

- 1 主題名 節度ある生活態度 内容項目 A－(3)「節度、節制」
- 2 教材名 ゆうすけの朝 (東京書籍：3 年生)
- 3 主題設定の理由

(1) ねらいとする価値について

第3学年及び第4学年の内容項目 A－(3)の内容は、「自分でできることは自分でやり、安全に気を付け、よく考えて行動し、節度のある生活をする。」とある。この内容項目には、基本的な生活習慣に関わることと、進んで自分の生活を見直し思慮深く考えて自らを節制し、ほどよい生活をしていくことの2つの要素がある。児童は、規則正しい生活をし、安全に気を付けなくてはならないことを知ってはいるが、自分のやりたいことを優先してしまうことがある。他の人に言われなくても自分で考えて健康で安全な生活をする心情等を育てたいと考え、本主題を設定した。

(2) 児童について (4年生 男子1人 女子1人 6年生 男子2人)

主題に関わる児童の実態	
A 児 (4年)	<ul style="list-style-type: none"> ・宿題をする前に遊んでしまい、夜遅くなってからやったり、忘れてしまったりする。兄が宿題をやるように言っても、やることができないことがある。 ・前日に学校の支度をする習慣が付いておらず、筆記用具など、学習用具の忘れ物が目立つ。
B 児 (4年)	<ul style="list-style-type: none"> ・交流遊びで使ったものを片付けるのを忘れてしまうことがある。 ・学校の支度は、ほとんど母親にやってもらっている。 ・学習用具の忘れも多い。
C 児 (6年)	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをしたりネット動画を見たりする時間が長い。生活リズムが不規則で朝起きられず、登校をしづる傾向がある。 ・依頼心が強く学校の支度は母親任せで、忘れ物が多い。 ・宿題には取り組むことができず、登校をしづる一因になるため、課題は出していない。
D 児 (6年)	<ul style="list-style-type: none"> ・学習用具の準備が不十分で、筆記用具などがそろわないことが多い。 ・寝る前にゲームをすることが多く、就寝が遅くなることもある。 ・依頼心が強く、困ったことがあると、できないことをアピールして助けてもらおうとする。

話し合いでは、C児は積極的に考えを発表することができ、A児、B児も指名されれば話すことができる。D児は、ほとんど自分の考えを話すことができない。本時は、順番に役割演技をすることで、D児の抵抗を減らし、考えたことを発表できる場の設定をしたい。

(3) 教材について (「ゆうすけの朝」出典：東京書籍)

ゆうすけは、ゲームに夢中になり、母親の忠告も聞かず夜中までゲームをしてしまう。翌日寝坊をしたゆうすけは、慌てて家を飛び出し、途中交通事故に遭いそうになる。遅刻せずに間に合ったものの、図工で使うペットボトルを忘れてしまったことに気付き、がく然とするという内容である。主人公に自分との共通点を見出し共感しながらも、どうしたらよかったのかを考える活動を通し、節度ある生活の大切さに気付かせる。また、節度ある生活を送ることは、他の人との快適な生活を送る上で大切であることを押さえ、自分自身で考えて行動しようとする心情等を育てていきたい。

4 指導過程、各教科との関連

事 前	道 徳 科	事 後
日常生活の指導 「リーダーの仕事しよう」	「ゆうすけの朝」 (本時)	日常生活の指導 「自分で考えてじゅんぴしよう」

5 指導法の工夫

(1) 道徳的価値の理解につなげるポイント

こっそりゲームを続けているゆうすけに、どうしたらよいかを教えてあげる活動を通して、失敗をしないためには節度ある生活をするのが大切であることを理解し、自分自身で考えて度を過ぎることなく生活しようとする判断力と心情を個々の児童に応じて育むことにつなげたい。

(2) 自己を見つめる視点

主に、時間を守ることや人の忠告を素直に聞くことなど、ゆうすけに教えてあげたことが自分ではできているかを考える活動を設定することで、真摯に自分と向き合い振り返ることができるようにする。

