

間接指導時に児童が自ら学習を進める授業の工夫

# 複式学級における 社会科の指導の工夫



# 複式学級の課題

- 複式学級の場合、授業の内容を踏まえ、それぞれの学年の直接指導にあたる適切なタイミングを考え、必要な時間を計画的にとる必要がある。
- 児童の自力解決学習だけでは、対話的な学びになりにくい。
- P Cを活用する場合、P Cの操作技能の習得が十分でない児童は、調べ学習等の作業のスピードが遅く、学習内容の習得の遅れにつながっていた。

## 日頃感じている課題

### 授業全般

個別に指導する時間が十分ではない。

### 授業準備

2学年分の教材研究をする時間に多くの時間を要する。

### 間接指導時

児童が自力解決学習をするのが難しい。

### 課題解決時

個の学びで満足し、意見の広がりや深まりが少ない。

### 交流学习時

多様な考えに触れる機会が少ない。

## 課題を解決するために……

児童自らが学習を進めるための授業のシステム化 P.4～5

学習ガイド係(※1)を中心にした間接指導の工夫例(復習・習熟の実践例) P.6

学習ガイド係の進行による個の学びから協働的な学びへの展開(解決努力の実践例) P.7～8

プラス

I C T活用力を高めるための取組 P.9

(※1) > 教師の指導のもとに立てた学習進行計画に沿って、教師の代わりに学習の指示を出す係のこと。

# 複式学級における社会科の指導の工夫

— 間接指導時に児童が自ら学習を進める授業の工夫 —



第3学年 > 6名

第4学年 > 9名

明るく元気で活発な3・4年生15名

① 直接指導と間接指導の計画的な学習の流れの工夫 I

② 直接指導と間接指導の計画的な学習の流れの工夫 II

③ 学習ガイド係を中心にした復習・習熟

④ 学習ガイド係を中心にした解決努力 →

個々が調べたことを共有し、  
質疑応答の中で学びの深化を図る。

⑤ 効果的なICTの活用 I →

ICT活用能力を高めておくことは、スムーズな授業展開に大切な条件である。

⑥ 効果的なICTの活用 II →

スモールステップによるICT活用能力向上を目指した  
年間指導計画(案)を作成する。

⑦ 成果と課題

# ① 直接指導と間接指導の 計画的な学習の流れの工夫 I

## 【直接指導】主な学習活動【間接指導】



### ◆課題把握

- (1) 課題との出会い
  - 身近な生活の話題から
- (2) 課題提示
  - 「なぜ」「どんな」「どのように」
- (3) 調べる方法の確認
  - 教科書 資料集
  - インターネット等

### ♥まとめ

- 課題に照らし合わせながら、まとめを行う。
- 本時の振り返りを行う。

### ☘復習・習熟

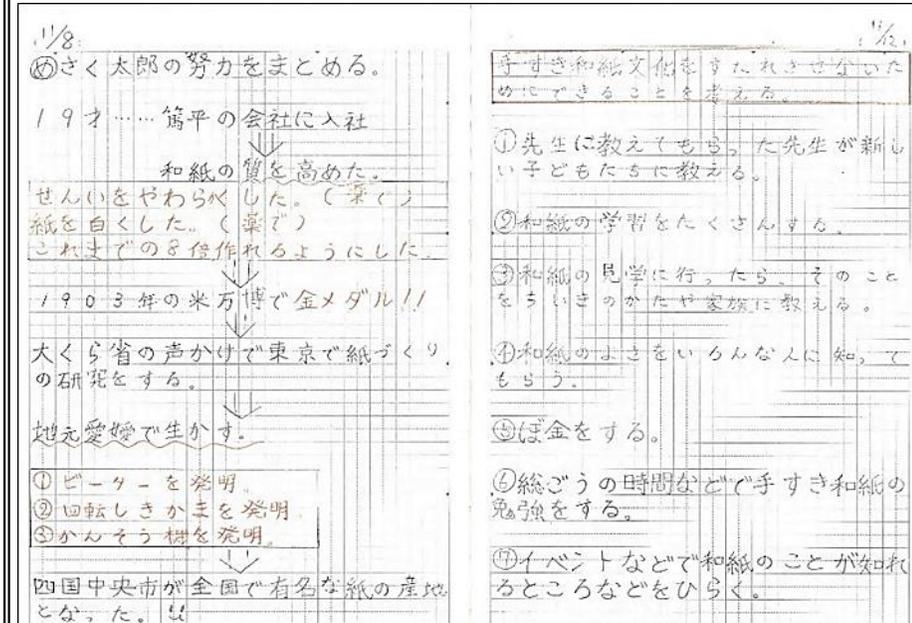
- フラッシュカードの活用  
(県名・県庁所在地・地図記号等)
- 地図帳ゲーム

