「史跡巡りをしよう」　学習指導案

指導者　藤木　慎介

１　単元名　史跡巡りをしよう

２　主題設定の理由

○　新型コロナウイルスの感染拡大によりスピードアップしたGIGAスクール構想。その実現に伴い、１人１台端末環境が整った。これまでの実践と ICT とのベストミックス。令和におけるスタンダードが揃い、学校教育は劇的に変わりつつある。この新たな教育の技術革新は、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化された学びや創造性を育む学びにも寄与するとされている。これに加え、小学校では2020年から、中学校では2021年からプログラミングが必修となり、これからの時代を生きる子供たちにとって、論理的思考力を育むことが必要不可欠となっている。

一方で、わが国が抱える社会問題として、地方、また多くの都市部では、少子化の影響から過疎化・空白地帯化が進み、複数の学校が統廃合されたり、小規模校などが閉校となったりしている。そういった学校や地域には、伝統的に受け継がれている行事や風習があり、地域の誇りとなっている史跡も数多くある。本校も小さな学校ではあるが、明治時代に郵政大臣を務めた末松謙澄、私塾として多くの知識人を育てた水哉園を開いた村上仏山、歌人の竹下しずの女など、偉人を生んだ地として知られており、新型コロナウイルスの蔓延により近年訪れる機会も少なくなってはいるが、そういった偉人ゆかりのある史跡も地域に少なくない。

○　本単元「史跡巡りをしよう」では、子どもたちが住むこの地域にゆかりのある史跡をMinecraft education editionを使用して建築する。子どもたちが住む地域に存在する史跡を建築する活動を通して、地域の誇りである偉人について興味を持ち、自らが住む地域に愛着を感じ、郷土に対する思いを深め、その思いをやがて次世代へと引き継いで行けるようにしたいと考える。活動にあたっては、実際の史跡に作品を近づけるためにまず史跡の写真を撮り、その由来についてインターネット等で調べたり、地域の方に話を伺うことで、地域を身近に感じながら活動に取り組むようにさせたい。その中で、自分が意図する建築物を作るために、どのように作業を進めると効果的・効率的に建築することができるのか、プログラムの組み合わせをどのように改善していけば、より効率的に作業を進めることができるのかといったことを論理的に考えさせることをねらいとしている。

また、Minecraft という児童・生徒の興味・関心に基づいた教具を使用することで、主体的に活動に取り組むことができると考える。友だちやグループで対話しながら協力して活動を進めるなかで、自分の考えを伝えたり、友だちの考えの良さを認めて取り入れたりすることで、一人では気付かなかったことに気付き、より実物に近い作品を作り上げようとし、活動を通して地域の史跡に思いを寄せていくことができるのではないかと考えた。

○ 　本単元「史跡巡りをしよう」では、Minecraft education editionを使用して、学習を進める。Minecraft education editionは、世界中で利用されているサンドボックス型ビデオゲームであるMinecraftをプログラミング教育・情報教育・協同学習などの教材として使えるように教育用途に特化したもので、ブロックを壊して素材を手に入れ、その素材をもとに建物や道具を作ったり、ブロックを組み合わせて世界を構築したりすることができる。

学習にあたっては、まず、自身の好きなキャラクター、スキンや服装にするなど、児童・生徒の興味関心を高め、活動に対する意欲を喚起したい。活動にあたっては、活動の全体の流れを示した上で、ひとつずつ建築したい史跡を写真から選び、建築を進めるようにさせる。そして、建築の全体計画を立てて誰が何を建築するのか、友だちと話し合って役割を決め、繰り返し試行錯誤しながらイメージした史跡の完成を目指すようにさせる。やがて、「ブロックを積む」→「一歩進む」など、繰り返しの作業にはMake codeを使用し、プログラミングでキャラクターに命令すると効率的に建築を進める事ができることを教えたい。その上で活動が滞った際には、例を示したり、ヒントとなる手立てを与えたりするなど、できる限り児童・生徒が自分たちで解決できるように見守りながら活動を進めたい。

３　単元の目標

○　適切に端末を操作して、建築物を組み立てる。（知識・技能）

○　効率的に建築する方法を考えることができる。（思考力・判断力・表現力等）

〇　地域の史跡に関心をもち、活動に取り組む。（学びに向かう力・人間性等）

４　評価規準

|  |  |
| --- | --- |
| 個別の知識・技能 | 指示を理解して、適切に端末を操作している。 |
| 思考力・判断力・表現力 | 考えて効率的に作品を建築しようとしている。 |
| 学びに向かう力・人間性等 | 関心をもって、課題を解決しようとしている。 |

