

【1学年のまとめ】

1. 学年の取組

1学年では、校内研究の目標を実現するために、主に5つのことに取り組んだ。

①授業を構想するためのアンケートの実施

授業を構想する上で児童の実態を把握するために、アンケートを実施した。内容は「失敗や間違いをしてしまったときに、正直に言うことは大切だと思いますか。」とである。「はい」と答えた児童が25人、「いいえ」と答えた児童は1人だった。理由は、「嘘をつくと怒られるから」という趣旨の回答が7名いた。また、「いいえ」の理由は「正直に言うと怒られちゃうから」であった。つまり、8名の児童は、「嘘をつくと怒られるから、正直に言わないといけない。」や、「失敗を正直に言うと怒られちゃうから。」と、怒られること自体が、行動の判断基準になっていることが窺えた。

②議論できる中心発問と切り返しの工夫

以上を受け、児童に「怒られるから」という理由を超え、どうして正直でなければならないのかを考えてもらうために、どうしたらいいかを学年で話し合った。そこで考えた中心発問が「正直に言えなかったようすけになんて声をかけますか？」だ。「ようすけになんて声をかけるか」を考える活動を通して、どうして正直に言ったほうがいいのかを考えることになる。ここで、「怒られるから」という意見が想定されるので、切り返しの発問を複数用意し、さらに深く議論できるようにした。

③時間確保と構造的な板書を狙ったICT機器の活用

ここで議論するためには、素早く導入を行う必要がある。そこで考えたのが、テレビの活用である。テレビにパソコンを繋ぎ、PowerPointを映した。テレビと黒板が繋がっているようにするために、黒板のイラストをPowerPointの背景とした。中心発問での議論に約20分をかけることができた。

④3つの話合いの工夫（ペアトーク、サークルトーク、グループトーク）

最初の発問では①ペアで話してから全体に共有した。また全体で議論する際には教室中央に体を向け、②二重の円になって話し合った。最後には③4人グループで自分が考えたことを共有した。最初には、ペアで話すことで話しやすい状況を作った。全体では、お互いを見合いながら、友達に対して話し、友達の話じっくり聞くことを目指した。全体の議論で意見が交換できなかった児童もいるので、最後にグループで一人ずつ自分が考えたことを伝え合った。以上のように、それぞれの場面で意図を持って話し方を工夫することで議論が深くなるようにした。

⑤振り返りカードの工夫

振り返りカードは毎時間、同じ形式のものを作成し、使用した。授業を通して自分がどうだったかを、記述欄、考えを①持てた、②伝えられた、③聞いた、の4つの項目で振り返る。毎時間の学習カードは、ファイルにポートフォリオしていくことで、自分の考えの変容や考えが洗練されていく様子、そして過去に自分はどんなことを思っていたのかがわかるようにした。また、毎回3つの項目に対して自分はどうだったかを自己評価することでメタ認知を促し、更なる成長につなげた。

