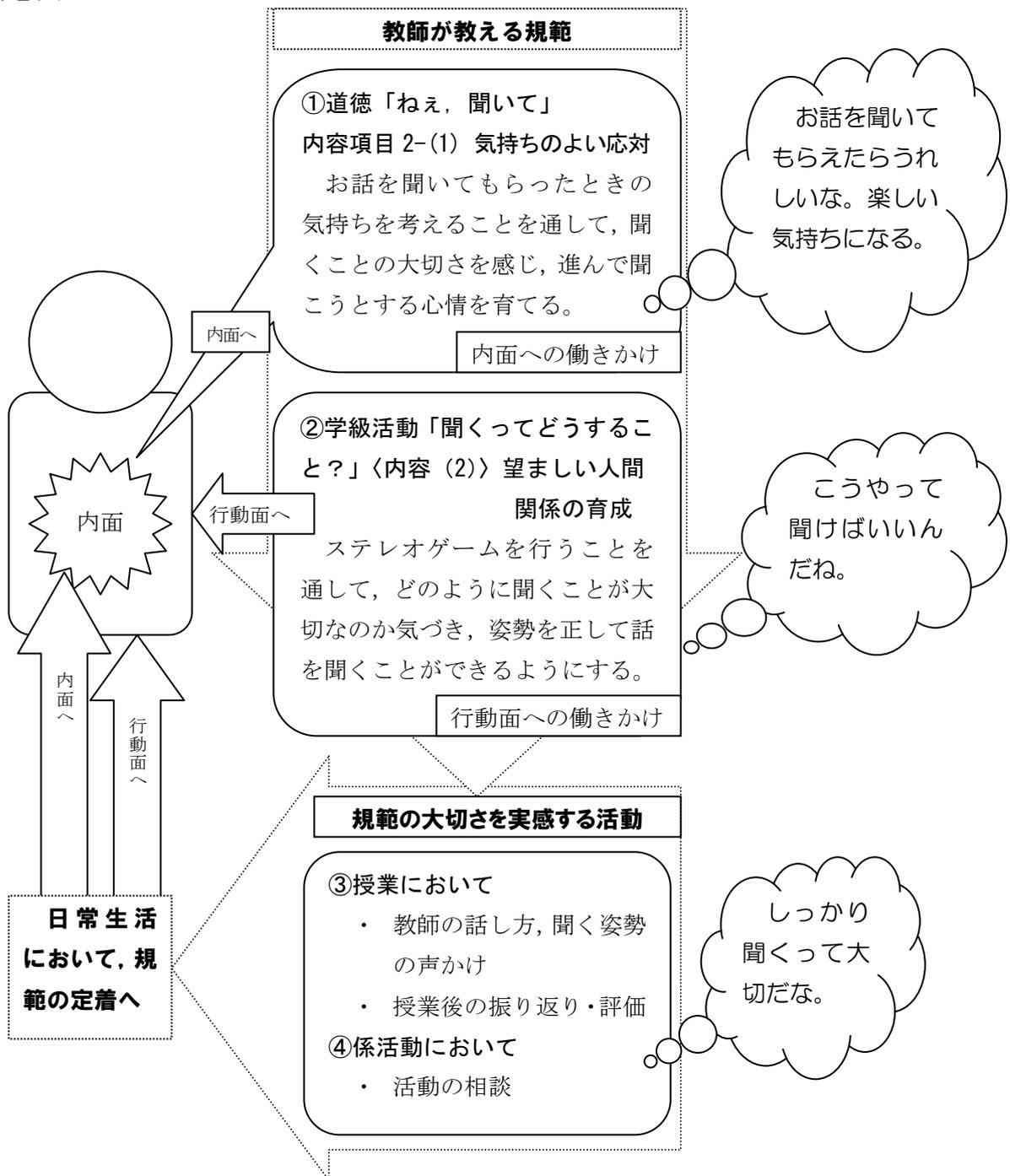


【単元構想 一話を聞く一】

- ねらい
- ・お話を聞いてもらったときの気持ちを考えることを通して、聞くことの大切さを感じ、進んで聞こうとする心情を育てる。
  - ・ステレオゲームを行うことを通して、どのように聞くことが大切なのか気づき、姿勢を正して話を聞くことができるようにする。

