

第6学年 総合的な学習の時間学習指導案

授業者 6年1組 高須 香織

1 単元名 「トキワ荘が生んだマンガ文化 ～椎名町から世界へ！～」

2 単元について Plan

(1) 単元の目標

「トキワ荘が生んだマンガ文化」に関する調べ学習を通して、地域の人々の願いや思いに関心をもち、自分で調べた知識をもとに課題の設定や解決を図り、自分の考えを世界へ発信していこうとする態度を養う。

(2) 単元の評価規準

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	主体的に学習に取り組む態度
◇知識を広げたり、深めたりすることができる。 ◇コミュニケーションの方法やツールを活用する技能を身に付けることができる。 ◇課題解決の方向性や価値を見出すことができる。	◇自ら課題を決定し、解決に向けた計画を立てることができる。 ◇資料を活用し、情報を集め、整理・分析を進めることができる。 ◇まとめや表現の方法を工夫することができる。	◇地域の思いを受けとめ、主体的・協働的に課題解決に取り組むことができる。 ◇互いのよさを生かしながら、自分の考えを交えて伝えることができる。 ◇積極的に文化の継承や発展に関わろうとする思いをもつことができる。

(3) 単元の設定理由

本学年の児童は、3年生の総合的な学習の時間で、「南長崎の町自慢について調べよう」の学習を行っている。地域の人たちの話を聞いたり、施設を訪問したりするなどして、トキワ荘について調べ、有名な漫画家の作品を読みマンガ文化に親しむことができた。

6年生の学習では、研究主題から、自分たちの住んでいる地域に誇りをもち、区の行政や地域の方々の願いや思いを知り、日本と世界のマンガ・アニメ文化の接点や交流などを調べ、その価値を世界に発信し、さらに発展させようとする意欲をもたせていきたい。

3 児童の実態

好奇心・探究心の強い児童が多い学級である。発表の場では、積極的に発表する児童と一歩後ろに下がってしまう児童とに分かれてしまい、グループ内で分担をして全員が同じレベルで発表をすることが苦手である。

本単元を通して、役割分担の中で一人一人が自分の考えを伝えることができるようにしていきたい。また、自分たちの住む町のマンガ・アニメ文化をPRできる「宣伝マン」を合い言葉に学んだことを様々な人達に発信していけるようにしていきたい。

4 授業づくりの工夫 Do

(1) 参加しやすい学習環境づくり

【学びのユニバーサルデザイン～14の視点】 ○本単元の重点項目

参加	①リレーションづくり		
	②ルールの明確化		
	③刺激量の調整		
	④場の構造化		
	⑤時間の構造化	○	学習の流れのカードの提示
理解	⑥焦点化		
	⑦展開の構造化		
	⑧スモールステップ化	○	ワークシート
	⑨視覚化	○	PMIシート
	⑩身体性の活用		
	⑪共有化	○	グループによる話し合い・聞き合い
習得	⑫スパイラル化	○	計画的な授業展開
活用	⑬適用化	○	ポートフォリオファイルの活用
	⑭機能化	○	中間発表会の設定

(2) 考えを深める学習方略

【思考スキルと思考ツールの活用】 ○本単元の活用

思考スキル	思考ツール		思考スキル	思考ツール	
多面的に見る	X、Y、Wチャート くまで手チャート PMI	○	見通す	キャンディチャート フィッシュボーン KWL	
順序立てる	ステップチャート プロット図		抽象化する	ピラミッドチャート	
焦点化する	ピラミッドチャート		具体化する	該当なし	
比較する	ベン図		応用する	該当なし	
分類する	ベン図、座標軸		推論する	キャンディチャート	
変化をとらえる	表、座標軸、 同心円チャート		広げてみる	ウェビングマップ	
関係付ける	コンセプトマップ、表		構造化する	プロット図、バタフライチャート、フィッシュボーン、ピラミッドチャート	
関連付ける	コンセプトマップ				
変換する	該当なし				
理由付ける	クラゲチャート フィッシュボーン		要約する	ステップチャート	
			評価する	KWL、座標軸	

