

第1学年3組 社会科学習指導案

1 単元名 「古代国家の展開」

2 本 時 平成30年12月17日(月) 第3校時 社会科教室

3 本時の指導観

生徒は前時まで、奈良時代の政治・文化、平安時代の政治について学習してきた。さらに美術科において日本の現代文化であるアニメ・漫画の手法に平面図が利用されており、平面図は最近日本に根付いた手法ではなく、平安時代からある手法であることを学習している。

そこで本時では、国風文化のルーツを考えることができるようにする。そのために、思考ツール【ステップチャート】を活用して、資料にある絵・文章の書き方が天平文化・国風文化のどれにあたるか根拠を持って確認する場を設定する。次に、天平文化の原点を以前の中国作品から探り、天平文化は大陸文化の影響を受けた文化であることを確認し、国風文化のルーツを定型文とキーワードを用いて書く場を設定する。

4 主 眼

天平文化・国風文化の特徴をつかむ活動を通して、国風文化のルーツを説明することができるようにする。

5 どのような思考ツールを活用して、生徒の考えを広げたり深めたりするかの工夫点(本年度の重点項目)
国風文化のルーツを筋道立てて説明することができるようにステップチャートを活用する。

6 準 備 学習プリント・思考ツール

7 展 開

段階	学習活動・学習内容	具体的な支援	評価の観点(方法)
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。 (1) 前時の学習活動を振り返る。 ・ 撰関政治 (2) 現代文化と国風文化のつながりを確認する。 (3) めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">めあて 国風文化のルーツを探ろう</div>	○ 本時の問題解決に関心をもたせるために、美術科での既習事項を確認する場を設定する。 「つみきのいえ」「名探偵コナン」の共通点を考えさせ、描画手法の原点は国風文化にあることを確認させる。	
さぐる	2 課題について考える。 (1) 個人で考える(自己内対話1) 天平文化と国風文化の作品を予想する。 (2) 全体で交流する <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px 0;"> 天平文化 国風文化 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px 0;"> ア エ イ ウ </div> ア 古事記→漢字 イ 大和絵→和服・顔 ウ 枕草子→仮名文字 エ 唐絵→中国服 ア・エについて中国の影響を受けていることを確認する。	○ 天平文化と国風文化の特徴をつかませるために資料を掲示し、どの文化にあたるのかをステップチャートを活用して根拠をもって予想させる。 ○ 全体交流した後、天平文化の原点を探らせるために、天平文化以前の中国(漢・唐)の作品を掲示し天平文化が中国(漢・唐)の影響を受けたものであると確認させる。 ○ 国風文化のルーツについて定型文を用いて、キーワード(大陸文化)をもちいて書かせる場を設定する。	・ 国風文化のルーツを説明することができる。 (学習プリント・様相観察) 【思・判・表】
深める	(3) 個人で考える(自己内対話2) 「国風文化は～発展して生まれた」という形で自分の言葉で書かせる。 (4) 全体で交流する。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; margin-top: 5px;">国風文化は大陸文化を吸収しながら日本の風土や暮らしにあった形に発展して生まれた。</div>		
まとめる	3 本時の学習を振り返り、学んだことや気づいたこと、今後知りたいことや活かしたいこと、もっと調べたいこと等をまとめる(自己内対話3)	○ 本時の学習を通して、学んだ気づきや新たな疑問を明確にして、自分の言葉でまとめる場を設定する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> まとめ ○ 国風文化が中国の文化を吸収して、日本人の生活様式にあった文化に発展していったことがわかった。 ○ 現代の文化と国風文化がつながっていることにびっくりした ○ 友だちの意見から、自分が思いつかなかった、作品についてのいろいろな見方や考え方があったことがわかった。 ○ これから私たちは日本の文化を大切にしながら発展させていかないといけないと思った。 </div>		

【授業の実際】

○つかむ段階について（既習事項とのズレ・隔たりから内面に生じた問い・課題を設定する場面）

生徒は前時まで、奈良時代の政治・文化、平安時代の政治について学習してきた。さらに美術科において日本の現代文化であるアニメ・漫画の手法に平面図が利用されており、平面図は最近日本に根付いた手法ではなく、平安時代からある手法であることを学習している。社会科学習指導要領（歴史的分野）・古代までの日本（エ）古代までの文化と東アジアとの関わりでは、仏教の伝来とその影響、仮名文字の成立などを基に、国際的な要素をもった文化が栄え、それらを基礎としながら文化の国風化が進んだことを理解することとされている。

そこで本時では、思考ツール【ステップチャート】を活用して、国風文化のルーツを筋道立てて説明することができることをねらいとした。

そのために、まず4つの資料を提示して作品が天平文化と国風文化のどの時代のものか考えさせた。生徒は「おもしろそう」「でも説明するのは難しそう」などの反応が見られた。

◎さぐる～深める段階について（思考ツールを活用して自己内対話をする場面）

まずは、一人一人が課題について考える時間を設定した。その際、思考ツールとしてステップチャートを活用させ、既習事項から根拠をもって予想させた。国風文化の作品についてはすぐに予想できるものが多かった。「仮名文字が使われているから、国風文化かな」「障子があるし、服装が着物っぽいから国風じゃないかな」などの予想が見られた。全体交流した後、根拠を説明することができなかった天平文化について、天平文化の原点を探らせるために、天平文化以前の中国（漢・唐）の作品を掲示した。そこでは生徒が「似ている」という反応がみられ、生徒の中には、「天平文化の時代は遣唐使があったから、世界の作品が集まってきて同じ特徴をもった作品が多いのかもね」と予想する生徒もあらわれた。さぐる段階として最後に「仮名文字はどうやって作られているか知っている？」と質問した。生徒は「漢字」と答える生徒が多くみられた。国風文化は日本独自の文化だが、国風文化の基礎となったものは大陸文化であることを確認して自分でまとめる作業に入らせた。

○まとめる段階について（自分の言葉でまとめる場面）

まとめとして、国風文化のルーツについて「国風文化は～発展して生まれた」という形でキーワード（大陸文化）をもちいて書かせる場を設定した。さらに、本時の学習を通して、学んだ気づきや新たな疑問を明確にして、自分の言葉でまとめる場を設定した。生徒は、「今の文化がずっとまえからつながっていることがわかった」「他にどんな作品があるんだろう」などたくさんのおまめを書くことができていた。

【授業の考察】

国風文化のルーツを説明することができるようになるための学習を行った。本時の学習は自分の知っている小学校での知識を使った活用学習であるが、一つ一つの資料については予想することができていたが、ルーツを説明するという点に関して、「国風文化は大陸文化を吸収しながら日本の風土や暮らしにあった形に発展して生まれた」と書いている生徒は少なかった。さぐる段階で、自己内対話を促す時間を確保したが、天平文化の特徴はわかっているにもかかわらず、掲示した作品とどうつながっているのか思考できない生徒が多くみられた。さぐる段階の自己内対話がうまく促されるように、最初に中国の作品を紹介したほうがよかったのかもしれない。また、生徒が教師の答えを待っているという授業スタイルではなく、問いと解を自ら求め続けることができるようになるために、日々の授業中での考える時間の大切さを実感することができた。

【成果と課題】（授業整理会およびチェックシートから明らかになったこと）

（成果）☆思考ツールを活用することで、文化のつながりが明らかになりわかりやすく整理することができていた。

☆ルーツの説明の場面で定型文とキーワードを用いたことによって生徒は書きやすかった。

（課題）★さぐる段階で、自己内対話を促せない生徒に対して、手だてが必要である。

★本時の学習を通してわからなかったことをはっきりさせることも大切である