

## 6 第6学年社会科

(1) 単元名 天下統一への動き

(2) 指導案

### 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 単元の見込み

キリスト教の伝来、織田信長・豊臣秀吉の天下統一、徳川家康の江戸幕府の始まりについて、天下統一の様子、政策の意図、業績やエピソードを、資料を活用して調べ、戦国の世が統一され、江戸幕府による政治が始まったことを考えるようにする。

3 本時の学習

(1) 目標

信長・秀吉・家康の中から選んだ武将が全国統一にむけて行った動きや政策を自分なりにプログラムするなかで、その政策の意図を理解するとともに、分かりやすく表現することができる。

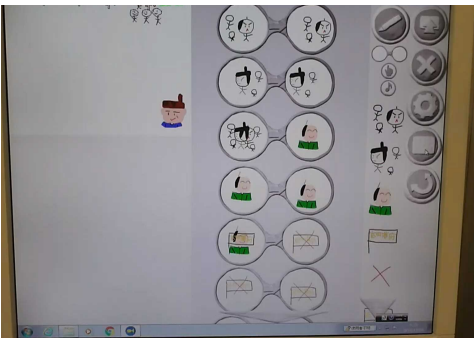
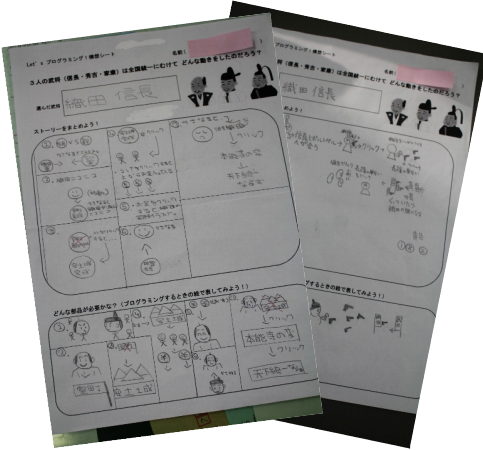
(2) 展開

学習活動	指導上の留意点（◇評価）
1 本時のめあてや学習課題を確認する。	・本時のめあてを確認し、活動への意欲を高める。
3人の武将が全国統一にむけて、どのような動きをしたのかまとめよう	
2 自分が選んだ武将が全国統一にむけて行った動きのプログラムについて考え、話し合う。	・構想シートをもとに、グループで意見を交換し、自分がどのようにプログラミングをしていくのか考えさせる。 ・友達の意見を参考にし、自分の構想を変えてもいいことを助言する。
3 プログラムを入力する。	・途中でアドバイスタ임을設け、他のグループの友達とも意見交換できるようにする。 ・お互いのプログラムのよさを認め合えるようにし、工夫しているところを称賛する。
4 友達のプログラムを見て、工夫しているところや、気付いたところを発表する。	◇自分が選んだ武将の全国統一への動きを、分かりやすく自分なりにプログラムする中で、その武将が行った戦いや政策の意図に気づいている。 ・本時の活動を振り返り、分かったことや思ったことを発表させ、次時への意欲を高める。

(3) 評価及び指導の手立て

「十分満足できる」と判断できる状況	自分が選んだ武将の全国統一への動きを、分かりやすく自分なりにプログラムする中で、その武将が行った戦いや政策の意図への理解を深めている。
「おおむね満足できる」状況にするための手立て	自分が選んだ武将がどのように全国統一にむけて歩いていったか再度確認できるような助言をしたり、友達のプログラムを参考にさせたりすることにより、自分なりに表現することができるようにする。

### (3) 授業について



6年生社会科では、織田信長、明智光秀、豊臣秀吉の中から、選んだ武将の「天下統一への動き」がよくわかるようプログラミングした。2年生の生活科と同様に、「天下統一への動き」の学習のまとめの段階にプログラミング学習を位置付け、学習内容の定着を図った。子どもたちは、まず、それぞれ自分なりのテーマのもと、どのようなプログラムを作るか構想し、構想シートにまとめた。そして、構想シートを基に、必要な部品を作り、プログラムの動きを工夫しました。

織田信長とポルトガル人が出会い、鉄砲を得ることにより、戦の様子が変わってきたことをプログラミングする子どもも、織田軍と今川軍が戦い、その後室町幕府を滅ぼした動きをプログラミングする子どもなど、それぞれ自分のテーマのもと、既習の知識を関連付け、プログラミングしていた。左右から動いてきた部品があたったところで変化し下に動くなど、天下統一への動きがよく分かるよう工夫していた。

これらの活動を通して、それまで点であった個々の出来事を結び付け、歴史の流れとして捉えることができた。年表を書くことでは味わうことのできなかったであろう歴史の流れを、楽しい形で学ぶことができたのではないかと考える。また、作ったプログラムを見せながら、より分かりやすく一連の流れを表現するために、どのようにプログラミングしたのか説明する活動も大切にしました。

### (4) 授業研究会について

プログラミングすることにより、知識と知識を結び付けることができ、深い学びとなっていた。学習内容の定着の上でも、大変効果的であるという意見が出された。

また、個別の支援の在り方やプログラミングについて、どう評価すればよいのかが話題となった。6年生の友達の作品をもとにルーブリックを作成することにより評価基準が明確になることが、支援につながるという意見があった。

### (5) 成果と課題

社会科単元「天下統一への動き」の授業にプログラミング活動を位置付けることにより、単語として覚えていた歴史用語を、つながりとして理解することができ、一人ひとりの学びが深まっていった。子どもたちも意欲的に取り組み、理科や国語など他教科でもプログラミングをしてみたいという声も聞かれた。しかし一方で、歴史をプログラミングするには、歴史の知識を十分に理解しておかなければならないと感じた。プログラミングすることにより知識が深まり学力の定着を図ることができるという面もあるが、同時にプログラミングするために知識を持っておかなければならないという面もあることを強く感じた。より論理的にさまざまな事柄を捉えていけるよう、歴史をはじめ日々の授業を見直していきたい。