

## 小学校

## 資料名「知らない間の出来事」(出典：私たちの道徳)

- ◆**学校名** 枚方市立蹠跏小学校、枚方市立蹠跏西小学校、寝屋川市立堀溝小学校  
大東市立三箇小学校
- ◆**主題名** 互いに信頼し合って、学び合って **道徳の内容** B－友情、信頼
- ◆**ねらい** 互いに信頼し合い、友情を深めていこうとする態度を育てる。

### ◎ 中心的な発問

あゆみとみかは、このあと電話でどのような話をしたでしょうか。

### ◆ 本時の展開

	学習活動	発問と予想される子どもの反応	指導上の留意点及び評価
導入	◎メールを見せ、あゆみの人物像を考える。	<p>このメールを読んで、あなたはあゆみをどんな女の子だと思いますか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いじめられて転校してきたかわいそうな子だな。</li> <li>・仲間外れになった原因は何かな？</li> <li>・どうして仲間外れになっていたんだろう。</li> <li>・仲良くなれるのかなあ…。</li> </ul>	○メールでの会話では、受け取り方によって違いがあることを実感させる。
展開	◎みかとあゆみの気持ちや様子を読み取る。	<p>九月一日と二日の、あゆみとみかの気持ちを考えましょう。</p> <p>&lt;あゆみ&gt;</p> <p>○九月一日</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなと仲良く、楽しくやっつけよう。</li> <li>・新しい友達、たくさんできるといいな。</li> </ul> <p>○九月二日</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・これから仲良くできるかな…。</li> <li>・いじめられているのかな…。</li> </ul> <p>&lt;みか&gt;</p> <p>○九月一日</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・せっかく友達になれそうだったのに…。</li> <li>・きっと友達がいなかったら携帯をもっていないんだ。</li> </ul> <p>○九月二日</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・私のメールが原因で、あゆみさんを傷つけてしまった…。</li> <li>・あゆみさんに、きちんと謝らないと…。</li> </ul>	<p>○九月一日と九月二日を分けて書くことで、登場人物の心情の変化をとらえやすくする。</p> <p>○あゆみの楽しみにしていた気持ちと、不安な気持ちをおさえる。</p> <p>○みかの悪気がない様子とがっかりした気持ちをおさえる。</p> <p>○電話番号が書かれた紙をきれいにもどした行動から、みかの反省した気持ちをおさえる。</p>

展 開	<p>◎電話でのあゆみとみかのやりとりをロールプレイする。</p>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>あゆみとみかは、このあと電話でどのような話をしたでしょうか。</p> </div> <p>&lt;みか&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・悲しい思いをさせてしまって本当にごめんね…。</li> <li>・まさか、こんなことになるとは思わなかった。</li> <li>・勝手に決めつけてしまったから。</li> <li>・自分の口でちゃんと話せばよかった。</li> <li>・みんなには、ちゃんと説明するからね。</li> <li>・これからは仲良くしてくれないかな。</li> </ul> <p>&lt;あゆみ&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どうしてすぐに電話で話してくれなかったの？</li> <li>・勝手に想像して悪く言うなんてひどいよ。</li> <li>・これからは、きちんと話し合っしてほしいな。</li> <li>・友達になって、仲良くなりたいな。</li> </ul>	<p>&lt;評価&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○登場人物の心情にせまり、今後の行動を考えることができる。</li> <li>また、トラブルにならないような行動を考えることができる。</li> </ul> <p>&lt;評価方法&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ロールプレイを観察し、発言を記録する。</li> </ul> <p>&lt;評価をいかした支援&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○素直に謝ることができなかった児童には、みか役になった児童の中から意見を聞いて考えさせる。</li> <li>○謝り方が分からない児童には、みか役の児童にどう言ってもらいたいか意見を聞いて考えさせる。</li> <li>○友達になろうと言い出せない児童には、こんなことがなければ…という場面を考えさせる。</li> </ul>
終 末	<p>◎本時の振り返り、トラブルの原因と対策を考える。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>どうすれば、このようなトラブルが起きなかったでしょうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・直接話すことよりも、メールで話すことを期待してしまった。</li> <li>・メールで伝えてしまった内容が、友達に誤解されてしまった。</li> <li>・相手の気持ちも考えず、自分勝手な判断でメールを送ってしまった。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>今日の授業で考えたことを書きましょう。</p> </div>	<p>&lt;評価&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○トラブルの原因と対策を考えることで、自分自身の行動を見直すことができる。</li> <li>価値の一般化⇒道徳的実践力</li> </ul> <p>&lt;評価方法&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ワークシートの記述を確認する。</li> </ul> <p>&lt;評価をいかした支援&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○価値の一般化が進まなかった児童には、ロールプレイの発言や行動を思い出して書くように支援する。</li> </ul>



