



もっと地図活用!

「地名探しゲーム」どの子にも楽しく「知識及び技能」を育む



『楽しく学ぶ小学生の地図帳3・4・5・6年 指導書』『3年生からの地図活用サポート編』

●筑波大学附属小学校 由井 健

4年生「都道府県学習」最初の10分に

4年生の初めに行われる「都道府県学習」では、地図帳を活用し、都道府県の特産物や祭り、観光地などを調べ、その都道府県の位置や名称について学びます。

このわずか2～3時間の授業の最初の10分に、地図帳を活用して、どの子にも楽しく「都道府県学習」に関する「知識及び技能」を育めるような活動を紹介します。

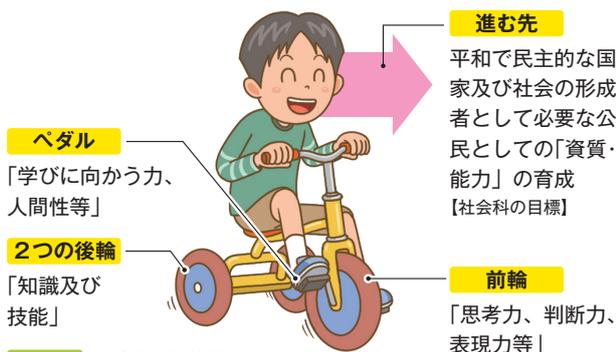


図1 社会科の学習

社会科で育成する3つの資質・能力の1つである「知識及び技能」は、**図1**のように三輪車の走行を安定させる2つの後輪に位置すると考えます。これからの社会を生き抜くためには、「知識は与えるものではなく、自ら獲得するもの」でなければなりません。そのため「知識及び技能」をバランスよく、そして何より楽しく育んでいく必要があります。

「嵐」のメンバーの写真から?

新学期、4年生の「社会科授業開き」。プロジェクターに突然、「嵐」のメンバーの写真を黙って映し出します。「あっ嵐だ!」「松潤[松本潤]だ!」。

すかさず『今、みんなの目の前にある地図帳に“松本”というところがあるんだけど…』。すると、教室中の児童がすぐに地図帳(『楽しく学ぶ小学生の地図帳』)を片っ端からめくり始めます。

「あった!」。おそらく地図帳が大好きであろうA児が叫びました。ここでA児を指名し、「長野県、51ページE丁目の4番地」とその場所をみんなに教えてしまったらどうなるでしょう。教室を見渡せば、まだほとんどの児童が“松本”を一生懸命探しています。その児童の地図帳から地名を検索する機会、何より地名を見つける楽しさを奪ってしまいます。

しかし、ここでA児を指名しなかったらどうなるでしょう。せっかく頑張って探したのに教師にもまわりの児童にも評価されずやり過ごされてしまうのです。このようなことが、もし何度も繰り返されるようだったら、A児の授業への参加意欲も奪いかねません。

そこで、すかさず『ヒントを教えてくれる?』と問うのです。すると、A児は「中部地方の…、長野県。えっと、県庁所在地の長野の下だよ」と教えてくれました。『下は地面の下です』『あっ南の方。えっと長野県のどちらかといったら上の方』『上は空です』『そうだった、北の方』。方位は社会科で大切な用語(知識)なので、このようにきちんと指導します。

しばらくすると何人かの児童が「見つけた!」と歓声をあげました。しかし、まだ探している児童ももちろんいます。そこで、また第2ヒント、第3ヒントを言わせませす。「りんごの名産地」「家具の名産地」「プロジェクターの工場」「I C工場」



図2 長野県松本市
『楽しく学ぶ小学生の地図帳』p.51~52

「お城」「空港」…。そしてB児が「長野自動車道」とヒントを出しました。このようにヒントは地方名や都道府県名、名産地、高速道路や空港などがよいでしょう。

すると、次々と「あったー！」「本当だ！」と歓声があがり、ほとんどの児童が“松本”を見つけた頃、やっと見つけることができたC児を指名し、その場所を答えてもらいます。

「松本は、長野県、51ページの④丁目の④番地」。このように「①都道府県名、②ページ、カタカナ丁目、数字番地」という順で答えさせます（複数ページに重なっている場合は、「大きく載っている方」ということも伝えます）。この順番は、地図帳の「さくいん」の引き方に則っており、地図帳を使うときの大事な技能になります。

「正解！」「やったー！」。C児だけでなく教室中が笑顔に包まれます。さらに、C児にどの子のヒントが役に立ったかも教えてもらいます。

「長野県を探していたんだけど、長野自動車道と聞いたときに見つけたからB児かな。高速道路は紫色で目立つし…」というC児の発言にB児もにっこりです。

早く見つけた児童が、ヒントを出すことによってクラスの仲間の役に立ちたいという気持ちを生み出していくのです。すると、みんなで支え合う「あたたかい雰囲気」も教室中に育まれていきます。

さて、その後も同様に、「嵐」のメンバーの写

真を提示していきます。二宮[二宮和也]（神奈川県、59ページ④丁目の⑤番地）、桜井[櫻井翔]（奈良県、44ページ④丁目の⑥番地）、大野[大野智]（福井県、43ページ④丁目の④番地、または岐阜県、52ページ①丁目の⑥番地）、相葉[相葉雅紀]（なし）と、みんなで支え合う「あたたかい雰囲気」のなかで、日本中をすみからすみまで見つめていくうちに、どの子にも楽しく「都道府県名や位置という知識」や「地図帳を使うための技能」をバランスよく育てていくことができるのではないのでしょうか。

「地名探しをしよう！」を通して

地図帳の指導書（「3年生からの地図活用サポート編」p.39）にも、「地名探しをしよう」という活動が紹介されています。以下のような地名を探すゲームです。

- ①自分や友達、先生など人の名前が使われている地名（佐藤、飯田…）
- ②同じ地名（群馬県草津と滋賀県草津…）
- ③数字のつく地名（一宮、二戸、三方原…）
- ④ひらがなの地名（さいたま、いすみ、かすみがうら…）
- ⑤カタカナの地名（ニセコアンヌプリ、サロマ湖…）

実際にやってみるとわかりますが、このような「地名探しゲーム」は大変盛りあがります。同時に、地名の由来に興味をもつ児童も必ずといっていいほど現れます。

なお、このような活動を通して、さくいんを使いこなしている児童とそうでない児童が見受けられるかと思えます。そのようなときは使いこなしている児童に「さくいんの使い方」を説明させてあげてください。また、「さくいん」を使ってしまうと、「地名探しゲーム」がつまらなくなってしまうという児童も出てくるでしょう。そのようなときには、どうすればよいか児童に尋ねてみるとよいでしょう。きっと「地名探しゲームのときは、さくいんを使わない」というルールが出てくるとおもいますよ。