

デジタルコンテンツを活用した社会科の授業

高橋 伸明
Nobuaki TAKAHASHI

岡山県笠岡市立中央小学校
Chuo Elementary School

<あらまし> 小学校社会科で、デジタルコンテンツを提示資料として使うだけでなく、デジタルコンテンツそのものを調べる対象に位置付けた授業を計画・実践してきた。その概要とデジタルコンテンツ活用の効果について報告する。

<キーワード> デジタルコンテンツの機能 社会科 思考を促す 体験を補う

1 はじめに

岡山県情報教育センターでは、一昨年よりデジタルコンテンツを活用した授業レシピの開発・活用に関する諸事業に取り組まれている。それらに参画させていただく機会を通して、筆者もいくつかの授業レシピを開発し、実践に取り組んできた。

当初から一貫して考えてきたことは、「社会科はデジタルコンテンツが有効に活用できる場面の多い教科ではないか」ということだった。社会科では、様々な社会的事象やそれを支える人物の業績が学習内容となるが、その性質上、いつも直接体験や直接情報を生かした学習にすることは極めて困難である。むしろ、間接体験や間接情報を元に、必要な情報を収集・選択し、社会的なものの見方や考え方を高めていくような学習場面が多くなる。

CEC「教育用画像素材集」の「歴史記録映像」を初めて見たとき、一斉授業の形態で提示資料として活用するだけでなく、調べる内容・対象として活用できるのではないかと考えた。そしてそれ以降、6年の歴史学習に加えて4、5年の授業でも同様な活用方法を考え、レシピの開発、実践に取り組んできた。

2 社会科の授業で活用するデジタルコンテンツの機能

石黒・堀田(2003)は、授業設計において「授業のねらい」「デジタルコンテンツの機能」「子どもの実態」の3つの要素を考慮し

てデジタルコンテンツを選定し、授業案を設計、検証している。その中で「デジタルコンテンツの機能」は表1のようにまとめられている。

表1 デジタルコンテンツの機能
(石黒・堀田, 2003)

	訓練	繰り返し
	モデルの提示	演示, 正確な動き
		良くない方法, 失敗例
	思考を促す	体験を想起する
		比べる
		わかり直す
	体験を補う	見ることができない
		体験できない
	望ましい体験の誘発	観察の観点の明確化

この表の趣旨を踏まえながら、一般的な社会科授業で活用する際のデジタルコンテンツの機能を学習場面ごとに整理すると、以下の

ようになると考える。

表2 デジタルコンテンツを社会科授業で活用する場合に求める学習場面別機能

場面	機能
導入	思考を促す（体験を想起する） 望ましい体験の誘発 （「追究」の観点の明確化）
追究	思考を促す （比べる，理解を深める） 体験を補う （見ること・体験ができない）
発表	思考を促す （比べる，理解を深める， 話し合いの論点を明確にする）
まとめ	望ましい体験の誘発 （学習意欲を次時へつなぐ）

このように社会科の授業では、どの学習場面でもデジタルコンテンツの機能を生かした活用が可能であると考えている。

3 デジタルコンテンツを活用した授業例

表2のうち、主に「思考を促す」「体験を補う」機能を重視した授業レシピを開発し、実践した。

(1) 授業実践例 その1

ア 学年・教科 小学校第6学年社会科

イ 単元名 「戦争と国民生活」

ウ 本時の目標（第1次第1時）

戦争中の様子を伝えるデジタルコンテンツ（動画）5点を年代順に並べる作業を通して、デジタルコンテンツから分かること・伝えられていないことを明らかにしながら、当時の国民生活について調べる学習問題をもつことができる。

エ 使用したデジタルコンテンツ

- ・CEC「教育用画像素材集」、歴史記録映像より動画5点



追究

導入

発表

写真1 「戦争と国民生活」授業の様子

オ 授業の概要

「5種類の映像を年代順に並べよう。そしてなぜそう考えたか理由をもとう。」という課題を提示した後、年代の異なる5種類の歴史的映像（動画コンテンツ）を教師が順不同で紹介した。児童は課題を解決するために、2, 3人で1台のコンピュータに向かい、動画コンテンツを操作しながら必要な情報を収集した。その後全員の前で、スクリーンに提示した動画コンテンツを使って分かったことを発表した。

カ 活動の様子や児童の反応

追究する場面では、普通教室からコンピュータ室へ移動した。グループ別に児童自身が動画コンテンツを操作し、前に戻したり一時停止したりしながら必要な情報をワークシートにまとめた。その過程で互いにとらえた情報について、話し合ったり確認し合ったりする姿が見られた。また、動画コンテンツだけでなく教科書や資料集も併用して調べ、課題に対する答え・それを裏付ける理由等を、一人一人の児童が自分の言葉でワークシートへ記入していった。

発表の場面では普通教室へ戻り、一人一人の児童が「予想される年代順の答え」「そう思った理由」を紹介していった。その際、動画コンテンツをスクリーンに投影しながら、

自分自身の気づきを詳細に紹介したり、黒板に貼られた動画コンテンツの静止画キャプチャ写真を指しながら、自分がその年代順と思う理由を説明したりした。

また「動画コンテンツが伝えていること・分かったこと」を整理しながら、「動画コンテンツが伝えていないこと・分からないこと」についても考えさせることによって、児童は「さらに調べてみたいこと」を見つけることができた。本時の学習のねらいである「学習問題をもつこと」はおおむね達成されたと考える。

