

# 子どもも教師も楽しむ道徳授業の創造 ～登場人物への共感を高める資料提示の工夫～

池田 なほみ（東京都北区立王子小学校）

## 1. 楽しい道徳の時間とは

「今日のお話、おもしろかった。」

「たくさん発表できて、楽しかった。」

道徳の時間の後には、教室に子どもたちの笑顔があふれる。そんな道徳の時間が、私も子どもたちも大好きである。しかし、道徳の時間の楽しさは資料のストーリーや話し合いでの満足感だけで終わってはいけない。道徳の時間の目標である、道徳的価値と自分とのかかわりを考える、自分の心と向き合っって新しい自分を発見する楽しさを感じさせることができなければ、本当に楽しい道徳の時間とは言えない。

私が所属している東京都北区の教育研究会道徳部では、「自分の心と向き合う段階（展開後段）を大切に道徳の授業作り」を研究テーマに取り組んできた。当初は、振り返りの段階に重点を置き、いろいろな工夫を重ねたが、なかなか深まらない。何本もの実践を重ねる中で、自分の心と向き合うためには、資料を通した話し合いの段階（展開前段）で、登場人物への共感を高めることが何よりも大切であることを勉強した。児童は、登場人物に自分の心を寄り添わせ、共感したり、感動したり、批判したりしながら、自分と道徳的価値のかかわりについての考えを深めていく。前段と後段は切り離して考えることはできない学習過程なのだ。

そこで、私が道徳の授業作りにおいて大切にしているのが、資料提示である。副読本の読み物資料は、そのままでも魅力があるが、資料の内容や特性に合わせて一工夫加えて提示する。その仕掛けが、より児童の興味関心を高め、話し合い活動を活性化させ、児童が自分と向き合うことを楽しむ道徳の時間となる。そして、その仕掛けが有効に働き、児童から予想以上の反応が得られたとき、教師にとっても楽しい道徳の時間となる。

## 2. 実践事例

### ① ファンタジーな読み物資料の特性を生かした、パネルシアターでの資料提示

#### 「わにのバンポ」（2－（3）信頼友情）文溪堂3年より

わにのバンポは、眠っている間に友達のちどりを飲み込んでしまう。ちどりを助けようと、にがい葉を煎じてのみ、じっと口を開けて待つバンポにいろいろな苦難が襲いかかる。バンポはそれらに耐えながら、無事ちどりを救うことができた。

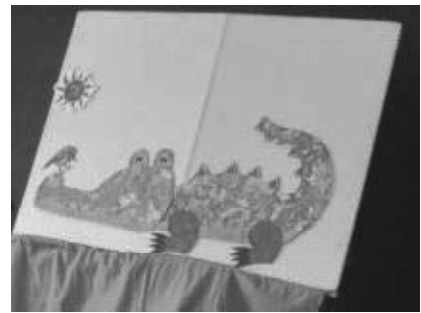
ファンタジーな世界に浸らせるために、資料提示をパネルシアターにして行った。場面が変わってもわにのバンポは動かさず、その他の登場人物を入れ替えるだけにする。仕掛けはバンポの口。開いたり閉じたりできるようにあごの部分を別々に作り、糸で固定しておく。ちどりを飲み込んだりちどりが飛び出したりといった場面がパネルの中に再現できた。

