

# 第6学年 社会科（プログラミング教育）学習指導案

## 1 単元名 全国統一への動き

### 2 単元の目標

- キリスト教の伝来、織田信長・豊臣秀吉の天下統一を手掛かりに、戦国の世が統一されたことを理解するとともに、各種の基礎的資料を通して、情報を適切に調べまとめる技能を身に付ける。
- 織田信長・豊臣秀吉・徳川家康の政治の特色、出来事や人物の関連や意味を多面的に考えるとともに、その時代の社会に見られる課題を把握し、歴史を学ぶ意味を考え、考えたことを説明したり、話し合ったりする。
- 織田信長・豊臣秀吉・徳川家康の全国統一について、主体的に学習課題を解決しようとする態度や、考えたことをこれからの自分の生き方に生かそうとする態度を身に付けるとともに、多角的な思考や理解を通して、日本の歴史や伝統を大切に国を愛する心情を養う。

### 3 本時の学習

#### (1) 目標

自分が織田信長だったらと考えて、全国統一をシミュレーションしたり、それをもとに話し合ったりすることを通して、織田信長が全国統一に向けて行った政治の特徴を捉える。

#### (2) プログラミングを取り入れる効果

その時代の主な情報（勢力・まち・外国との関係 等）をもとに、織田信長の全国統一までの手順をシミュレーションすることにより、織田信長の功績や行ったことの意図やねらいをより理解することができるとともに、想像力や表現力を高めることができる。

#### (3) 展開

学習活動	指導上の留意点
1 前時までの学習を振り返り、本時のめあてを確認する。 (5分)	・これまでの進捗状況を確認することを通して、本時のめあてをつかむことができるようにする。
織田信長がどのように全国統一したのか考えよう	
2 グループで、織田信長の天下統一までの手順をシミュレーションする。 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前単元「武士の政治が始まる」で行った活動を想起するよう促すことにより、本時の活動方法を確認したり、興味を高めたりする。</li> <li>・意図的なグループでの活動を設定したり、その時代の主な情報を手引きしたりすることにより、情報をもとに進んで話し合うことができるようにする。</li> <li>・他者の考えに対して、質問や感想を伝え合う時間を設けることにより、自己の考えを広げ、深めたり、織田信長の功績について理解していったりすることができるようにする。</li> <li>・発表した内容を整理して板書することを通して、織田信長が行ったことを多角的に捉えることができるようにする。</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> ロイロノートを用いて発表するよう指示することにより、工夫して他者によりよく伝えることができるようにする。</li> <li>・キーワードを提示し、自分自身の言葉でまとめるよう指示することにより、織田信長の功績について理解を深めることができるようにする。</li> <li>・本時の学習を振り返る時間を設け、本時の学びの過程について振り返るとともに、これからの学びへの意欲を高めることができるようにする。</li> </ul>
3 発表したり、話し合ったりする。 (15分)	
4 本時のまとめをしたり、振り返ったりする。 (5分)	

### 4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	話し合いや資料等から織田信長が全国統一に向けて果たした役割について多面的に捉えている。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	意図的なグループを設定したり、「鉄砲」「キリスト教」などのキーワードを提示したりする。

# 実践事例報告【第6学年 社会科】

## 1 授業の様子



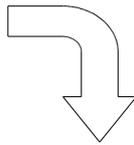
「ロイロノート」を活用し、自分の考えを整理・表現する社会科の実践を行った。

「ロイロノート」は、考えをカードに表出し、つなげたり、シンキングツールを用いてまとめたりすることで思考を可視化し、整理することが可能となるアプリである。

本実践では、織田信長が、どのように全国を統一していこうとしたのか自分が織田信長になったつもりでシミュレーションする活動に取り組んだ。



① まずは一人で

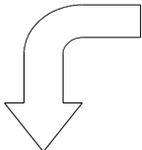


前時に、当時の勢力図や、一向宗について、外国との関係など諸条件を示した。それをもとに、全国を統一していくために必要なこと(もの)をカードに書き出していった。一つのカードに一事項書くことにし、まずは、一人で取り組んだ。

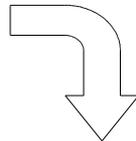
本時は、前時の活動を確認をしたあと、どの順番で行っていくのか考え、作ったカードをつなげていった。この活動は、班で行った。友達のことを共有したり、話し合ったりすることを通して、自分になかったカードを増やしたり、新たなカードを作成したりしていた。

