

デジタル教科書指導案／地理的分野

1. 題材 p.4-7 いろいろな国の国名と位置
2. 目標
 - (1) 地図帳を活用し、世界の主な国の名称と位置を理解できる。
 - (2) 世界の主な国々の特徴を、地理的な要因や文化的な背景などから考察して説明できる。

3. 章・節の評価規準例につながる指導のポイント

評価との関連	指導のポイント
知識・技能	・地図帳を活用し、世界の主な国の名称と位置を理解している。
思考・判断・表現	・世界の主な国の特徴を、位置関係や自然環境、面積や人口、国旗、文化など、さまざまな要因から考察し、説明している。

4. 指導過程

	学習内容・学習活動	資料・発問	留意点(○)・指導のポイント(◆)
導入	<p>1. アジア州の地図とアジア生まれの料理を題材にし、本時の課題をつかむ。</p> <p>2. 世界の国の数や、国の数が最も多い州と少ない州を予想し、学習課題への見通しを持つ。</p>	 <p>p.4 1</p> <p>これらは、どの国の料理だろうか。</p> <p>世界にはいくつの国があるのだろうか。また、国の数が最も多い州と少ない州はどの州だろうか。</p>	<p>○ それぞれの料理は、アジアのどの国の料理か話題にしなが、本時への導入を図る。</p> <p>○ 世界の国の数と、国の数が最も多い州、少ない州を予想させる。</p> <p>○ 「学習前の予想」へ記入させ、本時の学習展開の見通しを持たせる。</p>
学習課題：世界のさまざまな国の国名とその位置をつかむには、どのようなことに注目すればよいだろうか。			
展開	<p>3. 世界には、さまざまな特色をもつ国があることを理解する。</p> <p>(1) 島国と内陸国</p> <p>(2) 映画や小説の舞台となっている国</p>	 <p>p.4 2 p.4 1</p> <p>アジア州で、周りを海で囲まれている島国と海に面していない内陸国を書き出そう。</p> <p>p.4 3</p> <p>『ハリー・ポッター』シリーズは、どこの国が舞台だろうか。</p>	<p>○ 学習プリントを活用し、アジア州の島国と内陸国の国名を調べさせる。</p> <p>○ さまざまな資料から、映画や小説が舞台となっている国名を調べさせる。</p>

(3) 面積の広い国や人口の多い国



p.5 6

『ハリー・ポッター』以外に、ヨーロッパ州が舞台の映画や小説とその国名を挙げてみよう。

地図帳の統計資料のページを確認し、日本の10倍以上の面積をもつ国と、日本の2倍以上の人口がある国を書き出してみよう。

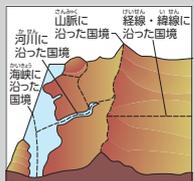


p.6 1



地図帳 p.41-42 ①

地図帳でザンベジ川を探し、流れをたどってみよう。



p.6 2



p.6 3



地図帳 p.41-42 ①

アフリカ州で緯線や経線が国境になっている国や、河川や湖沼が国境線になっている国を挙げてみよう。



p.7 6

5. スポーツや国名の由来、国旗など、文化的な要因を手がかりに国名を理解する。

(1) スポーツ

北アメリカ州の国で盛んなスポーツを挙げてみよう。

(2) 国の由来

南アメリカ州から一つ国を選び、国名の由来を説明しよう。

(3) 国旗



p.7 6

「ユニオンジャック」がデザインの一部に取り入れられている国名を書き出してみよう。

○ 学習プリントを活用し、ヨーロッパが舞台となっている映画や小説、童話などを挙げさせ、その国名を挙げさせる。

○ 地図帳の統計資料から、日本の10倍以上の面積をもつ国と、2倍以上の人口がある国を調べさせる。

○ アフリカ州の地図から、経線や緯線が国境になっている国や、河川や湖沼が国境線になっている国名を調べさせる。

◆ アフリカには直線の国境線が多いことに気付かせる。

○ アフリカはヨーロッパの国々に支配されていた歴史を簡単に紹介する。

○ 北アメリカ州の国で盛んなスポーツを挙げさせる。

○ 南アメリカ州の国名の由来を調べさせる。

○ 「ユニオンジャック」がデザインの一部に取り入れられている国名を調べさせる。

6. 本時のまとめをする。

世界の国の中から三つ選び、属する州、面積や人口、国境などの特徴について説明しよう。

7. 学習課題への振り返りの活動を行う。

「学習後の振り返り」の欄に記入してみよう。

◆ 3か国を選択し、それぞれの国が属する州、面積や人口、国境などの特徴について説明できたか確認する。

○ 「学習後の振り返り」へ記入させ、「学習前の予想」と比較させる。