

令和2年度第3学年4組 主題名 みんなが楽しく (C 公正、公平、社会正義) 資料名 「ぼくのボールだ」

視点1 考える必然性や切実感のある**発問**の在り方

「なぜぼくはまちがったことをしたのかな、と迷い始めてきたのでしょうか。」を中心発問とし、公平と不公平について考えさせ、誰に対しても公平に接することの大切さに気づかせる。

本時では「なぜぼくはまちがったことをしたのかな、と思い始めてきたのでしょうか。」と発問し、自分自身がぼくになったつもりで「まちがっている」、「まちがっていない」の両方の気持ちを考えさせた。そうしたことで、ぼくの「勝ちたい。」という気持ちだけでなく、「本当はたかし君のボールだったのかな。」などの意見が出てきた。そこからぼくがたかしに対して不公平な行動を取っていたことに気が付くことができた。

課題として、たかし君がボールを取られた気持ちを共感させるために、ロールプレイングを取り入れてもよいと思った。そうすることで「サンキュー。」と言われたたかし君の気持ちに、より共感できたように感じた。さらに、たかし君の気持ちについても児童同士で交流することもできたと考える。

今回の授業では、ぼくがたかしにとった行動を中心に考え、公平か不公平の価値を深めるようにした。しかし、ぼくの行動だけだと価値に気が付きにくいように感じた。道徳的価値を広い意味で考えることのできる授業づくりをするためには、たかし、まさと、こうじの行動にも目を向けさせる必要があった。4人の行動の良さや問題点を探していくことで、公平・不公平を広い意味で捉えることができると考える。

視点2 物事を多面的多角的に考えるための**交流**の在り方

ぼくがまちがったことをしたか、していないかについて、両方の立場からぼくのとった行動について考えさせ、そのことを板書してクラス全体で交流することで、一つの見方だけでなく複数の見方があることを理解させる。

ぼくのとった行動が間違っただけか、していないか、両方の立場からの考えをワークシートに書き、全体で話し合った。両方の面から自分の考えをもつことで交流が深まった。しかし、多面的・多角的に考えるためには友達と自分の考えを比較しながら交流することがもっと必要だった。子どもたちから出てきた意見を板書する際に類型化することで、新しい気づきへとつながるものだと考える。



視点3 自己の生き方について考えることができる発問と**振り返り**の在り方

「みんなが楽しく遊ぶために大切なことは何でしょうか。」と発問することで、本時の学習を通して課題に対する自分なりの考えを持たせる。クラスみんなで遊ぶときに楽しくするために気をつけていることについて、考えがどう変わったかに着目し振り返りを書かせることで、今後の生活と関わらせながら自己を見つめさせ、実践意欲へとつなげる。

導入で発問したことを終結で再度聞き、振り返りを書かせた。大きい変容は見られなかったが、「みんなに投げさせる。」や「違う人にも投げさせる。」といった、これからの生活に生かそうとする発言が見られた。

本時の導入で発問したときに、公正・公平の価値観を含んだ考えがいくつかでてきた。そのため、授業の最初と最後で実感できる問いかけをする必要があった。そこで、振り返りをする際に、「A考えていたがBを知ってBになる」「Aを知ってBも知ったから二つを合わせる」「Aと考えていて色々聞いたがやっぱりA」のどれになったかという観点を教師が示すことで、自己の変容を捉えやすくなる。また、振り返りを書く前に、「新しく気づいたことにはどんなことがあった？」という投げかけがあると、最初と最後を比較しながら振り返りができると思った。