その後、できたものを、班ごとに発表して全体で共有した。

② 次に友達と



③ 全体で共有



全体で考えを共有する際には、作成したものを指導者が作成した「提出箱」に提出する。そして、指導者から配信したり、共有を可能にしたりすることで、子どもが持つタブレットの画面上に友達が作成したものが現れ、それを見ながら発表を聞くことができる。自分の手元で見ることができるので、見にくさが軽減され、集中して発表をきくことができた。

「ロイロノート」は、どの操作も簡単にでき、使い始めたときから操作に関する困り感は少なかった。また、簡単にカードを作成したり、つなげたり、まとめたりできるため、子どもの思考が可視化され、整理したりすることができたと考える。

④ 指導者による説明

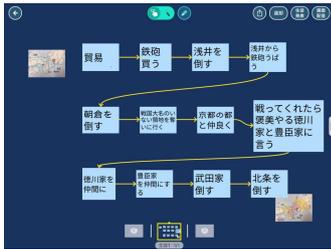


⑤ 振り返り



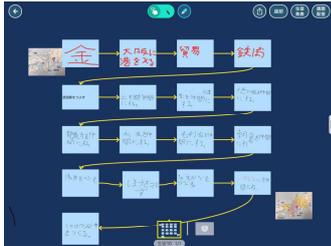
## 2 子どもの反応

【完成した図】

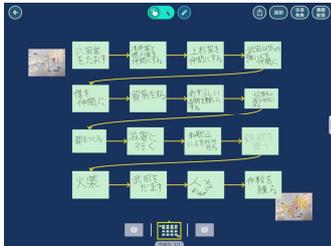


【本時の振り返り】

タイトル 信長の動きを考えてみて、  
織田信長は、全国統一のために徳川家を仲間  
にしたり、浅井などを倒したりして、私た  
ちの班で考えたことと、結横同してして、鉄  
砲や、安土桃山時代は、このころに、できた  
ものなということを知りました。



タイトル 全国統一への重カキ  
織田信長はキリスト教を許可したり、堺を支  
配をしたりしたから、いろいろな戦いで勝つ  
たことがわかりました。自分たちが作ったの  
と全然ちがっていただけ少しははっていたの  
うれしかたです。



タイトル 全国統一への重カキ  
私は今日の授業で、ガビエルや僧を仲間にする  
のもいいなあと思いました。また、武田以外  
の強い人を仲間にして武田をたおす方法を  
みんな考えているんだと思いました。また、  
ほうひをあげるというのもいいと思いました。

## 3 授業の成果と課題

タブレット操作に関しては、社会科以外の教科等で使用したり、家庭で使用したりしている経験もあり、抵抗を感じずに使用していた。「ロイロノート」は、今回の単元で初めて利用するアプリであったが、子どもたちのタブレット使用経験に加えて、アプリの使いやすさもあって、全員が難なく使いこなせていた。はじめは、カードがつながっていくことに面白さを感じていたようであるが、使っていく内に、思考が整理されていくことにも面白さを感じ始めていたように思う。

「ロイロノート」を用いてしたことは、ツールの手伝いを借りながら思考を可視化することである。本実践では、自分が織田信長だったらと考え、設定されたスタートからゴールまでにどのようなことを行うのか、することをカードにして並び替えていった。カードを作成し並び替えることは実際に紙を用いてすることももちろんできるが、「ロイロノート」を用いることにより、友達と考えを共有したり、自分と友達の考えを比較したりすることが容易にできるというよさがあった。また、一つの画面上で比較しながら、修正することも速く簡単にでき、思考を整理していくことに大変役立った。何よりも、友達の助けも借りながら整理されていく思考を、可視化できたことが、「ロイロノート」を用いたよさだと考える。また、単に織田信長のしたことや成果を調べまとめるよりも、思考を通して得た知識は、エピソード記憶としてより定着する知識となったのではないかと考える。

本実践では、例えば、「貿易をする」→「鉄砲を買う」など、カードをつなげていくだけであったが、今後は、よりプログラミング的思考力を高めていくことができるように、よく似た内容をグルーピングし名前を付け整理するなどの活動も取り入れていきたい。

