

大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」先進的モデル校

大阪市立阿倍野小学校 第8回ICT公開授業

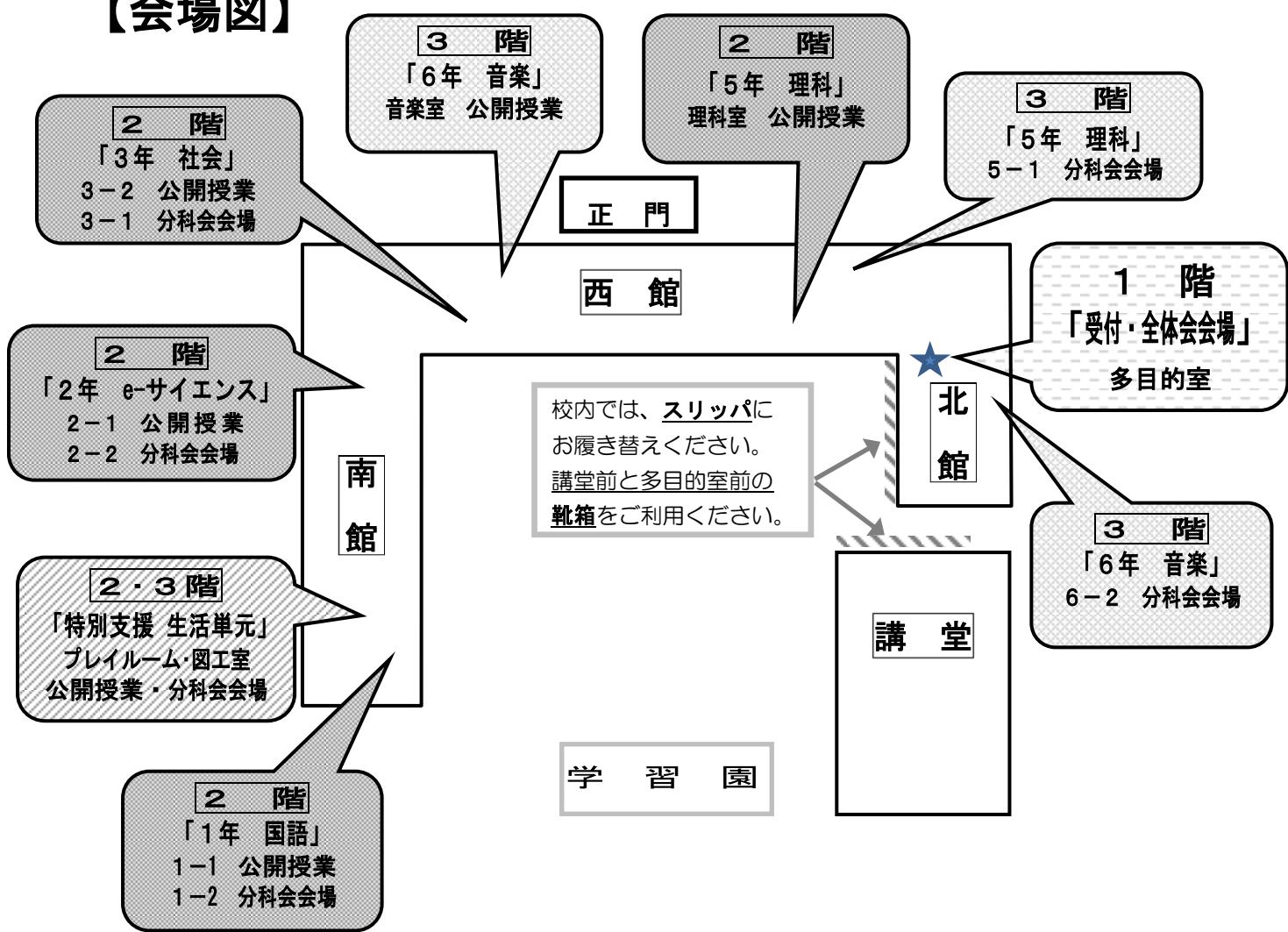
研究主題

ともに学び合い、学びを深める子どもの育成
-ICTを活用して、コミュニケーション能力の向上を目指す-

【時 程】

1:20	1:40	2:00	2:45	3:00	3:45	4:00	5:00
受付 (多目的室)	全体会Ⅰ (多目的室)	ICT公開授業 (各教室) 使用機器 電子黒板 iPad 等	移動	分科会 (各教室) ・本日のICT活用 のポイント説明 ・質疑応答 ・実技研修	移動休憩	移動休憩	全体会Ⅱ (多目的室) 実践交流ワークショップ ・5つのテーマでベースごとに行います。

