日文教育資料［小学校社会］

小学社会

社会科 NAVI+

ナビプラス

教科書QRコンテンツ編

令和６年度版『小学社会』
教科書QRコンテンツ わたしの指導提案

本資料は、一般社団法人教科書協会
「教科書発行者行動規範」に則り、
配布を許可されているものです。

日文の新版教科書情報
詳しくはWebへ!
日文 検索

※本冊子掲載二次元コードのリンク先コンテンツは
予告なく変更または削除する場合があります。

令和６年（2024年）度版小学校社会科
内容解説資料として扱われます。

未来をになう子どもたちへ
日本文教出版

わたしならこう使う！

わたしの指導提案 QRコンテンツ ワークシート編

自分の考えを深めよう

関西学院初等部　宗實直樹

３年第３大単元「安全なくらしを守る」では、地域の安全を守るために連携して行われる消防署・警察署それぞれの「緊急の対処」と「未然の防止」について学習します。仕事の内容上、消防の仕事では「緊急の対処」に焦点をあて、警察の仕事では「未然の防止」に焦点をあてて学習を進めるとよいでしょう。「緊急の対処」「未然の防止」、どちらかに重点を置き、効果的な指導になるように工夫することが肝要です。

消防署	緊急の対処 ７時間		未然の防止 ２時間
警察署	緊急の対処 １時間	未然の防止 ４時間	

また、上図のように、消防署の仕事と警察署の仕事のどちらかに重点を置きながら単元を構成することも重要です。上図では、消防署の仕事に重点を置いて学習し、そこで得た知識や視点を生かしながら警察署の仕事の学習を進めるようにします。

また、本単元は、学習指導要領上、選択・判断するべき場面がはじめて出てくる単元です。学習したことをもとに、地域の人々が行っている火災予防、交通安全や防犯などに関わる活動の中から、地域社会の一員として自分たちに協力できることを考えたり、自分自身の安全を守るために日頃から心掛けるべきことを選択・判断したりします。例えば、火災防止や事故防止の標語やポスターを作成したり、日頃の生活の中で気をつけるべきことを話し合ったりする活動が考えられます。

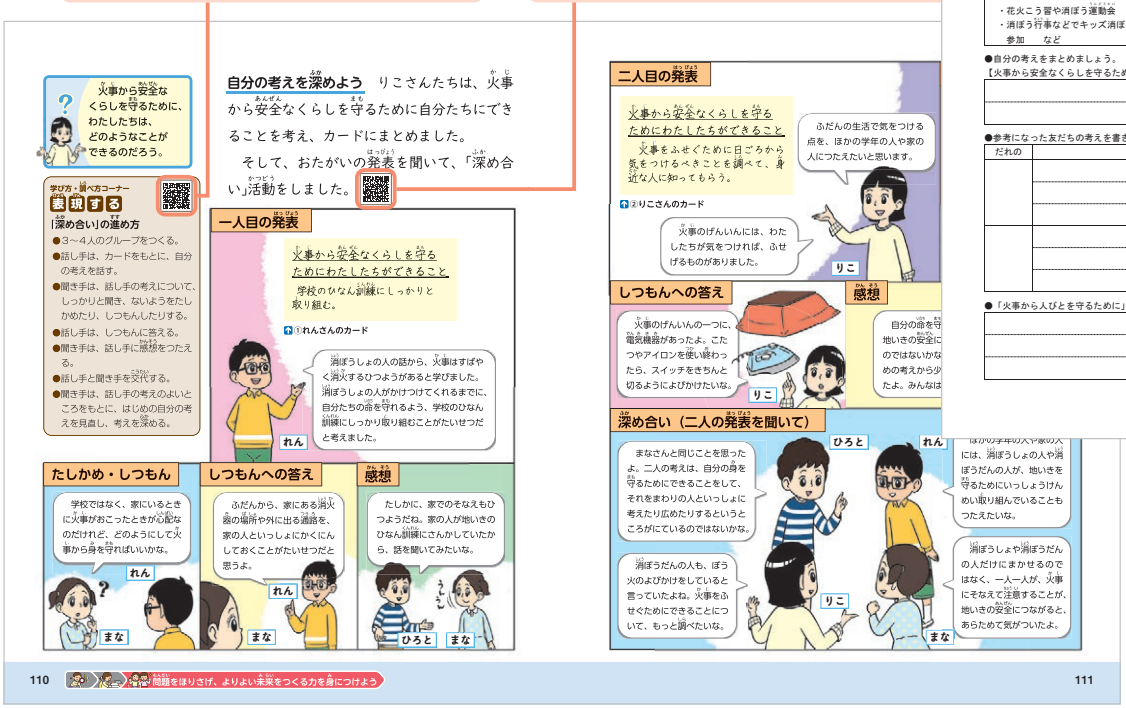
自分が選択・判断したことを話し合う際、**ICT 機器の共有機能を使って他者と比べながら**考えを深めたり議論したりすると効果的です。

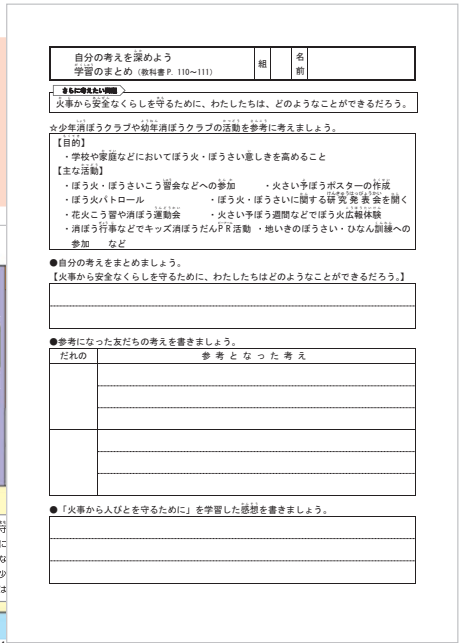
シミュレーション（学び方・調べ方コーナー）

コーナー内の各項目と、本文ページの関連する箇所の対応関係を示すことができます。

ワークシート（学習のまとめ）

参考になった友だちの考えをワークシートに書き、それをヒントにしながら自分の考えをまとめることができます。





自分の考えを深めよう　学習のまとめ（教科書 P. 110～111）　組　名前

まとめに考えたい問題
火事から安全なくらしを守るために、わたしたちは、どのようなことができるだろう。

☆少年消ぼうクラブや幼年消ぼうクラブの活動を参考に考えましょう。

【目的】
・学校や家庭などにおいてぼう火・ぼうさい意しきを高めること

【主な活動】
・ぼう火・ぼうさいこう習会などへの参加　・火さい予ぼうポスターの作成
・ぼう火パトロール　・ぼう火・ぼうさいに関する研究発表会を開く
・花火こう習や消ぼう運動会　・火さい予ぼう週間などでぼう火広報体験
・消ぼう行事などでキッズ消ぼうだんPR活動　・地いきのぼうさい・ひなん訓練への参加　など

●自分の考えをまとめましょう。
【火事から安全なくらしを守るために、わたしたちはどのようなことができるだろう。】

●参考になった友だちの考えを書きましょう。

だれの	参考となった考え

●「火事から人びとを守るために」を学習した感想を書きましょう。

本時の目標 火事から安全なくらしを守るために、自分ができることを選択・判断し、話し合うことができる。話し合ったことをもとにして、さらに自分の考えを深めることができる。

