社会の在り方や自分の社会へのかかわり方について、
自分の考えをもとうとする意欲や態度を育成するための指導の工夫

新山　健

１　はじめに

現学習指導要領では、「基礎的・基本的な知識及び技能を確実に習得させ，これらを活用して課題を解決するために必要な思考力，判断力，表現力その他の能力を育むとともに，主体的に学習に取り組む態度を養い・・」という「確かな学力」のバランスのとれた育成が重視されてきた。思考力・判断力は本来社会科学習の中核を占めるものであると考えているが、これまでの私自身の授業を振り返ってみると教科書や資料集に基づいた説明中心の授業であり、思考力・判断力を培うための主体的に考える活動ができていない状態であった。また、中学校での指導をしていく中で、通常級に個別の支援が必要な生徒が多くおり、すべての生徒が主体的に考える活動に取り組んでいけるようにするためには、具体的な工夫と改善が必要だと感じた。

そのために、まず私は特別支援学校での指導の経験を生かし、視聴覚に訴える資料作りに取り組んだ。特別支援学校では、コミュニケーションが苦手な生徒が多く、言葉による指示だけではなかなか通じないことが多い。そのような時、コミュニケーションのツールとして絵カードや写真資料などを活用し、視覚優位な特性に応じた教材づくりを工夫してきた。その経験を生かし社会科の指導でも、例えば今までは、各自が教科書の資料を見て考える活動を、教科書から資料をスキャナーで取り込み、教室前方の大画面に映し出し皆で同じ画面を見ながら考える、プレゼンテーションソフトを活用する、タブレット型ＰＣを活用するなど、少しでも個々の関心を高め、社会的事象を具体的にイメージし、自分の考えを持っていけるように工夫した。

このような取り組みをしていく中で、今まで指示が出ても反応の薄かった生徒に少しずつ前向きな姿勢がでてきた。しかし、全体的に資料を正確に読み取る、多面的・多角的に考察することを苦手とする状況は変わらなかった。また、教師の発問に対して単発的な回答は出るが、根拠が明確でなかったり、社会的事象に対して主体的に考え、みんなで考えを深めていったりする思考力や判断力を育てられていないことを強く感じた。

そこで、本研究では、生徒の実態やアンケートの結果を考えながら、社会の在り方や社会へのかかわり方について、課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力を育成し、自分の考えを持とうとする意欲や態度を培うための学習活動に焦点をあて、研究を進めることとした。また、その過程でICT教材を工夫しながら、資料の読み取り方についての研究にも取り組んでいきたいと考えた。

2　研究の全体構想

研究で目指す生徒像
課題解決のため、思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、自分の考えを持とうとする意欲や態度を持つことのできる生徒

↑

研究主題
社会の在り方や自分の社会へのかかわり方について
自分の考えをもとうとする意欲や態度を育成するための指導の工夫

↑

研究仮設
課題を解決する学習過程で、考察する活動を工夫することで思考力、判断力、表現力をはぐくむことができるであろう

↑

研究内容
・資料を正確に読み取る力を養う
・読み取った事実を根拠に考えを表現するほかの資料と比較し、関連付けて考える力を養う
・グループ内での表現活動や意見交換を通じ、自分の考えを表現する力を養う