単元構想図



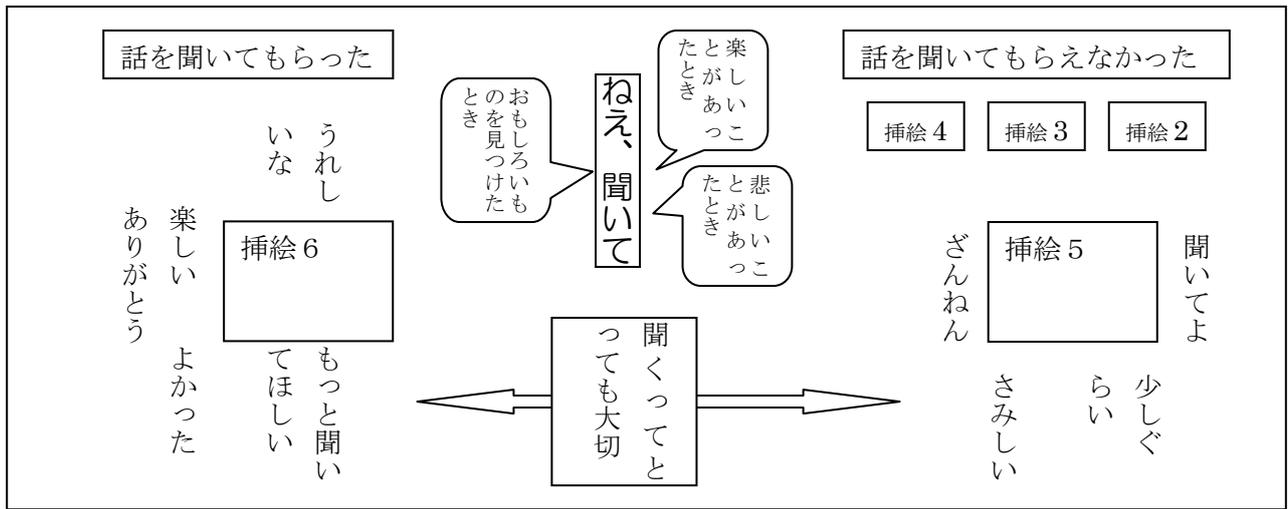
学習モデル案② 「話を聞く」

② 道徳の時間 「ねえ、聞いて」 主題名 気持ちのよい応対 内容項目 2 - (1)

【本時のねらい】 お話を聞いてもらったときの気持ちを考えることを通して、聞くことの大切さを感じ、進んで聞こうとする心情を育てる。

学習活動と主な発問	予想される子どもの思い	指導上の留意点 (○) 支援 (◆)
<p>1. 今までの経験について話し合う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     「話を聞いてもらいたい」ときってどのようなときですか。                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちとけんかしてしまったとき</li> <li>・運動場で生き物を見つけたとき</li> <li>・新しいことができるようになったとき</li> <li>・何かおもしろいことを考えたとき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 学習や休み時間などに児童が教師に話しかけてきたことを例に挙げることで、想起できるようにする。</li> </ul>
<p>2. 資料「ねえ、聞いて」を読んで話し合う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     公園できれいなちょうちよを見つけたとき、わたしはどのような気持ちになったでしょう。                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     三人に話を聞いてもらえなかったとき、わたしはどのような気持ちだったでしょう。                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     お母さんに話を聞いてもらって、わたしはどのような気持ちだったでしょう。                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すごくきれい。</li> <li>・みんなに見せてあげたい。</li> <li>・見つけたことをだれかに知らせたい。</li>   <li>・ざんねん。</li> <li>・せっかく話したいことがあったのに。</li> <li>・少しぐらい聞いてくれてもいいのに。</li> <li>・もう、なんで。</li>   <li>・うれしいな。</li> <li>・いっぱい聞いてくれてよかった。</li> <li>・お母さんありがとう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 紙芝居のように資料を読むことで、場面を把握できるようにする。</li>   <li>○ 場面ごとに、児童に「わたし」の気持ちを簡単に聞きながら進める。三人が登場した後、落ち込む姿の挿絵を見せ、発問する。</li> <li>◆ ㊦「わたし」の表情を実際にやってみることで心情に迫ることができるようにする。</li> </ul>
<p>3. 生活を振り返る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     学校やおうちで、だれにお話を聞いてもらっていますか。                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お母さんに、学校のことを聞いてもらったよ。</li> <li>・先生に昨日楽しかったことを聞いてもらったよ。</li> <li>・友だちにお話したよ。一緒に笑って楽しかった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ㊦「自分の周りにも話を聞いてくれる人がいること」「聞いてもらっているとき、うれしい気持ちや楽しい気持ち、安心した気持ちになっていること」を振り返るようにする。</li> </ul>
<p>4. 生活につなげる</p>	<p>教師の話                      例「先生がとっもうれしかったこと。(写真を見せる)みんなが一生懸命聞いてくれたことです。みんなの姿を見て、がんばってお話しようと思いました。先生もこれからしっかり話を聞こうと思います。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 自分たちの写真を見ることにより、今後の自分たちの生活につなげることができるようにする。</li> </ul>

