

中学校における道徳の時間の指導の充実に関する研究

- 生徒へのアプローチの仕方を工夫した実践事例集の作成をとおして -

補助資料目次

教材名 : 「幻の神楽」復活への道のり

(岩手県教育委員会 中学校道徳指導資料【わたしたちの郷土をみつめて】)

- ・補助資料・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1 ~ 2
- ・ワークシート・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3 ~ 4
- ・読み物資料・「幻の神楽」復活への道のり・・・ 5

教材名 : 「遊ぶ」こと (自作資料)

- ・中表紙・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
- ・略案・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 7
- ・授業展開案 (A・B)・・・・・・・・・・ 8・10
- ・板書計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 9・11
- ・ワークシート・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 12~13
- ・読み物資料・「遊ぶ」こと・・・・・・・・・・ 14

平成 21 年 1 月 7 日
岩手県立総合教育センター
長期研修生 (1 年)
所属校 盛岡市立厨川中学校
長 島 香 乃 子

神楽の解説

神楽とは、神社に奉納される神事芸能である。岩手県内の神楽は、「山伏神楽」「社風（みやぶり）神楽」「科白（せりふ）神楽」「多賀神楽」の4つに大別される。

県内でもっとも古く、多いのは山伏神楽である。修験者集団が伝承してきた三拍子（笛・太鼓・手びらかね）の舞曲で、神楽殿または民家の前で踊られる。

「神」は「かむくら」（神の座）のことで、この神の座につくのは、しし頭に具象される権現（獅子頭）である。

花巻市大迫町の「岳（たけ）神楽」と「大償（おおつぐない）神楽」が各地に系統を伝え、県内で伝承されている神楽の多くは、両派から伝えられたものが多い。

山伏神楽の中でも、特に修験道的性格が強いものに「大乘神楽」があり、北上市煤孫（すすまご）地区に伝承されている。

黒森神楽

もとは、宮古市山口にある黒森神社の別当が主宰し、黒森山を行場とする修験山伏（しゅげんやまぶし）の集団によって伝承されてきた。権現さま（獅子頭）を奉じて廻村する慣行があり、延宝年間（1673～81年）以前から、野田通・宮古通・大槌通の村々を廻っていたことがわかっており、黒森神楽の発祥は、室町時代中ごろと考えられている。現在は、宮古市内岩泉町小本などの有志によって受け継がれている。

カスミ（旦那場）廻りの伝統を神楽巡業によって現代に受け継ぐ、数少ない神楽集団である。

舞込み・舞立ち・墓獅子・柱かがり・火伏せ祈祷・身がためなど、きわめて重要な儀礼慣行をもち、演目も豊富であることから、芸能史上貴重である。

主な公演場所は、7月の黒森神社例祭と1月からの冬季間のカスミ巡行である。カスミ巡行は、現在は、正月明けに黒森神社を舞立ち、北廻り（宮古市～普代村）と南廻り（宮古市～大槌町）を、1年交代で、1～2ヶ月巡業する。

～岩手県公式ホームページ文化情報大辞典より～

岩手の郷土芸能とは

岩手には数多くの郷土芸能が伝承されている。
種類、数、質の高さなど、すべてにおいて全国に誇りうる「郷土芸能の宝庫」として、県内外から非常に高い評価を得ている。

岩手の主な郷土芸能

神楽・・・神楽は、今から1,000年の昔、平安時代に貴族の宮廷舞いとして踊られたのがそのルーツともいわれている。

剣舞・・・鬼剣舞（おにけんばい）は、民俗芸能の念仏踊りの一種で、鬼の面をつけての男らしい踊りである。ケンバイとは修験道（しゅげんどう）から来た言葉である。

鹿踊・・・鹿踊とは、鹿に似せた装束を着て8人一組で踊る郷土芸能である。本来は、鹿を祀（まつ）っていることで有名な奈良県の春日大社の神事だったものが、全国の春日系列の神社・仏閣に伝位（でんぱ）されたということである。

田植踊り・・・日本は古来、農業国であり、稲作が中心だった。稲の出来が暮らしを左右する昔では、豊作を神仏に祈願することを重んじ、田起こしから田植え、稲刈り、米搗き（こめつき）を演じた踊りを舞い、伝承されてきた。

