

児童が楽しく授業に取り組むための教育機器の活用  
— 6年社会科「戦乱の世と天下の統一」のTP教材作成を通して —

目 次

I. テーマ設定の理由	63
II. 研究の仮説	63
III. 教育機器を活用した指導の基本的な考え方	64
1. 教授活動における教育機器の役割	64
2. 教育機器の特性と種類	65
IV. OHPの授業での活用	66
1. OHPについて	66
2. TP教材の作成と活用	67
V. 教育機器・教材の効率的活用のための整理と保管のあり方	70
1. 教育機器の整理と保管	70
2. 視聴覚教材の整理と保管	70
VI. 授業設計の考え方	71
VII. 授業設計の実際	72
1. 検証授業をするにあたって	72
2. 教育機器の授業への位置づけ	72
3. 授業仮説	72
4. 社会科（歴史学習）	73
5. 授業の展開	74
6. 授業の考察	80
VIII. 研究のまとめと今後の課題	81

浦添市立神森小学校教諭

初鹿野 修

# 児童が楽しく授業に取り組むための教育機器の活用

## — 6年社会科「戦乱の世と天下の統一」のTP教材作成を通して —

浦添市立神森小学校教諭 初鹿野 修

### I テーマ設定の理由

第6学年の社会科の中で歴史単元は、年号や史実の羅列や暗記になりがちである。本来の目的である歴史に対する関心・理解面においては、不十分に終わっている。しかし、もともとは児童は、歴史の事実・歴史上の人物に対して興味をもっていると考えられる。それは、歴史の初期の段階や教科書にのらない部分の話についての興味の示し方が大であるからである。ところが、歴史学習が進むにつれて興味・関心はしぼんでいく。そこで私の授業を見てみると、大きくまとめて7つの反省課題があげられる。その反省課題に対応して、児童は次のようなマイナス面をだしている。

- |                   |   |   |
|-------------------|---|---|
| ① 話中心である。         | → | 話を聞くだけでは飽きる。意見を出す必要がない。                       |
| ② 教科書の内容の上すべりになる。 | ⇒ | 事実の暗記で終わる。                                    |
| ③ 過去と現実の結びつき、自分との | ⇒ | 自分とは無縁のことであり、関心がわかない。関わり方の説明が不十分。             |
| ④ 教師の理解が不十分のため答えの | ⇒ | 歴史の事象の中身よりも、事実の答え探しになる。深まりがない。多種多様な考えがひきだせない。 |
| ⑤ 発問の焦点がはっきりしない。  | ⇒ | 次への発展課題が見出せない。→ 課題認識が出来                       |
| ⑥ 指示の焦点がはっきりしない。  | ⇒ | ない。 <b>課題追究が出来ない。</b> ←                       |
| ⑦ 板書のまとまりがない。     | ⇒ | 写すだけの記録に終わる。自分の考えが深まらない。                      |

つまり、今までの授業形態・展開は図1のようになってしまっていた。これは、教師自身に起因することであり、教師の指導観・指導方法を改善すれば解決するものと考えられる。その中で、教科書・黒板・言語指示という画一的な指導形態の改善を主点におき、その一つの方法として教育機器の活用を考えた。特に教育機器の中でも手軽に操作できて、活用しやすいTP教材を作成し授業展開することにした。児童は、おもしろい、楽しい教材を提示し、課題をはっきりさせれば、図2のように変容していくのではないだろうかと考え、本テーマを設定した。

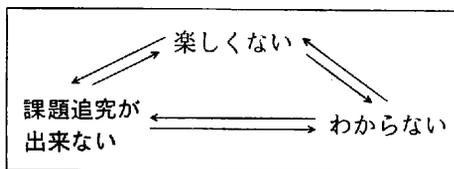


図1

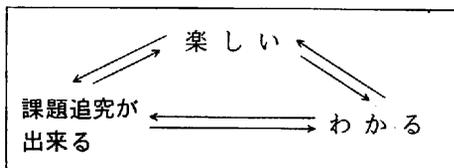


図2

### II 研究の仮説

第6学年の社会科「戦乱の世と天下の統一」の指導において、課題を明確にして、TP教材を作成し、授業することによって「授業がわかる — 楽しい — 課題追究ができる」という姿に変容するであろう。

### III 教育機器を活用した指導の基本的な考え方

#### 1. 教授活動における教育機器の役割

視聴覚教育を支える機器であるが、現在はほとんど視聴覚機器と言わず教育機器と言うことが多くなっている。機器に対する考え方のまとまりをみないうちに、コンピュータの出現ということになり今までの視覚機器・聴覚機器それをあわせた視聴覚機器をも越える機器ということになってきたと考える。

さて、その教育機器であるが、どの程度教師の意図を反映する意味でその役割を果たすことができるだろうか。

第1の教授目標の設定については、教育機器は教師にとってかわることはできない。

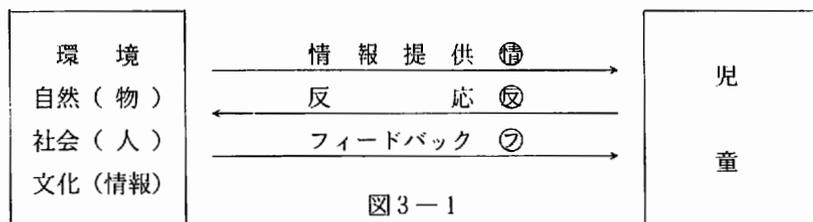
第2の教授計画の決定については、計画を立てるのに必要な資料を手に入れる為に機器を使うことが考えられる。

第3の狭義の教授活動においては、ある面では教師よりも優れた機能を発揮する。

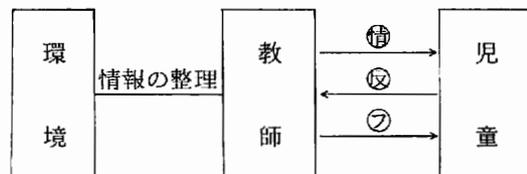
第4の評価の機能については、学習活動の途中における多人数の児童の一人一人の評価を機器利用により知ることができる。

つまり4つの機能のうち教育機器は3つの機能の面で教具として教師の意図を反映する働きがあり、教育の効果の面でも充分期待できる。その中で特に、狭義の意味での教授活動における教育機器の役割を考えて見たい。

まず、基本的に児童は誰もが成長したい、学習したい、楽しく授業に参加したいと願っているし、またそのように頑張ろうと本質的には考えている。つまり児童の学びとろうとする意欲と環境の相互作用により学習は進められることになる。



しかし、自然に行われる学習だけで必要なものを全て学べるわけではない。ここに児童の望ましい成長、発達を意図して学習を援助する必要がでてくる。これが教師の援助である。教師の援助の役割は、環境から情報を整理して児童が受け取りやすい形にして与えるのが普通であり、一般的に教室で行われている授業である。



そこで、子供たちにより完全な学習を期待するとすれば教育機器の果たす役割は大となってくる。機器の役割として、情報提供、反応、フィードバックの機能を教師の意図するように行うことになる。もちろんそのためには教師の側で教授活動が慎重にプログラムされていなくてはならないが、プログラムがつくられている限り一人一人の児童に確実に教授活動を行うことができる。

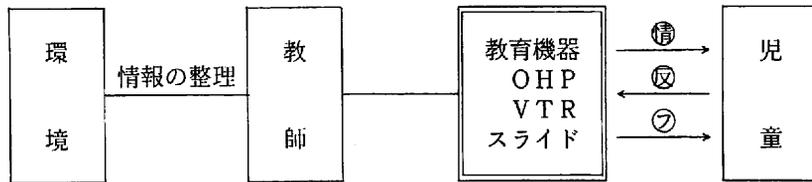


図3-3

また、図3-3の変形で教師の教授機能の一部だけを拡大・強化する役割も持つ。これは、他県の様子、顕微鏡内の様子など普段見られないものや、遠く離れた場所や過去の音や映像をいながらにして見たり聞いたり出来るようにする役割で、教師の提示の機能①の拡大ができる。児童の反応を集団分析装置、カメラ、ビデオなどをとって、同時に大勢とれる役割で教師の診断機能②を拡大する。OHPなどはもちろん提示の機能も持つが、児童の誤答修正などのようにフィードバックの機能③を拡大することもできる。

