

# アクティビティ・カード



## 見学に必要なもの

### ▶ アクティビティ・カード

展示場で使用するカードを事前を選びましょう。団体での利用の際は、裏面の「お問い合わせ先」へご連絡ください。必要枚数をお送りします。

### ▶ えんぴつ

展示場の中では、えんぴつ以外の筆記用具は使用できません。

### ▶ クリップボード

当日お忘れの方には貸し出しもしています。



ここに掲載している活動内容やねらいは一例です。学校の授業内容や、子どもたちの関心に合わせて、自由に使ってください。

イメージ	タイトル (使用推奨人数)	活動内容	ねらい	活動目標
	これは、なに? (1人)	スケッチする、見たものを言葉にする、キャプションの情報を読み取る、などのさまざまな方法でひとつの資料を観察します。	じっくりとひとつの資料と向き合い、さまざまな視点で観察することで、とても多くの情報を得ることができます。	1) 自身の興味に合わせて観察資料を選ぶ 2) 視覚情報や文字情報を読み取り、観察対象の資料に関する情報をまとめる 3) 自分の考えや疑問を持って資料を観察する 4) 考察の根拠を資料の中から示す
	どんなはっけんした? (2人~4人)	ひとつの資料を複数人で観察します。	じぶん以外の人の発見を聞くことで、ひとりで観察した時とはまた違った視点で観察することができます。他の人の意見から新たな発見が生まれることも。	1) 発見したことを発言する 2) 他者の発見に耳を傾ける 3) 他者の意見や考え方を比較したり、自分だけでは気づくことが難しい気づきをえたりしながら、考えを広めたり深めたりする
	きるもの (1人)	展示場内の衣服に関する展示を観察し、スケッチします。気になるポイントを絵や言葉で記録し、どんな人がどんなときに着用するのか想像して記入します。	素材や形状から文化における衣服の役割や人びとのくらしに着目することを促します。	1) 自身の興味に合わせて観察資料を選ぶ 2) スケッチし、形状や素材、着付け方法を観察する 3) 気になるポイントを絵や言葉で記録する 4) どんな人がどんな時に着用するのか想像する 応用) 衣装に現れる文化の特徴を、他の資料と関連づけて考える
	おうち (1人~4人)	展示場内の住まいに関する展示を観察し、自分の住んでいる家と比較して「にているところ」と「ちがうところ」を書き出します。	文化の異なる同じ用途の資料を比較することで、展示物の先の「人びとのくらし」を具体的にイメージすることができます。人間の営みにおける共通点や文化の違いによる生活の違いを読み取りましょう。	1) 家の形状、素材、内装に着目して観察する 2) 類似点、相違点を総合し、特徴をつかむ 3) そこに住む人びとのくらしを想像する 4) 考えたり想像したことの根拠を示す 応用 1) 「ちがうところ」はなぜ違うのか、文化やくらしの違いを想像する 応用 2) 「にているところ」を見た目でなく用途の観点から探す 応用 3) 周囲の環境や生活に着目し、住まいの工夫を見つける
	ここにちゅうもく! (1人~4人)	カードに開いた穴から展示を覗きながら観察します。見えたものをスケッチして、発見したこと、考えたことを記入します。	展示物の一部分に焦点を当てることで、全体を見ていただけでは気づけなかった形状や素材、細かな意匠やその意味などを発見することができます。物理的に視界を遮ることで、資料に向き合う集中力を高めます。	1) 自身の興味に合わせて観察資料を選ぶ 2) 細部を観察し、資料の特徴を発見する 3) 細部の特徴がわかる部分や、興味がわいた部分を枠内に納め、スケッチする 4) 観察、スケッチから発見したことを言葉で表現する
	! あつめ (1人~4人)	展示場の中で「!」と感じたことを書き出します。発見したこと、「なるほど」と思ったこと、驚いたことなど、自由に記入しましょう。	たくさんの展示物を見る際に、「驚きを発見する」視点を持ち目的を持って展示を見ることが出来ます。記録を振り返ることで、興味を探る目的でも使用できます。	1) 自身の興味に合わせて、たくさんの「!」を あつめる 応用) 他者の発見と交換してたくさんの「!」をあつめる
	? あつめ (1人~4人)	展示場の中で「?」と感じたことを書き出します。不思議に思ったこと、「どうして?」と思ったこと、もっと知りたいことなど、自由に記入しましょう。	たくさんの展示物を見る際に、「疑問を発見する」視点を持ち目的を持って展示を見ることが出来ます。記録を振り返ることで、興味を探る目的でも使用できます。	1) 自身の興味に合わせて、たくさんの「?」を あつめる 応用 1) 他者の発見と交換してたくさんの「?」をあつめる 応用 2) あつめた中で最も気になる「?」をえらんで、調べてみる
	なんでもあつめ (1人~4人)	自身でテーマを決め、そのテーマに該当する展示物をスケッチや言葉で記録して収集します。	テーマに沿って展示物を通文化的に観察することができます。自分でテーマを決めるので、能動的な観察、情報収集のきっかけになります。記録を振り返ることで、興味を探る目的でも使用できます。	1) 自身の興味・関心に合わせて、テーマを決める 2) テーマに当てはまる展示物をスケッチや言葉で記録する 応用) 収集した内容から各文化の違いにより展示物に現れる特徴や複数の文化を横断する共通点などを発見する

