

17	刈谷	刈谷市立かりがね小学校	スギモト マサタケ 名前 杉 本 真 健
分科会番号	21	分科会名	「特別の教科 道徳」特別分科会

研究主題 多様な考え方を理解し、相手を尊重できる児童の育成
— ICTを活用して、学びを深める実践を通して—

研究要項

1 主題設定の理由

本学級の児童は、自分の思いや考えを伝えることができる子が多く、話し合いに参加できる子が多い。話し合いでは、発言者の方へ体の向きを変えて、うなずきながら話を聞いたり、質問をして話を広げたりできる一方、自分本意の意見を言ったり、自分勝手な考えを相手に押しついたりして周りから反感を買ってしまう子もいる。また、さまざまな立場の子の意見を聞いて妥協点を見つけたり、誰もが嫌な思いをしないためにどうすればよいか考えたりする子が少ない。

子ども同士で意見の違いによる揉め事が起こると、その当事者たちは、自分の思いや考えをきちんと伝えるが、相手の考えも尊重しながら解決していこうとすることが少ない。そして、その場にいる子たちは話を聞いているだけで、仲裁に入って揉め事を解決しようとするのが少なく、揉めている時間が終わることをただ待っているように感じる。実際に9月に行ったアンケートでは、「友達と考えが合わず揉めている場を見たことがあるか」という質問に対し、学級の10人が見たことがあり、「そのとき、どうしたか」という質問に対しては、「止められなかった」「見ていただけ」と人ごとにしている子が多かった。そのため、自分と違う考えが出たときには、相手の話を聞いて納得できるように話し合ったり、第三者の立場として揉め事に遭遇したときは、見て見ぬふりをせず、相手の思いを受け止めて聞いたり、間に入って互いの思いのすれ違いを理解しようとしたり、そのときの状況によって自分にできることを考えて行動しようとする子を育てたい。

そこで、研究主題を「多様な考え方を理解し、相手を尊重できる児童の育成」と設定して本研究を進めることにした。さまざまな考え方を理解し、一人一人の意見や考えを尊重できる子が増えてほしい。また、話し合いを繰り返して相手の考えを聞き、自分と違った考えを知ることで、違いを認め、相手への理解を深めてほしい。

2 研究内容

(1) 目指す子ども像

多様な考え方を理解し、相手を尊重できる児童

(2) 研究の仮説と手だて

目指す子ども像に迫るために、次のような二つの仮説を立て、具体的な手だてを講じることで検証を進めることにした。

【仮説1】 道徳的価値を自分事として捉えることができれば、相手の立場にたって考えることができるだろう。

仮説1を支えるための手だて

① ICTの活用

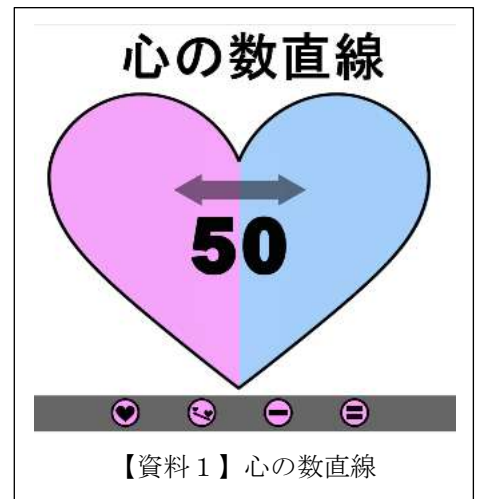
教材「なおとからのしつもん」では、人によって態度を変えてもよいか、変えるのはよくないのかという主

人公の質問についてどう思うか自分の立場を示すために、ICT（ポジショニング）を使用する。スクリーンに学級全体の回答を映すことで、自分の意見の立ち位置を確認することができ、相反する意見も全体で確認できるため、反対の立場の児童の意見を踏まえた話し合いを行うようにする。AかBかのようなはっきりとした形でなく、どちらの考えもあるような微妙な立場を表しやすくなるため、迷っている児童やどちらの考えも含まれている児童も意見を言いやすくなると考える。また、自分の考えをタブレット端末に記録することで、タブレットを相手の方へ向けるだけで、仲間と意見を見合うことができ、分かりやすさや話しやすさがあると思われる。

