなが ら聞き、学習の見直しをもて るようにする。(UD5) ※カードや絵を用いて、条件・ 状況をおさえる。(UD8)	
開	深める	4 教材について話し 合う。 ・会社をやめたのに、 なかなか人気が出 なかった時、やなせ さんはどんな気持 ちだったのでしょ う。 ○やなせさんのすご いなと思うところ を見つけましょう。 →やなせさんのよう に大すきなこと、頑 張ってきたことを 教えてください。	・うまくいなくて、かな しいな。 ・やめた方がいいのかな。 ・他の漫画家がうらやまし いな。 ・あきらめなかったとこ ろ。 ・絵が上手なところ。 ・ずっと続けたこと。	・自分に自信がなくなって、不 安になってしまう主人公の 気持ちを考える。 ・保護者の方にも考えを聞き、 やなせさんの奥さんの気持 ちにも触れる。(2名) ・ホワイトボードを活用して、 一人一人の考えを視覚化で きるようにする。(UD10) ・多面的・多角的に考えを深め られるように、保護者の方の 経験談を発表してもらおう。 (2名) ☆大すきなことをやり続ける 素晴らしさを理解し、自分の 好きなことをやり続けてい きたいという思いを持つこ とができたか。(発言・観察)	7 13
		5 保護者からの手紙 を読む。	・自分の良さは、こんなこ ともあったのだ。 ・これから、良いところを 伸ばせるように、頑張っ ていこう。	・自分は家族に認められてい ることを知り、自分を大切に していこうとする思いを心 にとどめる。	5
終末	あたためる	6 今日の学習をして、 考えたことを書く。 ・自分の良いところ を見つけてみま しょう。	・絵を描くこと。 ・一生懸命に勉強を頑張っ ているところ。 ・友達にやさしくするこ と。 ・自分のよいところをのば せるように、がんばりたい な。	☆自分の良さに気付き、自分 を見つめることができたか。 (観察・ワークシート)	10

(2) 評価の視点

〈物事を多面的・多角的に考えている様子〉

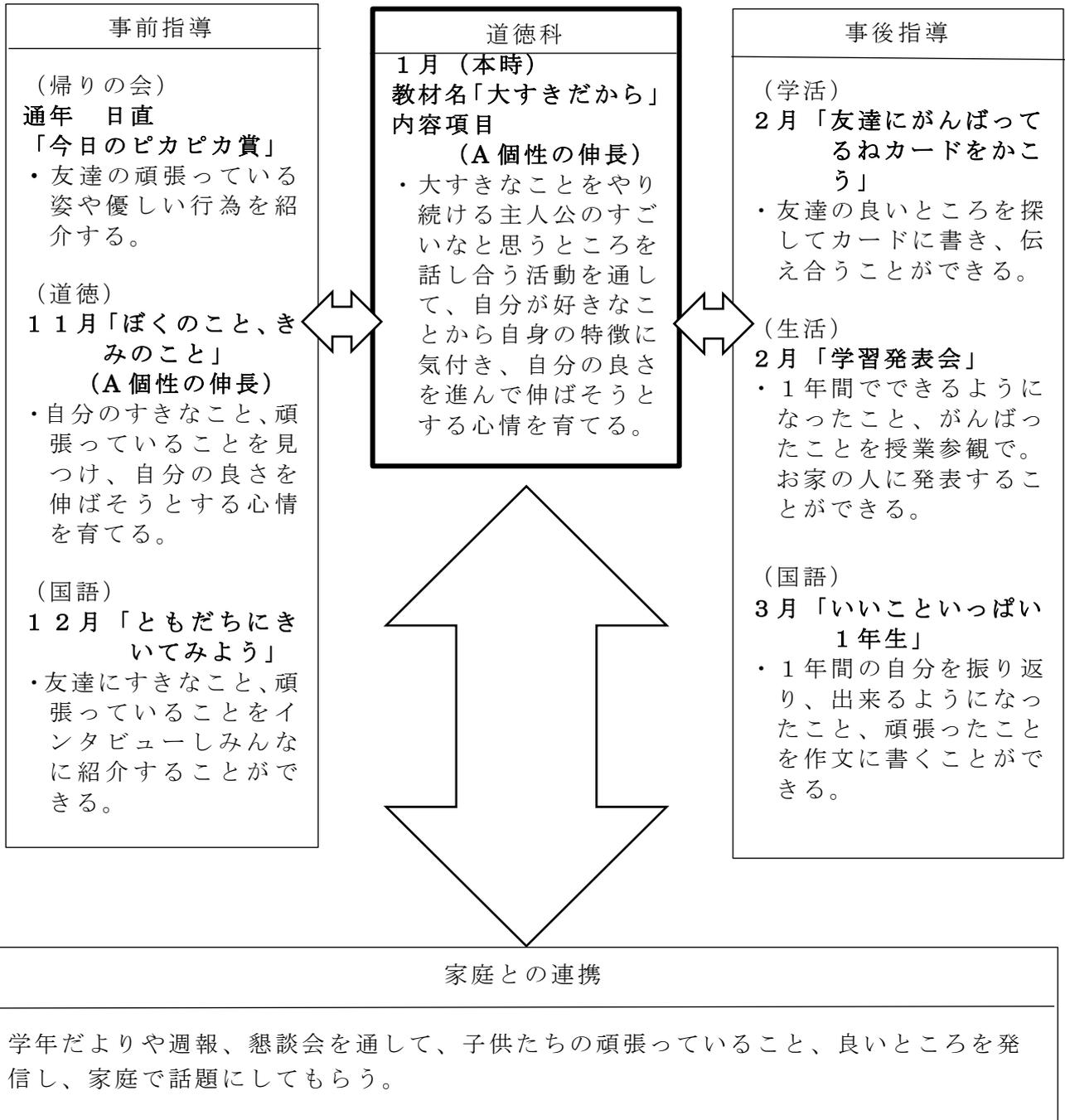
- ・主人公の生き方のすごいなと思うところ話し合う活動で友達や保護者の考えを聞き、多面的・多角的に考えを深めていたか。

〈道徳的価値についての理解を自分との関わりで深めている様子〉

- ・自分の良いところを見つけることの大切さに気づき、自分自身をふり返る活動で自分との関わりで考えていたか。

(3) 板書計画

7 他の教育活動との関連



8 教材分析表

ねらい：大すきなことをやり続ける主人公のすごいなと思うところを話し合う活動を通して、自分が好きなことから自分の特徴に気付き、自分の良さを進んで伸ばそうとする心情を育てる。

内容項目〔A 自然愛護〕

授業者の意図：「やなせたかしさん」のすきなことを頑張り続ける姿に自分自身を投影させ、自分のすきなことに気付き、自分の良さをこれからものぼしていこうとする思いを育みたい。

中心発問： やなせさんのすごいなと思うところを見つけましょう。

意図：主人公を客観的に見て考えさせることにより、大すきなことをやり続ける素晴らしさを理解し、自分も主人公のように好きなことを見つけていきたいという思いをもたせたい。

他者理解

価値理解

発問：会社をやめたのに、なかなか人気が出なかった時、やなせさんはどんな気持ちだったでしょう。

意図：なかなか人気が出なくて、自分に自信がなくなってしまう主人公の人間的な弱さについて考えさせる。

人間理解

発問：今日のお話を学習して、自分を振り返って自分の良いところを見つけよう。

意図：家族からの手紙を読み、自分の良いところ、家族に認められていることを知り、自分の良いところをさらにのぼしていきたいという心を育みたい。

価値理解