

書かせる技術の前に、思わず言いたくなる・書きたくなる素材を！			
教案番号	1	対象	小学校低学年（人物を変えれば中学生まで使用可能）
分野	法理	タイトル	壊れたゲーム機
時間	3人で40分前後 6人で休憩を入れて70分前後		
指導概要	<p>子どもの遊びの中で起こりそうな事案から、借りて使っていた物を破損させた責任を問う内容を問題として採り上げた。行為者それぞれの行動と結果との間の因果関係を考え、妥当だと納得してもらえるアイデアを考え文章化する。</p> <p>なお、小学生に現金で考えさせるのは生々しいという意見もあり、行為者は動物に、代金はドングリの個数とした。</p>		

【1】授業の流れ

具体的活動内容	教材・教具
<p>1. 事象把握 問題文を読み全体像を捉える。</p> <p>①カニから借りた壊れそうなゲーム機をゾウが先に使い、その後、サルが使ったところで壊れた。</p> <p>②カニはゲーム機を買いなおすので、代金のドングリ 10 個を要求した。</p> <p>③これらの関係を指導者の発問で図にしていく。</p>	<p>プリント 1</p> <p>プリント 2</p>
<p>2. 問題把握</p> <p>①ゲーム機の損傷とゾウとサルのどちらにどれぐらい原因があるか。</p> <p>②子どもによっては、カニの全額賠償要求が妥当かも問題にできる。</p>	<p>プリント 2</p>
<p>3. 主張分析</p> <p>①当事者の言い分を聞く（読む）。</p> <p>②各主張の問題点（疑問点・同意できない点）を整理する。</p>	<p>プリント 3</p>
<p>4. 解決策の立案</p> <p>①解決策を児童各自で考える。</p> <p>②みんなで口述発表する。</p> <p>③発表内容を元に質疑応答をし、考えを深める。</p> <p>*指導者はこれらを板書</p>	
<p>5. 最終案の作成</p> <p>①友達の意見を参考に最終案を書く。</p> <p>*「でも、やはり～」 「～という意見を参考に、私も～」などの結論の書き方があることを知り、採り入れてみる。</p>	<p>プリント 4</p>
<p>6. 講評</p> <p>①指導者からの本時の講評を聞き、次回の思考活動と作文に生かす。</p> <p>②講評の観点</p> <p>ア) ゲーム機操作行為と故障との間の因果関係について考えたか。</p> <p>イ) 他者の質問・反論に答えようとしたか。</p> <p>ウ) 意見が「一理ある」と思わせるような内容になったか。</p>	<p>全答案を回収し、次回までに赤ペンを入れて個別に講評をする。</p>

【2】次ページより教材例を提示（子ども用に続き、指導者用を掲載）

1 カニさんの はなしを ききましょう。



みんな きいてよ。

おとうさんに かってもらったゲームきを ゾウさんに
かしてあげたんだ。



ゾウさんは「だいじな ゲームきだし、ふるくて こわれそう
だから いいよ。」って いったんだけど、おもしろいから
おりやり かしてあげた。

ゾウさんは ゲームきを ちからまかせに つかいはじめたので、
ちょっと しんぱいだった。

そこに サルさんが きて ゲームきを よこどりして
あそびはじめたら、すぐに こわれちゃったんだ。



それで、みんなに べんしょうしてよって いったんだ。

ゲームきは ドングリ 10こで かえるので、10こ もって
きてって はなしに なったんだけど、なかなか まとまらない。

どうしたらいいか。

かんがえてくれるかなあ。

2 おはなしに でてきた どうぶつや ものの かんけいを ずで
あらわしましょう。

3 ゾウとサルの いいぶんを ききましょう。

ゾウ：ぼくが つかっていたときは こわれていなかったん
だから、ぼくの せいじゃないぞう。



サル：わたしは ちょっと つかっただけ。

たくさんつかったゾウさんが わるいで ござる。



あなたが カニだったら ゾウやサルに なんと いいますか。

①ゾウに

.....

.....

.....

.....

②サルに

.....

.....

.....

.....

