

# 生活をみなおそう

なまえ： \_\_\_\_\_

1. やってみよう この絵の中で、<sup>え</sup> <sup>なか</sup> <sup>き</sup> 気になるところに○をつけましょう。



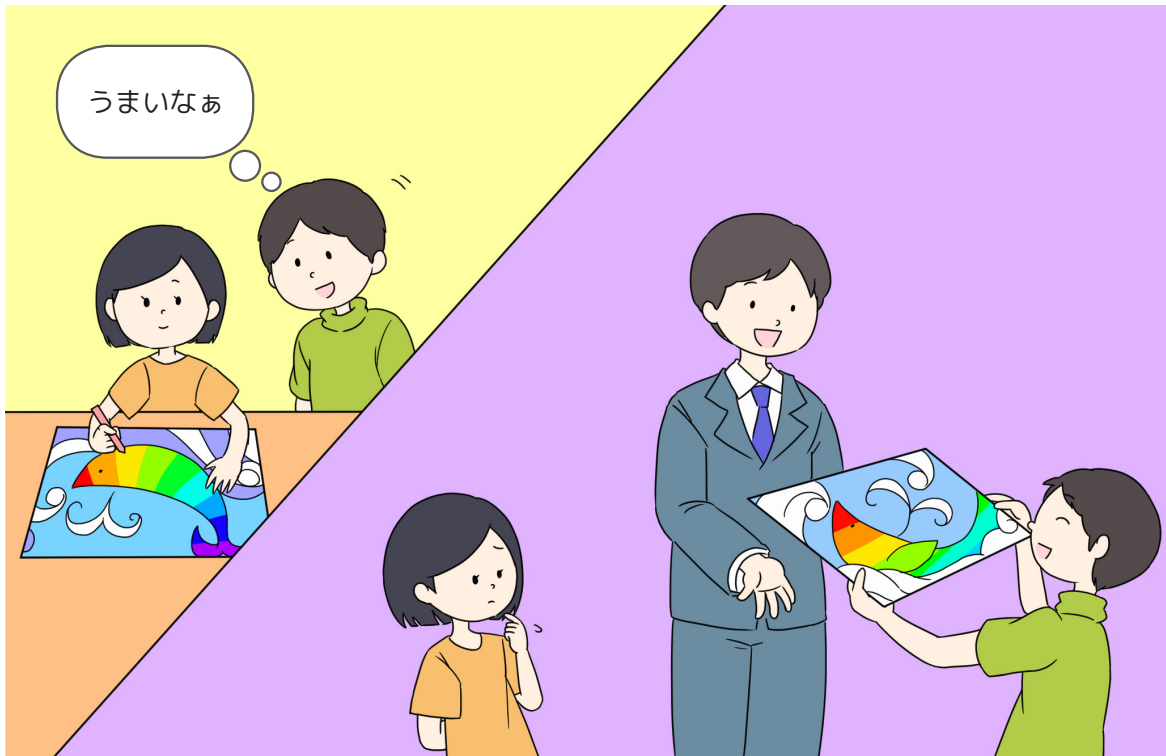
2. 考えてみよう ○をつけたりゆうをせつめいしましょう。

## 友だちのまね

なまえ： \_\_\_\_\_

たかしさんは<sup>まこう</sup>図工の<sup>じかん</sup>時間に<sup>え</sup>絵をかいていました。

クラスメイトの<sup>はなこ</sup>花子さんの<sup>え</sup>絵がうまかったので、たかしさんもそれをまねしてかいたら、みんなからほめられました。



1. 考えてみよう

たかしさんが、<sup>はなこ</sup>花子さんの<sup>え</sup>絵をまねすることは、よいことなのでしょうか。

①

まねをしてもよい

②

ちょっと<sup>か</sup>変えれば  
まねをしてもよい

③

まねをしては  
いけない

2. 考えてみよう

そう<sup>かんが</sup>考えたりゆうをせつめいしましょう。



情報活用能力としてのねらい	活用できる教科や学習活動
D4：ルール・マナー ・ルールやマナーが必要であることを理解する	1,2年道徳「善悪の判断」、「思いやり」、「規則の尊重」

## 1年 道徳

- ・生活の中での危険に気付く。
- ・公共の場でのルールやきまりについて考える。

時間	学習活動	準備物・留意点等
5分	<b>1. 導入</b> ・児童のゲームやネットの利用状況について確認する。	
15分	<b>2. イラストから考えよう</b> ・イラストを見ながら、状況について確認する。 気になるところに○を付けましょう。 ・クラスで意見を共有する。 どこを直したらよいでしょうか。 ・クラスで意見を共有する。 ・「自分の場合はどうかな」と自らの生活を振り返る。	・実物投影機等で、イラストを大きく映し出す。
20分	<b>3. ストーリーから考えよう</b> ・ストーリーを見ながら、状況について確認する。 たかしさんが、花子さんの絵を真似することは、良いことなのでしょうか。 ・クラスで意見を共有する。 どんなことに気が付きましたか。 ・気付いたことを記入し、発表する。	
5分	<b>4. まとめ</b> ・今日の授業で学んだことを記入する。	


- ・ ○をつけた箇所について、「この先、どんなことが起きるか」まで考える。
- ・ 歩きながらのスマホやゲームの使用だけでなく、公共の場でのルールやきまりにも目を向ける。

- ・ 「自分はどうか」と、自分の行動に当てはめて振り返る。
- ・ 児童の様子に応じて、カード枚数等は調整する。

品德モラル がっ くに ようび

生活をみなおそう なまえ: \_\_\_\_\_

1. やってみよう この絵の中で、気になるところに○をつけましょう。



2. 考えてみよう ○をつけたりゆうをせつめいしましょう。

ゴミをゴミ箱に捨てていないので、公園が散らかる  
ボールが道に飛び出てしまい、車に当たりそう  
スマホを見ながら歩いているので、他の人に当たりそう

54

- ・ なぜその番号を選んだのかを全体で共有する（話し合いを行う。）。

- ・ 絵をまねした場合、まねされた人（花子さん）がどのような気持ちになるかについて考える。
- ・ 勝手に人の作品をまねしてはいけないことについて、そうした決まり（法律等）があることに気付くようにする。

品德モラル がっ くに ようび

友だちのまね なまえ: \_\_\_\_\_

たかしさんは園工の時間(こうじのとき)に絵をかいていました。  
クラスメイトの花子さんの絵がうまかったので、たかしさんもそれをまねしてかいたら、みんなからほめられました。



1. 考えてみよう たかしさんが、花子さんの絵をまねすることは、よいことなのでしょうか。

1 まねをしてもよい

2 ちょっと変えればまねをしてもよい

3 まねをしてはいけない

2. 考えてみよう そう考えたりゆうをせつめいしましょう。

花子さんのアイデアを盗むことになるから

55

アドバイザーのコメント

低学年ということで、「モラル」が中心の内容となっています。公共の場でどのように振る舞えばよいか、どんなところに問題があるかを考えさせるだけでなく、「自分もこんなことをしてしまっていないかな」と自分の行動をふりかえさせることがポイントです。