

平成30年度 大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」先進的モデル校

平成30年度 「がんばる先生支援」(グループ研究A)

大阪市立阿倍野小学校 第1回ICT公開授業

ともに学び、自ら学び、学びを深める子どもの育成 ～見方・考え方を働かせて、考えを深める学習の構築～

【時 程】

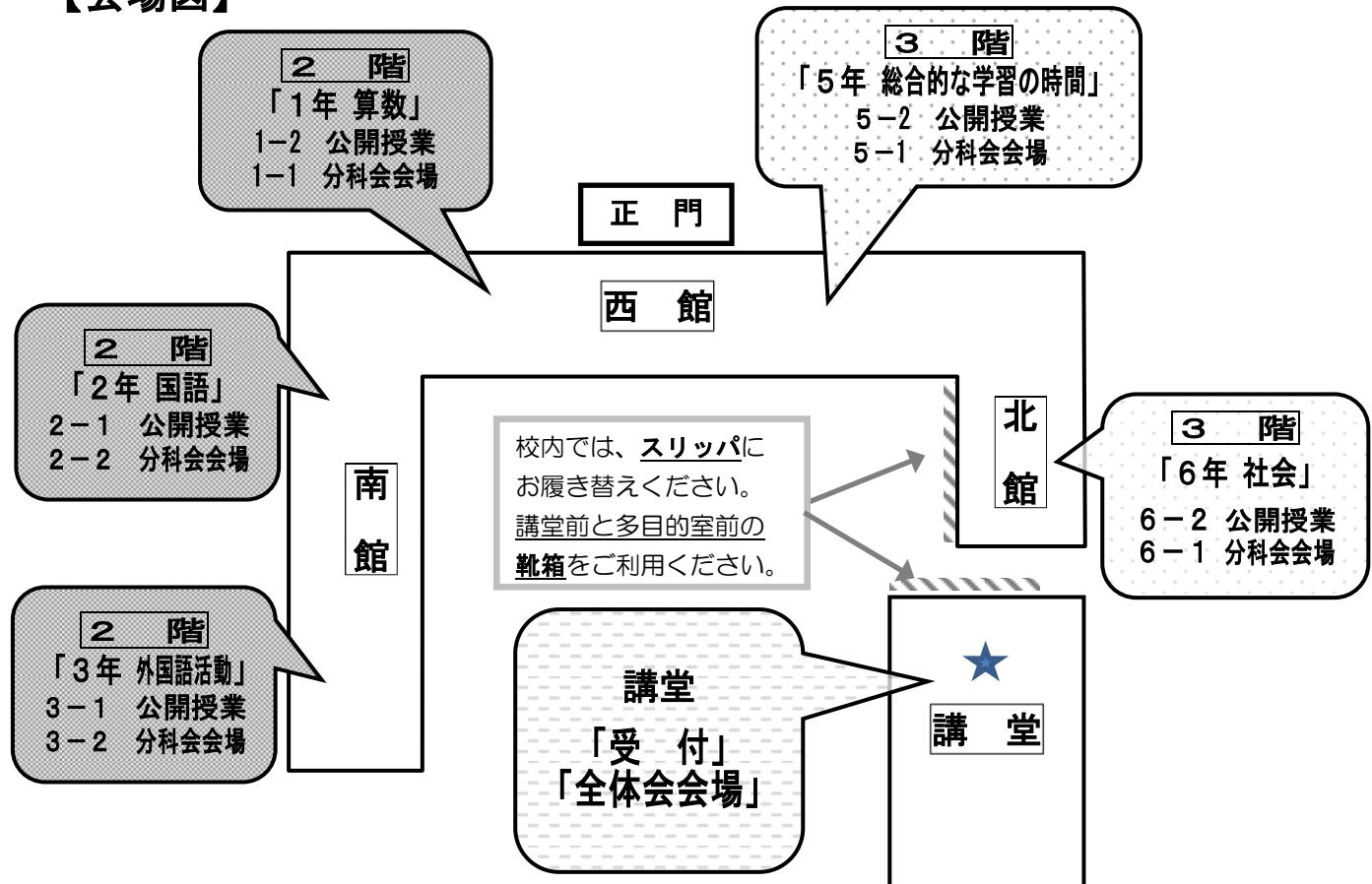
	1:10	1:30	1:40	1:50	2:00	2:45	3:00	4:00	4:10	5:00
受付	全体会I (講堂)	移動	ICT公開授業 (各会場)	チャレンジタイム	1年2組 2年1組 3年1組 6年2組 5年2組	移動	分科会 (各会場)	移動	全体会II (講堂)	

● 公開授業のポイント

- ・今日の授業について
- ・質疑応答
- ・実技研修

指導助言
講演(鼎談)

【会場図】



参観者の皆さんへ

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、お守りいただくことを前提に許可します。
 - 子どもの顔は、なるべく撮らないこと。
 - フラッシュは使用しないこと。
 - 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すること。
 - 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

初夏の候、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、「ともに学び、自ら学び、学びを深める子どもの育成」を研究主題に、ICT機器を活用した教育活動の実践に取り組んでおります。

本日、今年度第1回公開授業（通算14回目）を開催しましたところ、ご参会いただきありがとうございます。ここに謹んでお礼申しあげます。ICT活用と指導の更なる充実を図るべく、皆様からご教示いただいたことを生かしまして、さらに研究を積み重ねていく所存でございます。何卒ご支援を賜りますようお願い申しあげます。

大阪市立阿倍野小学校長 吉田 恵美子

【全体会Ⅰ】 (1:30~ 於:講堂) 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) (5年は1:50から行います) 主な活用機器 電子黒板 タブレット端末

学年・組場所	教科等	単元・内容	授業者	活用コンテンツ
1年2組 教室	算数	のこりはいくつ ちがいはいくつ	新田 桜子	「発表ノート」
2年1組 教室	国語	名前を見てちょうどい	坂井 敦子	「発表ノート」
3年1組 教室	外国語活動	I like blue. 好きなものをつたえよう	多々納 順子	「発表ノート」
5年2組 教室	総合的な学習の時間	便利な物の仕組みは、 どうなっているのだろう ～プログラミング学習～	西本 良太	Scrach
6年2組 教室	社会	全国統一への動き	佐野ちなみ	「発表ノート」

【分科会】 (3:00 ~4:00)

分科会	会場	内 容		
1年 算数	1年1組	本日の授業について ポイント説明 質疑応答	実技研修	「発表ノート」 資料置き場の活用法
2年 国語	2年2組			「発表ノート」 デジタルワークシートの作り方 動画活用法
3年 外国語活動	3年2組			「発表ノート」 bingoカード作成
5年 総合的な学習の時間	5年1組			「Scrach」体験
6年 社会	6年1組			「発表ノート」 グループ化活用法

【全体会Ⅱ】 (4:10~5:00 於:講堂) 指導助言および講演（鼎談）

演題 「情報活用能力の育成から見方・考え方を働かせた深い学びの実現へ」

講師 園田学園女子大学教授 堀田 博史 先生

研究の概要

1. 研究主題と設定理由

ともに学び、自ら学び、学びを深める子どもの育成

～見方・考え方を働かせて、考えを深める学習の構築～

本校では、これまでに子どもたちの主体的な学びを育むため、単元構成や授業の学習過程において問題解決的な学習を取り入れてきました。また、問題解決のために、協働的な学びの場を多く設定し、思考を可視化させ、比較、検討することを通して、コミュニケーション能力も育てながら、さらなる思考の深化を目指してきました。その際に、ICTを有効なツールとして活用し、教科の特性や「どの段階」で「どんな力」をつけさせたいかを考え、子どもたちの活動がより有意義なものになるように研究を進めてきました。