【会場図】



参観者の皆さまへ

本日は、本校の公開授業にお越しいただき、ありがとうございます。

参観にあたって、次の点にご留意ください。

1. 授業も含めて、**校内の写真撮影・ビデオ撮影**は、次の点をお守りいただくことを前提に許可します。

- 子どもの顔は、なるべく撮らないようにしてください。
- フラッシュは使用しないでください。
- 撮影した写真や動画は、個人または、所属する機関での研究目的にのみ使用してください。
- 子どもや教職員が特定できる写真や動画を、ネット上にアップしないこと。これについては、いかなる理由があっても許可できません。
- 授業風景を動画配信サイトなどにアップしないこと。
- 教室内の作品についても、個人が特定される原因となりますので、同じ扱いとさせていただきます。

※ 撮影された被写体に係る肖像権に関しては、本人並びに本校に属しております。注意事項に反し、または非社会的な目的に利用された場合は、法的な手段により取りさげを要求します。

2. 授業中にむやみに子どもに接近するなど、子どもの注意力を阻害するような行動はお控えください。

3. 教室はたいへん混み合います。入口付近に固まらず奥にお進みください。

4. 携帯電話、スマートフォンはマナーモードにしてください。

また、**「Bluetooth」「Wi-Fi」機能をオフ**にしてください。

5. 授業中、ICT 機器などが動作不良になった場合、指導者の判断で使用を中止し、授業をすすめる等もありますので、ご理解ください。

6. 休み時間等では、子ども達の動線にお心遣いください。

ようこそ 阿倍野小学校 ICT公開授業へ

余寒の候、貴職におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申しあげます。平素は、本校の教育活動に何かとご理解・ご指導を賜り、厚くお礼申しあげます。さて、本校では、平成24年12月からの大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」モデル校の指定に引き続き、大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」先進的モデル校の指定を受け、「ともに学び合い、学びを深める子どもの育成」を研究主題に、ICTを活用した授業実践に取り組んでまいりました。そこで、第8回の公開授業を実施いたします。何かとご多用とは存じますが、ぜひ多くの皆様にご参加いただきますようご案内申しあげます。

大阪市立阿倍野小学校長 民辻 善昭

【全体会Ⅰ】 (1:40~ 於:多目的室) オリエンテーション。公開授業のポイントを紹介します。

【公開授業】 (2:00~2:45)

主な活用機器 電子黒板 iPad

場所	教科等	単元・内容	授業者	ICT活用の場面	使用アプリ
1年1組	国語	おはなしをつくろう	小澤 里美	□導入 ■展開 □まとめ	ロイロノート
2年1組	e-サイエンス	はずんで はずんで	有本 淳	■導入 ■展開 ■まとめ	MetaMoji Share
3年2組	社会	うつりかわる道具とくらし	福村喜久代	■導入 ■展開 ■まとめ	ロイロノートスクール MetaMoji Note
理科室	理科	もののとけ方	西本 良太	■導入 ■展開 □まとめ	xSync Numbers
音楽室	音楽	和音の美しさを味わおう	増池登貴子	■導入 ■展開 ■まとめ	Touch Notation
プレイルーム等	特別支援生活単元	なかよし交流会に向けて 合奏に取り組もう	河野 悅子	■導入 ■展開 ■まとめ	Touch Notation Rhythm Pad

※2年「e-サイエンス」・5年「理科」の公開授業は、「がんばる先生支援」グループ研究・今日的課題研究コースの公開授業と兼ねています。

【分科会】 (3:00 ~3:45)

分科会	会場	内 容		
1年国語	1年2組	・本日のICT活用 のポイント説明 ・質疑応答	実 技 研 修	ロイロノート
2年e-サイエンス	2年2組			MetaMoji Share
3年社会	3年1組			ロイロノートスクール MetaMoji Note
5年理科	5年1組			xSync
6年音楽	6年2組			Touch Notation
特別支援	プレイルーム			Touch Notation Rhythm Pad

※2年「低学年理科」・5年「理科」の公開授業は、「がんばる先生支援」グループ研究・今日的課題研究コースの発表と兼ねています。

【全体会Ⅱ】 (4:10~5:00 於:多目的室)

