



氏名	本間 千尋	関連するSDGs 11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES 15 LIFE ON LAND
学校名	釧路市立鳥取小学校	
学年	第4学年(22人)	
実施教科 (領域)	総合・音楽科・社会科	

【実施概要】

1. 単元名(活動名)：	文化が消える？未来をつくるのは、私たち
2. 単元の目標（評価規準を意識して設定）	<ul style="list-style-type: none"> ・モンゴルや釧路地域の文化にふれ、地域や伝統の文化が失われつつある現状を実感的に理解し、その価値を見つめ直す。 ・自分たちの地域に残された文化の価値を調べ、その意義や残し方を考え、未来に向けて文化を大切にしようとする態度を育てる。

3. 単元の 評価規準	①知識及び技能	モンゴルの自然や伝統文化を知り、文化があることで世界が多様で豊かになることに気づいている。
	②思考力、判断力、表現力	自分の好きなモンゴルの文化や残したい文化について、理由をもって説明している。文化がなくなることの寂しさや文化の価値について自分なりに考え表現している。
	③主体的に学習に取り組む 態度	モンゴルの文化に関心をもち、文化を大切にしたいという思いをもって学習している。
4. 単元設定の理由・単元の意義 (児童/生徒観、教材観、指導観)	<p>【単元設定の理由】</p> <p>本校では、運動会において4年生以上の児童が鳥取かさ踊りを披露している。釧路鳥取かさ保存会の方が学校に来て直接指導して下さることもあり、児童は地域の伝統文化に触れる機会を得ている。しかし、踊りの型や動きを習得することが中心となり、その背景にある人々の願いや文化を受け継ぐ意義にまで考えを深める場面は少ない。</p> <p>一方で釧路にはアイヌ文化も受け継がれているが、児童が直接触れる機会は限られており、その価値に気づく機会は十分でない。鳥取かさ踊りやアイヌ文化はいずれも自然と共に生きる中で生まれ、人々の暮らしや願いが込められてきた文化である。さらに、モンゴルにおいても、遊牧生活から独自の文化が生まれ、継承の難しさに直面している現状がある。こうした事実に触れることは、児童にとって「地域で受け継がれたものの意味」や「自分たちの文化をどう守り、次の世代につなげていくか」を考える手がかりとなると思う。</p> <p>【単元の意義】</p> <p>本単元では、まず、モンゴル体験やクイズ、モンゴルと日本(釧路)の写真を比較することで、モンゴルという国について知り、興味をもたせる。次に、釧路の伝統文化(アイヌ舞踊)と、モンゴルの伝統文化(モンゴル舞踊)を比較することで、文化は地域ごとに多様で</p>	

	<p>あるが、その中でも似ているところや共通する部分があることへの気づきを促す。さらに、シュミレーションカードゲームを通して、モンゴルの文化がなくなる状況を疑似体験させ、文化が失われることの寂しさを感情的に理解させる。これによって、文化は人々の努力がなければ、自然と消滅していくということに気づかせる。その後、釧路の伝統文化、特に、アイヌ舞踊や釧路鳥取かき踊りがどのように守られ、伝えられてきたのかを調べる活動へとつなぎ、自分たちが未来に残したい文化やそのためにできることを考え、表現することで、地域や世界の文化を大切にす態度を育成する。</p> <p>【児童／生徒観】</p> <p>児童は地域の行事や踊りに親しみをもって取り組み、体を動かしたり表現したりすることを楽しんでいる。一方で、伝統文化の意味や背景にある人々の思いを自ら考えようとする姿はまだ十分には見られない。</p> <p>国際理解教育については、外国語活動を通して他国の挨拶や文化に触れる機会はこれまでもあったものの、異なる文化の多様性や魅力に主体的に関心をもつまでには至っていない。そのため、多文化に対する興味、関心をさらに高め、世界の文化と自分たちの生活や地域と結びつけて捉えられるようにしていきたい。</p> <p>【指導観】</p> <p>子どもたちが「文化は大事だから残さなければならない」という義務感ではなく、「文化があると嬉しい」「残したい」という気持ちをもてるようにすることを大切にす。文化が失われることの悲しさや、その文化が人にもたらしてきた価値を擬似的に体験することで、消えゆく文化への共感を通して、その感情を揺さぶり、自分事として考えるきっかけをつくる。</p> <p>また、モンゴルの文化と釧路・鳥取地区の文化を並べて扱うことで、モンゴルのよさを知るだけでなく、自分たちの地域にも誇るべき文化があることに気づかせる。学びを広げながらも、最後は「自分はどうしたいか」に立ち返らせ、子どもが主体的に意見をもったり、行動したりできるようにする。</p>
--	---