次期学習指導要領では、「主体的・対話的で深い学び」(アクティブラーニング)がキーワードとして取り上げられています。これを、本校では、学習のプロセスの中に問題解決的な学習やグループディスカッション、ディベート、グループワークなどの方法で協働的な学びを取り入れ(対話的)、その学びの中で、考えの比較や知識の関連づけ、情報の収集・整理・発信など、思考・判断・表現の活動を明確に行い、個々の思考を深化させ(深い学び)、その上で、学習課題に対して粘り強く取り組み、課題達成を目指すことができる(主体的)子どもを育成することだと捉えています。

本年度は、これまでの研究の成果を踏まえ、引き続きそれぞれの授業の中で協働的な学びの場を設定し、教え合いや学び合いを通して、個々の思考をより深化させたりグループでまとめたりする活動を重視しています。そのために、指導者が話し合いの枠組みとなる各教科等の「見方・考え方」を明確に示し、問題解決に向けて、質の高い話し合いが行われることを目指しています。そうすることで、一人一人の子どもたちが授業の終わりに、「できた。」「わかった。」と感じることができ、個の学びが確かなものになると考え、本主題を設定し研究を進めています。

2. 研究の視点【個の学びを確かにするために】

〈視点1〉 授業の終末で、学習課題に対し、個人が「できた。」「わかった。」と解決できる授業の創造

- 各教科等における「見方・考え方」の明確化
(児童の活動で何をねらいとしているのか、何をゴールとするのか)
- 協働的な学びの場の設定
- 効果的なICTの活用
- パフォーマンス課題の設定

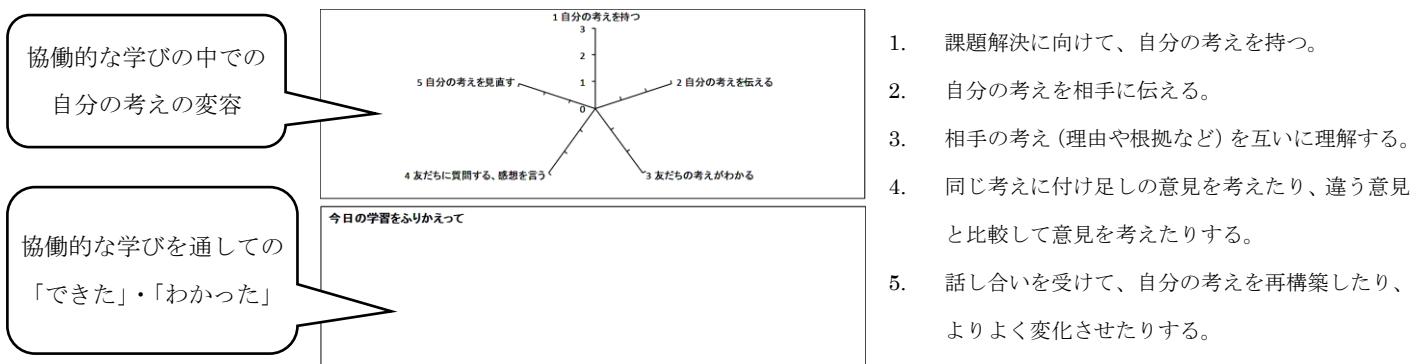
〈視点2〉 情報活用能力の育成

- 情報の科学的な理解
 - 情報活用の実践力
 - 情報社会に参画する態度
- 全学年プログラミング学習実践、系統表の作成
- 系統表に基づいて実践

〈視点3〉 教科学習で得た知識の定着

- ペーパーによる反復練習(漢字、計算など)
- ICTの活用(デジタルドリル、フラッシュ教材)