↑

生徒の実態
授業に意欲的に取り組んではいるが、発問に対し、根拠が明確でない回答が多く、正確に資料を読み取る・多面的多角的に考察することを課題としている

３　具体的な研究内容

1　資料読み取りのための工夫

①　グラフや表を正確に読み取るため、ICT 教材を活用し、視点を明確にする

②　一つの事象に対し、複数の資料を準備し、多面的・多角的に考察できるようにする

③　考察したことを文章にして、自分の言葉で表現できるようにする

④　発表の場を設け、ほかの人の意見を聞くことで思考を深める機会を設ける

2　グループ学習やゲーム学習を取り入れた指導の工夫

①　自分の発言する機会を増やし、表現させる機会を増やす

②　時には意欲を高めさせるゲーム形式の授業を盛り込み、意見交換を活発にできるようにする

3　振り返りのしかた

①　自分の考えをまとめる

②　ほかの人の意見を取り入れる

③　どのように課題解決のために取り組んだか、シートを工夫し、表現したことを振り返ることができるようにする

【具体的な取り組み設定の理由】

まずはアンケートを実施し、生徒がどのような内容だと理解しやすいのか調査をすると、以下のような結果になった。

１回目

「アンケートの実施」（対象：中学3年生 2 クラス　76 名）

授業ではどのような内容だと、理解しやすいですか？

①教科書を使って、ワークシートに記入する	３０．３％
②グループ学習（話し合い）	３６．８％
③グループ学習（調べ学習：教科書や資料集）	２８．９％
④グループ学習（調べ学習：タブレットなどの PC 機器）	５３．９％
⑤音楽を活用した学習	７６．３％
⑥映像を活用した学習	４８．７％
⑦発表をする活動（挙手・発言・黒板に書く）	２７．６％
⑧ゲーム的な活動	１７．１％

以上の結果から、映像やPC機器を活用した授業内容が効果的であるという調査結果が出たため、本研究として1のICT教材を活用した取り組みから始めることとした。

なお、⑤については、歴史や公民で替え歌としてそのまま覚えたことが印象に残り、分かりやすかったようで、本研究の趣旨とは異なるため、ここでは触れずに、ICT教材の考察を中心に行うものとする。

上記のアンケート結果からは、生徒自身がただ楽しかったものを選んでいることも考えられるので、後日、もう一つのアンケートも実施した。

2回目

「アンケートの実施」（対象：中学3年生 2クラス 76名）

授業ではどのような内容だと、やる気が出ますか？

①教科書を使って、ワークシートに記入する	２１．１％
②グループ学習（話し合い）	５９．２％
③グループ学習（調べ学習：教科書や資料集）	３５．５％
④グループ学習（調べ学習：タブレットなどのPC機器）	６８．４％
⑤音楽を活用した学習	７１．１％
⑥映像を活用した学習	４０．８％
⑦発表をする活動（挙手・発言・黒板に書く）	２６．３％
⑧ゲーム的な活動	９２．１％

1回目と2回目のアンケートを比較すると、

項目	理解	やる気	比較
①教科書を使って、ワークシートに記入する	30.3 ％	21.1 ％	-9.2
②グループ学習（話し合い）	36.8 ％	59.2 ％	＋22.4
③グループ学習（調べ学習：教科書や資料集）	28.9 ％	35.5 ％	＋6.6
④グループ学習（調べ学習：タブレットなどのPC機器）	53.9 ％	68.4 ％	＋14.5
⑤音楽を活用した学習	76.3 ％	71.1 ％	-5.3
⑥映像を活用した学習	48.7 ％	40.8 ％	-7.9
⑦発表をする活動（挙手・発言・黒板に書く）	27.6 ％	26.3 ％	-1.3
⑧ゲーム的な活動	17.1 ％	92.1 ％	＋75.0

以上のような結果となった。比較から分かることは、②③④のグループ学習や⑧のゲーム的な活動は、「やる気＞理解」となっており、楽しんだまま終わっているのが現状であった。そのため、2のグループ学習やゲーム学習を取り入れた指導の工夫でやる気を高め、3の振り返りシートを工夫することで、学習理解を高められると考えたため、具体的な取り組みとして、1 ～ 3を挙げた。