他には・・・えんぶり、倉沢人形歌舞伎（くらさわにんぎょうかぶき）、さんさ踊り、虎舞、七つ物・七つ踊り（ななつものななつおどり）、ナニャトヤラ、火防祭の屋台囃子（ひぶせまつりのやたいばやし）、広瀬人形芝居常楽座（ひろせにんぎょうしばいじょうらくざ）、室根神社のまつりバ行事、毛越寺の延年（もうつうじのえんねん） 等

～岩手県公式ホームページ文化情報大辞典より～

補助資料3は、岩手県総合政策室広聴広報課が発行している「黄金の國、いわて。」の中の「伝承の國」である。岩手の様々な歴史的な内容も記されており、難しい表現を使っているが、3つの補助資料の中では、最も生徒の受け止めはよい。

「幻の神楽」復活への道のり

年 組 番 氏名

次の1～3の内容について、あなた自身の考えを記入しましょう。

1 自分の自由な時間が束縛されるために、練習の参加に乗り気でない「わたし」をどう思うか。

2 どうして「わたし」は「何とか自分たちの手で幻の神楽を復活させてやろう」という気持ちになったのか。

3 神楽の発表会を終えて「わたし」はどのようなことを感じていると思うか。

ここからは、授業の最後に記入しましょう。

以下は、心のノート(112ページ)の内容になります。今日はここに記入しましょう。

ふるさとに自分ができるとはなんだろうか

あたりまえのように毎日を暮らしている私の町。ここは、確実にあなたのふるさとなのだ。いま、ちょっと大人になった目で、ふるさとのことを考えてみよう。ふるさとのよさを伸ばしてみたいと思うこと、こうしたらいいと思うこと。課題を自分なりに掘り起こしてみよう。

あなたが見つけたふるさとの課題について考えてみよう。自分のふるさとだと胸を張れるようにするために、何かできることはないだろうか。自分自身で、あるいは仲間と力を合わせて、きっと何かできることがある。

平成 年 月 日 () (年 組 番氏名)

心のノート（112 ページ）の内容になります。今日はここに記入しましょう。

ふるさとに自分ができるとはなんだろうか

あたりまえのように毎日を暮らしている私の町。ここは、確実にあなたのふるさとなのだ。いま、ちょっと大人になった目で、ふるさとのことを考えてみよう。ふるさとのよさを伸ばしてみたいと思うこと、こうしたらいいと思うこと。課題を自分なりに掘り起こしてみよう。

あなたが見つけたふるさとの課題について考えてみよう。自分のふるさとだと胸を張れるようにするために、何かできることはないだろうか。自分自身で、あるいは仲間と力を合わせて、きっと何かできることがある。

平成 年 月 日 ()

(年 組 番氏名)

授業参観日等では、この用紙を生徒に配布するときに保護者や地域住民にもわたし、その場で記入してもらおう（考えてもらう）などしたあと発表してもらおう。

「幻の神楽」復活への道のり 生徒作文

わたしの通っている中学校は、山あいにある自然に恵まれた小中併設の学校だ。中学生は全校で十名の小規模校だが、自慢できることがたくさんある。その中の一つに、小学生から全校で取り組んでいる郷土芸能の伝承活動がある。小学校では「田代剣舞」、中学校では「田代神楽」に取り組む、今年で踊り始めてから九年目をむかえた。

わたしたちの市で十一月に、民俗芸能学会が開催されることになった。わたしたちは、この学会の中で、自分たちの学校で踊っている、「田代神楽」の原型ともいわれている「黒森神楽七つもの御堂入り」を踊ることになった。この神楽は、今は途絶えてしまったもので、書物をもとに、保存会の人たちが踊りを知っている古老の人たちを訪ね歩き、何年間もかけその踊りを再発見したものだ。その踊りの雄大さや激しさから、なんとか復活させようというものである。市史編さん室の先生から、国の重要無形文化財の指定を受けるために、ぜひ、わたしたちに力を貸してほしいという依頼があったからだ。最初その話を聞いたときには、正直言ってあまり乗り気にはなれなかった。土日の夜に練習が予定され、自分の自由な時間が束縛されてしまうからだ。しかし、みんながやってみようと勧めるし、今まで踊ってきたものの原型なので、練習も大変ではないだろうと考えて、参加することにした。

いよいよ練習が始まり、会場の地区センターに出かけた。もうすでに、保存会の方々と地域の人が大勢集まっていたし、会場の空気もなんだか張りつめているように感じた。保存会の方に指導してもらいながら踊ってみた。手や足の動き、踊りの進み方など、今までの神楽とは全く違うものだった。安易に考えていたわたしの考えは、一気に吹き飛ばされ、その踊りの難しさに

