

題目 小学校における道徳教育と道徳資料の在り方に関する一考察

指導教官 山口 健二

発表者 木村 歩

題目設定の理由

道徳の時間に道徳的実践力を育成するために、様々な取り組みが行われている。その1つの方法として、児童が日常的に親しんでいるサブカルチャー（テレビ・マンガ等）を、道徳資料として用いることが有効ではないかと考えた。この題材をとおしてより効果の高い道徳の指導を研究し、実践に生かしたいと考え、本題目を設定した。

論文構成

- 第1章 道徳教育の現状と課題
 - 第1節 現在の児童と道徳教育
 - 第2節 道徳の時間の現状と課題
 - 第2章 子どもたちが主体的に参加できる道徳の時間
 - 第1節 サブカルチャーの有用性についての仮説
 - 第2節 サブカルチャーに関する児童の実態
 - 第3節 サブカルチャーの有用性検証の方法
 - 第4節 実践の結果と考察
 - 第3章 今後の道徳教育と道徳資料の在り方の展望
 - 第1節 道徳教育の実践例
 - 第2節 今後の道徳の時間の在り方
- おわりに

論文内容

<第1章> 学校での道徳教育のかなめである道徳の時間には、いくつかの課題がある。東京都立教育研究所の平成5年度報告書に、「道徳の指導を行う上で教師が悩んでいること」に関する調査結果が出ている。選択肢の中で多い順に挙げると次の通りである。指導がパターン化してしまっている気がする56.7%、学級の実態にあったよい資料がない31.9%、価値を教え込んでいるような指導になってしまう29.1%。この調査結果に、道徳の時間の指導上の課題が現れている。道徳の授業を児童の心に響くものにするためには、これらの課題を克服していくことが欠かせない。また、平成6年に実施された国立教育研究所の調査によると、七割以上の教師に支持・実践されている授業展開は、子どもに身近な題材を扱った読み物資料を使って、子どもの心に感動を与える授業であった。モラルジレンマやオープン・エンド資料を使って子ども自身に考えさせる授業方法は、上記の授業展開ほど一般的ではなく、ディスカッションや新聞記事など物語教材以外の資料を活用した授業はほとんど導入されていない。こうした授業実態の偏重からも、指導のパターン化が起こっている学級が多くあることが分かる。変化に乏しい指導を繰り返すと、児童の道徳の時間に対する意欲が低下し、建前的な回答しか出てこなくなる。それによりますます道徳の時間はパターン化した、児童にとっても退屈なだけの時間になってしまう。児童が主体的に参加できるよう、道徳の時間の在り方を工夫していかななくてはならない。

<第2章> 本章では、第1章で述べた課題への対処として、サブカルチャーを用いた指導を提案した。児童が日常親しんでいるマンガ、テレビ、児童文学作品等を資料として活用することで、道徳の時間がよりよくなるという仮説をもとに、津島小学校五年生の学級で道徳の時間を実践した。

まず、児童の実態を把握するため、津島小学校五年生123名に事前アンケート調査を行った。アンケートでは、好きなマンガ・アニメ、好きな有名人、マンガ以外で好きな本、好きなゲーム、道徳の時間に読んだ話の中で印象に残っている話についてたずねた。その結果児童は、好きなマンガ・アニメの質問では71種類、好きな有名人の質問では68種類、好きな本の質問では87種類、好きなゲームの質問では39種類の回答を挙げた。児童は幅広く様々なメディアと親しみ、抵抗なく受け入れていることが分かった。また、印

象に残っている道徳資料の質問では、上位の3つが全体の45%を占めていた。それらの資料に共通する点は、他のものに比べて感動場面が強調されているという点だった。児童に感動を与える資料が、強く印象に残ることが分かった。

事前アンケートをもとにいくつかの道徳の時間を構成し、そのなかの「ドラえもん」を用いた道徳の時間を行った。資料は、ドラえもんが未来に帰ることになり、いつもは弱虫ののび太がドラえもんを心配させないためジャイアンに立ち向かっていくという内容の話のペープサートで提示した。授業後に、やる気が出たか、心に残ったか、ドラえもんの登場によって興味を持ったかという項目で児童にアンケート調査を行った。やる気が出たと答えた児童は31人中26人であった。理由としては、「ドラえもんが出てきたから」など、サブカルチャー利用を挙げたものが12人と最も多かった。心に残ったと答えた児童は31人中26人だった。理由としては、「のび太がジャイアンにぼこぼこにされながらたたかっていたから」など、資料の内容を挙げたものが11人と最も多かった。ドラえもんの登場によって興味を持ったと答えた児童は31人中26人だった。授業中の反応、ワークシート、授業後のアンケートの結果から、サブカルチャーを用いた指導にはいくつかの利点があることが分かった。それは、導入がしやすい、登場人物の人格を全体的に捉えることができる、児童の興味関心が高まる、実態にあった指導ができる、振り返りにつなげやすいという点だ。これらの利点によって、「パターン化」「資料」「教え込み」という課題の克服が可能になる。

<第3章>本章では、道徳的価値の自覚を深め道徳的实践力を育成するために、今後どのような道徳教育を行っていけばよいかを考察した。第1章で述べた課題を克服するという観点で多くの実践を調べ、自分でも実践を行う中で、道徳の時間において大切なポイントはいくつかに絞られることが分かった。それは児童に感動を与える、価値葛藤が含まれている、児童が自分の生活と指導を関連づけることができるという3点だ。第2章の実践後のアンケート調査では、心に残ったと答えた児童の多くが資料の内容を理由として挙げた。このことから、感動要素の強い資料によって、印象を深められることが分かる。深い印象を受けるということは、心を動かされたということであり、道徳的心情の在り方が変化したということだ。また、他の教師の実践から、第1章で述べた「教え込み」の課題は価値葛藤によって克服できることが分かった。中心人物の迷いに焦点を当て、児童に葛藤を体験させることで、児童自身が道徳的価値について判断をすることができるようになっていた。価値葛藤の経験をとおして道徳的判断力を伸ばすことができる。そして、第2章の実践に用いたワークシートでは、「私にもドラえもんとのび太のような親しい友達がいるのかな。」など、指導の内容を自分の生活に結びつけて考えている様子を見ることができた。主人公はすごいという感想で終わってしまっただけでは、行動の変容は期待できない。この児童のように、自分はどうかを振り返ることができれば、例えば友情や信頼を大切にしようとするといった行動に結びつけることができる。生活と指導の関連づけによって、児童の道徳的心情や道徳的判断力は道徳的实践力につながる。質の高い資料を選び、自作資料を積極的に取り入れることで、道徳の時間は道徳教育のかなめとしての役割を十分に果たすようになる。

今後の課題

今回の研究では、サブカルチャーを用いた実践は1度しか行うことができなかった。今後は現場の教員として、サブカルチャーを用いた実践を重ね、より効果的に活用できるようにしたい。

主要参考文献

- ・荒木紀幸「道徳性の発達をどう見るか」土戸敏彦編『きょういくのエポケー第3巻 道徳は教えられるのか?』教育開発研究所 2003年
- ・奥田眞丈『道徳教育』ぎょうせい 1994年
- ・押谷由夫『新しい道徳教育を創る 体験活動を生かして』明治図書 1994年