

群 教 セ	G10 - 01
	平17.227集

友達と仲よくしようとする心情を育てる 道徳指導の工夫

— アニメーションの手法やなかよし日記の活用を通して —

特別研修員 佐藤 佐知子 (前橋市立大胡東小学校)

《研究の概要》

本研究は、資料となる絵本の登場人物への共感的理解をはぐくむ活動を通して、友達と仲よくしようとする心情を育てる道徳の時間の指導について実践的に研究したものである。具体的には、2時間単位の道徳の時間を設定し、道徳の時間の事前指導としてアニメーションの手法で資料提示した。それをもとに道徳の時間には、登場人物の心情になりきって考える活動や日記をもとに登場人物と自分を比べる活動を取り入れる学習を中心に実践を行った。

キーワード 【道徳 小学校1年 友情 共感的理解 アニメーション なかよし日記】

I 主題設定の理由

本来人間は、他者とのかかわりの中で規範意識やモラルを始め、人を信じること、やさしさ、思いやり、自他の生命や人権を尊重する心などを培い、豊かに成長していく存在である。そこで、学校生活の中でも人間関係作りの重要性を認識し、人と人との豊かなかかわりを、より積極的、意図的に進めていく必要があると考える。

低学年の児童にとって他者とは、家族を除くと、教師や友達が大きな割合を占めている。すなわち、学校生活の中での友達とのかかわりは、児童が自分を見つめ直し自分を成長させる上で大切な役割を担っていると言える。

本学級（小学校1年男子14名女子17名）の児童は、入学した頃に比べて交友の輪が広がり、仲間意識の芽生えも見られるようになってきた。しかし、児童の中には友達と交わらず一人遊びばかりしていたり、特定の友達とだけ親密で他の子を受け入れなかったりしている児童もいる。このことは、児童が、様々な友達とのかかわり方を知らず、友達と仲よくすることのよさに気付いていないためであると考えられる。そこで、このような児童に道徳の時間を要として、友達を大切な存在として認め、仲よくしていきたいと考えられる心を育てることによって、友達関係を広げていくことは有意義なことであると考えられる。

本研究では、友情を主題にした絵本を資料とし

て選定し、その登場人物の心情に主体的に迫る手だてを講じる。友達と仲よくしようとする心情をもつ登場人物への共感的理解が高まることによって、友達と仲よくしようという児童の心情も高まると考える。さらに、登場人物と自分の日常生活を比べる活動を行うことによって道徳実践力も高められると考え本主題を設定した。

II 研究のねらい

道徳「友達と仲よくし助け合う」〔低学年2ー(3)〕において、①アニメーションの手法での資料提示②「友達と仲よくしようとする心情」をもつ登場人物になりきって考える活動③「なかよし日記」での振り返り活動を行うことによって、友達と仲よくしようとする心情が育つことを実践を通して明らかにする。

III 研究の見通し

1 道徳1【資料名「ともだちや」】の学習において、事前にアニメーションの手法「これだけのもの？」ではぐくんだ登場人物への関心・理解をもとに、登場人物になりきってその日の行動や心情を表に整理する。さらに「なかよし日記」で自分の遊びの様子を振り返る活動を行えば友達のいることのよさに気付くことができるだろう。

2 道徳2【資料名「あいつもともだち」】の学習において、事前にアニメーションの手法「これ君のだよ」ではぐくんだ登場人物への関心・理解をもとに、登場人物の心情になりきって動作化を行う。さらに「なかよし日記」で学級全体の遊びの様子を振り返る活動を行えば友達と仲よくしようとする心情が高まるだろう。

IV 研究の内容

1 基本的な考え方

(1) 友達と仲よくしようとする心情をもっている児童とは

児童の実態や発達段階から、現段階では次のような児童の姿ととらえる。

○友達と一緒に遊ぶことの楽しさや友達と一緒に活動することのよさに気付いている。

○一人ぼっちの友達がいたら声をかけて一緒に遊ぼうとするもののよさに気付いている。

○いろいろな友達とも交わるもののよさに気付いている。

(2) 登場人物への共感的理解をはぐくむ活動とは

友達と仲よくしようとする心情を育てるために、友達と仲よくしようという強い心情をもつ資料の登場人物に共感させることが有効であると考えた。その手立てとして、本研究では、低学年の児童の発達的特質を生かした資料1のような活動を構想した。

