

「考え、議論する道徳」の実現を目指した授業実践
—反転授業用シナリオベース教材を活用して—



ICT活用実践専攻 4年
大神 直樹

背景 「特別の教科 道徳」について

〈教科化の背景〉

いじめ

グローバル化
科学技術の進歩 など
→多様性、新たな倫理問題



「あなたならどうする」
重要性大

〈質的課題〉

主体的に臨めていない
心情理解に偏り (読む道徳)



「あなたならどうする」を
考えることができない

(文部科学省 2017)

自分事として捉えること
多面的・多角的な思考

「考え・議論する道徳」へ



主体的・対話的で
深い学び

(柳沼 2017)

背景 反転授業について

〈従来〉



学校



家庭

授業

演習

〈反転授業〉



家庭



学校

- 学んだ知識を使う機会
- 学習時間の増加
- 学習進度の向上 (重田 2014)

内容理解を深めるための予習

→授業内でのアクティブラーニングを活発に

(三保ら 2016)

ゲーム型反転授業の施行と評価 (福山ら 2017)

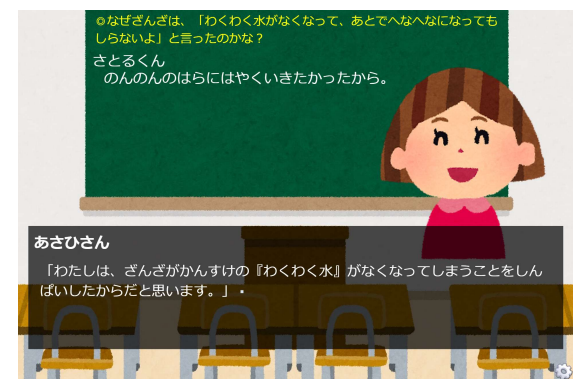
スマイル学習 (代田 2014)  佐賀県武雄市

→学習者は楽しく学ぶことができる

背景 道徳×反転授業

(瀬戸崎、三重野 2020)