○主題名 友達のために 2-(3) 信頼友情

○ねらい 友達の気持ちを考え、助け合い、友達を大切にしようとする心情を育てる。

○展 開

	学習活動と教師の主な発問	指導上の留意点◇工夫
導 入	1. 価値への導入を図る。 ○道徳の時間の始まりの歌を歌う。 ○友達がピンチのとき、あなたはどうか。	◇歌「ともだちになるために」
展 開	2. 「わにのバンポ」の話を読み、話し合う。 ○ちどりを飲み込んでしまったときバンポはどう思ったか。 ・ちどりが死んでしまったらどうしよう。 ・絶対ぼくが助け出してあげる。	◇パネルシアター ・ちどりを心配するバンポの気持ち
前 段	○口を開けたままじっとしているバンポはどんなことを考えたか。 ・ちどりもきっと苦しいだろうな。がんばれ。 ・大切な友達の命を守るんだ。 ・苦しくてもがまん。ちどりを助けたい。	・友への気持ちの強さが行為を支えていること
段	◎口から飛び出したちどりにバンポはどんなことを伝えたでしょう。 ・ごめんね。苦しい思いをさせて。 ・助かってよかった。うれしいよ。 ・これからも仲良しでいようね。	◇ワークシート ・役割演技でちどりの言葉も考えさせる。
後 段	3. 自分の経験を振り返る。 ○友達のことを考えて、行動したことはありますか。 ・大丈夫？と声をかけた。 ・困っているとき手伝った。	・してもらったことでもよい。
終 末	4. 教師の話聞く。 ○児童観察から	・自分にできることをすることが友達を大切にすることであることに気付かせる。



○評価

- ・ちどりを助けようとするバンポの気持ちに共感することができたか。
- ・友達の気持ちや立場を考えて行動できた経験を振り返ることができたか

パネルシアターでの提示は、児童をぐっと引き込んだ。バンポの口からちどりが飛び出したときは、児童から歓声があがった。多様な価値を含む内容であったが、話し合い活動は友情からぶれることなく進んだ。資料が長かったため、振り返りの場面で時間が十分に確保できなかったこと、「えんぴつを拾ってあげた。」といった親切などの関連価値に対する発言への対処など、友情の価値理解について教師の対応が不十分だったことが課題であった。

## ② 生活資料の舞台を再現し、具体物を使用した教室シアター

### 「ひみつのばしょ」(3-(2) 自然愛・動植物愛護) 文溪堂2年より

いなか遊びに来たけんじは、せみをとりに行き、知らない男の子と出会う。翌朝、二人でとかぶと虫のいるひみつの場所に行くが、たくさんの虫たちの様子を見ているうちに、とらな

いなかの林が舞台である。教室に板段ボールで作った木や草を置き、場を再現する。虫捕り網や虫かごなどの小道具も用意し、主人公の追体験をしながら話し合う。

○主題名 しぜんをまもる 3-(2) 自然愛・動植物愛護

○ねらい 自然に親しみ、優しい心で動植物に接しようとする心情を育てる。

○展開

	学習活動と教師の主な発問	指導上の留意点
導入	1. 夏の林や原っぱの様子を想起する。 ○夏の林や原っぱにはどんな虫がいるか。 ・せみ かぶと虫 くわがた あげはちょう	◇虫捕り網で、昆虫採集の疑似体験をさせる。
展開 前 段	2. 「ひみつのぼしょ」の話を聞き、話し合う。 ○せみをとりに行くけんじはどう思っていたか。 ・たくさんにとってやるぞ。 ・楽しみだな。 ○知らない男の子から「せみだってせいっぱい生きているんだから。」と聞いてけんじはどう思ったか。 ・にがすなんでもったいない。 ・そうか、虫にも命があるんだ。 ◎虫をながめながら、けんじはどんなことを考えていたか。 ・どれを持って帰ろうかな。 ・みんな生き生きしているな。 ・自然の中のままが一番いいんだ。	◇教室シアター ・虫を採るという自己満足感 ・価値理解へのきっかけ ・主体的な価値理解 ・葛藤を分けて板書する。
	○空っぽの虫かごを下げた帰るけんじの心はどうだったか。 ・自然の中が一番いいんだ。 ・明日も元気な虫たちを見に来よう。	◇空っぽの虫かごを持たせる。
	後段	3. 自分の経験を振り返る。 ○みなさんのひみつのぼしょはどこか。どのようにして自然を守っていくか。 ・海にヒトデや貝がたくさんいて見守った。 ・ビオトープを荒らしている子を注意した。
終末	4. 教師の話を聞く。 ○自宅の駐車場に咲く日本たんぽぽの話をする。	・自分にできることをすることが自然を守ることにつながる。