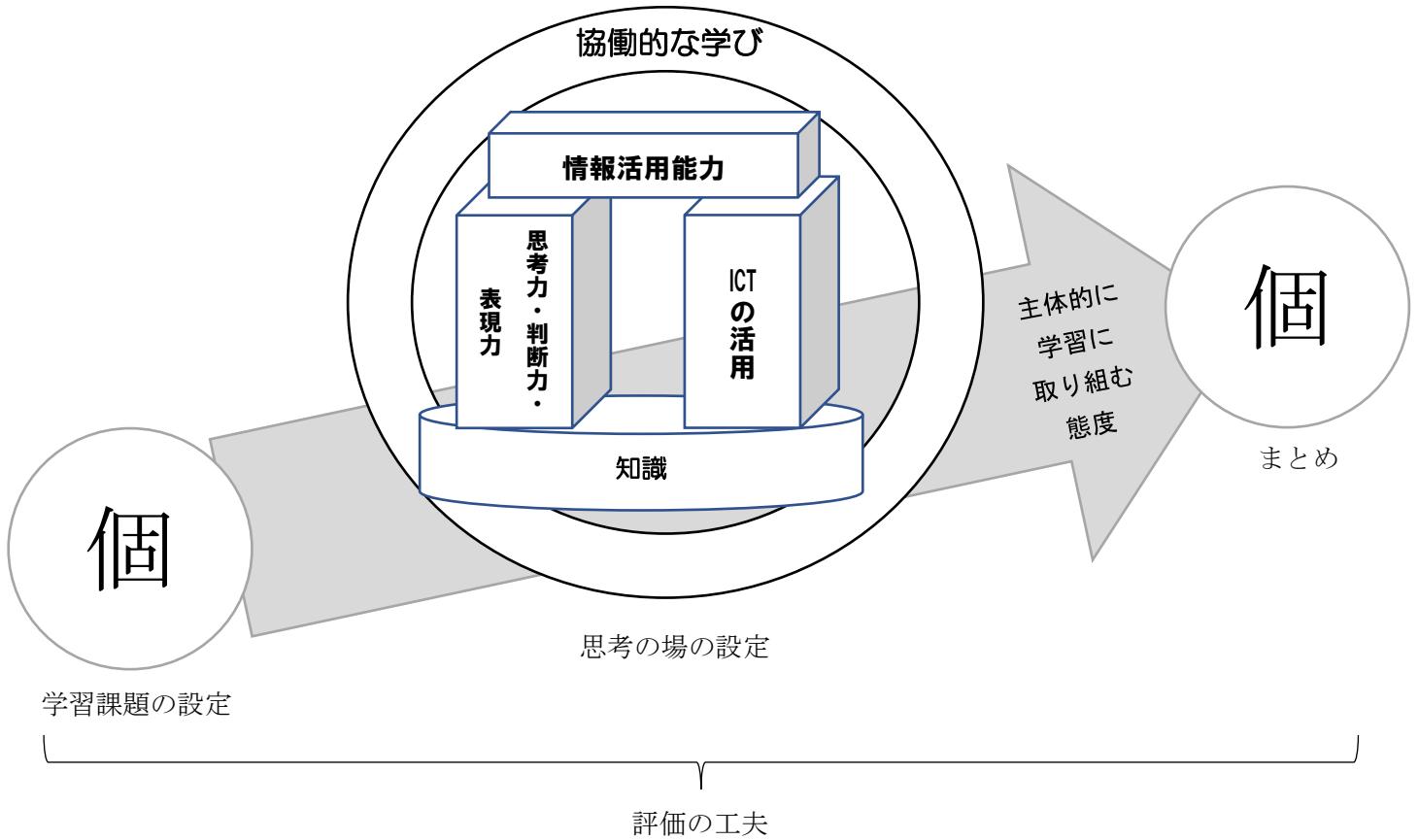
〈視点4〉 評価の工夫



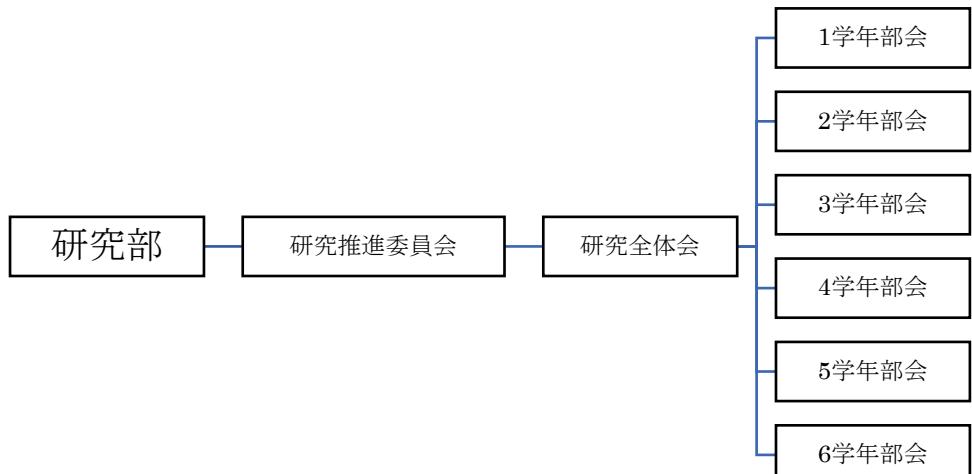
〈視点5〉 教員のICT研修

- ・各アプリの特性の理解、アプリの連携についての理解など、「ツール」として活用するための知識や技能の向上

《本校研究イメージ図》



3. 研究組織



第1学年 算数科 学習指導案

授業者 新田 桜子

1 学年・組 第1学年2組 25名

2 場 所 1年2組教室

3 単元名 「のこりはいくつ ちがいはいくつ」

4 目 標

- 減法の意味と被減数が10以内の減法計算の仕方を考えて理解し、確実にできるようにするとともに、それを用いることができるようとする。

5 単元の評価規準

関心・意欲・態度	数学的な考え方	技 能	知識・理解
日常の事象から求残や求補、求差の場面を見出し、式に表すよさに気づき、減法を適用しようとす る。	<p>求残や求補、求差の場面を、どれも減法の関係として相互に関連づけてみることができる。</p> <p>被減数が10以内の減法計算の仕方を1位数の構成に着目して考えたり、操作によって表現したりすることができる。</p>	被減数が10以内の減法計算が確実にできる。	求残や求補、求差の場面など、減法が用いられる場合について知り、減法の意味を理解する。

6 指導計画（全8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"> ・金魚を水槽から出している絵を見て、残りの数量を求める場面であることを捉える。 ・ブロック操作で求残の場面を表す。 ・求残の場面を減法の式に表す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板に絵を提示することで、問題場面を捉えることができるようとする。 ・考えたブロック操作をタブレット端末で撮影し、電子黒板に提示することで、全体で共有することができるようとする。
2 2	<ul style="list-style-type: none"> ・被減数が10以内の減法計算をする。 ・ウサギが並んでいる絵を見て、全体の数と白いウサギの数から黒いウサギの数を求める場面であることを捉える。 ・ブロック操作で求補の意味を表す。 ・求補の場面を減法の式に表す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板に問題場面を提示することで、問題場面を捉えることができるようとする。 ・考えたブロック操作をタブレット端末で撮影し、電子黒板に提示することで、全体で共有することができるようとする。
3	<ul style="list-style-type: none"> ・計算カードを使って、被減数が10以内の減法計算の練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・フラッシュカードを電子黒板に提示することで、問題に集中し、習熟を図ることができるようとする。
3 4	<ul style="list-style-type: none"> ・残ったイチゴの数を求める事象を0を含む減法の式に表し、その意味を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板に問題場面を提示することで、問題場面を捉えることができるようとする。

	5	<ul style="list-style-type: none"> 子どもが2列に並んでいる絵を見て、1対1対応によって2量の多少を確かめ、その差の求め方を考える。 ブロック操作で求差の意味を考える。 求差の場面を減法の式に表す。 	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板に問題場面を提示することで、問題場面を捉えることができるようとする。 考えたブロック操作をタブレット端末で撮影し、電子黒板に提示することで、全体で共有する能够在するようとする。
4	6	<ul style="list-style-type: none"> 問題文や絵から、「どちらが何個多い」、「○と△の数の違いは何個」の求答事項について考える。 ブロック操作で求差の場面であることを確かめ、減法の式に表す。 絵に線をひくなど、1対1対応して、答えを確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板に問題場面を提示することで、問題場面を捉えることができるようとする。 考えたブロック操作をタブレット端末で撮影し、電子黒板に提示することで、全体で共有する能够在するようとする。
	7	<ul style="list-style-type: none"> 前時までの学習を振り返り、減法には求残・求補・求差があることを確かめる。 例題を用いて、問題づくりに必要な条件を確認する。 7-2の式になる問題の「きいていること」をつくる。 	<ul style="list-style-type: none"> 減法の問題場面を電子黒板に提示することで、減法の問題には、求残・求差・求補があることを確認できるようとする。 例題の絵を電子黒板に提示することで、問題づくりの条件を確認できるようとする。 発表ノートの資料置き場から言葉や絵を選び、問題文の問い合わせのことばを作ることで、簡単に問題づくりができるようとする。 発表ノートで、問題文の問い合わせのことばを考えることで、問題場面と問題文をつなげられるようとする。
5	8 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> 7-2の式になる問題をペアでつくる。 自分たちが作った問題が適切か、班で確かめ合う。 自分たちが作った問題を見直す。 全体で交流する。 	<ul style="list-style-type: none"> 発表ノートの絵の中から問題場面を見出し、マーキングすることで、問題場面を明確にすらすことができるようとする。 発表ノートの資料置き場から言葉や絵を選び、問題文を作ることで、簡単に問題づくりができるようとする。 発表ノートで、問題づくりをすることで、問題場面と問題文をつなげられるようとする。

7 本時の学習

《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 checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input checked="" 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 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 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 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class(発表ノート)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 発表ノートの絵の中から問題場面を見出し、マーキングすることで、問題場面を明確にできるようにする。 <input type="checkbox"/> 発表ノートの資料置き場から言葉や絵を選び、問題文を作ることで、簡単に問題づくりができるようにする。 <input type="checkbox"/> 発表ノートで、問題づくりをすることで、問題場面と問題文をつなげられるようにする。

(1) 目標

- 問題づくりによる式の読み取りを通して、減法の意味理解を深める。

(2) 協働的な学び

協働の場面	<input type="checkbox"/> 7-2の式になる問題をペアでつくり、問題が適切か、班で確かめ合う。
見方・考え方	<input type="checkbox"/> 問題をつくる中で、減法の場面を数(7と2)の関係や問い合わせのことばに着目して捉える。 <input type="checkbox"/> 絵から減法の場面を見出し、問題場面から問題文を考え、班で確かめ合うことで、式と問題文・ブロック操作をつなげる。

(3) 展開

	主な学習活動	・ICT活用のポイント ☆見方・考え方を働かせるための手立て	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<input type="checkbox"/> 前時の学習を振り返る。 <input type="checkbox"/> 本時の学習課題をつかむ。	•例題を電子黒板に提示することで、減法の問題づくりの条件を確認できるようにする。 •問題づくりの場面を電子黒板に提示することで、学習の見通しを持てるようにする。	電子黒板 タブレット端末 (指) •発表ノート	【関心・意欲・態度】 •学習問題に関心をもち、意欲的に追究している。 (行動観察)