6 本時の学習

(1) ねらい

やりたいことを優先し、やるべきことを後回しにするゆうすけの姿に気付くことで、人に言われるのではなく、自分自身で考えて度を過ぎることなく、節度のある生活をしようとする判断力や心情を育てる。

(2) 児童一人一人に配慮した指導法の工夫

「あるあるマーク」を活用することで、登場人物を身近に感じることができるようにする。

(3) 準備・資料

場面絵、登場人物の言葉の吹き出し、あるあるマーク、ゆうすけと友達のお面、ワークシート、ミニメガホン、振り返りシート、すごろくシート、児童のコマ、さいころ

課 程	主な学習活動	主な発問と予想される児童の反応 (○基本発問 ◎中心発問 ◇価値理解を明確にする発問) 及び具体的支援				準備・資料
		本時の個別のねらい				
		A 児	B 児	C 児	D 児	
		お母さんに厳しく言われたにもかかわらず、やりたいことを優先してしまっただゆうすけの姿に気付くことで、素直に忠告を聞くことや節度ある生活をしようとする心情を育てる。	やるべきことを後回しにし、お母さんに注意されたり、起こされたりしているゆうすけの姿に気付くことで、自分で考えてやるべきことをやろうとする心情を育てる。	お母さんに厳しく言われたにもかかわらず、やりたいことを優先してしまっただゆうすけの姿に気付くことで、自分のやるべきことをきちんとやろうとする判断力を育てる。	やりたいことを優先し、やるべきことを後回しにし、お母さんに何度も注意されるゆうすけの姿に気付くことで、自分のやるべきことをきちんとやろうとする心情を育てる。	
導 入	1 自分が夢中になっているものについて話し合う。	○ 自分が夢中になっているものは、何ですか。やっているときは、どんな気持ちですか。 ・ゲーム。やっているとすごく楽しくて夢中になる。 ・ネット動画。見ていると面白くてやめられない。				<ul style="list-style-type: none"> ・場面絵 ・登場人物の言葉の吹き出し ・ゆうすけのお面 ・あるあるマーク ・ワークシート
展 開 前 段	2 教材「ゆうすけの朝」を聞いて話し合う。	○ 「いいかげんにしなさい。」と言われたとき、ゲームを続けたとき、ゆうすけは、どんな気持ちだったでしょう。				
(1) ゆうすけの言動が自分と同じだと思ったところに、あるあるマークを付ける。	<ul style="list-style-type: none"> ・うるさいなあ。いいところなのに。 ・もっとやりたい。 ・しょうがない。やめよう。 ・どうしてもけんたさんには負けたくない。 ・見つからなければ、大丈夫だ。 					
(2) ゆうすけのお面をかぶり役割演技を行い、母親にしかられた場面のゆうすけの気持ちを考える。	登場人物の吹き出しに注目して話を聞くように伝え、内容を捉えやすくすると共に、登場人物の気持ちを考えるよう助言する。	ゆうすけと自分の似ているところを見つけてマークを貼る活動を通し、ゆうすけに寄りそって気持ちを考えることができるようにする。	最初に指名して発表させ、「最初に発表するのは勇気がいるね。」と称賛することで、発表や学習に対する意欲を高める。	お面を付けて楽しい雰囲気の中で順番に役割演技をすることで、発表に対する抵抗を軽減する。発表できたことを称賛する。		
(3) 友達と会話する役割演技を通して、朝の会ときのゆうすけに気持ちを考える。	◎朝の会するとき、耳に何も入ってこなかったゆうすけは、どんなことを考えていたでしょう。				<ul style="list-style-type: none"> ・ゆうすけのお面 ・友達のお面 ・ワークシート 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・失敗したな。どうしよう。 ・用意してあったのに、どうして忘れちゃったんだろう。 ・お母さんが、届けてくれないかなあ。 ・ゲームをやめて、早くねればよかったな。 ・お母さんの言うことを聞けばよかった。 					