本時の評価（思考・判断・表現）

・自分の考えをもち、相手に伝えている。
・相手の意見を聞き、質問している。
・他者の意見を取り入れ、新たな視点で自分の考えを深めている。

本時の展開例

児童の活動と内容	指導上の留意点

教 教師の発問・指示・説明例　児 予測される児童の発言　配分時間

1 消防署の仕事を発表する。　5分

教 消防署の方の仕事にはどんなものがありましたか？

児 いつ火事になっても出動できるように毎日訓練をしていました。

児 早く出動するために毎朝消防自動車の点検をしていました。

児 町の消火栓の点検もしていました。

児 地域の会社や商店などにも防火の指導に出かけます。

児 消火や救助のための訓練やトレーニングをしています。

児 火災警報器の設置をしています。

教 消防署の方々は多くの努力や工夫をしながら火事から私たちのくらしを守ってくれていますね。

教 消防署の方々が守ってくれるので、もう私たちは何もしなくて大丈夫ですよね？

児 そんなことないです！私たちも何かできることをしなくては…。

教 そうですか。では、火事から安全なくらしを守るために、自分自身はどのようなことができますか？

・学んできたことを想起できるように、ICT 端末やノートを見返しながら発表させる。
・学習してきた消防署の仕事を参考にしながら、自分ができることを考えられるようにする。

ゆさぶりを入れることで、火事からくらしを守る必要感を児童から引き出せるようにする。

学習問題 火事から安全なくらしを守るために、わたしたちはどのようなことができるだろう。

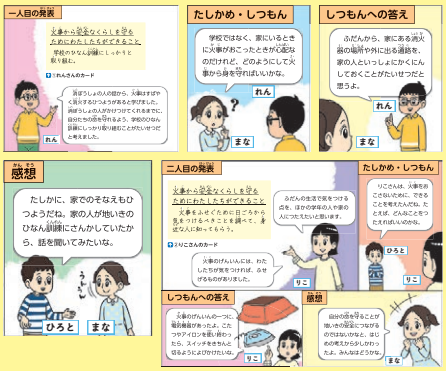
2 話し合いの方法を確認し、自分の考えを付箋に書く。　15分

教 グループをつくって話し合います。まずは、話し合い、深め合いの進め方を確認します。

児 なるほど。①自分の考えを発表→②確かめたり質問したりしながらやり取りをする→③感想を伝える。を繰り返すのだね。

児 最後は、みんなの発表ややり取りを聞いて感じたことをもとに、最初の自分の考えを深めていくのだね。

P.110「深め合い」の進め方の QR コンテンツを開き、一つずつ確認する。



本時の展開例

児童の活動と内容	指導上の留意点

教 教師の発問・指示・説明例　児 予測される児童の発言　配分時間

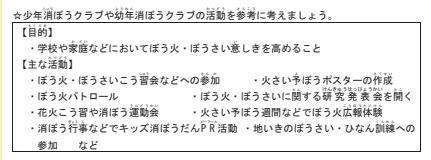
教 まずは自分の考えをできるだけ多くの付箋に書きましょう。

児 自分の地域で開催されている防災訓練に参加する。

児 家族で火事が起こらないように気をつけることを話し合う。

児 火事予防のポスターをかいて、学校に貼ってもらうようにする。

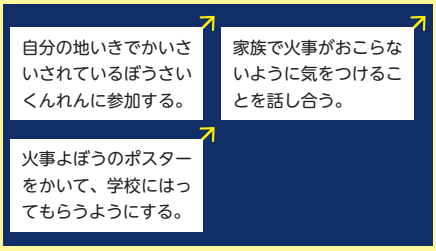
なかなか思いつかない子がいれば、ワークシートの活動を参考にさせる。


☆少年消ぼうクラブや幼年消ぼうクラブの活動を参考に考えましょう。

【目的】
・学校や家庭などにおいてぼう火・ぼうさい意しきを高めること

【主な活動】
・ぼう火・ぼうさいこう習会などへの参加　・火さい予ぼうポスターの作成
・ぼう火パトロール　・ぼう火・ぼうさいに関する研究発表会を開く
・花火こう習や消ぼう運動会　・火さい予ぼう週間などでぼう火広報体験
・消ぼう行事などでキッズ消ぼうだんPR活動　・地いきのぼうさい・ひなん訓練への参加　など

付箋やカードなどを教師が用意し、それに書かせるようにする。



できるだけ多く書くことを促し、付箋を自分の机に貼らせることで、自分が考えたアイデアの数を視覚的に分かりやすくさせる。カードはロイロ上のカードでもよい。

3 グループをつくり、考えを話し合う。　15分

児 家族で火事が起こらないように気をつけることについて話をするときは、例えばどんなお話をするの？

児 そうか、日ごろから気をつけることを呼びかける活動は、私は考えていなかったな。呼びかけることでどんどん広がりそうだね。

児 私の家族が消防団に入っているから、どんな活動をしているのか聞いてきてまとめてみよう。

発表者の考えをさらに引き出せるように、積極的に質問することを促す。
「例えば？」「つまり？」「他には？」などの、具体化や抽象化を促す質問方法を効果的に活用できるようにする。

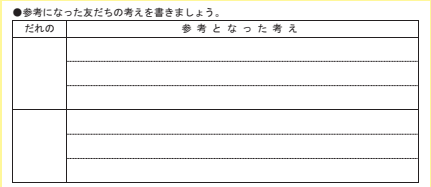
4 まとめをワークシートに書く。　10分

児 消防署の人任せにするのではなく、自分たちにできることを考えて、自分の命は自分で守るようにしなければいけないと感じました。

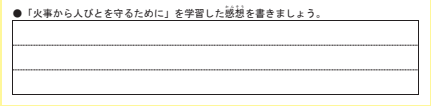
児 みんなで話し合ってみると、意外と自分たちにできることが多いことに気がつきました。

