

社会科学学習指導案

1. 単元 第3章「中世の日本」
第4章「近世の日本」第1節

2. 単元について

第3章は2節から構成されている。日本における中世で、鎌倉時代、室町時代に分けられる。

第1節では武士勢力が貴族勢力にとってかわる背景から、東国を中心に本格的な鎌倉幕府という武士の政権を成立しその後武家社会が展開していったことを学習する。鎌倉幕府は旧来の荘園・公領といった古代の国家機構を受けつぎつつも守護・地頭といった新しい役職をおき、鎌倉幕府と御家人との間に領地を媒介とした「ご恩と奉公」という関係を結んだ封建制度であったことを理解させたい。鎌倉幕府の実権は源氏から北条氏へとかわったが、承久の乱で東国の支配は西国にまで広がり幕府の基礎は固まったとされる。

第2節では貨幣経済の発達や幕府を支える御家人の窮乏、元寇により鎌倉幕府は倒され、建武の新政を経て室町幕府が成立し、その後南北朝の動乱、応仁の乱、戦国時代を学習する。また室町幕府は初めての全国政権として展開されていくのであるが、一方では波乱、争乱の時代であったと言える。またこの背後にある経済の変動、発展、民衆の成長、海外勢力の影響に目を向けさせたい。室町文化は、産業の発展と民衆の成長によって地方の文化が発展したことやこのころの文化が今日の文化につながることをおさえたい。

第4章は3節で構成されているが内容的には世界史的な内容が含まれるので4つのまとまりとなる。

一つ目は日本の中世社会が戦国の騒乱期を経て崩壊し、新しい形の封建社会を形成していく過程である。織田・豊臣政権の成立によって中世の在地領主制が否定され、武士による全国的・統一的封建支配が作りだされていったこと。それは兵農分離政策に顕著に見られる全国的な百姓支配にも現れることを理解することである。

二つ目はヨーロッパ世界がアジアに進出してくる過程、なかんずく日本へ来航する過程・影響を日本史を理解する範囲内のまとまりである。

三つ目は江戸幕府の成立と社会の仕組みである。幕藩体制が確立していった過程を身分制度の成立や鎖国について取り上げ後期封建社会・近世社会の特質についてのまとまりである。

四つ目は農業・諸産業の発達や都市の繁栄・町人の台頭の一方で幕府財政が苦しくなり幕政の改革が行われるが立て直すことができなかつたこと。そして幕藩体制の動揺に結びついていったこと。などのまとまりである。

今学習では第3章、第4章の1節を一つもまとまりとして学習する。

3. 基礎学力を図るための工夫

今年度の古平中学校の研究テーマは「基礎学力を図るための工夫」である。では社会科の基礎学力とは一体何かと考えると、つまるところ4観点に行き着くのではないかと思う。つまり「社会科的事象に自ら関わろうとする意欲・態度」、「社会的事象や働きについての知識理解」、「社会事象関する思考判断」また「問題解決の手順、方法と調べたこと考えたなどの表現」である。

普段の授業では基礎学力を図るために、知識の定着として前時に学習した内容を毎回の5問テストとしてやったり、繰り返しドリルを行ったりして知識理解の定着を図ってきたが、低学力の生徒を巻き込むところまで至っていない。

今回、さらに上記の基礎学力の定着を図るために、自分で問題を作ることによって単語としての歴史事象だけを覚えるのだけではなく、「いつ、どこで、だれが、何を、どうした」の歴史認識として必要な5W1Hまでも確かめることができ、それを含めた知識理解の定着を図ることができたり、さらに思考判断・表現などの定着も図ることができると考えた。

そして最後にカルタというゲーム形式にすることで意欲関心はもちろんのこと、繰り返しゲームをすることで知識・理解の定着も図りたい。

4. 生徒の実態

本校の1年生は、真面目な生徒が多くそして歴史に興味を持っている生徒が男子に多い。学習意欲は全体的に高く、真面目にノートを取っている。問いかけや呼びかけに対しては最近反応が薄くなってきた感はあるが、間違えても答えようとする生徒もおり、「おいしい」という声をかけている。座ってられない1くんも答えようとするも当てずっぽうである。5問テストをやっているがずっと得点できない生徒も実は多く、今回のゲーム形式の課題で楽しみながら学習の意欲化と定着を図って行ければと考えた。

5. 指導計画

第3章 中世の日本

第1節 武士の台頭と鎌倉幕府(4)

時数	小単元	おもな学習のねらい
1	1 武士の成長	○農村の変化の過程で武士がおこり、やがて大きな武士団となって反乱やその鎮圧を通じて実力を伸ばしていったことを理解させる。 ○摂関政治に対抗して始められた院政の下で、荘園の寄進が進み、院政と結んだ武士が中央に進出して平氏の政権ができたことを理解させる。
1	2 武家政権の成立	○村の様子や農民と地頭・荘園領主との関係について考えさせる。 ○鎌倉幕府成立の経緯と武家政治の特色について理解させ、承久の乱後の変化を押さえさせる。
1	3 武士と民衆の動き	○鎌倉時代の武士の生活について、農業生産や荘園との関係を中心に理解させる。 ○一遍上人絵伝を通して、市の開催や産業の発達に気づかせる。
1	4 鎌倉時代の宗教と文化	○鎌倉新仏教の特色を理解させ、それが人々の心を捉えて広まった理由を考えさせる。 ○建築物・彫刻・文学作品などを具体的に調べ、鎌倉時代の文化の特色を理解させる。

2節 東アジアの世界との関わりと社会の変動(5)

