

歴史カード【衣食住】絵合わせゲーム

教科・場面

社会（歴史）

授業・実践のねらい

- ・衣食住に焦点を当てて、縄文時代から令和までの時代の移り変わりを感じる

対象の児童・生徒

- ・ 中学部1年から3年
- ・ 授業クラス B2
(A1→A2→B1→B2→C→D)
- ・ 個々の発達段階は様々であるが、絵合わせゲームの「カードをめくって同じカードのペアをつくる」というルールを理解できているため、全員で取り組むことができる学習を設定した。

教材・教具

- ・ 縄文、弥生、古墳、飛鳥、奈良、平安、鎌倉室町、安土桃山、江戸、明治、大正、昭和、平成、令和の「服、食べ物、建物」の写真カード
- ・ チャンピオンベルト

工夫したところ

- ・ 各時代の衣食住について写真をカラーコピー後、色画用紙に貼ることで色別に時代ごとの衣食住をまとまりとして把握出来る
- ・ 簡易だが質の高いベルトになるよう作った

授業展開・教材の使い方・実践の内容など

- ・ 新しく学習する時代の時は衣食住の写真クイズを出す
- ・ 縄文から学習した時代までの写真カードを古い順又は新しい順に並べる
- ・ 写真カードを裏返して、絵合わせゲームを行う
2つの時代ずつ並べてゲームをすると、めくる前に「どちらの時代にする」「〇〇時代にする」と二者択一ができると共に、時代名を覚える機会をつくれる
- ・ チャンピオンは次の授業までHR教室にてベルトを保持し、教員はチャンピオンとして接する

授業・実践を通じた児童生徒の変容

- ・ 写真カードを通して、過去を現在の移り変わりを感じることができた
- ・ 時代の名称と衣食住の写真が一致するカードが増えた
- ・ ゲーム形式にしたことで、繰り返しの学習にも集中力を保つことができた
- ・ チャンピオンベルトという身に見える成果と待遇を用意することで意欲が高まった
- ・ ベルトを獲れなかった生徒に対するフォローを怠り意欲低下することがないよう支援する