身が引き締まる思いがした。

練習は毎回二時間にも及ぶものになった。どうしても同じところになると間違ってしまう、何度か投げ出したい気持ちになった。何度間違っても、保存会の方は嫌な顔をせず、手取り足取り優しく教えてくださった。足が棒のようになり疲れて座り込んでいると、くじけそうに見えたのか、保存会の中心になって踊りを見つけ出した佐伯さんが、いつもとは違う激しい口調で、「今まで途絶えていた神楽だ。この地域で踊られていた踊りだ。みんなの力で復活させよう。」と励ましてくださった。

練習を重ねていくうちに、わたしの心の中には、何とか自分たちの手で、幻の神楽を復活させてやる、という気持ちが芽生えてきた。難しい踊りを覚えた時の嬉しさは、格別のものだった。自分が生まれ育った地域に、長い間伝わってきた神楽。わたしの祖先も、こうやって踊ったのかもしれない。と考えると、不思議な気持ちになった。練習してから一月が過ぎ、幻の神楽も何とか形にすることが出来た。

いよいよ発表会の当日を迎えた。会場に着き早速準備を始めた。衣装を身につけながら、今までの練習を思い出していた。太鼓がなり、踊りが始まった。太鼓の響きは、保存会の人たちがわたしたちに「がんばれ」と、声援を送っているように聞こえた。わたしは自分に言い聞かせた。

「幻の神楽を踊れる喜びを感じ、悔いのないように踊ろう。」と。

1 - (1) 望ましい生活習慣

「遊ぶ」こと

(自作資料)

ねらい：望ましい生活習慣を身に付け、節度を守り節制を心がけた生活を送ろうとする意欲を育てる。

主題・ねらいと教材について

内容項目1 - (1)は、「望ましい生活習慣を身に付け、心身の健康の増進を図り、節度を守り節制に心掛け調和のある生活をする。」である。

中学生の時期は、軽はずみな行動によって健康を損なってしまったり、時間や物の価値を軽視してその活用を誤ったりするなど、衝動にかられた行動に陥ることもある。そのため、望ましい生活主観を身に付けることが、充実した人生を送る上で欠くことのできないものであることを、生徒自らが自覚できるようにすることが大切である。

この『「遊ぶ」こと』は、電子ゲームに対する考えや道具を使わずに遊ぶことについてまとめた自作の読み物資料である。誰もが必ず体験している「遊び」は、生活には欠かせないものである反面、生活のリズムを乱すことにつながりやすい側面も持っている。生活する上での遊びの利点や欠点は、生徒自身が今までの生活の中で身をもって感じていることであると思われる。そのため、生活全般を振り返らせるきっかけとして「遊び」について考えさせながら、自分自身の生活習慣を見直させていくことで、他人事ではなく自分のこれまでの生活習慣の見直しを図れる授業展開とした。また、心のノートを併せて活用することで、今までの自分の生活を踏まえつつ、これからの自分の生活にとって大切にしていきたい生活習慣を考えさせていける授業展開とした。

実践した授業では、けじめをつけた生活が大切である、これからは時間を大切に生活していきたい、というような思いを生徒がもち、道徳的实践意欲の高まりが見られた。

実践したときの先生・生徒の声

- ・心のノートを活用することで、考えを広げられたと思った。自分の考えを述べる発言のおかげで、資料の中の話だというわけではなく、自分の生活と重ねながら授業を受けていたように感じた。(授業実践した先生の声)
- ・テンポがあっていいと思う。「遊び」という視点から、スムーズに生活へと広げて考えられたと思う。わかっているけどできないという子は、最後の用紙記入の際に、なかなか書けなかったようだ。(授業実践した先生の声)
- ・こうやって、自分の生活を振り返ってみると、自分がやっていることなどいろいろなことがわかると思った。そして、決意も書いたので、それを頑張っていきたい。(生徒の声)
- ・自分の生活について改めて考えてみると、自分にとって大切なことがしっかりできていないことがあるなと思った。これからは、今日考えた大切にしていきたいことを、ちゃんとやっていきたいと思った。(生徒の声)
- ・一日をしっかり過ごすためには、自分が健康のことを考えて行動したり、学校での勉強や生活のことを乱さないでやるのが大切だとわかった。(生徒の声)

こんなときに授業をしてみてもいいよ。(対象学年1～3年生、授業実践学年1年生)

