

本時のポイント	友達との関わりを考える場面で、タブレットを活用して気持ちを表す葉の色について考えることを通して、心情や想像したことを伝え合う力を高める。
---------	--

1 主題名 友達っていいな B 友情、信頼

2 主題設定の理由

(1) ねらいとする価値について

本学習は、「友達と進んで関わり、仲良くしようとする心情を育てる」ことをねらいとしている。友達は、互いに関わり合うことにより、心が通じ合い、確かな友情が生まれる。そうすることで、心の安定が図られ、楽しい生活が送れるようになる。低学年は、学校生活を送る中で、友達の存在を意識し、自他の違いや協力する楽しさを感じる初期の段階であり、義務教育期間を見通しても大切な時期である。そこで、自分から仲良くしようと相手に働きかける気持ちや、相手の立場に立ってその心情を思いやる態度を育むことが、集団の中での人間関係づくりや円滑な学校生活に欠かせないものである。

(2) 児童の実態について

本学級は、1年生と2年生の複式で、学校生活に慣れない1年生に2年生が優しく助言したり手助けしたりする姿が多く見られる。一方で、生活スキルの差により、2年生が自分の考えを強く主張しすぎたり、1年生が助けてもらえると頼りすぎたりする場面も見られる。

〔実態調査〕 1年生3名、2年生3名（複数回答） 9月30日実施

1. 友達がコップの水をこぼしたとき、どうしますか。 また、自分がこぼしたときに、どうしてほしいですか。	すること	してほしいこと	2. 仲良くするために、友達にどんなことをしようと思いますか。 また、自分ならどうしてほしいですか。	すること	してほしいこと
ア 一緒にふく。	3	6	ア 休み時間に一緒に遊ぶ。	6	5
イ ふいたほうがいと教える。	4	6	イ 相手の話を聞いてあげる。	4	6
ウ 先生に伝える。	4	3	ウ 手伝ったり教えたりする。	3	6
エ 何もしない。	2	0	エ 困っているときに声をかける。	3	5
オ その他	0	0	オ その他	0	0

実態調査の結果から、困っている人を助ける場面では、多くの児童がアのように積極的な援助を望んだが、自分が行動する立場になると他の行動を考える児童がいた。自分が望むことと相手にしようと思うことが必ずしも一致していないことがわかる。また、仲良くなるために友達にしてあげることと友達にしてほしいことについても、同様である。このことから、相手の気持ちを想像して、自分ならどうしてほしいのかを考えることは大切である。

そこで、友達の気持ちを思いやる経験を積み重ねて、実践につなげていく。また、描画ソフトを活用することにより、鉛筆で文字を書いたり、絵で気持ちを表現したりすることに時間がかかる1年生が、画像を通して話し合う時間を多くとれるようにしたい。

(3) 教材について

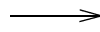
資料「こころはっぱ」（出典：あたらしい道徳 1年 東京書籍）は、寂しそうな様子のいのししに木の上の3匹の動物が声をかけることによって、仲良くなるという話である。動物たちが集まる木は、みんなの心の声によって葉の色を変える。葉の色を考えることを通して、動物たちの思いを想像することができ、ひとりの寂しさや友達と過ごせる嬉しさに共感することができる。元気に声をかけることが友達との温かい交流のきっかけになることを知り、友達と進んで関わろうとする心を育てるねらいに迫ることができる教材である。