1 資料読み取りのための工夫（ICT 教材の活用）

【参照 HP】

	項目	サイト名	HPアドレス	ポイント	写真
全て		NHK for school	http://www.nhk.or.jp/school/	地歴公民におけるたくさんの事柄について、動画があり、10分間の程よい時間でまとめられている。	
		教育用画像素材集（IPA独立行政法人情報処理推進機構）	https://www2.edu.ipa.go.jp/	多分野の教材(画像・動画)がカテゴリーごとに選べ、動画は1分以内のものが多い。	
地理		国土地理院	http://www.gsi.go.jp/	地形図や3D表示の機能もあり、立体的に見ることができる。	
歴史	文化遺産 建造物 など	文化遺産オンライン	http://bunka.nii.ac.jp/index.php	文化庁が運営する文化遺産についての電子情報広場(ポータルサイト)。全国の博物館・美術館等から提供された作品や国宝・重要文化財など、さまざまな情報をが見れる。	
	関が原の戦い	陣跡バーチャルツアー	http://www.rekimin-sekigahara.jp/tour/26yakuba/26yakuba.html	それぞれの陣跡が360度のパノラマ画像で構成されており、画像の中に史跡の説明や、周辺の陣跡をタグで表示される。	
公民	国会	国会議事堂案内	http://www.sangiin.go.jp/japanese/taiken/gijidou/movie/index.html	国会内を説明を加えながら紹介している。	
	内閣	首相官邸を体験してみよう！	http://www.kantei.go.jp/jp/kids/kantei/index.html	首相官邸を一つひとつ、解説動画を加えながら説明されている	
	裁判所	ビデオ「そこが知りたい！裁判所～裁判所の仕組みと役割～」	http://www.courts.go.jp/video/shikumi_video/index.html	裁判所の仕組みと役割に関するビデオの配信を行っています。	
	税金	ご案内します アナザーワールドへ	https://www.nta.go.jp/shiraberu/ippanjoho/gakushu/video/index.htm	税金の必要性をアニメでわかりやすく紹介している。	
	税金	みんなで話し合って街をつくろう！	https://www.nta.go.jp/osaka/shiraberu/gakushu/machigame/index.htm	税金を使った街づくりシュミレーション。完成した後に、必要なものや不必要なものなど評価しあうこともできる。	

学習内容の定着を研究の目的としたため、自宅の PC やスマートフォンで復習できるような教材を提供した。その他に授業で実践した例は以下の通りである。

パワーポイント

教科書や資料集を説明する時には、そのページをテレビに映し、注視するところを指示しながら進めた。本校ではデジタル教科書を購入していなかったため、スキャナーで画像を取り入れた。

どこを見たらいいか分からない生徒にはとても効果的である。

授業プリント

スライドは大きく表示でき、注視するところを指差ししながら確認できるが、画像を切り替えると、前の画像が消えてしまうため、必要な情報はプリントに載せておくよう配慮した。これにより、必要な情報をメモしながら見る生徒が増えた。

タブレット端末

調べ学習や疑似体験をさせたいときに活用。左のサイトは財務省の「財務大臣になって財政改革を進めよう」である。少子高齢化を解決に導くにはどのような財政改革が必要か、というテーマを加え、財政についての学習を体験しながら行った。

2　グループ学習やゲーム学習を取り入れた指導の工夫

グループ学習やゲーム学習は前述のアンケートの結果から、生徒の意欲が高まる傾向が強いので積極的に取り入れた。

（実践例）

●模擬裁判

「被告人」や「裁判官」、「廷吏」などを募り、シナリオを元に裁判を行う。役に割り当てられなかった人は、全員が裁判員となり判決を考える。そのほかにも以下のような事例を基に模擬裁判及びグループ討論を行った。

- ・強盗傷害事件についての判決
- ・少年の殺人事件についての判決
- ・３匹の子豚裁判（NHK for school より）
- ・安楽死裁判
- ・社会権裁判「クーラーはぜいたく品？」　　など

●討論（ディベート）

討論を交え、相手の意見に耳を傾け、自分の考えを持つことを目的とした。

テーマ例

- ・平等権「この違いはあり？なし？？」
- ・公共の福祉「人権　対　人権」

●ゲームを取り入れた学習

貿易ゲーム（授業実践で詳細を記載）

与えられた材料で製品を作り、それを換金し、他の国よりも多くの資金を稼ぐことを目的とする。

【基本的なルール】

- ・他の国との交渉は可
- ・強引な手段で物を奪うのは禁止

どの実践例でも、一人ひとり発言する機会を増やすために、ペア学習や４人班から話し合いを始めたことで、意見交換が活発に行われていた。６人班は発言量に差が感じられた。

3 振り返りのしかた

最初に記載したアンケートから、グループ学習・ゲーム学習は振り返りが特に重要となるため、今回の授業実践では振り返りシートを活用し、ゲームの計画段階から、はっきりとしたテーマを設定することに注意をしながら実践した。以下は「貿易ゲームを取りいれた実践報告である。