教材「日曜日の公園で」では、内容理解の時間を短縮し、その代わりに自分のことを振り返る時間を十分に確保できるように、教科書やプリントで物語の内容確認をするのではなく、スクリーンに自作のパワーポイントを映し出して教師で話を読みながら進める。

②思考ツールの活用

心の数直線（熊本市教育センター）を活用し、気持ちを言葉ではなく数値で表すことによって自分の気持ちを表しやすくなる（資料1）。登場人物の状況を捉え、自分だったら「ぼく」と同じようにゲームをしたいか、鬼ごっこをしたいかを考えるようにして、ゲームしたい度をワークシートに数値で書くことができるようにし、心の数直線はタブレット端末上でも扱う。心の数直線を左に動かすと50%になっている数字が100%に近づき、ゲームをしたい気持ちが強いことを表す。右に動かすと数字が0%に近づき、鬼ごっこをしたい気持ちが強いことになる。自分の気持ちをパーセンテージで表すことで、考えを書くことが苦手な児童も簡単に気持ちを表すことができ、迷うという場合も50%という数字で表すことができる。一人一人が心の数直線を使って、自分の気持ちを見えるようにすることで、みんながそれぞれ違う意見をもっていることを確認できるようにし、相手の立場のことも考えて話し合うことができるようにする。



③視点を変える発問を入れた話し合い活動

対立した場面がある教材を実践することで、意見が対立する当事者同士の意見を意図的に聞いた後、第三者に視点を変える発問を行い、多角的な見方から相手の立場にたって考えるようにする。

仮説2を支えるための手だて

【仮説2】 日々の生活で学習内容を振り返る場があれば、今後の生活に生かしていくことができるだろう。

①振り返りの工夫

道徳の時間に書いた毎時間の振り返りがいつでも見られるように、振り返りを一枚にまとめたワークシートを作成し、ワークシートは内容項目ごとに分けて冊子にまとめる。ワークシートは、毎時間書きためていき、学んだことが積み重なっていくようにする。また、授業の最初にワークシートを事前に配っておき、前回の道徳の授業で学んだことを振り返る場を設定し、参考にするとよい児童の振り返りを教師が読んで紹介するようにする。

②学んだことを視覚化する工夫

授業で学んだことを基に、これから意識していきたいことや自分の目指す姿を振り返りに書くようにし、掲示する。教室の横に掲示し、学級の仲間がどのようなことを意識しているか、どのようなことを学んだのかをみんなで見合えるようにする。また、一週間ごとに自分が振り返りに書いたことが実際にできているか振り返る場を設定し、週の終わりには、自分の行動や言動を振り返り、振り返りに書いたことがきちんとできたと思

う場合は黄色のシールを貼ることで意識付けしていく。

(3) 抽出児（児童A）について

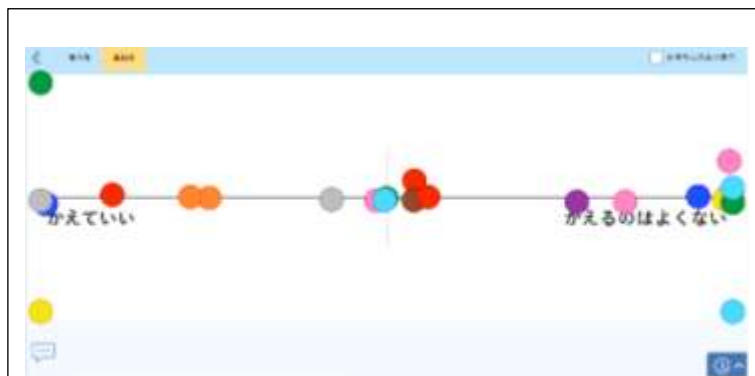
児童Aの実態	目指す姿
学級全体に声をかけることもできるため、リーダーとして学級を引っ張っていくことが期待できる。教師の話をよく聞いて自分で考えて行動することができる。視野も広く、困っている人へ素早く声をかけたり、助けたりすることができる。 しかし、友達と遊ぶときは相手に合わせてしまうなど遠慮する姿が見られる。相手が怒ったり悲しんだりするかもしれないから、という理由で友達に正しいことを言えなくて悩んでしまうこともある。	対話を通して仲間の多様な考えを理解し、相手の考えを尊重するとともに、自分の意見を伝えられるようになってほしい。 友達同士や学級の中で揉め事が起こったときに、そのままにせず、関係した児童の気持ちを聞いたり、自分の考えと合わせてきちんと話をしたりして、お互いの考えを尊重し、問題を解決していこうという気持ちをもってほしい。