### ♠解決努力

- (1) ノートやワークシート、1人1台端末に課題に対しての答えとなる言葉や文をメモする。
- (2) メモから自分の考えを整える。
- (3) 自分の考えを黒板やタブレットに箇条書きし、全体で共有する。
- (4) 質疑応答を行う。

学習ガイド係はローテーションを組み、單元ごとに交代しながら進行する。

特に、「♠解決努力」の活動において学習ガイド係が進行し、(1)～(4)を行うことにより、児童が主体的に課題に関わる態度や時間内に課題解決を行う力が身に付き始める。教師にとっても、児童が自分たちの力で学習を進めることで、まとまった時間が生まれ、それぞれの学年の直接指導を充実させることができる。



## ② 直接指導と間接指導の計画的な学習の流れの工夫 II

第3学年「店ではたらく人」	わたり	第4学年「残したいもの伝えたいもの」
<b>◆ 課題把握</b> 例「スーパーマーケットではたらく人は、どんな工夫をしてしごとをするのか。」	直	間
<b>♠ 解決努力</b> ①教科書・資料等で調べる。 ②児童が①を黒板に板書する。 ③学習ガイド係を中心に質疑応答しながら①の内容を共有し深める。	間	直
<b>♥ まとめ</b> 分かったことをまとめる。 振り返りをする。	直	間
<b>♣ 復習・習熟</b> 社会科の学習に必要な知識を身に付ける。	間	直
		<b>♣ 復習・習熟</b> 社会科の学習に必要な知識を身に付ける。
		<b>◆ 課題把握</b> 例「県内に古くから残るものは、どのようにして受け継がれてきたのか。」
		<b>♠ 解決努力</b> ①教科書・資料等で調べる。 ②児童が①を黒板に板書する。 ③学習ガイド係を中心に質疑応答しながら①の内容を共有し深める。
		<b>♥ まとめ</b> 分かったことをまとめる。 振り返りをする。

○ 間接指導時には、学習ガイド係が指示を出して学習を進める。

### CHECK POINT !



児童が出す指示は短く、かつ具体的に伝わるようモデルを示す。  
 「めあてを書きましょう。」  
 「○○分間調べ学習をします。」  
 「意見を△△に書きましょう。」  
 「質疑応答に入ってください。」  
 「早く終わったので□□をします。」

○ 児童同士が次に何をするのかを共通理解し、見通しをもって学習を進めることで、安心して授業に集中できる。

### ③ 学習ガイド係を中心にした復習・習熟 (♣)

#### ①フラッシュカードによる基礎知識の習得

間接指導時の短い時間に、社会科の学習に必要な基礎的な知識を身に付けさせる工夫です。(一問一答形式の例)

#### ②地図帳ゲーム

「都道府県名」「県庁所在地名」「地図記号」「特産物」など様々なフラッシュカードを準備する。(1~2分)

ゲーム感覚で楽しみながら地図帳を活用する時間を継続的に設定する。(約5分)

例:地名探し 特産物探し等

始業のチャイムと同時に学習ガイド係が前に立ち、①②を行う。その間に、教師がもう一方で、直接指導により課題把握をさせる。また、①②を見童が進めることで、自分たちで学習を進める意識をもつことができ、主体性が生まれる。

地図帳の索引等、活用方法については、直接指導で丁寧に指導しておくことも大切です!



# ④ 学習ガイド係を中心にした解決努力 (♠)

第4学年単元『きょう土の産業のはってんにつくした人々  
- 薦田篤平と篠原朔太郎 -』(愛媛のくらし)の実践例

学習課題

「すばらしい手すき和紙文化をもっと盛り上げよう」

## 【質疑応答場面の活動のポイント】

- 間接指導(自力解決)時に、児童自ら自分たちの意見を分類する。(黒板・ICTの活用)
- 学習ガイド係が、提示された思考ツールを基に話し合いを進める。(黒板・ICTの活用)
- だらだらと時間が過ぎないように計画的な時間設定をする。

意見の分類

- A : 子どもに伝えるという考え
- B : 大人に伝えるという考え
- C : 保存会を作るという考え
- D : 補助金をいただくという考え
- E : イベント開催という考え
- F : 既存団体の応援等