- ・学期の初めで、まだ生活のリズムができていないとき。
- ・大きな行事がない時期に、家庭での生活を見直させたいとき。
- ・副読本の「望ましい生活習慣」を扱った読み物資料に替えて。

教材名：「遊ぶ」こと 指導方法 A・B 略案

ねらい：望ましい生活習慣を身に付け、節度を守り節制を心がけた生活を送ろうとする意欲を育てる。

	指導方法 A ワークシート 全員発表		指導方法 B 発問 全員発表		指導方法 C	
	学習内容(発問)	指導上の留意点	学習内容(発問)	指導上の留意点	学習内容(発問)	指導上の留意点
導入	1 今までの遊びを振り返る。(体験)	・どのような遊びをしてきたかを具体的に思い出させる。	1 今までの遊びを振り返る。(体験)	・どのような遊びをしてきたかを具体的に思い出させる。		
展開	2 教師範読と内容の確認	・内容にかかわることを紙板書する。	2 教師範読と内容の確認	・内容にかかわることを紙板書する。		
	3 発問が記入されたワークシートへの記入 お母さんは、息子たちがいじめられるかもしれないと思いつても、どうして電子ゲームを買い与えないと思うか。 一人ではなかなかやめられないように電子ゲームが作られている、ということを知ってどう思うか。 一日をリズムよく過ごすためには、どういうことに気をつけて遊ばなくてはいいか。	・ワークシートへの記入時間を考慮し、発問を3つとする。 ・全員の記入が完了していても、時間になったら発表を始める。 ・記入できているところは挙手で発表するように促し、全員に発表させる。 ・発表を聞きながら、ワークシートに書き加えるようにさせる。	3 資料中に述べられていることに対する自分の考えを発表する。 お母さんは、息子たちがいじめられるかもしれないと思いつても、どうして電子ゲームを買い与えないと思うか。 一人ではなかなかやめられないように電子ゲームが作られている、ということを知ってどう思うか。 遊ぶことの良さは何か。 一日をリズムよく過ごすためには、どういうことに気をつけて遊ばなくてはいいか。	・発問に対して、その場で考えさせながら発表させていく。 ・考えさせる時間を確保しながら全員に1回以上発表させる。 ・生徒の発表内容を受けて板書する。		
	4 記入内容を全員が発表	・生徒の発表内容を受けて板書する。				
終末	5 心のノート14・15ページの紹介と確認	・心のノートを音読して紹介し、「あなたはどのようにしていますか」を振り返らせたあとで、自分が大切にしたい生活習慣を記入させる。	4 心のノート14・15ページの紹介と確認	・心のノートを音読して紹介し、「あなたはどのようにしていますか」を振り返らせたあとで、自分が大切にしたい生活習慣を記入させる。		
	6 自分が大切にしていきたい生活習慣の記入		5 自分が大切にしていきたい生活習慣の記入			
	7 記入内容を全員が発表	・黒板前で全員に発表させて本時を締めくくる。記入した用紙は発表時に回収し、その場で掲示していく。	6 記入内容を全員が発表	・黒板前で全員に発表させて本時を締めくくる。記入した用紙は発表時に回収し、その場で掲示していく。		
	8 記入内容の学級掲示(発表時にプリント回収)		7 記入内容の学級掲示(発表時にプリント回収)			