7-2のしきになるもんだいをつくろう

展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 7-2の式になる問題をペアでつくる。 <ul style="list-style-type: none"> ・7-2の式になる問題場面にマーキングする。 ・問題文を考える。 ・ブロックを操作することで確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表ノートの絵の中から問題場面を見出し、マーキングすることで、問題場面を明確にできるようにする。 ・発表ノートの資料置き場から言葉や絵を選び、問題文を作ることで、簡単に問題づくりができるようにする。 ・発表ノートのスライド上で、問題づくりをすることで、問題場面と問題文をつなげられるようにする。 <p>☆問題場面から問題文を考えることで、数(7と2)の関係や問い合わせのことばに着目させる。</p>	電子黒板 タブレット端末(指) ・発表ノート	【関心・意欲・態度】 ・絵から減法の場面を見出し、問題をつくっている。 (発表ノート)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちが作った問題が適切か、班で確かめ合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・チェックシート ・ブロック操作 	<ul style="list-style-type: none"> ・チェックシートを電子黒板に提示することで、確かめ合いの仕方を確認できるようにする。 <p>☆ブロック操作を通して、相手のペアの問題を確かめることで問題文と式・ブロック操作をつなげる。</p>	タブレット端末(児) ・発表ノート	【数学的な考え方】 ・作った問題が適切かどうか班で確かめ合っている。 (行動観察)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちで作った問題を見直す。 		タブレット端末(児) ・発表ノート	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 全体で交流する。 ○ 本時の学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表ノートのスライドを電子黒板に提示することで、全体で問題場面を共有できるようする。 ・発表ノートのスライドを電子黒板に提示することで、いろいろな場面が減法の式に表せることに気付けるようする。 	電子黒板 タブレット端末(指・児) ・発表ノート	【知識・理解】 ・いろいろな観点で、減法の場面を捉えればよいことに気づいている。 (発言・行動観察)

(3) 板書計画

電子黒板		7-2の しきに なる もんだいを つくろう								
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">投影内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導入</td><td>例題の問題文と場面の絵 問題づくりの場面の絵</td></tr> <tr> <td>展開</td><td>問題づくりの場面の絵 チェックシート</td></tr> <tr> <td>まとめ</td><td>発表ノートのスライド</td></tr> </tbody> </table>	投影内容		導入	例題の問題文と場面の絵 問題づくりの場面の絵	展開	問題づくりの場面の絵 チェックシート	まとめ	発表ノートのスライド		<p>もんだいづくり わかっていること1 わかっていること2 きいていること</p> <p>①もんだいに なる ところを みつける ②もんだいを つくる ③ぶろっくで たしかめる ④はんで たしかめる ⑤みんなで かんがえる</p>
投影内容										
導入	例題の問題文と場面の絵 問題づくりの場面の絵									
展開	問題づくりの場面の絵 チェックシート									
まとめ	発表ノートのスライド									

第2学年 国語科 学習指導案

授業者 坂井 敦子

1 学年・組 第2学年1組 26名

2 場 所 2年1組教室

3 単 元 名 「名前を見てちょうだい」

4 目 標

- それぞれの場面の人物の様子を想像し、音読や動作で表現することができる。

5 単元の評価規準

関心・意欲・態度	読む能力	言語についての知識・理解・技能
人物の様子を音読や動作で表現することに興味を持ち、物語を読もうとしている。	<p>場面の様子について、人物の行動を中心に想像を広げながら読んでいる。</p> <p>音読や動作のよいところや改善点を見つけていている。</p>	「誰が」「どうした」に気をつけて、文章を読んでいる。

6 指導計画（全13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"> ・指導者が演じる音読劇を見ることで、グループで音読劇をするという学習の見通しを持つ。 ・全文を通読した後、初発の感想として、お気に入りの文と、その理由を書き、発表する。 (紙のワークシート①) 	<ul style="list-style-type: none"> ・子ども達がそれぞれ選んだお気に入りの文に線を引いたデジタル教科書を提示することで、どの文をみんなが気に入っているかを共有することができるようとする。
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・場面分け（1場面～6場面）をする。 ・場面ごとに話の大体をとらえて書き、発表する。 (紙のワークシート②) 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教科書で、人物や場所を表す言葉やさし絵を提示することで、場面分けをする際の手がかりとともに、全体で場面分けの確認ができるようとする。
2	3	<ul style="list-style-type: none"> ・教科書の行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 ・1場面と2場面の会話文について、音読の仕方を個人で考えて書く。 (紙のワークシート③) ・音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート①) ・ペアでまとめた音読や動作の仕方をもとに、練習する。 ・ペアで全体に発表し、見た人がよいところや改善点を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教科書を提示することで、動作の確認ができるようとする。 ・デジタル教科書を提示することで、会話文の確認ができるようとする。 ・デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようとする。 ・互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようとする。 ・ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようとする。

	<ul style="list-style-type: none"> 教科書の行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 3場面の会話文について、音読の仕方を個人で考えて書く。 (紙のワークシート④) 音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート②) ペアでまとめた音読や動作の仕方をもとに、練習する。 ペアで全体に発表し、見た人がよいところや改善点を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書を提示することで、動作の確認ができるようとする。 デジタル教科書を提示することで、会話文の確認ができるようとする。 デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようとする。 互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようとする。 ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようとする。
2 2 5	<ul style="list-style-type: none"> 教科書の行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 4場面の会話文について、音読の仕方を個人で考えて書く。 (紙のワークシート⑤) 音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート③) ペアでまとめた音読や動作の仕方をもとに、練習する。 ペアで全体に発表し、見た人がよいところや改善点を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書を提示することで、動作の確認ができるようとする。 デジタル教科書を提示することで、会話文の確認ができるようとする。 デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようとする。 互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようとする。 ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようとする。
6 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> 教科書の行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 5場面(1)の会話文について、音読の仕方を個人で考えて書く。 (紙のワークシート⑥) 音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート④) ペアでまとめた音読や動作の仕方をもとに、練習する。 ペアで全体に発表し、見た人がよいところや改善点を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書を提示することで、動作の確認ができるようとする。 デジタル教科書を提示することで、会話文の確認ができるようとする。 デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようとする。 互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようとする。 ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようとする。

	<ul style="list-style-type: none"> 教科書の行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 5場面(2)の会話文について、音読の仕方を個人で考えて書く。 (紙のワークシート⑦) 音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート⑤) 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書を提示することで、動作の確認ができるようになる。 デジタル教科書を提示することで、会話文の確認ができるようになる。
7	<ul style="list-style-type: none"> ペアでまとめた音読や動作の仕方をもとに、練習する。 ペアで全体に発表し、見た人がよいところや改善点を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようになる。 互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようになる。 ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようになる。
2	<ul style="list-style-type: none"> 教科書の行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 5場面(3)の会話文について、音読の仕方を個人で考えて書く。 (紙のワークシート⑧) 音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート⑥) 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書を提示することで、動作の確認ができるようになる。 デジタル教科書を提示することで、会話文の確認ができるようになる。
8	<ul style="list-style-type: none"> ペアでまとめた音読や動作の仕方をもとに、練習する。 ペアで全体に発表し、見た人がよいところや改善点を述べる。 	<ul style="list-style-type: none"> デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようになる。 互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようになる。 ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようになる。
9 ～ 11	<ul style="list-style-type: none"> 場面ごとに考えた音読や動作の仕方を生かして、グループで音読劇の練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 練習の様子をビデオ撮影したものを見ることで、表現を高めることができるようになる。
3	<ul style="list-style-type: none"> 音読劇発表会をする。 	<ul style="list-style-type: none"> グループごとにビデオ撮影したものを見ることで、振り返ることができるようにする。
12 ～ 13		