展開後段	(3) こっそりゲームをしているゆうすけの絵に向かって、ミニメガホンを用いてアドバイスする。	場面絵のゆうすけの表情から、気持ちを想像するとともに、あるあるマークを貼ったことを想起し、自分が忘れ物をしたときの気持ちも考えるようにする。	友達役の先生と会話する中で、お母さんに用意してもらっていたペットボトルを忘れてしまった原因がゲームをやめなかったことにあることに気付くようにする。	「失敗した。どうしよう。」という気持ちしか出ない場合には、「どうして忘れちゃったの。」と切り返し、ゲームでの夜更かしが原因であることに気付くようにする。	発表できない場合でも、気持ちを書くことができるように、吹き出しのワークシートをわたす。できればそのまま発表を促す。	<ul style="list-style-type: none"> ・吹き出しのワークシート ・ミニメガホン
		〈価値理解を明確にするための発問〉				
		◇お母さんから注意されたのにゲームを続けたり、お母さんに勉強で使うものを用意してもらっていたりするゆうすけに、どうしたらよいかを教えてあげましょう。				
		<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをおそくまでやらないほうがいいよ。 ・ゲームをやめないと、大変なことになるよ。 ・お母さんの言うことを聞いたほうがいいよ。 ・学校のしたくをしてから、ゲームをしたほうがいいよ。 				
		『「いいかげんにしなさい。』と厳しく言われたのに、こっそりゲームを続けたゆうすけをどう思う。』と声をかけ、素直に人の忠告を聞くことの大切さに気付くようにする。	『「いいかげんにしなさい。』と言ったお母さんはどんな気持ちだったかな。』と声かけをし、わがままをする と他の人に嫌な思いをさせることに気付くことで、自分で考えて行動する大切さに気付くようにする。	時間を戻し、「いいかげんにしなさい。』とお母さんに言われた時のゆうすけに教えてあげるとい場面設定であることを確かめて、伝えたい言葉を考えるように促す。	気持ちを書くことができるように、リード文を添えた吹き出しのワークシートを渡す。声が出せない様子の時は、教師と一緒に読むようにする。	
		個別の評価の視点				
		A 児	B 児	C 児	D 児	
		ゆうすけへの言葉かけを考えることで、人の忠告を聞くこと、欲求に負けずに自分のやるべきことをする大切さを考えている。	ゆうすけの改善点を考えることで、人の忠告を素直に聞くことや時間を守って規則正しい生活することの大切さを考えている。	ゆうすけの失敗は、自分の欲求に負けゲームを遅くまでしていたことが原因であることに気づき、心を抑制することの大切さを考えている。	ゆうすけの失敗は、先のことを考えず、ゲームを遅くまでしていたことが原因であることに気づき、やるべきことを行う大切さを考えている。	
		○自分は、ゆうすけに教えてあげたことができているかな。ふり返ってみましょう。				
		終末	(1) 振り返りシートのチェックリストに自己評価することで、自分の生活を振り返る。	振り返りシートのチェックリストに自己評価することで、自分ができているところとできないところに気付くことができるようにする。	振り返りシートのチェックリストに自己評価することで、自分ができているところとできないところに気付くことができるようにする。	
個別の評価の視点						
A 児	B 児			C 児	D 児	
家族の忠告を聞かずに、宿題や学校の支度を後回しにしている自分に気付いている。	お母さんに声かけをしてもらって行動することが多い自分に気付いて、どうしたらいいか考えている。			自己を見つめ、宿題や学校の支度、早く就寝するなど、自分でやるべきことだと考えている。	宿題や就寝などお母さんに声かけをしてもらって行動することが多い自分に気付いている。	
○「はなまるすごろく」をしましょう。						
<ul style="list-style-type: none"> ・宿題をしたら、5マス進めたよ。 ・忘れ物したら、もどっちゃったな。 						
子どもたちの話合いから出されたよくみられる問題場面を言葉にし、それぞれの通過点に置き、そこに到達した子どもには自分のことを振り返るよう促す。						
<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくシート ・児童のコマ ・さいころ 						