

学校としてつきたい力

- 1 探究的な学習を通して、見通しを立てながら物事に取り組み、自ら学び、自ら考え、課題を解決するための資質や能力(適切な判断力と行動力)を育成する
- 2 人との関わりを通して、学び方やものの考え方を身に付けるとともに自分の意見や考えを適切に伝えることができるようにする
- 3 地域の学習を通して、自らの生き方を考える

2年 テーマ「地域に学ぶ」 年間指導計画(70時間)

月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
総合的な学習の時間	体験を通して自ら課題を解決していく方法を考える											
	地域に学ぶ わくわくチャレンジ in 須崎 自然災害から命を守る			職業体験学習まとめ 22世紀の生き方づくり 自然災害に備えた 避難経路の確認				自分の将来の生き方を考える 修学旅行に向けて事前学習				
	1学期(30時間)			2学期(20時間)				(ゴールイメージ) 自分の生き方について具体的に学び方やものの考え方などを身につける				

1. 単元名 朝ヶ丘中学校の22世紀の生き方づくり ～情報化社会と自分たちの暮らし～

2. 単元設定の理由

(1) 生徒の実態から

1学期に実施した情報化社会についてのアンケートでは、2年生66名中の約50%の生徒が自分の携帯・スマートフォンを持っており、直接会って話をする以外に、通話・メール・SNSなどがコミュニケーションの手段となっている。アンケートから分かったこととして、携帯・スマートフォン・SNSを使用する際には、ルールやマナーを守っていること、危険性などについての知識もあることが分かった。しかし一部の生徒は、軽はずみな気持ちで写真を投稿したり、グループによるトラブルもあつたりしたことが分かった。また、ゲームに関しては、73%の生徒がゲームをしており、そのうち57%の生徒が、インターネット上でゲームを行っている。使用時間は、平日平均1時間54分、休日平均3時間43分であり、生活の一部となっていることがわかる。その他、ゲームの時間が守れない(33%)、家族との約束が守れない(18%)ことも分かった。

このように近年の急速な情報化や技術革新は人間の生活を質的にも変化させつつあり、身近な生活も含めた社会のあらゆる領域に及んでいる。これから先は、新しいものがたくさん開発され、ますます便利な世の中で生活することが予測される。便利さや豊かさをもたらすものとなる反面、本来の目的と異なる利用等により社会問題に発展したりして、人に迷惑をかけてしまうものや道具が出てくる場合もある。そこで、周囲に迷惑をかけない予測できる力を身に付け商品開発に携わり活躍できる人や、自分たちで新しいルールをつくり提案できる人になってほしいと考えこの単元を設定した。

(2) 単元で育成したい資質や能力及び態度

【学習方法に関すること】

- ① 科学技術の進歩やそれに関する諸問題について、丁寧に情報を集め、それを論理的、客観的に整理・分析する。

【自分自身に関すること】

- ① 俯瞰して、自分ができることを考え行動する。

【他者や社会に関すること】

- ① 対象とする問題に関わる人々の思いや願い、社会的背景を理解し、考察に活かす。

(3) 教材について

現代社会に目を向けると科学技術の進歩に伴って、進化しているものや道具、これから発展していくだろうという商品、そして社会問題として話題になっているものを出し合い、各班で一つ選択し、場面に応じて思考ツールを活用して研究する。4つのプロセス（課題設定、情報収集、整理・分析、まとめ・表現）でメリット・デメリット・暮らしの中に取り入れるとしたら、どんなことに注意をしなければいけないのかなどについてグループ発表を行い、恐ろしく進化する科学技術とそれに伴う情報化社会を私たちの暮らしに上手く活かす方法を考えさせ、アイデアやルールづくりの必要性に気付かせたい。また、自分の暮らしを俯瞰して見る力や、予測したり自分たちで新しいルールを提案できる力を身に付けることを目標として、それぞれの諸問題（携帯・スマートフォン・SNS・ゲーム・ロボット・人工知能・ドローン）におけるアイデアやルールを自分達で作り、他学年、小学校、保護者・地域に発信したい。

3. 単元目標

- (1) 時代の変化に伴って、予測する力や自分たちで新しいルールを提案できる力を身につける。
- (2) 学習活動を展開していく中で、追究の仕方を学習する。

4. 単元の評価規準

	学習方法に関すること	自分自身に関すること	他者や社会に関すること
評価規準	① 科学技術の進歩やそれに関する諸問題について、丁寧に情報を集め、それを論理的、客観的に整理・分析している。	① 課題をもとに活動してきたことについて俯瞰したうえで、自分に何ができるかについて考えることができています。	① 対象とする問題に関わる人々の思いや願い、社会的背景を理解し、考察に活かしている。

