

第2学年道徳科学習指導案

日 時 令和〇年〇月〇日（月）〇校時

場 所 2年〇組教室

授業者 ○ ○ ○ ○

1 主題名 誠実、責任ある行動「A-(1)自主、自律、自由と責任」

2 ねらいと教材

(1) ねらい

自分を律し、自分や社会に対して常に誠実でなければならないことを自覚し、人間として誇りを持った、責任ある行動をとろうとする道徳的実践意欲と態度を育てる。

(2) 教材名

「ネット将棋」(文部科学省 中学校道徳 読み物資料集)

3 主題設定の理由

(1) ねらいや指導内容についての教師の捉え方

本主題は、中学校学習指導要領特別の教科道徳、内容項目A-(1)「自主、自律、自由と責任」の「自律の精神を重んじ、自主的に考え、判断し、誠実に実行してその結果に責任をもつこと」を受けている。

中学校の段階では、学年が上がるにつれて、自我に目覚め、自主的に考え、行動することができるようになる。しかし、自分自身の行為が自分や他者にどのような結果をもたらすかということを深く考えないまま、無責任な言動をとることもある。日常のどのような小さな行為においても、自ら考え、判断し、自分の自由な意志に基づいて決定し、それに対して責任を持たなければならないことを実感させる必要がある。また、自分の行為の動機の純粹さとどまらず、その行為が及ぼす結果についても深く考えられるようにすることが必要であること、自らを律し、自分や社会に対して常に誠実でなければならないことを自覚し、人間としての誇りを持った、責任ある行動がとれるようにすることを指導することが求められている。

学年や年齢が上がるにつれ、自由な意志や判断で行動できる機会も増えてくるが、同時にその行為に対する責任も求められる。社会に生きる一人の人間として、自ら考え、判断し、実行した結果がどのようなものであろうとも、責任を他人に転嫁せず、自分の行為に対して責任を持つことが大切であると考え、本主題を設定した。

(2) 生徒のこれまでの学習状況や実態

中学生になると、学校行事や部活動など、自分たちで考えて、決定し、自由に行動できる機会が増えてくる。そして、親や教師に頼らず、自分たちで行動しようという気持ちが強くなる。しかし、うまくいかないことがあると、途中で投げ出したり、他者に責任を転嫁したりするなど、自分の行動に責任を持つことについて、十分に理解していない面がある。また、一時の感情に任せて行動し、自分の行動が自分や他者にどのような結果をもたらすかを考えず、無責任な行動をしてしまうこともある。

生徒は小学校高学年で、「自由と自分勝手の違い」や、「自由な考えや行動のもつ意味及びその大切さを実感すること」について学習している。また、誠実について、「自分自身に対してだけでなく、外

に向けても誠実さを発揮すること」も学習している。これまでの学習内容を発展させ、本時はより高次の自立心や自律性を高め、日常のどのような小さな行為においても、自ら考え、判断し、自由な意思に基づいて決定し、それに対して責任を持たなければならないことを実感させたい。

(3) 使用する教材の特質

本教材は、主人公の「僕」のインターネット将棋の利用の仕方を通して、誠実に行動すること、自らの行為に責任を持つことについて考えることができる内容である。

「僕」は、将棋で自分より下だと思っていた敏和と対局し、予想外に追い詰められた。考え込むふりをして時間稼ぎをし、勝負は引き分けとなった。敏和がインターネット将棋で勉強して強くなったことを知り、帰宅してパソコンに向かい、勝てそうだった中学生に対局を申し込んだ。しかし、あっという間に追い込まれ、負けそうになった「僕」は黙って画面を閉じてしまった。その後も、色々な相手に勝負を申し込んだが、自分より技量が上の相手には勝てず、面白くなくなり、ログアウトすることを繰り返していた。

翌週、クラスメイトの明子のソフトボールの話から、素直に負けを認めること、勝負の相手との向き合い方が話題となった。「『負けました』と言える試合をすればいいんだ」と明子が気づき、「負けたことの言い訳かい」という敏和の発言に周りのみんなは笑ったが、「僕」は一人笑えなかった。

年齢や学年が上がるにつれて、自分の意志で決定し、自由に行動できるが増える反面、自らの行為に責任を求められるようになっていく生徒たちに、「誠実に行動すること、自らの行為に責任を持つことが自分にとっても他者にとっても大切であるということ」を気付かせることができる教材である。