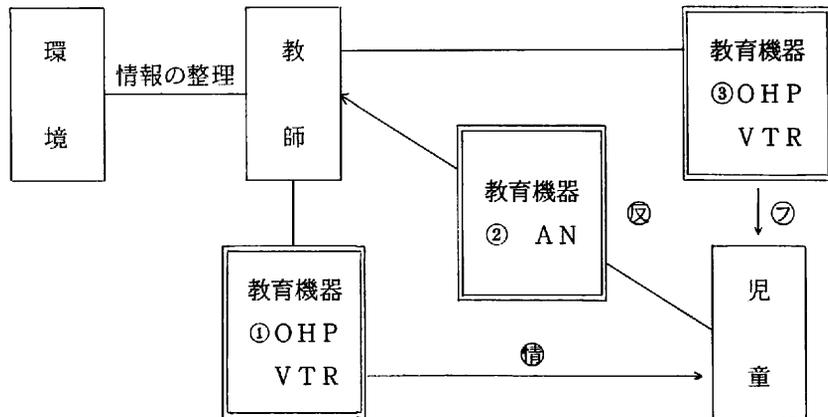


図3-4

つまり、教育機器には、教師の教授活動に含まれる3つの機能を全て拡大する機能と教師と共同することにより教授活動の一部を拡大・強化する機能がある。それぞれの機器は、それが教師のどのような教授活動を拡大できるかという観点からその効用を考えなければならないしまた限界もしらなければならない。

## 2. 教育機器の特性と種類

### (1) 教育機器の一般的特性

① 学習への興味を喚起し、動機づけとする。

教育機器による映像や音声を主とする学習刺激は、具象的・感覚的であり、具体性や逼真性も高い。これらが児童の感性に適切に働きかけて、学習への興味や関心を持たせるとともに学習意欲を喚起し、学習への方向づけを的確なものにする。

② 直接経験を補い、学習経験を拡大深化する。

間接経験ではあるが、直接経験に最も近い経験であると同時に、学習に必要な経験だけを整理し集約して提示することによって学習効果を高めることができる。

③ 児童に対して共通の経験を与える。

一斉に皆で同一のものを見たり、聞いたりすることにより児童に共通の経験的基礎を提供し、一斉指導における学習活動の焦点化を図り、集団的思考をも促進してくれる。

④ 思考活動を確かなものとする。

抽象的・概念的なものを直観的・感覚的に理解させる。このことにより、より高次の抽象的理解や論理的思考への動機づけとして大変効果的である。

⑤ 心情や態度を育てる。

ラジオ、テレビ、映画などは、自然や社会や人間の生の姿をいきいきと躍動する状態において表現できる。新鮮な驚きと深い感銘をもって、直接的に心情を揺さぶり、実践への態度形成を容易にしてくれる。

⑥ 学習を視覚的に訴えることにより、能率的、効果的にする。

⑤までの特性は、学習指導過程において総合的に作用し、教師の教授機能や児童の学習機能を大幅に拡大する。

(2) 教育機器の種類

機器の種類については、多くの文献にでていますが森正康編「教育機器の活用」(P 6—7 昭和61年ぎょうせい)からまとめた。

教育機器は、学習指導のねらいを効果的に達成するために、学習刺激提示と反応の制御を行うのに用いられる。この観点から、①刺激制御機器、②反応制御機器、③刺激・反応制御機器に分類できる。

刺激 制御 機器	○視覚的刺激を主にするもの ○聴覚的刺激を主にするもの  ○視聴覚的刺激を主にするもの	スライド映写機・実物投影機・OHP・など。 テープレコーダー・ラジオ・ステレオ・CD・ トランシーバー・校内放送機器・など。 8ミリ・16ミリ・テレビ・VTR・教材提示装 置・シート式磁気録音機・校内放送テレビ・ラ ーニングラボラトリー・など。
反応 制御 機器	○学習反応分析装置	多くの場合、教材提示卓、ラーニングラボラト リー、複数の刺激制御機器等とシステムを組ん で使用される。
刺激 ・ 反応 制御 機器	○CAI	反応制御機能を含むプログラム化された教材を 用いる場合は、シート式磁気録音機、各種の個 別学習機器もこの範疇に含められる。

IV OHPの授業での活用

1. OHPについて

(1) 機能と特性

- ① 明るい教室でも鮮明な拡大映像が得られる。
  - ノートやその他の作業が平行してできる。

- ② 教師と児童が対面した形で教材提示ができる。
  - 児童の学習状況を観察したり、反応を確認したりして授業を進めることができる。
- ③ 近距離から映像を鮮明に拡大投影できる。
  - 教師が板書や教卓上の他の教材や資料などとOHPの兼用が2～3歩移動するだけでできる。
- ④ ステージの面積が広く、水平であるため教材提示や教材自作が容易にできる。
  - ステージの上に直接教材をのせられる。
  - 透明なものばかりでなく不透明なものも、シルエットとして投影できる。
- ⑤ 各種の資料が投影できる。
  - 模型や身近にある品物も手軽に投影できる。
- ⑥ 特定の実験過程等も進行形のまま投影できる。
  - 特殊な付属品を用いて演示の効果をあげることができる。
- ⑦ 機器の構造も簡単で故障も少なく操作が簡単である。
  - 教師はもちろん児童自身も操作し学習することができる。

(2) 授業の中で生かすための基本的条件

- ① OHP利用がその授業において必然性を有しているか。
- ② 教授・学習過程への位置づけは適切か。
- ③ TPの内容は指導のねらいに即しているか。
- ④ TPの内容は児童の実態に即しているか。
- ⑤ OHPをいかす教師の活動（発問・指示）は適切か。
- ⑥ 投影環境は十分整備されているか。
- ⑦ 提示操作は適切か。

2. TP教材の作成と活用

OHPを活用して学習指導の効果をねらう場合に教材としてのTPの果たす役割は非常に大きい。OHPのみがあっても、TPがなければその効果は半減する。つまりOHPとTPは表裏の関係にある。

(1) TP教材の特性

- ① さまざまな方法で比較的容易に自作できる。
  - 自分の意図する学習過程に適する資料を作ることができ、工夫によっては効果的な教材ができる。
- ② 作り方を工夫することにより多彩な表現ができる。
  - 流動性、結合性、具象性、静止性、分析性、永続的揭示性の一部を表現することができる。
- ③ 多彩な提示方法ができる。
  - 単純から複雑への合成や複雑から単純への分解、一部だけを見せたり、重ねあわせたりの提示ができる。
- ④ カラーシートなどの利用で色彩効果がだせる。

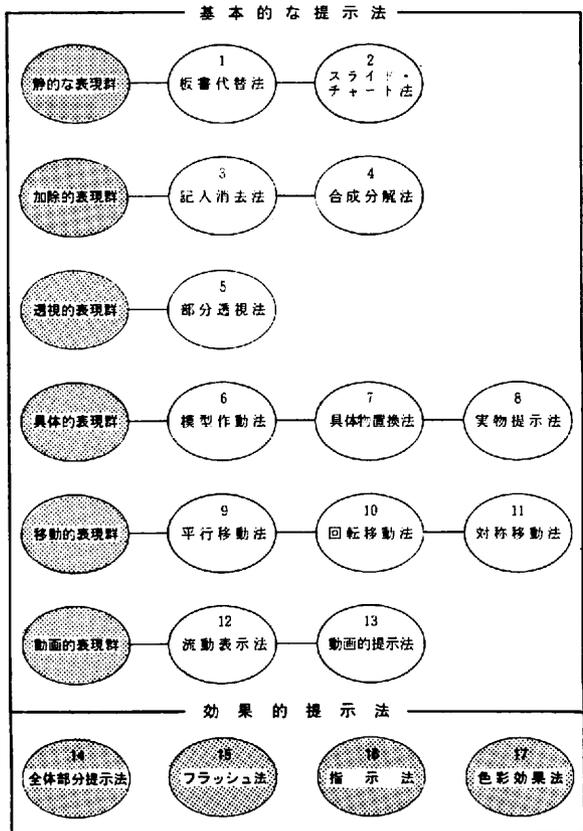
- 提示内容の質的な相違や範囲、強調などを色で表すことができる。
  - ⑤ 学習者の思考のプロセスや理解の速度に合わせた提示ができる。
  - ⑥ TP提示に直接児童も参加できる。
  - ⑦ 提示中の教材に書き込んだり消したりすることができる。
  - ⑧ 一つの資料が何度も使用できる。
- (2) TP教材の作成