○評価

- ・主人公に共感しながら自然を大切にすることについて考えることができたか。
- ・自然を大切にすることを思い出し、自分の生活を振り返ることができたか。



かぶと虫やくわがた虫がたくさんいる「ひみつのぼしょ」のくぬぎの木は、リアル感を出すために新聞紙で張り子をして立体的に作り、お宮の絵を貼ったパネルで隠しておいた。

中心発問では、そのくぬぎの木に群がる切り絵の虫たちを、「心の目で虫を見てごらん。」とうながし、発言させるまでに考える間をとった。「本当だ。動いて見えるよ。」と児童は心の目で見た生き生きとした虫たちの様子から、自然の中で生きる虫たちの躍動感を実感し、自然を大切にする主人公に同化したようであった。

振り返りの場面では、資料の題名を利用し、自分にとっての「ひみつの場所」について考えさせた。資料から無理なく自分の生活経験に思考が広がった。ただ、「ひみつの」という言葉が、



「特別な」というイメージにつながり、自分の生活に身近な場所にある自然についてとらえさせることが難しかった。終末の教師の話聞いて、身近な場所にも守りたい自然があることに気がつき、ワークシートに書き足している児童もいた。

### ③ 道徳実践に結び付く主人公のおにぎり作りの追体験

#### 「まんまるおにぎり」(4-(3) 家族愛) 学校図書1年より

さやかは、急用で出かけた両親のために、おにぎりを作る。さやかの不格好なまんまるなおにぎりを見て、兄は「へんなの。」と言い、さやかは気落ちするが、帰ってきた両親が喜んで食べる姿を見てうれしくなるのだった。

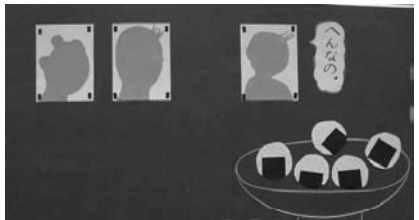
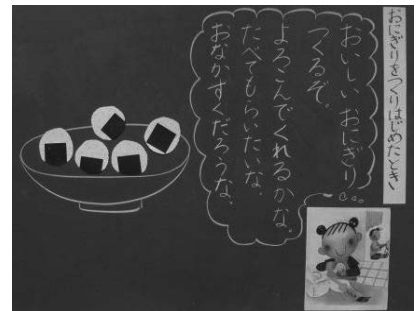
資料提示は、副読本を持たせて、教師が範読した。板書のおにぎりを一つずつ移動しながら、家族のシルエットを裏返し、笑顔にしていく。終末には、さやかのおにぎり作りを全員で体験し、家族のために持って帰らせた。

○主題名 かぞくのために 4-(2) 家族愛

○ねらい 家族のために、自分でできることをやろうとする態度を養う。

○展 開

	学習活動と教師の主な発問	指導上の留意点
導 入	1. 家でのお手伝いについて考える。 ○どんなお手伝いをしているか。	・家でのお手伝いの経験を想起させる。
展 開 前 段	2. 「まんまるおにぎり」を読んで、話し合う。 ○さやかはどんな気持ちでおにぎりを作り始めたのか。 ・2人ともおなかがすいているだろうな。 ・みんなが喜んでくれるといいな。 ○お兄さんに「へんなの。」と言われてさやかはどう思ったか。 ・やっぱりおいしくないのかな。 ・つくらなければよかった。 ◎みんながおいしいように食べているのを見てさやかはどう思ったか。 ・作ってよかった。 ・喜んでくれてうれしいな。 ・これからも家族のために何かしよう。	◇教師が範読する。 ・家族のために何かしようとする気持ち ・不安や気落ちするさやかの様子 ◇板書のシルエットを笑顔にする。
後 段	3. 自分の経験を振り返る。 ○家族のために何かして喜んでもらったことがあるか。そのときどんな気持ちだったか。	◇夏休みのお手伝いカードを配る。
終 末	4. おうちの方からの手紙を読む。 カードの裏にあるメッセージを読もう。 ☆おにぎりを作って家族に持って帰ろう。	・自分が家族の役に立っていることを実感させ、さらに喜んでもらおうと意欲付ける。