資料1 登場人物への共感的理解をはぐくむ活動

低学年児童の発達的特質	活動等
集中してられる時間が短く、クイズやゲーム形式の活動を好む。	ア アニメーションの手法（ゲーム）による登場人物の理解
空想的な世界に興味をもち、感情移入の強さや想像力の豊かさがある。	イ 登場人物になりきって考える活動（日記を付ける。動作化をする。吹き出しに台詞を書く。）
複雑で抽象的な思考はまだ難しく、具体的な思考が得意である。	ウ 「なかよし日記」をもとに登場人物と自分を比べる活動

ア アニメーションの手法で資料提示することについて

アニメーションの手法で資料を提示することにより、児童が資料となる絵本により強く興味・関心を持ち、内容を理解し、道徳の時間に登場人物の心情に主体的に迫っていくことができると考えた。

アニメーションとはスペインで考案された読書教育法である。読書を楽しめるような様々な作戦（ゲーム）を通して個人の読書の質を高めていくものである。本研究では、対象が低学年の児童であるので、登場人物の理解を深めることを目的としたアニメーションの手法の中でも、児童の視覚に訴えたり実物を使ったりするなど、登場人物に対するイメージを広げるのを助ける手法を用いる。また、アニメーションで使った絵や実物が道徳の時間に登場人物の心情に迫る発問で活用できる手法を用いる。

道徳1で用いる「これだれのもの？」は、絵本の中に出てくる登場人物の誰かに関連した洋服や品物の絵を提示し、児童にそれは誰の物か推察させる手法である。

道徳2で用いる「これ、君のだよ」は、絵本の中に出てくる登場人物の役になった児童と、目の前にある品物とを結びつけていく手法である。

イ 登場人物になりきる活動について

本研究では、「ともだちや」（偕成社）「あいつもともだち」（偕成社）の絵本を資料として用いる。低学年向けに書かれた絵本で、「友達と仲よくしようとする心情」をもつ登場人物が主人公である。

道徳の時間にこれらの資料の登場人物になりきって考える活動を取り入れることで、児童は友達のよさに気付くことができると考えた。

道徳1では、登場人物の気持ちになって日記を付ける活動を行う。日記の形式は児童が日常付けている「なかよし日記」の形式を用いる。クマやオオカミと遊んだときのキツネの行動や心情を、アニメーションで用いた絵を用いて整理する。さらに、そのときのキツネの心情を比較することで「本当の友達」とはどのような友達か追求することができる。道徳2では、アニメーションで用いた登場人物の洋服等を実際に身に付けながら、キツネとヘビの動作化を行う。登場人物になりきって動作化を行うことにより友達と仲よくする心情に迫ることができると考える。

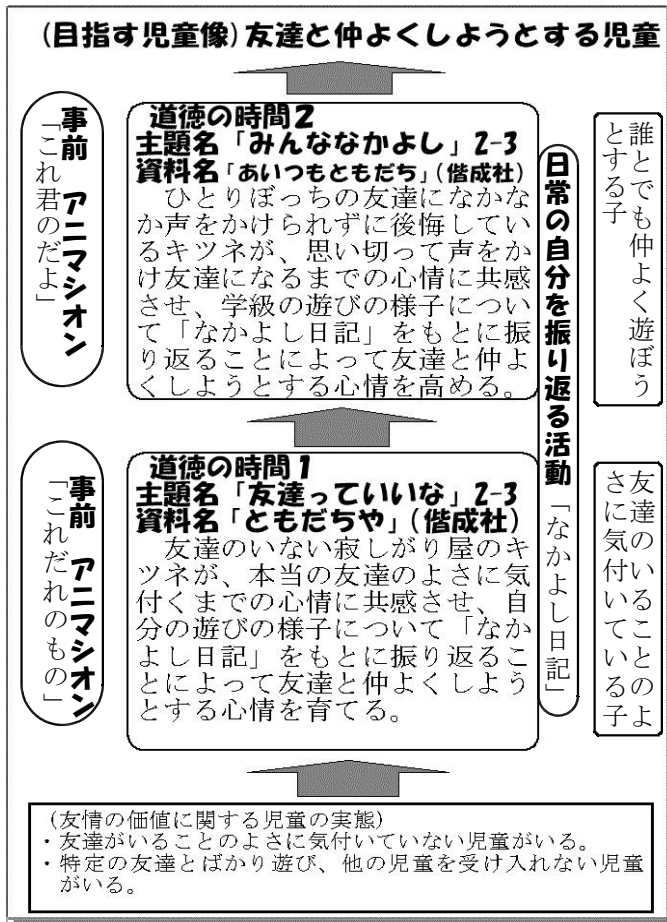
さらに道徳1、2とも中心発問で登場人物の心情になって吹き出しに台詞を書く活動を取り入れる。