いろいろな特性を持ち比較的作成しやすいTP教材であるが作成にあたっては次の点に注意したい。

- ① 充分なる教材研究をし教材分析をして、何を、どのような場面で、いつ、どのように提示すればよいかを検討する。
- ② そのTPによって何を伝えるのかねらいを明確にする。
- ③ 必要な資料を集める。
- ④ どのような表現方法で構成するか、

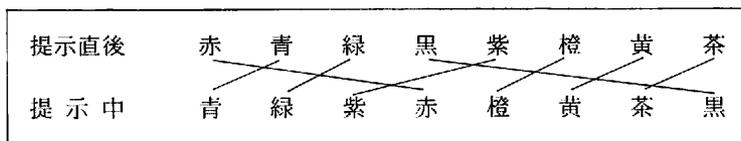
図、表、文字の配置はどうするか、充分検討する。

- ⑤ 学習内容を焦点化し、情報量を適切にする。
- ⑥ 要点は色を変えて色彩を効果的に利用し、画面を見やすくし、理解しやすくする。



(OHPを生かす新技法 P18)

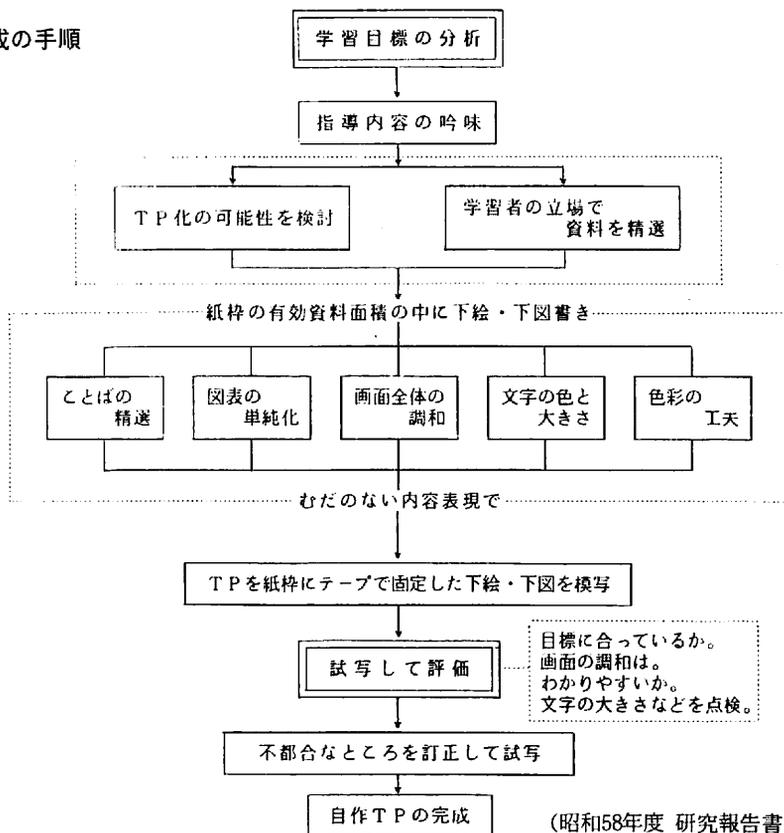
- 最初に見てほしいタイトルなどは赤色でかく。
- じっくり読んでほしい文は青でかく。
- その他は黒色、緑色を使う。
- 黄色、茶色、橙色は見にくいのでこれらの色で文字をかかない。



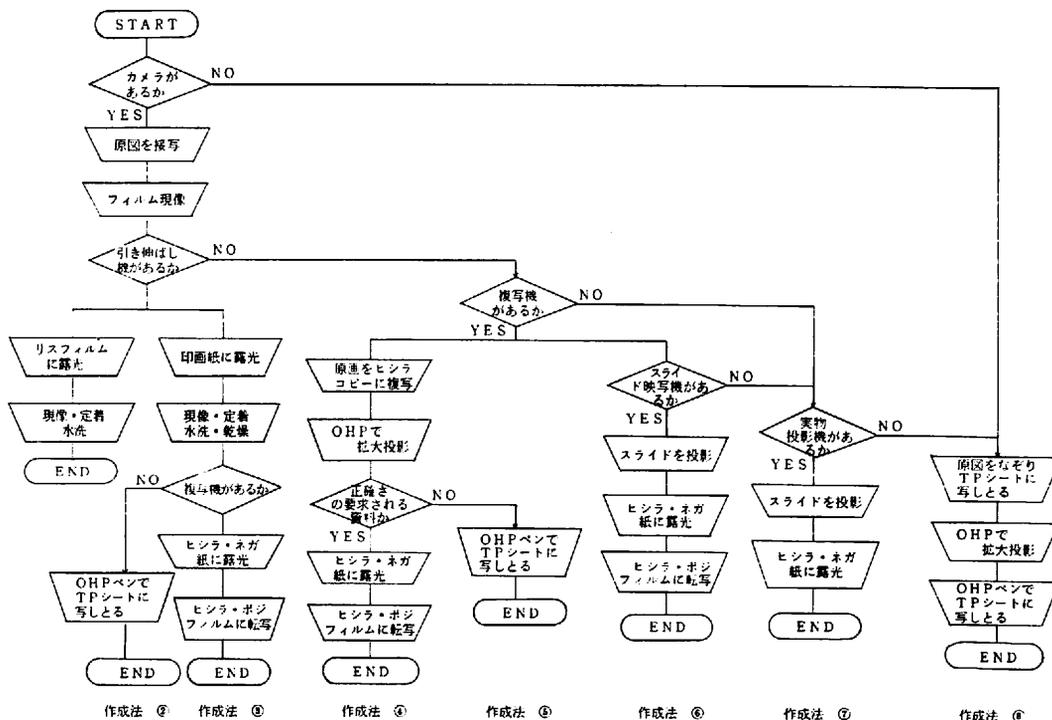
また、作成方法として下記の方法がある。

- ① 模写的方法 — ◦ 手書き法      ◦ 貼付け法      ◦ 彩色法
- ② 工作的方法 — ◦ 合成分解法      ◦ 具体的表現法      ◦ 動的表現法
- ③ 写真的方法 — ◦ 複写する方法      ◦ 写真による方法

。 T P 作成の手順



。 T P 作成の技法



(昭和57年度 研究報告書 当山小)

## V 教育機器・教材の効率的活用のための整理と保管のあり方

### 1. 教育機器の整理と保管

教育機器の管理目的は機器利用による学習効果をあげるためであり、そのために計画的利用を促進するような管理をした方が望ましい。それぞれの機器の特徴を活かして必要なものを必要な時に誰にでもすぐ利用できるように保管、管理することを考えなければならない。

保管、管理の方法としては次のような場合が考えられる。

- 集中管理 — 1箇所例えば視聴覚教室、視聴覚準備室にあつめて管理、保管する方法。
- 分散管理 — 利用すべき教室が少なかったり、教科担任の利用が多い場合とられる方法で、学年の教室や関連教科の準備室に集める。
- 図書館を中心とした管理・保管
  - 集中管理の一つの方法であるが図書館と視聴覚室とを関連させて、資料センター、教材センターとして活用する方法。

一般的には両方を利用した管理が望ましい。機器の種類によって変わるからである。しかし大事なことは、一人一人が機器に対して関心を持ち意識づけをすることである。

- 集中管理が望ましい機器 — 毎日使わず、暗幕やスクリーンのある視聴覚室での活用が効果のあるもの。
  - 大型ビデオ
  - 16ミリ映写機（8ミリ）
  - スライド
  - 実物投影機
- 分散管理が利用しやすい機器 — 使用頻度の高いものは各教室や利用頻度の高い場所に管理したほうが利用しやすい。
  - テープレコーダー
  - OHP
  - テレビ

分散管理している備品については、常に保管者と連絡をとり故障の有無をチェックする必要がある。また長期休みの場合は回収し点検・整備し、集中して管理する必要がある。

### 2. 視聴覚教材の整理と保管

教材が機器と同様に効果を上げるためには、いつでも、どこでも、すぐ利用できるようにしておかなければならない。きちんと整理分類し、いつでも望ましい状態にしておくことが基本である。