5. 単元計画 (全 14 時間)			
時	ねらい	学習活動	資料など
1	○モンゴルという国について知り、興味をもつ①(総合)	モンゴルについてのクイズや釧路とモンゴルの写真から、釧路と同じところ、違うところを見つける活動を通して、モンゴルを身近に感じ関心をもつ。	・日本、モンゴルで撮影した写真
2	○モンゴルという国について知り、興味をもつ②(総合)	・モンゴルの文化体験を行う。 【・ゲルの組み立て ・スーテーツァイの試飲 ・民族衣装を着る体験 ・馬頭琴体験】	・ゲル制作キット ・スーテーツァイ ・モンゴル民族衣装 ・馬頭琴
3	○モンゴルという国について知り、興味をもつ③	・現代的なダンスと比較し、モンゴルの民族舞踊にはどのような願いがこめ	・モンゴル舞踊のDVD

4	(音楽科 鑑賞) ○モンゴルの好きなおところを紹介し合おう！(総合)	られているのかを考える。 ・モンゴルの好きなおところランキングを理由をもって、友達と紹介し合う。	・「モンゴルカラフル大作戦ゲーム」用の自然文化カード
5 (本時)	○文化がなくなるとどうなるの？(総合)	・「色のある世界(様々な伝統文化がある)→色のない世界」の疑似体験を通して、文化が失われる寂しさや息苦しさを体感する。	・「モンゴルカラフル大作戦ゲーム」
6~7	○地域で受け継がれてきたものについて、歴史的背景や現在に至る経過、保存や継承などに着目して学習課題と計画をたてる。(社会科)	・前時で行った「モンゴルカラフル大作戦ゲーム」の復習を行い、文化は何もしなければ簡単になくなってしまうということ、文化がなくなるとどんな世界になるのかを確認する。 ・モンゴルだけではなく、私たちの地域にも伝統文化があるということに目を向け、疑問をもち、学習課題をたてる。	
8~12	○アイヌ古式舞踊や釧路鳥取かさ踊りについて調べ、なぜ長く続いてきたのかについて考え、まとめる。(社会科)	・アイヌ古式舞踊や釧路鳥取かさ踊りについて調べ、始まりや伝統を受け継いでいる人たちの思い、守り伝えたり、さらに広めたりするためにどのようなことをしているのかまとめる。	
13~14	○伝統文化のよさや、未来に残したい理由について、自分の思いを言葉や絵で伝える。(社会科)	・「100年後の子どもたちに伝えたい自分たちの伝統」を手紙や絵で表現し、掲示する。	

6. 本時の展開 (5/14)

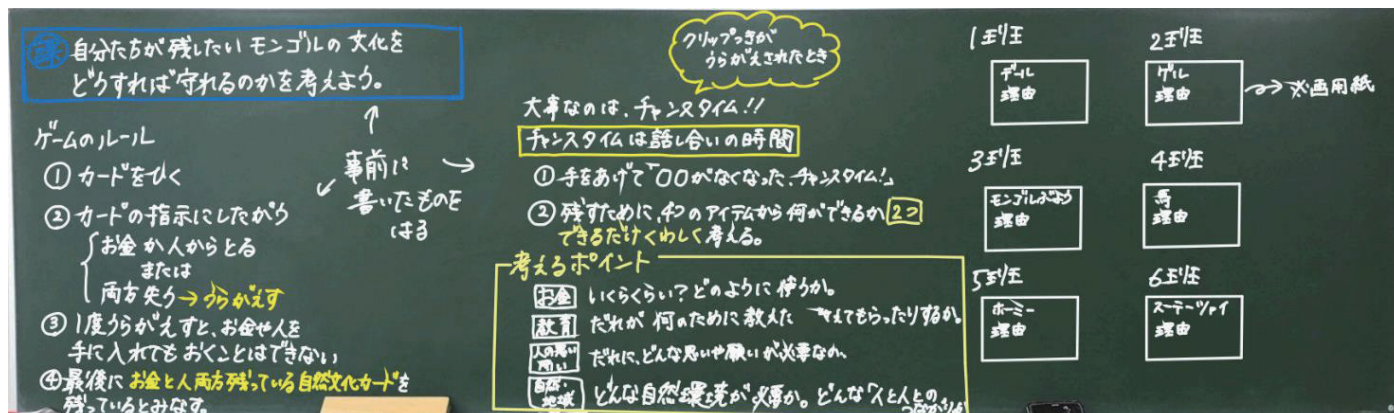
本時のねらい：文化が失われる体験を擬似的に味わい、文化がなくなることの寂しさや文化の価値について考え、文化があることで、世界には多様な価値があることに気づく。