7 本時の学習

《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 checked="" 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"/> グループの考え方をまとめる <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 checked="" 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 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class(発表ノート) <input type="checkbox"/> SKYMENU Class(動画)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> デジタル教科書を提示することで、学習場面の確認ができるようにする。 <input type="checkbox"/> デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようとする。 <input type="checkbox"/> 互いにビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようとする。

(1) 目標

- 登場人物の様子を想像し、音読や動作で表現することができる。

(2) 協働的な学び

協働の場面	<input type="radio"/> 表現を高めるために、ペアで音読の仕方について話し合ったことを動作もつけて実演し、その動画を視聴して、よかったところや改善点を述べ合う。
見方・考え方	<input type="radio"/> 叙述やさし絵に着目して、登場人物の様子を捉える。 <input type="radio"/> 捉えた登場人物の様子が伝わるような音読や動作の仕方を思考する。

(3) 展開

	主な学習活動	・ICT活用のポイント ☆見方・考え方を働かせるための手立て	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/>前時の学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・4場面の会話文について音読や動作の仕方を考えたことを想起する。 <input type="radio"/>本時の学習課題を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の学習場面を電子黒板に提示することで、内容を想起しやすくする。 	電子黒板 授業用PC ・デジタル教科書	<p>【関心・意欲・態度】 ・前時の学習を振り返り、本当に生かそうとしている。(発言)</p> <p>【関心・意欲・態度】 ・本時の学習課題を確認している。(発言)</p>

えっちゃんときつねと牛が、大男と出あったときの音読やどうさのし方を考えよう

展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 5場面(1)を音読した後、大男と牛の会話や行動を確かめる。 ○ 教科書できつねとえっちゃんの行動が書かれているところに個人で線を引き、動作として全体に発表する。 ○ 個人で考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・音読の仕方を考えて書く。 (紙のワークシート) 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習場面を電子黒板に提示することで、確認できるようにする。 ・本時の学習場面を電子黒板に提示することで、叙述やさし絵の確認ができるようになる。 <p style="margin-left: 40px;">☆きつねやえっちゃんの会話や行動にマーキングすることで、叙述に着目して、音読の仕方を思考することができるようになる。</p> 	<p>電子黒板 授業用PC ・デジタル教科書</p> <p>電子黒板 授業用PC ・デジタル教科書</p>	<p>【関心・意欲・態度】 ・本時の学習場面を確認している。 (行動観察)</p> <p>【読む能力】 ・場面の様子について、人物の行動を中心想像を広げながら読んでいる。 (紙のワークシート)</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ ペアで話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・音読の仕方をペアで話し合い、まとめて書く。 (デジタルワークシート) ○ ペアで練習する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで音読や動作を行う。 ・ペアでよいところや改善点を伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルワークシートに記入し、提出させることで、全体に提示することができるようになる。 <p style="margin-left: 40px;">☆デジタルワークシートを色分けすることで、きつねとえっちゃんの様子を対比して捉えることができるようになる。</p> ・互いに音読や動作の様子をビデオ撮影し、見合うことで、表現を高めることができるようになる。 	<p>タブレット端末 (指・児) ・発表ノート</p> <p>タブレット端末 (児) ・動画</p>	<p>【読む能力】 ・場面の様子について、人物の行動を中心想像を広げながら読んでいる。 (デジタルワークシート)</p> <p>【関心・意欲・態度】 ・人物の様子を音読や動作で表現することに進んで取り組んでいる。 (行動観察)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 全体に発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで音読や動作を発表する。 ・見ている人がよいところや改善点を述べる。 ○ 振り返りシートを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアで記入したデジタルワークシートを提示することで、音読の仕方を全体に示すことができるようになる。 ・記入前の振り返りシートを提示することで、学習の振り返り方を確認することができるようになる。 	<p>タブレット端末 (指) ・発表ノート</p> <p>電子黒板 授業用PC ・振り返りシート</p>	<p>【読む能力】 ・音読や動作のよいところや改善点を見つけている。 (発言)</p> <p>【関心・意欲・態度】 ・個人で振り返りをしている。 (振り返りシート)</p>

(4) 板書計画

<p>学しゅうすること</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 紙のワークシート 2 ペアでの話し合い 3 デジタルワークシート。 4 ていしゅつ 5 れんしゅう 6 ビデオどり 7 ビデオさいせい 8 ペアでよいところやアドバイス 9 ぜんたいはっぴょう 10 ぜんたいでよいところやアドバイス 	<p>牛 「早く帰らなくっちゃ。いそがしくて、いそがしくて。」</p> <p>きつね (じうさ) 後ずさり つぶやいた。ぐるりとおきをかえると、風のように走っていつてしまった。</p> <p>えつちゃん 「あたしは帰らないわ。だって、あたしのぼうしだもん。」(じうさ) むねをはって、大男をきりりと見上げて言った。</p>	<p>大男 木よりも高い。じろりと見下ろした。 あつというまにぼうしを食べた。 したなめずり 「もっと何が食べたいなあ。」</p>
---	--	--

(黒板右側)

電子黒板	
	投影内容
導 入	デジタル教科書
展 開	デジタル教科書 デジタルワークシート (テンプレート)
まとめ	デジタルワークシート (記入したもの) 振り返りシート

第3学年 外国語活動 学習指導案

授業者 多々納 順子
Delando Powell

1 学年・組 第3学年1組 36名

2 場 所 3年1組教室

3 単 元 名 「I like blue. すきなものをつたえよう」(Let's Try 1 Unit 4)

4 目 標

- 多様な考え方があることや、外来語を通して英語の音声やリズムなど日本語との違いに気付き、色の言い方や、好みを表したり好きかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- 自分の好みを伝え合う。
- 相手に伝わるように工夫しながら自分の好みを紹介しようとする。

5 単元の評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力	学びに向かう力・人間性
音声やリズムについて外来語を通して日本語と英語の違いに気付くことができる。 好きなものを尋ねたり、伝えたりする表現に慣れ親しむことができる。	好みについて尋ねたり答えた りして、自分のことを伝えようと している。	相手を意識して進んで、自分の 好みを尋ねたり答えた りして伝え合おうとしている。

6 指導計画（全5時間）

次 時	主 な 学 習 活 動	I C T 活用のポイント
1 1	・多様な考えがあることに気付く。 ・外来語を通して、英語の音声やリズムなど日本語との違いに気付き、好みを表す表現の仕方に慣れ親しむ。(色)	・電子黒板に動画を提示することで世界の子どもたちが描く虹の絵から、物のとらえ方はさまざまであることに気付くことができるようになる。
2	・外来語を通して、英語の音声やリズムなど日本語との違いに気付き、好みを表す表現の仕方に慣れ親しむ。(食べ物)	・言語材料を電子黒板で提示することで、語彙の意味、音声を統合的に理解することができるようになる。 ・タブレット端末を使ってクイズの解答をさせることで、好みを表す表現の仕方に興味・関心を持ち、意欲的に取り組むができるようになる。
	・外来語を通して、英語の音声やリズムなど日本語との違いに気付き、好みを表す表現に慣れ親しむ。(動物) ・既習の語彙を使って自己紹介シートを作る。	・表現の仕方を電子黒板で提示することで、学習への意欲を引き出し、理解を促すことができるようになる。 ・タブレット端末で自分の好きなものや、好きなことの画像を提示することで、聞き手に分かりやすい自己紹介をすることができるようになる。
3 (本時)	・先生の自己紹介の動画を見る。 ・自分の好きなものの画像を示しながら、相手に伝わるように自己紹介をする。	・画像を使った自己紹介を見ることで、自分の発表に意欲を持つことができるようになる。 ・タブレット端末で正しい音声を確認しながら練習ができるようになる。 ・タブレット端末の画像を見ることで、友達の発表を理解することができるようになる。
	・ゲーム「IDスイッチ」をする。	・タブレット端末の画像を見せながら、友達になりきって、他己紹介をできるようになる。