まず、以下の文を読ませる。カニやゾウ、サルなどのイラストを黒板に貼っておく。

1 カニさんの はなしを ききましょう。



みんな きいてよ。

おとうさんに かってもらったゲームきを ゾウさんに
かしてあげたんだ。



ゾウさんは「だいじな ゲームきだし、ふるくて こわれそう
だから いいよ。」って いったんだけど、おもしろいから
ぶりやり かしてあげた。

ゾウさんは ゲームきを ちからまかせに つかいはじめたので、
ちょっと しんぱいだった。

そこに サルさんが きて ゲームきを よこどりして
あそびはじめたら、すぐに こわれちゃったんだ。



それで、みんなに べんしょうしてよって いったんだ。

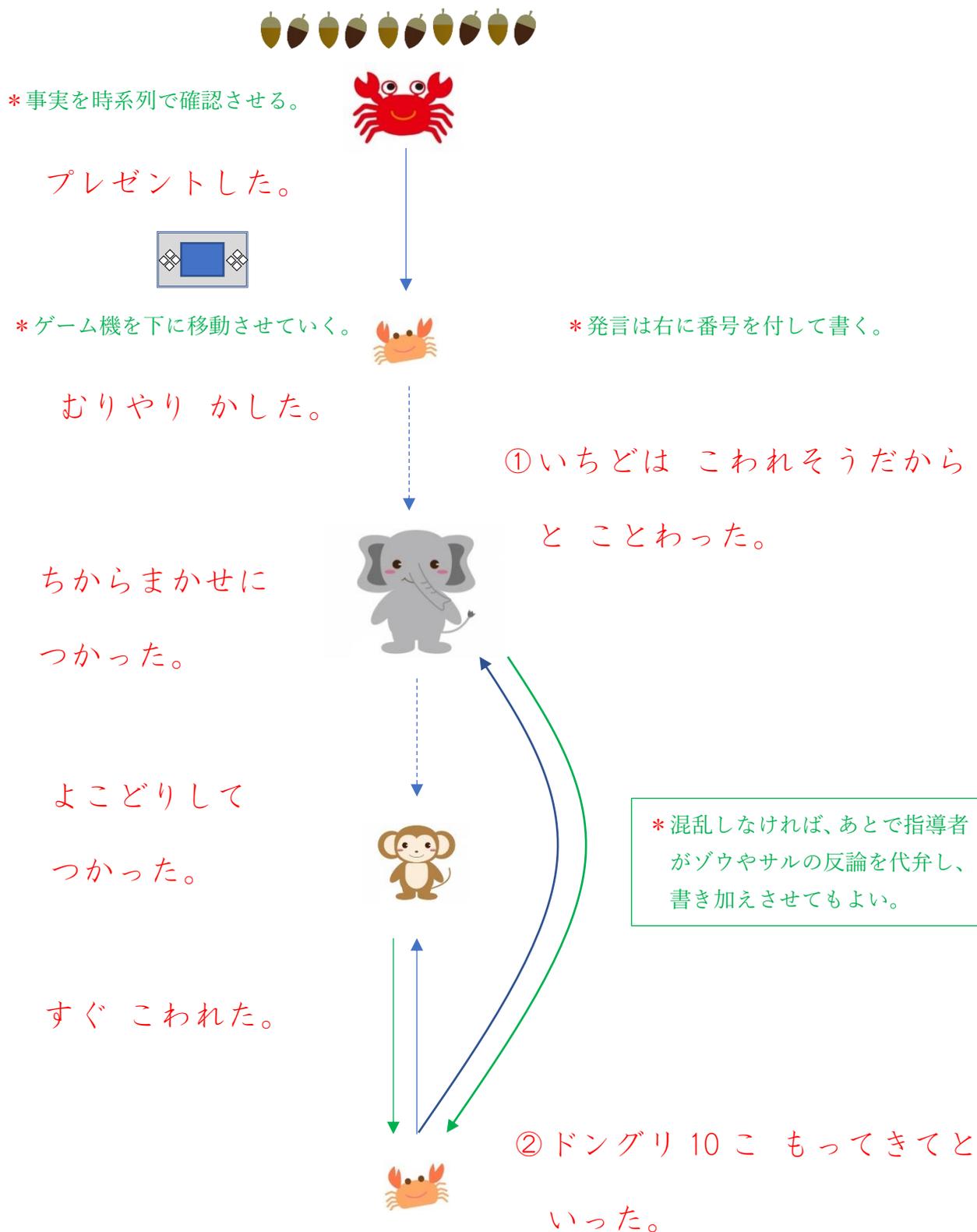
ゲームきは ドングリ 10こで かえるので、10こ もって
きてって はなしに なったんだけど、

なかなか まとまらない。

どうしたらいいか。かんがえてくれるかなあ。

2 おはなしに でてきた どうぶつや ものの かんけいを ずであらわしましょう。

* 指導者のリードで下図のような関係図を描かせる。
絵が苦手な子がいるので両面テープでシールを作って渡すと作図に時間がとられない。



3 ゾウとサルの いいぶんを ききましょう。

ゾウ：ぼくが つかっていたときは こわれていなかったんだから、ぼくの せいじゃないぞう。



サル：わたしは ちょっと つかっただけ。

たくさんつかったゾウさんが わるいで ござる。



あなたが カニだったら ゾウやサルに なんと いいますか。

① ゾウに

ゾウに対する子どもの回答例

でも、ちからまかせに つかっていたじゃないか。
らんぼうに つかっていた。

*教材を通し「力任せ」のような語彙を獲得させたい。

反論の書き方を教えてもよい。

そんなこといっても、～

たしかに つかっていたときは こわれていなかったけど～

② サルに

サルに対する子どもの回答例

ちょっとだけど つかった。

サルさんが つかっているときに こわれた。

反論の書き方を教えてもよい。

ちょっとだけど、つかったことには かわりない。

つかったことは たしか。

カニに対する反論例

ゾウ：いいよっていったのに、むりやり かしてくれたのが
わるいんだよ。

そもそも、こわれそうだったじゃないか。

そんなゲームきに しんぴんと おなじ ドングリ 10 こは
おおすぎる。

サル：すこししか つかっていないのに こわれる ゲームきの
ほうが わるい。

*意見を聞いたあと、書かせる前に指導者がゾウやサルになって反論すると思考が深まる。

4 どのように かいけつしたらよいと おもいますか。

①あなたの かんがえを いいましょう。

②ともだちの いけんを ききましょう。

③あなたの いけんを かきましょう。

友だちの意見を採り
入れたり、反論の根拠
を探したりして結論を
書いていく。

①自分の考えを言うとき、②友達の見解を聞くとき、メモをとる習慣をつけたい。まだ難しい年齢の場合は、指導者が板書してメモ代わりにするとよい。

そのとき、「先生が代わりにメモしておくね。○年生になったら自分でメモがとれるように、よくしておくのですよ。」と一言添えておく。

③の結論の書き方を教えてもよい。

a. 意見を変えない場合は

自分はこう思う。

～という気持ちも分かるけど、でも、私はやっぱり～。

b. 意見を変える場合は

自分はこう思っていた。

でも、～という気持ちも分かる。だから、私は考えを変えて～。