児 消防署の方の仕事だけでなく、地域の人が火事を防ぐためにしていることをもっと調べてみます。

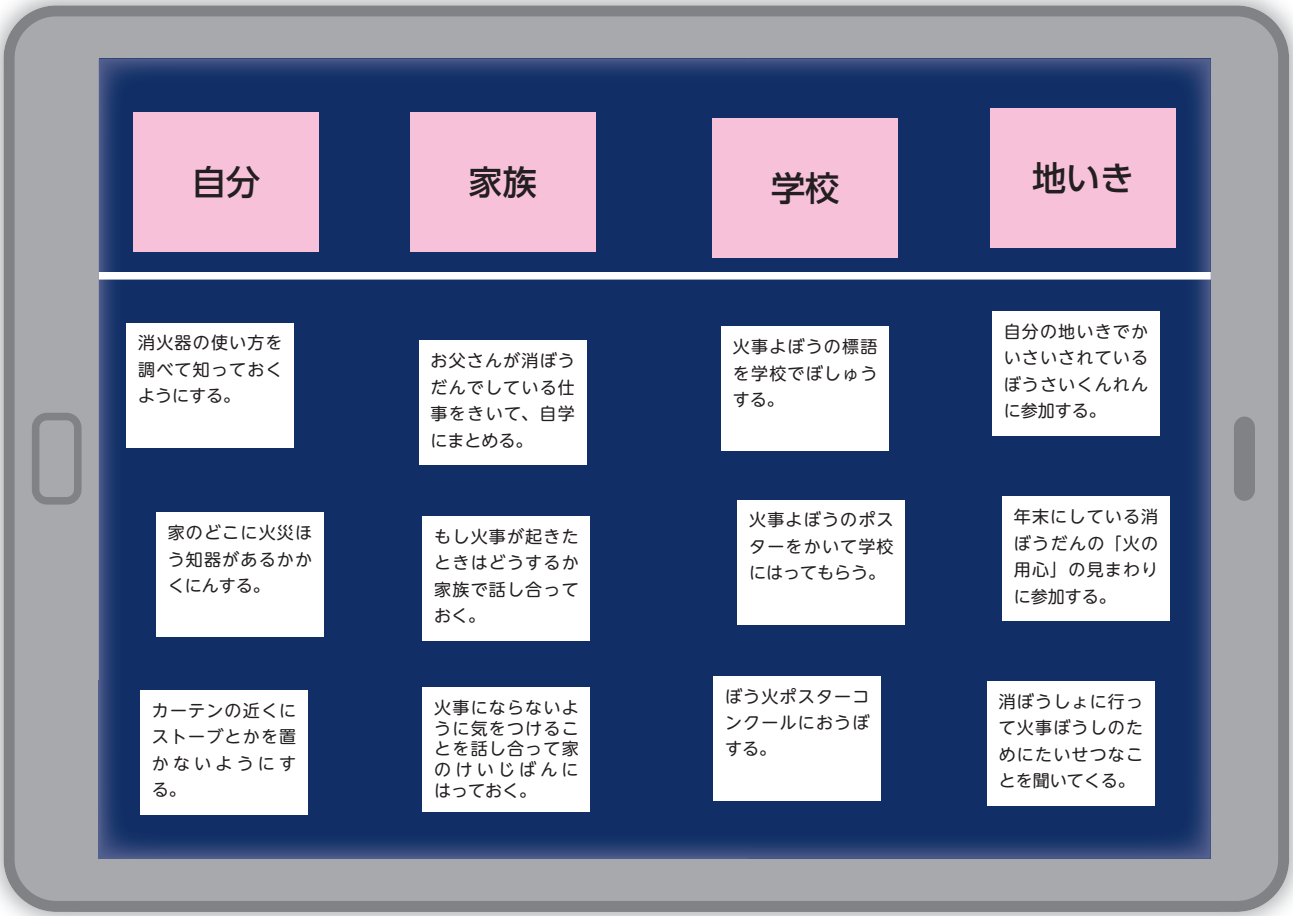
参考になった友だちの考えをワークシートに書き、それをヒントにしながら自分の考えをまとめられるようにする。
自分にはなかった視点を取り入れ、最初の自分の考えとの深まりを感じさせるようにする。


●参考になった友だちの考えを書きましょう。

だれの	参考となった考え


●「火事から人びとを守るために」を学習した感想を書きましょう。

授業支援ソフト・アプリ（ロイロノート等）との連携



「火事から安全なくらしを守るために、わたしたちはどのようなことができるだろう」という学習問題に対する自分の考えを書いたカードを、学習支援アプリのロイロノートの「提出箱」に提出します。

子どもたちが提出したそれぞれのカードを教師が**共有機能で共有**します。子どもたちは共有された全員のカードを自分のロイロノート上の画面に取り込み、**全員の考えを分類**していきます。

例えば上図のように、「自分がすること」「家族とすること」「学校でできること」「地域でできること」などの観点ごとに分類していきます。

観点はその子なりの決め方になります。**観点を決めるということ自体が子どもの思考を促す**ことになります。

友だちの考えやアイデアを俯瞰して見られると共に、それぞれを整理することができます。整理したものを見ることで、「自分ができること」の中にも様々な種類があることを知ることができ、さらに新たな考えやアイデアが思いつきやすくなります。

一人ひとりが端末を使い、自分の手元でこのような思考活動ができるようになったことに、端末活用の大きな可能性を感じます。

大阪教育大学教授
木原俊行先生からのここがキラリ

宗實先生が提案している実践にはいくつかの特長があります。紙幅の制約から、ここでは二つのものを解説します。一つ目は、単元構成の工夫です。地域の安全に関わる二つの題材である「消防署」と「警察署」の取り扱いが絶妙です。すなわち、宗實先生は、両者の学習にかける時間を９時間、５時間と軽重をつけています。また、前者においては「緊急の対処」を、そして後者では「未然の防止」を重視しています。それぞれ重要な学習対象・内容であり、実践者としてはどれもていねいに子どもたちに学んでもらいたいわけですが、それでは、主体的・対話的で深い学びの実現は難しくなります。宗實先生が採用した、このような焦点化は子どもたちの資質・能力の育成に功を奏します。

二つ目は、教科書 QR コンテンツの活用です。提案していただいている実践では、子どもたちに、教科書 QR コンテンツが話し合いや学習のまとめのモデルとして提供されています。前者については、子どもたちが社会的な思考を深めるための話し合いスキルの確認に、また後者については、子どもたちが自分のアイデアを表現するための方向性の示唆に、教科書 QR コンテンツが用いられています。

わたしの指導提案 QRコンテンツ すごろく×カード編

わたしならこう使う！

ゲームを通して47都道府県の位置や特色を探ろう

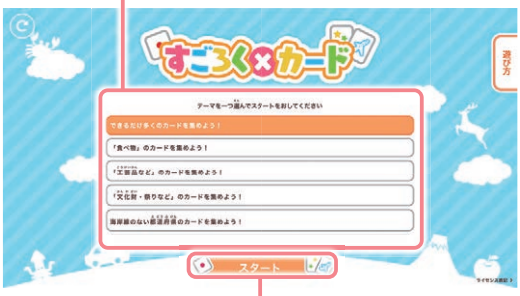
東京学芸大学附属竹早小学校　上野敬弘

本稿で取り上げる実践は、地図帳や各種の資料を通して自分たちの県の位置や地形、主な産業の分布などの地理的環境の概要や47都道府県の名称や位置等について理解すると共に、自分たちの住む県の地理的環境の特色を考え、表現することを学習の目標とする単元の導入部分にあたる。第４学年の社会科の学習では、主として都道府県を学習対象として取り上げるが、児童がこれまで訪れたり、身近に感じたりする都道府県は千差万別である。また、地図や都道府県名を探すことに対して苦手意識をもつ児童も一定数いることを念頭に、**誰もが学習に対して前向きになれる活動**を構想する必要がある。そこで、児童がもつ様々な47都道府県に関する内容を比較・関連・総合させたり、学習意識を高めたりする手段の一つとして、**ゲーミフィケーションを活用した授業展開**を構想したい。ゲーミフィケーションとは、ゲーム以外のことにゲーム要素を応用することで、取り組んだ人の意欲等の向上を図ることを指す。つまり、ゲームをきっかけに、児童がそれまで興味関心を抱かなかったことに注目したり、ゲームが提示する課題解決のために話し合ったり、協働したりしながら、学びを深めることを目指すのである。