7 本時の学習

《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 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 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 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="radio"/> SKYMENU Class(発表ノート) <input type="radio"/> SKYMENU Class(動画)
ICT 活用のポイント	<input type="radio"/> 電子黒板に資料を提示することで、単語の意味を明確につかむことができるようとする。 <input type="radio"/> 画像を示しながら自己紹介の発表をすることで、自分の好みを友達によりわかりやすく伝えることができるようとする。 <input type="radio"/> 自分との共通点や相違点を比べながら、関心をもって友達の自己紹介を聞くことができるようとする。

(1) 目標

- 自分のことを相手に伝わるように工夫しながら話すことができる。

(2) 協動的な学び

協働の場面	<input type="radio"/> 相手に伝わる発表の仕方について話し合う。
見方・考え方	<input type="radio"/> 自己紹介をするとき、正しい英語、声の大きさ、態度に着目して捉える。 <input type="radio"/> 態度や声の大きさ、動作など、聞き手を意識した表現の仕方を思考する。

(3) 展開

	主な学習活動	・ICT活用のポイント ☆見方・考え方を働かせるための手立て	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<input type="radio"/> Greeting ♪Hello Song <input type="radio"/> Songs & Chants ♪The days of the week ♪The weather song	・DVDを使って楽しい雰囲気で学習を始めるができるようとする。	電子黒板 授業用PC (動画ファイル)	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Let's Try Time 	じこしょうかいの発表名人になろう		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自己紹介の動画を見る。 ○ 発表の手順を知る。 ○ 自己紹介の発表名人の視点を考える。(言い方・聞き方) ○ よく伝わる発表になるよう、ペアで練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> • ○○先生の自己紹介のDVDをみることにより活動へ意欲を高めることができるようする。 <p>☆○○先生のDVDを振り返らせることによって、聞き方を意識して伝えるポイントに気付かせる。</p>	電子黒板 タブレット端末 (指) • 発表ノート	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでの練習を生かして、友達と自己紹介をしあう。 ○ 発表名人の自己紹介をみんなで聞く。 ○ めあてについて個人で振り返る。 		タブレット端末 (児) • 発表ノート	<p>【思考力・表現力・判断力】相手に伝わる発表の仕方について話し合いの中で気づくようにする。(行動観察)</p> <p>【知識・技能】好きなものの言い方、尋ね方、考え方の表現をも用いて話すようする。(行動観察)</p> <p>【学びに向かう力・人間性】相手を意識し、意欲をもって工夫しながら自分のことを伝えようとしている。(行動観察・振り返りシート)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ Greeting • Good-bye Song 		電子黒板 授業用PC • 動画	

使用教材：mpi 「Songs and Chants 歌とチャンツのDVD 1」 「Dream」

(3) 板書計画



第5学年 総合的な学習の時間 学習指導案

(プログラミング学習)

授業者 西本 良太

1 学年・組 第5学年2組 33名

2 場 所 5年2組教室

3 単 元 名 「便利な物の仕組みは、どうなっているのだろう～プログラミング学習～」

4 目 標

- 身の回りの多くのものに、プログラミングが活用されていることを理解するとともに、それらはプログラミングを通して人間が意図した処理を行えることを理解することができる。
- 順次処理、分岐処理、反復処理などを組み合わせて、問題解決の方法を考えることができる。
- 問題解決のために、協働して作業に取り組み、互いの良さを尊重しながら、試行錯誤を通してやり遂げることができる。

5 単元の評価規準

知識・技能【知・技】	思考力・判断力・表現力等【思・判・表】	学びに向かう力・人間性等【学・人】
<p>コンピューターが、自分の生活に生かされていることを見て、どういうところにプログラミングが使われているかを理解できる。</p> <p>様々な処理の役割を知り、処理などを使ったプログラミングができる。</p>	<p>日常生活で経験したことや教科で学習した内容は、いくつかのまとまりに分解できることに気付き、自分なりの判断で分解し、分解した内容を書き出したり、他者に伝えたりすることができる。（動きに分ける）</p> <p>目的に合わせて、必要な要素を自ら見出すことができる。（記号にする）</p> <p>目の前の問題を解決済みの問題と比較し類似性や関係性を適用して問題解決に利用することができる。（一連の活動にする）</p> <p>意図した活動を実行するため、複数の手順を、順次処理、繰り返し処理、条件分岐処理などを利用して組み合わせ、書き出したり、他者に伝えたりすることができる。（組み合わせる）</p> <p>記述した手順が目的に沿ったものかを判断でき、手順に問題がある場合は、その原因と理由を伝え、改善方法を書き出したり、他者に伝えたりすることができる。（振り返る）</p> <p>ものごとの原因と結果の関係を考え、その関係性に気付き、それを筋道立てて書き出したり、他者に伝えたりすることができる。（論理的に考えを進める）</p>	<p>情報機器を失敗を恐れず使って、それらを組み合わせて目的を達成しようとすることができる。（挑戦する）</p> <p>課題を達成するために、試行錯誤を通してやり遂げようとすることができる。（やり抜く）</p> <p>自分や他者の意見やアイデアを尊重し、協働して作業に取り組もうとすることができる。（協働する）</p> <p>目的や使う人を意識したプログラムをデザインして創り出そうとすることができる。（創造する）</p> <p>試行結果が目標と合うかどうかを吟味・評価し、必要であれば原因を考え、解決のための仮説を立てようとすることができる。（改善する）</p>

出典：プログラミングで育成する資質・能力の評価規準（試行版）

（株）ベネッセコーポレーション）

（<http://benes.se/keyc>）（2018年6月にアクセス）

6 指導計画（全5時間）

次	時	主な学習活動	プログラミングのポイント
1	1	<p>〈課題設定〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学年テーマ「imagination」を再確認し、わたしたちの生活を支えている物はどのようなものがあるかを見つけるとともに、便利な物の仕組みはどうなっているのか考えるという学習の見通しを立てる。 	
2	2	<p>〈情報の取得〉</p> <p><u>クイズをつくろう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・二者択一のクイズの仕組みを知り、「問題→正解・不正解」と表示することができるよう考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Scratch を使用して、動き・イベント・見た目を組み合わせて順次処理を行い、「問題→答え」のクイズができるようにする。 ・その時間に学習した内容を活用してペアで話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようする。
2	3	<p>〈情報の取得〉</p> <p><u>ゲームを完成させよう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの仕組みを知り、ロケットが左右に移動することができるよう考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Scratch を使用して、動き・イベント・制御・調べるを組み合わせて分岐処理・反復処理を行い、ロケットを左右に動かすことができるようする。 ・その時間に学習した内容を活用してペアで話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようする。
4	4	<p>〈整理・分析〉</p> <p><u>振り返りシートに整理しよう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・場面ごとに順次処理・分岐処理・反復処理を使い分けるポイントをまとめた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでに学習した内容をどのような場面で活用すればよいかをペアで話し合い、試行錯誤を繰り返しながら整理することができるようする。
3	5 (本時)	<p>〈まとめ・表現〉</p> <p><u>デジタルドリルを完成させよう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・デジタルドリルを完成させるプログラムを考える。 <p><u>便利な物の仕組みはどうなっているのだろう</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・身の回りの多くの物は、人によってプログラミングされていることに気づく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでに学習した順次処理、分岐処理・反復処理を活用して、設定された課題を解決するプログラムを考えることができるようする。 ・今までに学習した内容をどのように活用すればよいかをペアで話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようする。 ・それぞれのペアで考えたプログラムを画面保存した静止画で報告し合うことで、互いの考え方の良さを知ることができるようにする。