『かっぱわくわく』の反転授業用シナリオベース教材を開発



家庭学習で内容理解、自分の意見を持つ
→学校での議論の時間を多く確保できる可能性

課題

- 本教材の導入部分の作成
- 家庭学習を踏まえた授業の実践案について検討

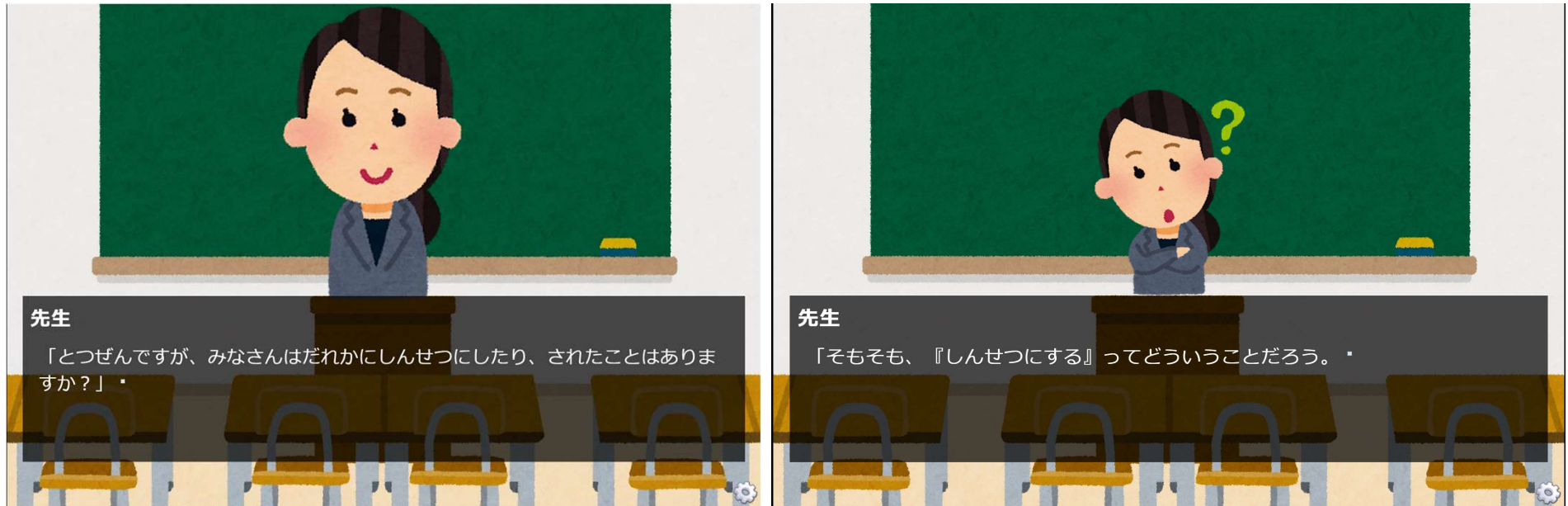
目的

教材の改善
家庭学習を踏まえた授業の実践案の作成



本教材の使用後に対面授業を実施し、反転授業としての有用性と課題を明らかにする

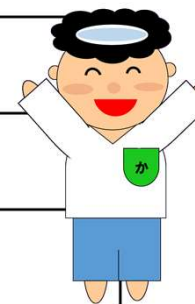
研究方法 導入部分の作成



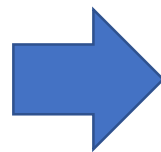
これから自分は「親切」について勉強するんだ

研究方法 実践

教科	特別の教科 道徳
教材名	『かっぱわくわく』 (親切、思いやり)
対象	小学2年生3名 (児童Aの自宅で実践)



家庭学習を想定



学校での対面授業を想定

(家庭学習を想定)

教材の説明

「親切にするとはどのようなことか」 ワークシートの記入

物語の内容把握
↓ ↑
キャラクターの意見を聞く

アンケートの回答



お話をすすめるときは
Enterキーをおしてね。



このマークがでるまでは
Enterキーをおさないでね。



(家庭学習を想定)

教材の説明

「親切にするとはどのようなことか」
ワークシートの記入

物語の内容把握



キャラクターの意見を聞く

アンケートの回答



お話をすすめるときは
Enterキーをおしてね。



このマークができるまでは
Enterキーをおさないでね。



(家庭学習を想定)

教材の説明

「親切にするととはどのようなことか」 ワークシートの記入

物語の内容把握



キャラクターの意見を聞く

アンケートの回答



お話をすすめるときは
Enterキーをおしてね。

このマークがでるまでは
Enterキーをおさないでね。



(家庭学習を想定)

教材の説明

「親切にするとはどのようなことか」 ワークシートの記入

物語の内容把握



キャラクターの意見を聞く

アンケートの回答



お話をすすめるときは
Enterキーをおしてね。

このマークがでるまでは
Enterキーをおさないでね。



(家庭学習を想定)

教材の説明

「親切にするとはどのようなことか」
ワークシートの記入

物語の内容把握
↓ ↑
キャラクターの意見を聞く

アンケートの回答



お話をすすめるときは
Enterキーをおしてね。

このマークがでるまでは
Enterキーをおさないでね。



(学校での対面授業を想定)

物語の内容確認とめあての設定

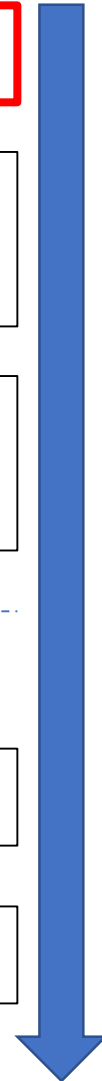
「親切にするとはどのようなことか」をテーマに議論

テーマについて再考
ワークシートに記入

(実践終了後)

