

「考え、議論する道徳」の実現に向けた授業構想〈中・道徳〉

特別研修員 道徳 篠崎 巧（中学校教諭）

主題名 インターネット上の責任ある行動
内容項目 A-(1) 自主、自律、自由と責任
教材名 『ネット将棋』（日本文教出版）第2学年

ねらい 同級生の発言を受けてネット将棋で負けを認められずログアウトしたことを振り返っているときの「僕」の心情を基に、「自分の言動に責任をもつ」とはどういうことなのかを考えるを通して、自律的に行動し、その結果に責任をもとうとする態度を育てる。

情報モラルに関する指導を充実させた授業構想

インターネット上でのトラブルに関する生徒の問題意識を基にめあてを設定し、ねらいとする道徳的価値について主体的に考えるを通して、自律的に行動し、自分の行動の結果に責任をもとうとする態度を育てます。道徳的価値について考えていく中で、主人公がインターネット上でとった行動によって及ぼす影響を考えたり、見えない相手に対する自分の責任について考えを深めたりすることで、情報モラルに関する指導を充実させます。



指導例：主題名 インターネット上の責任ある行動 内容項目 A-（1）自主、自律、自由と責任
 教材名『ネット将棋』（日本文教出版）第2学年

ねらい：同級生の発言を受けてネット将棋で負けを認められずログアウトしたことを振り返っているときの「僕」の心情を基に、「自分の言動に責任をもつ」とはどのようなことなのかを考えることを通して、自律的に行動し、その結果に責任をもとうとする態度を育てる。

主な学習活動（○発問 ◎中心発問 ◇補助発問 S児童生徒）

- 1 本時で扱う道徳的価値について、問題意識をもつ。**

○インターネット上では、トラブルが起こりやすいのはなぜでしょうか。

S：実際に会わないから。

S：相手の顔が見えないから。

T：相手の顔が分からないから無責任な行動をとってしまうのですね。

めあて：自分の言動に責任をもつとはどのようなことでしょうか。
- 2 教科書の教材文の範読を聞く。**

 - 将棋のルールや登場人物を、電子黒板を用いて確認する。
- 3 教材を通して、道徳的価値についての考えをもち、交流する。**

○「僕」と敏和の違いはどのようなところにあるでしょうか。

S：「僕」は負けを認められず、ネット将棋だからといって失礼なことをしている。だから強くなれない。

S：「僕」はログアウトをした。敏和は負けを素直に認めたから成長している。

S：敏和は相手が見えないからこそ、自分に厳しくしている。

T：なぜ「僕」はログアウトをしてしまったのでしょうか。

S：負けると悔しい。

S：誰だか分からないから別にいい。

◎敏和のツッコミに明子と智子は笑ったが、「僕」が笑えなかったのはどのようなことを考えていたからでしょうか。

S：敏和と比べてなんて無責任なんだ。

S：負けを認められなかったから成長できないんだ。

S：素直に負けを認められなかったな。

S：インターネットで相手が見えないからといって失礼なことをした。

◇敏和のように、責任ある行動がとれないのはなぜでしょうか。

S：自分の弱さを認めたくない気持ちがあるから、無責任な行動をとってしまう。

S：負けたくないという気持ちが強く、相手が見えないと、責任ある行動ができない。
- 4 道徳的価値に対する多様な意見を知り、学習のめあてについてもう一度考える。**

○自分の言動に責任をもつとはどのようなことでしょうか。

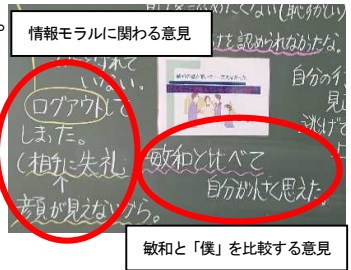
S：相手が目に見えなくても、自分の行動を見つめて、いいかげんな行動をしない。

S：自分の心の弱さに負けず、自分の行動に納得ができること。
- 5 本時で扱った道徳的価値に対する思いや願い、考えを振り返る。**

○責任ある行動をするときに大切なことは何でしょうか。

S：自分の行動を振り返って、本当によいのかをよく考える。

S：自分の行動が、自分の弱さに負けていないかを見つめる。



指導のポイント

- 【問題意識をもつ】**

 - 全校で行った情報モラル講演会を振り返り、インターネット上の問題点を想起させることで、本時の道徳的価値について問題意識をもたせる。
- 【めあての設定】**

 - ネットでは相手が見えないから無責任な行動をとりがちであるということを押さえ、責任ある行動をとるにはどうしたらよいかを自分との関わりで考えることができるようにする。
- 【中心発問について】**