7 本時の学習

《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 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 checked="" 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 checked="" 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 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> Scratch
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 自分たちが考えたプログラムをタブレットに入力することで、デジタルドリルをより良いものに改良することができる。 <input type="checkbox"/> 自分たちが考えたプログラムを電子黒板に提示することで、他のペアの考え方を知ることができる。

(1) 目標

- 設定された課題を達成するために、これまでのプログラミング学習を活かしてペアで協力し、プログラムを考えることができる。
- 身近にある便利な物は、人がコンピューターにプログラミングして考えたものであることを理解することができる。

(2) 協働的な学び

協働の場面	<input type="radio"/> デジタルドリルのプログラム内容についてペアで話し合う。
見方・考え方	<input type="radio"/> デジタルドリルの仕組みを記号の組み合わせに着目して捉える。 <input type="radio"/> これまでに習得した処理を応用し、意図した動きにするためにはどんな手順が必要かを論理的に思考する。

(3) 展開

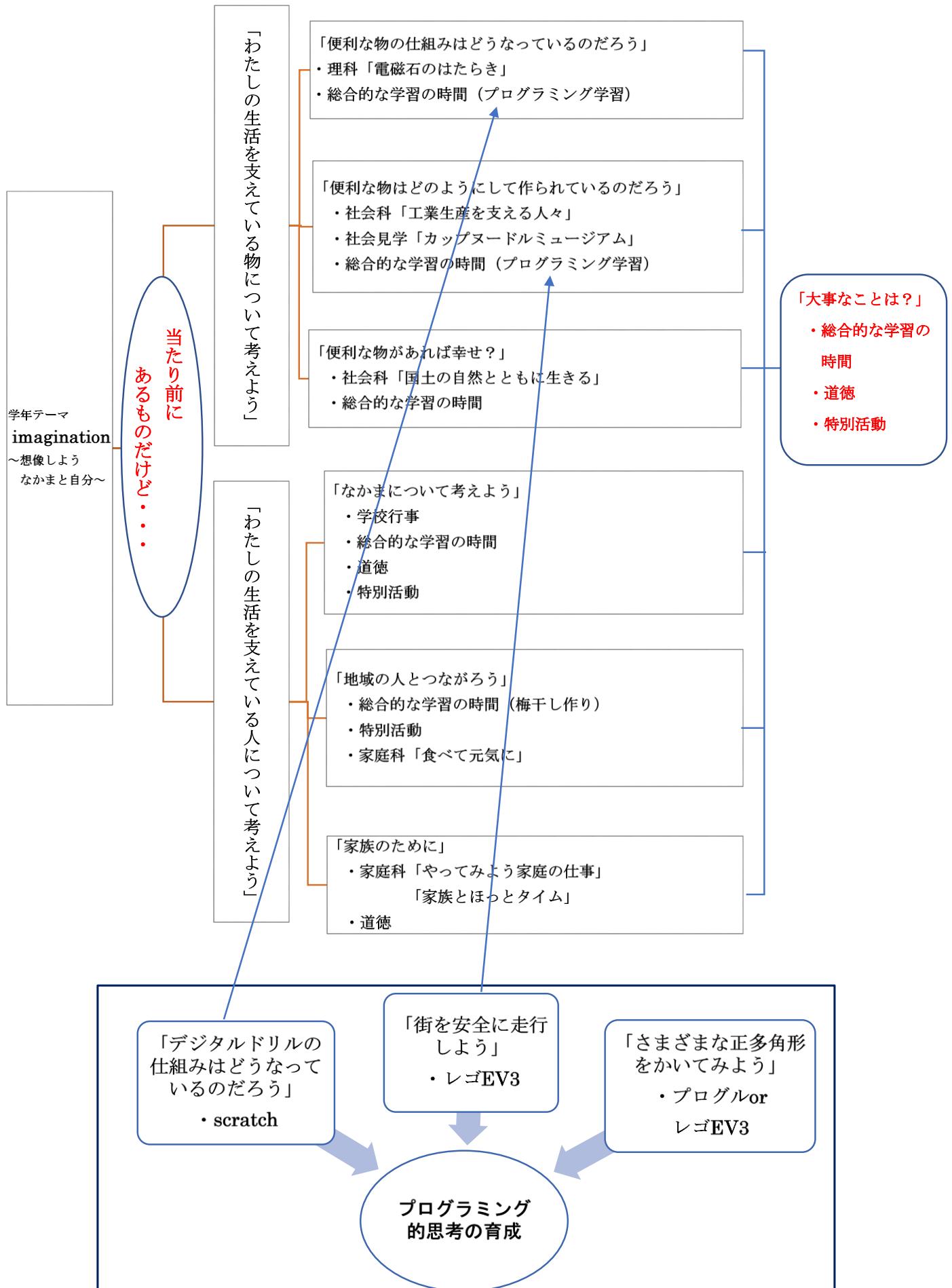
	主な学習活動	・プログラミングのポイント ☆見方・考え方を働きかせるための手立て	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<input type="radio"/> 未完成のデジタルドリルを完成させるという課題をつかむ。 ・教師側が提示したデジタルドリルをより良いものにするには、どのようなプログラミングが必要か考える。 ・正解、不正解が必要。 ・繰り返し使えるものにする。	・教師がScratchで作成した未完成のデジタルドリル(不正解がない・繰り返し使えない)を提示することで、改良点を具体的に気づきやすくし、学習の見通しを持てるようにする。	電子黒板 タブレット端末(指) • Scratch	
ミッション：「デジタルドリル」を完成させよう！				
展開	<input type="radio"/> 前時で整理した振り返りシートを確認し、本時の課題に活かす。	☆振り返りシートを振り返ることで、記号の働きと種類を再確認させる。		【思・判・表】 (一連の活動にする) (振り返る)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ デジタルドリルのプログラムをペアで話し合いながら改良する。 <ul style="list-style-type: none"> ・2~3人ペア 計16班 ・ワークシートに改良するプログラムを考えて図に表す。 <p>→プログラムを考える ↓ タブレット入力・試行 ↓ 改良点を考える</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 改良して作り変えたものを全体で交流し、効率的なプログラムを考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・より早く、簡単に 	<ul style="list-style-type: none"> 順次処理、分岐処理、反復処理を活用して、デジタルドリルを改良することができるようとする。 <p>☆うまくいかなかったときは、振り返りシートに戻って記号の組み合わせについて再考させる。</p>	タブレット端末(児) <ul style="list-style-type: none"> • Scratch 	(組み合わせる) 【学・人】 (やり抜く) (協働する)
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の活動を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・自分の感想をワークシートにまとめる。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 便利な物の仕組みについての自分の考えを持ち、本単元についてまとめる。 <ul style="list-style-type: none"> ・実際にデジタルドリルを開発している人の話を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> 各班のプログラムを提示し比較することで、より簡単により早くプログラムを組み合わせる良さに気づくようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ペアで考えたプログラムを振り返ることで、論理的に考えることや協力することの大切さなどに気づくことができるようする。 <ul style="list-style-type: none"> 実際にデジタルドリルを開発している人の話を聞くことで、使う人のことを考えたプログラムを創り出すために、工夫や努力があることに気づかせる。 1時と本時の考えを比較することで、身近にある便利な物は、人がコンピューターに命令して動かしていることに気づかせる。 	電子黒板 タブレット端末(児) <ul style="list-style-type: none"> • Scratch 	【学・人】 (創造する)

