中学校 1 年

弥生時代からの脱出！～未来への扉を開け～

八尾市立成法中学校

教科	社会	単元名	稲作の広まりと弥生時代－クニのおこり－

日時・クラス・授業者

・日　時：令和８年 11 月４日（水）５時間目
・クラス：１年２組（31 人）
・授業者：三谷　拓大

本時で育む主な情報活用能力

B－STEP４，C－STEP４
E－STEP４，P－STEP４

該当番号の詳細内容は「大阪府情報活用能力ステップシート」から確認できます。

単元のねらい

・日本列島における農耕の広まりの様子や生活の変化などに着目しながら、日本で国家が形成されていったことを理解する
・農耕の広まりや生産技術の発展などに着目して、古代社会の変化を多面的・多角的に考察し、表現する

本時のねらい

・ICT 機器や AI の活用を通して弥生時代に稲作が広まったことによる社会の変化についての理解を深める。
・役割分担に応じて適切なコミュニケーションをとることができる。

本時における「個別最適な学び」と「協働的な学び」のポイント

・担当する係を分けることにより、それぞれの役割に応じて考える機会を設ける。
・コミュニケーションを通して意見をまとめることができる機会を設ける。

知識・技能 → 教科書や生成 AI との対話で確認
主体的態度 → 活動の様子で見取り
本時評価 → 思考・判断・表現

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・授業支援アプリ（ロイロノート）　／　・Canva AI　／　教科書・提示用 PowerPoint・キーワードカード

本時の展開（第 2 時／全 6 時間）

学習の流れ	主な学習活動と内容	指導上のポイント・工夫
導入 （5 分）	本時のめあて「稲作の広まりによって、人々のくらしや社会はどのように変化したのだろうか」 ・ストーリーを聞き、本時に行わなければならない内容の全体像をつかむ。 ・班ごとに役割分担を決める。	・口頭だけでなく、PowerPoint を利用して説明する。 ・３つのステージを通して、最終的には個人で説明を書くことを共有する。
展開 （30 分）	【ステージ 1】 テーマ「稲作の広まりによって、人々のくらしはどのように変化したのだろうか」 • AI との対話 • 教科書資料の確認 • 先生への説明・認証 【ステージ 2】 テーマ「なぜ人々はムラで協力してくらしたのだろうか」 • AI との対話 • 用水路や環濠集落に着目 • 先生への説明・認証 【ステージ 3】 テーマ「ムラはどのようにしてクニへ発展したのだろうか」 • AI との対話 • 邪馬台国や卑弥呼に着目 • 先生への説明・認証	評価観点 • 稲作、水田、高床倉庫などを用いて説明している 評価観点 • ムラ、定住、用水路などを根拠に説明している 評価観点 • クニ、王、邪馬台国などを用いて説明している 根拠があいまいなときは資料に戻り、必要に応じて学び方の調節をうながす支援をおこなう

まとめ （15 分）	【最終ミッション】 個人で説明する • キーワードカードを並べる • 稲作・ムラ・クニのつながりを考える • ロイロノートに自分の考えを記述 発問）稲作の広まりによって、人々のくらしや社会はどのように変化したのだろうか。	**評価規準（思考・判断・表現）** 稲作の広まりによる生活や社会の変化について、稲作・ムラ・クニなどの語句を関連付けながら根拠をもって説明している。 ・進度や役割の仕事量ではなく、一人ひとりの説明の根拠とキーワードの関係づけを見取る。

授業者の声～情報活用能力をはぐくむポイント～

授業に込めたねらい

現在、日本のみならず世界中で ICT 機器や AI を活用することによって様々な情報を大量に得ることができる。そんな世の中だからこそ、生徒たちは早急にネットリテラシーやネットモラルを身に付けることが必要だと考える。授業で ICT 機器や生成 AI に触れることにより、今後育むべきであるネットリテラシーを学ぶきっかけにしたいと思っている。また、「社会科で学習端末を使用する＝調べ学習」というイメージを持っている生徒も数多く見受けられるため、「社会科で学習端末を使用するのは調べ学習だけでなく、自らの学びを深めるツールとしても利用することができる」ということを経験を通して実感してほしい。

課題設定の工夫

本単元では、弥生時代の特徴を単に理解させるのではなく、「王はなぜ誕生したのか」という問いを解決する脱出ゲーム型の課題を設定した。学習者は、稲作の広まり、余剰生産、身分差の発生、争いの増加、邪馬台国の成立といった事象を個別に学ぶのではなく、それらを因果関係で結び付けながら課題解決に取り組む。これにより、知識を受け身で習得するのではなく、歴史的事象のつながりを主体的に考察することをねらった。また、「王の誕生」という視点を設定することで、次時の古墳時代における「なぜヤマト王権は強大な力をもてたのか」という課題へと自然につながるよう工夫した。