○ 実践交流ワークショップ 本校職員

ファシリテーター 大阪教育大学教授 木原 俊行 先生

テーマ・「企画・運営 管理 研修」「低学年実践」

「中学年実践」「高学年実践」「特別支援実践」

⇒ 5つのテーマで、ブースごとに発表します。興味のあるテーマを中心にご自由にご参加ください。ファシリテーターとして、木原先生に進行していただきます。

研究の概要

1. 今年度の研究主題

研究主題

「ともに学び合い、学びを深める子どもの育成」
—ICTを活用して、コミュニケーション能力の向上を目指す—

2. 主題設定と研究の視点について

本校では、平成24年12月から三年間の大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」モデル校に引き続き、平成27年12月から三年間は、大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」先進的実践研究校の指定を受けました。

大阪市の方策として、「ICTを活用して協働学習や個別学習などの充実をめざす」ことがあげられます。ICTは、その機器の使用を目的とするのではなく、その機器の使用を基に、協働学習や個別学習が行えることを目的としています。私たちは、日々の学習の中に、あたりまえのツールとしてICTを活用していくことを目的としています。しかし、ICTありきで学習を展開していくのではありません。学習が問題解決を基に行われている必要があり、学習には協働学習を取り入れるべきであるという声に耳を傾けながら、これらの学習を展開するのに有効なツールとして、ICTを活用することを日々研究しています。OECDのキーコンピテンシーには以下の3つの能力が挙げられています。

- ①社会・文化的、技術的ツールを相互作用的に活用する能力（個人と社会との相互関係）
- ②多様な社会グループにおける人間関係形成能力（自己と他者との相互関係）
- ③自律的に行動する能力（個人の自律性と主体性）

本校では、校内アンケートの結果や、全国学力・学習状況調査の結果から、①②の能力に注目し、子どものコミュニケーション能力を育成することで、協働的に学び、学びを創造できる子どもの育成を目指して、研究主題を「ともに学び合い、学びを深める子どもの育成」、副題を「ICTを活用して、コミュニケーション能力の向上を目指す」としました。

上述の研究主題を受けて、以下の5つの研究の視点を設定しています。

＜研究の視点＞

- **日々の学習の中で問題解決能力を高める。**
 - ・問題解決を取り入れながら、どの場面でICTを活用し、どのような効果をねらうのか。
- **協働的な学びを展開する。**
 - ・どのようにICTを活用すれば情報を共有したり、情報を発信したりできるのか。
- **情報活用能力を育成する。**
 - ・情報モラルを含めた、広い意味での情報活用能力をどのようにすれば高めることができるのか。
- **授業以外でICTを活用する。**
 - ・どんな場面（朝、家庭学習、校外活動…）で、どのように活用できるか。
- **教員のICT研修を行う。**
 - ・いつ（定期的、長期休業時、必要時…）、どこで（校内、他校…）、だれが、どのように進めていくか。

3. 研究の組織について

研究部

【企画運営・公開授業の企画推進・授業以外のICT活用の推進・情報モラル教育の推進・機器管理・研修】

研究推進委員会（研究部員・学年主任・担任外・生活指導部長・人権教育部長）

研究全体会・低学年部会・中学年部会・高学年部会・特別支援学級部会

一般研修 ICT研修

4. 研究の内容について

<ICTを活用した授業づくりの基本的な考え方>

○ 問題解決におけるICTの活用

子どもの主体的な学びを実現するために、単元構成や授業の学習過程において、学習に問題解決を取り入れることを基本とする。導入:「問題の設定」=展開:「問題の追究」=まとめ:「結論の導出」の3段階を基本的な流れとする。また、問題解決において、「どの段階」で「どんな力」をつけさせたいかを考え、そのために有効なICTの活用方法を模索する。

○ 協働的な学びにおけるICTの活用

子どもが協働的に学びを展開するためには、思考の可視化や伝達の効率化等が考えられる。個々の考えが可視化できれば、個々の考えの比較が容易にできる。また、自分の考えを容易に表現できたりすれば、伝達が効率化できる。このように、子どもが協働で学びを展開する際のツールとして有効なICTの活用方法を模索する。

