

## 総合的な学習の時間 学習指導案(略案)【例】

1 単元名 古代のボードゲーム「かりうち」と鞠智城

- 2 単元のねらい 「かりうち」を復活させたプロセスを知ることや、鞠智城から出土した文化財を見て触れることを通して、想像力を働かせることの大事さや、文化財を大切にしている心情を育てる。  
地域にある鞠智城のことを知ることで、文化財のあるふるさとのよさを感じる。

3 本時のながれ(90分)

時間	学習活動	指導上の留意点	準備物
10分	1 本時のめあてと「かりうち」の遊び方を知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習のながれやめあてを理解させる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【めあて】かりうちで遊ぼう！</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「かりうち」の遊び方を説明し理解させる。</li> <li>・「文化財」「遺跡」など意味については説明するようにする。</li> </ul>	映像資料 掲示用かりうち版とコマ
20分	2 「かりうち」を体験する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ内での役割を決め、グループごとに進めていくようにする。</li> <li>・勝敗こだわりの強い児童がいる場合は、楽しむことが目的であることを強調するようにする。</li> </ul>	かりうち
5分	3 「かりうち」の感想を記入する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・奈良時代の人たちがどんな気持ちだったのかを想像させ、共感できることに気づかせるようにする。</li> </ul>	ワークシート
10分	4 「かりうち」がどのように現代によみえったかを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>【学習課題】文化財って何だろう？</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・かりうちは、平城京から発掘された土器を調査研究したり、同じような遊びが残る韓国の例を参考にしたりして復元されたことを知らせる。</li> <li>・文化財についてのイメージや思いつくことを自由に発表させる。</li> <li>・発表内容次第では、文化財の大事さについても触れるようにする。</li> </ul>	映像資料

休憩(10分~15分)

35分	6 文化財について考える。 ① 鞠智城について知り、出土文化財を見て(触って)想像する。 ② 文化財について、学芸員の話聞く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出土文化財(修復されたもの・かけら)を見たり触れたりして、それが何かを想像させるようにする。(クイズ形式)</li> <li>・日常的に文化財と関わっている学芸員の話聞くことで、文化財の魅力や大切さについて考えさせるようにする。</li> </ul>	映像資料 出土文化 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">土器(復元されたものやかけら)など</div> ワークシート
10分	7. 今日学習についてまとめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>まとめ：文化財とは・・・。(感じたことや思ったことを自由にまとめる)</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文化財を見たり触れたりして考えたことを、自由にまとめさせるようにする。</li> </ul>	ワークシート

※出前授業も可能です。