(4) 板書計画

電子黒板		◎「デジタルドリル」を完成させよう！
		完成させるには？ 不正解、くりかえし
導 入	投影内容 未完成のデジタルドリル	○順次処理→ ○分岐処理→ ○反復処理→
展 開	各ペアのプログラム	→ 考える ↓ 入力・試行 ↓ 改良
まとめ		〈本単元のまとめ〉 身近にある便利な物は、人の努力や工夫によって作られている。

5年 総合的な学習と教科・領域との関連



第6学年 社会科 学習指導案

授業者 佐野 ちなみ

1 学年・組 第6学年2組 29名

2 場 所 6年2組教室

3 単 元 名 「全国統一への動き」

4 目 標

- 戦国時代の世の中が統一されていく様子に関心をもち、信長、秀吉、家康のはたらきを調べ、全国統一に果たした役割を理解することができる。

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
全国統一への動きに 関心をもち、信長、秀 吉、家康の業績につい て意欲的に調べようと している。	全国統一がどのように進め られていくのかについて学習 問題を考え、表現している。 信長、秀吉、家康の業績を比 較したり関連付けたりしなが ら、それぞれが行った政治の特 徴を考え、表現している。	信長、秀吉、家康 の業績を、教科書や 資料を活用して調 べ、まとめている。	信長、秀吉、家康の 業績と、全国統一に果 たした役割を理解して いる。

6 指導計画（全7時間）

次 時	主 な 学 習 活 動	ICT活用のポイント
1 1	・長篠の戦いの絵図から気づいたことを話し合 い、戦国の世の中になった経緯を調べて、学 習問題をつくる。	・絵図を児童のタブレット端末に配付すること で、一人一人が細かいところまで確認し、気 づいたことをすぐに書き込めるようする。
2	・信長が全国統一を目指して行った業績を調べ、 当時の人々の思いや信長の果たした役割を考 える。	・信長のはたらきを発表ノートに整理すること で、業績やそれによる影響を視覚的に捉えら れるようする。 ・NHKforSchool を見ることで、時代背景を捉 えられるようする。
	・秀吉が全国統一を目指して行った業績を調べ、 当時の人々の思いや秀吉の果たした役割を考 える。	・秀吉のはたらきを発表ノートに整理すること で、業績やそれによる影響を視覚的に捉えら れるようする。 ・NHKforSchool を見ることで、時代背景を捉 えられるようする。
	・家康が行った業績を調べ、当時の人々の思い や家康の果たした役割を考える。	・NHKforSchool を見ることで、時代背景を捉 えられるようする。
	・全国統一における家康のはたらきが、信長と 秀吉のはたらきとどのように結びついている かを考える。	・発表ノートにまとめている資料を活用するこ とで、三武将の結びつきを視覚的に捉えられ るようする。 ・班で出た意見を発表ノートにまとめることで、 考えたことを可視化し、発表することができ るようにする。

7 本時の学習

《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"/> グループの考え方をまとめる <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 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU(発表ノート)
ICT 活用のポイント	<input type="checkbox"/> 発表ノートにまとめている資料を活用することで、結びつきを視覚的に捉えられるようにする。 <input type="checkbox"/> 班で出た意見を発表ノートにまとめることで、考えたことを可視化し、発表することができるようとする。

(1) 目標

- 全国統一における家康のはたらきが、信長や秀吉のはたらきとどのように結びついているかを考えることができる。

(2) 協働的な学び

協働の場面	<input type="radio"/> 家康のはたらきは、信長、秀吉のはたらきとどのように結びついているのか話し合う。
見方・考え方	<input type="radio"/> 家康の政治の進め方を信長や秀吉のはたらきに着目して捉える。 <input type="radio"/> 信長、秀吉と家康のはたらきを関係づけて、家康の政治の進め方について思考する。

(3) 展開

	主な学習活動	・ICT活用のポイント ☆見方・考え方を働かせるための手立て	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<input type="radio"/> 前時の学習を振り返る。 ・家康のはたらきを想起する。 <input type="radio"/> 「天下もちのうた」を知る。	•「天下もちのうた」を提示することで、本時の学習問題に繋げられるようにする。	電子黒板 タブレット端末 (指) •SKYMENU 発表ノート	

家康のはたらきは、信長、秀吉のはたらきとどのように結びついているのだろう。

展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 家康のはたらきについて、信長、秀吉のはたらきと結びつけて考える。 ・それぞれの観点について個人で考える。 <ul style="list-style-type: none"> 1・2班…宗教について 3・4班…外国との関わりについて 5・6班…身分について 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表ノートにまとめている資料を活用することで、結びつきを視覚的に捉えられるようにする。 <p>☆信長、秀吉のはたらきと同じところや違うところに着目させる。</p>	タブレット端末 (児) ・SKYMENU 発表ノート	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 同じところや違うところの理由を4~5人班で共有する。 	<p>☆信長、秀吉、家康のはたらきを観点ごとにまとめた表を発表ノートで配付し、3人の中で結びつきがあるはたらきに着目させる。</p>	タブレット端末 (児) ・SKYMENU 発表ノート	<p>【知識・理解】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・信長、秀吉と家康が行ったはたらきを関係づけることができる。(グループ活動)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 班で話し合ったことを全体で発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・観点ごとにまとめた表にマーキングを行うことで、同じところや違うところを視覚的に捉えられるようする。 		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 家康のはたらきは、信長、秀吉のはたらきとどのように結びついているのか話し合い、発表ノートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・班で出た意見を発表ノートにまとめることで、考えたことを可視化し、発表することができる。 		
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 班で話し合ったことや他の班の発表をもとに、家康のはたらきは、信長、秀吉のはたらきとどのように結びついているのかをまとめる。 	<p>☆それぞれの班でまとめた発表ノートをもとに、家康の政治の進め方について、信長と秀吉のはたらきと関係づけて書くよう助言する。</p>		<p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全国統一における家康のはたらきが、信長や秀吉のはたらきとどのように結びついているかを考えることができる。(ノート)

(4) 板書計画

家康のはたらきは、信長、秀吉のはたらきとどのように結びついているのだろう。				
電子黒板		信長 秀吉 家康		
導入	投影内容	宗教	キリスト教保護 仏教 (比叡山延暦寺・一向宗)	キリスト教禁止 一向宗をおさえる
展開	・天下もちのうた	外国との 関わり	南蛮貿易 (スペイン・ポルトガル)	貿易継続 朝鮮出兵(中国(明))
まとめ	・グループで話し合ったことをまとめたスライド	身分	楽市楽座 閑所の廃止	朱印船貿易 朝鮮に使者を送る (交流再開)
				大名(江戸幕府のしきみ) 武家諸法度
<p>[まとめ] 家康は、信長や秀吉のはたらきを工夫して受け継いだり、失敗から学んだことを活かしたりして政治を行った。</p>				

