

## 学びのイノベーション事業 授業実践報告 様式

学校名：和歌山市立城東中学校

授業の概要	
授業日時・学年・教科・単元名等	
授業日時：平成 25年 4月 30日 3時間目	
学年： 2年	教科：社会
単元名： 日本列島の誕生と縄文文化	
ICT支援員によるサポート <input checked="" type="checkbox"/> 授業中 <input type="checkbox"/> 事前	
単元・題材の目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本における旧石器時代の人々の生活の様子をとらえる</li> <li>・縄文時代の人々の生活の様子を知る</li> </ul>	
単元全体の流れ	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本列島の誕生</li> <li>・縄文文化</li> <li>・まとめ</li> </ul>	
本時の中心となる授業形態	
<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 個別学習 <input type="checkbox"/> 協働学習	
本時の目標（評価の観点）	
様々な資料から狩りや採集の生活を行っていた人々の生活についてとらえる	

情報通信技術の活用	
活用した場面	
<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> その他（ ）	
活用した者	
<input checked="" type="checkbox"/> 教員 <input type="checkbox"/> 生徒	
活用する目的	
<input type="checkbox"/> 課題の提示 <input type="checkbox"/> 動機付け <input checked="" type="checkbox"/> 興味・関心の創出 <input type="checkbox"/> 目的や目当ての明確化 <input type="checkbox"/> 教員の説明 <input type="checkbox"/> 生徒による説明 <input type="checkbox"/> 繰り返しによる定着 <input type="checkbox"/> 典型例の提示 <input type="checkbox"/> 創作活動 <input type="checkbox"/> 失敗例の振り返り <input type="checkbox"/> 体験の想起 <input type="checkbox"/> 体験の代行 <input type="checkbox"/> 比較 <input type="checkbox"/> 振り返り <input type="checkbox"/> 生徒同士の教え合い <input type="checkbox"/> その他（ ）	
活用したコンテンツ	
デジタル教科書、資料集	
活用した機器	
<input checked="" type="checkbox"/> IWB <input type="checkbox"/> タブレットPC <input type="checkbox"/> 実物投影機 <input type="checkbox"/> その他（ ）	

※情報通信技術の活用のうち、本時におけるポイントとなる活用について主なものを回答すること。

## 1. 本時の展開

学習の流れと子どもの活動	指導・支援のポイント	使用した機器やコンテンツ
教科書 p.28の「日本列島と復元された動物」や「月と星」などを見て、日本列島の形やどのような動物がいたか考えさせる 旧石器時代に住み始めた人々はどのような生活をしていたか考えさせる 縄文時代のむらの生活について気付いたことを発表させる	日本列島が大陸と陸続きで大形の動物が棲息していたことを理解する 石器がどのように用いられたか考えさせる 岩宿遺跡の話をする	デジタル資料集

<協働学習の実施状況>

- 生徒が相互に教え合う場面があった
- 数名が一緒に学び合う場面があった
- 数名が協力したり助け合ったりする場面があった
- 数名が話し合う場面があった
- 一人が発表したことについて学級全体で考える場面があった
- 同じ問題について、学級全体で話し合う場面があった
- ネットワークを使って遠隔地と結んで学ぶ場面があった

## 2. 情報通信技術の活用のねらいと効果

## (1) 活用のねらい

日本列島における人々の生活のあらましに対する関心を高め、意欲的に学習する

## (2) 活用により期待される効果

旧石器時代や縄文時代の暮らしについて興味・関心をもたせる

## 3. 実践上の課題

縄文時代の人々の生活の特徴についてグループで話し合いを行い、協働学習によって学び合う場面がなかったこと

※本報告は、2頁を超えて作成しても構わない。

※本報告とあわせて、授業の動画や写真を提出する際は、Webでの公開など広く使用されることも考えられることから、保護者の了解を得るなど必要な対応を行うこと。