3 研究の実践と成果

(1) 仮説1について

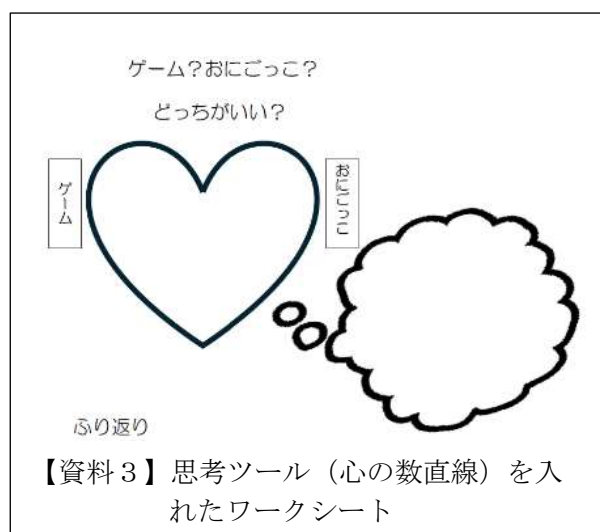
<ICTと思考ツールの活用>

ICTの活用として、ポジショニングと心の数直線を扱った。教材「なあとからのしつもん」で扱ったポジショニングでは、人によって態度を変えるのはだめなのかという主人公の質問に対して「変えていい」「よくない」の2つの選択肢を与えて考えることとした。どちらの考えも分かる場合や、変えるのはよくないけど、変えていい気持ちも少し分かるといったような考えの場合は、中途半端なポジショニングも可能なことを伝えて、自分の考えを示すことができるようにした。学級全体で話し合う際は、スクリーンにポジショニングを投影して、意見の散らばりを確認できるようにした（資料2）。スクリーンに考えを映すと、「えー、ばらばらじゃん」「考えを変えていいって思っている人がこんなにいるの」などの声があがった。



【資料2】児童の意見が反映されたポジショニング

教材「日曜日の公園で」で扱った心の数直線は、ワークシートの中で思考ツールとして扱うとともに、タブレット端末上で操作して取り扱った（資料3）。このワークシートには、ハートの中にゲームしたい度を数字で記入し、雲の形の吹き出しには、そのときの気持ちを簡単に書けるようにした。主人公の「ぼく」は、ゲームを買ってもらったばかりでゲームをする約束をしていたため、ゲームをしたい「ぼく」と、せっかくみんなで集まっているから鬼ごっこをしたい「たくや」で遊び方で意見が分かれた。ワークシートでは、登場人物がゲームをするか鬼ごっこするか遊び方について葛藤している場面で自分だったら、何%ゲームしたいか、ゲームしたい度を数字で記入した。そして、そのときの気持ちや理由を吹き出しに入れることができるようにした。ワークシートに記入してからタブレ