## ◆研究のまとめ

### ○授業実践について、チームとしてのまとめ

<成果>

- ・ ロールプレイは楽しみながらやっていた。
- ・ 机間指導をした上で、上手なグループを前に出してやると後が続いた。

<課題>

- ・ 時間が足りなかった。  
→ 気持ちの読み取りに時間がかかる。(読み取る力が課題)  
理解が難しい児童に対しての助言が難しい。
- ・ 内容項目が「友情信頼」だったが、情報モラルに偏ってしまったのではないか。  
→ 教師の発問や発言が大切
- ・ ロールプレイを交流してまとめるとき、ワークシートの「どうすればよかったか。」という発問はいらなかった。
- ・ ロールプレイで「ごめんね。」以外に何を言っているのか分からない児童がいた。  
→ 深く読めていなかったのか。

### ○道徳の評価についての提言

#### ●ワークシート以外にも活動や発言を評価できる

資料を読み取ってワークシートに書くだけでなく、ロールプレイなどの活動を通すことで、児童の考えが深まった。また、ワークシート上で自分の思いを表現できていなかった児童も話す中で自分の思いを表現できるようになっていた。多様な表現方法を評価することで、それぞれの児童に適した評価ができると考えた。

#### ●子どもの現状を見取る評価

児童のできたことを認める肯定的な評価をする。児童によっては、教師の意図するところに達していないこともあるが、「できてないこと・わかっていないこと」ではなく、今「できていること・わかっていること」を評価する。

## 【各校での実践の記録】

### ◆実施学年（5年）

### ◆評価を位置づけた授業実践の分析

#### ○評価の実際（評価した子どもの姿や、それをもとに行った支援）

○ワークシートに記述した内容を基にしたロールプレイでの発言から

《みかの立場》

◆「こんなことになって、ごめんね。」という発言がほとんどであり、「まず素直に、あやまる」という姿勢がほとんどの児童で見受けられた。

⇒人間関係の中で、素直な気持ちで謝罪することの基本的な姿勢が身につけているかを評価できる。

◆謝罪だけでなく、「(もしよかったら…)仲良くなれないかな？友達になりたいな。」という記述があったのは40%の児童であった。(時間的な制限があり、書けなかった児童もいる)

⇒信頼関係を修復し、トラブルになってしまったことを機会に、人間関係を深める方向に考えることができることを評価できる。※謝罪の気持ちでいっぱいになり、文章が謝罪だけになってしまった児童もいるため、一概に評価することは難しい。

