

# 令和5年度守恒小 「主体的・対話的で深い学びの実現

## ～生徒指導の要素を含む『学び合い』の活用を通して～

### 2年 道徳科 「お兄ちゃんの電話」

**本時の主眼:**相手によって話し方や言葉遣いを変えることは、相手が気持ちよく感じたり、相手に失礼になつたりしないために大切なことであることに気づき、気持ちのよい言葉遣いをしようとする心情を育てることができる。

#### 単元を通して目指す子どもの姿

「仲間をだれ一人取り残さない」仲間意識、「授業が楽しい」「分かった」「安心できる」「うれしい」といった達成感や感動を味わう。

手だて①友達と交流できるように自分の考えをもたせる。

手だて②相手によって話し方を変えることについて、自分ごととして考えを深めることができるように差し絵や、言葉カードを出したり、ロールプレイをしたりして「授業が楽しい」「分かった」「安心できる」雰囲気をつくる。

#### 個人思考の姿

相手によって話し方を変えていることについて、自分ごととして考えを深めることができるようにする。

手だて①題材の導入前に、児童に「電話をしたことがあるか」を尋ね、今までの経験を振り返ることで自分事として考えられるようにする。

手だて②相手によって話し方や言葉遣いを変えていること理由やよさについて気づかせ考えさせる。

#### 「学びあい1」個人思考後の集団思考の姿

「目指す対話」追及する問いについて交流する活動の中で、友達の話を聞いて「そうか」と受け止めたり、「いいね」と共感したりして深い学びへとつなげていく。

手だて①交流を行う前に、ワークシートに自分の考えを書かせることで自分の考えを明らかにさせる。

手だて②実際に役割分担をして、ロールプレイをさせる。

手だて③教師が、おにいちゃん役と友達の母役になり、エラーモデルを示すことで、相手によって話し方や言葉遣いを変えていること理由やよさに気づくことができるようにする。

### 成果と課題

#### 単元を通して目指す子どもの姿

「仲間をだれ一人取り残さない」仲間意識、「授業が楽しい」「分かった」「安心できる」「うれしい」といった達成感や感動を味わう。

手だて①自分の意見をもって、友達と意見の交流を行う。

手だて②相手によって話し方を変えることについて、自分ごととして考えを深めることができるように差し絵や、言葉カードを出したり、ロールプレイをしたりして「授業が楽しい」「分かった」「安心できる」雰囲気をつくる。

○…ロールプレイを通して仲間と交流し、「授業が楽しい」と感じながら礼儀について学ぶことができた。

●…一人で考えるのが難しい場面では、二人で考えてそれを一つにまとめる活動を行うと、道徳科における「考えの共有」から「まとめ」の流れがよりスムーズになった。

#### 個人思考の姿

相手によって話し方を変えていることについて、自分ごととして考えを深めることができるようにする。

手だて①題材の導入前に、児童に「電話をしたことがあるか」を尋ね、今までの経験を振り返ることで自分事として考えられるようにする。

手だて②相手によって話し方や言葉遣いを変えていること理由やよさについて気づかせ考えさせる。

○…題材のねらいに沿った主発問を児童に投げかけることができた。また、どの登場人物がどの台詞を話しているかを明確にするための掲示物を活用することで、授業をスムーズに展開することができた。

●…相手によって話し方を変える理由の説明が難しかった。

#### 「学びあい1」個人思考後の集団思考の姿

「目指す対話」追及する問いについて交流する活動の中で、友達の話を聞いて「そうか」と受け止めたり、「いいね」と共感したりして深い学びへとつなげていく。

手だて①交流を行う前に、ワークシートに自分の考えを書かせることで自分の考えを明らかにさせる。

手だて②実際に役割分担をして、ロールプレイをさせる。

手だて③教師が、おにいちゃん役と友達の母役になり、エラーモデルを示すことで、相手によって話し方や言葉遣いを変えていること理由やよさに気づくことができるようにする。

○…今回、授業の中で取り入れた教師によるエラーモデルについては、児童が興味・関心をもつきっかけになったと思う。実際に相手や場に応じていない話し方を見せることで児童に違和感を抱かせ、適切な話し方とはどのようなものなのかを実感させることができていたと思う。

#### ロールプレイ



#### エラーモデル