過程・時間	教師の働きかけ・発問および学習活動	指導上の留意点(支援)	資料(教材)
導入(7分)	○前時までの確認 「これまでモンゴルのいろんな文化を知ってきました。どんなものが印象に残っていますか。」 「この前の授業では、自分のモンゴルの好きなおところランキングを作って発表しました。また、グループとしても、モンゴルで特に残したいものを6~8つ、理由と共に選んでもらいました。ロイロノートを見て、確認してみましょう。」	写真などを提示しながら、簡単に前時の復習を行う。 ・1つのグループあたり3~4人を想定(6グループ)	・スライド ・ロイロノート

	<p>「今日は前回、みんなが作ってくれたランキングを使いながら、モンゴルカラフル大作戦ゲームをしたいと思います。」</p> <p>○カードの配布と準備</p> <p>①モンゴルの自然文化カードを配り、モンゴルの地図の上に色が合うように並べる。</p> <p>②グループとして、特に残したいもの6～8つにクリップをつけて印をつける。</p> <p>③お金カードと人カードをモンゴルの自然文化カード上に置く。</p> <p>○課題提示</p> <p>「今ここにはたくさんの自然や文化があつてとてもカラフルなモンゴルです。しかし、今、モンゴルでは、首都「ウランバートル」に人口の半分が暮らすことで、都会と広い田舎とで、生活の差が生まれ、様々な問題がおきてしまってます。このままいくとどうなってしまうのでしょうか。みんなのモンゴルの好きな自然や文化を残すためには、どうすればよいのでしょうか。」</p>	<p>・前時に一通り目を通し、個人でモンゴルの好きなところランキングと、グループとしてモンゴルに残したいもの6～8つを決めている。</p> <p>・モンゴルの地図の首都を指し、広大な土地との比較をすぐに可視化できるように提示する。</p>	<p>・カードゲーム用資料</p> <p>・モンゴルの地図</p>
	<p>自分たちが残したいモンゴルの文化をどうすれば残せるのかを考えよう。</p>		<p>※板書を参照</p>
<p>説明 (5分)</p>	<p>○モンゴルカラフル大作戦ゲームの説明</p> <p>「これから、モンゴルカラフル大作戦ゲームをします。できるだけたくさん自分たちが残したい自然文化カードを残せるように頑張ってください。」</p>	<p>・子どもたちを集め、実際にやって見せながら、ルールを説明する。</p>	<p>・ルール説明用資料</p>
<p>展開 (24分)</p>	<p>○モンゴルカラフル大作戦ゲームの実施</p> <p>①最終的に、お金カード・人カードの両方が置いてある自然文化カードは残っていると判断される。</p> <p>※どちらか一方しかない場合は自然文化カードが残っていることにならない。</p> <p>②「何が起こるかなカード」をひき、書かれていることをする。お金・人カードの両方がなくなったときは、カードをひっくり返し、お金・人カードを置いて復活させることはできない。</p> <p>③クリップ付きのカードで、お金・人カードの両方が失われたときは、裏返し、チャンスタイムとなる。チャンスタイムになった際には「〇〇がなくなった！チャンスタイム！」と手を上げながら言う。</p> <p>④チャンスタイムでは、裏返されたカードを残すために何が必要かを「・お金・教育・人の思いや願い・自然環境や地域とのつながり」という4つの観点から、話し合う時</p>	<p>・できるだけ、詳しく理由を説明することをゲームのルールとする。</p> <p>・観点を考えるポイ</p>	