5 単元指導計画（25時間） Plan

過程	時	○主な学習活動 ・留意点	◇評価規準 【評価の観点】
① 課題 の 設 定	1・2	○「マンガの聖地」として注目されているトキワ荘について調べ、学習課題を考える。	◇知識を広げたり、深めたりすることができる。【知技】
	3～5	○各自の学習課題や調べ方、まとめ方について計画を立てる。	◇課題解決の方向性や価値を見出すことができる。【知技】 ◇自ら課題を決定し、解決に向けた計画を立てることができる。【思判表】
② 情 報 の 収 集 と ③	6 情報	○トキワ荘再建「マンガの聖地ミュージアム（仮）」の計画や文化としての発展など、直接話を聴く機会を作り、情報を拡大する。	◇コミュニケーションの方法やツールを活用する技能を身に付けることができる。【知技】
	7・8 整理分析	・マンガからアニメへ日本と世界のマンガ・アニメ文化の接点や交流などを学び、情報を拡大する。 ・区役所文化観光課やトキワ荘プロジェクト協議会の方々から話を聴いて、理解を深める。	◇資料を活用し、情報を集め、整理・分析を進めることができる。【思判表】
	9 情報	○自ら設定した課題について、マンガとアニメの聖地に関する資料をもとに協力して調べる。	◇地域の思いを受けとめ、主体的・協働的に課題解決に取り組むことができる。【主】
整理 ・ 分 析	10・11 整理分析 12・13 情報 14～16 整理分析	○課題別の6グループを作り、3～4人で調べたことや自分たちの考えをまとめる。 ・タブレットPCや図書の本、パンフレットなどを活用して調べさせる。	◇コミュニケーションの方法やツールを活用する技能を身に付け、課題解決の方向性を見出すことができる。【知技】 ◇資料を活用し、情報を集め、整理・分析を進めることができる。【思判表】
④ ま と め ・ 表 現	17～19 (本時)	○調べたことや自分たちの考えをまとめて発表し、互いに学び合う。 ○中間報告会を開き、成果を共有するとともに、気付いたことや改善点を互いに伝え合う。	◇まとめや表現の方法を工夫することができる。【思判表】 ◇互いのよさを生かしながら、自分の考えを交えて学んだことを積極的に伝えていくことができる。【主】
	20～25	○1組と2組で発表し合う。(リハーサル) ○全校集会で発表をする。(本発表) ○この学習で気付いたこと、発見したこと、広げたり深めたりしたこと、自分たちの思いなどを振り返る。	◇積極的に文化の継承や発展に関わろうとする思いをもつことができる。【主】

6 本時の学習（19／25時間）

（1）ねらい

○互いのよさを生かし、自分の考えを深め、学んだことを積極的に伝えていく。（聴く側）

（2）展開

過程	学習活動	○指導上の留意点 ◇評価基準【評価の観点】
ふれる・つかむ（5）	1 本時の学習内容を確認する。 ○中間発表を行うことを知らせる。 ○めあての確認をする。 発表を聞きながら、自分の考えを深め、積極的に伝えよう。 2 自己評価シート、PMI シートを配付し、発表を聴くポイントを確認する。 ＜聴く人＞ P：テーマ（内容）に対して分かりやすくまとまっているところ。 M：内容に対して詳しく調べた方がよいところ。 もっとうちの方が良いと思ったところ。 I：マイナス面での改善方法や気が付いたところ。	○指導上の留意点 ◇評価基準【評価の観点】 ○振り返りの視点を与えておく。 ○発表の聴き方を確認し、お互いの発表を見合う視点とするように助言する。
かんがえる・ひろげる（35）	3 グループ発表をする。 4 グループのプラス・マイナス・アイディアをPMIシートに記入する。 5 各グループの発表がよい発表になるように意見を出し合う。 1）各自でPMIシートに記入する。 2）グループ内で意見をまとめる。 3）話し合い活動を行う。 さらに追加・修正をし、PMIシートに記入していく。	○PMIシートは、表現方法を3つのポイントで、付箋を使い記録できるようにする。 ・プラス（良かった点）・・・ピンクの付箋 ・マイナス（何が足りないのか・改善点）・・・青い付箋 ・アイディア（新しい考えを書く）・・・黄色の付箋 に記入させ、意見交流がスムーズに進むように支援する。 ○シートは、授業後に発表したグループへ渡す。 ○発表内容の意見交換が活発に行われるよう、机間指導をする。 ○次の時間の活動に生かせるように、自分たちの発表に反映させたいことを中心に書くように助言する。
まとめる・いかす（5）	7 発表者として、気付いたことや感想を発表する。（2～3グループ） 8 次時の活動を確認する。	○報告会で出た助言を生かし、本発表に向けての準備をする。 ◇互いのよさを生かしながら、自分の考えを交えて学んだことを積極的に伝えていくことができる。 【主】