		ねらい：望ましい生活習慣を身に付け、節度を守り節制を心がけた生活を送ろうとする意欲を育てる。		
		学習活動・発問	期待する生徒の反応	指導上の留意点
導入	3分	1 今までの遊びを振り返る。(体験)		<ul style="list-style-type: none"> どのような遊びをしてきたかを具体的に思い出させるために、追いかっこ、砂遊び、鬼ごっこ、ボール遊び、野球、サッカー、電子ゲームを例示し、やったことがある遊びには挙手をさせていく。 時間をかけすぎないようにする。
展開	25分	2 教師範読と内容の確認(6分) 3 発問が記入されたワークシートへの記入(5分) お母さんは、息子たちがいじめられるかもしれないと思いながらも、どうして電子ゲームを買い与えないと思うか。 一人ではなかなかやめられないように電子ゲームが作られている、ということを知っていてどう思うか。 一日をリズムよく過ごすためには、どういうことに気をつけて遊ばなくてはいいか。 4 記入内容を全員が発表する(10分)	<ul style="list-style-type: none"> 健康のことを考えて。(体力をつけて欲しい、脳への影響を考えて。) 多くの人と遊んで欲しい。 そのような経験があるから、その通りだと思う。 けじめをつけて遊ぶこと。 時間を守ること。 やるべきことを優先させてから遊ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 紙板書をはりながら内容を簡単に確認する。(板書計画参照) ワークシートへの記入時間を考慮し、発問を3つとする。 全員の記入が完了していなくても、時間になったら発表を始める。 記入できているところは挙手で発表するように促し、全員に発表させる。 発表を聞きながら、未記入のところや考えが変わったところはワークシートに書き加えるようにさせる。 電子ゲームそのものが悪いのではなく、時間にけじめをつけにくいという点に気付かせていきたい。 生徒の発表内容を受けて簡潔に板書する。
終末	22分	5 心のノート14・15・16ページの紹介と確認(6分) 6 自分が大切にしていきたい生活習慣の記入(3分) 7 記入内容の全員発表(12分) 8 記入内容の学級掲示(発表時にプリント回収)	<ul style="list-style-type: none"> 朝食をしっかりとること。 早寝早起き。 時間にけじめをつけること。 	<ul style="list-style-type: none"> 心のノート14～16ページを範読する。(生徒に読ませるのも可。ただし、時間をかけすぎない。) 15ページの「あなたはどうしていますか」の項目も読み上げ、どうしているかを投げかける。(記入はさせない。) 記入用紙を配布し、自分が大切にしたい生活習慣を記入させる。 班ごとに前に出して発表させて、班ごとに拍手をさせると時間がかからず、スムーズに進む。 学級掲示での交流もあるので、あまりにも声が小さいとき以外は、やり直し等はさせずに、どんどん発表させていく。 ここでの全員発表は、望ましい生活習慣の実行に向けての意欲付けの場ととらえる。 記入した用紙は、一人ずつ発表終了時に黒板前で回収し、その場で掲示していく。(プリントの裏面には両面テープをつけておく。) 担任が発表を聞いた感想を簡単に述べて本時を締めくくる。

授業のポイント

導入は短く・・・生徒に遊びを振り返らせるとかなり盛り上がり、いろいろと意見も出てくるが、あくまでも意欲付けのための導入であるので、話を引き延ばさないように切り上げる。

全員発表は、テンポ良く・・・ワークシートやプリントに書かせる時間をとっているのですが、発表につまる生徒がいる場合には、どこの項目であれば発表できるか確認し、そこで発表させるなどして、どんどん発表させていく。「望ましい生活習慣」についての発表も、全員書き終わっている班から前を出して発表を始めるなどの工夫をしながら発表させた方が、記入できない生徒も発表を聞きながら書けるようになる。

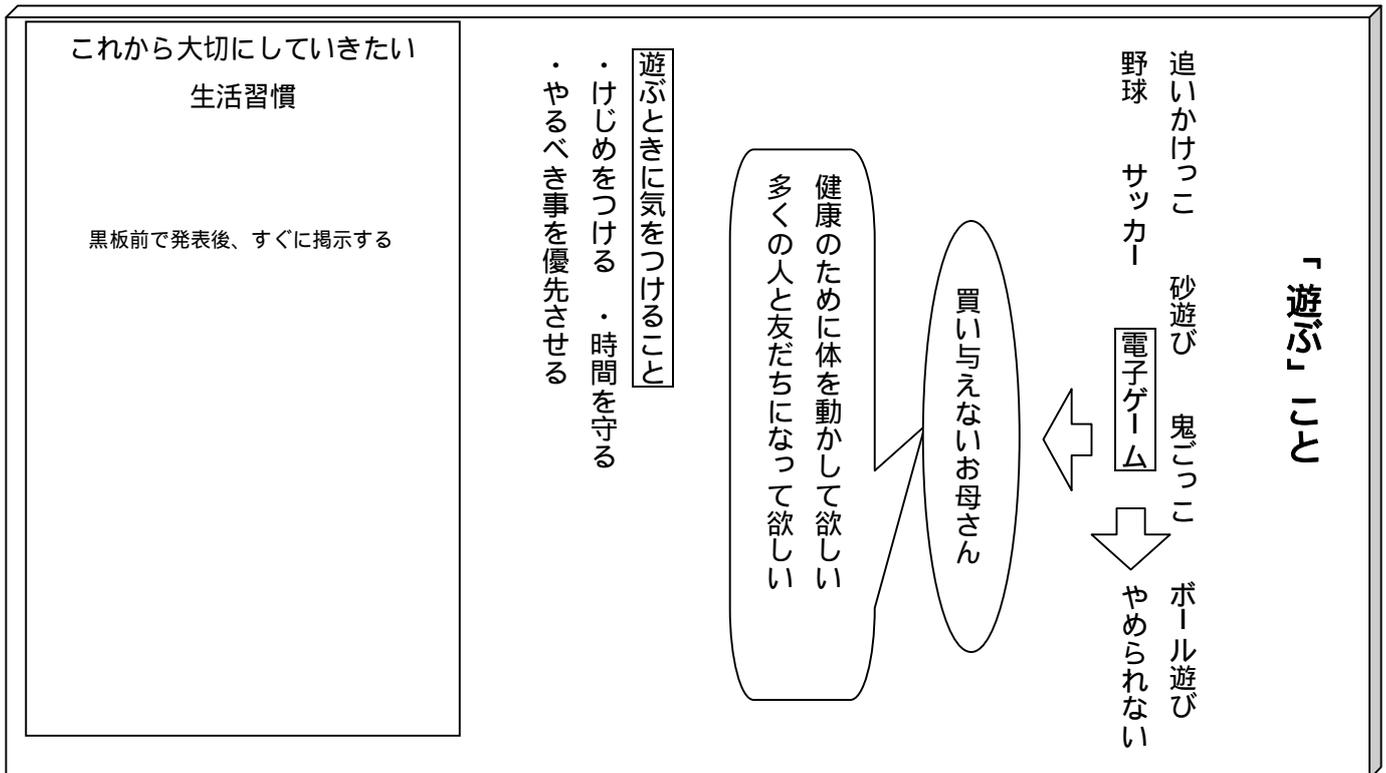
発表後すぐの掲示を・・・発表が終わった生徒のプリント（カード）を教師が回収し、黒板に用意してある台紙に貼っていくことで、望ましい生活習慣の実行に向けた意欲付けを図りたい。