<p>まとめ (10分)</p>	<p>間をとる。残すために、4つの観点から2つ選択し、それがなぜ必要なのかそれぞれの理由をできるだけ詳しく考えさせる。考えることができれば、文化を復活させることができる。</p> <p>⑤全部で12回程度行う。</p> <p>～実施後～</p> <p>①お金カードと人カードがどちらか一つでもない自然文化カードはひっくり返す。</p> <p>②「自分たちが残したかった文化は何枚残りましたか?」「このゲームをやってみて、どのような気持ちになりましたか?それはなぜですか?」(振り返りシート①②記入)</p> <p>③文化が消えないようにするために子ども達が考えた例を黒板に提示する。 「こんな風にみんなが真剣に考えてくれたから、実際にも全て残っていけばいいですね」</p> <p>④「でも、このゲームには続きがあります。このようにやっばり消えます。消え続けます。どんな気持ちでしょうか。」 関連してなくなる可能性があるものがあれば裏返す。 ※例えば、馬カードがなければ、競馬カードも裏返すなど。</p> <p>⑤「今回は、みんながどうしたら残せるかを考えることで、残したい文化を残すことができたけど、何も資金援助や対策をせず、文化を残そうとする人がいなかったら?」 →全ての自然文化カードをひっくり返す。</p> <p>⑥「極端な例ですが、デールがなくなると、何を着るようになるのでしょうか。食べ物も、ファストフードになってしまいます。伝統舞踊がなくなると、代わりにみんなどんなダンスをするようになるのでしょうか?では、モンゴル文字がなくなると?」「では、アイヌ舞踊やかき踊りは?」</p> <p>○振り返り 「振り返りを記入します。」 (振り返りシート③の記入) 「紙を回収してシャッフルし、全員で読み回します。」</p>	<p>ントを黒板に提示する。※黒板参照</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チャンスタイムでは、子どもたちが考えたそれぞれの理由を後に黒板に提示するために、教師が画用紙に書き留めておく。 ・ゲーム中に、画用紙に書いておいたものを使用。 ・子どもを指名し、尋ねる ・関連するカード同士はテレビに提示する。 ・イメージ図をテレビに提示する。 【・デール→ファストファッション ・食べ物→ファストフード ・伝統舞踊→K-POPのダンス ・モンゴル文字→キリル文字 →アルファベット】 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシート ・振り返りシート
<p>7.評価規準に基づく本時の評価（評価方法）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・モンゴルの文化が失われる体験を擬似的に味わうことで、文化がなくなることの寂しさや文化の価値について考え、表現しているか。（記述） ・どうすれば、文化を残すことができるのかについて、考えているか。（観察） 			

※板書 指導案の参照



【参考資料】

資料および外部との連携

- ・「開発教育実践ハンドブック」DEAR 開発教育協会
- ・「新・貿易ゲーム【改訂版】」DEAR 開発教育協会
- ・JICA 過去の実践資料集 <https://www.jica.go.jp/cooperation/learn/case/index.html>
- ・JICA 海外での取り組み モンゴル <https://www.jica.go.jp/overseas/mongolia/index.html>
- ・JICA 技能実習生 オドノー氏，アルタ氏から写真提供
- ・「問いづくりと探求授業」佐藤陽平
- ・「社会科『自己調整学習』学び方を生かした単元デザイン」加藤達也