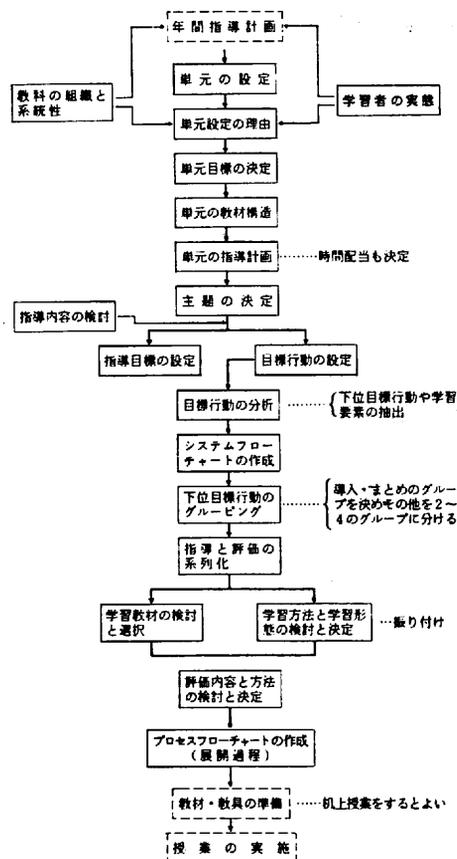
- 教材管理のために留意すべき点
    - 自然的な要因
      - 湿度、温度の調整
      - 直射日光、反射日光の防止
      - ちり、ほこり
    - 人為的な要因
      - 取り扱う場合の不注意や過失
- 保管の場所と位置。  
適当な容器。  
通風と採光、使用後の清掃。  
定期的な点検。  
小さな損傷もすぐ補修。  
取扱研修を多く持つ。  
児童、生徒にも取り扱い方を充分指導する。  
特別な機器については取扱担当者をきめておく。

## VI 授業設計の考え方

全ての児童が「わかる」授業を実践するためには、推測や不確かな経験だけの授業計画ではなく、確かなはっきりとした授業計画をたて、そのことが事実で検証されなければならない。つまり、指導目標が達成されたかどうかをあいまいな形ではなく、確実に判定できるように設定しなければならないし、計画や方法もしっかり判定・評価できるようにしなければならない。その為には授業設計をしっかりした形で行う必要がある。その為、従来の学習指導案に教育工学的な手法をとり入れた指導細案である「指導プログラム」をとり入れた。

次に、指導案作成の手順と指導プログラムの構成要素を示した。

## 。指導プログラム作成の手順



(指導プログラムの理論と作成I) P25)

## 。指導プログラムの構成要素

- |   |   |
|---|---|
| <p>I 指導者、作成者や指導する学年・学級など(冒頭部分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学校名(〇〇県〇〇市立〇〇学校)</li> <li>○ 対象学級(〇年〇組、男子〇名・女子〇名、合計〇名)</li> <li>○ 指導年月日(平成元年〇月〇日、第〇校時)</li> <li>○ 指導者(授業者) 〇〇〇〇教諭</li> <li>○ 作成者</li> </ul> <p>II 単元(題目名)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ あるまとまりをもった教育内容の単位の名称を書く。</li> </ul> <p>III 単元(題目)設定の理由(事由)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 教科教育の理論や子どもの発達をふまえて、単元を設定したわけを教材観・指導観・生徒観の3つの側面から明らかにする。</li> </ul> <p>IV 単元(題目)の指導目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元全体の指導を通じて、子どもに形成させようとしている目標やねらいを、できるだけ具体的に記述する。</li> <li>※ 学習指導要領との関連を示しておくともよい。</li> <li>※ 単元末テストの規準になるように工夫してもよい。</li> </ul> <p>V 単元(題目)の教材構造</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元を構成する小単位の学習教材について、その関連や構造を図的表示や表によって提示する。</li> <li>※ 必要に応じて前単元や次単元との関連を示してもよい。</li> </ul> | <p>VI 単元(題目)の指導計画と配当時間</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元を構成する小単位の名称(主題名)を記し、その指導順序と配当時間を明示する。</li> <li>※ 主題名だけでなく、各主題のねらいや主な指導事項を記す場合もある。</li> </ul> <p>VII 本時の学習指導</p> <p>(1) 主題名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元の教材構造や単元の指導計画で明示した小単位の名称を書く。</li> </ul> <p>(2) 指導目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 教師側から見た「指導意図」を明白にする。</li> </ul> <p>(3) 目標行動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 明白な「行動のことば」で、学習者の到達目標を具体的に記述する。</li> <li>○ 評価可能な表現にする。</li> </ul> <p>(4) 下位目標行動(または学習要素)とその関連</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 目標行動を分析して得られた下位目標行動や要素行動、あるいは学習要素を列記する。</li> <li>○ 下位目標行動の形成関係や構造、関連などを図化して表す。</li> </ul> <p>(5) 主題の展開</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単位時間の指導展開について、内容、活動や教材・教具、留意事項、時間配分などを時系列で表示する。</li> <li>○ 指導内容だけでなく、評価問題やその方法をも示しておく。</li> <li>※ 記号等を用いて図化表現をすることが望ましい。</li> </ul> <p>(6) 資料及び教材・資料</p> |
|---|---|

(指導プログラムの理論と作成I) P18)

## Ⅶ 授業設計の実際

### 1. 検証授業をやるにあたって

- (1) 児童の知りたい、学びたい、調べたいという意欲を引き出すことにより課題解決の力を養いたい。
- (2) 課題解決の力をつけることにより、自らの発展課題を見つける能力を身につけさせたい。
- (3) 自らの発展課題を見つけ、追究する心を育てたい。
- (4) 一斉指導の中で、児童一人一人に即した指導をすることにより「わかる」心を育てたい。
- (5) 指導プログラムを取り入れることにより、(1)から(4)を単元の中にしっかり組み込む授業を設計し、授業をシステム化していく。
- (6) 授業設計の中で教育機器の位置づけを明確にし、効果的に活用し(1)から(4)を育てたい。

### 2. 教育機器の授業への位置づけ

教育機器をただ授業の中に導入すれば教育効果があがるというわけにはいかない。しかし、初歩的段階としては教育機器を授業に入れ、視聴覚教材をどんどん使ってみることから始めたい。そうすることにより機器の特性を膚で知ることができ、児童の機器に対する反応を見て知ることができるからである。機器を使う回数を増やす毎に、また授業の中で位置づけていく毎に機器の特性を無視するわけにはいなくなるし、効果の面を考える必要が出てくる。そのことから次の第2段階へと自ずと進んでいく。初歩的段階では、機器の利用が主役になり、何の為に、何をねらったの授業かがわからなくなってしまいがちである。そこで第2段階では、ねらいを達成するためには、この機器の利用が効果をあげるのに充分であるかどうかをしっかりと検討する必要がある。ねらいや目標、内容を充分把握し更に機器の特性を充分理解して位置づけしていく。更に教育機器を充分に活用し、より効果をあげるためには、授業設計を考えなければならない。第3段階になる。到達させたい指導目標はなにか、指導目標達成に向けてどのような教材や機器を活用し、どのような方法で指導するのかということ、機器の特性や種類、活用方法を総合的に分析、研究していく教育工学的手法を取り入れた授業を組み立てていく必要がある。更に、教育機器を効果的に活用するための視点を「教育機器の活用」から下記にまとめた。

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>① 教育機器の機能・特性を生かす工夫がなされているか。</li><li>② 使用される教材が指導のねらいに即した適切なものか。</li><li>③ 教科・領域の特性に即した利用が図られているか。</li><li>④ 授業の展開に即応できる利用が準備されているか。</li><li>⑤ 子供の理解や思考に適合する利用になっているか。</li><li>⑥ 積極的な学習活動を促す利用が計画されているか。</li><li>⑦ 他の教育機器や指導法と調和のとれた位置づけがなされているか。</li></ol> |
|--|

### 3. 授業仮説

社会科「戦乱の世と天下の統一」の学習において、自作のTP教材及び編集ビデオを使うことにより、課題に対して興味・関心を示し、自ら課題を追究し人物をとうして歴史的見方・考え方が育つであろう。

