

# 社会科学学習指導案

指導者 小林 祐貴

- 1 日 時 令和6年11月16日(土) 第2校時 10:05~10:50
- 2 学年・組 小学校第6学年2組 計31名 (男子15名 女子16名)
- 3 場 所 小学校第6学年2組教室
- 4 単元名 君達がいて、ぼくがいる～明治の新しい国づくり
- 5 単元について

学習指導要領解説社会科の目標を受けて、第6学年の目標に示されている「国家及び社会の発展に大きな働きをした先人の業績や優れた文化遺産について理解すること」「社会的事象の特色や相互の関連、意味を多角的に考える力を養うこと」「我が国の歴史や伝統を大切にして国を愛する心情を養うこと」を中心とした我が国の歴史上の主な事象について、主体的に学習の問題の追求・解決する子どもの姿を目指して設定している。本単元では、黒船の来航をきっかけとして、近代化へと進んでいく幕末から明治初期の我が国の様子について、関係する人物や主な出来事を中心に理解する学習となる。その導入部分である黒船来航は、鎖国中の日本を大きく揺さぶる事象であるが、ペリーの人物像も含む米国艦隊の様子や江戸幕府と人々の様子について資料を基に捉えやすく、事象の展開について仮説を立てながら問題の追及・解決に向かうことができる内容である。

単元を計画するにあたり、本学級の児童を対象に歴史学習単元を範囲とする分析を行った。学習後、人物名や主な出来事の内容や名称について、約58%の児童が95%以上の達成率(ここでは、評価材を100としたときの実態の数値を百分率で表したもの)で、概ね正しく理解していると言える。また、31名全ての児童で見ても83%以上の達成率となっており、低い値ではない。一方で、人物の生き様や考え方に寄り添ったり、主な出来事の背景や原因について思考を巡らせたりする活動については、約90%の児童が経験不足である。先行知識も含め歴史上の人物や歴史的事象についてある程度の知識はあるが、人物と人物が生まれた時代との関係や歴史的事象の前後のつながりについて考えたり、仮説を立てて確かめたりすることに課題があると言える。また、課題の解決に向けた活動においては、絵を描いたり自分の言葉で自由に表現したりする活動に好意的な傾向があり、動画や静止画像などをタブレット等で閲覧する活動においてもとても意欲的である。これまでの調べ学習や文章で表現することに関する事項では、約80%以上の児童が85%の達成率となっていて、残りの20%の児童についても、キーワードや視点などの手がかりを示すことで高い達成率が見込めることが明らかとなっている。

指導するにあたり、自分事として捉えにくい歴史学習単元において、「つながり」を合い言葉に、先人と自分たちの命のつながりを常に問いかけながら学習を展開してきた。その中で、児童の主体的な学習を引き出すための教材づくりや課題との出会わせ方については学習の生命線と捉えており、最大限の留意を行いたい。これまで、社会科の学習の中で〇〇ゲームなどのゲーム性を取り入れた実践は多く提案されてきた。しかし本時では、「ゲームを行う」よりも「ゲームを作る」ときのプロセスに着目し、その教材化を図った。歴史上の人物や歴史的事象がテーマのゲーム作りを行うとき、ゲームを成立させるために事実に基づいてステータスを工夫したり、事象の影響力を考えながら勝利条件を設定したりするというプロセスが必須となる。そこに「歴史を変えない」という条件を付加することで、児童の中で人物と人物、人物と時代といった関係性を確かめたり、事象を多角的・多面的に調べたりする目的意識が生まれることを狙う。本時では、「ペリー率いる黒船・米国」と対峙する「江戸幕府・日本」というカードゲームを作ったとき、それぞれの勝利条件は何かを児童に問いとして投げかける。米国側の勝利条件は、「開国」や「条約の締結」という事実に基づいたものとなるであろう。一方で江戸幕府・日本側の勝利条件を考えたとき、米国を相手に納得できる結末を何にするかを考える事になる。児童が勝利条件を考えるなかでのやりとりは、幕府や江戸の町の人々の当時の議論と重なるのではないかと考え、本活動が自分事として捉えにくい歴史学習単元に有効に働くのではないかと期待している。