☆「こんなふうになるとは思わなかった。」という情報モラルの要素の記述があったのは33.3%の児童であった。

⇒「ねらい」とは違うが、題材のもっている「情報モラル」の要素にも着目している児童も多く、本題材が「情報モラル」の教材としても適当であることが分かる。

《あゆみの立場》

◆「どうしてこんなことをしたの？」「勝手に決めつけないで」という発言が多かった。根本的な人間の感情として当然であると考えられる。

⇒トラブルを解決する姿勢として、トラブルの原因を探り、素直な気持ちで相手に言葉を伝えることができることを評価できる。

◆「次はこんなことしないでね。これからは仲良くしよう。」という記述があったのは37.5%の児童であった。

⇒相手が原因で自分が迷惑を受けているにもかかわらず、相手の過ちを許す寛容的な態度を示し、人間関係を改善しようとする姿勢を表することができる。

## ○成果と課題

- ◆ロールプレイを基本とすることで、登場人物になりきって考えることができる児童が多かった。自分の気持ちと登場人物の気持ちを重ねることで、「こうした方がよい」「こうするべきだ」という道徳的な行動を考えやすかったのではないかと考える。
- ◆その上で、評価に関しては、ロールプレイでの言葉の中にある児童の道徳心を、ある程度見ることができたのではないかと考える。
- ◆評価する場合、授業前から、「このような発言（記述）があった場合は…」といった評価項目が必要であり、評価項目に沿って発言（記述）を精査する必要がある。
- ◆しかし、自分の気持ちをうまく言葉に出来ない児童もいる。心の中の気持ちを全て言葉にすることは難しく、道徳的評価をしなければならないが、結局は言語能力を評価してしまう恐れもある。
- ◆また、学齡的に素直になることが難しいことも考えられる。自分の素直な気持ちとは裏腹に発言したり、周りの目を気にしてしまうことで、発言や記述が本音ではなくなってしまうこともある。児童の本心がどこにあるのかを見分けるのは非常に難しい。評価のための道徳になってしまうこともあるのではないかと考える。
- ◆基本的には、授業によって児童の道徳心がどのように変化したのか（変化している途中なのか）が評価に必要なものであると考えられる。価値項目を念頭に置いたうえで、日常的な学級経営からも児童の変化に目を配らせておく必要がある。

## ◆参考資料

子どもの振り返りコメント～

- 人を勝手に判断せずに、先に友達の良い所を見つけて話しかける。
  - 友達になりたかったら、そのような情報は流さず、仲良くなりたいとアピールすることが大切だと知りました。また、友達は大切なものだと思います。
  - 友達とは、直接話すことが大切だと思います。
  - なにも分かっていないことを勝手に言わない方がいい。
  - 人のことを勝手に決めつけるのはだめだと思った。みかさんは悪気はないけど、それが人によってはいいことも悪いことになったりする。
  - 誰かが転校してきても最初は緊張すると思うから、ちょっとずつ話をして仲良くなったらいいと思います。
  - 悪気はなくても、他人には悪く感じることもある。
  - 携帯のメールだけでこんなにひどいことになっていじめにもなることもあるから、友達をこんなことでなくしたくない。
  - メールでは伝えたいことがうまく相手に伝わらなくて、別の話になってしまうかもしれないから怖い。
- など…

## ◆実施学年（5年）

### ◆評価を位置づけた授業実践の分析

#### ○評価の実際（評価した子どもの姿や、それをもとに行った支援）

《中心発問の場面の発言の様子やロールプレイから》

- ・悪気なくメールをしてしまったみかの行動を読み取ることで、その後の行動を悔いるみかの心情を考えることができるようにした。すると、「ごめんね。悪気はなかったけど・・・」「ごめんね。まさかこんなことになるなんて・・・」というような素直に謝罪する記述・発言が見られた。
- ・あゆみに関しては、「わかったよ。いいよ。」だけで終わるのではなく、自分の気持ちをみかに伝えるように指導した。「とても悲しい気持ちになった。」「かつてにかんちがいされたのは少し悲しかったけど、これからもよろしくね。」といった意見もあったが、読み取りは不十分な児童やどのように書いていいのかわからない児童には「うん。いいよ。」「そうなんだ。いいよ。」だけの児童も見られた。
- ・読み取りが不十分な児童には、ロールプレイを通して相手の言い分を聞くことで、どのように言えばいいのか考えさせた。

《振り返りの場面から》

- ・今回の要因を考えるように助言し、「みかがちがうとらえ方をすればよかった。」「メールをまわさなかったらよかった。」「勝手な思い込みはよくないと思った。」という意見が多くでた。
- ・「あやまろうとしたみかさんがすごいなと思った。」「みんなの前できちんと事情を話したあゆみさんがえらいと思った。」といったみかやあゆみの仲良くなりたという気持ちから出た行動に気づく児童もいた。
- ・ロールプレイの難しさを感じる児童もいた。

#### ○成果と課題

《成果》

- ・ロールプレイでは言いにくさを感じる児童も多かったが、記述では書くことができたので、同じような場面を引き起こさないようにしたいと感じることができた。
- ・ワークシートへの記述や発表だけでなく、ロールプレイの様子も見ることができ、さまざまな様子を評価できた。

《課題》

- ・時間が足りず、ロールプレイの時に読み取りが不十分な児童がいた。
- ・ロールプレイに慣れておらず、書いたままを読むしかできない児童もいた。
- ・全てのグループのロールプレイを観察することが難しかった。