○評価

・さやかに共感しながら、家族のために役に立とうとする気持ちを考え、自分の経験について振り返ることができたか。



「夕飯に家族全員のおにぎりを作ってくれました。」「夕食の手伝いを進んでしてくれました。」など、授業後に保護者からたくさんの感想をいただき、道徳実践に結び付いたことが分かった。

#### ④ 人物の生き方に迫る、効果的な補助資料の活用

##### 「どこかで誰かが見てくれる～福本清三」(4-(3) 役割・責任)

##### 文溪堂5年より

福本さんは大部屋役者の一人として忙しく働いていた。あるとき、大スターの萬屋錦之介さんの言葉で自分の役割の大切さに気付いた福本さんは、演技を工夫し、地道に仕事に取り組む。そして、時代劇に欠かせない斬られ役となる。

S社の缶コーヒーのCMに福本清三さんが出演している。「この世界は主役と脇役とに分かれている。」との解説も資料の内容に合っている。

写真と合わせて動画で真剣な役作りに取り組む福本さんにふれ、その生き方への感動が高まる。

○主題名 集団の中で 4-(3) 役割・責任

○ねらい 自分の役割を自覚し、協力して主体的に責任を果たそうとする態度を養う。

○展開

	学習活動(教師の主な発問と児童の反応)	指導上の留意点
導入	1. VTRを見ていろいろな役割について考える。 ○どのような役の人たちが出てきたか。 ・主役と脇役 ・通行人 ・斬られる人 など	◇時代劇のドラマの立ち回りシーンを見せる。 ◇用語の説明
展開 段階	2. 資料を読んで、話し合う。 ①斬られ役として現場を駆け回る福本さんはどんな気持ちで仕事をしていたか。 ・今日も明日も斬られ役か。 ・そのうちいい役がもらえるかも。 ・好きな仕事だからがんばるしかない。	・端役として忙しく働き続ける福本さんの気持ちを考えさせる。
	②萬屋錦之介さんの言葉で、福本さんの仕事に対する気持ちはどう変わったか。 ・小さな役だって自分がいてこそその映画なんだ。 ・主役を目立たせるようにがんばろう。 ・与えられた役に本気で取り組もう。	・自分の役割を自覚した福本さんの仕事ぶりや気持ちの変化をとらえさせる。
	③福本さんはどんな気持ちで「どこかでだれかが…」とつぶやいたのか。 ・斬られ役もいいもんだなあ。 ・小さな役でも認めてくれる人がいてうれしい。 ・これからも斬られ役としていい仕事がしたい。	・喜びや満足感、仕事への意欲について共感させる。 ◇CMのVTRを視聴する。
後段	3. 自分の経験を振り返る。 ○自分にはどんな役割があり、どんな気持ちで取り組んでいるのか。	◇ワークシートに記入。
終末	4. メッセージカードを読む。	◇メッセージカードを配り、実践意欲を高めさせる。



○評価

- ・福本清三さんの生き方にふれ、役割についての考えに共感することができたか。
- ・身近な集団での自分のいろいろな役割について振り返ることができたか。

福本さんのCMのVTRやホームページの画像を使わせていただくにあたって、関係諸機関に連絡を取り、承諾を得た。人気シリーズのCMに出演している動く福本さんや、体をはった見事な斬られ方の写真の補助資料を見て、児童は福本さんの生き方を「カッコいい。」ととらえた。

「福本さんみたいに目立たなくても一生懸命頑張る姿がカッコいいと思った。自分もキーパーとして目立たない存在だが自分の役を頑張りたい。」

という感想からも、福本さんの生き方に感銘を受けている様子がうかがえた。

## ⑤ 感動資料の原作からエッセンスをプラス

### 「しあわせの王子」学校図書3年より

南に渡る途中のつばめは、しあわせの王子の頼みをきき、貧しい人たちのために王子の銅像の体から宝石や金箔をはぎとり、届けていく。冬が訪れ、つばめは王子のもとで息絶え、ぼろぼろになった王子もまた崩れ落ちる。天使が舞い降り、2人を天に連れていった。