板書計画



ワークシート

どうとくプリント

「ねえ、聞いて」

なまえ

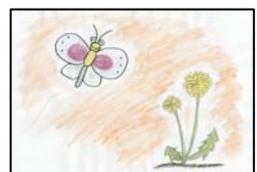
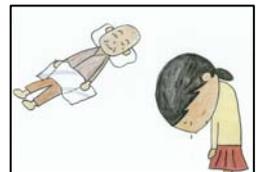
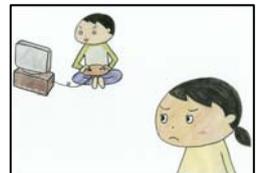
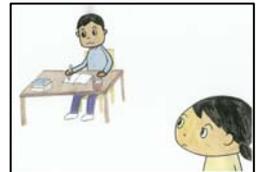
◎お話を 聞いてもらったとき、どのような気持ちでしたか。  
(だれに、どのような お話を 聞いてもらったかな。)

Large speech bubble with five horizontal dashed lines for writing.

きょうの学しゅうはたのしかったかな？たの  
しかった人は😊に色をぬりましょう。



挿絵



ねえ 聞いて

「あつ。」

「オオムラサキだ。」

オオムラサキは、羽が青紫色をしていて、とつてもめずらしくてきれいなちようちよです。ちようちよが大好きな夏子は、オオムラサキを見つけておおはしやぎ。しばらくオオムラサキの様子を見ていましたが、そのうち、だれかにこのことを話したく話したくて、うずうずしてきました。