#### 4. 社会科（歴史学習）

##### (1) 歴史学習の意味

社会科の目標を端的に表すと「公民的資質の基礎を育てること」となる。この公民的資質とは社会構成員としての態度・能力となる。その公民的資質は具体的な指導と学習で身につくものとする。言い換えると児童にとって切実な問題を具体的な教材として能動的に学習させることにより育つのではないだろうか。しかし、児童にとって切実な問題を取り上げることは、学習内容が細かくなり、複雑になってくることになる。そこでどの子にもこれだけの知識は教えたい、これだけは理解させたいと考え、あまりにも内容が増え勢い暗記になってしまい、本来の目標である公民的資質の向上にはつながらなくなってしまう。児童にとって切実な問題をしっかりと教材分析し、具体的にかつ能動的に学習させることが重要である。能動的とは、体験や見学、模倣などの活動を多くとり入れることであり、実際に児童が学習内容を感じとれることである。学習の内容を感じとるとは、学習の仕方を身につけるということである。それは、その個人なりのとらえかたでよく、次の学習に生かされることにより評価される。更に、歴史学習では、歴史的見方・考え方を育てるところにねらいがある。小学校段階では、人物学習に重きをおき「通史」ととられることなく、歴史に対する興味関心を育てていくことになる。人物に対して共感するにしろ、反発するにしろ人物を理解するということは、何らかの感情移入を伴っていることになる。それが、興味・関心を持つ大きな要因になると考える。更に、理解の中身が児童個々により違うことにより、その子なりの歴史的景観が育てられていくことになると思う。

##### (2) 人物学習の意義

- ① 人物の考え方や生き方や行動を通して、それぞれの時代の社会的背景やその移り変わりを生き生きと捉えさせ、正しい社会認識を得させる。
- ② 歴史上の人物を学ぶことによって、その生き方や業績に児童を共感させ、歴史への興味関心を育てる。
- ③ 歴史の中で苦悩し、決断し、歓喜しながら生きていった生きざまを学ばせる事により、歴史の学習を楽しみながらも主体的にする。
- ④ 異なった歴史背景や社会条件の中で時代を、生き抜いていった人物の業績を捉えさせることによって、歴史はよりよい方向に発展・変化してきたという認識を得させる。
- ⑤ その時代の課題に挑戦し、幸せな社会や生活を求めて努力していることは、現在とも共通するものであるという認識を得させる。

人物を正面におき、その人物がその時代的課題との関わりの中で、どう生きていったかを学ばせることを通して、児童の歴史的認識や感覚を鍛え育てることが必要。

意義に対する基本的な考え方を述べたが、考え方、生き方をどう捉えさせるのか、どうすれば共感させられるのか、など具体的な手だてをしっかりとめなければならぬ。児童にとって身近な問題を具体的な教材として組み立て、能動的に学習に参加させることが必要。

## 5. 授業の展開

### (1) 単元名 「戦乱の世と天下の統一」

### (2) 単元設定の理由

この単元にてでくる「織田信長」「豊臣秀吉」「徳川家康」については、児童は生活経験のなかで見聞きし、ある程度の知識はもっている。しかし、その知識が断片的であるため自分なりの考えを持ちえない部分がある。歴史学習のねらいは、歴史的事象を網羅的に取り上げるのではなく、人物や文化遺産を通して具体的なそれぞれの時代の社会状態やその時代の人々の生き方などを理解させることにある。

そこで、下剋上の世の中において「天下布武」の印を好んで使った信長は、天下を武をもって治めようとした。従来、一騎討ちの戦いとしての戦法や山に築城するという考えを鉄砲の大量活用により戦法を集団戦法に変え、更に武士を城下町に住まわせプロ化していくために平山城とするなど、新しい考えを進めていく。又、宗教に対する旧習や敵対する相手に対する容赦のない攻撃（一向一揆の全滅、延暦寺の焼き討ち）は、古い物への反発として、新しい考えとあいまって天下統一への先駆けをつくることになる。更に、それに続く秀吉は、大阪に大規模な城を築くことにより（平城）、専業武士団をつくるという信長の考えを発展させ、検地・刀狩によりきびしく財政と身分の基礎を確立して天下を統一していく。家康はその統一の上にたち全ての大名を権力下におき、いよいよ天下を制覇したことになる。この一連の歴史の流れを、児童の興味や関心に訴えながら児童が知識としてある程度知っている3人の人物を取り上げ、その働きや生き方に焦点をあて、人物像をつかませることにより歴史に対する追究する心を育てたいと考え、本単元を設定した。

### (3) 単元の指導目標

実力が支配する下剋上の戦乱の世は、信長・秀吉・家康という3人の個性の強い武士によって統一された。古い秩序におさまりきれず、新しいものを求めその時代を安定させようとする（支配）「新しい考え」を生み出した3人の人間性や働きを中心に、歴史の進展に果たした人物や働きに目を向けさせながら時代の特色を知らせる。

### (4) 児童の実態

アンケートによると社会科が大変好き・好き45%、普通34%、嫌い・大変嫌い20%と出ている。社会科の中でどんな学習が好きかの問いに対しては、6年の歴史がトップとなる。もちろん、現在習っているからかもしれない。では、なぜ歴史が好きなのかと問うと「昔のことがわかって楽しい」という意見が一番多い。「テレビ利用が楽しい」という意見もあり、これはやはり体験出来ないものを視覚的に、間接的にはあるが体験できるからであろう。又、歴史が好き、興味があるという意見も出ている。これは児童の発達段階からみても、思春期に入り人物に対するあこがれの気持ちもあり、歴史上の人物に興味を抱き歴史を好んでいくとも考えられる。逆に嫌いな理由は「授業が退屈」「人物の名前を覚えられない」などの意見があった。これは固有名詞が多く、言葉が難解で抵抗があり、授業が退屈ということにもなっているようである。しかしこれだけではなく、従来の授業の仕方も問題になってくる。難解な言葉の説明・提示の仕方において、どのような手法をとったかを考えなくてはなら

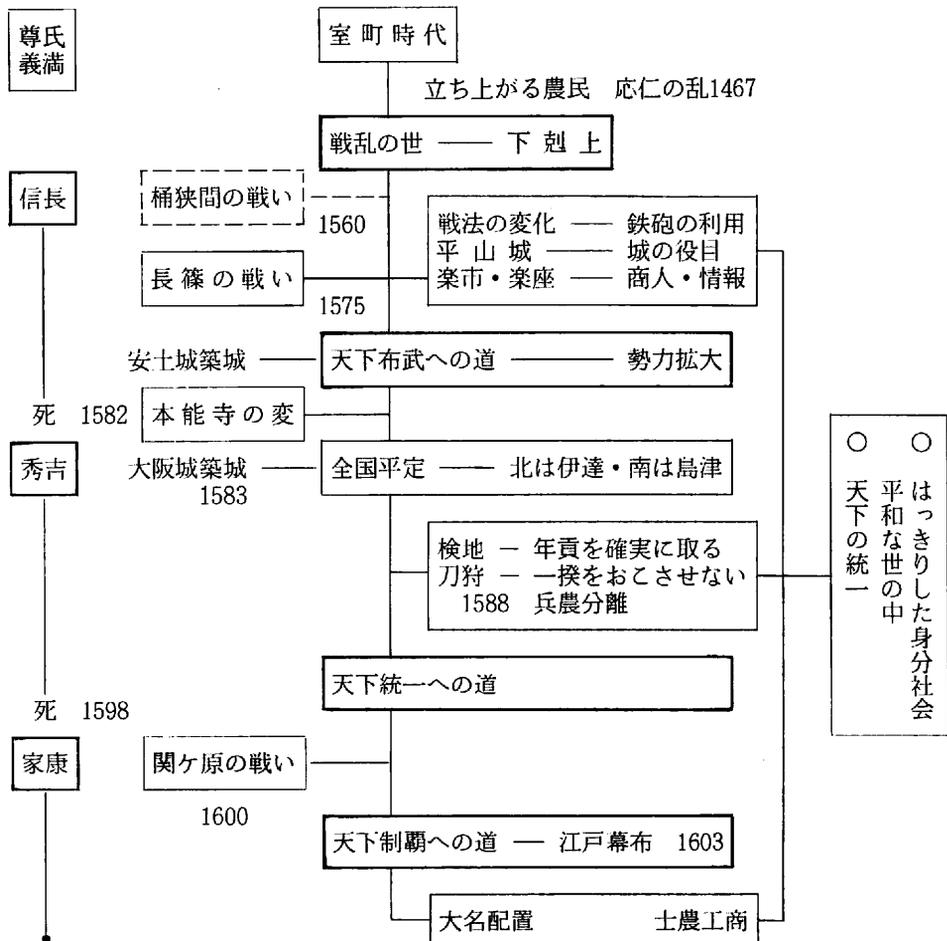
ない。授業の仕方により、授業を退屈にしまったとも考えられるからである。そこで、どんな授業を望んでいるかという、一番多いのがテレビの利用27%，続いて作ったり作業したりする学習21%，教科書だけ・教室の中だけの授業ではなく、実体験できる活動的な学習を望んでいるようである。従ってこの単元においては、授業スタイルでTV視聴がトップにあることをふまえ、更に児童は、体験することにより興味・関心を深め、より理解も深まることを考え、視覚的に課題を訴え間接的ではあるが体験できる授業にと取り組んだ。