本実践では、アプリケーション**「すごろく×カード」**を用いて授業を展開していく。本アプリは、都道府県を巡ってテーマに沿ったカードを集めてポイントをためるゲームであり、ペアを組んでチーム対抗戦にすれば、話し合いをしながらゲームを展開することも可能な仕様となっている。ゲームを行うことで日本一周旅行を擬似的に体験し、カードの獲得を通してそれらの比較・関連・総合から都道府県の位置や特徴を掴むことで、本単元の目標に迫っていきたい。

Ⓐテーマを選択

・ゲームは大きく分けて「特定のカードを集めるゲーム」と「地理的特色を巡るゲーム」の２種類に分けられます。
・テーマは10種類が用意され、児童の興味関心に合わせて選択することができます。



Ⓑ遊ぶ人数

・ゲームは最大５名まで一緒に遊ぶことができます。人数が多くなると待ち時間も増えることから、少人数でゲームに取り組むことを推奨します。
・ペアでチームを作って対戦をするなど、ゲームの運用を工夫することで、児童同士の対話が生まれるきっかけを作ることができます。

Ⓒポイントを競う

・テーマに即したカードを獲得すると３ポイント、テーマ以外のカードを獲得すると１ポイントが手に入ります。
・訪ねる都道府県がテーマに即しているかを考えることを通して、47都道府県の地理的特色について検討できます。

Ⓓ「？マス」と「ワープマス」

・「？マス」にたどり着くと、一回休みや再度サイコロを振ることができるなどのイベントが発生します。
・ワープマスは、各地方へワープすることができます。北海道地方や東北地方など、地方別に選択できるようになっています。

Ⓔ都道府県カード

それぞれの都道府県の県庁所在地付近にカードが位置づけられています。「食べ物」「工芸品など」「文化財・祭りなど」の３種類のカードが用意され、テーマに合わせて選択します。

Ⓕサイコロ

サイコロを振って都道府県を巡り、テーマに合ったカードを集めていきます。直前にいたマスに戻ることはできないため、慎重に進む方向を検討することが必要です。

本時の目標 ゲームを通して 47 都道府県や自分たちが住んでいる県（都・道・府）に関心をもち、自分たちの住んでいる県（都・道・府）の特色について調べていこうとする意欲をもつことができる。

本時の評価（主体的に学習に取り組む態度）
ゲームを通して気付いたり、話し合ったりした 47 都道府県それぞれの特色をもとに、自分たちの住んでいる県（都・道・府）の特色に関心をもち、その特色を調べようとしている。

本時の展開例

児童の活動と内容	指導上の留意点

教 教師の発問・指示・説明例　児 予測される児童の発言　配分時間

1 導入：これまで訪れたことがある場所について話し合う　5分

教 これまで訪れたことのある場所や知っている有名なものを話し合いましょう。

児 長崎県に住んでいるおじさんの家に行ったことがあるよ。おやつに有名なカステラをごちそうになったよ。

児 岡山県に旅行に行ったことがあるよ。備前市というところでは、備前焼という焼き物がたくさん売られていたよ。

児 東京へ遊びに行ったとき、三社祭という大きな祭りが行われていたよ。

教 それぞれの都道府県を代表するものを調べるとき、何を調べてみたいですか。

児 食べ物を調べてみたいな。

児 その土地でしか作られていないものを調べたいな。

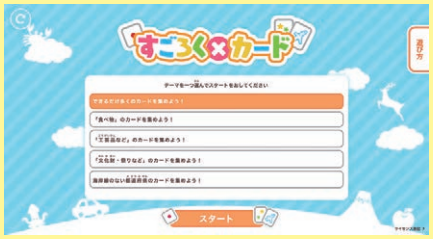
児 やっぱりお祭りについて調べたいな。

教 それぞれの都道府県にどんな有名なものがあるのか、「すごろく×カード」で遊びながら調べてみましょう。

大型提示装置に白地図を映し出し、児童が発表した都道府県の位置を視覚的に確認ができるようにする。

調べたい内容を板書して記録することで、児童がゲームで選択する際にテーマを選びやすいようにする。

・ゲームのスタート画面を大型提示装置に映し出すことで、児童の興味関心を高めるようにする。
・教科書に掲載されている二次元コードからアクセスするように指示することで、アクセス不具合を回避する。



学習問題 「すごろく×カード」を使って、それぞれの都道府県の有名なものを調べよう。

2 展開：「すごろく×カード」の遊び方を知り、ゲームに取り組みながら都道府県の特色を調べる。　20分

教 遊び方を確認して、「すごろく×カード」で遊ぶ準備をしましょう。

児 サイコロを振って移動するんだね。

児 イベントが発生したり、ワープしたりすることができるマスがあるんだね。

児 テーマによってもらえるポイントが変わるみたいだよ。

大型提示装置に遊び方を表示しながら説明を行うことで、スムーズに遊びに取り組めるようにする。本誌 P.11 の攻略ガイドを参照しながら児童へ説明を行う。

最大５人まで遊ぶことができるが、人数が多いとサイコロを振るまでの待ち時間は増える。４人プレイ時の所要時間が表示されているので、実態に応じて遊ぶ人数や何周するかを判断したい。最初は個人や２人でプレイすることで、操作に慣れる時間を設けたい。Ⓑ

本時の展開例

児童の活動と内容	指導上の留意点

教 教師の発問・指示・説明例　児 予測される児童の発言　配分時間

教 テーマを決め、「すごろく×カード」で遊びましょう。（展開例では、テーマを「食べ物」に設定し、１台の端末を２人で利用しながらプレイすることを想定。）

児 自分が知っている食べ物とは違うものが出てきた。これも有名とは知らなかった。

児 どの都道府県も異なる食べ物が有名なものとしてあるね。

児 知らない食べ物がカードに出てきたぞ。この都道府県でしか食べられないものなのかな。

・児童の関心に近いテーマごとにグループを作ることで、意欲的に活動できる素地を作る。Ⓐ

・テーマに沿ったカードを獲得していくことを伝える。Ⓒ

3 展開：ゲームを通して分かったことを共有する。　15分

教 ゲームを通して都道府県について分かったことや気付いたこと、考えたことを話し合いましょう。

児 食べ物が全く一緒の都道府県はなかった。それぞれの都道府県の特色がでているのかもしれない。

児 都道府県によって有名な食べ物が違う理由を調べたいな。

児 牛肉でもそれぞれの県で名前が違った。なぜか調べたい。

児 自分たちの住む県には、カード以外にどのような特色があるのだろう。

獲得したカードと白地図や教科書 QR コンテンツに用意されている都道府県を整理するワークシートを活用しながら、ゲームを通して分かった有名なものや都道府県名について記録することで、都道府県の位置や特徴について理解を深めていきたい。Ⓔ

4 まとめ：本時の学習をまとめる。　5分

教 学習を振り返りながら、自分たちの住む県の様子で調べたいことを中心にまとめましょう。

児 ほかの都道府県にあったような特産物は、自分たちの住む県にはどのようなものがあるのか調べたい。

児 ワープマスのように飛行機に乗れる場所やどこへ行くことができるかを調べたい。

児 自分たちの県で作られる特産物は県のどこで作られているかを調べたい。

・ゲームを通して考えたことを話したり、まとめたりするために、結果発表画面を維持することで、獲得したカードを見返すことができるようにする。

・児童がゲームを通して考えたことを板書することで、まとめを書く時の基礎資料とする。また、次時以降の学習に対する意欲関心を高め、自分たちの住む都道府県を調べるきっかけとしていく。