【問題解決的な学習の基本的流れ】

導入

①問題を設定する場面

- ・問題を設定する
- ・問題に対して予想する
- ・予想を確かめる方法を考える

展開

②学習問題を追究～解決する場面

- ・必要な資料を収集し、分析する
- ・実験や観察、調査などに取り組む
- ・明らかになったことを整理する

まとめ

③結論の導出・吟味し、活用する場面

- ・個々が解決したことを発表し合う
- ・結果から結論をまとめる
- ・さらなる問題を明確にする
- ・生活化を図ったり、別の事象にあてはめたりする

【ICTを活用する主なねらい(例)】

- 疑問や驚きなどから問題を内発させることができる

- 問題を追究しようとする関心・意欲を高めることができる

- 問題に主体的・意欲的に取り組むことができる

- 思考の可視化ができる

- 追究活動を効率的に進めることができる

- 学習内容をより深く定着させることができる

- 表現力を高めることができる

- プレゼンテーション能力を養うことができる

第1学年 国語科 学習指導案

授業者 小澤 里美

《ICTの活用》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他()
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末(iPad) <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末(iPad) <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> ロイロノート <input type="checkbox"/> 写真ファイル
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 実物の野菜を写真に撮って、アプリを使って目や手足を書き加え人物をつくることで、登場人物をイメージしやすくする。 <input type="checkbox"/> 写真の横やテキストカードにメモを書くことで、書き加えたり順番を変えたりすることが容易にできる。 <input type="checkbox"/> 複数できたメモをスライドでつなぐことで、何度も見返し確認することができる。

1 学年・組 第1学年1組 計32名

2 場所 1年1組教室

3 単元名 「おはなしをつくろう」

4 目標

- 物語の人物を決めて、想像した出来事をメモに書くことができる。
- 出来事の順序に沿って話の筋を考え、物語を書くことができる。
- 完成した物語を発表し、感想を伝え合うことができる。

5 単元の評価規準

関心・意欲・態度	書く	読む	言語についての知識・理解
物語作りに興味を持ち、「ももたろう」の話を想像豊かに書き換えるとしている。	「ももたろう」の話をもとに、想像を膨らませながら、出来事の順序に沿って話の筋を考えている。	創作した物語を、語のまとめや言葉の響きなどに気を付けて音読しようとしている。	主語と述語の関係に気をつけて、誰がどんなことをするのかを書いている。

6 指導計画(全 9時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・「ももたろう」のお話をもとにして、人物と出来事を考えて物語を創作するという学習課題をつかむ。 ・人物を置き換えて、その人物がどんなことをするのかを考えて物語を創作することを確認する。	・「ももたろう」を読み聞かせる際、書画カメラで電子黒板に絵本を投影することで、挿絵を見やすくするようする。 ・デジタル教科書を使って物語の置き換え方を確認することで、より理解しやすくするようする。

	2	<ul style="list-style-type: none"> ・自分だけのお話にててくる人物を実物の野菜を見ながら自由に想像する。 ・使いたい野菜の写真を撮り、想像を膨らませる。 ・想像した人物が、大きくなつてどんなことをするのかを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実物の野菜を写真に撮り、目や手足を書き加えることで、人物をイメージしやすくする。
2	3 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ・お話の人物を考えて、大きくなつてどんなことをするのかをロイロノートに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指導者がロイロノートで作ったメモの例を見ることで書き方を理解しやすくする。 ・写真やカードに思いつくことを書き加えることで、メモをつくるようにする。
3	4 5 6	<ul style="list-style-type: none"> ・人物がすることを詳しく考えて、お話を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノートでメモを作ることで、何度も繰り返し見ることができるようになる。
	7 8	<ul style="list-style-type: none"> ・書いたお話を、スライドを使って発表する準備をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノートでスライドを作ることで、お話を聞く人にもより楽しんでもらうことができるようになる。
4	9	<ul style="list-style-type: none"> ・物語を発表し、友だちと感想を伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作ったロイロノートのスライドを電子黒板に投影する。

7 本時の学習

(1) 目 標

- 物語の人物を決めて、想像した出来事をメモに書くことができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の学習を振り返り、本時のめあてを確かめる。 <ul style="list-style-type: none"> ・前時に考えた内容を振り返り、本時のめあてを確認する。 			<p>【閲】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・物語の作り方に興味を持ち意欲的に取り組もうとしている。 <p>(行動観察)</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時に撮った写真を使って、目や手足を描き加え、お話の人物を作る。 <ul style="list-style-type: none"> ・主人公の特徴を詳しく想像し、2枚目のスライドメモに書く。 ○ 大きくなつたらどんなことをするのかを想像し、3、4枚目のスライドメモを作る。 <ul style="list-style-type: none"> ・書きたい出来事を整理してメモに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アプリを使い、実物の野菜の写真に目や手足を描き加えることで、登場人物をイメージしやすくする。 ・画像に簡単に書き加えたり消したりしてメモを作ることができる。 ・ロイロノートで作ったメモは、順番を入れ替えたり、何度も見返したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノート ・写真ファイル 	<p>【書】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・物語に出てくる人物や、人物が大きくなつてどのようにすることをするかについて想像を広げて考えている。 <p>(メモ・行動観察)</p>