## ◆評価に用いた資料サンプル（子どものワークシートなど）

子どものワークシートより

### ◎ロールプレイや中心発問に対して

- ・電話してくれてありがとう。でも私が携帯電話を持ってないのは、前の学校では必要なかったし、親にはまだ早まって言われていたからだよ。でも勝手に勘違いされたのは悲しかったけど、これからもよろしくね。（あゆみの立場）
- ・うん、いいよ。また遊ぼうね。（あゆみの立場）
- ・どうして、そういうことをしたの？わたし、少しさみしいな。でもみかさんがそうやってわざわざ電話で伝えてくれるのはうれしいな。ありがとう。（あゆみの立場）
- ・前の学校では、私は、仲間はずれにされていなかったよ。わたしが転校してきたのはお父さんの転勤でひっこしてきたんだよ。（あゆみの立場）
  
- ・自分が勝手に思っただけのことがこんなことになってしまった。悪気はなかったけど、あやまろうと思う。これからは相手のことを考えて行動するようにしようと思う。（みかの立場）
- ・わたしの思い込みでこんなことになってしまっでごめんなさい。これからは、人のことを勝手にメールで書くのはもうやめます。（みかの立場）
- ・つらい思いをさせてごめんね。これからはあんなことしない。これからは仲良くしようね。（みかの立場）
- ・ごめんね。わたしのせいなんだ。（みかの立場）

### ◎振り返りの場面から

- ・1つの話の食い違いで、正直ここまで話がややこしくなるんだと思いました。
- ・ちょっとしたメールをおくっても、人が傷ついたりするんだと思いました。
- ・もし、イライラすることがあっても、とらえ方をかえたり、相手の気持ちを考えたりすれば、解決できると思った。
- ・勝手に推測して、それをメールにながすことはないようにしたい。
- ・あゆみさんが帰りの会で本当のことを打ち明けたことで、みかさんが気づいてあやまりたい気持ちを持てた。本当に勇気がないと簡単には言えないと思った。
- ・書くのは簡単だけど、これを電話で言うとなるとむずかしかった。
- ・自分も勝手に人のことを思いこんだらあかんと思った。自分に悪気がなくても、自分の言ったことで相手がきずついていたらどうしようと思った。
- ・実際に会話しようとする、なかなかしゃべれなくて、すらすらと会話できなかつた。こう言おうと思っていたけど、思っている以上にうまく言えなかつた。心から謝るといのは、本当に難しいことなんだと思った。

実践校名（枚方市立蹉跎小学校）



## ◆実施学年（5年）

### ◆評価を位置づけた授業実践の分析

#### ○評価の実際（評価した子どもの姿や、それをもとに行った支援）

##### <資料との関連>

本資料は、携帯電話を扱った情報モラルにかかわる内容である。今回授業を行い、評価をするにあたって課題が見えた。

①携帯電話の所持率、使い方などから、子どもにあった資料といえるか。

②情報モラルに重点をおいた展開になっていないか。

①については、本学級の児童の携帯電話（スマートフォンを含む）の所持率は、学級の3分の2程度であった。使い方においても、親と連絡を取ったりゲームをしたりするという程度であり、まだ携帯電話において大きなトラブルは起きていない。子どもたちは携帯電話に興味があり、本教材も携帯電話が出てくるという点で興味を示している様子ではあった。しかし、メールでのやり取りから起きるトラブルにおいては、まだ実感が伴っていない児童も多くいたように感じられた。

②においては、学習後の感想として、「携帯電話は怖いと思った。」「携帯電話やフェイスブックについては気を付けなければいけないと思った。」という感想を書いている児童が複数名いた。もちろん本授業を通して、情報モラル的な価値観や危険性について考えることは必要ではある。しかしそれだけでは道徳の授業として、本授業のねらいとする「互いに信頼し合い、友情を深めていこうとする態度を育てる」に迫れたとは言えない。携帯電話やメールの扱いに触れながらも、導入・中心発問・終末を工夫する必要があると考える。

##### <授業形態について>

本授業では、中心発問を考えさせた後にロールプレイをするよう構成していた。ロールプレイをすることで、より登場人物の心情に迫ること、また疑似体験をさせることを狙いとした。実際に行ってみると、ワークシートに意見を記入していた時は真剣に取り組んでいた雰囲気、ロールプレイをすると恥ずかしがってしまったり、興味が先にたち落ち着かない雰囲気になったりし、資料中の登場人物になりきった活動とはならなかった。よって今回の授業では、ロールプレイでの評価は困難であったように感じた。

