○○○学級　道徳学習指導案

指導者

1　主題名　　友だちと仲良く　　低２－(３) 中２－(３) 高２－(３)　信頼・友情
　　活動名　「つくって、投げてあそぼう」

2　主題設定の理由

○　本主題は，低学年「友だちと仲良くし，助け合う」，中学年「友だちと互いに理解し，信頼し，助け合う」，高学年「互いに信頼し，学び合って友情を深め，男女仲良く協力し助け合う」ことを主な内容としている。本時は，この内容の「友だちと仲良くする態度を育てる」ことをねらいとしている。

よい友だち関係を築くには，互いを認め合い，様々な場面での学習活動や生活を通して助け合い，理解し合い，信頼感や友情を育てることが大切である。また，友だちと仲良くするには，集団や社会との関連である低学年４の（１）「みんなが使うものを大切にし，約束やきまりを守る」にも関連している。友だちと仲良くすることや，学習活動や遊びでの約束やきまりを守ることは，集団生活を送る上での基礎であり，学校生活や社会生活を営む上での基盤となるものである。身近にいる友だちと仲良く活動し，学習活動や遊びでの約束やきまりを守って活動することは，友だちとの関わりを楽しくして，学習活動や遊びの楽しさを大きくする。そのことは，児童の今後の生活において，友だちへの関心を深めるとともに，人間関係の広がりにもつながっていくと考える。友だちへの関心が薄く，関わり方が苦手な児童にとって，友だちと仲良くする態度を育てることは，大変意義深いと考える。

○　本学級は，共通の興味があって話が合い，普段から仲良くしている児童もいるが，些細なことですぐ喧嘩になったり，悪口を言い合ったりする児童も多い。集団活動では，活動自体に興味を示し楽しんで取り組むことができるが，「友だちの活動を見る」「順番を守る」「みんなで使うものを大切に使う」「協力する」「相手の意見を聞く」等が難しく，集団活動が成立しにくいことが多い。１学期に行った生活単元学習「サーキットをつくって，まわろう」でも同じようなことがみられた。このような時期に，学習活動でのきまりを守る態度や友だちと仲良くする態度を育てることは，意義深いと考える。

○　本活動は，児童が床に低い平均台等を並べてコースを作り，順番にコースを通って輪投げやボール投げをして活動するものである。友だちと協力してコースを作る態度や，順番を守る・友だちの活動を見るという態度を育て，仲良く活動するものである。

本時指導にあたっては，導入段階で価値への方向付けを容易にするために，みんなでコースをつくって遊ぶということを知らせ，文字カードや表情の絵カードを提示して、「ともだちとなかよくつくってあそぶ」というめあてを意識化させる。展開前段では，児童に自由にコースをつくらせていく。困っている児童がいれば助けるように教師が声をかけていく。児童がもめそうになったときは，教師が近づいていき，カードを見るように促したり直接声をかけたりする。コースが出来上がったら，仲良くつくることができたかどうかを考えさせ，価値の追求と把握ができるようにする。その後，順番にコースを通って輪投げをして遊ぶ。展開後段では，みんなと楽しく遊べなかった時のことや仲良く遊べた時のことを振り返り，価値を内面的に自覚できるようにする。終末では，本時で児童が仲良くできたところを教師が児童に伝え，今後の生活での価値に対する意識の継続を図る。

3　本時のねらい

コースをつくって遊ぶ中で，友だちと仲良くする態度を育てる。

4　本時　　平成２０年１１月１９日（水）　第５校時　プレールーム（○○○教室隣）に於いて

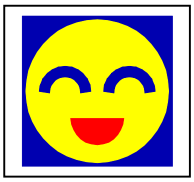
5　準備　　バランス平均台，バランスウォーク，自作平均台，輪投げ，絵カード，文字カード，
　　丸付け表