まと め	<ul style="list-style-type: none"> ○ 次時の学習内容を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・友だちの作ったメモを見て 次時の活動の参考にする。 		・ロイロノート	

(3) 板書計画

四まいめ	三まいめ	• しゅ人へいをつひい。	一まいめ	じぶんのぬまえ	ロイロノート	おはなしの人ぶつをやめて、大きくなつてあるじとをメモにかいて
• おはなしにかきたいできいじとを カードに一つずつかく。	大きくなつたら じうある。		人ぶつ			

第2学年 e-サイエンス 学習指導案

授業者 有本 淳

《本時の ICT の活用について》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他 ()
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT 活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT 活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他 ()
ICT 活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末(iPad) <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末(iPad) <input type="checkbox"/> その他 ()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> MetaMoji Share <input type="checkbox"/> 写真ファイル <input type="checkbox"/> 映像ファイル
ICT 活用のポイント	<input type="checkbox"/> 物を一定の高さから落として、どこまで弾むのかを調べる際に、目視では測定することが困難なため、ビデオで撮影し、再生しながらどこまで弾んだのかを測定するようする。 <input type="checkbox"/> 学級全体で各グループの実験結果を共有するために、MetaMojiShare 上のノートに実験結果を書き込むようにし、各グループの結果をリアルタイムで電子黒板に投影するようする。 <input type="checkbox"/> 学級全体の実験結果のグラフを写真で撮影し、MetaMojiShare に取り込んでカードにし、分かったことを写真に書きこみながらグループで考察を行う。そうすることで、実験結果のどこから結論が導出されたのかがよく分かるようしたり、結論を発表する際のツールとして使えるようにしたりする。

1 学年・組 第2学年1組 計35名

2 場 所 2年1組教室

3 単元名 はずんで はずんで

4 目 標

弾む物に興味を持ち、弾む物の大きさを変えながら、弾み方に目を向け、見たりさわったりすることを通して、弾む物にかかわる力を育てる。

5 単元の評価規準

自然事象への 関心・意欲・態度【関】	科学的な 思考・表現【思】	観察・実験の 技能【技】	自然事象についての 知識・理解【知】
<p>地面で弾む物に興味や関心を持ち、進んで弾む物の大きさ等による弾み方を調べ続けようとしている。</p> <p>物と物を混ぜ合わせることに興味や関心を持ち、進んで混ぜ合せてできた物の様子を見たり、さわったりして調べ続けようとしている。</p>	<p>弾む物の大きさ等を変えながら弾み方を調べることで、弾む物にかかわっている。</p> <p>混ぜる量を変え、できた物の性質について、見たり、さわったりしながら、混ぜる物の適量を見出し表現している。</p> <p>他者の考え方とも比較・検討しながら考え方振り返り、自分の考え方を表現している。</p>	<p>弾む物の弾み方を調べる工夫をしている。</p> <p>物の性質を見たり、さわったりしながら調べ、様々な表現で記録している。</p>	<p>弾む物(スーパーボール)は、大きさが変わっても弾み方は変わらないことを理解している。</p> <p>物を混ぜ合わせた時は性質の違う別の物ができることがあるということを見たりさわったりすることで理解している。</p>