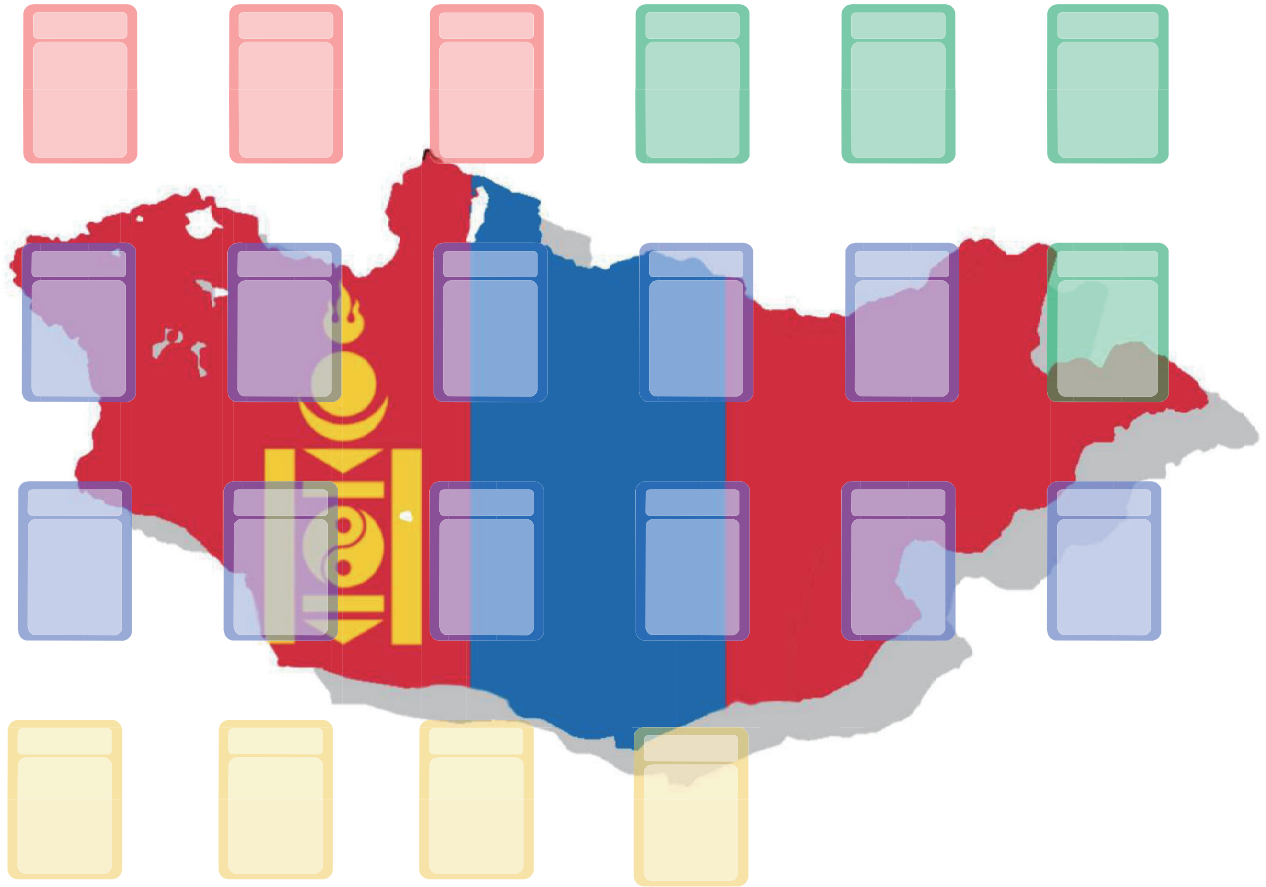
【自己評価】

<p>苦勞した点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・モンゴルの残したい文化への“思い”を事前にどれだけ高められるかという点に苦勞した。自分事として子どもたちがゲームに参加するために、前時の段階までに「この文化は残したい」と強く感じられる程度まで、モンゴルの文化との距離を縮めることに時間を要した。 ・モンゴルの文化が失われていくことを「シミュレーション」という形で体験的に学ばせるために、カードを使ったゲーム性のある活動を取り入れた。ゲーム性を高めると文化の価値や背景に目が向きにくくなる一方、ゲーム性を弱めすぎると子どもたちの参加意欲やドキドキ感が薄れてしまうのではないかというジレンマがあった。この二つのバランスをどこに置くのか、設計段階で特に悩んだ。
<p>改善点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・“チャンスタイム”では、子どもが発言した「残すために何が必要か」の意見を、各グループで記録させるとゲームの流れが止まってしまうため、発話のみにし、教師が記録する方法を取った

