

小学校第4学年 社会科（学校図書館教育） 学習指導案

平成23年9月27日（火）第6校時

宇城市立豊福小学校 図書室

指導者 教諭 村田 典代

1 単元名

きょう土につたわるねがい「古い道具と昔の暮らし」（東京書籍4年下）

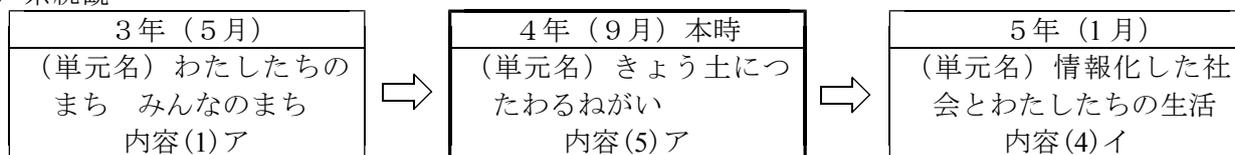
2 単元について

(1) 単元観

本単元は、昔の道具とそれらを使っていたころの人々の生活や地域の発展に尽くした先人の働き、また、文化財や年中行事を具体的に調べて、地域の人々の生活が移り変わってきたことを理解することをねらいとしている。

見学でわかったことを基にさらに、図書資料やインターネットを活用して調べたり、収蔵庫で展示されている資料の画像を活用したり、デジタルカメラで児童自らが撮った画像を使って調べたことをまとめたりする活動を通して、今と昔の道具や暮らしの違い、当時の人々の願いや思いについて考えさせるようにする。このことで本単元の目標を達成しながら情報を探す力、取り出す力、まとめる力、及びICTの基本的な操作スキルの向上を図っていく。

(2) 系統観



(3) 児童観

- 本学級の児童は、3年生の学習で自分たちの住んでいる地域やその暮らしを支えている仕事や人々について学んできており、3分の2以上の児童が社会の勉強は好きだと答えている。
- 昔の道具については実際に見たり、本で見たり、テレビで見たりしたことのある児童が30人いた。しかし、ほとんどの児童がこれまでの道具の移り変わりについて知らない。
- 8割の児童が、調べ学習の際、図書室を使うと探したいものが見つかるかと答える一方で、調べるための必要な本がどこにあるのか、どの本に書いてあるかについてわからないとする児童が多い。
- デジタルカメラについては、ほとんどの児童が家庭で使ったことがある。しかし、その画像を自分でプリントアウトした経験のある児童はいない。
- これまで、理科の勉強でインターネットを使って調べたり、パソコンの動画を見て学習したりしたことがあるが、自分で文字入力をしたことのある児童は12名で、ローマ字表を使わずに入力できる児童は5名である。

(4) 指導観

- 資料などを共通理解させる際は、プロジェクターやパソコンなどを使い、児童が捉え易いようにする。
- 課題追究を苦手とする児童に対しては、グループ学習を取り入れ、みんなで解決できるようにする。
- 道具については、6つの項目に絞り、グループ毎に課題を決め調べさせる。

Cプロジェクト 情報活用能力の育成の視点から

- 道具の移り変わりについて調べたり、まとめたりする学習過程において情報機器を使うようにしICTの基本的な操作スキルを育成する。
- 県の収蔵庫の見学のほか図書資料やインターネットで昔の道具について情報を集めるようにさせる。
- インターネット閲覧やデジタル機器などの使い方についてはT T体制で授業に臨み、個別の対応や助言ができるようにし、全員がコンピュータに慣れ親しめるようにする。
- デジタルカメラで撮った写真や絵は、児童がプリントアウトし、絵カード作成に利用させる。
- 次年度に生かすために、引用した出典をカードに記録させる。

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	○先人が身近な地域の人々の生活を向上させるために工夫や努力をしてきたことを理解し、そうした歴史を持つ自分たちの地域に対する誇りと愛情を持つようにする。 ○県の収蔵庫見学や図書・インターネットを使い道具などを調べる活動を通して、情報活用能力を育成するとともに、先人が生活を向上させてきたことや今と昔のくらしの違い、昔の人の苦心について考える。
関心・意欲・態度	古い道具やその使い方、当時の生活の様子を進んで調べ、現在の自分たちの歴史的背景に関心を持っている。
思考・判断・表現	昔と今の道具の違いから、昔と今の生活の違いや当時の人々の願いについて、具体的に考えている。
観察・技能	古い道具調べをすることができ、そこでわかったことや自分で考えたことを、カードや年表に工夫して表現している。
知識・理解	地域の人々のくらしが変化していることや、人々がよりよいくらしを願ってきたことを理解している。
情報活用の実践力	①インターネットを閲覧して昔の道具についての情報を得ることができている。 ②昔の道具をデジタルカメラで記録したり、画像を印刷し絵カードを作ることができている。