6 指導計画 (全6時間 裁量4時間・算数1時間・国語1時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールを弾ませ、弾む様子を観察して、気づいたことを話し合う。 ・問題を明らかにしながら、今後の学習計画を立てる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動しながら気付いたことは映像で記録しておくことで、気付いたことを話し合うときの参考にする。
	2 (算数)	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾み方をどのように調べたらよいのかを考える。(1mのスケールを用いる。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾む様子をカメラで映像として記録し再生することで、どこまで弾むかを測定する。
2	3	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールは大きさで、弾み方が変わることを調べる方法を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾む様子をカメラで映像として記録し再生することで、どこまで弾むかを測定する。 ・学級全体で各グループの実験結果を共有するために、MetaMojiShare 上のノートに実験結果を書きこむようにする。また、電子黒板に投影するようにする。
	4 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールは大きさで、弾み方が変わることを調べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾む様子をカメラで映像として記録し再生することで、どこまで弾むかを測定する。 ・学級全体で各グループの実験結果を共有するために、MetaMojiShare 上のノートに実験結果を書きこむようにする。また、電子黒板に投影するようにする。 ・実験結果のどこから結論が導出されたのかがよく分かるように、実験結果のグラフを、MetaMojiShare に取り込んでカードにし、根拠を明らかにしながら結論を書きこむ。
3	5	<ul style="list-style-type: none"> ・よく弾むスーパーボールを作るのに、洗濯のり(PVA)にどれくらい食塩をまぜればよいのかを調べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾む様子をカメラで映像として記録し再生することで、どこまで弾むかを測定する。 ・学級全体で各グループの実験結果を共有するために、教師用 iPad に実験結果を書き込むようにし、リアルタイムで電子黒板に投影するようにする。 ・実験結果のどこから結論が導出されたのかがよく分かるように、実験結果のグラフを、MetaMojiShare に取り込んでカードにし、根拠を明らかにしながら結論を書きこむ。
	6 (国語)	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学習で、新たに見つけたことを「スーパーボールブック」としてノートにまとめる。 	

7 本時の学習

(1) 目 標

- これまでの学習を活かして、スーパーボールの大きさによる弾み方について、結果から結論を導き出すことができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時までの振り返りをし、本時の問題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">大・中・小のスーパーボールはどれがよくはずむのだろうか</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの活動を想起させるために、写真を提示する。 	電子黒板 iPad (指) • MetaMoji Share	【関】 • 地面で弾む物に興味や関心を持ち、進んで弾む物の大きさ等による弾み方を調べ続けようとしている。 (態度・発言)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 実験計画を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾み方をどのように測定するのかを確認するために、電子黒板に映像を投影する。 		
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 実験計画に基づいて、スーパーボールの弾み方を調べる。 <ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力して実験を行う。 ・実験結果は iPad のグラフに記録する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーボールの弾む様子をカメラで映像として記録し、再生することで、どこまで弾むかを測定する。 ・学級全体で各グループの実験結果を共有するために、教師用 iPad に実験結果を書き込むようにし、リアルタイムで電子黒板に投影するようとする。 ・実験結果のどこから結論が導出されたのかがよく分かるように、実験結果のグラフを、Meta MojiShare に取り込んでカードにし、根拠を明らかにしながら結論を書きこむ。 	iPad (児) • 映像ファイル 電子黒板 iPad (指・児) • MetaMoji Share iPad (児) • 写真ファイル • MetaMoji Share	【思】 • 弾む物の大きさ等を変えながら弾み方を調べることで、弾む物にかかわっている。 (態度・発言・ノート)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ グループの実験結果と学級全体の実験結果から、グループで結論を考える。 			
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 各グループの結論を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> • MetaMojiShare のカードを電子黒板に投影しながら結論を説明することで、結論の根拠を明らかにするようとする。 	電子黒板 iPad (児) • MetaMoji Share	【知】 • 弾む物(スーパーボール)は、大きさが変わっても弾み方は変わらないことを理解している。 (発言・ノート)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のまとめを行う。 			

(3) 板書計画

電子黒板

投影内容	
導入	○スーパー ボールの弾み方の測定方法
展開	○実験結果（グラフ）
まとめ	○グループのカード

もんたい 大・中・小のスーパー ボールは、どれがよくはずむのだろうか。

よそう 大きさ



方ほう ①スーパー ボールをおとす。

②どこまではずむかアイパッドでしらべる。

③まえのアイパッドに入力する。

わかったこと

○大・中・小、どのスーパー ボールもはずみかたはかわらない。

第3学年 社会科 学習指導案

授業者 福村 喜久代

《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他（ ）
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他（ ）
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末(iPad) <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末(iPad) <input type="checkbox"/> その他（ 書画カメラ ）
活用コンテンツ等	<input type="radio"/> ロイロノートスクール
ICT活用のポイント	<input type="radio"/> 情報を集約し、共有するため、ロイロノートスクールを活用する。