ゲームの経験が少ない児童・苦手な児童に対しては、人物や事象のキーワードや視点などを伝えながら調べ学習の充実を優先課題とし、ゲーム作りのプロセスに共感できるように配慮する。

## 6 単元の目標

- (1) 幕末から明治初期の人物や歴史的事象を中心に、我が国が近代化を進めたことを理解することができる。
- (2) 幕末から明治初期の様子について人物や歴史的事象を中心に、我が国の歴史の展開や歴史を学ぶ意味について考え、表現することができる。
- (3) 我が国の歴史を自分事として捉え、主体的に課題解決に向かうことができる。

## 7 指導計画（全6時間）

| 次 | 時 | 学習内容                      |
|---|---|---------------------------|
| 1 | 1 | 黒船の来航から開国までの出来事について調べよう。  |
| 2 | 2 | 開国に向かう日本の様子を捉えよう。（本時 2/6） |
|   | 3 | 開国後の日本の様子について仮説を立てよう。     |
| 3 | 4 | 江戸幕府の終わりについて調べよう。         |
|   | 5 | 新しい政府の国づくりについて考えよう。       |
|   | 6 | 文明開化と人々の暮らしについて調べよう。      |

## 8 本時の目標

開国に向かった歴史的事象について理解を深め、当時の人物の考え方や出来事の影響に寄り添いながら自分事として考え、歴史の展開について説明することができる。

【思考・判断・表現】

【主体的に学習に取り組む態度】

## 9 「教科等本来の魅力に迫るための教師の資質能力」との関連

| 基準  | 具体的な児童の姿  |
|---|---|
| Ⅲ   | カードゲームのカード作りを通して、当時の人物の考え方や出来事の影響に寄り添いながら歴史的事象について理解を深めることができる。また、なぜ日本は開国に向かったのか、歴史の展開を言葉で説明することができる。 |
| Ⅱ   | カードゲームのカード作りを通して、当時の人物の考え方や出来事の影響を意識して歴史的事象をカードにまとめることができる。歴史の展開について説明しようとしている。                       |
| Ⅰ   | 歴史的事象について理解しているが、そのつながりについて考えることが不十分である。歴史の展開、前後のつながりについて説明できない。                                      |
| <b>手立て【関連する教師の資質能力】</b>   |   |
| ○ 歴史的事象を自分事と捉え、主体的に課題解決に向かっていける教材を開発する。 <span style="float: right;">【授業構想力】</span>                    |   |
| ○ 児童が知識をつなげながら歴史の展開について思考したり、言葉や文章で表現したりしていけるようにファシリテートする。 <span style="float: right;">【授業実践力】</span> |   |
| ○ 目標が達成できる手立てであったか否か分析・評価・改善を行う。 <span style="float: right;">【授業分析・評価力】</span>                        |   |