アプリケーション「すごろく×カード」の応用的な活用方法

①児童や地域の実態に応じたテーマの設定

本ゲームでは、10 種類のテーマが設定され、児童の興味関心に応じた使用方法ができるように設計されている。本時の展開例では、各都道府県に代表される食べ物に関するカードを獲得し、ゲーム終了後に獲得したカードの比較を通して、地理的特色について検討していくこととした。しかし、例えば全国的に知られている祭りが、学校が所在する地域で行われている場合、収集するカードを「文化財や祭りなど」にテーマ変更することで、児童にとってより身近なテーマに即しながらゲームも展開することができるであろう。つまり、本ゲームを活用する場合、**児童の興味関心や学校の地域的特色等を考慮に入れながら児童と共にテーマを選択する**ことが、主体的に児童がゲームに取り組む素地を作る上で重要であろう。また、テーマを選択する順番を検討し、前回のテーマで得たことをもとに別のテーマでプレイして得たことを比較・検討することによって、**地理的特色の関連性に気付くきっかけを作る**ことにつながるであろう。

②ゲームの運営方法

ゲームの仕様上、タブレット１台につき、最大で５人までがプレイすることができるようになっているが、ゲームの対戦方法を検討することも、本ゲームを応用的に活用する上で重要である。

１人でプレイをする場合でも５人でプレイをする場合でも、自分以外は全て対戦相手となる。この場合、設定されたテーマを攻略していく上で、想定される児童の姿として自分の手の内を見せないように秘密裏にゲームを進めようとする姿が考えられる。ゲームを通してテーマを追究することはできるものの、その追究が個人内に留まってしまうことも想定されることから、ゲーム後にカードの比較から考えたことを共有する時間を意図的に授業者が設定することが、個人内で留まることを回避する上で重要になってくるだろう。そこで、ペアで１台の端末を使用しながらチームを組み、他のペアと獲得カード数やポイント数を競い合う対戦方法についても検討したい。この場合、ペアは同じチームなのでゲームを進めていく上で相談しやすい存在になる。「世界遺産がある都道府県のカード」や「工業生産額の多さが 15 位までの都道府県のカード」等を集めるテーマは、それ以外のテーマよりもゲームの難易度は高い。そのため、ゲームを進めていく上で相談していくことは、児童にとっても必然性のあるものとなり、より多くの対話が生み出されることであろう。また、ゲームでは使っていないもう一方の端末を利用して、調べながらゲームを進めることでペアの間での話し合いを活発にすることも可能になる。このように、ゲームを一人で行うだけでなく、ペアで取り組む時間を設定することで児童同士の会話量が増えたり、協働してテーマに迫ったりすることができる点は、「主体的・対話的で深い学び」を実現していく上で検討していきたい点の一つと考えたい。

③都道府県カードから疑問を導き出す

本ゲームでは、「できるだけ多くのカードを集める」というテーマも設定されており、児童が自由に日本各地を巡りながら、それぞれの都道府県の代表的なものに触れることができる。このことを応用して、例えば「近畿地方」を巡る旅を設定し、その地方それぞれの府県に代表される「食べ物」などを比較することで、その地方がもつ特産物の多様性に触れる活動が構想できるであろう。その際、このゲームで取り扱うカードの内容はその都道府県を代表するものの一つであり、他にもあることに留意する必要がある。本ゲームで大阪府はたこ焼きが有名な食べ物としてカードに取り上げられているが、「本当に大阪府はたこ焼きだけが代表的なものなのか」と授業者が児童へ投げかけることによって、児童はカードに描かれているものに疑問をもつことも可能になる。このことが、都道府県について更に調べていく動機付けにつながるのではないだろうか。ゲームを通して日本各地を巡る旅に出かけることで、都道府県に対する児童の関心を高めていきたい。

アプリケーション「すごろく×カード」の５年、６年での活用方法

本ゲームは小学４年社会の導入として活用することを想定したものだが、５年及び６年の各単元においても活用が可能である。

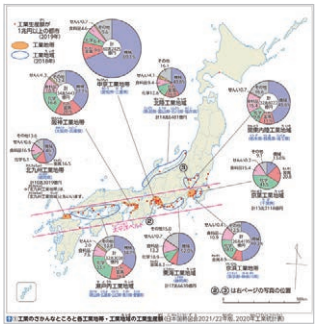
①５年社会でのアプリケーション「すごろく×カード」の活用方法

⑴日本の国土に関する単元での活用

日本の国土に関する学習を行う際、海岸線は領海や排他的経済水域を決定する上で基準となる重要なキーワードである。多くの都道府県は海岸線に接しているが、中には海岸線のない都道府県も存在し、その存在を把握できていない児童もいる。そこで、学習を展開する際、本ゲームの「海岸線のない都道府県のカード」を集めるテーマに取り組むことで、海岸線に接していない８県の位置や地理的特色をつかむことが可能になる。また、残りの 39 都道府県が日本の領海等の基準となる海岸線を有する都道府県であることを理解することで、**日本の国土の範囲に関する理解を深める**ことにつながるだろう。

⑵工業生産単元での活用

工業生産に関する学習を行う際、工業生産額のグラフや凡例の内容、工場が集積する様子を表す地図等から日本の工業の特徴を捉える活動がある。しかし、グラフや地図の読み取りが苦手な児童にとっては学習の躓きにつながる活動になる可能性がある。そこで、本ゲームのテーマに設定されている「工業生産額の多さが 15 位までの都道府県のカード」を収集するゲームを通して、上位 15 位の都道府県の分布の傾向を掴むと共に、訪れた都道府県のカードに描かれた「自動車（愛知県）」や「ピアノ（静岡県）」などから、これらの工業製品が工業生産額に寄与しているのではないかと予想を立てることで、学習の見通しがもてる活動展開を考えることができるだろう。



②６年社会でのアプリケーション「すごろく×カード」の活用方法

⑴歴史単元での活用

前方後円墳の全国的な広がりは、王について考える際に重要な出来事として捉えることが求められる。

しかし、前方後円墳の分布図だけでは視覚的に全国へ広がっていった様子を確認することに留まる可能性が高い。全国的な広がりについてより実感をもたせるためには、日本の広い範囲に大規模な前方後円墳があることを見つける活動が必要と考える。そこで、「長さ 150 m以上の前方後円墳がある都道府県のカード」を収集するテーマに取り組むことで、広い範囲に渡って前方後円墳が作られたことを探る活動が考えられる。九州から東北地方まで駒を進めることを通して、全国各地にその地域を強力な権力で治めた人物がいたことを都道府県巡りから実感することで、むらからくにへと統一される様子を理解できるようにしたい。

⑵国際単元での活用

持続可能な開発のための取り組みの一つとして、ユネスコは世界の貴重な自然や遺跡などを世界遺産に登録し、保護する活動に取り組んでいる。2022 年時点で、日本国内で指定されている世界遺産は 25 件（うち、文化遺産 20 件、自然遺産５件）だが、それらの所在地について十分な理解が進んでいるとは言い難い。そこで、ゲーム内にテーマ設定されている「世界遺産のある都道府県のカード」に取り組み、日本全国に世界遺産が登録されていることに気付くことを通し、ユネスコが取り組む諸活動が自分たちに身近なものであることを捉えられるようにする。また、そのことをもとに、**世界が抱える諸課題に対して日本として役割を果たしていくために何ができるのかを児童一人ひとりが考えるきっかけ**にしていく授業構想が考えられるであろう。