	<p>が、できるだけ子どもたちの声を拾い、本時のまとめで十分に還元することができたかは、改善の余地がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チャンスタイムでは、裏返されたカードを残すために何が必要かを「お金 / 教育 / 人の思いや願い / 自然環境や地域とのつながり」という4つの観点から、話し合う時間をとったが、「地域とのつながり」の観点で考えている子どもがいなかった。子どもたちにとって、「地域とのつながり」は抽象的で、具体的な場面と結びつきにくかったと考えられる。そのため、「自然環境や地域とのつながり」とするのではなく、よりシンプルに「自然環境」とする方がよいのではないかという助言をいただいた。
<p>成果が出た点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・文化カードが裏返し消えた際には、失われた文化を見て、頭を抱えたり、悲鳴を上げたりしている子どもたちの姿があった。これは、単なるゲームの結果ではなく、自分たちが選んだ文化を守りたいと感じていたからこそ、消えたことに対して心から悲しい、寂しいといった感情が生まれていたと感じる。モンゴルの文化を「自分事」として捉える姿が見られ、授業のねらいとしていた情意面の学びが表れていた。 ・チャンスタイムの場面では、「絶対にこの文化を残したい！」「復活させよう！」と、自分たちが守りたい文化に対して前向きな意欲が生まれ、それぞれの文化の特徴を踏まえて、具体的な意見を出す様子があった。特に印象的だったのは、すでに復活済みの自然文化カードについても、「さっき、〇〇がなくなったときは、～と考えたよ。」と、グループごとに周っている私に必死に伝えてくれた子どもの姿である。これらの姿から、文化は自動的に失ったり、続いたりするのではなく、自分たちが力を合わせ、工夫し、支えていくことで守られていくものだという気づきが、子どもたちの中に確かに生まれていたことがうかがえた。
<p>学びの軌跡 (児童生徒の反応・感想文・作文・ノート等)</p>	<p>【振り返りシートより】</p> <p>〈このゲームをやってみて、どのような気持ちになりましたか？それはなぜですか？〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんどんカードがなくなっていくにつれて悲しくなった。 ・結構残せると思っていたけれど、意外と残せなかった。ラクダレースもラクダも、馬も競馬も残せなかった。 ・あっという間になくなった。 ・残したいと書いてあるクリップのものをすべて残せて良かった。

	<ul style="list-style-type: none"> ・モンゴルの文化がなくなったら悲しかった。モンゴルの文化がなくなるとき、みんなと話して復活させたので楽しかった。 (このゲームをして、学んだことを書きましょう。) ・モンゴルの物は全て大切に、1つでもなくなると、次々といろいろな物が失われるということが分かった。 ・このままじゃ危ないと思った。スーテーツアイは最初は味で決めていたけれど、スーテーツアイだけでも残したいと思った。 ・モンゴルの文化を復活させるためには、たくさんのお金や人の協力が必要であると学んだ。 ・どんな文化も残すのが大変だと分かった。日本文化も今後なくなるかもしれないことを考えたら、日本の文化も大切にしようと思った。
<p>授業者による自由記述</p>	<p>・今回の授業では、モンゴルの文化が失われていく様子を体験的に味わわせることで、文化には“支える人”や“つなぐ思い”が必要であることに気づいてほしいと考えた。文化カードが消えるたびに本気で悔しがったり、復活させようと声を上げたりする姿から、子どもたちの中に「文化を守りたい」という気持ちが芽生えていることを感じた。私が今いる学校には、アイヌ文化や鳥取かさ踊りといった大切な伝統がある。モンゴルの文化、つまり異なる文化がある世界の面白さを学んだからこそ、「自分たちの地域にも受け継がれてきた文化があるんだ」と気づき、自分の地域の文化ももっと好きになってほしい。この学びが、地域を誇りに思う心や多様な文化を大切にする心へとつながればいいなと思っている。</p>
<p>次年度以降の取組予定</p>	<p>・今回の授業公開でいただいたアドバイスをもとに、教材をよりブラッシュアップさせていきたい。また、今回は4年生社会「地域で受け継がれてきたもの」という単元へつなげたが、文化、伝統を扱う内容であれば、他学年、他教科でも応用できると感じた。今後は学年や教科の枠を越えて活用できる学習へと広げていきたい。</p>

[モンゴルの地図]カード置き場



[自然文化カード]

