

4年 道徳科	気づこう 見つけよう わたしの自分らしさ	4年③
目 標	自分の短所に対する見方を変え、自分らしさを認めて成長していこうとする気持ちを高める。 (A-4 個性の伸長)	
使用したICT機器類・教具等	大型テレビ、パソコン、HDMIケーブル、ホワイトボード	
思考ツール・プログラミング	マインドマップ	

◆プログラミング的思考とのつながり

- ・登場人物の気持ちの変化の要因を考える際、個で考えたことをグループでマインドマップにまとめていくことで、多様な考えを整理しながら関連づける。
- ・テーマに沿って出てきた考えを整理・分類したり比較したりしながら、自分たちの考えを可視化する。

◆授業の実際

1 資料の範読を聞き、本時で話し合いたいことを決める

○挿絵を大型テレビに映しながらの範読により、意欲的に資料の内容を聞き、話のあらすじをとらえた。子どもたちはみずがめの顔が変わったことに注目した。

2 みずがめが笑顔になった理由を考える

○みずがめの笑顔になる前の気持ちや、みずがめを笑顔にするきっかけを与えた登場人物をおさえた上で考えたため、ほとんどの子が自分なりの考えをもつことができた。

3 グループで話し合い、考えを深める

○各自の考えをグループに広め、その考えについて、話し合いながら分類していった。

○グループの中で挙げた考えをもとに、つながる考えはないか考えながら、グループリーダーを中心に話し合い、整理しながら、分類したり、新たな考えを創造したりしながらマインドマップをつくっていった。

4 「私の魅力」について、友達に教えてもらう

○友達本人が気づいていない友達の魅力を伝えようと、付箋に友達の魅力を書き、友達に手渡していった。

○友達から、自分の魅力を教えてもらい、照れながらも嬉しそうな笑顔があふれた。「わたしてって〇〇なんだって」と教師に嬉しそうに伝えに来る姿も見られた



[グループでマインドマップ作り]



[教えてもらおう、私の魅力]



◆実践を通して

- ・マインドマップを用いることで、登場人物の気持ちを整理しながら、分類したり関連づけたりして考えを可視化し、新たな考えを導き出すことができた。その結果登場人物の心の変容の要因となった事柄は多様にあり、捉え方一つで自分の魅力になるということに気づくことができた。
- ・マインドマップのつくり方についてさらにスキルアップすることで、より課題を意識した考えを関連づけながらまとめていくことができると感じた。