本ゲームをより楽しくプレイするために、ゲームに取り組むときに考えておきたいポイントを紹介していきたい。

①サイコロの出た目と駒の進め方を考える

例えば右図のように兵庫県から京都府へ移動したい場合、２が出たら到着することができる。

しかし、鳥取県を経由する場合は４、淡路島から大阪府、滋賀県を経て京都府へ行く場合は６が出ると到着することができる。このように、**出た目と目的地との位置関係を考える**ことによって、効率よく都道府県を巡ってカードを獲得することができる。

②？マスへ積極的に立ち寄る

？マスには様々なイベントが用意されている。その中でも、「次に訪れる都道府県のすべてのカードが取れる」イベントは、最大で三つのカードを独占することができるイベントである。本ゲームは、最終的にはポイント数が優位なプレイヤー順に順位が振られるため、**できる限りポイントを多く取っていく**ことがゲームを攻略する上で重要になる。本イベントでは最大９ポイント獲得することができるため、？マスに立ち寄った際は引き当てたいイベントの筆頭に位置付けることができるだろう。

③ワープマスを積極的活用する

多くの対戦相手が同一の地方にいる場合、獲得したいカードがすでに取られていることもあるだろう。その時は、ワープマスを活用することで対戦相手のいない地方へワープし、カードを獲得できるチャンスを高めることを検討していきたい。ワープマスへ到着した際、目的の地方へワープが完了するところまで自分のターンとして数えられることから、サイコロを二度振るよりも移動することが可能である。

④白地図と色鉛筆、教科書 QR コンテンツに用意されているワークシートを用いる

テーマ選択画面に表示される「海岸線のない都道府県のカードを集めよう」以降のテーマを選択する際、白地図と色鉛筆があるとゲームを円滑に進めることができる。一度訪れた都道府県に再度訪れることを防止したり、**対戦相手の獲得したカードや都道府県の情報も活用したりすれば、ゲームが終了する頃にはそのテーマに即して色分けした白地図を仕上げること**もできる。他にも、教科書 QR コンテンツには**都道府県の名称を整理するワークシート**が用意されている。テーマで訪れた都道府県の位置を端末の画面で確認しながら表にまとめることで、テーマに該当する都道府県のみをリスト化した表を完成させることもできる。**デジタルとアナログの融合**を検討することも、ゲームを楽しむために有効な手立てとなると考える。

大阪教育大学教授 木原俊行先生からのここがキラリ

少なからずの読者が、上野先生が指導提案の冒頭で述べている、子どもたちの実態について、共感なさったことでしょう。すなわち、「児童がこれまで訪れたり、身近に感じたりする都道府県は千差万別である」という、状況です。この課題を解決する術として、「ゲーミフィケーションを活用した授業展開」が提案されていますが、このアイデアは秀逸です。ともすれば指導者は反復練習などによって子どもたちの経験値等の違いを埋めたくなりますが、子どもたちは楽しく学べる文脈を好むからです。

もちろん、上野先生は、楽しいだけでなく、しっかり思考する学習場面をこのコンテンツの利用で創ろうとされています。例えば、「都道府県を整理する表も活用」するなどの学習活動により子どもたちの思考が精錬されることを上野先生は意識しています。

さらに、上野先生は、教科書 QR コンテンツである「すごろく×カード」を第５学年や第６学年の子どもが利用するという、越境的な実践プランを提案なさっています。デジタルコンテンツには、アナログのそれに比べて、利用上の時間的空間的な制約が少ないという特徴があります。上野先生の実践プランは、その特性を踏まえたものです。

わたしの指導提案 QRコンテンツ シミュレーション編

わたしならこう使う！

「なぜ？」「○○したい！」で紡ぐ学び

関西大学初等部　安野雄一

第５学年では、第２大単元「２ 米作りのさかんな地域」に至るまでに世界の中の日本における、地形や気候、それに応じた人々の生活の様子について学習を進めてきています。ここまでの学習を活かしながら、本単元では、農業生産の中でも、日本人の主食である「米」の生産に焦点を当て、学習を進めていくこととなります。

本単元では、学習指導要領の第５学年の内容（２）を扱います。ここに至るまでの生活経験や既習事項を結びつけ、自分ごととして捉えながら、農業に従事する人たちの生の声や映像、航空写真や分布図、グラフなどの資料から米作りの変遷と現状について学びを進めていくことができるように単元構成をするようにします。

その上で、これからの米の生産と消費の在り方について、子どもたち一人ひとりが見通し、聞き合い、多面的・多角的に思考し、選択・判断し、学びを深化させていくことができるように単元の学習を展開していくとよいでしょう。

これらの学びを、**「子どもたちのもつ学びの必然性」**に寄り添い、柔軟に単元構成を修正しながら進めていきます。要するに、子どもたちのもつ「なぜ○○なのだろう？」といった疑問や「○○してみたい！」といった学び方についても価値判断・意思決定しながら学びを進めていくようにするということです。その際に、子どもたちのもつイメージとのズレを生み出す資料提示や発問などにより、学び続ける力をより一層高めていくことができます。そこに、**二次元コードをうまく活用して**子どもたちのもつ思いや願い、疑問、そしてその姿を感じ取りながら学びを進めていくようにします。

シミュレーション（学び方・調べ方コーナー）
教科書に例示されている学習の計画をもとに、学習の計画の立て方を確認することができます。

シミュレーション（①米の生産量と作付面積）
米の生産量のグラフと作付面積を表した地図を、凡例ごとに切り替えて表示ができ、学習内容に沿った表示が可能となります。

ワークシート（学習の計画）
学習問題の追究・解決に向けて、調べたいことや調べ方、まとめ方について書くことができます。

本時の目標 日本における米の生産量と作付面積について資料を読み取ってその特徴をつかみ、なぜそうなっているのか疑問をもって学習計画を立て、学び続けようとしている。

本時の評価 （思考・判断・表現）

・資料を読み取り、日本における米の生産地分布の特徴をつかんでいる。
・他者との対話を通して学習内容や学習方法について見通しをもっている。
・他者との対話を通して考えを深めたり、新たな視点を見出したりしている。

本時の展開例

児童の活動と内容	指導上の留意点

教 教師の発問・指示・説明例　児 予測される児童の発言　配分時間

1 世界の米の産地について学んだことから、米の生育条件や気候について考える。 10分

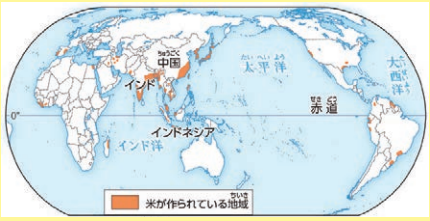
教 この前に見た、世界の米の産地の分布から、どのような地域が米の生産に向いているか考えましょう。

児 タイやインドネシア、アジアの暖かい地域で作られているね。

児 雨もよく降る地域だよね。スコールとか聞いたことがあるよ。

児 暖かくて雨がよく降る、米を育てるのに合った地域じゃないと、生産できないよね。

・「米が作られている地域」の資料をデジタル教科書から提示し、その分布から米の生産地や生育条件の特徴について考えるようにする。
・グループやペアで自由に対話できるようにする。



