

九州歴史資料館 出前授業 学習プログラムの例

九州歴史資料館では福岡県内の小・中学校および高等学校を対象にした「出前授業」を実施しています。社会科の授業はもちろん、修学旅行やフィールドワークの事前学習、総合的な学習の時間などにおいても、積極的にご活用ください。テーマによってはオンラインでの対応も可能です。また学校側のご要望に応じて内容の変更もできます。まずはお気軽にご相談ください。

該当学年	全学年
プログラム名	進路学習・職業講話 「博物館・文化財に携わる仕事」
教科・単元	総合的な学習の時間等 （キャリア教育・進路学習）
主眼	文化財の保護や調査・研究に携わる職員の講話や質疑応答の時間を通して、職業の社会的な役割や意義を理解し、自己の生き方を考えることができるようにさせる。
内容（例）	1 九州歴史資料館の紹介と本時の授業についての見通し・めあて（５分） 2 職員の話（３０分） 3 質問タイム（１０分） 4 ふりかえり（５分）
備考	学芸員、発掘技師の講話が可能です。また学校の進路学習の形態に合わせて派遣ができますのでご相談ください。
ポイント	講話を通して主眼の達成に加えて、歴史や文化財に対する興味・関心の高まりも期待できます。

該当学年	小学校３年生～６年生
プログラム名	太宰府の歴史を守り、伝える仕事 ※オンライン遠隔授業でも実施可能です
教科・単元	<u>小学校４年生</u> 社会科 わたしの県のまちづくり （教育出版）
問い	どんな人達がどのように太宰府の歴史を守って伝えているのだろう。
単元計画の例	1 焼物を生かしたまちづくり → 2 昔のよさを未来に伝えるまちづくり → <u>本時</u> → 調べ学習等
主眼	太宰府で発掘されたもの、伝えられてきたものを大切に、伝えている人の話を聞くことを通して、太宰府の歴史への関心やまちづくりについて追求する意欲を高めることができるようにさせる。
内容（例）	1 九州歴史資料館の紹介と本時の授業についての見通し・めあて（１０分） 2 職員の話（１０分） 3 質問タイム（２０分） 4 ふりかえり（５分）
ポイント	質疑応答の時間を多く設定することで学習の個性化を図り、学習の自己調整を期待することができます。

該当学年	小学校４年生～中学校１年生
プログラム名	触ってみよう！縄文時代と弥生時代の道具
教科・単元	<u>小学校６年生</u> 社会科 日本の歴史 １ 国づくりの歩み（教育出版）
問い	縄文時代と弥生時代の違いっていったい何だろう。
単元計画の例	大昔の暮らしをさぐろう → <u>本時</u> → 学習問題をつくり、学習の見通しを立てよう
主眼	本物の土器や米作りの道具、青銅器（一部レプリカを含む）に触る体験や解説を通して、縄文時代の暮らしの様子を捉え、縄文時代の遺物と弥生時代の遺物を比較して、暮らしの変化を考え、表現することができるようにさせる。
内容（例）	１ 九州歴史資料館の紹介と本時の授業についての見通し・めあて（５分） ２ 学芸員の話とハンズオン体験（２５分） ３ 質問タイム（５分） ４ ふりかえり（１０分）
ポイント	教科書の図に加えて実物資料を見たり触ったりする体験を通して、より鮮明に当時の生活の様子をイメージすることができます。

該当学年	小学校６年生・中学校１年生
プログラム名	天皇を中心とした国づくり「福岡編」
教科・単元	<u>中学校１年生</u> 社会科 歴史分野 第１章 ３節 中国にならった国家づくり（帝国書院）
問い	日本が改革を進めていくなかで、私たちが生活するこの地ではどのようなことが行われていたのだろうか。
単元計画の例	２ 律令国家を目指して → <u>本時</u> → ３ 律令国家での暮らし
主眼	太宰府を中心とした律令国家体制での国づくりを理解することを通して、古代の歴史をより身近に感じ、主体的に学習に取り組むことができるようにさせる。
内容（例）	１ 九州歴史資料館の紹介と本時の授業についての見通し・めあて（５分） ２ 職員の話（３０分） ３ 質問タイム（５分） ４ ふりかえり（１０分）
ポイント	当時の大宰府の様子を理解することで、より身近に律令国家の形成をイメージできることが期待できます。

該当学年	小学校6年生～中学校3年生
プログラム名	仏像の見かた
教科・単元	総合的な学習の時間「修学旅行へ向けて」
問い	どのようなところに注意して仏像を見たらいいのだろう。
単元計画の例	本時 → 班別自主研修の計画等
主眼	仏像の種類とその違いやとらえ方を知ることを通して、関心や意欲を高め、主体的に仏像や文化財と向き合うことができるようにさせる。
内容（例）	1 九州歴史資料館の紹介と本時の授業についての見通し・めあて（5分） 2 職員の話（35分） 3 質問タイム（5分） 4 ふりかえり（5分）
ポイント	毎年ご依頼をいただく学習プログラムです。見る視点を得ることで実物を見学するという活動の価値を高めることができます。特に京都・奈良方面への修学旅行を計画される場合は活用をご検討ください。

該当学年	中学1年生～高校1年生
プログラム名	VRがつくる考古学の未来 ※VR出前授業と連動したプログラムです。 「STEAM教育」の一環としてもご活用いただけます。
単元	<u>高校1年生</u> 歴史総合 第4章4節「現代的な諸課題の形成と展望」（東京書籍）
問い	VR技術という最新技術は考古学にどのような影響を与えるのだろうか
単元計画の例	VR出前授業→ <u>本時</u> → 歴史探求の方法
主眼	VRの古墳探索体験や発掘体験、学芸員の講話を通して、VRという最先端技術は考古学という学問にどのような可能性をもたらすのか自分の言葉で記述できるようにさせる。
内容（例）	前時にVR体験（50分） 1 VR出前授業の振り返り（10分） 2 学芸員の話「最先端技術を活用した考古学の未来」（15分） 4 質問タイム（15分） 5 本時のふりかえり（10分）
ポイント	実際にVRを体験した後に、VRコンテンツを制作に携わった職員が講話を行い、これからの考古学についての展望をお話します。文化財に対する関心・意欲の高まりに加え、キャリア教育としての価値付けや STEAM 教育の一環として生徒自身が「問い」をもったり、探求心による学びの主体性の向上等を期待することができます。