(4) 指導観

本時の指導に当たっては、主人公の「僕」の気持ちや行動を、様々な見方や角度から多面的・多角的に考えさせることを意識し、誠実で責任ある行動をすることが、他者にとってだけでなく、自分にとっても大切であることに気付かせたい。授業中に生徒が考える時間を確保するために、事前に教材を読ませ、教材の内容を理解させる。

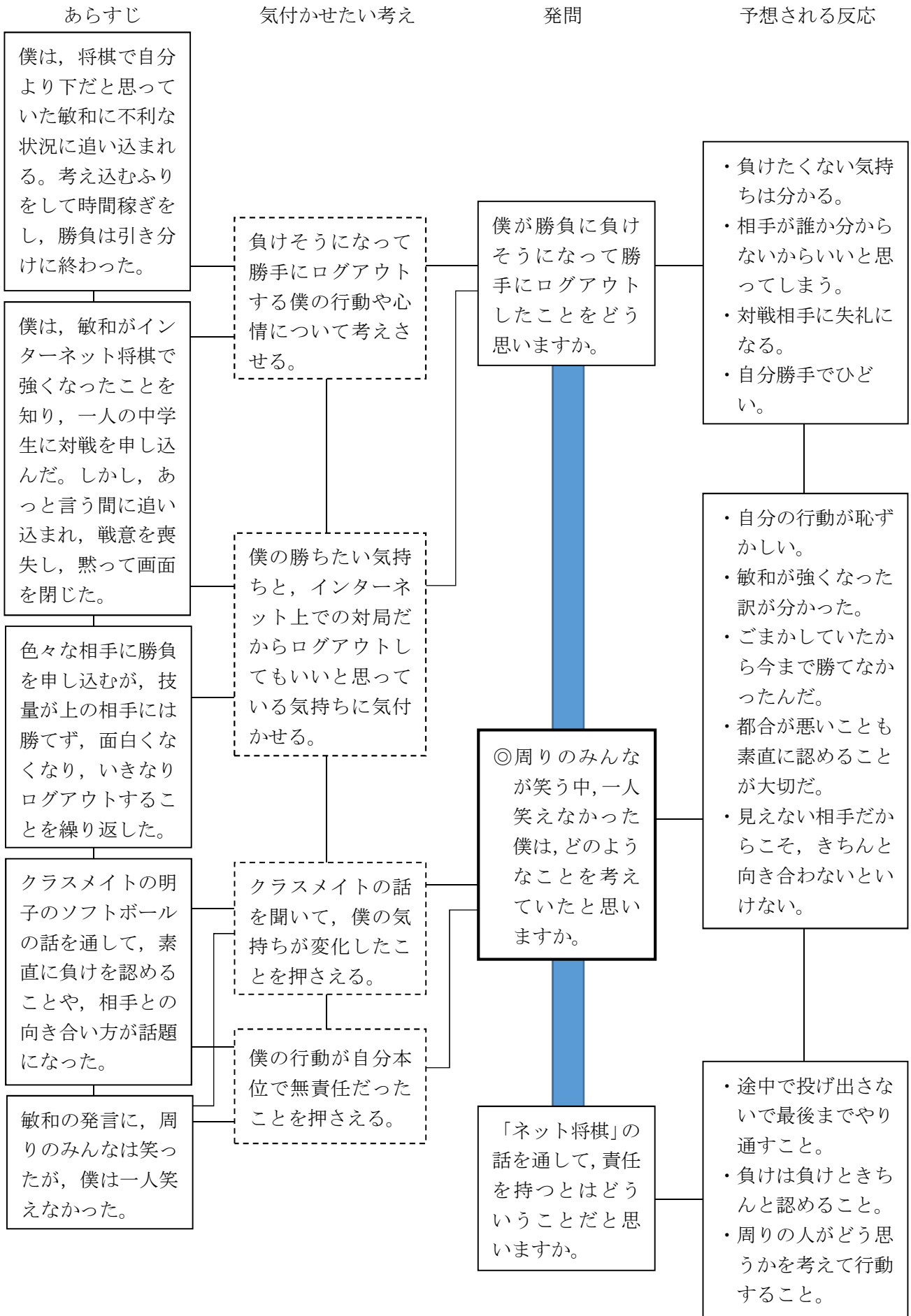
導入場面では、普段の生活の中で責任を求められるのはどのようなときかを問い、日常生活を想起させることで、本時の主題について、身近な問題として自分との関わりで考えさせる。