貿易ゲームの説明
〔目的〕
・与えられた材料でつくった用紙で製品(図形)を銀行に売り、できるだけたくさんのお金を稼ぐ
〔ルール〕
・規格通りに製品をつくること
・グループ同士で交渉して材料を物々交換して良い
・他のグループから材料を買っても良い

振り返りシート

「貿易ゲーム」

3年　組　番　氏名＿＿＿＿＿＿＿＿

ゲームのテーマ
世界から経済格差をなくそう

このゲームでは、以下の材料を使っています。

紙　鉛筆　はさみ　コンパス　定規　分度器　お金

① ゲームの取り組みのなかで、あなたはどの行動をしましたか？○をつけましょう
【 生産　交渉をする　売りに行く　作戦を練る　その他 】

② あなたの国はどのような立場の国だと思いますか？○をつけて理由も教えてください。
【 発展途上国　先進国　発展途上国と先進国の間に位置する国 】
理由

③ 自分の国と相手国との交渉の中で、厳しい要求やうまくいったやりとりがあれば、それを具体的に記入してください。

④ このゲームから、どうして世界から貧困がなくならないと思いますか？

⑤ 世界から経済格差をなくし、貧困から救うためにはどのような意識を持つことが大切ですか？
このゲームから感じたことを書いてください？

ワークシートのねらい
●「テーマ」は最後に伝えたことで、楽しむ時間と考える時間の切り替えを促した。
● で自分がどのような立場だったか、振り返る時間を作る。
● で、自分で考えさせ、班でも考えさせる。
● でそれぞれ思ったことを共有させる。
● で意見交換し、 で話し合いを通じ、まとめたことを自分で記入させる。

座間市立相模中学校　社会科学習指導案

指導者　新山　健

1　単元名　　　　　　第５章　地球社会と私たち

第１節　「国際社会の仕組み」(東京書籍)

2　単元の目標

・世界平和の実現と人類の福祉の増大のために，各国が相互に主権を尊重し，各国民が協力し合うことが重要であることを理解する。

・国家や国際連合，地域主義などの国際社会の仕組みのあらましを理解させるとともに，それらの抱えている課題について考える。

・国際的な相互依存関係がますます深まる中，新興国の台頭によって国際関係が大きく変化しつつあることを，新聞記事やテレビのニュースなどから読み取らせ，短文や図表などにまとめる。

3　本時の内容　　　　「４新興国の台頭と経済格差」

…どうして経済格差が起こり、どうしてその差は埋まらないのかという点　を考える部分である。ここでは、貿易ゲームを通じ、

・先進国（主に技術力はあるが、資源に乏しい国）

・発展途上国（主に資源はあるが、技術力に乏しい国）

・先進国と発展途上国の間にある国

に分け、ゲームを通じながらどのような交渉が起こったのかを整理することで、国際経済の格差について気づかせることとした。

4　単元の評価規準

評価の観点	評　価　規　準
社会的な事象への関心・意欲・態度	・主権国家や国際連合、地域主義など、国際社会のさまざまな主体について関心を持ち、それらが果たす役割や意義について考えている。
社会的な思考・判断・表現	・国際連合について、対立と合意、効率と公正などの観点を踏まえて多面的・多角的に考察し、その過程や結果を適切に表現している。 ・地域主義や経済のグローバル化に関する複数の資料を比較したり関連づけたりしながら、国際社会の現状や国際関係の変化について多面的・多角的に考察している。
資料活用の技能	・国際連合をはじめとする機関に関する複数の資料を比較して読み取り、考察したことを分かりやすく発表したりしている。
社会的事象についての知識・理解	・国際社会は、国家間の対等な関係のうえに成り立ち、協力し合うことが必要であることを理解し、その知識を身につけている。 ・国際連合をはじめとする国際機構が果たしている役割を理解し、その知識を身につけている。