５　単元指導計画（４時間）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点・支援 |
| 1 | ・ Minecraft education editionに慣れるように自由に操作してみる。・まずキャラクターのスキンや服装を選ぶ。・自由にブロックを壊したり、建築したりさせる。 | ・操作の手順を、一つずつ一緒に確認しながら設定を進めさせる。・ゲームモードはクリエイティブモードで行わせる。・世界のタイプはフラット、常に昼間、コードビルダーに設定させる。・わからない時は、友だちや教師に尋ねるようにさせる。・繰り返しの動作が多いことに気が付くよう声掛けする。・次時の活動の説明をし、見通しをもたせる。 |
| ２本時 | ・前時の学習の振り返りを行う。・友だちと相談しながら、建築したい史跡の写真を選び建築を進める。・友だちと相談しながら役割を決め、建築を進める。・繰り返しの行動には、Make codeを使用し、プログラミングすることで、効率的に建築を進めることができることを知る。・プログラミングをやってみる。・プログラミングを活用しながら、効率的に建築を進める。・振り返りを行う。 | ・前時の学習を振り返ることで本時の学習へと繋げるようにする。・どの史跡を選ぶのか、友だちと相談して役割などを決めるように声掛けをする。・建築物を決めたら、必要に応じて建築の役割分担を相談させる。・一つずつ手順を確認してプログラミングを紹介する。・例を示しながら、プログラミングを見せるようにする。・どんな時にプログラミングを使用するとよいか考えさせる。・プログラミングを実行しながら、繰り返し手順を確認させる。・日常生活での実践へとつなげていけるように、活動したことを振り返り、自信をもたせる。 |

６　本時の学習

（１）ねらい

○　プログラミングを活用して、効率的に建築する方法を理解することができる。

○　端末を適切に操作することができる。

（２）学習指導過程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 段階 | 学習活動 | 指導上の留意点・支援 |
| 導入展開まとめ | １　前時の学習の流れを振り返る。２　今日の学習の流れを確認する。３　本時学習のめあてをつかむ。史跡巡りをしよう４　課題となる史跡の写真を選び、建築の役割を決める。・友だちと相談しながら建築する史跡を選ぶようにする。・全体の建築計画を友だちと相談して考えながら、役割を決める。５　建築をする。・役割に沿って友だちと話をしながら建築を進める。６　Make codeについて知る。・効率的な建築方法について考える。・プログラムを考えて実行する。・プログラムを実行しながら、効率的なプログラムを考える。７　振り返り・プログラミングや建築をしてみた感想を振り返る。 | ○前時までの活動を振り返らせる。〇本時の学習の流れを提示し、活動の見通しをもたせる。〇学習のめあてを確認させる。〇友だちと建築したい史跡や役割を話し合うようにさせる。〇ブロックをどれくらい積むのか、どんな形にするのか、全体の計画を相談させる。〇全体の建築計画に基づいて、友だちと相談して役割を決めさせる。〇必要に応じて、効率的な方法に気が付くことができるように、教師が働きかける。〇協力している場面では、ほめて賞賛する。〇単調なブロックの積み上げ等にはプログラミングを使用することが効果的であることを指導する。〇Make codeを模範として示しながら指導する。〇プログラムを実行させながら、おかしいところはないか考えさせる。〇活動を終えた感想を言うようにさせる。○本時の活動を称賛することで、学習したことの実践へと意欲をもたせるようにする。 |

（５）評価規準

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 十分満足できる姿 | 概ね満足できる姿 | 努力を要する状況の手立て |
| ・プログラミングを理解し、友だちと相談しながら効率的なプログラミングの方法について考えることができる。 | ・友だちと相談しながら効率的なプログラミングの方法について考えることができる。 | ・教師とやり取りをしながら、一つずつ手順を確認して、プログラミングを進めるようにさせる。 |
| ・教師の指示を聞いて、適切に端末を操作することができる。 | ・わからないことを教師や友だちに聞きながら、端末を操作することができる。 | ・教師の手本を真似しながら、端末を操作するようにさせる。 |