## 10 学習の展開

| 学習活動と内容   | 指導上の留意点 (◆評価)          |         |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
|---|------------------------|---------|------|--|-----|----|------|------|--------|--|---------|--|--------|--|------|--|----------|--|-----|-----|-----|----|--------|--|----|----|-------|--|---|
| <p>1.前時までの学習を振り返り,本時の見通しをもつ。</p> <p>2.黒船来航ゲームを作成する。<br/>【カードづくりの手がかり】</p> <table border="1" data-bbox="172 609 692 887"> <thead> <tr> <th colspan="2">米国側</th> <th colspan="2">幕府側</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ペリー</td> <td>黒船</td> <td>江戸幕府</td> <td>徳川家慶</td> </tr> <tr> <td colspan="2">サスケハナ号</td> <td colspan="2">引き延ばし作戦</td> </tr> <tr> <td colspan="2">日米和親条約</td> <td colspan="2">戦う準備</td> </tr> <tr> <td colspan="2">日米修好通商条約</td> <td>長崎へ</td> <td>恐怖心</td> </tr> <tr> <td>怖い顔</td> <td>大砲</td> <td colspan="2">瓦版が売れる</td> </tr> <tr> <td>上陸</td> <td>開国</td> <td colspan="2">ペリー帰国</td> </tr> </tbody> </table> <p>・グループで活動し,カード作りについて,事実を基にしたパワーバランスになっているか考えを交流しながら作成する。</p> | 米国側                    |         | 幕府側  |  | ペリー | 黒船 | 江戸幕府 | 徳川家慶 | サスケハナ号 |  | 引き延ばし作戦 |  | 日米和親条約 |  | 戦う準備 |  | 日米修好通商条約 |  | 長崎へ | 恐怖心 | 怖い顔 | 大砲 | 瓦版が売れる |  | 上陸 | 開国 | ペリー帰国 |  | <p>○ペリー率いる黒船の来航から,鎖国が終わるまでの事象を確認することで,本時の活動で手がかりとなるキーワードや視点について示し,活動への見通しをもてるようにする。</p> <p>○カードゲーム型のゲームを作るプロセスの中で,人物や出来事のパワーバランスについて考えることで,黒船来航から,開国に向かうまでの当時の人物の考え方や出来事の影響に寄り添いながら理解を深めていけるようにする。その際,歴史のつながりの大切さから,事実に基づいてゲームを作っていくこと等の統一する基本ルールを確認する。</p> <p>①事実に基づいた内容にすること。<br/>開国しない・条約を結ばない=NG</p> <p>②作成するカードの内容は,<br/>「タイトル・名前」「体力」「パワー」「特性」とする。</p> <p>③作成するときは,グループで活動し交流を行う。グループ同士の交流についても制限無く行えるようにすることで,思考が広がる・知識が深まる場となるようにする</p> <p>◆友達との交流を行いながら,カード作りを通して楽しみながら,歴史を学ぶ意味を感じることができている。<br/>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>◆カードのステータスに事実に基づいた工夫がされている。<br/>【思考・判断・表現】</p> |
| 米国側   |                        | 幕府側     |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
| ペリー   | 黒船                     | 江戸幕府    | 徳川家慶 |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
| サスケハナ号  |                        | 引き延ばし作戦 |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
| 日米和親条約  |                        | 戦う準備    |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
| 日米修好通商条約  |                        | 長崎へ     | 恐怖心  |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
| 怖い顔   | 大砲                     | 瓦版が売れる  |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
| 上陸  | 開国                     | ペリー帰国   |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |
|   | <p>それぞれの勝利条件は何だろう？</p> |         |      |  |     |    |      |      |        |  |         |  |        |  |      |  |          |  |     |     |     |    |        |  |    |    |       |  |   |

3. ゲームの勝利条件について考える。  
グループごとに勝利条件カードをそれぞれ作り、設定理由について交流する。

- ・黒船側は、条約締結かな。
- ・幕府にとっては不平等な条約は勝利ではないから・・・
- ・米国はもちろん開国じゃない？
- ・幕府側は、ペリーの帰国だ。
- ・ペリーが帰国したことは勝利なの？。

4.次時の学習課題について見通しをもつ。

○ 対戦型のゲームという特徴から、勝利条件について考えることで、米国側・幕府側の視点で歴史的事象を捉えられるようにする。その時の幕府側の勝利条件に焦点を当てることで、強大な米国側に勝つための幕府側の苦悩や譲歩・折り合いを付けるといった当時の考え方に寄り添えるようにする。

・勝利条件カードをつくることで、交流しやすいようにする。

◆カードの内容が、当時の人々の考え方に寄り添った説明となっている。

【思考・判断・表現】

○ 児童が作成したカードからつながっていく、未習の歴史的展開について仮説を立てることで、次時の学習の見通しをもつことができるようにする。