本単元に対する既習知識のアンケートを下記にまとめた。

- ① 戦国時代とはどんな時代？
- 国と国とが争った時代
  - 天下をとろうとして戦った時代
- など、28%の児童が同様の回答をしている。
- ② 戦国大名で知っている人？
- 信長 42% • 家康 39% • 信玄 33% • 秀吉 28%
- 他、伊達政宗、上杉謙信、今川義元などが出た。

25%の児童は、戦国時代の意味のある程度は知っているようであり、特に信長についてはほぼ半数の児童が名前までは知っている。

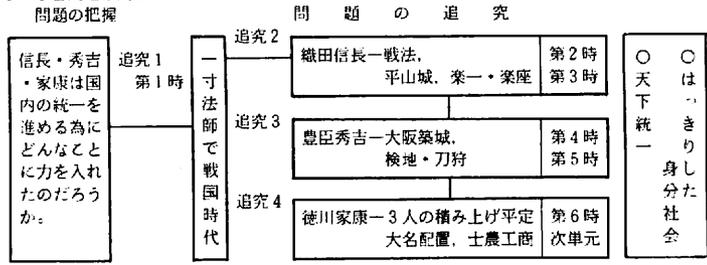
(5) 単元の図式化



(6) 単元の指導計画（6時間扱い）

ね ら い	信長は、鉄砲の導入などの新しい考え方をもとに天下統一の仕事にかかったこと、また秀吉は、朝廷の高い位につき統一の仕事を進め、検地・刀狩などを行って農民統制にかかったこと、家康は全国の大名を従えて統一を完成したことをつかませる。	
形成させたい中心概念		育成したい探究的行動力
乱れた世の中は、鉄砲を利用した信長、更に秀吉・家康によって天下統一の仕事が進められ、新しい社会のしくみ、文化などが生み出された。		信長・秀吉・家康の人物の働きを具体的に調べ、天下の統一をなした力をさがし出すことができる。
学 習 内 容 ・ 中 支 え 概 念 事 を 実	<ul style="list-style-type: none"> <li>長篠の戦いでの鉄砲隊の勝利は、世の中が大きく変わった歴史事象の一つである。</li> <li>信長は、鉄砲の導入などの新しい考え方をもとに、天下統一をはかった。</li> <li>秀吉は、朝廷の高い位について統一の仕事を進め、検地・刀狩などを行って、農民の統制をはかった。</li> <li>家康は、全国の大名を従え、江戸に幕府を開いた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>信長・秀吉・家康による国内統一の動きに関心をもつ。</li> <li>鉄砲は、ポルトガル人によって伝えられたものであることを、読み取る。</li> <li>信長・秀吉の国内統一の動き、また、秀吉の国内統一のための政治を、教科書やその他の資料を集めて読み取る。</li> <li>家康の天下統一の動きを教科書から読み取る。</li> </ul>

● 学習問題と問題の追究  
問題の把握



(7) 本時の指導

1) 主題 「長篠の戦い」（第2時）

2) 指導目標

長篠の戦いの図を見て、織田軍、武田軍の戦法の違いがわかり、信長は鉄砲の導入などの新しい考え方をもとに天下統一の布石をはかったことについて理解させる。

3) 目標行動

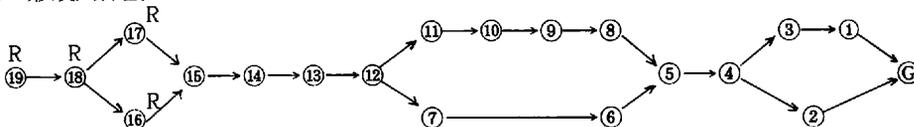
長篠の戦いを通して、これまでの戦い方と違った信長の新戦法がわかる。

4) 下位目標行動

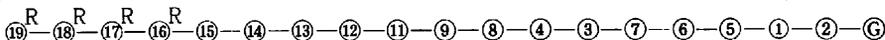
- ① 火縄銃の欠点を補ったため3段階に分けて交代で撃ったことがわかる。
- ② 集団戦法を取り入れた戦いであることがわかる。
- ③ 騎馬隊を近くまで引きつけて撃ったことがわかる。
- ④ 鉄砲隊に足軽をたくさん使っていたことがわかる。
- ⑤ 鉄砲と馬の武器としての違いがわかる。
- ⑥ 武田軍の騎馬隊は最強であったことがわかる。
- ⑦ 武田軍は馬を戦いに使っていたことがわかる。
- ⑧ 馬防棚があることがわかる。

- ⑨ 織田軍は鉄砲を使っていることがわかる。
- ⑩ 火縄銃の欠点が見える。
- ⑪ 信長は、戦争の主力を長篠の戦いで馬から鉄砲に変えたことがわかる。
- ⑫ 長篠の戦いは、織田・徳川連合軍と武田軍の戦いであることがわかる。
- ⑬ 長篠の戦いは、愛知県・設楽原でおこったことがわかる。
- ⑭ 長篠の戦いは、1575年におこったことがわかる。
- ⑮ 長篠の戦いという名前がわかる。
- R⑯ 武田信玄がわかる。
- R⑰ 織田信長がわかる。
- R⑱ 戦国時代の主な大名がわかる。
- R⑲ 織田、武田とも天下をとろうとしていたことがわかる。

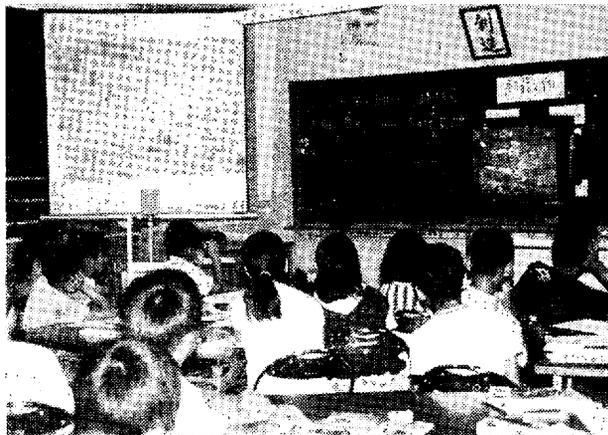
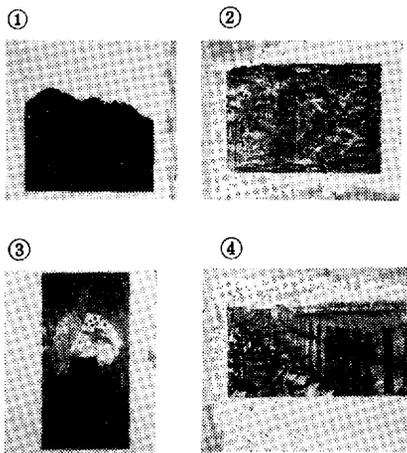
(5) 形成関係図



(6) コースアウトライン



(7) 使用教材・機器



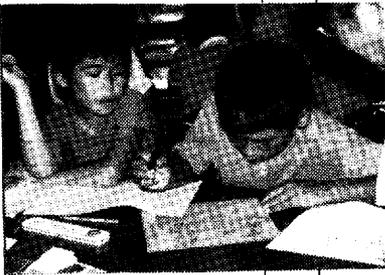
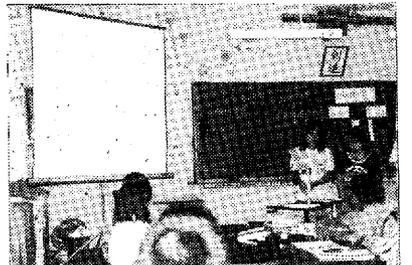
OHPとビデオ