オスカーワイルドの名作である。副読本には突然最後に天使が現れるが、原作によると、天使は神様から、地上に降りて美しいものを探そうに命じられるというエピソードが省略されている。

天使を選んだのが、王子とツバメの美しい心であった。

○主題名 美しい心 3-(3) 敬けん

○ねらい 人の心の美しさや気高さにふれ、感動を高める。

○展開

	学習活動と教師の主な発問	指導上の留意点
導入	1. 資料への導入を図る。 ○尊いもの(美しいもの)を探してくるように神様に言われた天使は何を選んだのか。	◇原作の一節を紹介
展開	2. 「しあわせの王子」の話を聞き、話し合う。 ○王子に頼まれたツバメはどんなことを思ったか。 ・南の国へ行かなければ死んでしまう。 ・王子の力になるのは自分しかいない。 ○王子は町の様子を見ながらどんなことを思ったか。 ・ツバメさんにはもうしわけない。 ・自分がぼろぼろになっても、1人でも多くの人を助けたい。 ◎天使はどんな気持ちで天に2人を連れて行ったのか。 ・王子もつばめも美しい心をもっている。 ・自分より人を思う優しい心に感動した。 ・これからは天から町を見守ってほしい。	◇BGM 電子黒板 ・王子の理解者となっていくツバメ ・他人を思う優しい王子の心 ・導入の答えとなる。
後段	3. 登場人物に手紙を書き、感動を高める。 ○天国の王子とツバメに手紙を書こう。	◇ワークシート ・自分が感動したことを手紙に表す。
終末	4. 教師の話を聞く。 ○児童観察から	・自分たちにも人を感動させる心があることに気付く。

○評価

・王子とツバメの気持ちにふれ、あたたかい思いが心の中に残ったか。



「美しいものを探してくるように言われた天使は、神様に何を選んで持っていったのでしょうか。」

導入で、原作の一節を投げかけ、児童に課題意識をもたせて資料に入った。資料は挿絵を加工したものをスライドショーで提示しながら、美しいBGMが流れる中、教師が心を込めて範読した。

発問は、場面で追わず、王子とツバメの気持ちを大きく2つでくり、話し合わせた。最後に天使の気持ちを問うと、児童は自分の感動を天使の言葉にのせ、熱く語った。声をつまらせながら発表する児童もいて、温かい思いが教室中に広がった。



## ⑥ 学校への敬愛を高める自作資料

### 「がっこうって いいな」(4- (4) 愛校心) 自作1年

王子小学校独自の資料として開発。

- (1) 登校場面の様子。主人公は犬のゴロ太
- (2) 学習場面の様子。主人公はめだかのメグ
- (3) 休み時間の様子。主人公はビオトープのかえるのケロタン
- (4) 放課後の様子。主人公はお月様

資料は、学校生活の4つの場面から構成し、それぞれに親しみやすいキャラクターを主人公として設定した。登場人物はペープサートにして範読しながら動かし、背景は写真に撮ったものを電子黒板で見せながら提示した。

○主題名 がっこう大好き 4- (4) 愛校心

○ねらい 学校によさに気づき、楽しく学校生活を送ろうとする態度を育てる。

○展 開

	学習活動と教師の主な発問	指導上の留意点
導 入	1. ファミリー(※北区が指定している近隣の小・中学校)の小学校の先生の話聞く。	◇東十条小学校の1年生の様子を知り、学校によさを考えようとする意欲を高める。
展 開 前 段	2. 「がっこうって いいな」の話聞き、話し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○ゴロ太、メグ、ケロタン、お月様はそれぞれどう思っているだろうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんな大きな声であいさつしているな。</li> <li>・6年生がやさしいな。</li> <li>・勉強は楽しそうだな。</li> <li>・元気よく遊んでいるな。</li> <li>・友達がいっぱいいるな。</li> <li>・子どもたちのためにありがとう。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◎子どもたちは、次の日どんな気持ちで学校に来るだろうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今日もみんなと仲良く遊んだり勉強するぞ。</li> <li>・先生や友達に会いたいな。</li> <li>・学校って楽しいな。</li> </ul>	◇BGM 電子黒板 ◇全員発表 ・おさえさせたい思い (1) 先生や上級生とのかかわりについて (2) 学習に対する前向きな気持ちについて (3) 友達への思いやかかわり方について (4) 学校生活を支えてくれる人たちについて (1) から (4) を受けてそれぞれの登場人物がとらえた子どもたちの気持ちを想像させる。
後 段	3. 学校によさを考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">○王子小学校のいいなと思うところはどこか。</div>	◇桜のカードに記入し、パネルに貼る。 ※桜のカードは6年生が作成してくれたことを伝える。
終 末	4. 教師の話聞く。 ○先生の大好きな王子小について	・王子小をもっとすてきな学校にしたいという余韻をもって終わらせる。