ウ 登場人物と自分を比べる活動について

自分の生活の記録を見ながら、登場人物と自分の交友関係について比べる活動を行うことで友達と仲よくしようとする心情が高められると考えた。

本研究では、低学年の児童が具体的に自分の日常生活を振り返ることができるように「なかよし日記」を用いる。「なかよし日記」とは、休み時間の過ごし方（誰と、どこで、何をしたか）を毎日簡単にカードに記録させた物である。その際、休み時間を過ごしたときの気持ち①楽しかった②ふつう③つまらなかった、も一緒に記録させておく。そのカードを道徳の時間の終末、自分を振り返る場面で、登場人物と似たところはないか、違うところはどこかかなど、登場人物と自分を比べる際に使用する。また、「なかよし日記」は実践を行う1週間前から実践後1週間とし、児童の変容の見取りにも用いる。

(3) 全体構想図



2 実践の概要および結果と考察

(1) 抽出児について

「なかよし日記」をもとにして見た長い休み時間の友達とのかかわりの様子や、日常の観察から、変容の具体例として二人の抽出児を選んだ。

【A子】 休み時間に一人で過ごすことが多かったが、一人でも、たまに友達と遊んでも、そのときの気持ちはどちらも「楽しかった」と感じていた。友達がいることよさにまだ気付いていない。

【B子】 決まった友達と過ごすことが多く、その他の友達に積極的に働きかけない。

(2) 友達がいることよさに気付くことができたか

ア 実践の概要

道徳1では事前指導として絵本「ともだちや(友達のいない寂しがり屋のキツネが友達を作るために有料の「ともだちや」を始めたが、オオカミとの交流の中で、本当の友達の大切さやよさに気付いていく話)」の読み聞かせを行った後、アニメーション「これだれのもの？」を行った。持ち物や服装が描かれた16枚の絵を用意し、二人に一枚配り登場人物の誰のものかを考えさせた。それを黒板で整理し(資料2)、登場人物と絵が当てはまっているかについて全員で意見を交換し合った。

資料2 アニメーション「これだれのもの？」



道徳の時間では、まず、「キツネはなぜともだちやをしているのか」を考えた。次にアニメーションで使った絵を「キツネのなかよし日記」として整理した(資料3)。その表をもとにして、クマと遊んだときとオオカミと遊んだときの心情の違いを比べながら「本当の友達とはどんな友達か」を考えた。さらにのぼりを捨てて家に帰るキツネの気持ちをワークシートに書いた。終末では「なかよし日記」をもとに、自分の休み時間の過ごし方を振り返った。

資料3 キツネのなかよし日記



イ 結果と考察

(ア) アニマシオンの手法「これだれのもの？」で資料提示したことは有効であったか

導入でアニマシオンの答えに触れながら資料のあらすじを追っていった。ほとんどの児童が身を乗り出すように絵本に見入っていた。答えを絵本の中で見つけると「あった。あった。」と指で指しながら資料の内容に入り込んでいった。

展開の前半、アニマシオンで使った品物の絵を整理しながら登場人物の心情に迫ったため、導入での資料への関心を持続させたまま、意欲的に授業に参加していた。授業中、集中して取り組めないことが多い児童も、ほとんどの発問に対し挙手したり、自分の考えをつぶやいたりしながら積極的に授業に参加していた。