5 指導と評価の計画（全15時間）

		学習活動	留意事項	評価規準 評価方法
課題設定	1	<ul style="list-style-type: none"> ◎オリエンテーション ◎「情報化社会についてのアンケート」のデータから課題を見つける。 ◎「どこでもドア」が購入できるとしたら購入するのか、しないのかを話し合い発表する。 	<p>パワーポイントによって「つきたい力」、「授業への取り組み方」、「約束ごと」について確認する。</p>	<p>①学習方法 話し合いの様子 ワークシート</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> ◎現代社会における科学技術の進歩とそれに関係する社会問題について班で話し合い、進化しているもの、これから発展していくだろうという商品について短冊に書いて発表する。 ◎短冊で発表された商品（もの）について各班で研究したい項目を1つ選択する。 	<p>科学技術の進歩とそれに関係する社会問題に目を向けさせる。</p> <p>ドローン、携帯・スマートフォン、SNS、インターネット、ロボット【人工知能】、ゲーム機、ポケモンGO、自動運転</p>	<p>①学習方法 話し合いの様子 ワークシート</p>
情報収集・分析・整理	3	<ul style="list-style-type: none"> ◎思考ツールを学習する。 ◎思考ツールを活用し情報収集の準備をしよう。 	<p>パワーポイントによって思考ツールを紹介する。</p>	<p>①学習方法 行動観察 ワークシート</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> ◎情報を収集し流れ図を作成する。 ・各班で協力し「研究」する。 ・役割分担を確認し調べ学習をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>タブレット(インターネット)、図書の本、先生へのインタビューなど</p> </div>	<p>選択した技術や商品についての科学技術の進歩とそれに関係する社会問題、利便さや効果などのメリット、事件や事故などのデメリット、暮らしの中に取り入れるとしたら、どんなことに注意をしなければいけないのか、などの流れ図を作成し「研究」する。</p>	<p>①学習方法 行動観察 話し合いの様子</p>
	5	<ul style="list-style-type: none"> ・思考ツールを活用し整理・分析を行う。 ・協力して流れ図を作成する。 ・相手に分かりやすく伝えるようにまとめ、発表の準備をする。 	<p>流れ図作成時は、学年団の先生方に協力してもらう。</p> <p>深まってきているかを教師が評価をしていく</p>	<p>②自分自身 話し合いの様子 ワークシート</p>
発表・まとめ	6	<ul style="list-style-type: none"> ◎科学技術の進歩と流れを各班で発表する。 ・各班で司会、進行を行う ・工夫をして、分かりやすい発表をする 	<p>全体の流れ図を完成貼り付けず、一つ一つ発表させる。感想や意見は、自分の意見を自分のことばで伝える。</p>	<p>③他者や社会 行動観察（表現） 模造紙 ワークシート</p>
	7	<ul style="list-style-type: none"> ・質疑・応答 	<p>4つのプロセスを活用する</p>	

課題設定	8	◎進化する科学技術とそれに伴う情報化社会を私たちの暮らしに上手く活かすにはどうすればいいのか考える。 ・流れ図を完成させ一覧表にする ・流れ図から何が見えるのかを発表する。	恐ろしいほどに進化する「世の中の流れ」や「情報化社会」、「暮らしの変化」に気付かせる。 経済効果や便利さなどどれも暮らしに必要で便利であるが、アイデアやルールづくりが必要だと気付かせる	◎自分自身 行動観察（表現） ワークシート
		◎「4年後（オリンピック）、10年後は、どのような社会になっているのかを予測する。 ・恐ろしいほどに進化する情報化社会を私たちの暮らしに上手く活かすにはどうすればいいのか考える		
新たな問いを持つ	9	◎進化する情報化社会を暮らしに上手く活かせるアイデア（ルール）づくり ・携帯電話「大切なグレゴリーへ」	「情報化社会についてのアンケート」のデータを活用しアイデアを出し合うようにする。	①学習方法 行動観察 話し合いの様子
		◎アイデア（ルール）づくりを検討する。 「小さい頃から知っておいた方が良い道具は何だろう？」 「携帯・スマートフォン・SNS・インターネット・ゲーム」に関するルールづくりを行う。 ・学習した知識や技能を活かし、アイデアを出し合う。	小さい頃から知っておくとよい「ゲームや携帯・スマートフォン」について取り上げルールづくりをする。 ルールについて考えさせる	
		◎アンケートづくり 実施（1年生・3年生）	他の学年からも必要な情報を収集する。	①学習方法 話し合いの様子
情報収集	10	◎アンケートまとめ ◎アイデア（ルール）づくりを検討する②	アンケートを集計しその結果からクラスの良いアイデアを思考ツール「ダイヤモンドランキング」を使用してまとめる。	①学習方法 行動観察（表現） ワークシート
		◎2年生での討論（A組+B組） ◎朝ヶ丘中学校のルールの完成 ・様々なアイデア（ルール）についてまとめ	学年全体で、討論し朝ヶ丘中学校のルールを完成させる。 どこに情報発信するか考えさせる。	②自分自身 行動観察（表現） ワークシート
発表・まとめ	14	◎情報発信する。（他学年、小学校、地域）		
		◎学習の振り返り（アンケート含む） スピーチ。（自分の言葉で表現する）	この学習を通しての変化変容、これからの生き方について発表させる。	③他者や社会 行動観察（表現） ワークシート