1	1 モンゴルの襲来と日本	○広大なモンゴル帝国の成立とその後の活発な東西交流について理解させる。 ○元寇の様子を東アジアとの関連の中で理解させ、御家人に与えた影響に気づかせる。
1	2 南北朝の動乱と東アジアの変動	○建武の新政から南北朝の動乱に至る経過や動乱のもたらした武家社会の変化を理解させる。 ○東シナ海を挟んだ中国・日本・朝鮮の結びつきや、蝦夷地の動きを地図に表現させる。
1	3 室町幕府と経済の発展	○室町幕府の仕組みの概略をまとめ、鎌倉幕府のしくみと共通点と相違点を考えさせる。 ○農業や手工業などが発達し、民衆の力が伸びてきたことを理解させる。
1	4 民衆の成長と戦国大名	○畿内を中心に自治的な組織が生まれたことを、正長の土一揆などから理解させる。 ○戦国大名が登場した理由について、社会の変化や応仁の乱から考えさせる。
1	5 室町文化とその広がり	○公家の文化と武士の文化が融合するなど、複合的な文化が生まれたことを理解させる。 ○この時代に生まれた文化で現代に受け継がれているものに関心を持たせる。

第4章 近世の日本

第1節 ヨーロッパ人との出会いと全国統一(5)

1	1 鉄砲とキリスト教の伝来	○戦国大名の領国支配の様子を城下町や領国経営の様子などから理解させる。 ○この時代に伝わった鉄砲とキリスト教が急速に広まったことを理由を考えさせる。
1	2 ヨーロッパ人來航の背景	○ヨーロッパ人が新航路を開いた目的をヨーロッパとアジアの関係から考えさせる。 ○ルネサンスや宗教改革など15～17世紀のヨーロッパで起きた動きの概略を理解させる。
1	3 織田信長・豊臣秀吉による統一事業	○信長と秀吉の統一事業の過程を、その経済政策・宗教政策などに関連させながら理解させる。 ○数多くの大名の中で、織田信長や豊臣秀吉が全校統一に成功した理由を考えさせる。
1	4 兵農分離と朝鮮侵略	○太閤検地と刀狩によってそれまでとどのような点で異なった社会が生まれたのかを考えさせる。 ○朝鮮侵略のあらましとそれがその後の日本に与えた影響を理解させる。
1	5 桃山文化	○桃山文化の特色を建築・絵画・芸能などから理解しその特色が生まれた理由を考えさせる。 ○ヨーロッパ人來航によって生まれた物資や文化の交流のようすとその影響を理解させる。

第3章 中世の日本 と 第4章 近世日本の第1節のまとめ(2)

2	6 まとめ	○学習カルタを作り、自分で問題をつくってみる。 ○繰り返しカルタを行うことで基礎学力の定着を図る。
---	-------	--

6. 本時の目標 (16 / 16)

- ・中世・近世に関心を持ち、すすんで問題づくりをしたり、ゲーム(カルタ)をしようとする。
(社会的事項への関心・意欲・態度)
- ・教科書やノート・資料集から問題をつくることができる。(思考・判断)
- ・資料を活用しながら、多面的に考察し、事実を正確に捉え、構成に判断し、表現することができる。
(技能・表現)
- ・中世・近世の重要語句や歴史的背景をおさえることができる。(知識・理解)

7. 本時の展開 (16 / 16)

	学習内容	学習活動	備考
導 入	課題把握	問題づくりについて <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 前時に問題を作ったように今日も10分間でさらに問題を作ってみましょう。 昨日は鎌倉時代や室町時代の中からの問題が多かったので織田信長・豊臣秀吉の時代の問題やヨーロッパ人来航の背景なども問題にしてみましょう。 教科書やノートを見て大事だなと思う言葉を拾い出してその語句が思い浮かぶような問題をつくってみましょう。 カードを配ります。問題は白いカードに、答えは黄色いカードに書いて下さい。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> 教師側で画用紙を用意。問題と答えは別のカードに書くことを指示。 重要語句を拾い出せない生徒は教科書に線をひっぱってある語句を中心に考えさせる。
展 開	課題に取り組む 次の課題把握 課題に取り組む	各自、各班それぞれ課題に取り組む。 問題は1問程度 カルタ大会の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 次はグループごとに色別に集めて下さい。今つくった問題と解答を集めて班対抗で大カルタ大会をします。 大富豪のように勝った班はグループAのほうにあがっていきます。負けた班はグループCの方に下がって行って下さい。 最初の読み手はどちらかの班から選出をお願いします。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> カルタ大会 </div> 1回目 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> グループA 1班VS3班 </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> グループB 2班VS4班 </div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto;"> グループC 5班VS6班 </div> 2回目はグループAとBとCで入れ替え戦。 読み手はグループ内から出す。	<ul style="list-style-type: none"> 机間巡視 支援が必要な生徒には声をかけ問題をつくらせる。 ★知識・理解、思考判断、技能・表現 問題数の関係から最初の対戦相手は指定する。 ★関心・意欲・態度、知識・理解の定着 3回目以降も時間のある限り入れ替え戦をやる。
ま と め	前時本時と 第3章 中世の日本と 第4章 近世日本の第1節 のまとめ	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 期末テストに出してもいい問題はありましたか？ </div>	<ul style="list-style-type: none"> 問題づくりの評価

8. 本時の評価

- ・中世・近世に関心を持ち、すすんで問題づくりをしたり、ゲーム(カルタ)をしようとしたか。
(社会的事項への関心・意欲・態度)
- ・教科書やノート・資料集から問題をつくることができたか。
(思考・判断)
- ・資料を活用しながら、多面的に考察し、事実を正確に捉え、構成に判断し、表現することができたか。
(技能・表現)
- ・中世・近世の重要語句や歴史的背景をおさえることができたか。(知識・理解)