(2) 授業実践例 その2

ア 学年・教科 小学校第4学年社会科

イ 単元名 「地図に親しもう」

ウ 本時の目標 (第1次第1時)

地形を紹介するデジタルコンテンツ(動画)4点を見ながら、それらを描いた地図を見つける活動を通して、地形の特徴と地図上での表し方について気づき、地図の見方や表し方に興味・関心をもつことができる。

エ 使用したデジタルコンテンツ

- ・CEC「教育用画像素材集」、みつめよう私たちの国土 より動画4点
- ・Japan Map Center「地図データ」、25000段彩・陰影画像 より静止画4点

導入



追究



発表

写真2 「地図に親しもう」授業の様子

オ 授業の概要

4種類の動画コンテンツを提示した後、「4つのビデオにうつっているのは、ア～エのどの地図の場所でしょう？」と投げかけながら、4種類の地形図を示した。児童は課題を解決するために、2人で1台のコンピュータに向かい、動画・静止画コンテンツを操作しながら必要な情報を収集した。その後、ビデオに映っている場所はどの地形図内にあるかということ、理由を述べながら発表した。

カ 活動の様子や児童の反応

追究する場面では、普通教室からコンピュータ室へ移動した。グループ別に児童自身が動画・静止画コンテンツを操作し、ウィンドウを切り替えたり動画コンテンツを巻き戻し・一時停止したりしながら、必要な情報をワークシートにまとめた。その過程で、2人で話し合ったり確認し合ったりする姿が見られた。また、動画と地形図とを結び付けた後には、根拠となる理由を、一人一人の児童が自分の言葉でワークシートへ記入していった。

発表の場面では普通教室へ戻り、「動画コンテンツ」と「その場所を表している地図」とを結び付けて発表し合った。その際、そう思った理由を合わせて発言させながらやりとりを進め、「等高線がたくさんあるところは急な土地で、等高線の間が広いところは平らな土地」ということに気づいていった。

本時の学習で分かったこととして、「山や海辺の岩場にはたくさん等高線があることが分かりました。等高線を見るとどんな場所かが分かるということが分かりました。」「平らな土地は等高線が少なく、高い山とかがある土地は等高線が多いのが分かりました。」「等高線は、山の高さなどを教えてくれるということが分かった。」などの記述をする児童が多かった。本時のねらい「地形の特徴と地図上での表し方について気づき、地図の見方や表し方に興味・関心をもつこと」はおおむね達成されたと考える。

4 考察

3(1)(2)の実践をもとに、社会科の授業でデジタルコンテンツを活用することによる効果を考察した。

- ・児童が「動画コンテンツ同士を比べる」「動画コンテンツ内に見られる事象を細かく読み取る」「動画コンテンツと静止画コンテンツとを結び付けながら考える」「コンテンツから読み取ったことと既習事項・他メディアから得た情報とを結び付けて考える」などの活動を行った。その結果本時のねらいに迫ることができたので、「思考を促す」ための機能を生かすことができ、効果的だった。
- ・60年以上も前の様子や全国に点在する特徴的な地形など、実際には見たり体験したりすることができない事象に、視覚を通して間接的に触れることができた。「体験を補う」ための機能を生かすことができ、効果的だった。

5 おわりに

今回の実践を通して、社会科で活用するデジタルコンテンツには、「思考を促す」「体験を補う」という機能をもたせて授業設計をすると効果的である、という知見は得られた。こうした成果を広く伝えるためにも、

【参考資料】その他に開発した授業レシピのイメージ（一部）

The image displays four screenshots of lesson plans for elementary school social studies, arranged in a 2x2 grid. Each screenshot shows a lesson plan for a specific topic, with a central vertical navigation bar on the left side of each page. The navigation bar includes buttons for '導入' (Introduction), '展開' (Development), and 'まとめ' (Summary). The lesson plans are for '小学校社会科5年「食糧と健康」' (Lesson 1: Food and Health), '小学校社会科5年「今にも伝わる動画文化」' (Lesson 2: Video Culture), '小学校社会科5年「新設の人々の仕事」' (Lesson 3: Jobs in Newly Established Areas), and '小学校社会科5年「江戸時代」' (Lesson 4: Edo Period). Each lesson plan includes sections for '教科のねらい' (Lesson Objectives), '情報教育の目標' (Information Education Objectives), '本時の流れ' (Lesson Flow), and '準備' (Preparation). The content is presented in a clear, organized manner with various icons and text boxes.

引き続き同様のコンセプトをもった授業レシピの開発・公開に取り組んでいきたい。

しかし、授業者にとって最も使いやすいレシピ（指導案）は自身が作成したものであろう。今後は授業レシピが量産されることもさることながら、レシピ作成に必要な要件を示した「モデル」の研究・開発が進展することを望む。より多くの教師が、デジタルコンテンツを軽やかに効果的に活用できるようになるために、筆者自身もレシピ作成のコツを多くの仲間と共有していきたいと考えている。

【参考文献等】

- [1]石黒正美ほか(2003):「デジタルコンテンツを活用した授業を設計する際の留意点」, 日本教育工学会, 第19回年会論文集
- [2]太田淳一ほか(2001):「情報教育の目標リストに対応した指導法開発の試み」, 平成13年度岡山県情報教育センター所員研究
- [3]岡山県情報教育センターWebページ
<http://www.jyose.pref.okayama.jp/>
- [4]Japan Map Center配信サイト
<http://net.jmc.or.jp/>