学習問題 日本の米作りについて学ぶ計画を立てよう。

2 日本で米作りが盛んな地域について予想し、資料を読み取って聞き合う。 20分

教 日本では、米は主食として食べられていましたね。その米はどのような地域で作られているのでしょうか。予想してみましょう。

児 やっぱり暖かい地域で作られるのかな。九州や四国とか。

児 新潟県で米の生産が有名だと聞いたことがあるよ。

児 魚沼産コシヒカリってよく聞くような気がする。

児 でも寒くない？夏でも涼しそう。

教 では、実際にどうなっているか、地図やグラフで確認してみましょう。地図とグラフはそれぞれ何を表していますか。読み取って気付いたことを聞き合ってみましょう。

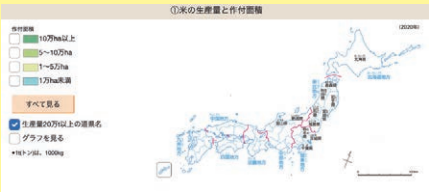
児 やっぱり東京や大阪は生産量が少ないんだね。沖縄も少ないのは意外だな。

児 都市部は作付面積や生産量が少ないね。

児 新潟や北海道で作付面積や生産量が多いね。

児 東北地方に米作りが盛んな地域が集中しているね。

二次元コードを読み取り、日本における「米の生産量・作付面積」の資料を、生産量及び作付面積のデータを隠した状態で提示する。



・グループやペアで自由に対話できるようにする。
・世界の米の生産地の特徴とのズレを意識しながら、子どもたちの考えを引き出していくようにする。

作付面積の少ない順又は多い順にデータを反映させていくようにする。学校の所在地に合わせて提示する順番を決めておくようにする。その場で子どもに聞くのもよい。その後に生産量を示すグラフを提示する。

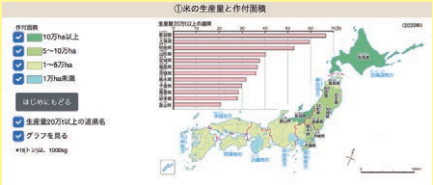
本時の展開例

児童の活動と内容	指導上の留意点

教 教師の発問・指示・説明例　児 予測される児童の発言　配分時間

教 ところで、米の生育条件はどうでしたか。日本、特に東北地方の気候や地形は条件に合っているのかな。

米の本来の生育条件と比較しながら考えられるようにする。



3 日本の米作りについて考え、疑問を共有し合い、学習計画を立てる。　15分

教 日本での米作りについて疑問に思ったことや調べたいこと、調べ方、まとめ方を考えてワークシートに書きましょう。

児 なぜ東北地方に米の産地が集中しているのかな。気候や地形はどうなっているのかな。

児 どうやって米作りをしているのかな。学校で実際に作ってみたいな。

児 スーパーマーケットに行くと、コシヒカリ以外にもいろんな種類（品種）のお米が置いてあるけど、どんな種類（品種）のものがあるのかな。なぜ何種類もあるのだろう。

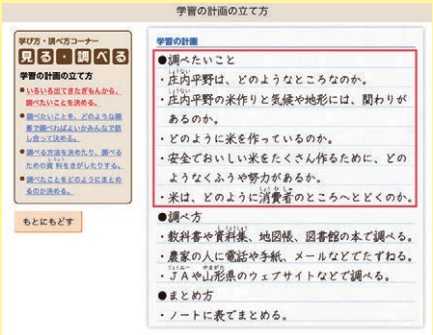
児 実際に米作りをしている農家の人にインタビューをしてみたいな。

児 ＪＡってよくテレビでＣＭが流れているけれど、何をしているのだろう。話を聞いてみたいな。

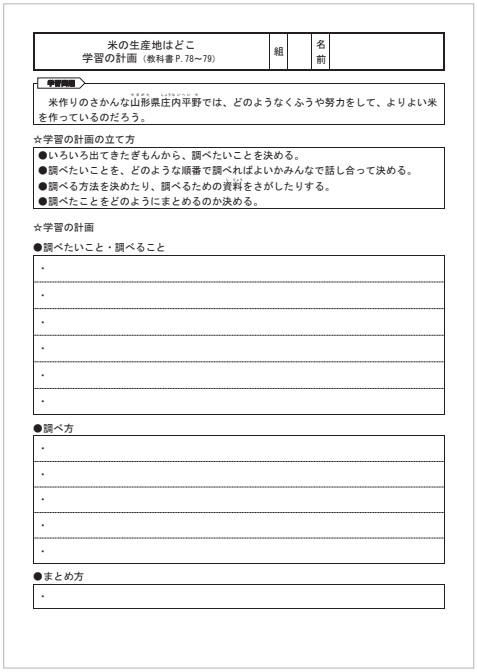
児 最後はその農家さんが作ったお米のＰＲをするのはどうかな。

児 レポートを作って、ＪＡの施設内に貼ってもらったりできないかな。

二次元コードを読み取り、「学び方・調べ方コーナー（シミュレーション）」を開き、学習の計画の立て方を確認する。



・二次元コードを読み取り、「学習の計画（ワークシート）」を開き、疑問や調べたいこと、調べ方、まとめ方について考えたことを入力するようにする。
・グループやペアで自由に聞き合いながら整理していけるようにする。
・学級全体で疑問に思ったことや調べたいこと、調べ方、まとめ方などについて意見を交流し、単元の学習の見通しをもてるようにする。



米の生産地はどこ
学習の計画（教科書 P. 78～79）　組　名前

学習問題
米作りのさかんな山形県庄内平野では、どのようなくふうや努力をして、よりよい米を作っているのだろう。

☆学習の計画の立て方
●いろいろ出てきたぎもんから、調べたいことを決める。
●調べたいことを、どのような順番で調べればよいかみんなで話し合って決める。
●調べる方法を決めたり、調べるための資料をさがしたりする。
●調べたことをどのようにまとめるのか決める。