(3) 板書計画

トキワ荘が生んだマンガ文化 ～椎名町から世界へ！

めあて：発表を聞きながら、自分の考えを深め、積極的に伝えよう。

<本時の流れ>

<発表の聴き方>

(1) ふりかえりカードの確認

(2) PMI シート活用の記入の仕方を確認する。

(3) 発表を行う。

(4) 聴く側：PMI シートを書く。

発表者：振り返りをグループで行う。

(5) グループ内で PMI シートを共有する。

(6) 意見交換を行う。

★(3)～(6)を繰り返す。

(7) 振り返りを行う。

(8) 発表を終えての感想を発表する。

P：テーマに対して分かりやすくまとまっているところ。

M：内容に対して詳しく調べた方がよいところ。

I：マイナス面での改善方法や気が付いたこと。自分の考え。

(4) 本時の判断基準表（ルーブリック）Check

観 点	主体的に学習に取り組む態度	授業者が想定する具体的な活動状況
レ ベ ル 3	互いのよさを生かしながら、 <u>自分の考えを深め、学んだことを積極的に伝えることができる。</u>	- 相手の発表を生かして、自分の考えに追加や修正をすることができる。 - 話し合いで、自分の考えをもとに3回以上のやりとりができる。
レ ベ ル 2	互いのよさに気付き、 <u>自分の考えを相手に伝えることができる。</u>	- 相手の発表を聞いて、大切なことや自分の考えをしっかりと PMI シートに書くことができる。 - 話し合いで、自分の考えを1～2回伝えることができる。
レ ベ ル 1	互いに発表を聞き合い、 <u>自分の考えをもつことができる。</u>	- 相手の発表を聞いて、PMI シートに簡単なメモをとることができる。 - PMI シートに自分の考えを書くことができる。

(5) 児童の自己評価 Check

ワークシートに授業を振り返り、当てはまるレベルの数字に○を付けた。2つの項目ができたなら、そのレベルが到達できていることとした。

7 授業の改善の工夫

Action

(1) 個人への手立て

評価の合致度	教材	場所	形態	時間	その他
教師の評価が高く 児童の評価が低い	当該児童から不十分だと思っている部分を聞き取り、その部分について教師が適切な評価を直接伝える。				
教師の評価が低い 児童の評価が高い	教師が当該児童へ、良い点を認めながら、改善すべき点に注目させ、まだ十分に伸び代がある部分を直接伝える。				
教師の評価が低い 児童の評価が低い	資料を調べたい項目ごとに分けておく。 発表のフォーマットを用意する。	教師の近くに配置する。	グループを編成する際、まとめ作業がしやすいようにする。	個別に声をかける時間を増やす。	発表するという目的意識をもたせる。

(2) 授業の改善案

教師と児童の評価	教材	場所	形態	時間	その他
レベル3が多かった	○	○	○	○	○
レベル2が多かった (レベル3に近づけるために)	教材に関連している資料を十分に用意し、学びをより深いものにする。	○	グループ構成を考え、知識や技能に偏りがないように配慮する。	○	全校の前で発表するという、目的意識をもたせる。
レベル1が多かった (レベルアップのために)	資料を調べたい項目ごとに分けておく。 発表用のフォーマットを事前に用意する。	教師の近くに配置する。		授業時数を増やす。	