

No	8	分類	2-(2)-ア	資料名	となりの たぬき	学年	1年	領域	道徳	2-(3)
----	---	----	---------	-----	----------	----	----	----	----	-------

1 ねらい

- 「決めつけ」や「思い込み」で人を判断することの誤りに気づき、友だちと仲よくしようとする。

2 趣旨

- 「決めつけ」や「思い込み」は、事実に基づいた正しい判断ではなく、相手の気持ちや願いを踏みにじることにつながり、自己実現や豊かな人間関係づくりを阻む原因となっていることを考えさせる。
- 偏った見方で判断した結果、自分も相手にいやな思いをさせていないだろうかなど、相手の行動ばかり見るのではなく、自分の行動も振り返ることがよりよい人間関係づくりに大切であると気づかせる。

3 展開例

学 習 内 容	指 導 上 の 留 意 点
1 うさぎはたぬきのことをどう思っているか考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">うさぎはたぬきのことをどう思っているでしょう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・お互いに嫌っている2人の関係を捉えさせる。
2 たぬきの行動が変わったとき、うさぎはどんなことを思っているか考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">たぬきのやさしさを感じて、うさぎはどう思ったでしょう。</div>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ やっつけるためにやさしくしてるのに、困ったなあ。 ・ たぬきは本当はやさしかったんだ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「えっ」「どうしよう。どうしよう。」といううさぎの言葉を取り上げ、お月様との約束を後悔していることに気づかせたい。
3 うさぎがお月様にやめてくださいと言った後、どんな言葉を言ったかを考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">「やめてくださーい。」と言った後、うさぎはどんな言葉を言ったでしょう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ うさぎの心情に迫らせるために、お月様（教師）とうさぎ（児童）でロールプレイを取り入れる。
<ul style="list-style-type: none"> ・ ごめんなさい。 ・ たぬきは本当はいいやつだったんだ。 ・ たぬきをやっつけないでください。 ・ わたしがやさしくしていなかったのが悪かったです。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ロールプレイの中で、うさぎの改心した気持ちを受け止めるだけでなく、初めはたぬきをやっつけたいと思っていた気持ちを指摘するような切り返しの言葉を入れるなど、うさぎの立場に立って深く考えさせる。
4 月の中でのうさぎとたぬきの会話を考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">うさぎとたぬきはどんな話をしているでしょう。</div>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ これまで、ごめんなさい。 ・ こちらこそ、ごめんなさい。 ・ ほくが悪かった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ⑧の絵で2人が仲よく会話していることを考えることで、お互いの今までの行動を振り返り、よりよい人間関係づくりの素晴らしさを実感させる。