自分自身のことを振り返る時間に・・・内容項目1の視点は「自己の在り方を自分自身とのかかわりにおいてとらえ、望ましい自己の形成を図ることに關するもの」であるので、本時はいつもの道徳の時間以上に、「自分」を考えさせていきたい。発問も、自分自身の考えを述べやすいものになっているが、終末での様々な自分自身の振り返りの場面を、大切に扱っていき

板書計画

生徒の発表を聞いて、簡潔にまとめていく。

左半分は模造紙(色画用紙)



		ねらい：望ましい生活習慣を身に付け，節度を守り節制を心がけた生活を送ろうとする意欲を育てる。		
		学習活動・発問	期待する生徒の反応	指導上の留意点
導入	3分	1 今までの遊びを振り返る。 (体験)		<ul style="list-style-type: none"> どのような遊びをしてきたかを具体的に思い出させるために，追いかけて，砂遊び，鬼ごっこ，ボール遊び，野球，サッカー，電子ゲームを例示し，やったことがある遊びには拳手をさせていく。 時間をかけすぎないようにする。
展開	25分	2 教師範読と内容の確認 (6分) 3 資料中に述べられていることに対する自分の考えを発表する。(17分) お母さんは，息子たちがいじめられるかもしれないと思いつつも，どうして電子ゲームを買い与えないと思うか。 一人ではなかなかやめられないように電子ゲームが作られている，ということを知っていてどう思うか。 遊ぶことの良さは何か。 一日をリズムよく過ごすためには，どういうことに気をつけて遊ばなくてはいいか。	<ul style="list-style-type: none"> 健康のことを考えて。(体力をつけて欲しい，脳への影響を考えて。) 多くの人と遊んで欲しい。 そのような経験があるから，その通りだと思う。 気分転換。 仲間とのつながり。 体力作り。 はじめをつけて遊ぶこと。 時間を守ること。 やるべきことを優先させてから遊ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 紙板書をはりながら内容を簡単に確認する。(板書計画参照) 発問に対して，その場で考えさせながら発表させていく。 考えさせる時間を確保しながら全員に1回以上発表させる。 電子ゲームそのものが悪いのではなく，時間にけじめをつけにくく生活のリズムを壊す原因になり，健康を損ねかねないという点に気付かせていきたい。 補助発問を行うなどして，出来るだけ自分のゲームでの体験(失敗談)を交えて共感的に語らせるようにしたい。 遊びにも良さがあることを押さえた上で，それを生かすための，よりよい生活の在り方を考えさせることにつなげていきたい。 生徒の発表内容を受けて，その都度，簡潔に板書したい。
終末	22分	4 心のノート14・15・16ページの紹介と確認(6分) 5 自分が大切にしていきたい生活習慣の記入(3分) 6 記入内容の全員発表(12分) 7 記入内容の学級掲示(発表時にプリント回収)	<ul style="list-style-type: none"> 朝食をしっかりとること。 早寝早起き。 時間にけじめをつけること。 	<ul style="list-style-type: none"> 心のノート14～16ページを範読する。(生徒に読ませるのも可。ただし，時間をかけすぎない。) 15ページの「あなたはどのようにしていますか」の項目も読み上げ，どうしているかを投げかける。(記入はさせない。) 記入用紙を配布し，自分が大切にしたい生活習慣を記入させる。 班ごとに前に出して発表させて，班ごとに拍手をさせると時間がかからず，スムーズに進む。 学級掲示での交流もあるので，あまりにも声が小さいとき以外は，やり直し等はさせずに，どんどん発表させていく。 ここでの全員発表は，望ましい生活習慣の実行に向けての意欲付けの場ととらえる。 記入した用紙は発表終了時に黒板前で回収し，その場で掲示していく。(プリントの裏面には両面テープをつけておく。) 担任が発表を聞いた感想を簡単に述べて本時を締めくくる。