○評価

- ・それぞれの登場人物の気持ちを考えながら、学校によさを見つけることができたか。
- ・今までの学校生活を振り返り、王子小によさに気づき、カードに書くことができたか。





(3)

「ゴリラ、サウナで汗をかくよ。」

ゴリラは、サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

ゴリラは、サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。



「サウナで汗をかくよ。」

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

「サウナで汗をかくよ。」

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

「サウナで汗をかくよ。」

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

(4)

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

「サウナで汗をかくよ。」

「サウナで汗をかくよ。」

「サウナで汗をかくよ。」

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。



「サウナで汗をかくよ。」

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

「サウナで汗をかくよ。」

サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。サウナで汗をかくよ。

「サウナで汗をかくよ。」

「サウナで汗をかくよ。」



自分たちの身近な場面をとらえた資料に児童は大喜びであった。1年生には長い資料だと思われたが、児童には十分理解できる内容であり、興味をもって話に集中した。

4つの場面に必ず1回

は発言する、という全員発表をめぐりに書き上げた資料でもあった。好きな場面やキャラクターを選び、児童30人全員が考えを発表した。

振り返りで使った桜のカードは、6年生が本時のために作成を手伝ってくれた。授業の後は、そのまま来年の1年生のための飾りになり、2年生として学校のよさを教える役割にもなる。授業前の準備から授業後まで、愛校心の道徳的価値にかかわる活動に広がった。

先生がやさしいよ。

ビオトープがあるよ。

ともだちいっぱい。

きゅうしょく大すき。

うんどうかいたのしい。



### 3. 楽しさの変容

「わにのバンポ」の授業からしばらくして、転入生が来ることになった。子どもたちはさっそく歓迎会の準備に取りかかった。レク係の子が、

「先生、お願いがあるんだけど、『わにのバンポ』のときに使ったの（パネル）を貸してもらえませんか？」

と、私に頼みに来た。歓迎会の出し物として、「わにのバンポ」のお話をするというのだ。新しい友達を迎えるのにふさわしい友情のしるしとして子どもたちが選んだのだった。

「ひみつのばしょ」の次の日、廊下に蛾が飛んでいた。キャーキャーと避ける子どももいる中、数人の子どもが蛾に向かっていき、捕まえようとしている。ちり紙を手にした男の子が捕獲に成功した。周りの女の子が窓を開けると男の子はちり紙をそっと開き、窓から蛾を逃がしてやった。

「ちょっと羽が破けちゃったんだ。飛べるかな。」

と言いながら、みんなで空に舞う蛾を見つめ、自然に帰る姿を温かい心で見送った。

日光の戦場ヶ原に立って、「『一ふみ十年』だねえ、先生。」とつぶやいた6年生は、木道を歩きながら落ちているゴミを拾っていた。

「シンガポールの思い出」を学習して、自分たちも町をきれいにしようと「ゴミ処理隊」を結成した学年もあった。

道徳の時間の楽しさは道徳の時間だけに留まらない。心に残った資料や話し合いは、道徳の時間を超えて子どもたちの生き方、考え方に影響する。実践しようとする楽しさ、実践できた満足感、達成感もまた、道徳の時間がつくり出す楽しさなのだ。

そんな子どもたちの姿が私たち教師の励みとなり、楽しい道徳の授業作りへの原動力となっている。