ロールプレイはもちろん授業を構成していく上で有効的な活動である。しかし、授業のどの場面で行うのか、どのような意図をもってロールプレイを行うのかについては、十分に検討する必要がある。そしてクラスの実態に応じて取り入れ方には気を付けなければならないと感じた。

##### <国語力について>

道徳では国語の学習とは異なり、ある程度の文量を1回で把握し、文章について考えていかなければならない。そのため、文章を読み取ることが苦手な児童については、話の流れがわからないまま授業に参加する形となり、結果として道徳的価値を高めることが難しい状況になってしまうと感じられた。特に本資料は、2人の登場人物それぞれの立場からの回想が描かれている。登場人物や時系列の把握、それに加えて携帯のトラブル…という内容に、十分な理解ができていた児童は多くはなかったように感じられた。高学年の資料になるとある程度の読解力が必要であると感じる。読解力が乏しいために、道徳の価値項目に迫ることが難しい児童もいることは、道徳の評価をする上で課題であると感じる。

### <評価に関するまとめ>

本学習を振り返り、授業者がねらいをしっかりと持って授業に臨まなければ、評価の観点がぼやけてしまい、適切な評価ができなくなると改めて感じた。また、ロールプレイなどの活動を取り入れた評価の有効性も確認することができたが、クラス全員を一人ひとり公平に評価できる時間が確保できるかどうかについては不安を感じる。その点では、形として残るワークシートを用いた評価の方法のほうが、確実に一人ひとりのことを見取ることができるのではないかと考える。その際には、ワークシートの形式や、書くことに課題のある児童への支援や手だてについて、しっかりと吟味する必要があるだろう。

## ○成果と課題

### <成果>

評価を意識して道德の授業に取り組むことで、子ども一人ひとりに合わせた評価の大切さを実感することができた。また、ワークシートのみでの評価では、書く力に左右されてしまう子どももいるため、ロールプレイを取り入れた評価は子どもを様々な視点から見取るという重要性を考えることができた。また、ロールプレイを取り入れることで、物語の中の出来事から、自分自身の話としてとらえることができていた子どももおり、より主体的に考える手段となっていたように感じた。

### <課題>

本資料は、登場人物2人の心情理解に加え、ロールプレイの活動があり、時間的に余裕がなかった。そのため、授業は表層的な部分をなぞるだけの、深まりのかける授業となってしまった。そのため、もう1時間同じ資料を使い授業を行った。

2回目の授業では、1回目の授業で子どもたちが十分に理解できていなかった、①“みか”がメールを送った時の気持ち、②“みか”のメールがなぜ変化したのか、③夕方までみかがどんなことを考えていたのか（本当は終末で④友達との付き合い方で大切にしたいこと、を聞く予定であったが、時間が足りなかった。）を主な発問とした。1回目の授業では情報モラルの課題に子どもたちの意識が偏ってしまったので、今回は、2回目の授業では、このメールのトラブルと似たようなことは自分に起きたことはあるか、という問いかけをすることにした。（似たようなこととは、メールを使ったものではなく、人伝えに言葉が変わって勘違いされたり、誤解されたり、といった経験のことである。）本学級でも、ある行動が勘違いをして伝わりトラブルになる場面がある。しかし、子どもたちはほとんどの子どもが自分はそんなことはないと答えた。客観的に自分の行動を振り返ることの難しさを痛感した。また、今回の事象は、今の学級の子どもたちにとっては難しい課題であったように感じた。

### <全体を振り返って>

2回の授業を通して、自分の授業力の向上が必要であることはもちろんであるが、ねらいに沿った授業構成、資料の解釈の難しさや重要さを感じることもできた。また、本授業にはたくさんの先生方が参観に来てくださり、授業について意見を交流することができた。教員同士授業を見せ合い、話し合う中で研究を進めていくことが大切であると感じた。

## ◆実施学年（5年）

### ◆評価を位置づけた授業実践の分析

#### ○評価の実際（評価した子どもの姿や、それをもとに行った支援）

<導入のメールを見せる場面の発言の様子や内容>

- ・メールの文からあゆみの人物像を想像させるという場面では、こちらのねらい通り、あゆみはかわいそうな子やなんで仲間外れになったのかな…、静かな子などさまざまな意見が出た。同じ文章でも人によって受け取り方がさまざまだということは、実感させることができたと思う。

