

第2学年 道徳学習指導案

日 時：令和元年7月5日(金) 第5校時

場 所：2年教室(2階)

授業者：

児童数：22名

1 主題名 はやね はやおきで けんこうに

2 資料名 「ピーマンマンとよふかし大まおう」 <出典：光文書院 小学道徳>

3 主題構成表

内容項目A-(3)

節度、節制

健康や安全に気を付け、物や金銭を大切に、身の回りを整え、わがままをしないで、規則正しい生活をする。

■価値の分析

健康や安全に気を付け自立した生活ができるようにするための基本的な生活習慣を身につけることは、充実した生活を送る上で欠くことのできないものである。

日常生活における行動を通して、周囲に対する思いやりをもち互いの健康に心掛け、きまりを守って実践することで気持ちのよい生活ができるようにすることが必要である。

生活に一定のリズムを与え、わがままをしない規則正しい生活が快適な毎日につながることに気付けるよう指導する。

■内容項目から見た児童の実態(姿)

○教師に言われたことや学校のきまりを守ろうとする児童が多い。

△就寝時間が遅い児童が複数いる。

△自分のやりたいことに熱中するあまり周囲のことをおろそかにしてしまう姿が見られる。

(要因)

- ・ゲームやネット動画を見続けたい気持ちに負けてしまう。
- ・「やるべきこと」は知っているが、周囲を見て我慢することの優先度が低い。

■レディネステストの結果から

「節度、節制」の価値項目は80%以上の児童が理解を示す一方、道徳的行動への意欲については、半数の児童が意欲的であるという結果が出た。これは、人として良い行動は理解しているが、いざ実行できるかという自信がない心情が読み取れる。

■資料の分析

本資料では、主人公が、目先の楽しさに気を取られてしまいよふかしをしてしまう。そのため、健康に生活することができず、よふかし大まおうのさそいにまけてしまう。仲間と相談して健康的な生活を送るためのきまりを決め、規則正しい生活の大切さに気付く物語である。

基本発問では、いけないことと理解していても、よふかしの楽しさに惹かれる心情を役割演技することを通しておさえたい。教師がよふかし大まおうになることで、様々な方面から目先の楽しさの誘惑の強さを感じ取らせたい。

中心発問では、主人公が誘惑に打ち勝つ様子を元に、どんな生活習慣を身に付けると健康でいられるのかを考えさせたい。

補助発問として、楽しさと自らの健康のどちらを優先するのか考えさせることで、単に早起きをしなければならないという善悪の判断だけでなく、主体的に節度ある生活を選択しようとする心情を育てたい。

■ねらい

健康で安全な生活をするためには、わがままをしないで規則正しい生活が大切であることに気付き、早寝早起きや運動をすることで健康な生活を送ろうとする心情を育てる。

■展開の構想

- ゲームや漫画といった楽しさを優先させて、夜更かしをしてしまった主人公の弱さに共感する。
- ◎よふかしや目先の楽しさよりも大切にしたいことがあることに気付き、どのような方法で健康な生活を営むのか理解する。
- 夏休みに向けて、どうしたら規則正しい生活をする事ができるのか考える。

■基本発問(◎中心発問)

- よふかし大まおうに誘われたとき、ピーマンマンはどんなことを考えたのか。
- ◎ピーマンマンはどうしてよふかし大まおうに勝つことができたのか。
- よふかし大まおうに負けない作戦を考えてみよう。

4 本時の展開

	主な学習活動	指導・援助
導入	<p>1. 価値の方向付けをする。</p> <p>○みんなは何をしている時間が一番好きかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドッジボール ・youtube ・switch 	<ul style="list-style-type: none"> ・日常生活（行動・行為）の振り返りをする。
展開前段	<p>2. 資料を範読する。</p> <p>3. 感想を発表する。</p> <p>・夜更かしが楽しい気持ちは一緒だなと思いました。</p> <p>・朝、早起きするのはいやだなと思います。</p> <p>・次の日に寝坊しちゃうから、夜更かしはだめだと思います。</p> <p>・ぼくもゲームが大好きです。</p> <p>4. 主人公の気持ちを考えることを通して自己を見つめる。</p> <p>○よふかし大まおうにさそわれたとき、ピーマンマンはどんなことを思ったのかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よふかしはいけないことだから、しないです。 ・ちょっとだけならいいかな。 ・お母さんに怒られる。 ・次の日に早起きできなくなっちゃう。 ・よふかしはよくないけど、楽しみ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・範読前に登場人物を確認する。 ・「わかるなあ、すごいなあ、どうしてだろう」の3つの視点を元に、感想を発表する。 ・主人公の弱い気持ちに十分理解できるように、日常生活の類似している部分と関わらせながら発問する。 ・よふかし大まおう（教師）の誘いに答える役割演技を通して、主人公の弱い気持ちを理解する。 ・児童の意見がどんな価値を軸にして発表されたものかを把握し、板書に位置づける。
展開後段	<p>◎ピーマンマンはどうしてよふかし大まおうにかつことができたのだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームよりも元気のほうが大事だと分かったから。 ・よふかしをすると、力が出ないから。 ・朝早く起きるようになったから。 ・よふかしをやめたから。 <p>5. 日常の自分の姿や気持ちを見つめ、自分自身についての理解を深める。</p> <p>○よふかし大まおうに勝つために、自分はどんな生活をしたらいいか考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・早く寝る。 ・時間を決めてゲームをする。 ・早寝・早起き・朝ごはんを毎日する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・補助発問として、「よふかしは楽しいのに、どうしてやめてしまうの。」と問うことで、よふかしの是非だけでなく、自分の健康と目先の楽しさのどちらを優先するのか考えさせる。 ・自分の生活を振り返る助けとなるように、事前のアンケートで得た生活の様子を掲示する。
終末	<p>6. 保護者からの手紙を読み、実践意欲を高める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもに注意するときどんな願いをもっているのか書かれた保護者からの手紙を配り、実践への意欲につなげる。