5　単元の指導・評価計画（全５時間）

時間	ねらい(◇)・学習活動（◆）	関	思	技	知	評価規準・評価方法
1	◇国家と主権について理解する ◆国家とは 国旗と国歌 国際社会のルール		○			【思】国家同士が尊重しあい、国際協調を築くためにはどのようなことが重要か話し合っている。
2	◇国際連合の仕組みや活動について、さまざまな資料を基に考える ◆国際連合の目的 国際連合の仕組み 国際連合の役割			○	○	【技】国際連合をはじめとする国際機構に関する複数の資料を比較して読み取り，考察したことを分かりやすく発表している。 【知】機関の名称や国連の仕組み・役割を理解している。
3	◇世界の様々な地域主義の動きについて、統計資料などを基に比較しそれぞれの特徴を捉える。 ◆ヨーロッパ連合（EU） 世界の地域主義の動き		○			【思】世界の様々な地域主義の特徴と課題について、統計資料の比較や新聞記事の収集など通して読み取り、その過程や結果をわかりやすく表現している。
4 本時	◇新興国が台頭する一方で、国内や国際社会における経済格差が拡大していることについて理解する。		○			【思】先進国、新興国、発展途上国がどのような経済政策を行っているか考え、自分の言葉でまとめることができている。
5	◆グローバル化と相互依存 南北間の経済格差 新興国の台頭と南南問題	○				【関】世界の経済格差を振り返り、どのように解決していくかを意識して取り組んでいる。

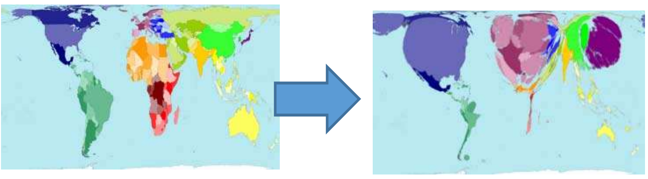
6　本時の目標

・先進国、新興国、発展途上国がどのような問題を抱え、それを解決するためにどのようなことをしているか、自分の言葉でまとめることができている。

7　本時の実現状況を判断する際の具体的な子どもの姿

	思考・判断・表現
A：十分満足できる	先進国、新興国、発展途上国はそれぞれどのような問題が生じているかを考えている。また、その生じた問題を解決するにはどうしたらよいかを、歴史的な背景や政治的側面を多角的に捉えながら自分の言葉でまとめられている。
B：おおむね満足できる	先進国、新興国、発展途上国はそれぞれどのような問題が生じているか考えている。また、その生じた問題を解決するにはどうしたらよいかを、自分の言葉でまとめられている。
C：努力を要すると判断した生徒への具体的な手立て	先進国と発展途上国の経済格差について、貿易ゲームでの班や自分の成功例と失敗例を思い出すよう声をかける。

8　本時の展開

時間	学習活動、流れ	教師の指導と留意点
導　入 （５分）	●カルトグラムを使ったクイズ 世界の経済格差の現状を知る。 「面積」　「GDP」  ●「南北問題」の知識の習得。	●先を見通して活動できるようにクイズを通して現状に気付かせる。 カルトグラム …《「カートグラム」とも》統計的事実を地図上に表現した各種の図形。棒図・流線図・等値線図・点図・面積図・体積図などがある。 「大辞泉デジタル」より引用
展　開 (30 分)	なぜ経済格差はなくならないのだろう ●貿易ゲームの説明を聞く 〔目的〕 ・与えられた材料でつくった用紙で製品(図形)を銀行に売り、できるだけたくさんのお金を稼ぐ ー製品規格ー 〔ルール〕 ･3 枚一組で銀行は買い取る。 ･規格通りにきれいに製品をつくること ･国同士で交渉 OK。暴力的な行為は NG ●貿易ゲームを行う。	●ルールを明確に伝える。 ●材料や道具は配布された物以外は使わないよう指示する。 ●グループによって配られる材料に違いがあることを伝える。 ●指導者はマーケット（世界銀行）として作られた商品を買い取る係を行う。

