

教科	社会	単元名	江戸の社会と文化・学問
----	----	-----	-------------

本時のねらい

自分たちと、江戸時代の人々のものの楽しみ方を比べ、江戸時代に浮世絵の文化が栄えた理由を考えることができる。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・Xチャートに表すことにより、浮世絵を「役者絵」「広告」「擬人画」「風景画」と多角的に見て、それぞれが買われていた理由を考えることができる。
- ・Jam boardを用いて、自分の考えだけでなく、班の友達の考えも聞くことで、考えを広げながら進めることができる。
- ・キャンディーチャートを用いることにより、浮世絵を買い求めた江戸時代の人々の気持ちを見通すことができる。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・タブレット端末
- ・協働学習支援ソフト(ロイノート・Jam board)
- ・電子黒板

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (10分)	○今の時代で、ものが流行する理由を考える。 ○めあて「なぜ浮世絵が流行したのだろう。」	・今、クラスで流行しているものを電子黒板で提示し、流行する理由を考えていく。 ・江戸時代に流行していた浮世絵を電子黒板に提示し、本時のめあてをつかませる。
展開 (30分)	○資料から、浮世絵が売れた理由を考え、Xチャートにまとめていく。 ○江戸時代の人々のくらしから、浮世絵が流行した理由を考えていく。	・浮世絵には、「役者絵」「広告」「擬人画」「風景画」など種類があることをおさえ、多角的な視点から浮世絵が売れる理由を考えられるようにするために、Xチャートを用いてまとめさせる。 ・XチャートをJam boardで共同編集することで、自分の意見や班の友だちの意見を交流しながら進められるようにする。 ・前時までの学習とXチャートの内容を照らし合わせ、江戸時代の人々の気持ちを見通すために、キャンディーチャートを用いる。
まとめ (5分)	○ふりかえりをする。	・キャンディーチャートの内容から浮世絵が流行した理由をロイノートのテキストカードに書き、自分が作ったキャンディーチャートとともにロイノートで提出させる。

1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：4種の浮世絵から流行の理由を考え、Xチャートにまとめている場面

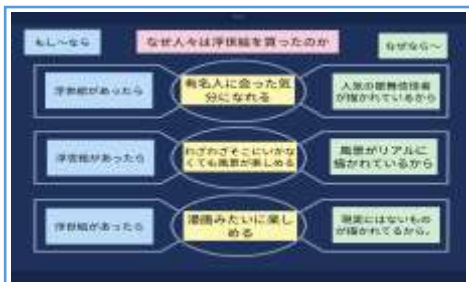


写真2：浮世絵を買う町人の気持ちをキャンディーチャートで整理する

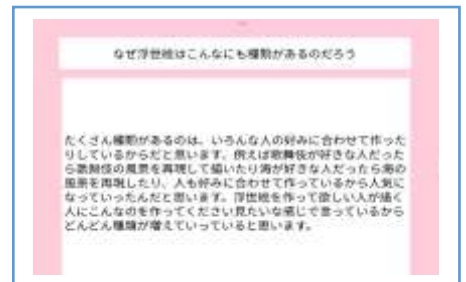


写真3：ふりかえりを提出箱で集める

児童生徒の反応や変容

Xチャートを用いて、浮世絵を種類別で見ることによって、浮世絵が流行した理由について様々な視点から考えることができた。また、キャンディーチャートを用いて当時の人々の気持ちを想像することにより、最初は「浮世絵の見た目がきれいやかっこいい」と表面上の意見だった児童も、「当時の人は移動手段が少なく遠くに行くことが難しいから風景画を買って楽しんでいただけではないか」と考えを深めたり、「自分が有名人の写りが欲しい事と一緒に、歌舞伎が流行っていたから役者絵を欲しい人が多かったのではないか。」と自分と江戸時代の人々を比べて考えたりすることができた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

Jam boardを活用することで、友達の意見を参考に考えを深めることができた。また、思考ツールを用いることで、当時の人々の気持ちを因果関係を捉えて考えることができ、当時の人々のくらしや生活の様子と自分たちのくらしを比較して考えることができた。