

小学校 第6学年 道徳科 学習指導案

神奈川県横浜市立上瀬谷小学校
主幹教諭 片山 圭祐

主題名 友達と助け合って

教材名 11 真琴と勇介(1時間)

内容項目 B 友情、信頼

本時のねらい 真琴と勇介の交流について考えることをとおして、異性の間であっても信頼し、学び合うことの大切さについて考えを深め、よりよい人間関係を築こうとする実践意欲と態度を育てる。

指導時期 9月ごろ

「指導者用デジタル教材」活用の意図・目的

「指導者用デジタル教材」の「マーカー」や「ズーム」を用いることで友情や信頼に関する登場人物の考え方が捉えやすくなる。

「さし絵・写真」や「考えるシート」を用いることで、考えを深めたい場面に注目させやすくなる。

本時の展開

	活動内容	デジタル教材の活用
導入	●「指導者用デジタル教材」の初期画面を開いてコンテンツを起動する。 1.「友達っていいな」と感じた場面について考える。 - T:「友達っていいな」と感じたのはどんなときですか。また、「友達とこんなふうに関われたらいいな」と感じたのはどんなときですか。 - C:困っていたときに話を聞いてくれて、力を貸してくれた。 - C:気持ちが沈んでいる自分の様子に気づいてくれた。 - C:男子とか女子とか関係なく、協力し合えたらいいのにと考えたことがある。 ●友達関係について児童たちが感じていることから、「今よりもっと友達関係を深めていくためには、どのような考え方が大切だろう」という学習課題を設定する。 - T:性別も性格も、好きなことも違うけれど、困ったときにはお互いに助け合う真琴と勇介。二人はどんな気持ちで助け合っているのか考えながら読みましょう。	 ●「指導者用デジタル教材」の「まなびリンク」から「教材の解説」を開き、教材の概要（あらすじ、登場人物紹介）を確認する。

活動内容		デジタル教材の活用
導入	●教材を読む。	●「朗読」ボタンをクリックする。 
展開	2. 「真琴と勇介」を読んで、友達と信頼し、助け合ったり学び合ったりしてよりよい人間関係を築こうとすることの大切さについて考える。 T：勇介と真琴はどのような気持ちで算数やバスケットボールを教えたり、教わったりしたのでしょうか。 〔考えよう〕 【算数のとき】 〈優介〉 ◎：好きなことができなくなるのはつらいから、力になりたい。 ◎：きっとできる。諦めないで、がんばってほしい。 〈真琴〉 ◎：苦手だけど、自分のために教えてくれているんだから、自分もがんばらないと。	●「指導者用デジタル教材」の「さし絵・写真」を映す。真琴や勇介の表情を拡大して、気持ちを考えられるようにする。 

	活動内容	デジタル教材の活用
	【バスケットボールのとき】 〈真琴〉 ㊦：今度は自分が力になりたい。 ㊦：落ちこんでいる友達を笑顔にしてあげたい。 〈優介〉 ㊦：友達も、苦手なことを諦めずにがんばった。今度は自分の番だ。 ㊦：力になろうとしてくれている友達の気持ちに応えたい。	 ●「指導者用デジタル教材」の「マーカー」を用いて言葉に注目させる。 緑マーカー：真琴と勇介の気が合うという設定がわかりやすく書かれている部分。 ピンクマーカー：学習中の発問に関わる部分。 ●「考えるシート」を使って場面を比べながら、気持ちを考えられるようにする。  

展開

	活動内容	デジタル教材の活用
展開	3. 「互いに教え合い、高め合える関係」「信頼し合える関係」「女子とか男子とか関係なく」など、今までの自分たちの友達関係につけ加えたいことについて考える。 〔深めよう〕 【T】：友情を深めるために、二人の友達関係から学ぶことができるのはどのようなことですか。また、そのような経験はありますか。 【C】：縦割り班で遊ぶ日のことについて6年生で計画を立てるときに、ペアの友達とたくさん話し合っている時間が「いいな」って思えた。「一緒に成功させたい」と思って、自分も準備をがんばれた。一人ではあんなにやる気になれなかったかもしれない。 【C】：国語の学習でスピーチの内容を考えると悩んでいたら、友達がいろいろとアドバイスをくれた。正直、スピーチは苦手だし、「うまくできなくてもいいや」って気持ちになっていたけど、そのアドバイスのおかげで自分だけでやるよりも楽しくできたし、教えてくれた気持ちに応えようって思えた気がする。今度は自分が力になれたらいいなって思う。 【C】：学習のことを教え合うときでも、女子と二人で話すことを避けてしまうことがあった。この間、隣の席になった〇〇さんが、わからないことを相談してきてくれて、教えたときに「わかった！ ありがとう！」って喜んでもらえてうれしかった。そういうのに男子とか女子とか関係ないんだなって思った。〇〇さんのほうが算数とかは得意だし、自分もわからないところは聞こうと思った。	●「真琴と勇介」 ●「マーカー」を引いた本文に着目して互いの気持ちを考えられるようにする。 ●「指導者用デジタル教材」の「思考ツール」から「クラゲチャート」を立ち上げ、友達関係を深めていくための見方や考えをまとめていく。

	活動内容	デジタル教材の活用
終末	4. 本時の学習を振り返る。 T：今日の学習で学んだことを振り返りましょう	●ふだん、使用している学習支援ソフトウェアを使って振り返りを記入してもよい。 ●本時の学習で使った「思考ツール」を見ながら、どんな見方や考え方がもてたかを選択できるようにすることも考えられる。

「指導者用デジタル教材」を活用したことで得られた効果

「さし絵・写真」をモニターに映して表情を拡大したり、本文の言葉に「マーカー」を引いたりして、児童に注目させることによって、登場人物の気持ちを想像しやすくなった。

緑のマーカーについては、性別や好みが異なる真琴と勇介が、気が合う様子が描かれた部分に注目させるのに使用した。これにより、児童は自分たちの人間関係と比べながら、多様な友達関係について考えることができた。また、ピンクのマーカーは、二人がどのように互いを信頼し、認め合い、高め合っているかをしっかりと考えるためのヒントになる部分に使用した。こうすることで、児童の考えがよりいっそう深まった。



「展開」の場面では、「指導者用デジタル教材」の「さし絵・写真」を拡大し、人物の表情に着目することで、そのときの登場人物の気持ちや考え、真剣さが想像しやすくなる効果が見られた。

〔深めよう〕の場面でもとめた「思考ツール」は、印刷して教室に掲示することで、学習の足跡を残していくという活用方法も考えられる。いろいろな教材で「思考ツール」の活用を積み重ねていくことで、目的に応じて「思考ツール」を使い分けられるようになっていくことも想定できる。

