

第5学年 ESD社会科学学習指導案

指導者 大牟田市立吉野小学校

教諭 島 俊彦

1. 単元名 「くらしと産業を変える情報通信技術」 教育出版社 pp. 186-201

2. 単元の目標

- ・聞き取り調査をしたり映像や新聞などの各種資料で調べたりして、まとめることを通して、大量の情報や情報通信技術の活用は、販売業を発展させ、国民生活を向上させていることを理解することができる。 (知識・技能)
- ・情報の種類、情報の活用の仕方などに着目して、販売業における情報活用の現状を捉え、情報を生かして発展する産業が国民生活に果たす役割を考え、表現することができる。 (思考・判断・表現)
- ・我が国の販売業と情報との関わりについて、主体的に問題解決をしたり、よりよい社会を考え学習したことを社会生活に生かしたりすることができる。 (主体的に学習に取り組む態度)

3. 単元について

(1) 教材観

本学習の内容は、学習指導要領において主として「現代社会の仕組みや働きと人々の生活」に区分されるものであり、我が国の産業と情報との関わりについての学習で身に付ける事項が示されている。内容(4)-(イ)では、販売、運輸、観光、医療、福祉などに関わる産業が、販売情報や交通情報等の大量の情報やインターネットなどで情報を瞬時に伝える情報通信技術などを活用している事例を、具体的に取扱うことが位置付けられている。そこで本学習では、情報を活用して発展するコンビニエンスストア（以下、コンビニ）を、販売業の事例として取り扱う。

例えばコンビニ最大手のセブンイレブンは、1971年に日本第1号店が東京都江東区の豊洲に誕生して以来急激に店舗数を増やし続け、2020年9月末現在において、その数は20,987店舗にまで拡張している。24時間365日店舗を開け、最低限の日用品や食料品をいつでも購入することのできるコンビニは、所謂「便利で豊かな暮らし」の象徴として、現代人の生活に無くてはならない存在となっている。

コンビニが発展を続ける上で、欠かすことができないのが情報システムである。セブンイレブンでは、世界最大規模の情報ネットワークを活用して、販売情報を収集するPOSレジスターやストアコンピューターなどの導入により、単品管理を支える店舗システムを構築している。2007年3月には最新技術を取り入れた「第6次総合情報システム」を全店に導入しており、店舗と本部の間をネットワークで結び大量の情報を迅速にやりとりすることによって、サービスの充実に努めている。

近年では、nanacoカードやセブンアプリの開発推進によって、大量の顧客及び販売情報の収集によるサービスの拡充に努めている。これにより、アプリに登録した人がいつでもどこでも様々なサービスを楽しむようになるなどのメリットが挙げられ、国民生活の向上にも繋がっていることを理解することができる。

コンビニは児童が日常的に触れる販売業である。本学習でコンビニを教材化することは、販売業が大量の情報を活用して成長したりサービスの向上に努めたりしているということを児童がより具体的に捉えられると共に、そのことが国民生活の向上に繋がっているという事実を、実感的に理解できるという点で価値高いと考える。

コンビニの教材化によって、本学習の深まりが期待できる一方で、授業者としての懸念もある。それは、各種産業が情報を活用して発展することについて、児童が無批判に肯定的評価を下すかもしれないということである。

例えば、セブンイレブンが推進したキャッシュレス決済サービス「7pay」における不正アクセス問題などは、情報化社会のリスクを示す代表的事例であろう。この事件は、情報化社会の功罪について考える重要な糸口を我々に与えてくれる。内閣府や経団連が Society5.0 の推進を謳い、情報化社会の高度化や複雑化が凄まじいスピードで進展する現代だからこそ、一度立ち止まって情報との向き合い方について考える場面を授業に位置付けることが重要であろう。

批判的思考力を働かせて、情報との向き合い方について日常生活の問い直しを行うことによって、価値観や自己の生き方を変容させ次なる行動をとろうとする児童が現れることを期待する。このことは、持続可能な社会の創り手となる児童の情報リテラシーを育成することにも繋がるため、E S D 実践としても価値があると考えられる。

(2) 児童観

本学級の児童は、批判的思考力が十分に育っていると言えない現状がある。

例えば授業において、物事を一面的に捉え代替案が思い浮かばなかったり、根拠もなく自分の想像やその時の感情だけで発言してしまったりする児童の姿が見受けられる。

また、授業以外の学校生活場面においても、友達から聞いた噂話を疑わず人間関係にトラブルを抱えたり、根拠の不確かな情報を信じ込み友達に広げたりする児童の姿が見受けられる。

ゲーム機やスマートフォンなど、インターネットに繋がる情報機器を日常的に使用している児童の割合が高いことで、以上のような問題が起こっている現実がある。このことから、情報との関わり方を児童に考えさせ、情報リテラシーを身に付けさせる必要があると考える。

さらに、物事を一面的に捉えてしまう児童が多いという実態からも、批判的思考を働かせるうえで必要となる、多面的、総合的に考える力も併せて育成する必要があると考える。

(3) 指導観

本学習においては、E S D の視点から単元を構成することにより、高度化・複雑化した情報社会を生きる児童が、持続可能な社会の創り手となることができるよう実践する。

上述の点を充実させられるよう、3点を意識した指導を行う。1点目は共通経験の保証、2点目は児童がもつ一貫性を揺さぶること、3点目は自己の生き方の問い直しである。

1点目の、共通経験の保障についてである。コンビニは児童全員が利用した経験を有することが考えられる。学級全員が共通経験を有することで、対話による思考の共有と増大が期待できる。また、コンビニは身近な存在ながらも、そこでの情報活用の実際を把握している児童は少ないことが予想される。つまり、見ているようで見えていない社会的事象を追究の対象とすることができるため、高い意欲を維持しながらの問題解決に取り組む児童の姿が期待できる。