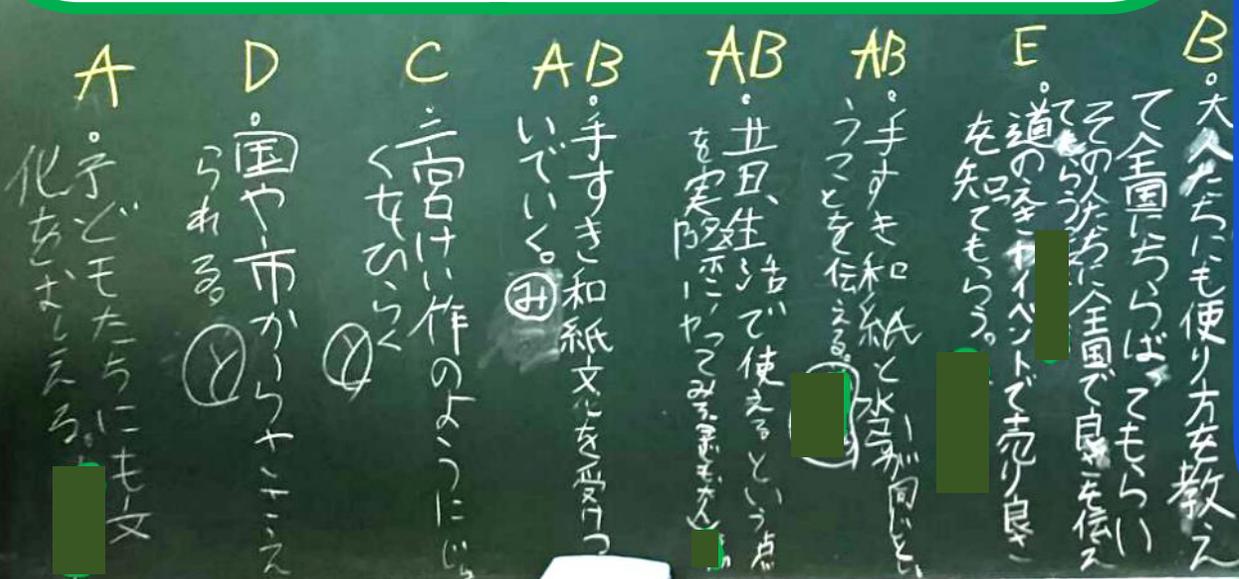


## 【学習ガイド係による質疑応答の進め方】

- 1 板書の考えを書いた児童がそれぞれ読み上げる。
- 2 全員が読み上げたら、学習ガイド係が「質疑応答」と合図し、質疑応答をする。

例：「〇〇さんに質問します。『□□』はAだけでなくBにも分類されると思います。」

- ※ 意見をより明確化できるように質問したり、提案したりする。
- 3 制限時間になったり、意見が出なくなったりしたら質疑応答を終了する。
  - ※ 考えに深まりが見られなければ、教師が課題解決のヒントとなるような関連した児童の考えを取り上げ、その意見についてどう思うかなどを尋ね、話し合いが深まるよう支援する。





## ⑤ 効果的なICTの活用に向けて I

### ① 多様な意見に触れる

少人数のため、意見や考えが広がりにくいことを解決するために

- 他校との交流授業（オンライン授業）により、意見を交流



- 生成AIの活用（教師）（※2）

（※2）【留意点！】

- 文部科学省の「生成AIの利活用に関するガイドライン」及び生成AI企業の利用規約を踏まえ、教師が入力。
- プロンプトに正対していない部分や精度の低い回答や誤りに注意！

### ② 協働学習の効率化

調べた課題についての考えを複数の児童が共有するために

- タブレットのアプリにある協働学習機能を活用

複数の児童が作成している文書が、即座に画面に反映される機能を用いると、調べた課題についての考えが効率的に共有でき、話し合い活動に生かせる。

### POINT！

日頃から、各教科等の学習でICT機器を積極的に取り入れ、発達に応じて基本的なICT活用スキルを身に付けていくことで、社会科においても「調べ学習」「交流学习」「新聞づくり」等の活動をする際に、学習をスムーズに進めたり、考えを深めたりすることができます！

### ③ タイピング技能の向上

ICT機器を活用した自力解決場面での個人差をなくすために

- EILSのタイピング検定を活用したタイピング技能の向上





# ⑥ 効果的なICTの活用に向けて II

## ③ 年間計画

スモールステップでICT活用力が身に付くように作成した年間指導計画（例）

資質・能力 学習内容	学年	4月	5月	6月
<b>A</b> 知識及び技能 コンピュータや図書などのさまざまな情報手段を活用するための基礎的な知識・技能 (記録と編集/PCの操作Web検索/図書利用/インタビュー/アンケート/メモ/口頭発表) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>知識及び技能</b> </div>	1年	パソコンの電源操作、充電方法、マウス操作をやってみる。	パソコンの電源操作、充電方法が一人でできる。マウス操作でお絵描きに慣れる。	パソコンを変えながら
	2年	キーボードで「あいうえお」の場所が分かる。キーボードで「あいうえお」を入力できる。「愛、青、上、おう」を練習する。 カレンダーアプリを操作し、毎日確認できる。	キーボードで「かきくけこ」を入力できる。「柿、書く、赤、いか、行く、駅、おく、気合い、おえかき」を何度も練習する。 ※ローマ字に興味のある児童には、「か行」は、「あいうえお」に「k」を付ければよいことを指導する。「か行」入力に慣れる。	「さ行」は、る。「さ行」キーボードす、せおう、ス」など長
	3年	資質・能力 学習内容	オンライン上のタイピングアプリで、「!」「?」などの記号入力に慣れる。	オンライン上で使わない写

