

VRを活用した出前授業例（略案）

1. 日 時 令和〇年〇月〇日（〇） 〇校時 ※50分で設定
2. 場 所 多目的ホール等（VR 体験スペースが必要です）
3. 人 数 〇年〇組 36名
4. 内 容 VR による発掘体験、土器パズルによる復元体験、九州歴史資料館のバーチャル観覧
5. 主 眼 体験活動を通して、文化財の魅力や価値や保存・継承の意義を見出し、自分の言葉で表現ができるようにする。
6. 準 備 （学校側）※お手数をおかけしますがよろしくお願いいたします。
 - ・体験映像を流すためのスクリーンとプロジェクターもしくは移動式のテレビ
 - ・1人1台端末（九州歴史資料館のホームページにアクセスしてもらいます）
 - ・VR 体験用スペース（VR が同時に6人できる平らなスペース 10m×5m程度）
 - ・ホームページコンテンツ閲覧用のスペース及びイス12脚程
 - ・長机6台（土器パズルを置くため）※学習機をつなげていただいても大丈夫です。
 - ・延長コード1つ（VR 充電用 こちらも持参しますが、ご準備いただけると助かります）

7. 展 開

学習活動と内容	指導上の留意点	形態	配時																
1 本時の学習課題を確認する。 ・九州歴史資料館の役割 ・本時学習の学習課題	○ 九州歴史資料館の博物館としての役割や、船原古墳の概要、VR コンテンツが作成された経緯の説明を通して、学習課題に対しての主体性を高めさせる。	一斉	9																
学習課題 体験を通して文化財の魅力や価値を見つけ、自分の言葉で表現する。																			
2 各グループで体験活動を行う。 ① 船原古墳1号土坑（VR 発掘体験） ② 土器パズル（復元作業体験） ③ 360度バーチャル観覧（九州歴史資料館館内疑似見学）	○ 3グループに分けて体験活動をさせる。 ○ VR ゴーグルとコントローラーを使用して発掘作業を疑似体験させる。 ○ 土器の復元体験を疑似体験させる。 ○ 九州歴史資料館のホームページにアクセスし館内を自由に疑似見学させ、文化財への興味関心を高めさせる。	グループ	36																
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>A グループ約12名</th><th>B グループ約12名</th><th>C グループ約12名</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12分</td><td>①</td><td>②</td><td>③</td></tr> <tr> <td>12分</td><td>③</td><td>①</td><td>②</td></tr> <tr> <td>12分</td><td>②</td><td>③</td><td>①</td></tr> </tbody> </table>					A グループ約12名	B グループ約12名	C グループ約12名	12分	①	②	③	12分	③	①	②	12分	②	③	①
	A グループ約12名	B グループ約12名	C グループ約12名																
12分	①	②	③																
12分	③	①	②																
12分	②	③	①																
3 本時の振り返りを行う。	○ 本時の学習内容を振り返ることを通して、学習課題の達成について自己評価を行わせる。	一斉	5																

九州歴史資料館 360度バーチャル観覧

https://kyureki.jp/360_museum/