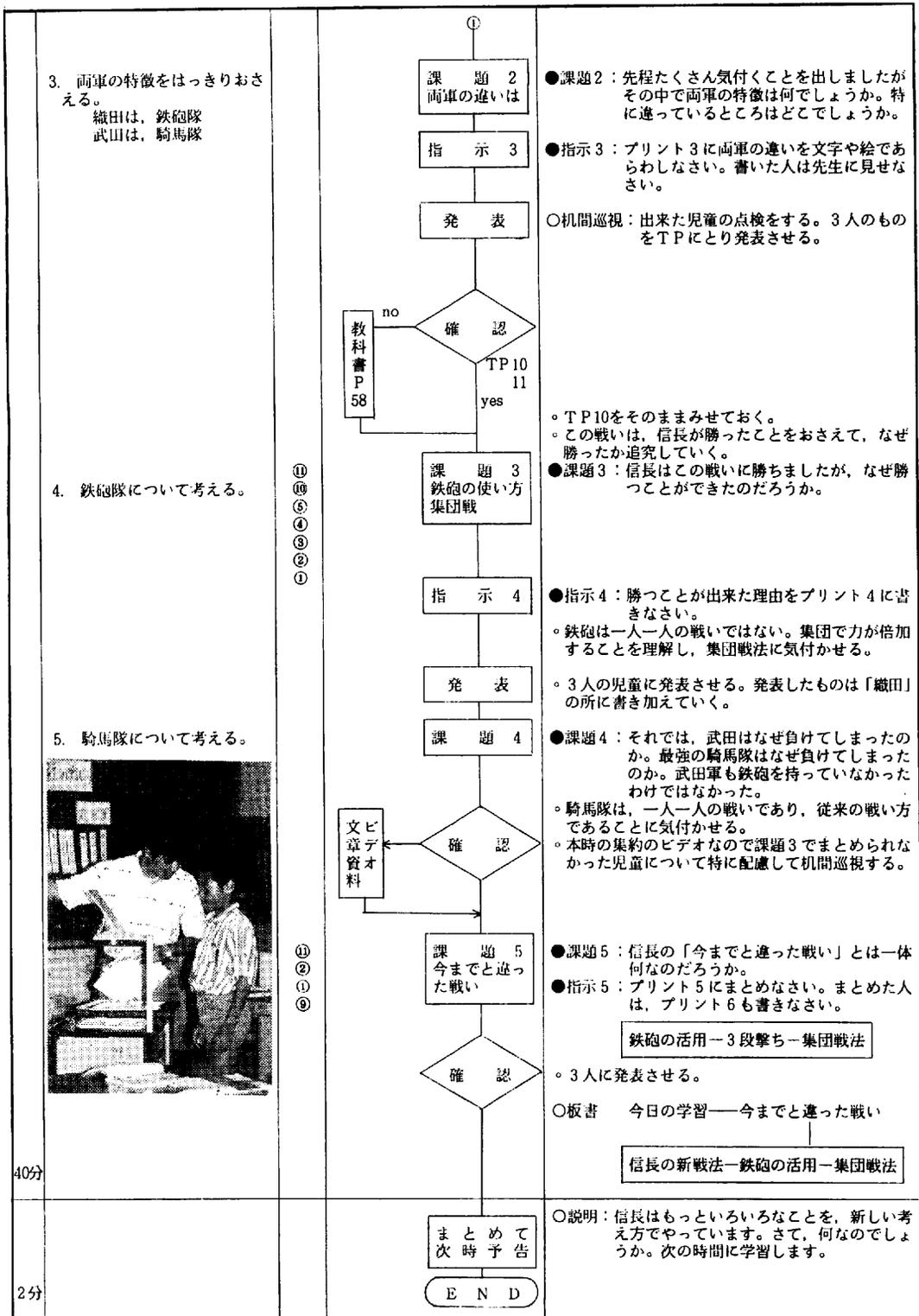
TP教材  
 ① 岐阜城跡      ② 長篠の戦  
 ③ 織田信長      ④ 信長の鉄砲隊

チェック項目	判定												
1 学習は、よくわかったか。	<table border="1"> <tr> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	1	2	3	4	5	6
みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった								
1	2	3	4	5	6								
2 もっと深く学習したいか。	<table border="1"> <tr> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	1	2	3	4	5	6
みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった								
1	2	3	4	5	6								
3 学習に楽しく取り組めたか。	<table border="1"> <tr> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	1	2	3	4	5	6
みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった								
1	2	3	4	5	6								
4 学習は、やりがいがあったか。	<table border="1"> <tr> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	1	2	3	4	5	6
みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった								
1	2	3	4	5	6								
5 みんなは、よく助けあったか。	<table border="1"> <tr> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> <td>みんな わかった</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> </table>	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	1	2	3	4	5	6
みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった	みんな わかった								
1	2	3	4	5	6								

(個人学習評価表)

(8) 展開

時間	学習内容	下位目標	学習過程	発問・指示 指導上の留意点
3分	<p>RT: 戦国時代の大名やその時代に住む人々の願いは何か?</p> <p>PreT: 今までと違った戦いです。どこが違うのだろうか?</p>	<p>⑰ R ⑱ R ⑲ R ⑳ R ㉑ R ㉒ R ㉓ R ㉔ R ㉕ R ㉖ R ㉗ R ㉘ R ㉙ R ㉚ R ㉛ R ㉜ R ㉝ R ㉞ R ㉟ R ㊱ R ㊲ R ㊳ R ㊴ R ㊵ R ㊶ R ㊷ R ㊸ R ㊹ R ㊺ R ㊻ R ㊼ R ㊽ R ㊾ R ㊿ R ㉑</p>		<p>◦ 前時出た大名を出し、その時代の大名の考えを出させる。</p> <p>○板書 大名の願い —— 天下統一</p> <p>◦ 何の指示もせずに提示する。</p> <p>○板書 今までと違った戦い。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>・大名の願い —— 天下統一</p> <p>今日の学習 ———— 今までの違った戦い</p> </div>
	<p>1. 長祿の戦いの理解</p> <p>2. この戦いで気付くこと</p> 	<p>⑳ R ㉑ R ㉒ R ㉓ R ㉔ R ㉕ R ㉖ R ㉗ R ㉘ R ㉙ R ㉚ R ㉛ R ㉜ R ㉝ R ㉞ R ㉟ R ㊱ R ㊲ R ㊳ R ㊴ R ㊵ R ㊶ R ㊷ R ㊸ R ㊹ R ㊺ R ㊻ R ㊼ R ㊽ R ㊾ R ㊿ R ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿</p>		<p>○説明: これは、長祿の戦いの図です。織田軍（織田信長）対武田軍（武田勝頼）の戦いです。</p> <p>◦ 「長祿の戦い」の主題を板書の横に貼る。</p> <p>○説明: 続いておこった年、場所、戦いの相手を説明しながら貼る。織田・武田をおさえる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>長祿の戦い</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いつ—1575年</li> <li>5月21日</li> <li>・どこで—愛知県 設楽原</li> <li>・誰と誰—織田 武田</li> </ul> </div> <p>●指示1: 長祿の戦いについて今の説明からプリントに整理しなさい。終わったはこの戦いの図をしっかりと見ておきなさい。</p> <p>●課題1: この図を良く見なさい。この図から気付くことを3つ以上プリント2に書きなさい。何でもよいです。自分一人で行います。</p> <p>●指示2: 済んだらグループで話し合いTP用紙に書きなさい。全班発表させます。</p> <p>◦ 特に鉄砲隊、騎馬隊に気付かせるようにしたい。</p> <p>○机間巡視: TPに書かせる字の大きさの指示をする。発表の方法も指示しておく。</p> <p>◦ 全班発表させる。Tは各班発表したもののうち、共通するものはまとめていく。予想されるものは短冊にして、一つずつ出せるようにしておく。</p> <p>◦ 気付くことで出てきたものを確認する。</p> <p>○確認: 短冊を黒板のそれぞれ（織田・武田）の所にはっていき確認する。</p> 



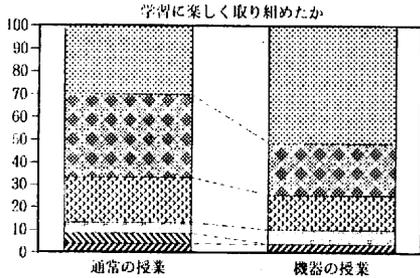
(9) 評価

- これまでの戦い方と違った信長の新戦法がわかる。(鉄砲の活用・集団戦法)