 - 無責任な行動を振り返っている際の心情について意見交流し、自分の行動が及ぼす影響について考えられるようにする。
 - 意見を整理して板書し、比較させることで、多角的・多面的に捉えられるようにする。
- 【情報モラルとの関連】**

 - 主人公がインターネット上でとった行動によって及ぼす影響を考えたり、見えない相手に対する自分の責任について考えを深めたりすることで、情報社会で責任をもって適正に情報を扱おうとする態度を育む。
- 【補助発問について】**

 - 責任ある行動をとることができないのはなぜかを話し合わせることで、自分の弱さに気づき、責任ある行動をとるためにはどのような心情が必要なのかを考えられるようにする。
- 【振り返り】**

 - 授業を振り返り「責任ある行動をするために大切なこと」を考えさせることで、実際の生活で意識したいことを自分事として考えられるようにする。

道徳科学習指導案

令和元年 10 月 第 2 学年 指導者 篠崎 巧

1 主題名 インターネット上の責任ある行動 内容項目 A－(1) 自主、自律、自由と責任

2 教材名 「ネット将棋」(出典：日本文教出版)

3 主題設定の理由

(1) ねらいとする道徳的価値について

「責任」とは、ある人の行為がある事態に対して原因となっているとされる場合、生じた結果に対して応答し、対処することである。それは行為者にその行為をする自由があることを前提としている。また、自由な意志や判断に基づいた行動には責任が求められる。情報が氾濫している現代社会において、インターネット上では相手の顔が見えにくいいため、自由に振る舞えることから、その行動に伴う責任という意識が軽くなりがちである。そこで、自らの規範意識を高め、自らを律することができるようにするために、自分の行為を振り返り、自分の意志で決定したものであるという自覚をもたせたい。そして、その行為がどのような意味をもつのかを考えることを通して、自分のどのような行動にも責任があることを理解し、自律的に生活しようという態度を育てたい。

(2) 生徒の実態について

本学級の生徒は、全校行事である情報モラル講演会や「きずなタイム(全校縦割り班活動)」で行った活動「楽しいコミュニケーションを考えよう」を通してネット社会の問題点や危険性について理解している。しかし、SNS を介したコミュニケーションの中でのトラブルは少なくない。そこで授業では、匿名性のあるインターネット上でコミュニケーションをとるために大切なことは何かを考えさせたい。さらに、インターネットの向こうには相手がいる、相手の見えないコミュニケーションだからこそ、発言や行動にも大きな責任を伴うことを理解し、どんな場面でも責任ある発言や行動をとるようにする態度を育てたい。

(3) 教材について

本教材はネット将棋で負けを認められず、いきなりログアウトするといった無責任な態度をとってしまった中学生が主人公である。その主人公が同じくネット将棋をしている同級生から負けを認めることの意義を聞くことで自分を振り返るという内容である。この主人公の心の弱さに共感しながら、インターネット上でも責任ある行動をしている同級生と主人公を比較することで、責任ある行動を取ることの意味を考えることができる。また、「目には見えない相手とどう向き合うかで、自分が試されている」といって負けを素直に認めている同級生の発言を基に、自分の行動を振り返る主人公の心情を考えることを通して、インターネット上でも相手が存在することを理解し、負けて悔しくても自分を律し、責任のある行動をとろうとする態度を育てたい。

4 指導方針

○本時で扱う道徳的価値について、問題意識をもつために

- ・生活に身近な情報モラル講演会やきずなタイムを振り返り、インターネット上のトラブルがなぜ起こりやすいのかや、インターネットの特性を踏まえて自分の言動に責任をもつとはどのようなことなのかを考えられるようにする。

○教材を通して、道徳的価値の追求を行うために

- ・主人公の心情を考える際には、同級生の発言を基に自分の行動を振り返り、どのようなことを考えたかを発表し合う活動を設定する。その際、生徒の意見を分類して板書し、視覚的に生徒が意見を捉えられるようにすることで、多面的・多角的な意見が出せるようにする。
- ・補助発問として、同級生のように責任ある行動をとることができないのはなぜかを話し合わせることで、自分の弱さに気づき、責任ある行動をとるためにはどのような心情が必要なのかを考えられるようにする。
- ・学習のめあてについても一度考える際には、補助発問で出された意見を生かし、自律的に行動し、自分の言動に責任をもつことの意味について考えを深められるようにする。