展開場面では、まず、「僕」がネット将棋で負けそうになって勝手にログアウトしたことを取り上げる。特に、勝負に負けたくない気持ちやネットゲームだからと安易に考えていたことなど、共感できる部分について考えさせることを意識する。そして、「僕」の行動について、共感できる部分と共感できない部分の両面から、責任を持つことについて多面的・多角的に考えさせる。敏和の発言に周りのみんなが笑う中、「僕」が一人笑えないでいる場面を中心場面とし、クラスメイトの話から「僕」が気付いたことについて考えさせる。ウェビングマップを活用し、無責任な行動をしたことへの反省や後悔など、様々な思いに気付かせたい。

終末場面では、ワークシートに書く活動を取り入れ、教材を通して考えた「責任を持つこと」と自分の生活を照らし合わせて振り返らせ、人間としての生き方について考えさせる時間を確保する。

生徒の学習状況を見取るために、ワークシートと板書を活用する。ワークシートに示されているウェビングマップを用いて様々な見方や角度から考えることができるように工夫し、さらに友達のを記録させることで、考えの広がりを見取る。また、意図的指名を行う際や発言の少ない生徒の考えを把握する際にも活用する。板書については、生徒の発言の記録とするとともに、授業後に写真を撮影し、教師自身が、授業のねらいに迫ることができたかという点から授業を振り返る際にも活用する。

4 教材分析・発問構成



5 学習指導過程

| | 学習活動 | ○主な発問 (◎中心的な発問) ●補助発問 ・生徒の反応 | 指導上の留意点 |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導入 5分 | 1 本時のねらいとする道徳的価値についての問題意識を持つ。(一斉) 2 課題をつかむ。(一斉) | ○普段の生活の中で、責任を求められるのはどのようなときですか。 ・係や委員会の仕事。 ・部活動のプレー。 ○責任を持つとはどういうことだと思いますか。 ・自分の仕事を忘れない。 ・自分の役割を果たす。 ・人に迷惑をかけない。 | 学級生活や部活動など、具体的な場面を提示し、普段の生活の中で責任を求められるのはどのようなときかを考えさせることで、本時の課題について問題意識を持たせる。(問)(自) ・責任を持つことについて、生徒がどのように考えているかを把握する。 |
| | 責任を持つとはどういうことだろう。 | | |
| 展開 35分 | 3 範読を聞き、主人公の僕の行動と心情を捉える。(一斉) 4 負けそうになって勝手にログアウトする僕の行動や心情について考える。(ペア → 一斉) | ○僕が勝負に負けそうになって勝手にログアウトしたことをどう思いますか。 <共感できる部分> ・負けたくないのは分かる。 ・相手が誰か分からないからいいと思ってしまう。 <共感できない部分> ・対戦相手に失礼になる。 ・自分勝手にひどい。 ●ログアウトするのは個人の自由だからいいのではないですか。 ・別に決まりはない。 ・そこまで気にしない。 ・相手に迷惑をかけている。 ●勝手にログアウトされたとき、対戦相手はどう思ったでしょうか。 ・腹が立つ。 ・自分勝手な人だと思う。 ・もう対戦したくない。 | ・将棋のルールを説明する。 ・僕の気持ちを考えながら範読を聞かせる。 ・僕の勝負に負けたくない気持ちや、ログアウトしてもいいと思っている気持ちに気付かせる。 ・意見が偏った場合には、別の視点から考えさせるために、補助発問をする。 ・教師がコーディネーターとなり、様々な立場の意見を交流させる。 僕の行動の共感できる部分と共感できない部分について、これまでの自分の経験や感じ方と照らし合わせて考えさせる。(自) 僕の行動について、共感できる部分と共感できない部分の両面から考えさせることで多面的・多角的に考えさせる。(多) ペアや全体で意見を交流し、自分とは違う感じ方や考え方に触れさせる。(多) |