1 学年・組 第3学年2組 計30名

2 場所 3年2組教室

3 単元名 「うつりかわる道具とくらし」

4 目標

- 古くからのこの道具やそれらを使っていたころのくらしの様子について関心を持ち、道具を観察したり、実際に使ってみたり、地域の方々に話を聞くなどして、道具やくらしについて調べることができる。
- 古くから残るくらしにかかわる道具や、それらを使っていたころのくらしについて調べ、今と昔の道具のちがいに気づき、道具のくらしの変化について考えることができる。
- 道具の工夫やくらしの変化にはくらしをよりよくしようとする願いや努力があったことを理解している。

5 単元の評価規準

社会的事象への 関心・意欲・態度	社会的な 思考・判断・表現	観察・資料活用の 技能	社会的事象についての 知識・理解
古い道具やそれらを使っていたころの人々のくらしの様子について関心をもち、意欲的に調べている。	調べたいことや調べる計画を考え、表現している。 昔の道具を使って感じたことをもとに、道具の変化にともなって生じた人々のくらしの変化について考え、表現している。	道具を観察したり、実際に使い方を体験したりして、道具の使い方や使われた時期など必要な情報を集め、カードにまとめることができる。 昔のくらしの様子についてインタビューして、必要な情報を集めている。 調べたことをデジタル年表にまとめることができる。	祖父母の世代が子どものころのくらしの様子について理解している。 父母の世代が子どものころのくらしの様子について理解している。 昔と今の道具のちがいに気づき、道具が変化してきたことや、道具の工夫や生活の変化にはくらしをよりよくしようとする願いや努力があったことを理解している。

6 指導計画(全 12時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・昔のくらしの絵を見て、今のくらしと比較して考える。	・視覚的に理解するため、電子黒板を活用してマーキングをおこなう。
	2	・地域の方をゲストティーチャーに迎え、七輪を使って火おこしをし、もちを焼く。	・使い方やインタビュー内容を再度確認するため、タブレットを活用して記録する。
	3		
2	4	・七輪の体験学習をふり返り、様々な道具のうつりかわりを予想し、調べることを決める。	・視覚的な理解を促すため、電子黒板を活用する。
	5	・1950～1960年代、1970～1990年代、2000年～現在と、それぞれの時代で使われていた道具について調べ、道具カードを作成する。	・写真やイラスト、文字の入力を簡単に行うため、MetaMoji Note を活用して道具カードを作成する。
	6		・道具の使い方を確認するため、動画資料をWebに置く。
3	7		
	8	・道具カードを年代順につなぎ、今と昔のちがいや変化をよみとる。	・道具カードをプレゼンテーション資料として使用するため、ロイロノートスクールを活用しカードを整理する。
	9 (本時)	・変化やちがいを出し合い、昔のくらしについて考える。	・情報を集約し、共有するため、ロイロノートスクールを活用する。
4	10	・ゲストティーチャーにインタビューを行い、昔のくらしについて理解する。	・インタビュー内容を再度確認するため、タブレットを活用して記録する。
	11	・道具のうつりかわりとくらしの変化がわかるデジタル年表を作成し、プレゼンテーションの準備をする。	・これまでの学習をふりかえり、プレゼンテーション資料とするため、ロイロノートスクールを活用する。
12	12	・デジタル年表を使ってプレゼンテーションを行い、様々な道具のうつりかわりとともにくらしやまちの様子も変化してきたことを保護者に発表する。	・プレゼンテーションを行うため、ロイロノートスクールを活用する。

7 本時の学習

(1) 目標

- 道具のうつりかわりをもとに、昔のくらしについて考えることができる。

(2) 展開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	○ 前時までをふり返り、本時の学習のめあてを確認する。	・今日の活動の見通しを持たせるため、道具カードを使ったプレゼンテーションを演示する。	電子黒板 iPad (指) ・ロイロノートスクール	【関】 ・本時の学習問題に関心をもつ。 (行動観察)
昔のくらしは今とくらべてどんなくらしだったのか、考えよう。				
展開	○ 昔のくらしの様子を交流班で話し合う。	・昔のくらしのイメージを高めるため、道具カードを提	電子黒板	

