

第 3 学年 3 組道徳学習指導案

1. 主題名 自分の特徴に気付き、よい所を伸ばす。[内容項目 1ー (5)]

2. 資料名 「じゃがいもの歌」(出典 東京書籍「どうとく③明るい心で」)

3. 主題について

(1) ねらいとする価値について

自分の特徴を知るには、よいところに加えて悪いところにも気づいていくことが必要である。その気づきのうえで、よいところをさらに伸ばしていくことが、自分の良さを生かし、自分の悪いところを改めていくことにつながっている。この価値は、自尊感情を育てていく観点から大切に扱っていくべき内容であり、個々の子供が「自分らしさ」や「自分の生き方」を考えるうえでも大変重要である。

(2) ねらいにかかわる児童の実態

本学級の児童は自分らしさや自分の良いところについて考える機会がまだそれほど多くない為、本時の学習を通して自分の特徴を振り返ることで自分の良さに気付き、それらを伸ばそうとする意欲に繋げていきたい。また 3 年生になりクラス替えをしてから約 2 ヶ月が経とうとしている。児童は新しいクラスメイトとの関わりに慣れてきた時期なので、今回の活動でそこからさらにお互いの良さを知り、また自分の良さにも気付くことができると考える。そしてクラス全体が一体感を持って普段の学習活動や行事に取り組もうとする姿勢に繋がるのではないかと思う。

(3) 資料について

さとしが物置でじゃがいもを見ていると一つ一つ違うことに気づく。じゃがいもから学級の仲間を思い浮かべていくうちに、注意されてばかりいるこの持っている良さに気づいていく。「自分のよさ」への気づきを促すことのできる資料である。

4. 指導計画 1 時間 (本時)

5. 本時の学習指導

(1) ねらい

自分のよさを知り、伸ばしていこうとする心情を育てる。

(2) 展開

学習内容	主な発問と予想される児童の反応	教師の支援	時間
1. 「じゃがいもの歌」の前半部分を範読する。	○このじゃがいも、どうですか。 ・大きい。 ・小さいけれどきれい。 ・丸くてきれい。 ・どれもおいしそう。	○範読する前に実物のじゃがいもを書画カメラで写し、意欲関心を高める。 ○児童に配布するプリントは物語の前半部分しか記載されていない。結末を知らずに授業を進めることで、児童の率直な感想や意見を引き出す。また授業のねらいに気付きやすくなる。	5
2. 「じゃがいもの歌」の前半部分を振り返り、話し合う。	○さとしはじゃがいもをえらんでいるうちにどんなことに気がきましたか。 ・大きいもの、中くらいのもの、小さいものと色々ある。 ・おもさもちがう。 ・でこぼこのぐあいもちがう。 ・ちいさなくぼみのぼしょも、その数もちがう。 ・じゃがいもはみんなちがう。 ○とおる君のことを考えながらくすりと笑ったさとしはどんな気もちだったのでしょうか。 ・いろいろなじゃがいもからとおる君のじゃがいもが見つかったぞ。 ・とおる君の好きなことは野球だ。それもいいな。 ・じゃがいもがとおる君ににっていた。	○登場人物の確認 ○じゃがいもが一つ一つ違うことを振り返る。	7

3. 「じゃがいもの歌」の後半部分を範読する。		○「じゃがいもの歌」の後半部分を範読し、授業のねらいつなげる。	5
4. 「じゃがいもの歌」の後半部分を振り返り、話し合う。	○さとしはどんなことに気がつきましたか。 ・とおる君はやさしいところがある。 ・とおる君はどうしても強がってしまう。 ○いつの間にか歌いながらじゃがいものをえらんでいるさとしはどんなことを考えていたと思いますか。 ・とおる君のよいところをもっと考えている。 ・みんな一人一人よいところがある。 ・ぼくにはどんなよいところがあるかな。	○とおる君らしさ、とおる君の良さに気付くようにする。 ○とおる君らしさからクラスの友達の良さに目を向けていることに気付く。 ○友達のことを考えているうちに、さとしが自分の良さ、自分らしさについて考え始めたことに注目させる。	7
5. 自分を振り返り、自分らしさや自分の良さについて考える。	○自分らしさ、自分の良さはどんなところだと思いますか。 ・声が大きいところ。 ・元気なあいさつができるところ。 ・友達に親切にできるところ。	○配布したワークシートにどんなところが自分らしさ、自分の良さか記入する。 ○開始 3 分ほどで既に関係している児童の回答を例示し、思いつかない児童を支援する。 ○後からゲームをすることを伝え意欲関心を高める。	10

6. 簡単なゲームを通してさらに理解を深める。	○教室を歩いて回り、出会った人とじゃんけんをします。負けた人から相手のよいところを質問します。勝った人はその質問に答えてください。終わったら質問する人と答える人を交代してください。	○ゲームでお互いの良さについて話すことで理解を深める。 ○「できるだけ多くの人に質問する」、「勝った回数が多い方が良い」というルールがあるとゲーム性が強くなってしまうので、その点は重視していないことを伝える。	8
7. 教師の説話でまとめとする。		○授業を通して児童が自分らしさや自分の良さに気付けたこと、一人一人違った良さがあることに触れる	3

6. 備考 在籍児童数 35名