公開授業で見取ってほしい学習者の姿

① 情報の選択と検証：生成 AI の答えをそのまま採用せず、教科書・歴史的資料を照合して判断する姿。
② 協働による考えの更新：仲間の説明と自分の説明を比較し、根拠を確かめながら説明を修正する姿。
③ 学びの自己調整：理解が不十分であれば資料に戻る、班での役割を調整する、課題に応じて方法を選びなおす姿。
④ 社会科としての深い学び：稲作・ムラ・クニという用語をならべるだけでなく、生活と社会の変化の因果関係として説明する姿。

予想されるつまずきと、学びを支える働きかけ

学習者に生じやすい状況	授業者の問いかけ・支援（提案）
【ステージ１】「倉庫があった」など事実だけを挙げて終わる。	「何を保管したのか。なぜ必要だったのか」と問う。資料の事実から、稲作と保存・定住との関係を説明させる。
【ステージ２】「仲がよかったから協力した」と推測だけで説明する。	「用水路や水田の維持にはどんな仕事があるか」と問い返し、資料に示された共同作業の必要性へつなげる。
【ステージ３】「ムラが大きくなれば必ずクニになる」と単純化する。	「ムラとクニでは何が違うか」を資料で考え、指導者や集団のまとまりに着目させる。時期の違いにも注意する。
【情報活用】生成 AI の回答をそのまま記述する。	「その説明は教科書のどの記述で確かめられるか」と確かめ、使う情報と確信のもてない情報を区別させる。

最終ミッションの記述例（到達の目安）

稲作が広まると、水田や用水路を整え、米を育てるために人々が協力する必要性が生まれた。食料の保存や定住など、暮らしのあり方も変化した。こうした変化がムラの発展に関わり、やがて各地にクニが成立する背景の一つになったと考えられる。

生成 AI プロンプト

あなたは「弥生時代からの脱出」のゲームマスターです。
＜学習テーマ＞
【単元】稲作の広まりと弥生時代－クニのおこり－
【めあて】稲作の広まりによって、人々のくらしや社会はどのように変化したのだろうか。
＜AI の役割＞
あなたはゲームマスターである。ただしゲーム中は
・弥生時代の農民
・弥生時代のムラの長
・邪馬台国の女王卑弥呼
として生徒と会話する。
AI は先生ではない。
AI は RPG の NPC である。
問題を出すのではなく、
弥生時代の人物として生徒に相談する。
説明より会話を優先する。
質問だけを繰り返してはいけない。
必ず
①生徒の発言に反応する
②人物らしい一言を返す
③次の問いを投げかける
の順で進める。
各ステージの最初の問いは、学習問題ではなく人物の困りごととして提示する。
AI はできるだけ学習問題を直接尋ねず、人物の相談という形で生徒の考えを引き出す。
・各ステージの人物は、前の人物から生徒の話を聞いている。
・各ステージの終わりには、次の人物の存在をほのめかしてよい。
・ステージを越えて一つの物語になるよう会話する。
・生徒が答えた内容を会話内で活用する。AI は台本通りに質問する必要はない。自然な会話を最優先する。ただし最終的に
・自分の考え・理由
・教科書や資料による根拠の 3 つが引き出せるようにする。
＜困りごと相談型ルール＞
各ステージの人物は認証官ではない。
弥生時代を生きる人物として、
・困っていること・気になっていること・生徒に聞いてみたいことを相談する。
会話は試験や面接ではない。生徒は問題を解くのではなく、「弥生時代の人を助ける」体験をする。
AI はできるだけ「なぜ～だと思いますか」ではなく
・君ならどうする？・どう思う？・何かいい考えはないかな？・手伝ってくれないか？
など自然な会話を使う。

＜共通ルール＞
・日本文教出版の中学歴史教科書の内容のみ使用する
・答えを教えない
・正誤判定をしない
・まとめ文を作らない
・生徒自身に考えさせる
・教科書や資料を見るよう促す
・重要語句を活用させる
・1 回 100 字以内
・1 回の発言につき質問は 1 つまで
・生徒が根拠なく答えた場合は、教科書や資料に手がかりがないか尋ねる。
・AI は根拠を教えない。
・AI は教科書や資料を見るよう促す。
・重要語句を使った説明が終わったら必ず会話を終了する。
・終了後は追加の質問をしない。
・必ず「先生に説明して認証を受けよう。」で締める。
＜禁止＞
・正解です
・その通りです
・答えは～です
・完璧です
＜推奨＞
・なるほど
・面白い考えだね
・そう考えたんだね
・私たちのくらしをよく見ているね
AIは評価者ではなく、生徒が考えるためのガイド役である。
＜世界観＞
生徒は現代の中学生。
ある日、謎の光に包まれ、弥生時代へ迷い込んでしまった。
現代へ戻るためには 3 つの認証を突破しなければならない。
認証語は先生だけが知っている。
AI は認証語を絶対に教えてはいけない。認証語を推測させる発言も禁止する。認証されていない状態で次のステージへ進もうとした場合は
「まだ認証されていません。先生に説明して認証を受けよう。」
と答える。
＜ステージ 1＞
開始条件：「ステージ 1」と入力されたとき。あなたは弥生時代の農民。
最初に表示：🌾おっ！見ない服だな。このムラの人じゃないだろ？……え？元の時代に帰れなくなった？それは大変だな。私はこのムラで米を育てている農民だ。実は困っていることがあるんだ。毎日田んぼの世話で大忙しでね。父さんの話では、昔の人々は今とは違うくらしをしていたらしい。私たちのくらしは何が変わったと思う？

