

No	⑧	分類	2-(2)-ア	資料名	いっしょに あそぼ	学年	2年	領域	道徳	1-(3)
----	---	----	---------	-----	-----------	----	----	----	----	-------

1 ねらい

- 弱い立場にいる友だちの願いや思いに寄り添うことができ、誰とでも仲よく遊ぶことの大切さを知る。

2 趣旨

- 自己主張が苦手で、なかなか意見を言い出せない友だちの願いや思いに気づかせ、自分のこととして悩みを共有しようとする心を育てる。
- 集団の中に入りづらい友だちをいつの間にか疎外していたり、心ない言葉をかけていたりしている子に対して、自分ならどのようなはたらきかけができるか、よりよい人間関係をつくるにはどうしたらいいか考えさせる。

3 配慮事項

- 児童が理解しやすいように、挿絵を紙芝居のように提示しながら、本文（資料編 P.17）を読んでもよい。
- 挿絵を提示する場合、登場人物を把握しにくいならば挿絵に名札をつける。

4 展開例

学 習 内 容	指 導 上 の 留 意 点
1 資料の絵を見ながら全容を把握する。 2 ①、②の場面から、わたしはどんな気持ちなのかを考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">わたしは、どんな気持ちで遊んでいるのでしょうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ なつみちゃんとも一緒に遊びたいなあ。 ・ どうして一緒に遊んじゃだめなのかなあ。 ・ わたしもはるちゃんと遊んでもらえなくなるかもしれないから、なつみちゃんと遊べないなあ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 挿絵を提示しながら、本文を読んで全容を把握させる。 ・ 強い立場のはるちゃんと弱い立場のなつみちゃんとの人間関係を把握できるよう、二人の言動に着目させる。 ・ 「なんか変な気持ち」になっている私の様子に着目させ、自分たちだけが楽しく遊んでいても、誰かが寂しい思いをしていると、本当に楽しむことができないことをおさえる。 ・ なつみちゃんと遊びたいという意見に偏った場合は、はるちゃんが遊んでくれなくなるかもしれないと揺さぶりをかける。
3 次の日、なつみちゃんを誘って遊んだわたしの気持ちを考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">なつみちゃんとあそんだわたしは、どんな気持ちでしょう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ なつみちゃんと遊ぶと楽しいなあ。 ・ なつみちゃんがニコニコしてうれしいなあ。 ・ みんなでいっしょに遊びたいなあ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 誰とでも仲良く遊びたい気持ちから、なつみちゃんを誘ったことをおさえる。 ・ 周りの人の喜びを、自分のこととして感じているわたしに着目させる。
4 今後、わたしはどうしたらいいか考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">これから、どうしたらいいでしょう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ なつみちゃんは一人で寂しそうなので、なつみちゃんと遊ぼう。 ・ はるちゃんに話をして、なつみちゃんともいっしょに遊ぼう。 ・ はるちゃんに、なつみちゃんといっしょに遊ぶと楽しいよと言って、みんな仲よくなれるようにしよう。 ・ みんなで遊べるように、誰かに相談しよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 偏った考え方にならないよう、二人との関係を大切にしたいわたしに着目させる。 ・ 強い立場のはるちゃんに対して、自分の本当の気持ちを言うことができるか、自分自身のこととして考えさせる。 ・ 強い立場のはるちゃんに対して攻撃的であったり、はるちゃんを疎外したりする発言にならないよう、誰とでも仲よく遊びたいわたしの気持ちを思い起こさせる。