2点目の、児童がもつ一貫性を揺さぶることについてである。学習が展開するにつれ、情報

活用による産業の発展及び国民生活の向上について、無批判に肯定的評価を下す児童が学級の大多数を占めることが予想されることは上述の通りである。そこで、7pay事件のように情報化の進展によって引き起こされる問題があるという事実を児童に提示したい。情報活用は是であるという児童の一貫性を揺さぶり崩すことで、情報化社会の到来はデメリットをももたらすことに気付かせたい。批判的思考を働かせて社会的事象をより多面的に捉えられるようになった児童は、新たな一貫性の構築や他者との分かち合いを求めるようになるだろう。その上で、社会の在り方や自己の生き方を志向する児童が現れることを期待したい。

3点目の、自己の生き方の問い直しについてである。情報化社会のメリット・デメリットという両側面を理解した上で、情報とどのように向き合っていくのかという問いについて、選択判断を児童に迫りたい。批判的思考を働かせて省察する過程を通じて、次なる行動をとろうとする児童が現れることを期待したい。

以上3点を意識し、児童がコンビニの情報活用について問いを設けて追究・解決する過程を通じて、価値観と行動を変容させられるような、ESD社会科としての実践を創出したい。

(4) ESD との関連

・学習を通して主に養いたいESDの視点

【相互性】：情報を活用することによって発展する産業の様子を具体的に捉え、それらが利便性など国民生活の向上に繋がっていることを理解している。

【責任性】：高度化・複雑化する情報化社会を生きる我々は、情報との向き合い方を考えて行動する必要があるという責任性に気づいている。

・学習を通して主に育てたいESDの資質・能力

【システムズシンキング】：情報を活用して発展する産業の仕組みを理解すると共に、それらと国民生活の向上を関連付けて捉えることができる。

【クリティカルシンキング】：情報化社会の到来はデメリットももたらすことを捉え、情報とどのように向き合うかについて自己の生き方を問い直すことができる。

・学習を通して特に養いたい価値観

【世代内の公正を意識する】：情報化社会において自分や他者が安全・安心な暮らしができるよう、情報との関わり方を考え行動する。

・学習を通して特に達成が期待されるSDGs

【目標9 インフラ、産業化、イノベーション】

情報通信技術の進歩によって、産業が情報を活用して発展するようになったことで、人々の生活の利便性が高まっている。

【目標12 持続可能な生産と消費】

各種産業から発せられる情報のメリットとデメリットを把握して、受け手として正しい情報を取捨選択して行動する。

4. 評価規準

ア 知識・技能	イ 思考力・判断力・表現力	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①大量の情報や情報通信技術の活用は、販売業を進展させ国民生活を向上させていることを理解している。	①情報の種類、情報の活用の仕方などに着目して、販売業における情報活用の現状を捉え、情報を生かして発展する産業が国民生活に果たす役割を考え、表現している。	①我が国の産業と情報との関わりについて、主体的に問題解決しようとしている。
②聞き取り調査をしたり各種資料で調べたりして、まとめている。		②よりよい社会を考え学習したことを社会生活に生かそうとしている。

5. 単元展開の概要（全6時間）

主な学習活動	学習への支援	◇評価・備考
<p>1. 資料から学習問題を作り、学習計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・POSレジスターやレシートの記載情報から、コンビニが販売や顧客情報を集めていることに気付く。 ・コンビニがなぜ情報収集しているのかについて話し合い学習問題をつくる。 ・学習問題について予想し、それを整理することを通して学習計画を立てる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●セブンイレブン日本1号店と校区にある今の店舗の写真や店内図の比較を通して機械化が進んでいることを捉えさせる。 ●コンビニが情報収集することのメリットを考えさせると共に、児童の問いを学習問題づくりにつなげる。 ●学習問題に対する予想を書かせたカードをグループビンクすることを通して、学習計画を立てさせる 	ウ ①
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">セブンイレブンでは情報をどのように集め、販売に活用しているのだろうか？</div>		
<p>2. コンビニはどのようにして販売・顧客情報を集めているのかを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各種資料を活用して調べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●各種機械や、nanacoカード等を使って情報を収集し本部へ送っていることに着目させる。 	ア ②
<p>3. 集められた大量で多様な情報をどのように活用されているかを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本部の方へ聞き取り調査を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●本部では店舗から送られてきた情報をどのように活用しているかを考えさせた上で、オンラインインタビューをさせる。 	ア ②
<p>4. コンビニが情報を活用することで、国民生活にどのような影響があるのかを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・国民生活との関連について調べ今まで調べてきたことを関係図にまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●消費者にとってのメリット、コンビニ・消費者にとってアプリはどのような価値があるかを考えさせる。 ●店舗・本部・消費者という3つの立場から情報を活用して発展するコンビニの様子をまとめさせる。 	ア ①
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">情報を活用することで、コンビニや私たちの暮らしにとって、どのような良さがあるのだろうか？</div>		
<p>5. 産業が情報を活用して発展することのメリット・デメリットを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報化社会のデメリットについても調べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●縦軸にコンビニと消費者、横軸にメリット・デメリットのマトリクス表を使って自分の考えを、より多角的・多面的に考えを整理させる。 	イ ①
<p>6. 高度化・複雑化する情報社会に生きる自分たちは、情報とどのように向き合って生きていくか考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●自分の考えをノートに記述させ、持続可能な社づくりや自己の生き方について価値判断・意思決定したことを話し合わせる。 	ウ ②
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">情報化社会を生きる私たちは、どのように情報と関わっていけば良いのだろうか？</div>		