

# 道徳科 学習指導案

貝塚市立中央小学校

1. 日 時 令和7年11月27日(木)第5時限 13:40～14:25
2. 場 所 第2学年1組教室
3. 学年・組 第2学年1組(31名)
4. 主題 「礼儀」B 相手も自分もきもちよく
5. 教材名 なかよしだけど
6. ねらい

遊びに来たともだちの行為を「何か、へんだな。」と思う「ぼく」の姿などを通して、相手も自分も気持ちよく過ごすために大切なことを考えさせ、自他ともに気持ちよく過ごすことのできるあいさつや振る舞いをしようとする実践意欲を育てる。

## 7. 単元で取り上げる言語活動

- ・ペアトーク→相手に説明することで自分の考えが整理され、理解がより確かなものになる。また、自分とちがう考えを聞くことで、新しい視点や気づきを得ることができる。
- ・ロールプレイ→教師が役割を演じ、それを子どもたちが見ることで、「自分ならどうするか」「相手の立場ならどんな気持ちか」という判断を深く考えることができる。
- ・ふりかえり→その日に学んだことを言語化することで、気づきや考えをより深く身につけることができる。

## 8. 主題設定の理由

### (1) ねらいとする価値について

礼儀は、相手の人格を尊重し、相手に対して敬愛する気持ちを具体的に示すことである。つまり、礼儀には相手に対する真心が現れることが大切であり、心が伴わない行動は礼儀とはいえない。心がこもった礼儀は、相手に喜びや安心感を与え、自分自身の人間関係を豊かにしてくれる。そのため、相手だけでなく、自分にとっても大切な行為ともいえる。社会で生きていくうえで基本となる礼儀を、大人が作法として教えることから始まり、それを真心のこもった行為へと高めていくことが大切である。

### (2) 児童の実態について

(省略 当日資料には記載)

### (3) 教材について

本教材は、三つの場面、4枚の場面絵の教材である。ほとんどの児童に経験がある、友だちの家へ遊びに行くという設定である。

主人公の「ぼく」は、家に遊びに来た仲良しの友だちの言動や行動に違和感を覚える。友だちは、自分がひまなので、約束の時間より早く来てしまい、靴をそろえずに家に上がり、遊びに来たにも関わらず、一人で本を読んで過ごし、「ぼく」の母親からジュースをもらってもお礼を言わない。そして、帰宅の時間になればお礼も言わずに「じゃあ、またね。」と、友だち同士のあいさつだけをして帰ってしまうのである。

### (4) 指導にあたって

「親しき中にも礼儀あり」という言葉にもあるとおり、だれに対しても礼儀正しい態度で接することについて児童に考えさせる。児童にとって毎日のように遊ぶ仲のよい友だちは、まるで家族のようにも感じられ、気兼ねなく付き合える存在で

ある。そのため、その友だちの家族に対する接し方を間違えてしまう場合がある。主人公の友だちのふるまい方を客観的に見ることによって、自分にも同じところがあるかもしれないと自らを省みながら、客として招かれたときの、気持ちのよいあいさつや言葉づかい、動作など、基本的な礼儀のあり方について考えられるようにしたい。