	<ul style="list-style-type: none"> 手作業で、時間がかかった 準備や後始末が大変だった 壊れても自分で修理した 道具を使うのに、知恵やコツが必要だった 電化製品は高価で貴重だった <p>など</p> <p>○ キーワードをもとに、みんなで昔のくらしを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 該当するキーワードに基づき、道具カードを送信する。 道具カードを掲示し、人々のくらしについて発表する。 	<p>示し発表する。</p> <p>・情報を集約し共有するため、ロイロノートスクールを活用する。</p>	<p>iPad (指・児)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノートスクール 	<p>【思】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・道具の使い方とくらしの様子について関連づけて表現している。(発言、グループ発表)
まとめ	<p>○ 本時をふり返り、次時の学習内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・昔のくらしは大変だったが、そこには人々の知恵や工夫がある。 		<p>電子黒板</p> <p>iPad (指)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロイロノートスクール 	<p>【知】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・昔のくらしの様子を理解している。(発言)

(3) 板書計画

導入	・道具カードを使ったプレゼンテーションを演示。	昔のくらしは今とくらべてどんなくらしだったか、考えよう。									
展開	・「発表と話し合いのポイント」掲示。 ・送信された道具カードを比較掲示。 ・発表者の道具カードに切り替え、道具のようすを掲示。	年代スケール									
まとめ		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>昔</th> <th>今</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>必要なもの</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>人々のくらし</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		昔	今	必要なもの			人々のくらし		
	昔	今									
必要なもの											
人々のくらし											

参考文献

- ・本間昇 著『くらしのうつりかわりシリーズ2 子どもの遊び』 岩崎書店、1996年
- ・本間昇 著『くらしのうつりかわりシリーズ4 仕事<おとうさん>』 岩崎書店、1996年
- ・本間昇 著『くらしのうつりかわりシリーズ5 仕事<おかあさん>』 岩崎書店、1996年
- ・本間昇 著『くらしのうつりかわりシリーズ6 町のうつりかわり』 岩崎書店、1996年
- ・本間昇 著『くらしのうつりかわりシリーズ7 村のうつりかわり』 岩崎書店、1996年
- ・田近洵一・次山信男 監修『図解むかしのくらし2 食べ物と調理器具』 学習研究社、1997年
- ・田近洵一・次山信男 監修『図解むかしのくらし3 住まいと家具』 学習研究社、1997年
- ・田近洵一・次山信男 監修『図解むかしのくらし5 行事と遊び』 学習研究社、1997年
- ・田近洵一・次山信男 監修『図解むかしのくらし7 ことばと文字』 学習研究社、1997年
- ・宮田周二 著『日本人の20世紀・くらしのうつりかわり② 食生活』 小峰書店、2000年、
- ・宮田周二 著『日本人の20世紀・くらしのうつりかわり③ 住まい』 小峰書店、2000年
- ・宮田周二 著『日本人の20世紀・くらしのうつりかわり④ 家庭生活』 小峰書店、2000年
- ・宮田周二 著『日本人の20世紀・くらしのうつりかわり⑤ 遊び』 小峰書店、2000年
- ・宮田周二 著『日本人の20世紀・くらしのうつりかわり⑧ 通信』 小峰書店、2000年
- ・小林克 監修『昔のくらしの道具事典』 岩崎書店、2004年
- ・田中力 監修『ポプラディア情報館 昔のくらし』 ポプラ社、2005年
- ・本間昇 監修『昔の子どものくらし事典』 岩崎書店、2006年
- ・多田歩実 著『明治・大正・昭和のくらし③ 昭和のくらしと文化』 汐文社、2007年
- ・新田太郎 監修『くらべてみよう！昭和のくらし① 家族』 学研教育出版、2009年
- ・新田太郎 監修『くらべてみよう！昭和のくらし② 学校・遊び』 学研教育出版、2009年
- ・新田太郎 監修『くらべてみよう！昭和のくらし③ 生活』 学研教育出版、2009年
- ・新田太郎 監修『くらべてみよう！昭和のくらし④ 社会』 学研教育出版、2009年
- ・新田太郎 監修『くらべてみよう！昭和のくらし⑤ 流行』 学研教育出版、2009年
- ・工藤員功 監修『ポプラディア情報館 昔の道具』 ポプラ社、2011年
- ・岩本努・保坂和雄・渡辺賢二 著『学校の歴史② 文房具・持ち物編』 汐文社、2012年
- ・大角修 著『昔のくらしと道具6 道具年表をつくろう』 小峰書店、2014年
- ・鎌田和宏 監修『絵でわかる社会事典⑥ 衣食住の歴史』 学研教育出版、2014年
- ・たかいひろこ 著『くらし思い出絵日記1 おばあちゃんの家 わたしの家』 ポプラ社、2014年
- ・三浦基弘 監修『昔の道具 うつりかわり事典』 小峰書店、2015年