授業のポイント

導入は短く・・・生徒に遊びを振り返らせるとかなり盛り上がり、いろいろと意見も出てくるが、あくまでも意欲付けのための導入であるので、話を引き延ばさないように切り上げる。

終末での全員発表は、テンポ良く・・・記入が全員終わっている班から前を出して発表を始めるなどの工夫をしながら、時間が来たらどんどん発表させる。発表を始めた方が、記入できないでいる生徒も発表を聞きながら書けるようになる。

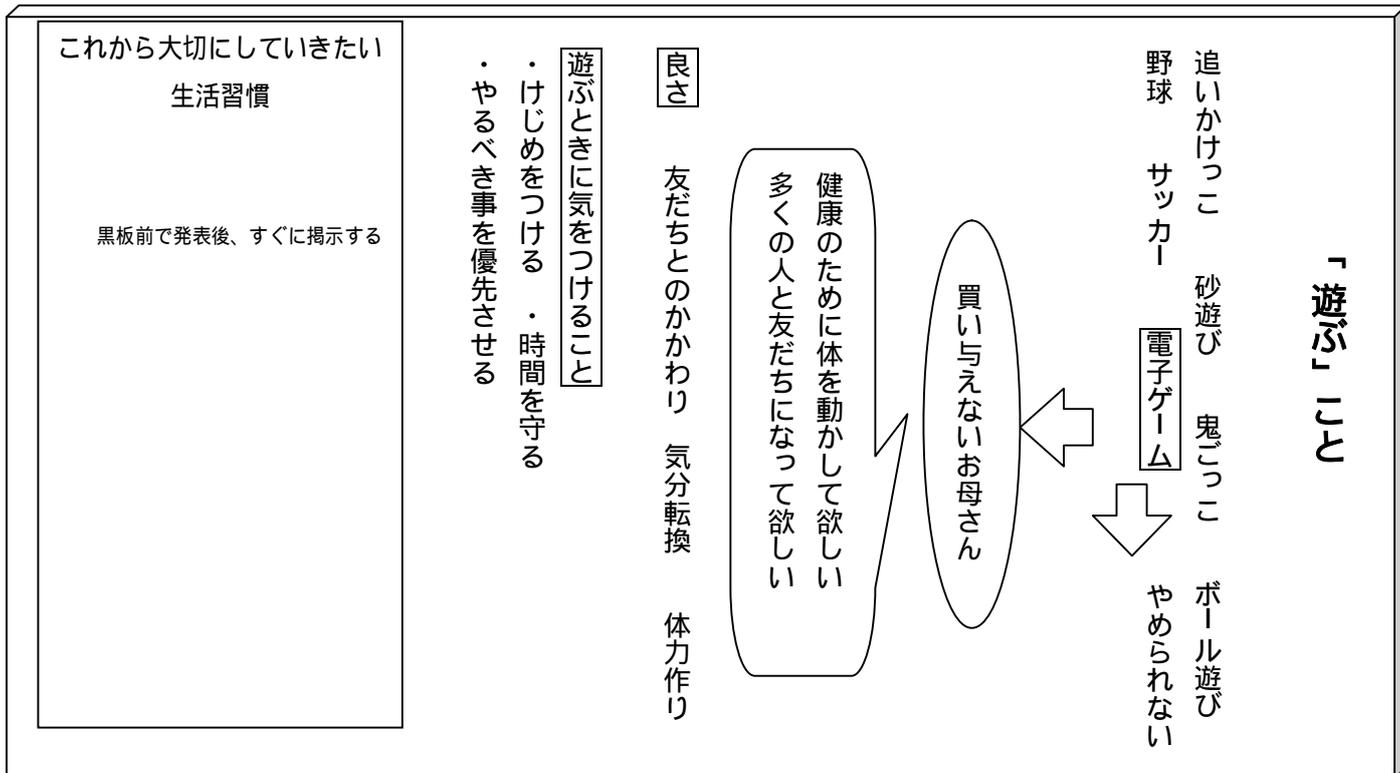
発表後すぐの掲示を・・・発表が終わった生徒のプリント(カード)を教師が回収し、黒板に用意してある台紙に貼っていくことで、望ましい生活習慣の実行に向けた意欲付けを図りたい。