【資料3】思考ツール（心の数直線）を入れたワークシート

ット上で数字を動かすようにしたことで、タブレット上でスムーズに数字を示すことができ、時間がかからず容易に全体で見合うことができた。全体で考えを確認すると、仲間のゲームしたい度は、100%から0%までさまざまだった。仲間の考えを知る前に、ワークシートやタブレットと向き合ったことで、人それぞれに考え方の違いがあることをが明らかになった。ペアトークやグループトークでも自分と違う考えが分かりやすく表示されているため、「なんで〇%なの?」「なんでよくないと思ったの?」と仲間の意見を聞きやすく、話し合いが活発になり、相手の立場にたって意見を聞くことができたといえる。全体発表だけでは考えることが苦手な子にとっても話し合いに参加しやすくなった。自分の考えをワークシートに書くとなると、手が止まってしまったり、文章を書くことに時間がかかってしまうが、ポジショニングや心の数直線では、タブレット上で自分の気持ちを表したり、数字を入力したりするだけで自分の考えを簡単に示すことができた。

＜視点を変える発問を入れた話し合い活動＞

話し合い活動では、Aの立場、Bの立場での話し合いを行い、視点を変える発問を投げかけた。教材「なおとからのしつもん」では、なおとが人によって態度を変えているところを注意されて、「どうして人によって態度を変えてはいけないの?」という質問に対して、「それは・・・」と答えられない場面で、みんなだったらどう思うか?という問いを投げかけた。質問に対して、「変えることはよくない」と自信をもって言える児童(100%変えてはいけない)から指名していった。その後、「(人によって態度を)変えてもいい」という考えの児童へ話を聞くことで、「なるほど」「そういう考えもあるか」「いやあ、でも・・・」という声があがった。話し合いを進めていく中で、「自分たちより小さい、幼稚園の子に対して友達と同じようにしゃべっていたら伝わらないこともあると思うから、人によって態度を変えていかなければいけない」と、態度を変えることに対して前向きな意見が出て、考え直そうと悩む子もいた。続けて「年上の人には敬語を使っていない話し方はよくない」という意見が出た。そこで、「年上や大人など、話し方を聞いている人はどうかな?」と発問した。自分たちだけでなく、大人や幼稚園児などの小さい子などさまざまな人から見た考えが出てきたので、ここから、自分たちだけの話ではなく、話を聞く人の立場に立って考える時間を設けた。すると、「話し方を変えている人の話を聞いていると、いい印象を受けないかもしれない」「子どもや大人、友達などいろいろな人に合わせて話をするのがいい」という意見が出て、自分本意の意見ではなく、他者を意識した考え方に気付くことができた。相手の立場に立って考えるだけでなく、さまざまな立場に立って考えることで態度を変えることについて深く考えることができたといえる。

教材「日曜日の公園で」では、その場に自分がいたらどうするか考えることで自分事として捉えられるようにした。この物語は、ゲームを買ってもらったばかりの「ぼく」は、日曜日に友達とゲームをする約束をしていた。さっそくゲームをしたい「ぼく」と、ゲームをし始めたけど、せっかくみんなで集まっているから鬼ごっこをしたくなってきた「たくや」で、これからどう遊ぶか意見が分かってしまった。そこで自分だったらどうする?という話し合いを行った。話し合いが始まってすぐにゲームをしたいか鬼ごっこをしたいかという話でそれぞ

T：遊びの意見が合わない状況、自分だったらどうする?

C1：外で遊んだ方が楽しいからゲームしないで、鬼ごっこがいい

C2：ゲーム買ってもらってやりたい気持ちがいっぱいだからゲームしたいと思う。

C3：鬼ごっこもゲームもどっちもやりたい。

(うんうん・・・)

T：どっちもやりたい人もいて、困る人もいるんだね。こういうことがあったときに自分の思いをきちんと伝えられますか?

C4：友達だったら仲がいいから言いやすい。

T：言いやすい、言いにくいがあるの?

全体：ある。

C5：仲良い人はいっぱいしゃべっているから言いやすい。仲良くない人は相手がどんなことを考えているか分からないから言いにくい。

T：みんなが気持ちよく過ごすにはどうしたらいい?