☆学習の計画
●調べたいこと・調べること
・
・
・
・
・
・

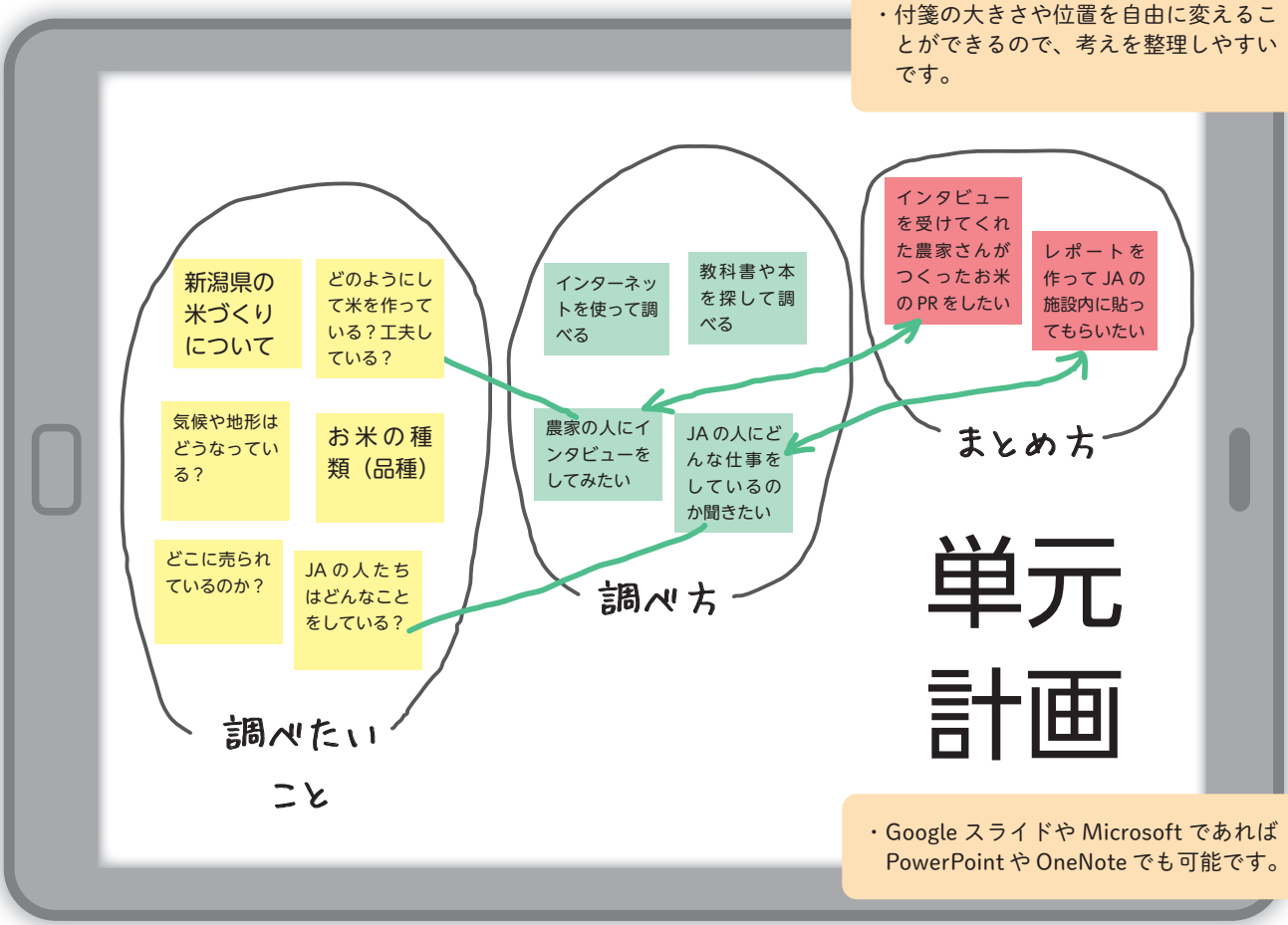
●調べ方
・
・
・
・
・

●まとめ方
・

・子どもたちが入力した Google ドキュメントや Word を自身で Classroom や Teams に投稿するようにし、他の児童も参考に見ることができるようにする。
・投稿してきたデータを、スプレッドシートや Excel に「調べたいこと・調べること」「調べ方」「まとめ方」に分類して整理しておくようにし、子どもたちも教員も単元の見通しをもてるようにする。

授業支援ソフト・アプリ（Google Jamboard 等）との連携

・Google Jamboard ではタイピング入力も手書きでの記入も可能です。
・付箋の大きさや位置を自由に変えることができるので、考えを整理しやすいです。



・Google スライドや Microsoft であれば PowerPoint や OneNote でも可能です。

例として、Google Jamboard を活用し、各グループで共同編集機能を使ってそれぞれの意見を整理していくことができます。本単元の学習について「調べたいこと」「調べ方」「まとめ方」を項目ごとに色を分けながら付箋に書き出していきます。グループで聞き合いながらその付箋を分類していきます。Google Jamboard では付箋に入力していくだけでなく、手書きで書き込むことも可能です。タイピングが苦手な子どもでも、**自分の考えをシート上に表現**することができます。誰一人として取り残さず学びに入ることにつながると考えられます。また、グループで共同編集していく中で、**自然と対話を通して単元の学習の見通しを立てていくこと**ができます。見通しを自分自身だけではもちにくい子どもでも、対話的に単元の見通しをもつ方向へ向かっていくことが期待されます。

以後の学習においても、新たに疑問が出てきた時や考えに変化があった時に、再編集することも可能です。最初に立てた計画はあくまでも計画カリキュラムです。**その後の子どもたちの思考の変容を捉える**という面でも、この共同編集されたシートは重要な役割を果たすものと考えられます。柔軟な単元展開に活かしてみるのもよいでしょう。

大阪教育大学教授
木原俊行先生からのここがキラリ

安野先生は、子どもたちにとっての学びの必然性を重視しています。それは、子どもたちが学習計画をていねいに作成していく過程に体現されています。まず、提案された本時の展開例では、子どもたちが米作りが盛んな地域をこれまでの学習経験をもとに予想したり、多面的に検討したりする場面が、いくつも用意されています。そして、その充実を、教科書 QR コンテンツである「日本における『米の生産量・作付面積』」の利用によって実現させています。換言すれば、このコンテンツで、子どもたちは、地図やグラフを主体的に利用し、自分たちの予想を確かめたり、練り上げたりしています。また、安野先生は、子どもたちの学習計画書の作成にも、教科書 QR コンテンツ「学習の計画の立て方」「学習の計画」を、そのモデル等として役立てています。

安野先生は、さらに、子どもたちに、共同編集ができるアプリケーションを用いさせて、学習計画の協働化も図っています。そして、デジタルコンテンツの可塑性を生かして、子どもたちに学習計画書を再編集させ、単元導入での学習計画の策定を深い学びとして成立させています。

イチオシ!

アプリケーション

「すごろく×カード」

「すごカー」
とお呼びください！

POINT 01 都道府県の位置や名称の習得にピッタリ

日本全国をすごろくでめぐりながら、楽しく学習できます！

右のコードを読み取って
今すぐアクセス！

学び方説明つき

学ぶ人数は１人から最大５人まで

POINT 02 テーマ別学習で楽しく知識が定着

4年から6年までの学習内容に合ったテーマを用意しました！

学年に合ったテーマの例

- 4年　都道府県の特色のある食べ物、工芸品、文化財・祭り
- 5年　工業生産額上位の都道府県
- 6年　大きな前方後円墳のある都道府県　など

テーマに合ったカードを集めます

実況解説動画は
こちら

社会科 NAVI ＋　小学社会⑧

日文教育資料［小学校社会］

令和５年（2023年）４月20日発行

編集・発行人　佐々木秀樹

発行所　日本文教出版株式会社
〒558-0041　大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL：06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33652

日本文教出版 株式会社
https://www.nichibun-g.co.jp/

大阪本社　〒558-0041　大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL:06-6692-1261　FAX:06-6606-5171

東京本社　〒165-0026　東京都中野区新井1-2-16
TEL:03-3389-4611　FAX:03-3389-4618

九州支社　〒810-0022　福岡市中央区薬院3-11-14
TEL:092-531-7696　FAX:092-521-3938

東海支社　〒461-0004　名古屋市東区葵1-13-18-7F・B
TEL:052-979-7260　FAX:052-979-7261

北海道出張所　〒001-0909　札幌市北区新琴似9-12-1-1
TEL:011-764-1201　FAX:011-764-0690