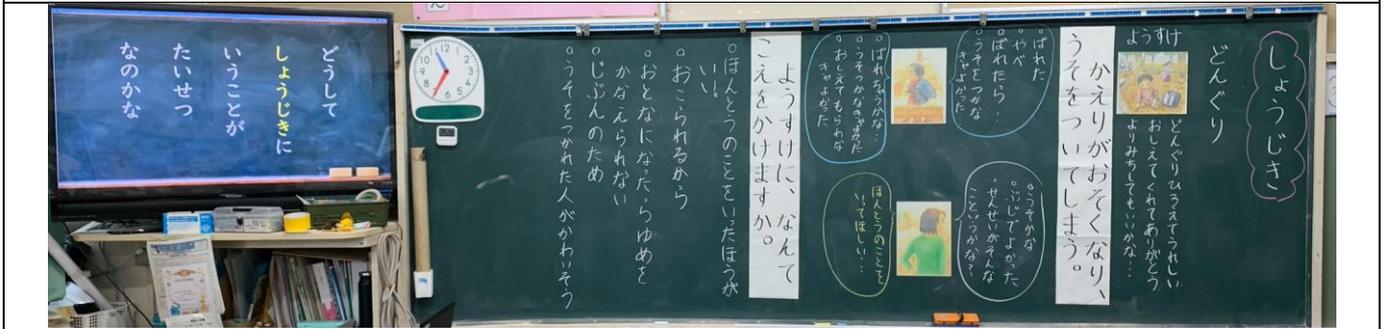
2. 授業実践について

主題	内容項目	教材名	授業者
正直な心で	【A-(2)正直、誠実】	どんぐり (出典『新しい道徳1』東京書籍)	1年1組 和氣拓巳
【本時のねらい】			
主人公の失敗談から、どうすべきだったか、なぜそうできなかったかを考える活動を通して、嘘をついたことを正直にいう難しさや、それでも正直でいることが大切であることに気づき、嘘でごまかさず、間違いを認める正直な自分でいようとする心情を育てる。			

【授業の流れ】

①導入	②教材文範読	③発問4つ	④中心発問	⑤振り返り	⑥まとめ
					

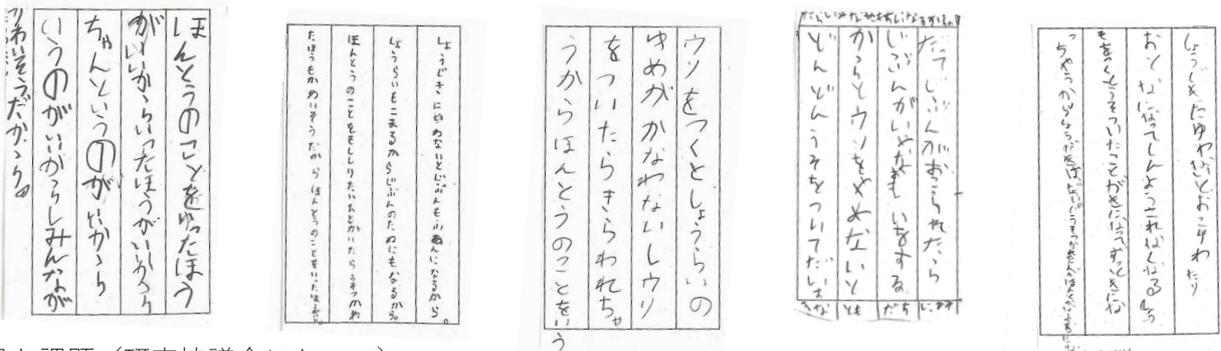
【板書写真】



【授業の振り返り】

導入は狙い通りスムーズに進み、範読、発問も4つと多かったが、テンポよく進んでいった。ペアトークを取り入れたことで、子供たちは自分が思ったことをどんどん話してくれた。中心発問で、「ようすけになんて声をかけるか」について議論したときには、やはり全員「正直に言った方がいい」と話した。しかし、その理由は様々であったが、やはり「怒られるから」が多かった。「じゃあ怒られなかったら、嘘をついてもいいってこと？」と切り返すと、「確かに怒られるのはいやだけど、怒られるから正直に言うというのはちょっと違う気がする・・・」と考え直す子供たち。ここから様々な意見が出て、怒られるからではない、どうして正直でいることが大切なのかについて自分なりに納得できる答えに辿り着くことができた。

3. 児童の振り返りより



4. 成果と課題（研究協議会において）

- アンケートを実施することで、児童の実態に合わせた授業を構想することができた。
- 中心発問と切り返しを工夫することで、二項対立での葛藤ではなくとも、子供たちは道徳的価値について深く議論することができた。
- ICT 機器を利活用することで、導入の時間の短縮や板書をより児童にわかりやすいものにすることができた。
- 3つの話合いの工夫（ペアトーク、サークルトーク、グループトーク）は、各場面で有効であり、活発な意見交換で深い議論に至った。
- 毎時間振り返りカードを使い、考えたことを文字化したり、自己評価を積み重ねたりすることで考えを深めていくことができた。
- 説話を最後に設定したが、上手く機能しなかった。自分なりの答えまで辿りつき、自己について振り返ることと終わりにした方がよかったかもしれない。