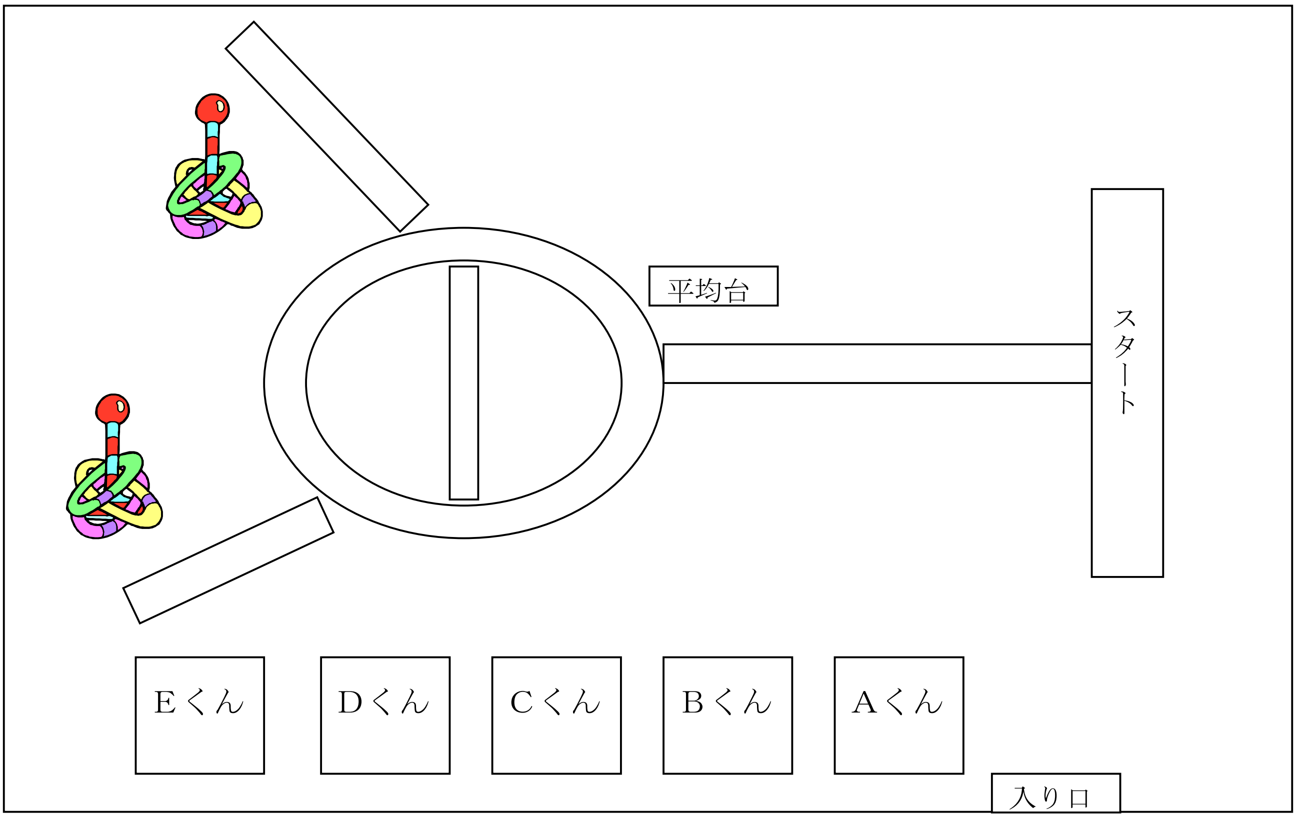
6　展開

段階	学　習　活　動	指　導　上　の　留　意　点
導入	1　今日の学習について知る。 ○　バランス平均台や自分たちが作った平均台を組み合わせて，遊具をつくる。 ○　みんなでコースをつくって楽しく遊ぶ。 めあて ともだちとなかよくつくってあそぼう	○　仲良くする意識が高まるように，文字カードや表情の絵カードを提示して，本時のねらいの方向付けをする。
展開前段	2　平均台を並べてコースをつくる。 (1)　友だちとコースをつくる。 ○　友だちとコースをつくる。 ○　ひとりでつくる。 ○　コースを友だちと相談してつくる。 (2) コースができあがった後,仲良くつくることができたか発表する。 ○　仲良くできた。 ○　じゃましてしまった。 ○　平均台の取り合いになった。 ○　平均台をゆずってあげた。 ○　文句を言ってしまった。 3　順番にコースを通り，輪投げをする。 (1)　順番を守り，コースを通って輪投げをする。 ○　コースから外れないように通る。 ○　活動している友だちを見る。 (2)　輪投げをすることができたら表に丸を記入する。 ○　自分で記入する。	○　困っている児童がいれば，他の児童に一緒にするように促していく。 ○　一人でするのを好む児童には，友だちとするように声をかけるが，無理強いはしない。 ○　友だちの活動をさまたげる児童には，文字カードや絵カードを見せて声をかけていく。 ○　コースがきまらないときや，もめているときは，相談して決めるように声をかける。 ○　一人一人に仲良くコースをつくることができたか，聞いていく。 ○　仲良くできたときには，うれしい表情の絵カードを提示していく。 ○　悪口の言い合いにならないように注意していく。 ○　コースから外れないよう慎重に通るように促していく。 ○　順番を守る・席を離れないことを意識させ，いすに座って見るようにさせる。 ○　友だちが上手に通ることができているかしっかり見るように促す。 ○　点数ではなく，輪投げが１つでも入ったら丸をつけるように説明する。 ○　勝負にこだわらないように促していく。
展開後段	4　友だちと仲良くつくって遊ぶことができたか発表する。 ○　友だちと遊んで楽しかった。 ○　友だちと言い合いになっていやだった。 ○　順番を守って楽しく遊んだ。 ○　文句を言われ、いやな気持ちになった。	○　一人一人に，仲良くできたときや仲良くできなかったときの話を聞いていく。 ○　仲良くできたときには，うれしい表情の絵カードを提示していく。 ○　悪口の言い合いにならないように注意していく。
終末	5　教師の話を聞く。	○　今日の活動で，児童が仲良くできていたところをみんなに伝え，友だちと仲良くしようという意識の継続を図る。

7　板書計画

	1かいめ	2かいめ
Aくん	○	○
Bくん	○	○
Cくん	○	○
Dくん	○	○
Eくん	○	○



ともだちとなかよくつくってあそぼう

8　教室配置