| | | | |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>展開 35分</p> | <p>5 クラスメイトの話聞いて、僕が気付いたことについて考える。(個人 → 一斉)</p> <p>6 「ネット将棋」の話から、責任を持つことについて考えたことや気付いたことを共有する。(ペア → 一斉)</p> | <p>◎周りのみんなが笑う中、一人笑えなかった僕は、どのようなことを考えていたと思いますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の行動が恥ずかしい。 ・敏和が強くなった訳が分かった。 ・ごまかしていたから今まで勝てなかったんだ。 ・都合が悪いことも素直に認めることが大切だ。 ・見えない相手だからこそ、きちんと向き合わないといけない。 <p>●誰かに何かを言われたわけではないのに、僕はどうして笑えなかったのだと思いますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・敏和の話が、自分のことを言っていると思ったから。 ・自分の行動の恥ずかしさは自分が一番分かるから。 ・ずるい自分は、みんなと同じようには笑えないから。 <p>○「ネット将棋」の話を通して、責任を持つとはどういうことだと思いますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・途中で投げ出さないで最後までやり通すこと。 ・負けは負けときちんと認めること。 ・周りの人がどう思うかを考えて行動すること。 | <ul style="list-style-type: none"> ・クラスメイトの話聞いて、僕の気持ちが変わったことを押さえる。 ・「負けました」ときちんと言うことが将棋のマナーであることを確認する。 ・僕の行動が自分本位で無責任だったことを押さえる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ウェビングマップを活用し、僕が考えたことについて、様々な見方や角度から多面的・多角的に考えさせる。(多)</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><評価> 責任を持つことについて、主人公の気持ちを様々な見方や角度から考えること、友達と意見を交流することで、多面的・多角的に考えようとしていたか。 (多)【ワークシート・観察・発言】</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・責任を持つことについて、教材を通して考えたり気付いたりしたことをペアや全体で共有させる。 |
| <p>終末 10分</p> | <p>7 人間としての生き方について考える。(個人 → 一斉)</p> | <p>○授業を通して考えた責任を持つことについて、自分の生活と照らし合わせて考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・責任を持つとは自分の仕事をきちんとすることだけだと思っていたけれど、相手がどう思うかを考えて行動することも、責任を持つということだと分かった。 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>責任を持つことについて、自分の生活を振り返らせ、具体的に考えさせることで、人間としての生き方についての考えを深めさせる。(自)(生)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ワークシートに書かせる時間を十分に確保し、自己を見つめさせる。(自)</p> </div> |

| | | | |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ・苦手なことを途中でやめたりあきらめたりすることがあった。無責任な行動だったと思う。 ・試合に負けているときやうまくいかないときに逃げないで立ち向かうことも責任を持つことなのかなと思った。 | <p><評価> 責任を持つことについて、自分の生活を振り返り、自分との関わりで考えようとしていたか。(自)(生) 【ワークシート・観察・発言】</p> |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|

(問) 問題意識を持たせる

(多) 多面的・多角的に考えさせる

(自) 自分との関わりで考えさせる

(生) 人間としての生き方について考えさせる

【評価】

<生徒の評価>

- ・責任を持つことについて、主人公の気持ちを様々な見方や角度から考えること、友達と意見を交流することで、多面的・多角的に考えようとしていたか。(多)【ワークシート・観察・発言】
- ・責任を持つことについて、自分の生活を振り返り、自分との関わりで考えようとしていたか。(自)(生)【ワークシート・観察・発言】

<教師側の授業評価>

- ・責任を持つことについて、主人公の気持ちを様々な見方や角度から考えさせること、友達と意見を交流させることで、多面的・多角的に考えさせていたか。(多)【ワークシート・観察・発言】
- ・責任を持つことについて、自分の生活を振り返らせることで、自分との関わりで考えさせていたか。(自)(生)【ワークシート・観察・発言】

【板書】

○月○日 第○回道徳 「 ネット将棋 」

責任を持つとはどういうことだろう

- ・自分の仕事を忘れないこと。
- ・自分の役割を果たすこと。
- ・人に迷惑をかけないこと。

- ・途中で投げ出さないで最後までやり通す。
- ・負けは負けときちんと認める。
- ・周りの人がどう思うかを考えて行動する。

負けそうになって勝手にログアウト

➔

みんなが笑う中、一人笑えなかった僕はどのようなことを考えていたのだろう。

- ・自分勝手にひどい。
- ・対戦相手に失礼。
- ・相手に迷惑をかけるのはだめ。
- ・マナーは守るべき。
- ・何か言ってからログアウトすべき。

- ・負けたくない気持ちは分かる。
- ・相手が分からないからいやと思う。
- ・別に決まりはない。
- ・ネットだからそのまま気にしない。

目に見えない相手

自分が試される

「負けました」と言える試合

だから勝てなかったんだ。

素直に認めることが大切。

自分はずるい。

一人笑えない僕

恥ずかしい。

敏和が強くなった訳が分かる。

見えないからこそ、きちんと。

- ・自分のことだ。
- ・一緒にには笑えない。
- ・自分のことは自分が一番分かる。

【準備物】

教師：教材，ワークシート，発問カード

生徒：教材，筆記用具

6 他の教育活動との関連