児童A：意見がまとまるように一回みんなで話し合えばいいと思う。

C6：新しい遊びを考えるといい。

C7：さっきAさんや、C6さんが言ったように話し合って順番にやればいいと思う。

【資料4】話し合いの記録

れが意見を発表していった。C3のように、「どちらの気持ちも分かり、どうしたらいいか分からない」と悩みながら発言する児童がおり、一部の児童から共感の声があがったりうなずきがあったりした。そこで葛藤の気持ちがあることを確認し、「みんなが気持ちよく過ごすにはどうしたらいい？」と問うと、児童Aが「意見がまとまるように一回みんなで話し合えばいいと思う」と発言したことで、当事者だけ視点が遊んでいる人たちに広がり全体のことを考えた発言が出るようになった。

教材「モンたんとクロきち」では、素直に言うか、黙っておくかという葛藤場面で話し合いを行った。

この話は、クラスの旗にキャラクターを描く投票の場面である。「モンたんとクロきちのどちらにするか」というテーマで学級代表が投票で決めることにした。「みなさんの投票の結果、旗に描くキャラクターは、1票差でモンたんになりました」と学級で発表したが、次の日、2枚の投票用紙がポケットの中に入っていることに気付いた。そして、その2枚ともに「クロきち」と書いてあった。モンたんになったと発表した後でも「正直に言うか（言えるか）」「そのまま黙ったままでいるか」という葛藤について考えた。このようなことは学級代表のような立場でなくても起こりうるため、言葉を少し変えて「自分のミスのせいでクラスで決めたことが変わってしまった・・・あなたならどうする？」とし、正直に言う派と黙ったままで言わない派のそれぞれから話を聞いていった。正直に言う人の意見は、「ちゃんと言わないといけなかったことは、言わないと自分がすっきりしない」「いつか本当のことが周りの人にばれたとしたらそのときに嫌だから」「どういう理由でも正しいことを伝えたい」と言う子もいた。一方、言わずにいる子は、「そのままばれないと思う」「せっかく発表したのに、もう一度発表するのは嫌だ」などの意見が出た。「なぜ嫌なのか」と問い返すと、「周りの子に何か言われるかもしれない」という話が出て、言わない派の多くは「賛成」と声を出し賛同の声をあげていた。多くの子にとっては誰かに嫌なことを言われたくないから、正しいことを言うよりもそのままにした方がいいという考えだった。そこで、「クラスにいる他の子から見たらどうかな？」と発問した。すると、「知らないままなら問題ない」という意見が出たが、「後で誰かが知ったとしたらそっちの方がもっと（自分にとって）嫌なことになるから言った方がいい」「どっちにしろ言った方がすっきりするし、きちんと伝えればいい」という意見も出た。どうやって言うの？という声があがったので、全体で誠意が伝わる言い方について考えた。児童からは「まず謝ることが大事」「理由を言い訳っぽくしない」という意見が出た。

このように、第三者の立場について考えたことで、自分がとる態度がクラスの子たちにとってどう見えるか考えることができた。

（2）仮説2について

<振り返りの工夫>

道徳の授業前には振り返りシート（資料5）を事前に配付しておくことで、前回の振り返りを読んで、学んだことを確認することができた。振り返りをいくつか発表するようにし、教師から伝えたりすることで、前回自分が考えたことと比較して聞いて考えることができた。また、子どもの振り返りに朱書きすることで、自分の考えを分かりやすく見返すことができるようにした。

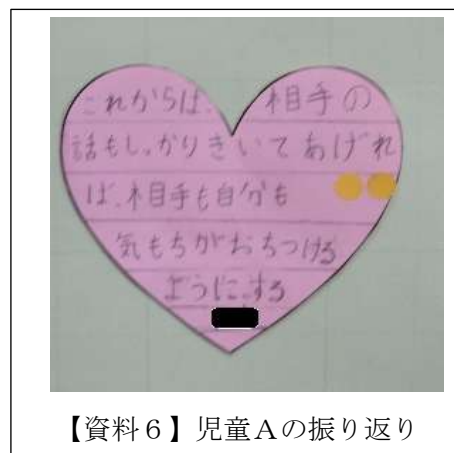
「日曜日の公園で」の実践では、学んだことを生活に根付かせてほしい、自分の気持ちを素直に表してこれからに生かす気持ちをもってほしいという思いからハート型の振り返りを用意した。冷静さを欠いてよくけんかの当事者になってしまう児