また、クマと遊んだときとオオカミと遊んだときの様子を、アニマシオンで使った品物の絵を使って「キツネのなかよし日記」に整理したところ「誰と、何をした、何をもらった」などの発問に対してはほとんどの児童が正答を答えられた。挙手の様子や発言の内容から、国語の読み取りの力が下位の児童も、あらすじを正しくつかんでいることが分かった。

これらのことから、児童は、アニマシオンの手法で資料を提示すると、資料に対して強い興味・関心を持ち、道徳の時間に意欲的に取り組むことができると考えられる。また、資料の内容をほぼ全員が正しくつかんでいたことが分かった。

(イ) キツネになりきって日記を付けたことは有効であったか

導入の後「なぜキツネはともだちやをしているのか」という発問を行ったところ、三分の二の児

童は「友達がいないから」「一人だとつまらないから」などキツネの心情に迫っていたが、三分の一の児童は「お金が欲しいから」と答え、心情には迫れなかった。その後、キツネになりきって整理した日記をもとに、クマと遊んだときとオオカミと遊んだときの心情を比較して考えたところ、「キツネはお金が欲しかったのではなく友達が欲しかった」という心情に迫ることができた。また、本当の友達とは「明日も明後日も遊べる友達」「一番大切な物もあげられる友達」とお金では買えない友達のよさに気付いていった。さらに、「キツネはなぜ大切なのぼりを捨てたのか」という発問に対して、ほとんどの児童が挙手して「いい友達ができたから」など、キツネの心情に迫る理由を発表した。個々の児童のワークシートを見ても、友達のいることのよさに迫ることができたと考えられる(資料4)。

資料4 「ともだちや」の主人公の気持ち

キツネはどんなことを思いながら家に帰ったでしょう	複数回答
・本当の友達ができてよかったな。	(22人)
・明日もオオカミさんと遊ぼう。	(12人)
・一番の宝物をもらえてよかったな。	(11人)
・今日は楽しかったなあ。	(9人)
・もうのぼりなんていない。	(2人)

A子は授業の中で「キツネはさみしいからともだちやをしていた」と答え、オオカミに「本当の友達」と言われたときのキツネの気持ちを「初めて本当の友達の意味がわかってうれしかったと思う」と答えていた。また、資料5の記述からも、A子は、友達がいることのよさに気付くことができたと考えられる。

資料5 A子のワークシート

B子もワークシートに「友達ができよかった。」と書いた。B子も新しい友達ができたとのよさに気付くことができたと考えられる

キツネの気持ちになって日記を付ける活動を行ったり、吹き出しに台詞を書く活動を行ったりしたことで、本当の友達ができキツネの心情を児童も十分味わい、その結果、友達のいることのよさに気付くことができたと考えられる。

(ウ) 「なかよし日記」で自分の遊びの様子を振り返ったことは有効であったか

終末で「なかよし日記」を見直すとき、「本当の友達はいますか」という発問に対して、ほとんどの児童が、「毎日一緒に遊んでいる友達がいるよ」とうれしそうに答えたり「いるけど、一番の宝物はあげられないな」と友達のあり方を振り返ったりしていた。これらの発言から、資料で迫った登場人物の心情と自分を比べて友達のいることのよさに目を向けることができたと考える。

A子は道徳1の実践前は一人で遊んでも友達と遊んでもそのときの気持ちを「楽しかった」と記録していたが実践後の日記では、一人でいるときは「つまらなかった」、友達と遊んだときは「楽しかった」と変化が見られるようになった。また、友達への働きかけも増えていった。A子は友達のいることのよさに気付くことができたと考えられる。