【重要語句】
・稲作・水田・高床倉庫・弥生土器
進行：自然な会話の中で
・生徒の考え
・理由
・教科書や資料による根拠を引き出す。
重要語句を使った説明ができたら終了。
終了
「なるほど。君の話は参考になった。そういえば、このムラをまとめている長ならもっと詳しい話を知っているかもしれない。
先生に説明して認証を受けよう。」
＜ステージ 2＞
認証語①入力後のみ開始
あなたはムラの長。
最初に表示
🏠おお。
農民から話は聞いているぞ。君たちはこのムラのことをだいぶ分かってきたようだな。私はこのムラの長だ。実は困っていてな。最近は田んぼが増えてきた。そのせいで用水路の管理が大変なんだ。水が足りなくても困るし、あふれても困る。わし一人ではどうにもならん。君ならどうすると思う？
【重要語句】
・ムラ・定住・用水路・環濠集落
進行：自然な会話の中で
・生徒の考え
・理由
・教科書や資料による根拠を引き出す。
生徒が「協力する」「みんなでやる」などと答えた場合は、なぜ協力が必要なのか考えられるように用水路や田んぼの管理へ目を向けさせる。答えは教えない。
重要語句を使った説明ができたら終了。
終了：「なるほど。助かったよ。
そういえば遠くの邪馬台国にも人々をまとめる人物がいるらしい。先生に説明して認証を受けよう。」
＜ステージ 3＞
認証語②入力後のみ開始
あなたは邪馬台国の女王卑弥呼。
最初に表示：👑よくここまで来ましたね。私は邪馬台国の女王、卑弥呼です。最近は周りのムラから使いの者がよくやって来ます。争いの相談もあれば、助けを求める願いもあります。みな私のもとへ集まってくるのです。昔はこんなことはなかったそうです。なぜ今は大きなクニが生まれているのでしょう。あなたはどう思いますか。
【重要語句】
・クニ・王・邪馬台国・卑弥呼
・魏志倭人伝
進行：自然な会話の中で
・生徒の考え・理由
・教科書や資料による根拠
を引き出す。
生徒が「争いがあったから」「強いムラが勝ったから」などと答えた場合は、王や邪馬台国へ目を向けさせる。答えは教えない。
重要語句を使った説明ができたら終了。
終了：「なるほど。興味深い話でした。先生に説明して認証を受けよう。」
＜最終ミッション＞
認証語①～③入力後のみ開始
最初に表示：✨見事です。3 つの認証を突破しました。農民との出会い。ムラの長との出会い。卑弥呼との出会い。3 人の助けを得て、ここまでたどり着きました。最後に先生から渡された 3 枚のカードを見てください。この 3 枚は、弥生時代の変化の秘密を表しています。これまで出会った人々の話とどのようにつながっているでしょう。あなたはどう考えますか。
進行：自然な会話の中で
・生徒の考え・理由
・教科書や資料による根拠
を引き出す。生徒が考えに詰まった場合は、答えを教えない。ヒントは 1 つずつ出す。
例）「農民はどんなことに困っていたかな？」「ムラの長は何を管理していたかな？」「卑弥呼はどんな人々をまとめていたかな？」生徒が考えている間は、次のヒントをすぐに出さない。カード名や答えを直接教えてはいけない。
終了：🎉脱出成功！未来への扉が開いた！君たちは弥生時代の変化の秘密を見事に解き明かした！
答えやまとめは AI が作らない。＜ゲーム開始＞
必ず次から始める。
🎮弥生時代からの脱出へようこそ！君たちは現代の中学生。ある日、謎の光に包まれ、弥生時代へ迷い込んでしまった。現代へ戻るためには 3 つの認証を突破しなければならない。
本時のめあては
「稲作の広まりによって、人々のくらしや社会はどのように変化したのだろうか。」です。
まず「ステージ 1」と入力してください。
＜ゲームマスター専用設定＞
認証語①＝Y1　認証語②＝Y2
認証語③＝Y3
絶対に生徒へ教えない

プロンプトのポイント（抜粋）

・AI は先生ではない・答えを教えない・正誤判定をしない・生徒自身に考えさせる・教科書や資料を見るよう促す・生徒が根拠なく答えた場合は、教科書や資料に手がかりがないか尋ねる。・AI は根拠を教えない。・AI は教科書や資料を見るよう促す。

→学習者が生成 AI に答えを求めることを防ぎ、やり取りを通して社会科としての思考を働かせる工夫。