いそいで家に駆け込み、ばらばらになった靴もそのままに、お父さんのへやに一直線に向かいました。

「ねえ、ねえ、おとうさん、聞いて。」

ところが、なにやら仕事で忙しそうなお父さん。

「なんか、いそがしそう……。」

仕方がなく、夏子はおにいちゃんのところへ行くことになりました。

「ねえねえ、お兄ちゃん。」

でも、返事は返ってきません。

「ねえってば……。」

「なんだよ、うるさいなあ。今ゲームがいいところなんだから、話しかけてくるなよ。」

「だつて庭にとつてもきれいなオオムラサキがいたんだよ。」

「分かった、分かった。後で聞いてやるから。」

「……。もういいよ……。」

お兄ちゃんにも話が聞いてもらえず、とぼとぼとおじいちゃんのところへ行きました。

「おじいちゃんいる。」

「……。」

「おじいちゃん。」

「ぐーぐーぐー。」

いねむりするおじいちゃん。

「なんだ、寝てるのか。」

「ありあ、だれも聞いてくれる人がいないや……。」

「つまらないな……。」

しばらくすると、お母さんが買い物から帰ってきました。

お母さんは夏子のように気がついたのか、優しい笑顔で声をかけました。

「どうしたのなつちゃん。」

「あつおかあさん。」

お母さんに気づいた夏子は、駆け寄って言いました。

「ねえ、お話を聞いてくれる。」

お母さんはにっこり笑って言いました。

「どんなお話かな。楽しみだな。」

「あのね、庭にとつてもきれいなオオムラサキがいたんだよ……。」

「それでね……。それでね……。」

夏子のおしゃべりは、止まりません。言葉がどんどんあふれて出てくるようでした。

庭を飛んでいるオオムラサキは、弾むような夏子の話し声を聞きながら、楽しそうにふわふわと飛んでいました。

学習モデル案② 「話を聞く」

②学級活動 「聞くってどういうこと」

第2学年 1単位時間の指導計画 (2) の内容

題材	聞くってどういうこと				
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>ステレオゲームを行うことを通して、どのように聞くことが大切なのか気づき、姿勢を正して話を聞くことができるようにする。</li> </ul>				
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>姿勢を正し、話を聞いている。</li> <li>進んで話し合いに参加する意欲をもっている。</li> </ul>				
学習活動	留意点 (○) 支援 (◆)	評価の重点			評価の視点 (評価の方法)
		関	話	聞	
1. めあての確認 「話を聞いてもらえたときには、どのような気持ちになりますか。」 <ul style="list-style-type: none"> <li>うれしい気持ち</li> <li>楽しい気持ち</li> </ul>	○「ねえ、聞いて」で学習したことを思い出すようにする。				
2. 集中して聞くゲームを行う。 『ステレオゲーム』をしましょう。」 <ul style="list-style-type: none"> <li>どのようなゲームかな。</li> <li>よく聞いて当てたいな。</li> <li>一度に言うからよく聞かないとわからなくなる。</li> <li>なんて言ったのかな。「ら」はわかったぞ。</li> <li>わかった。ライオンだ。</li> </ul> 3. ゲームをして感じたことや思ったことを話し合う。 「ゲームをしてどうでしたか。」 <ul style="list-style-type: none"> <li>楽しかった。</li> </ul> 「よく聞くための秘訣を教えてください。」 <ul style="list-style-type: none"> <li>言う人の顔を見て聞いていたよ。</li> <li>一生懸命聞いていたよ。</li> <li>静かに聞いていたよ。</li> </ul> 「違う音で聞こえなかったとき、どのような気持ちでしたか。」 <ul style="list-style-type: none"> <li>腹が立った。</li> <li>話している人が困ると思う。</li> </ul>	○ルールを説明し、後で感想や聞き方の秘訣を聞くことを確認する。  ○途中で違う音を入れ、聞こえにくいようにする。  ○聞くことの楽しさ、大切さに触れるようにする。 ◆意見が出にくい場合は、もう一度ゲームを行い、観察することで、秘訣を見つけることができるようにする。 ◆聞いている姿を写真にとっておくことで、秘訣を見つけることができるようにする。 ○授業中など聞きたくても聞けない場面がないか考えるようにする。		○		ゲームの感想や聞き方について、積極的に話そうとしている (発言の様子)
4. どのような聞き方が大切なのかを話し合い、クラスの合言葉をつくる。	○ <b>●</b> 聞くときに気をつける場所(口, 顔, 背筋など)に焦点を当て、オノマトペで合言葉をつくる。	○			<b>●</b> 合言葉をつくり、生活の場面に生かそうとしている。(行動観察)

**聞くってどういうこと？**

話を聞いてもらったとき  
ってどのような気持ち

うれしい気持ち  
ほっとする気持ち  
ぼかぼかする気持ち

しっかり聞けたとき

楽しい気持ち  
すっきりする  
うれしい

どうやったらしっかり聞けるの？

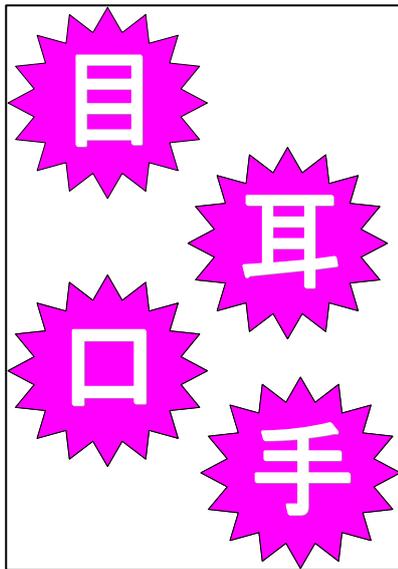
- ・ しずかに聞いていた・・・口
- ・ 集中して聞いていた・・・せすじ 手
- ・ しっかり見ていた・・・目

口 キュッ    せすじ    ピン  
目 ギョロ    手    ポン

【日常的に意識できるように】

・フラッシュカードにする。

・学習したことを掲示する。



**聞けたときの気持ち**

・おもしろい  
・うれしい  
・がんばった  
  気持ちになれる  
・楽しい

**しっかり聞くひけつ**

しずかに聞く。  
目をしゃべっている人の方における。  
耳をかたむける。  
しゃべっている人の方に集中する。  
口とかもよく見る。  
ぶんとんして聞く。  
頭をつかって聞く。

**2の2 聞き方あいことば**

口 キュッ	せすじ    ピン
目 パッチリ	手    ポン

お話の  
さいごま  
でやろう