

学びのストーリー（単元の流れ）

1次

古代のヒトはどう暮らした？①

◎資料や話し合いから歴史やヒトの暮らしへの関心を引き出す。

- サルと同じような生活で、バナナとか食べてたんじゃない？
- 動物のように狩りをして肉を食べてたんじゃないかな？
- 昔のヒトと動物ってあまり変わらない生き方じゃない？
- 食べ物を求めて移動していったようだよ。
- 日本では縄文時代が始まる。どんな時代なのかな？

2次

縄文時代ってどんな時代？②

◎資料をもとに、縄文時代の暮らしを調べる

- 古代のイメージとだいぶ違う様子だね。
- 服を着てるし、家もある。火を使ってる様子もあるよ。
- 道具を使っているけど、何をしているんだろう？
- 弥生時代はまだ違うみたい。どんな生活なのかな？

弥生時代の暮らしはどう変化したの？③

◎資料をもとに、弥生時代の様子を調べて、比較する。

- 石包丁や田下駄とか、米作りのための道具が増えているね。
- 米によって寿命も延びているみたいだよ。米すげー。
- 武器のようなものも作っていたみたいだよ。
- 矢が刺さってる…もしかして争いが起こった？
- 戦争があったんじゃない？どうして起こったんだろう？

どうして争いが起こったの？④

◎話し合い活動で、米作りのもたらした社会の変化を考える

- 米がなかったのかも。 ・道具が足りないのかもしれない。
- 日当たりがいい土地とかは？ ・川に近い場所とか。
- この先、どうなっちゃうんだろう？
- なんか縄文時代のほうが平和だったなあ。
- でも、米はないよ？ ・どっちのほうがいいのかなあ？

縄文時代と弥生時代どっちがいい？⑤本時予定

◎話し合い活動を通して、自分なりに時代を評価する。

- 縄文時代の方が、みんなが協力してまとまってたからいい。
- 弥生時代は、争いがあったけど、寿命は延びた。
- 邪馬台国の卑弥呼のお墓が、すごく大きくない？
- どうして、こんなに大きなお墓を作ったの？

どうして墓がでかくなる？⑥

◎古墳時代の様子を調べて、時代の変化を追う

- 古墳という大きなお墓を作ったらしいよ。
- ピラミッドみたいな考え方もかもしれないね。
- 豪族っていうのがいたみたいだね。普通の人はどう生活？
- 一番強い人が、今の天皇とかかな？
- なんか、いやな時代になったような気がする…

3次

争いの社会はどうなっていったの？⑦

◎話し合い活動で、国が形成されてからの我が国の発展の様子を自分なりにとらえる。

- 戦国時代のようにバラバラになって争うんじゃない？
- 国がまとまっていくと思う。
- 古代は国という考え方が生まれ、強い人のもとにまとまった。

授業デザイン

手立てや概念

歴史の学習方法のひとつに、時代を比較する方法がある。本単元でも限りなく野生生物に近かった頃のヒトの暮らしをイメージさせ、人類の進化をたどり、文化そのものが築かれてきたことに気付かせたい。

響き合う

自分の考えたことを自由に発言できる雰囲気づくり。ささいなことでも発言したことを価値づけたり、関連に気付かせたりする。

自己調整

その日の学習内容から、自分なりの疑問をもったり、業間の時間に自分の疑問を調べたりできるようにする。

手立てや概念

土器のレプリカや画像資料などを用いながら、それぞれの時代の様子を理解できるようにする。特に武器の発達については、矢じりの大きさなどからも考えさせたい。

響き合う

資料で調べたことの成果を共有し合い、クラス全体で、弥生時代の暮らしの全体像をまとめる。

- ①個人→グループ共有→全体共有
- ②全体共有の際の代理発言の利用
- ③情報共有することへの価値付け（発言の価値と関連付けながら…）→発言がいいこと≠情報の共有が大切なこと

手立てや概念

古代の歴史は、一部の特別な人物らが作ってきたのではなく、自分たちと同じ普通の人々の暮らしが作ってきたという意識をもたせたい。歴史の動きは、時に人間の生々しい感情が、大きく影響していることに注目させる。ここでは、日本史に人間味を感じられるように「自分だったら」などの主観による意見を大切に価値付けながら、学習を進める。

自己調整

縄文と弥生どっちがいい？発問で児童に時代の評価をさせたい。これらは、自由に選択したり、追求したりできるように価値付けし、今後の学習につなげる。

手立てや概念

それぞれの時代のよさや課題を衣食住ごとにまとめる。争いの果てにまとまりが大きくなり、国になった例として、卑弥呼の邪馬台国と記載されている魏志・後漢書などの資料を用意する。

手立てや概念

前方後円墳などの各地にある特徴的な古墳を資料として提示する。埴輪は具足をつけたものや家のような形のものが、副葬品として使用されている様子を提示する。渡来人がおり、交流があることを明示する。

手立てや概念

豪族や王の出現は、それ以降の歴史に大きく影響し、歴史に中心となる人物を作り出す。貴族や王族といった人々による歴史が今後のメインとなり、民衆の暮らしが見えづらくなっていく様子を理解できるようにしたい。

高め合う

他者の意見同士を関連させ、時代が争いを繰り返しながら進んでいく様子を捉え、現代の生活との共通点や相違点を自分なりに考えられるようにする。

評価規準／評価方法

【学びに向かう力・人間性】

- 縄文時代や弥生時代の様子について予想し、興味をもったことを、自分なりに調べようとしている。

【知識・理解】

- 大昔の社会の様子や、地元の遺跡などについて、資料などで調べ、生活の様子や社会の変化について理解している

【思考・判断・表現】

- 時代に合わせた暮らし方やそれに伴う生活や社会の変化を表現している。

【思考・判断・表現】

- 自分なりの考えをもち、それぞれの時代の良さや課題を評価しまとめている(ノート・発言)

【学びに向かう力・人間性】

- 古代日本の様子を捉え、中世以降の暮らしに興味をもち、考えようとしている。

願う子どもの姿

- 主体的な学びに向かうための「問い」を自分たちで見出し、対話的な活動を通して、その解決に向けて迫っていく姿。
- 地元と歴史を関連付け、歴史を傍観せず、身近に感じながら学ぼうとする姿。
- 歴史のとらえ方や考え方を学び、当時の人々の暮らしや社会の様子を捉え、自分たちの社会や暮らしと比較しながら検証していこうとする姿。