- 1 低学年からスモールステップで文字入力に慣れさせる。  
 ※ 上学年の様子を見て、ローマ字に興味をもった児童にはヒントを示して、取り組むきっかけづくりをする。
- 2 総合的な学習の時間の調査活動や発表、オンライン授業などで有効活用できるICT活用のスキルを系統立てて指導していくことが大切。
- 3 ネット情報を活用する態度、情報モラルや情報セキュリティについても低学年時から発達段階に応じて指導をする。

資質・能力 学習内容	学年	9月	10月	11月	12月
<b>B</b> 思考力、判断力、表現力等 収集した情報を精査し、整理・分析、まとめ・表現する際に働く思考・判断・表現力(プログラミング的思考を含む) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>思考力、判断力、表現力等</b> </div>	1年	興味がある対象を写真に撮ることができる。友達の写真に簡単な感想を言うことができる。	1年生が知りたいことを2年生がパソコンで調べるなど、交流学習を行う。 難しかったことなどを出し合い、最も多かった課題を学級で1つだけ解決する。	1年生が知りたいことを2年生がパソコンで調べるなどの交流学習に挑戦してみる。 難しかったことなどを出し合い、最も多かった課題を学級で1つだけ解決する。	1年生が知りたいことを2年生がパソコンで調べるなどの交流学習に挑戦してみる。 難しかったことなどを出し合い、最も多かった課題を学級で1つだけ解決する。
	2年	Webサイト検索の仕方を知る。	様々な教科において、GIGA端末アプリの共有機能を用いて、「プレゼンテーションづくり」や「文書作成」を行うことで、交流学習を行う。 自分の考えを表現する活動に慣れる。 デザインソフトを用いて自由に作品を作る活動を通して、操作に慣れる。 GIGA端末のWeb会議ツールを用いて、他校と交流をしてみる。(自己紹介、歌発表、作文発表、デザインソフトによる作品発表など) 生成AIについての概要や使用の条件を知る。/効果的な「プロンプト」の仕方を学ぶ。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>3</b> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>3</b> </div>
	3年	GIGA端末に導入しているデザインソフトの基礎操作(簡単なデザイン)について学ぶ。			
	4年				

資質・能力 学習内容	学年	9月
<b>C</b> 学びに向かう力、人間性等 情報を活用する態度 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <b>学びに向かう力、人間性等</b> </div>	1年	情報安全の基本ルールを学ぶ。家でのGIGA端末利用のルールを再確認する。
	2年	
	3年	インターネット利用のモラルやマナーを再確認する。家庭においてGIGA端末利用のルールを再確認する。
	4年	

## ⑦ 成果と課題



### 【成果】

- 直接指導と間接指導の計画的な学習の流れを工夫することで、本時で学習することが共有・明確化され、間接指導時の児童同士による学び合いができた。
- 間接指導時に復習・習熟の学習を取り入れることで、自分たちで学習を進める楽しさを味わうことにつながった。
- 学習ガイド係を中心とした質疑応答の場面を設定することで、少しずつ児童が主体的に自分の考えを広げたり深めたりすることができるようになった。
- ICT機器の操作方法等について、少人数のため一人一人丁寧に指導することができ、児童が1人1台端末を活用して、決められた時間の中で情報を得たり、まとめたりする力を高めることができた。

### 【課題】

- 直接指導・間接指導のいかなる時間も、一方の学年が主体的な学習に取り組んでいる時に、もう一方の学年の妨げにならないように児童と話し合いながら、ルールづくりなどをする工夫がある。  
例：間接指導時の学習ガイド係を中心とした質疑応答の場面では、もう一方の学年の様子を見て、場所と人数に合った声の大きさと話すことなど。
- 児童同士での質疑応答による学習をさらに深めるためには、教師が適切なタイミングでわたりを行い、直接指導することが必要である。  
例：伝統文化保存継承の授業  
児童「二宮敬作が医者としてだけでなく、教育者としても地域の人々に大きな影響を与えたと書いていますが、どういうことですか。」(スライド7)  
→ 敬作の「蘭学の知識」「当代文化人との交流による先進的考え」が周りに与えた影響について、教師が補足説明を行い、話し合いが深まるようにする。
- 1人1台端末を使うことを目的とするのではなく、情報を取捨選択したり、考えを表現したりするために、学習のねらいを全ての児童が明確につかむ手立てが必要である。