（配布資料一覧）

班	資源・道具
A	紙１、鉛筆３、紙定規２、分度器１、コンパス１、はさみ２、お金 30000 円
B	紙１、鉛筆３、紙定規２、分度器１、コンパス１、はさみ２、お金 30000 円
C	紙１、鉛筆３、紙定規２、分度器１、コンパス１、はさみ２、お金 30000 円
D	紙 8、鉛筆 2、紙定規 1、分度器１、はさみ 1、お金 15000 円
E	紙８、鉛筆２、紙定規１、分度器１、はさみ１、お金 15000 円
F	紙８、鉛筆２、紙定規２、分度器２、はさみ１、お金 25000 円
G	紙 22、鉛筆１、お金２0000 円
H	紙２２、鉛筆１、お金２0000 円
I	紙２０、鉛筆１、紙定規１、お金 30000 円

↓資源をどのように使うか、交渉内容を確認している G 班（奥）

【G 班の行動と振り返りシートの記載内容】

…まずは資金獲得のため、紙 2 枚を 2000 円で売った。そのあと技術獲得（はさみ・コンパスなど）を狙ったが、高値を要求されてしまう。

④ このゲームから、どうして世界から貧困がなくならないと思いますか？

・強い国こそぼったくりがひどい

④ このゲームから、どうして世界から貧困がなくならないと思いますか？

国によって物の価値が変わるから。
強い国の権力がある

↓資源を交渉でうまく手に入れ、製品化を進める B 班(手前)

【B 班の行動と振り返りシートの記載内容】

…持っていた技術を早めに手放してしまい、技術流出が起こってしまったため、反省が残った。

③ 自分の国と相手国との交渉の中で、厳しい要求やうまくいったやりとりがあれば、それを具体的に記入してください。

コンパスなどの技術を求められることが多く、安かったので、交渉はむずかしいと思った。うまくやれば、コンパスなくても円が作れるからも、と早く気がついて

↓「ブロック経済だ！」と言いながら、交渉に来た国とあえて交渉をせず、製品を作り続ける E 班(右側)

③ 自分の国と相手国との交渉の中で、厳しい要求やうまくいったやりとりがあれば、それを具体的に記入してください。

高い関税をかけてもうけていた。

③ 自分の国と相手国との交渉の中で、厳しい要求やうまくいったやりとりがあれば、それを具体的に記入してください。

・高く売ってもうかる　・もうかってそうな国はうけつけない

・同じ国としか貿易を行わなかったからうりにきたり交渉しにくる人が少なくなってしまった。

【※世界情勢の変化】

例：

★「新資源がＩ班で発見！この資源でできた製品は２倍の金額！」

各班の反応…それぞれの国で話し合い、**意見交換が始まり、自分の意見をぶつけ合う**。Ｉ班と交渉を試みる国が現れるが・・・

Ｂ班の振り返りシート

③ 自分の国と相手国との交渉の中で、厳しい要求やうまくいったやりとりがあれば、それを具体的に記入してください。

新しい紙をもらおうとその国に行ったけど高くて自分の国で相談している間に他の国にとられてしまった。

Ｉ班の振り返りシート

③ 自分の国と相手国との交渉の中で、厳しい要求やうまくいったやりとりがあれば、それを具体的に記入してください。

・オレンジの紙で定規＋(プラス)お金をもらえた

・いがいと安くコンパスを買えた

★　「円の供給が増えてきたので、価値が下がります。

（15、000円⇒7000円）

今は三角形の需要が高まっているようです

(8000円⇒12、000円)」

各班の反応…コンパスをやっと手に入れた班は焦りだす。三角形の需要と合わせて、分度器の需要が高まる。他の班がいまどのような技術を持っているか、どのように交渉するか、また相談が始まる。