これらのことから「なかよし日記」を使って、具体的に自分の遊びの様子を振り返ったことで実生活の中でも友達のいることのよさに気付くことができたと考える。

(3) 友達と仲よくしようとする心情が高まったか

ア 実践の概要

道徳2では事前指導で絵本「あいつもともだち（みんなの仲間になれないへびに、初めは近づけなかったキツネが、そのことを後悔し、最後はへびに話しかけ友達になる話）」の読み聞かせの後、アニメーション「これ、君のだよ」を行った。絵本に出てくる登場人物の持ち物や体の特徴と似ている実物を16種類用意した。それが誰の物か二人一組で考えさせ、順番に登場人物の役になった児童に身に付けさせていった。全部の組が終わった後、登場人物と実物が当てはまっているか意見を交換し合った。

道徳の時間では、アニメーションで育てた力をもとに①かわいそうだった人とその理由②やさしい

など思った人とその理由を考え話し合った。次に、アニメーションで使った実物を身に付けさせて、握手したときのキツネとへびの動作化を行い、そのときの気持ちを発表した。その後、キツネとへびの気持ちをワークシートに書いた。

終末では、「なかよし日記」をもとにして作った学級全体の友達とのかかわりの様子をまとめたものから、気付いたことを発表し合った。

イ 結果と考察

(ア) アニメーションの手法「これ君のだよ」で資料提示したことは有効であったか

以前、道徳の時間で動作化を行ったときと比べて役に立候補する児童が多かった。また、恥ずかしがらずに役になりきり、キツネやへびの台詞を自分で考えて発表できた児童が多かった。

このことは、事前にアニメーションを行ったことで資料の内容が理解でき、登場人物がより身近で具体的に感じられたためであると考えられる。

(イ) キツネとへびになりきって動作化したことは有効であったか

動作化を行った後に書いたワークシートの内容（資料6）から一人ぼっちの友達がいたら声をかけたり、一緒に遊んであげたりすることのよさに迫ることができたと考えられる。中でも9名の児童は、握手できなかつたり年賀状を書けなかつたりした自分の行動を後悔し謝罪の気持ちも書いた。これらの児童はキツネの心情に深く入り込むことができたと考えられる。

資料6 「あいつもともだち」の主人公の気持ち

キツネはどんなことを思いながらへびと握手したでしょう。	複数回等
・これからいっしょにあそぼうね。	(31人)
・なかよくしようね。	(10人)
・へびさんも大事な友達だよ。	(6人)
・年賀状書けなくてごめんね。	(4人)
・握手しないでごめんね。	(4人)
・へびさんごめんね。	(1人)

B子は、道徳の授業では一番かわいそうな人はへびで、その理由は「誰も遊んでくれなかったから」と答えた。また、資料7からへびに対してとった行動を後悔して謝罪し、へびを積極的に誘う記述をした。このことからB子は一人ぼっちでいる友達がいたら声をかけることのよさに気付くことができたと考える。

資料7 B子のワークシート



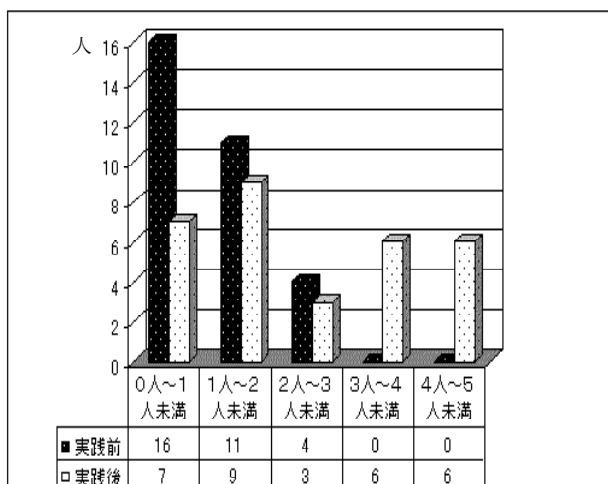
これらのことから、登場人物になりきって動作化を行ったりそのときの台詞を吹き出しに書いたりしたことによって「ひとりぼっちの友達がいたら声をかけ友達になることのよさ」を十分味わい、その結果、友達と仲よくしようとする心情が高まったと考えられる。