## 6. 授業の考察

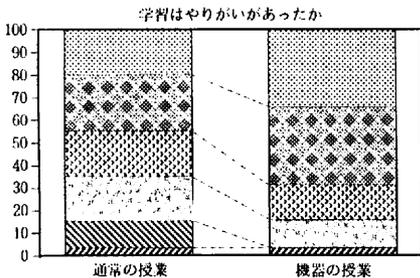
検証授業の前に行った通常授業の児童の個人学習評価と検証授業の評価の統計から考察したい。但し、1クラスのデータからの考察であるので無理もある。しかし、ある種の傾向は見られると判断しまとめてみた。授業にあたっての授業課題と照らし合わせながら見ていきたい。

### (1) 児童自身の学習意欲 ———— 学習に対する楽しさ



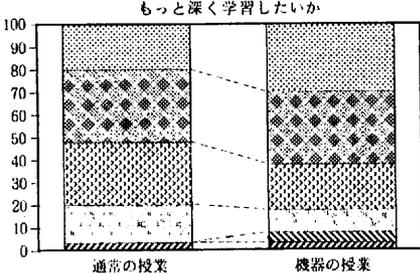
楽しい・たいへん楽しいが、通常授業で66%、機器利用授業で77%と、11%増えている。逆にたいへん楽しくない・楽しくないが通常で8%に対し3%となっている。普通も含めると92%が楽しいに含まれ、ほとんどがそう感じているということになる。授業の動機づけとしての機器の働きは充分果たしていることになる。

### (2) 自ら課題を見つける能力 ———— 授業のやりがい



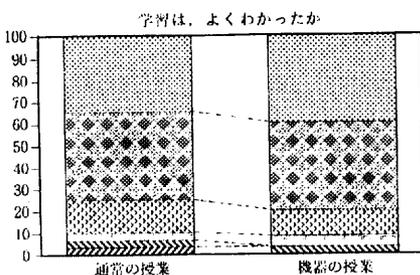
やりがいがあった・たいへんあったが機器利用で70%少しあったも含めると85%となり、通常の67%に比べるとずいぶん増えている。授業が楽しいことは、授業のやりがいに大きくつながっていると考えられる。更に、たいへんやりがいがあるも15%も増えていることは注目したい。

### (3) 追究するところ ———— もっと深い学習をしたい

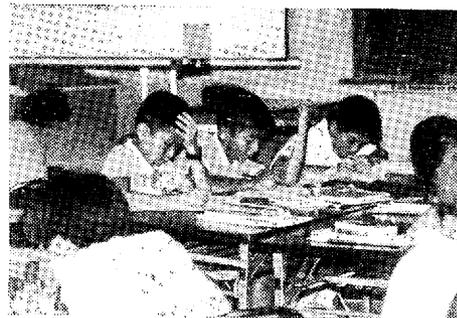


通常授業と5%の差しかないが、逆にしたくないという部分が少しでも減ったことを評価したい。しかし、通常では少なかったが多く、なかったは0であるのに対し機器授業で1人でているのは反省すべき点である。

### (4) 一人一人に即した指導 ———— わかった



少しわかったを含めて92%がわかったと自覚しておりたいへんよくわかったが増えていることは注目したい。



予想通り、歴史の授業に活気がでてきた。話中心の、事象説明中心の授業から、見る授業、探す授業、参加する授業へとかわってきた。その手立てとして教育機器が充分役目を果たしてくれた。その現れとして次のような集計がとれた。

社会科に対する好き嫌いであるが、20%の児童が嫌い・大嫌いであったのに対して、それが授業後は6%に減っていて、前は嫌いだったが今は好きになった理由として、

・わかりやすい。・OHPやビデオでの授業が楽しい。・歴史のビデオが楽しい。・歴史がゲームのようにおもしろくなった。社会が嫌いなのはわからないからだと思う。このごろOHPやビデオを使っているのが楽しい。

などがあがった。また、前も好きだったが今はもっと好きの理由としては、

・ビデオやいろんなものを使って楽しい。・わかりやすい。・OHP、ビデオ、カセットなどを使ったから。・迫力のあるビデオが楽しい。・自分達でTPに書いて発表するのが楽しい。・授業がおもしろい。・歴史が好き。

などがあがった。最後に機器を利用した授業の児童の感想をいくつかのせておきたい。

- ・OHPやビデオを使うようになって社会が好きになった。まだまだわからないところもあるが、いっしょうけんめい頑張りたいと思う。
- ・OHPやビデオを使って、とってもわかりやすい。できればこれからも、OHP・ビデオを使って学習していきたい。
- ・OHPやビデオをみて、わかりやすく発表しやすかった。
- ・最近ビデオやOHPを使ったりして授業するので楽しい。

## VIII 研究のまとめと今後の課題

児童が課題を追究する、しかも自ら楽しんで追究する授業への改善の一つとして教育機器の活用を研究した。「授業が楽しい」とは、どういうことなのか。それは、やはり「わかる」ことであり、更に「わかることにより又、からないことができ、そしてわかっていく」ことの喜び充実感をあじわえることだと考える。今回の研究で「授業を楽しい」と感じた児童の感想である。

・話だけではなく、いろいろなものを見ることができ考える時に役に立った。・図などを見て、質問がありたくさん考えることができた。・人物や物がはっきり見ることができ楽しい。・自分達でシートに書いて発表するし、絵を書いたりもできるので楽しい。

やはり、受け身の授業ではなく、自分達がつくる授業、主体的に参加する授業を望んでいるし楽しいと感じている。又、楽しいの前提となる「授業がわかりやすい」という面での児童の声である。

・本物の写真や絵を見ながらやれるからわかりやすい。・本にのっていないところがわかりやすい。・その時の状況が図やビデオでよくわかる。・言葉だと忘れるが、絵は覚えている。・実際に見る方が本よりよくわかる。・口で説明するより詳しくわかるし、いろいろわかる。

## ● 研究の成果として

これまでも、教育機器としてOHPやテレビ、ビデオは多少は活用し、OHPで拡大された図を見ることにより集中しての授業が成立したり、ビデオをとることによりフィードバックして自己の評価を一人一人が行うのも有効であるとは感じていた。しかし、これは理論に裏付けされたものではなく、経験からの勘にすぎなかった。そこで、今回の教育機器の活用を理論的に研究するなかで「教育を科学化し、授業をシステム化する」ことの重要性を感じた。このことがまさに教師主導から児童主体の授業へと改善していく基本である。この基本をおさえ児童が自ら課題を認識し、気づき深化させ、発展させることのできる授業へと改善してきた。このことにより児童は直接体験できない事象の理解を深め、更に積極的に学ぶ（意欲的に参加する）姿勢が養われていくのではないだろうか。

## ● 今後の課題として

- (1) 各教科・領域において機器を効果的に授業に取り入れるための教材分析
- (2) 教材分析に基づく必要単元のTP教材の作成
- (3) 指導プログラムを活用した授業の実践
- (4) 自作の際の予算及び機材の確保

4か月の研修で、授業に対する基本的な考えかたを抽象的ではなく、目の前にいる児童を常に意識して具体的にしていって大切さを学んだ。この経験を生かし、今後の課題も含めて更なる研修を積んでいきたい。

## <主な参考文献・引用文献>

沼野一男	1987年	授業の設計入門	国土社
〃	1985年	教授工学入門	玉川大学出版部
大内茂男他編	1988年	視聴覚教育の理論と研究	日本放送教育協会
森正康編	1986年	教育機器の活用	ぎょうせい
清水康敬他編	1988年	子どもに目をみはらせる授業	ぎょうせい
砂川昭作	1988年	継続的・効果的活用を目指した 教育機器及び視聴覚教材の活用	那覇市立教育研究所
授業技術研究会編	1986年	指導プログラムの理論と作成Ⅰ・Ⅱ	才能開発教育研究財団
有田和正	1989年	子どもの生きる社会科授業の創造	明治図書
目賀田八郎編	1987年	66時間で育てる歴史の見方・考え方	東京書籍
藤本博	1988年	基礎学力を身につけさせる指導法の研究 社会科	熊本県立教育センター