4 指導・評価の計画（8時間取扱い 本時7/8）

次	時	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点 ※Cプロジェクトの視点から	評価基準(基準B)(評価方法)
1	1 2	○身の回りの古い道具の使い方、使い方をお年寄りに聞き、ノートに書き出し発表し合う。	・身近なお年寄りの方から古い道具の使い方を聞くことを通して、道具に込められた願いや知恵に気付かせる。	関心・意欲・態度 (聞き取りメモ) 古くから残る暮らしに関わる道具について進んで聞き取りをしている。
2	3 4 5	○古い道具にはどんなものがあるか、どんなことに使ったのか収蔵庫で調べる。 ○古い道具にはどんな工夫があるか体験し、昔の人々の知恵に気付くようにする。	・地域にある収蔵庫を訪ね、古い道具について調べさせる。 ※デジタルカメラで記録させる。 ・古い道具を実際に体験することで、道具の使い方を知り、昔の人の苦労や工夫に気付かせる。	知識・理解 (見学カード) 古くから残る暮らしに関わる道具、それらを使っていたころの暮らしの様子を見学カードに書いている。 情報活用の実践力① (デジタルカメラ) 昔の道具をデジタルカメラで記録している。
3	6	○古い道具についての資料や情報を集める	※図書室へ行って必要な本を探したり、ほしい情報をインターネットで見つけたりさせる。 ・引用した資料の出典をカードに記録させる。	思考・判断・表現 (カード) いづろ使われていたか、地域の人々の生活の今昔の違いや変化、人々の生活の知恵などを調べカードにメモしている。 情報活用の実践力② (カード) インターネットを閲覧して昔の道具についての情報を得ることができている。
4	7 (本時) 8	○古い道具についての移り変わりを絵カードにまとめ、年表を作る。	・古い道具を絵カードに整理しながら、道具や生活の移り変わりを理解させる。 ※デジカメで撮った画像をプリントアウトして絵カードに貼り付けたり、引用した資料の出典を明記させたりする。	観察・技能 (絵カード) 見学で調べたことを基に古い道具についての絵カードを作成し年表にまとめている。 情報活用の実践力② (絵カード) 画像を印刷して絵カードを作ることができている。

5 本時の学習

(1) 目標

昔と今の道具の変化を調べるために、古い道具を絵カードに整理することができる。

(2) 評価基準 情報活用の実践力②(絵カード)

(基準B) 観察・技能(絵カード等) 今までの見学で調べたこと(見学カード)を基に古い道具について絵カードにまとめている。

情報活用の実践力②(絵カード) 周囲と協力して画像を印刷し、絵カードを作ることができる。

(基準A) 観察・技能(絵カード等) 今までの見学で調べたこと(見学カード)を基に古い道具についてパソコンから画像を取り込み、絵カードにまとめている。

情報活用の実践力②(絵カード) 自力で画像を印刷し、絵カードを作ることができる。

(3) 展開

過程	学習活動【学習形態】	主な発問・指示等	指導上の留意点及び評価 ※Cプロジェクトの視点	備考
導入 5分	1 前時の学習を振り返り、本時のめあてを確認する。【一斉】	○どんな道具を絵カードにまとめますか。	○道具の名前を発表させる。	写真 教科書 見学カード等
展開 35分	2 学習課題に取り組む方法を理解する。 (1) 道具の変化を調べるための方法を確認する。【一斉】 (2) 絵カードの作り方を確認する。【一斉】	○今日は、今まで調べた道具を絵カードにまとめたいと思います。 ○見学カードにメモした項目を教えてください。 ○画像の取り入れ方を説明します。	○絵カードの例を掲示して、意欲を持たせる。 ○絵カードは、教科書P54「まなびかたコーナー」を参考にし、絵や写真、道具の名前、どこで見たものか、使い方や特徴、気付きを書くことを押さえる。 ※画像の取り入れ方を確認する。 ○画像の取り込み方がわからない児童については、グループで教え合ったり担任か介助に尋ねるように助言する。 ※見学カードなどから必要な事柄を取り出し、絵カードにまとめさせる。 ○パソコン使う人、絵や文を書く人をグループ毎に確認して、作業に取り組ませる。 【評価：観察・技能(絵カード)】 【評価：情報活用の実践力②(絵カード)】	絵カード 図書資料
	3 今まで調べた古い道具を見学カードなどをもとに絵カードにして表す。 【グループ】 ・あかり・暖房器具 ・アイロン・洗濯機 ・はがま・かまど	○パソコンから画像を取り込んだり、見学で調べたことや図書資料で調べたことを基に古い道具を絵カードにまとめましょう。 ○グループ毎にパソコンを使う人、カードに書き込む人を決め、絵カード作りに取り組みましょう。	○パソコンを使う人、カードに書き込む人を決め、絵カード作りに取り組みましょう。 <B基準に達しない児童への手立て> グループで教え合ったり、担任に方法を尋ねたりしてまとめるようにする。パソコンの使い方については、個別に介助する。	パソコン プリンター
整理 5分	4 絵カードを基に古い道具について発表し合う。 5 本時のまとめをする。【一斉】	○今日できた絵カードを基に古い道具について説明してください。	○どこまで作業が進んだかを確認し、次時に生かす。	各自の 絵カード