<あゆみとみかの気持ちや様子を考える場面の発言の様子や内容>

- ・あゆみの九月一日、みかの九月一日と一場面ごとに少し時間を取り、ペアで気持ちを確認させてから発表をした。ペア交流を入れることで、話し合いをしっかりとし発表をしようと手を挙げる児童が多い。
- ・<あゆみの九月一日の気持ち>では、緊張や不安の気持ちが多く出た。また、五年生の春から転入してきた児童があゆみの気持ちを発表し、周りの子へ伝わりやすかったと思う。
- ・<みかの九月一日の気持ち>では、友だちになりたいなという前向きな気持ちから、携帯持っていないなんて友だちいないのかな…かわいそうなどいろいろな意見が出てきた。
- ・<あゆみの九月二日の気持ち>では、なんでみんな見ているの？何かしたかな？などさらに不安になる気持ちが多く出た。
- ・<みかの九月二日の気持ち>では、あゆみを心配する気持ちから、なんでこんなことになってしまったのかと後悔や焦る気持ち、どうあやまつたらいいのかななどの意見が出てきた。こちらから促さなくても子どもたち同士で、質問や共感などをしており、どんどん意見が出てきた。1人で考えるより、ペアでの交流を入れることによって、自分の意見を言いやすくなったり、一目で児童の様子が見ることができ、困っているペアのところへ入ることもできたりする。

<中心発問の場面の発言の様子や内容>

- ・まずはあゆみとみかのどちらかになりきり、個々にワークシートを使って相手にどんなことを伝えたいかを考えさせた。
- ・個々に考えた後、ペアでどのように会話をしたかを考えていった。この時に、しっかりと相手に伝えたいことをワークシートに記入できているか見て回った。困っている子には、横について一緒に考えた。
- ・実際にロールプレイをする場面では、観察をしていき、発言をチェックしていった。同時に、全体発表をしてもらいたいペアも決めていった。
- ・全体発表をしたペアからみかが「私は、悪気なく思ったことをメールで送っただけなのに、変なうわさになってしまって本当にごめんね。」という文が出てきたので、謝るといことは大切だと評価した。また、素直に謝ることができなかった児童には、みか役になった児童から意見を聞いて、考えさせた。
- ・みかが謝った後に、仲直りをして、「一緒にマンガを描こうね。」や「これから仲良く遊ぼうね。」といった言葉で終わっているペアがほとんどであったため、友だちになろうと言い出せなかった児童は、ほかのペアの発表を聞いて考えて書いていた。
- ・「正直に言ってくれてありがとう。」という文も出てきたので、正直に言うことの大切さ、またとても勇気のいることだということを伝え、それを認めてあげたことはとても良いことだと評価をした。
- ・どの児童も楽しみながらロールプレイをしていて、内容も真剣に考えることができていたと思う。

<ふりかえりの場面の記述から>

- ・「携帯電話は、文だけだから、気持ちが伝わらなくてトラブルになりやすいから気を付けないといけなと改めて思いました。」という記述が多く見られた。表情や声のトーンがない分誤解を招きやすいと気付いた児童がいた。
- ・「携帯を持っていないだけで、友だちがいないなどの決めつけもだめ。」という記述から、もし自分がされたいやな気持ちになるし、学校へ行きたくないなど、自分に置きかえてふりかえりをしている児童もいた。
- ・「友だちのことをメールで書いて送ったり、友だちが見ていやなことをメールで送ったりすることはいけなことだと思った。いじめにつながると思った。」という記述から、誤解が大きな問題になるということに気づいたのではないかと思う。

## ○成果と課題

<成果>

- ・評価を位置づけて実践することにより、はっきりと評価がしやすかった。
- ・児童の作業や考える視点がしっかりとしぼられていてよかったと思う。
- ・マイナスな問題もロールプレイを入れることによって、楽しみながら学習ができていたと思う。

<課題>

- ・ロールプレイをさせて評価を行ったが、短い時間で全部のペアを見て評価をすることが大変だった。
- ・書くだけの評価だと建前だけでかける児童もいているので、しっかりと考えさせて今回のロールプレイのような活動を入れていきたいが、全員を見て評価はなかなか厳しいのではないかと感じた。

実践校名（大東市立三箇小学校）