ＩＣＴの活用場面を含んだ板書型指導案（社会）科　　令和８年　９月３０日（水）　６校時　　指導者：井上巧也

〇単元名「武家政治の始まり」

〇指導と評価の計画（全７時間）

次	ねらい・学習活動等	評価の観点			評価規準（評価方法）
		知	思	態	
第一次 ２時間 （本時 2/2）	「武士の登場」 【ねらい】武士がおこった背景や勢力を伸ばしていった理由について考えさせる。 ◇「なぜ武士が生まれ、活躍したのか」に対する仮説を立て、必要な情報を資料やインターネットから収集し、検証する。			〇	〇調べた情報を元に、根拠をもって仮説を検証している。
第二次 １時間	「貴族から武士へ」 【ねらい】平氏が武士として初めて政権を握ったことを理解させる。 ◇院政の特色について、摂関政治と比較しながら考える。また、平氏の盛衰について資料から読み取り、武士が政権を握ったことを理解する。	〇			〇院政と摂関政治の共通点について理解している。 〇資料から朝廷をめぐる争いのなかで平氏が台頭し、平清盛が武士として初めて政権を握ったことを理解している。
第三次 １時間	「いざ鎌倉」 【ねらい】「御恩と奉公」の関係から、鎌倉幕府の特色について考えさせる。 ◇鎌倉幕府の特色について、「御恩と奉公」の関係や鎌倉幕府のしくみなどから考える。また、源氏が途絶えた後も鎌倉幕府が長く続いた理由について、承久の乱の資料などから考える。		〇		〇「御恩と奉公」の関係について説明できる。 〇鎌倉幕府が長く続いた理由について説明できる。

第四次 １時間	「弓馬の道」 【ねらい】鎌倉時代の武士や民衆の暮らしについて理解させる。 ◇「武士の館」や「武芸の訓練」などの資料を読み取り、鎌倉時代の武士の暮らしついて理解する。また、農民と地頭、荘園領主の関係から、農民の暮らしについて理解する。	○			○資料から当時の武士や農民の様子を読み取ることができる。 ○農民、地頭、荘園領主の関係性を説明できる。
第五次 ２時間	「祇園精舎の鐘の声」 【ねらい】鎌倉時代の文化の特色について、武士との関係から考えさせる。 ◇鎌倉時代の文化の特色について、平安時代の文化との比較や武士との関わりから考える。また、新しい宗教が広まった背景について、社会の情勢や民衆の暮らしと関連させて考える。		○		○鎌倉時代と平安時代の文化を比較し、類似点や相違点を見つけることができる。 ○新しい宗教が広まった理由について説明できる。

3　ICTを活用した指導方法の開発

〈学習場面ごとのICT活用を類型化し、そのポイント及び実践事例を掲載〉

A　一斉学習

挿絵や写真等を拡大・縮小、画面への書き込み等を活用して分かりやすく説明することにより、子供たちの興味・関心を高めることが可能となる。

A1 教員による教材の提示



画像の拡大提示や書き込み、音声、動画などの活用

B　個別学習

デジタル教材などの活用により、自らの疑問について深く調べることや、自分に合った進度で学習することが容易となる。また、一人一人の学習履歴を把握することにより、個々の理解や関心の程度に応じた学びを構築することが可能となる。

B1 個に応じる学習



一人一人の習熟の程度等に応じた学習

B2 調査活動



インターネットを用いた情報収集、写真や動画等による記録

B3 思考を深める学習



シミュレーションなどのデジタル教材を用いた思考を深める学習

B4 表現・制作



マルチメディアを用いた資料、作品の制作

B5 家庭学習



情報端末の持ち帰りによる家庭学習

C　協働学習

タブレットPCや電子黒板等を活用し、教室内の授業や他地域・海外の学校との交流学習において子供同士による意見交換、発表などお互いを高めあう学びを通じて、思考力、判断力、表現力などを育成することが可能となる。

C1 発表や話合い



グループや学級全体での発表・話合い

C2 協働での意見整理



複数の意見・考えを議論して整理

C3 協働制作



グループでの分担、協働による作品の制作

C4 学校の壁を越えた学習



遠隔地や海外の学校等との交流授業

○本時（２／２）

主眼（本時の目標）

武士がおこった背景や，勢力を伸ばしていった理由について，多角的な視点から考える。

主発問（めあて）

「なぜ武士が生まれ、活躍したのか」に対する仮説を立て，検証しよう！

【板書・ＩＣＴ画面　等】

今日の流れ

順番	やること	形態	時間
①	各テーマ班が調べた内容（Google スプレッドシート）を見て、提案や疑問点を入力しよう！	個人	約１０分
②	テーマ班で集まり、提案や疑問点を見て、修正したり付け加えたりしよう！	テーマ班	約１０分
③	検証班で集まり、テーマ班が調べた内容を元に、自分たちで立てた仮説が正しかったか検証しよう！ ※検証チェックシートを使う 検証結果をメタモジにまとめよう！ （共同編集）	検証班	約２５分
④	Google フォームで振り返りをしよう！	個人	約５分

Google スプレッドシート



調べるテーマ

①どのような人たちが武士になったのか

②武士の役割

③武士と貴族の関係

④平将門の乱

⑤藤原純友の乱

⑥武士団について

⑦源氏と平氏について

【主体的・対話的で深い学びを実現するＩＣＴ活用のポイント】

●GoogleClassroom に学習の流れを提示することにより，主体的に課題に取り組めるようにする。

●Google スプレッドシートを用いて次のような生徒の思考活動を実現させる。

①課題解決のために必要な知識を主体的・対話的に獲得していく。

②仲間の収集した情報を即時共有することで，より深い学びに繋げる。

●Google フォームを用いて，学習を振り返るとともに，他者の振り返りも即時共有し，学びを深める。

	導入	展開	まとめ
学習活動	① 前時までの復習をし，本時の課題をつかむ。	① 各テーマ班が調べた内容に対して，提案や疑問点を書き込む。 ② 提案や疑問点を元に，各テーマ班で加筆・修正する。 ③ 検証班で調べた内容を共有し，検証する。 ④ 検証結果を MetaMoji ClassRoom にまとめる。	① 検証してみた結果や新たに分かったことについて振り返り，記述する。
留意点	① 各班の進捗状況を確認し，本時の流れを説明する。	① Google スプレッドシートの画面を全体で共有し、どこに書き込むか指示する。 ② 検証の際は「検証チェックリスト」を参考にしながら判断するよう促す。	① MetaMoji ClassRoom にまとめた内容を共有させる。 ② 学習前と比べてどのようなことが理解できたか振り返らせる。
ICT	〈電子黒板〉【A1】 〈GoogleClassroom〉	〈Google スプレッドシート〉【B2・C2・C3】 〈MetaMoji ClassRoom〉【C1・C2・C3】	〈Google フォーム〉【B1】