アンケートの回答

インタビューに回答 (児童A)



研究方法 実践

2020年 12月3日 (木)

(学校での対面授業を想定)

物語の内容確認とめあての設定

「親切にするとはどのようなことか」をテーマに議論

テーマについて再考
ワークシートに記入

(実践終了後)

アンケートの回答

インタビューに回答 (児童A)



研究方法 実践

2020年 12月3日 (木)

(学校での対面授業を想定)

物語の内容確認とめあての設定

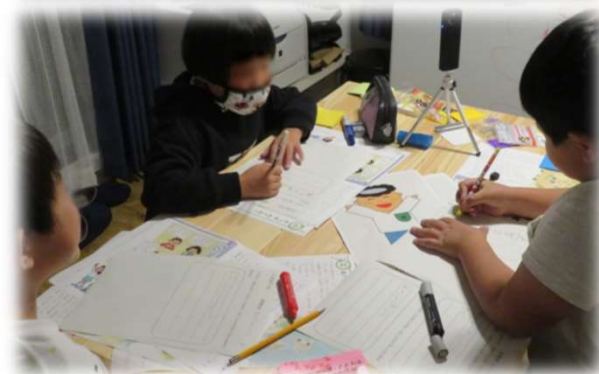
「親切にするとはどのようなことか」をテーマに議論

テーマについて再考
ワークシートに記入

(実践終了後)

アンケートの回答

インタビューに回答 (児童A)



研究方法 実践

2020年 12月3日 (木)

(学校での対面授業を想定)

物語の内容確認とめあての設定

「親切にするとはどのようなことか」をテーマに議論

テーマについて再考
ワークシートに記入

(実践終了後)

アンケートの回答

インタビューに回答 (児童A)



研究方法 実践

2020年 12月3日 (木)

(学校での対面授業を想定)

物語の内容確認とめあての設定

「親切にするとはどのようなことか」をテーマに議論

テーマについて再考
ワークシートに記入

(実践終了後)

アンケートの回答

インタビューに回答 (児童A)



児童の様子

対象

小学2年生3名

(児童Aの自宅で実践)



〈授業実践での児童の様子〉

児童A



積極的に自分の考えを発言
挙手、自らツールを使おうとする

児童B



意欲的に取り組んでいたが児童Cに
幾度となく注意する場面も

児童C



最初は意欲的
落ち着きがなく集中できていなかった

結果と考察 アンケート調査

家庭学習を想定した本教材使用後のアンケート 有効回答3件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
本教材は楽しかった	3	0	0	0
本教材の先生の質問に答えられたか	2	1	0	0
物語の内容を理解できたか	1	2	0	0
物語の続きが気になるか	2	0	0	1
他の人の意見が気になるか	0	2	0	1
本教材の操作は簡単だったか	1	1	1	0
授業を受けているような感覚になったか	1	1	1	0

結果と考察 アンケート調査

家庭学習を想定した本教材使用後のアンケート 有効回答3件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
本教材は楽しかった	3	0	0	0
本教材の先生の質問に答えられたか	2	1	0	0
物語の内容を理解できたか	1	2	0	0
物語の続きが気になるか	2	0	0	1
他の人の意見が気になるか	0	2	0	1
本教材の操作は簡単だったか	1	1	1	0
授業を受けているような感覚になったか	1	1	1	0

本教材で楽しく学習でき、質問に問題なく答えられた

結果と考察 アンケート調査

家庭学習を想定した本教材使用後のアンケート 有効回答3件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
本教材は楽しかった	3	0	0	0
本教材の先生の質問に答えられたか	2	1	0	0
物語の内容を理解できたか	1	2	0	0
物語の続きが気になるか	2	0	0	1
他の人の意見が気になるか	0	2	0	1
本教材の操作は簡単だったか	1	1	1	0
授業を受けているような感覚になったか	1	1	1	0