自分自身のことを振り返る時間に・・・内容項目1の視点は「自己の在り方を自分自身とのかかわりにおいてとらえ、望ましい自己の形成を図ることに関するもの」であるので、本時はいつもの道徳の時間以上に、「自分」を考えさせていきたい。発問も、自分自身の考えを述べやすいものになっているが、終末での様々な自分自身の振り返りの場面を、大切に扱っていきたい。

板書計画

生徒の発表を聞いて、簡潔にまとめていく。

左半分は模造紙(色画用紙)



道徳ワークシート 「遊ぶ」こと

年 組 番 氏名

1 お母さんは息子たちがいじめられるかもしれない思いながらも、どうして電子ゲームを買い与えないと思うか。

2 一人ではなかなかやめられないように電子ゲームが作られている，ということを聞いてどう思うか。

3 一日をリズム良く過ごすためには、どういうことに気をつけて遊ばなくてはいけないか。

ワークシート

指導方法 A・B の終末で使用（裏側に両面テープを貼っておくと発表後すぐに掲示できる。）

平成 年 月 日 ()

年 組 番 氏名

わたしが大切にしていきたい生活習慣はこんなこと…

その理由…

「遊ぶ」こと

この頃の新聞記事で、気になった記事がいくつかあります。

まず初めに気になったのは、ゲームを小学生の子どもに買い与えた方がいいかどうかを悩んでいる、お母さんのことが書かれた記事です。

そのお母さんは、脳への影響の心配と外で遊んで欲しいという願いから、小学生の二人の子どもには、電子ゲームを買い与えていないのだそうです。

ところが、自分の子どもたちが外で遊ぼうと友だちを誘っても、家でゲームをするからといって断られたり、ようやく人数をそろえて野球をしようと公園に集まっても、誰かが持って来た携帯型電子ゲームに何人かが夢中になってしまい、結局は野球が出来ずに落ち込んで帰ってきたり、ということが多いのだそうです。電子ゲームの話題についていけないと、いじめられるのではないかということも気になり、電子ゲームを買い与えるべきかどうかで悩んでいるという内容でした。

また、ある日の新聞記事には、「ゲームは次々に子どもたちの興味を引くように考えて作られている。」「一度ゲームをやり始めると、なかなかやめられないはずだ。」「自分の子どもには、ゲームをする時間を決めてやらせている。ゲームはさせるが、時間が来たらやめさせている。」「という、実際にゲームを作っている人のコメントが紹介されていました。

別の新聞記事には、ある小学校での休み時間の様子が紹介されていました。その小学校では、一年生から六年生までのグループを作り、ボールなどの道具を使わずに遊ばせているのだそうです。グループ内で作ったルールに従って、どのグループも高学年の子が低学年の子の面倒を見ながら、いろいろ工夫して、本当に楽しそうに遊んでいる、という内容でした。

改めて考えてみると、「遊ぶ」ことは、子どもにとってはとても大切なことだと思うのです。子どもたちは、遊びをとおしてさまざまなことを学んでいるのではないのでしょうか。

あなたは、今、どんな遊びをしていますか。

今のあなたの一日の生活の中で、「遊び」が占める割合はどの位ですか。

そして、遊びの良さを生かした生活を送っていますか。

このように、「遊ぶ」ことについていろいろ考えてみると、「遊ぶ」ことだけではなく、私たちが毎日の生活の中で当たり前のように行っている一つの行動にも、きっといろいろな良さがあるのだらうと思えてきたのです。

(自作資料)