このあと、指導者が「臨時ニュースです」と言う度に、生徒全員が耳を傾ける。最後に
「臨時ニュースです。あと５秒で終了！」という合図でゲームを終えた。

●稼いだお金を確認する。

● 生徒の活動の様子を見ながらゲームを活性化させるために少しずつ条件を変えていく。

まとめ (15 分)	●振り返り ワークシート記入 発表 ⑤ 世界から経済格差をなくし、貧困から救うためにはどのような意識を持つことが大切ですか？ このゲームから感じたことを書いてください？ 先進国が発展途上国にもっとお金を出し、世界経済を安定させるべきだと思う。 ⑤ 世界から経済格差をなくし、貧困から救うためにはどのような意識を持つことが大切ですか？ このゲームから感じたことを書いてください？ 自分の国だけでなく、他の国の経済についてもっと知る。 ⑤ 世界から経済格差をなくし、貧困から救うためにはどのような意識を持つことが大切ですか？ このゲームから感じたことを書いてください？ ・自分の国だけでやらない。 ・先進国が発展途上国にも気を配る。 ⑤ 世界から経済格差をなくし、貧困から救うためにはどのような意識を持つことが大切ですか？ このゲームから感じたことを書いてください？ ・国と国で支えあうべき ・いらなくなった物を、こまっている国に安くうる。 ・相手のことをよく知って支えあうべき。	本当のテーマをここで発表

4　研究成果

○思考力、判断力、表現力を育むために始めた研究の中で、支援が必要な生徒が何人もいることに気づいた。見るポイントをはっきりさせたことで、ワークシートに記述内容にも広がりが出てくるなど、意欲的な取り組みが見られるようになった。

○グループ討議の場面において、班編成を出来るだけ少人数にして、一人の話す機会を増やしたことが、必然的に物事について考えることに繋がり、自分の意見を表現する内容にも広がりが出てきた。

○意見交換の場面を多く取り入れ、振り返りシートの最後に改めて自分の意見を記述する項目を入れたことで、さまざまな考えに触れることができ、自分の意見の再構築に繋がった。

○アンケートの結果を活用し、授業を計画したことで、それまでは授業に集中できない生徒も、この研究をきっかけとして取り組み始めた。貿易ゲームにおいては、自ら役割を探し、振り返りシートにもしっかり記述することができたことから、意欲の向上がみられた。

5　今後の課題

○振り返りシートはその後の授業でどのように活用していくのかが大切であるが、まだその実践には至っていないので、研究を進めていきたい。

○今回の研究により、自分自身の ICT 教材の研究を進めることはできたが、授業実践においては、教材を提示する目的やタイミングに検討が必要である。生徒の実態を踏まえて、改めて授業計画や改善に取り組んでいきたい。

6　おわりに

これまで、個人的な授業研究として ICT 教材の工夫にこだわっていたものの、今回研究する機会をいただいたことで、分かりやすい資料だけでは学習内容の習得に至らない点がアンケート結果により知ることができた。

社会の中でどのように生きていくのか、それを考えるためには、思考力・判断力・表現力が必要となる。また思考力・判断力・表現力を育てるためには、基礎的な知識が必要となり、そのためには見る力が必要である。ただゲーム的な活動を入れるのではなく、今回の研究を通じ、順序立てて授業実践をしたことで、生徒の理解も深まったように感じた。日常の授業をいかに工夫して実践するか、大切なことは一つひとつの工夫だと改めて気づくことが出来た。地理・歴史・公民を通じ、これからの社会にどのように生かしていくか、またそのために自分でできることはどのようなことか、その考えを持たせることにこれからも注意して、授業研究を重ねていきたいと思う。

７　参考資料

①書籍

・文部科学省『中学校学習指導要領解説　社会編』平成２０年７月

・『新・貿易ゲーム　―　経済のグローバル化を考える』著：藪内 哲

（開発教育協会・神奈川県国際交流協会）

②ホームページ

・『中学生に伝えたい経済のこと－貿易ゲームでグローバル経済を体験』

http://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=41187?site=nli

・『ワークショップ「貿易ゲーム」』

http://www.jca.apc.org/unicefclub/unitopia/1999/boueki.htm