物語の内容理解ができており、
授業冒頭で積極的に説明できた

結果と考察 アンケート調査

家庭学習を想定した本教材使用後のアンケート 有効回答3件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
本教材は楽しかった	3	0	0	0
本教材の先生の質問に答えられたか	2	1	0	0
物語の内容を理解できたか	1	2	0	0
物語の続きが気になるか	2	0	0	1
他の人の意見が気になるか	0	2	0	1
本教材の操作は簡単だったか	1	1	1	0
授業を受けているような感覚になったか	1	1	1	0

<児童C>

落ち着きがなく、集中できていなかった

結果と考察 アンケート調査

家庭学習を想定した本教材使用後のアンケート 有効回答3件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
本教材は楽しかった	3	0	0	0
本教材の先生の質問に答えられたか	2	1	0	0
物語の内容を理解できたか	1	2	0	0
物語の続きが気になるか	2	0	0	1
他の人の意見が気になるか	0	2	0	1
本教材の操作は簡単だったか	1	1	1	0
授業を受けているような感覚になったか	1	1	1	0

<児童B>

Enterを押すかクリックするかの迷い

結果と考察 アンケート・インタビュー調査

授業についてのアンケート 有効回答2件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
今日の授業でたくさん考えた	2	0	0	0
学校でもこのような授業を受けたい	2	0	0	0
自分の考えを話すことができた	1	1	0	0
進んで話し合うことができた	1	1	0	0
これから親切にしていこうと思った	0	2	0	0
今日の授業は楽しかった	1	0	1	0
今日の授業は難しかった	0	1	1	0

結果と考察 アンケート・インタビュー調査

授業についてのアンケート 有効回答2件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
今日の授業でたくさん考えた	2	0	0	0
学校でもこのような授業を受けたい	2	0	0	0
自分の考えを話すことができた	1	1	0	0
進んで話し合うことができた	1	1	0	0
これから親切にしていこうと思った	0	2	0	0
今日の授業は楽しかった	1	0	1	0
今日の授業は難しかった	0	1	1	0

〈児童A〉

「すごくいっぱい書けたり、話したりすることができた。」
議論の充実

結果と考察 アンケート・インタビュー調査

授業についてのアンケート 有効回答2件

質問項目	肯定回答		否定回答	
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない
今日の授業でたくさん考えた	2	0	0	0
学校でもこのような授業を受けたい	2	0	0	0
自分の考えを話すことができた	1	1	0	0
進んで話し合うことができた	1	1	0	0
これから親切にしていこうと思った	0	2	0	0
今日の授業は楽しかった	1	0	1	0
今日の授業は難しかった	0	1	1	0

〈児童A〉

「学校の道徳もおもしろいけど、今日の方が面白かった。」
今回のテーマについて考えることが楽しかった

結果と考察 児童の発話

〈議論の場面〉

児童A



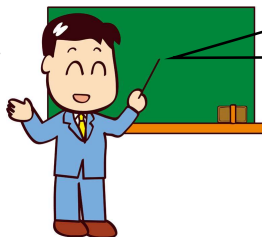
「親切にしたのに怒られたことがある。」

児童B



〈授業終盤〉

筆者



「親切にしてみるのもいいんじゃない？」

児童B



「でも、相手がどう思っているかわからない…」

議論の中で他者の意見を取り入れて、「親切にすること」のイメージが変容した可能性

充実した議論を通して、児童らの多面的・多角的な思考を促し得たことが示唆

まとめ

〈目的〉

本教材の使用後に対面授業を実施し、反転授業としての有用性と課題を明らかにする

→小学2年生3名を対象に対面授業を実施



〈明らかになったこと〉

反転授業によって議論が充実

→授業において多面的・多角的な思考を促し得る

〈今後の課題〉

GIGAスクール構想による1人1台端末

→効果的に反転授業が実践できるのか検証していく必要