(ウ) 「なかよし日記」で自分の遊びの様子を振り返ったことは有効であったか

終末では「なかよし日記」をもとにまとめた学級全員の休み時間の過ごし方の集計から、学級の中にも一人ぼっちでいる友達がたくさんいることに気付いた児童が多かった。

実践前後5日間の昼休みに一緒に遊んだ友達の一日あたりの平均人数を「なかよし日記」をもとにして調べたところ資料8のようになった。

資料8 昼休みに遊んだ友達の1日あたりの人数 (5日間の平均)



実践前は、一人又は少人数で遊ぶ児童が多かったが、実践後は一人で遊ぶ児童はほとんどいなくなり、友達とのかかわりが増えていったことが分かる。実践後に書いた児童の作文からも学級の児童の友達関係が変わってきたことが分かる (資料

9)。

資料9 実践後の児童作文

ともだちのことをはなします。ともだちと、1がっきは、ちがったほいくえんだった人もいたから、あんまりいっぱいともだちがいなかったんだけど、2がっきは、すごいすごいいっぱいともだちがふえたから、さいしょよりもきもちがわくわく(に)なった。ひるやすみは、まえはともだちとあそべなかったけど、すごくすごくまえよりかあそべたんだよ。すごくすごくともだちとあそべたんだよ。ともだちがいっぱいになったから、こころがふわふわしたよ。

実践後に書いたA子の作文(資料10)から、友達と仲よくしようとする心情の高まりとともに友達を作るための自分の課題にも気付いたことが分かる。

資料10 実践後のA子の作文

どうとくでキツネとオオカミとヘビとクマの本を見て、おともだちをつくらうっておもったけど、まだ、ちょっとおともだちにちょっかいしちゃうから、なかなか、おともだちができないんだよ。ちょっかいをしないとおともだちができるとおもいます。おともだちができたら、おにごっことか、かくれんぼとかいろいろなことをしたいです。
これから、わたしは、いろんなともだちをつくってみたいです。

B子は、道徳2の実践後、長い休み時間にいつも一人きりで絵を描いて過ごしている児童(この児童は友達とのかかわりがうまく持てず、会話も成り立たないことが多かった。)に声をかけて誘うようになった。その理由を聞いてみたところB子は「いつも一人でかわいそうだから」と答えた。また、実践後に書いた、B子の作文(資料11)からも友達と仲よくしようという心情が高まったと考えられる。

資料11 実践後のB子の作文

どうとくでべんきょうして、ともだちがたくさんふえました。
ともだちがひとりでさみしそうだからさそってあげました。そして、なかよくあそべました。とてもうれしそうでした。わたしは、「やっぱり、さそってよかった。」とおもいました。

これらのことから、学級全体の友人関係について「なかよし日記」をもとにして具体的に児童に振り返らせたことで児童の友達と仲よくしよう

する心情が高まったと考えられる。

V 研究のまとめと今後の課題

1 研究のまとめ

- 内容の優れた絵本を選定し、アニメーションの手法を使って資料のあらすじや登場人物についての理解を深めておくことによって、児童は資料に対して強い興味・関心をもち道徳の時間に意欲的に取り組めることが分かった。
- 登場人物になりきって考える活動を取り入れることにより児童は「友達と仲よくしよう」という登場人物の心情を味わい、その結果、児童の道徳的心情も高まることが分かった。
- 低学年の児童でも「なかよし日記」を用いて自分の遊びの様子を振り返ることができた。自分自身への気付きは、自分への課題を培い「友達と仲よくしよう」とする道徳的実践力を育てることができることが分かった。

2 今後の課題

友達同士のかかわりが増えるにつれて、今までになかった児童間の小さなせめぎ合いやトラブルも見られるようになった。また、自分の友達関係を振り返ることによって課題の生まれた児童もいた。これらを児童の成長の過程ととらえ、よりよい人間関係作りをさらに深めるための道徳教育を進めていくことが必要であると考えられる。

〈参考文献〉

- ・佐々木 昭 著 『道徳教育の研究』 学文社 (1999)
- ・廣瀬 久 著 『道徳的価値の自覚を深める発問の工夫』 明治図書 (1999)
- ・M・M・サルト 著 『読書へのアニメーション75の作戦』 柏書房 (2001)

(担当指導主事 峯岸 哲夫)