○本時で扱った道徳的価値に対する思いや願い、考えを振り返るために

- ・授業を振り返り「責任ある行動をするために大切なこと」と問い掛けることで、今後の実際の行動を取るとき態度について考えられるようにする。

○情報モラルとの関連

- ・主人公がインターネット上でとった行動によって及ぼす影響を考えたり、見えない相手に対する自分の責任についての考えを深めたりすることで、情報社会で責任をもって適正に情報を扱おうとする態度を育む。

5 本時の展開

(1) ねらい

同級生の発言を受けてネット将棋で負けを認められずログアウトしたことを振り返っているときの「僕」の心情を基に、「自分の言動に責任をもつ」とはどういうことなのかを考えることを通して、自律的に行動し、その結果に責任をもとうとする態度を育てる。

(2) 準備

教師：ワークシート、電子黒板

(3) 展開（○発問 ◎中心発問 ◇補助発問）

学習活動と発問	時間	予想される生徒の反応	指導上の留意点
1 本時で扱う道徳的価値について、問題意識をもつ。 ○インターネット上では、トラブルが起りやすいのはなぜでしょうか。	5分	<ul style="list-style-type: none"> 相手の顔が見えないから。 実際に会わないから。 文字だけでやりとりするから。 	<ul style="list-style-type: none"> ●生活に身近な情報モラル講演会やきずなタイムを振り返ることで、本時で使う道徳的価値について問題意識をもたせる。 ●相手が見えないことにより、無責任な行動をとりがちであるということを押さえる。
めあて：自分の言動に責任をもつとはどのようなことでしょうか。			
2 教科書の教材文の範読を聞く。	5分		●将棋のルールや登場人物を、電子黒板を用いて確認する。
3 教材を通して、道徳的価値についての考えをもち、交流する。 ○「僕」と敏和の違いはどのようなところにあるでしょうか。 ◎敏和のツッコミに明子と智子は笑ったが、「僕」が笑えなかったのはどのようなことを考えていたからでしょうか。 【交流の流れ】 ・自分で考える ↓ 近くの席の人と交流する ↓ 全体で交流する ◇敏和のように、責任ある行動がとれないのはなぜでしょうか。	25分	<ul style="list-style-type: none"> ・「僕」は負けを認めず、ネット将棋だからといって無責任なことをしているから強くなれない。 ・敏和は負けを認めている。これが成長につながっている。 ・敏和と比べて自分はなんて無責任なんだ。 ・素直に負けを認められなかった。 ・負けを認められなかったから成長できないんだ。 ・インターネットで相手が見えないからといって失礼なことをしてしまった。 	<ul style="list-style-type: none"> ●「僕」と敏和を対比することを通して、インターネットや将棋への関わり方について考えられるようにする。 ●インターネット上の無責任な行動を振り返っている際の心情について意見を交流し、インターネット上での行動が及ぼす影響について考えられるようにする。 ●意見を整理し、視覚的に捉えることができるよう【比較】【素直】【成長】【情報モラル】の四つに分類し、整理して板書する。
4 道徳的価値に対する多様な意見を知り、学習のめあてについても一度考える。 ○自分の言動に責任をもつとはどのようなことでしょうか。	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の弱さを認めたくない気持ちがあるから、無責任な行動をついってしまう。 ・負けたくないという気持ちが強く、相手が見えないと、責任ある行動ができない。 ・相手が目に見えなくても、自分の行動を見つめて、いいかげんな行動をしないこと。 ・自分の心の弱さに負けず、自分の行動に納得ができること。 	<ul style="list-style-type: none"> ●人間の心の弱さに寄り添って考えることができる補助発問を行うことで、インターネットの特質を踏まえ、インターネット上の責任について自分の本音を意識できるようにする。 ●相手が目に見えないからこそ自律的に行動しなければならないことや、自律的に行動することの意味について自分事として考えられるようにする。
5 本時で扱った道徳的価値に対する思いや願い、考えを振り返る。 ○責任ある行動をするときに大切なことは何でしょうか。	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の行動を振り返って、本当によいのかをよく考える。 ・自分の行動が、自分の弱さに負けていないかを見つめる。 	●本時の学習を振り返り、今後の自分の生活についてどう行動したらよいかなどの思いや願いをもてるようにする。

(4) 評価の視点

○同級生のアドバイスを聞いて自分の行動を振り返る主人公の心情について、意見を交流したり、比較したりする場面で、責任ある行動について、多面的・多角的な見方へと発展しているか。

○本時の振り返りをする場面で、「責任ある行動」をするときの大切なことについて、自分自身の普段の生活との関わりの中で考えを深めているか。