道徳 ふり回り A-1		
2	P10	意見を書きましょう
目覚まし時計		なぜ自分の決めたことができなくなるのか 「何やらしてしまえば、何やらたことがあるからいいよね」と思えるから、楽しいほうがやりたくなるから。
		気づいたことや学んだことを書きましょう。
		さまりをやぶると毎日やぶってしまうかもしれないので、さまりをやぶらないでいてか人は「さまり」
		これからがんばりたいことを書きましょう。
5	P24	意見を書きましょう
「正直」五十円分		気づいたことや学んだことを書きましょう。
		お金をかえすのは、めんどうくさいけど、もししたら、もやもやがなくなっていいことだな」と思えるから、お金をかえしたほうがいい。
		これからがんばりたいことを書きましょう。
		もしそういうことがあったらお金をかえして自分かいいことをしたと思えるようにしたいです。 自分の気持ちを大切にしたいですね。

【資料5】振り返りシート

童は、「これからは（相手に）強く言うのではなくて、やさしめに言って口げんかになるべくさける」と記述しており、これからの過ごし方で言い方に気をつけて友達とかかわっていこうという思いが感じられた。

児童Aは、「これからは、相手の話をしっかり聞いて、相手も自分も気持ちが落ち着けるようにする」と書き、相手の話をきちんと聞いて自分がもやもやしないようにしたいという思いが感じられた。仲間とトラブルが起こったときに「もうちょっと相手の意見を聞いてあげなよ」と声をかける子がいたり、「じゃあ〇〇さんはこうしたいってことね」と実際にお互いの意見を聞いて問題を解決したりしようとする姿が見られた。



【資料6】児童Aの振り返り

＜学んだことを視覚化する工夫＞

一人一人が書いたハート型の紙を一つにまとめて掲示した。授業が終わって一週間後、「ハートの紙に書かれたことを意識して、できたと思う人」と声をかけた。できた児童には、黄色のミニシールを渡した。そしてハート型の振り返りシートに黄色のシールを貼るようにしていった。一週間の中でときどき揉めそうなきがあるとき、振り返りに立ち戻れるような声かけが周りの子からあったり、教師から振り返りの話をときどき出したりすることによって、日常生活の中で道徳で学んだことが生かされるようになった。そして、黄色のシールがなかなか貼れていない児童には、シールが貼れるようにアドバイスをしてくれる子もいた。授業が終わった後も振り返る姿があったり、シールを貼るために自分でもめ事を起こさないように冷静になろうとする姿があったりしたため、学習内容を振り返ることで、その後の生活に生かされていたといえる。



【資料7】掲示したハート型の振り返り

4 今後の課題

（1）話し合う力を育てていく点について

心の数直線を扱ったことで、自分の気持ちを表しやすくなり、話し合いが活発になったといえるが、「どうしてその数字にしたの？」と言われたことで、答えることができず黙ったままの児童もいた。考えを示すことができたが、話す力を育てていくとより話し合いが意味のあるものになると感じた。

（2）ICT機器の活用の際に起こる問題点について

タブレット端末を活用した実践を行う際、さまざまな問題が発生した。例えば、ポジショニングを扱うときには、ネットワークの接続が悪く、すぐに教材が開けない児童やタブレットが起動しない児童もいた。時間短縮のために行っているICT機器の活用だが、待たなければいけない時間があったり、不測の事態のためにICTでできないときのためのプリントを用意しておかなければならなかったりした。また、ICTが使えなかった児童にとっては、全員の意見をスクリーンに映す際、使えなかった児童の回答はスクリーンに映せないため、全員の意見が反映されないことが発生してしまうことが分かった。状況に応じた対応を考えながら授業を考えていく必要がある。