## アクティビティ・カードとは？

アクティビティ・カードとは、児童・生徒のみなさんが展示場を自由に見学するサポートとなるさまざまなアクティビティが掲載されたカード型のワークシートです。アクティビティには、ひとつの展示物をすみずみまでよく見るものや、友人とおしゃべりしながら見るもの、スケッチしたり、イメージしたりしながら見るものなどがあり、見学の目的や子どもたちの特性などによって自由に選択することができます。むずかしい問題を解いたり、正解を探すものはありません。また、どの展示物を見るのか自由に選択することができます。アクティビティ・カードを使用することで、博物館はもちろん、普段の学習生活でのモノの見方や考え方の引き出しを増やすことができます。学校の授業内容や、子どもたちの関心に合わせて、カードを選んで使用してください。

## アクティビティ・カードの特徴



### どのように見るのが選べる

各カードは、それぞれ異なる視点や発想を促す内容となっています。見学方法や一緒に見る人数など、どのようにみんぱくを見学したいかによってカードを選ぶことができます。



### なにを見るか選べる

アクティビティ・カードは観察する展示物を自由に選ぶことができます。じぶんの興味・関心、または学習テーマに応じて、なにを見るのか選ぶことができます。



### モノを見て、考える力を伸ばす

ひとつの展示物をじっくりと、あるいは複数の展示物を見比べながら、そこから得られる情報をもとにじぶんで考えて取り組む内容になっています。

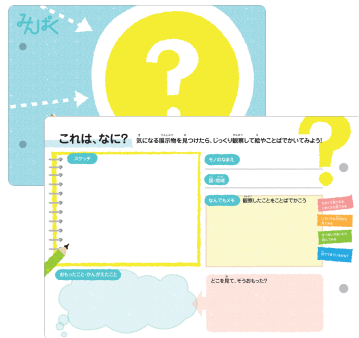


### なんでも楽しめる

一度体験した内容でも、もう一度やってみるとまったく違う見方ができます。見る展示物を変えたり別の人と一緒に見たり、他のカードと組み合わせたりすることで何度でも楽しむことができます。

## アクティビティ・カードは全 8 種類！

### これは、なに？



### どんなはっけんした？



### きるもの



### おうち



### ここに、ちゅうもく！



### ！あつめ



### ? あつめ



### なんでもあつめ



## お問い合わせ

国立民族学博物館 企画課 博物館事業係 ワークシート担当

TEL: 06-6878-8532 (土日祝除く 10:30~17:00) E-mail: workshopinfo@minpaku.ac.jp

FAX: 06-6878-8242