3 他の教育活動との関わり

主題名「あたたかい心で」 B親切、思いやり 資料「くまくんのたからもの」
身近にいる人に温かい心で接し、親切にしようとする心情を育てる。

国語「かいがら」
くまが、友達のうさぎに、自分が一番気に入っている貝殻をあげることにするまでの葛藤や決断の過程を読み取り、友達の良さを感じる。

学級活動「なかよく遊ぼう」
いろいろな集団遊びを計画し、話し合いでゲームを決めたり、役割を分担したりすることによって、みんなで楽しく交流する良さを感じる。



行事「体育祭」
友達と一緒に練習してきた演技を、力を合わせて発表したり、チームメイトと協力して競い合ったりすることを通して、達成感や団結力を味わう。

本時

主題名「友達っていいな」 B友情、信頼 資料「こころはっぱ」
友達と進んで関わり、仲良くしようとする心情を育てる。

4 指導観

登場人物は動物たちと不思議な木である。動物たちになったつもりで会話を考えたり、心の声によって色を変える「こころはっぱの木」の葉の色を想像する活動を通して、自分の思いを表現できるようにする。児童が、自分が考えた葉の色からどんな気持ちなのかを伝え合う活動を通して、考えを広げたり深めたりできるようにしたい。タブレットの描画アプリで葉の色をつけて大きく電子黒板に提示することにより、自分の思いを分かりやすく表現したり、友達の色えに関心をもって聞いたりできるようにする。友達と誘い合って活動する嬉しさについて考え伝え合うことによって、友達の存在に気付いたり友達のよさを感じたりして、友情を育ていけるように支援したい。

5 本時の学習

(1) ねらい

- ・友達との関わりを考える場面で、気持ちを表す葉の色を考えたり、登場人物の会話を考えたりすることを通して、友達と進んで関わり、仲良くしようとする心情を育てることができる。

(2) 準備・資料

- ・タブレット ・電子黒板 ・役割演技用動物プレート ・場面絵

(3) 展 開 ④：個に応じた支援 ⑤：情報活用能力を育成するための支援 ⑥：評価

	主な活動と発問 基本発問は○ 中心発問は◎	予想される児童の反応	教師の支援・評価
導入	1 休み時間の遊びを思い出し、 本時の主題に関心をもつ。 ○休み時間にどんな遊びをしましたか。	・鬼ごっこ・ブランコ ・かけっこ・読書	・自分の行動を思い出すことで、友達との関わりを意識して、本時の学習に入ることができるようにする。
展開	2 「こころはっぱ」を、区切りながら読んで、話し合う。 ○いのししくんが「友達ほしいなあ。」と言ったとき「こころはっぱ」は、どんな色になったのでしょうか。それはどんな気持ちだったのでしょうか。	・灰色、黒、茶、紫、青など ・一人じゃさびしいなあ。 ・友達できるか心配だなあ。	・場面を区切って読むことで気持ちや会話を考えやすくする。 ⑤タブレットで葉の色をぬりそれをもとに話し合う。 ④児童が考えをまとめるヒントとして、いくつか用意した色から選べるようにする。 ・何色かよりも、どんな気持ちを表したのかを丁寧に聞くようにする。
展開	○3匹（たぬき、きつね、うさぎ）は、木の上で、どんなことを話していたでしょう。	・どうしたら友達できるかなあ。 ・さびしそうだね。 ・大きいからこわくないかな。 ・友達になってあげようよ。	
展開	○いのししくんが、どっすんどっすんとび跳ねたときの「こころはっぱ」は、どんな色でしょう。それはどんな気持ちだったでしょう。	・赤、橙、黄緑、桃、黄など ・うれしいな。 ・いいよ。あそぼう。 ・ありがとう。	⑤タブレットで、選んだ葉の色を並べて表示することで気持ちの変化をとらえやすくする。
終末	◎飛んでいくこころはっぱはどんな色だったでしょう。動物たちは、どんな気持ちだったでしょう。	・赤、青、黄、虹色、金、銀 ・うわあ、嬉しいな。 ・みんな一緒に楽しいな。 ・友達ができたぞ。	・大きく電子黒板に表示した木の前で役割演技をすることで、いのししの嬉しさに共感できるようにする。
終末	3 今までの自分の経験を思い出し、本時の学習を振り返る。 ○友達がいてよかった、嬉しいなど思うのは、どんなときですか。	・休み時間に一緒に遊んだとき ・係の仕事を教えてくれたとき ・お掃除を一緒にやったとき ・困った場面で優しくしてもらったとき	⑥葉の色から気持ちを考えたり、登場人物の立場になって話したりできたか。（発表・タブレット） ・友達がいてよかったと思う経験を発表し合うことで、友達の存在やよさに改めて気付くことができるようにする。 ⑥友達と進んで関わり、仲良くしようとする気持ちをもつことができたか。（発表・役割演技・タブレット画面）