6 展開

第8限（本時）

本時の目標		4年後・10年後を予測し、進化する科学技術とそれに伴う情報化社会を私たちの暮らしに上手く活かす方法を考える。		
本時の評価規準		課題をもとに活動してきたことについて俯瞰したうえで、自分に何ができるかについて考えることができています。		
準備物		流れ図一覧、ワークシート、短冊、マグネット、マジック		
学習の展開				
展開	探究的な学習の流れ	主な学習活動	指導上の留意点	・評価規準 ◇評価方法
5分 5分 15分	課題をつかむ 情報収集	<p>①本時の流れを確認する。</p> <p>②科学技術の進歩とそれに関する社会問題の流れの完成図を見て、何が見えるか感想を発表する。</p> <p>③4年後（オリンピック）、10年後は、どのような社会になっているのかを予測してみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・未来を予想し発表する。 ・予測した「未来の社会」について自分なりの考えや思ったこと、感じたことなどを言葉で表現する。 <p>《予想される生徒の考え》</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ等を提示 ・本時の流れの説明 ・恐ろしいほどに進化する「科学技術」や「世の中の流れ」、「暮らしの変化」に目を向けさせる。 ・個人で考えを発表する。（意見が出ない場合は、班で話し合い発表する。） 	◇行動観察 ・課題をもとに活動してきたことについて俯瞰したうえで、自分に何ができるかについて考えることができています。
<p>携帯・スマートフォン 「GPS 位置情報で監視される」「カメラ監視」「コンパクト化」</p> <p>AI・ロボット・人工知能 「相手が何を持っているのか全て分かってしまう」</p> <p>「医療AI・・・診察・精算・薬が自動化」「仕事が減る」「人間がいらなくなる」</p> <p>ドローン 「自然災害での活躍」「農業・漁業の革命」「ドローン×タケコプター」</p> <p>ゲーム機 「コンパクト」「リアル化」「いろいろな場所がゲーム空間」</p> <p>自動運転 「完全自動運転」「免許がいらない」</p>				
15分	整理分析	<p>④予測した社会の、メリット・デメリットを考え発表する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>予想（メリット） 暮らしが便利、楽しい</p> <p>（デメリット） 社会問題・事件が増える</p> <p>人工知能に支配される、仕事が減る</p> </div>	・班で話し合い短冊にまとめ黒板に貼り付け発表させる。	◇行動観察

10分	まとめ 表現	⑤進化する科学技術とそれに伴う情報化社会を私たちの暮らしに上手く活かす方法を考えワークシートに記入する。 ・本時の振り返りを記入し発表する	・個人で考え発表させる。 ・どの道具も便利で必要な物であるが暮らしに上手く活かすには、アイデアやルールづくりが必要であることに気付かせる ※その意見に対して切り返して問いかける 「なぜルールが必要なのか」 ・法律やきまり、ルールなどがあることで私たちの暮らしが守られていることに気付かせる	◇ワークシート
-----	-----------	--	--	---------

7、板書計画

《ホワイトボード》

科学技術の進歩と流れ	1990	1995	2000	2005	2010	2016
ドローン						
ロボット（人工知能）						
携帯・スマートフォン						
ポケモンGO						
VR						
ゲーム機						

①流れの確認
 ②何が見える？
 ③予測する。（発表する）
 ④活かす方法を考える
 ⑤振り返り

《黒板》

本時の目標 4年後・10年後を予測し、進化する科学技術とそれに伴う情報化社会を私たちの暮らしに上手く活かす方法を考える。

2020 2026

メリット・デメリットは何だろう

農業・漁業の革命
 自動診察
 監視

人工知能に支配されるかも

どんどん進化している

アイデアやルール
 づくりが必要

仕事が減る

ドラえもんのような道具が出てくるかも知れない