## 9. 本時の展開

### (1) 本時の目標

親しく関わる友だちや家族に対して、相手も自分も気持ちよく過ごすために、どのような言動や行動でかわるといいのか考える。

### (2) 評価の視点

【物事を多面的・多角的に考えている様子】

・話の中の行動のおかしいところを考える活動を通して、礼儀正しい行動の大切さについて考える。

【道徳的価値についての理解を自分との関わりで深めている様子】

・親しく関わる友だちや家族に対して、相手も自分も気持ちよく過ごすために、自分にできることについて、自分を振り返り考えている。

### (3) 困難度査定とその対応策

・「どうして」と問いかえされる不安から、子どもの意見を出すのが難しい。

→全体にかえて、子どもたちが主体的にとりくめるようにする。

・お話と自分自身の生活をリンクすることが難しい。

→ロールプレイをして、客観的に見られるようにする。

### (4) 展開

時	主な学習活動	○主な発問と★予想される児童の反応	◇留意点と評価
5分	1 今までの生活をふりかえる。	○友だちの家に遊びに行ったとき、はじめに何といますか。 →おじゃまします。 →こんにちわ。 →あそぼう。	◇「どうして」と問い何気に言っている「あいさつ」をなぜするのかを考える。
	2 めあて		
	相手も自分も気持ちよく過ごすために大切なことは何か考えよう。		
	3 お話を読む。 (教師が範読する。)		◇あらかじめお話の中でへんだと思うところをさがしながら聞く。
10分	4 お話の中で 「何か、へん」と思ったところを聞く。	○「何かへん」と思ったところはどこですか。 ・場面1 →約束の時間よりもはやきたこと。 ★早すぎると相手がこまってしまうから。	◇「何かへん」と感じるものと、どうすればよかったのかを聞いていく。

		<p>・場面 2 →くつをそろえずに家にあがったこと。 ★くつをそろえないと相手に失礼だから。</p> <p>・場面 3 →ジュースをもらって、お礼を言っていない。 ★親切にしてくれているな人に対して失礼だから。</p> <p>・場面 4 →「おじゃしました。」とあいさつをしていないこと。 ★家に入る前にお礼やあいさつをしないと相手の家の人に失礼だから。</p> <p>○場面 2 について考える。(ロールプレイ) →4 で子どもから出た「何かへん。」についてくわしくきいていく。</p>	<p>◇たくさん挙手ができるようにどの場面の「へん」を言ってもいい。</p>
15 分	5 場面 2 と場面 4 についてとりあげ、「どうすれば、気持ちよくすごせるのか」を考える。	<p>○場面 2 について考える。(ロールプレイ) →子どもから出た「何かへん。」についてくわしくきいていく。</p> <p>○場面 4 について考える。(ロールプレイ) →子どもから出た「何かへん。」についてくわしくきいていく。</p> <p>※ロールプレイのあとに見て感じたことを交流する。教科書の挿絵をつかって、自分の感じることを言語化し、いろいろな視点を仲間と伝えあう。(考えの共有)</p>	<p>◇ロールプレイをすることで、相手や自分の表情から気持ちがよくなっていることに気づかせたい。</p> <p>◇「どうして」を使って子どもたちが場面について深く考えることができるように促す。</p> <p>◇自分にもいいことがあるのはどうしてと問い返し、自分についても考えることができるように促す。</p>
10 分	6 めあてのことを聞く。	<p>○いろいろな場面で気持ちよくすごせる方法について考えましたが何が大切だとわかりましたか。</p> <p>→家に入るときに、おじゃしますとあいさつをすること。理由は、言うことによって相手も自分も気持ちがよくなるからです。</p> <p>→帰るときは、「おじゃしました」とあいさつ</p>	

5 分	7 ふりかえり	<p>することが大切だとわかりました。理由は、言うことで、おうちの人に「ありがとう」の気持ちが伝わったり、またきてねと思ってもらえたり、自分も気分がよくなるからです。</p> <p>→最初は、相手も自分も気持ちよくすごせる方法がわからなかったけど、考えていくと相手が気持ちよくすごせると自分も気持ちがよくなるとはじめて知りました。</p> <p>→これから、人のためや自分の気持ちを大切に行動していきたい。</p> <p>→仲の良い友だちや、家族など関係なく相手の気持ちを大切にしていきたい。</p>	
-----	---------	--	--

(5) 板書計画

○ **め**

なかよしだけど  
相手も自分も気持ちよくすごすために  
大切なことは何か考えよう。


○ 「何かへんだな」と思った友だちのこうどう。

- ・はやくきすぎている。
- ・「おじやまします」がない。
- ・くつをならべていない。
- ・「ありがとうございます」がない。
- ・ずっとすわっている。
- ・「おじやましました」がない。


○ 友だちはどうすればよかったのか。

○ **ふ**

☆あいさつやおれいを言うことで相手も自分も気持ちよくすごすことができる。(親しい人でもどんな人でも)



くつをならべる。



おれいを言う。  
「おじやましました」と言う。

↓ 相手がうれしい。

↓ 家の人の気持ちがいい。

↓ 自分もはきやすい。

↓ かんしゃの気持ちも伝わる。

↓ 相手がうれしい。

↓ 相手もうれしい。