<p>モンゴル舞踊 ぶよう</p>  <p>動物や草原を表現するおどり。 そうげん</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>	<p>ばとうきん</p>  <p>モンゴルの でんどうてき 伝統的な楽器。</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>	<p>デール</p>  <p>モンゴルの でんどうてき 伝統的な服。 馬に乗りやすいように作られている。</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>	<p>ゲル</p>  <p>遊ぼく民の家。 い動のたびに組み立て直す。</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>
<p>アーロール</p>  <p>少しすっぱく、かたいチーズ。 ほぞんしやすい。</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>	<p>ホーミー</p>  <p>自然や風の音をまねたように 聞こえる伝統的な歌い方。 でんどうてき</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>	<p>けい馬</p>  <p>子どもが馬にのって走る 人気きょうぎ。</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>	<p>モンゴル相撲 ずもう</p>  <p>モンゴルに古くから伝わる きょうぎ。日本のすもうとは少しルールが違う。</p> <p>お金カード 置き場 人カード 置き場</p>

弓矢



古くから伝わる。まどをねらう技術がためされる。

お金カード
置き場

人カード
置き場

ナーダム

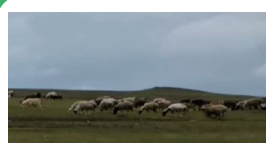


モンゴルを代表するお祭り。けい馬、モンゴルずも、弓矢などが行われる。

お金カード
置き場

人カード
置き場

羊



モンゴルの遊ほく生活の中でなくてはならないもの

お金カード
置き場

人カード
置き場

シャガイ

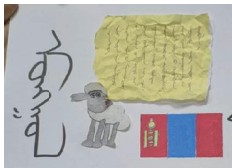


羊のくるぶしの骨。うらないや遊びで使う。

お金カード
置き場

人カード
置き場

モンゴル文字



モンゴルの人たちが使っていた文字。

お金カード
置き場

人カード
置き場

ホルホグ

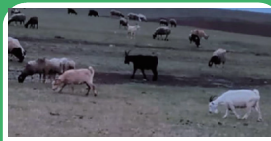


羊の肉と野菜を使ったでんとう的な遊ほく民料理。

お金カード
置き場

人カード
置き場

ヤギ



モンゴルの遊ほく生活の中でなくてはならないもの

お金カード
置き場

人カード
置き場

馬



モンゴルの遊ほく生活の中でなくてはならないもの

お金カード
置き場

人カード
置き場

たかがり



たかを使ってウサギなどをつかまえる狩りを行う。

お金カード
置き場

人カード
置き場

フェルト作り



羊の毛から作られる。

お金カード
置き場

人カード
置き場

ラクダ



モンゴルさばくでの生活の中でなくてはならないもの

お金カード
置き場

人カード
置き場

ラクダレース



約200頭のラクダレース。冬に行われる。

お金カード
置き場

人カード
置き場

スーテーツアイ



モンゴルのミルクティー。少ししょっぱい。

お金カード
置き場

人カード
置き場

ボーズ



モンゴルのでんとう的な食べ物。中には羊の肉が使われている。

お金カード
置き場

人カード
置き場

カード表面

カード裏面

ゲル



遊ほく民の家。い動のたびに組み立て直す。

お金カード
置き場

人カード
置き場

ゲル



遊ほく民の家。い動のたびに組み立て直す。

お金カード
置き場

人カード
置き場

※文化消失後、カードを裏返す。

【何が起こるかなカード】

<h3>予算さくげん</h3> <p>経済が悪くなって、お金がなくなっていました。</p> <p>どのカードからでも  -2  -0</p> 	<h3>輸入品の増加(食)</h3> <p>スーパーで安いものが手に入るようになり、作られなくなりました。</p> <p>黄色カード からどれか1つを失う(裏返す)。</p> 	<h3>モンゴルの観光ブーム終了</h3> <p>観光客が来なくなり、収入が減りました。</p> <p>どのカードからでも  -2  -0</p> 
<h3>後継い者不足</h3> <p>若い人が都会に行ってしまうと、伝統を受けつづける人がいない。</p> <p>どのカードからでも  -0  -2</p> 	<h3>若者の海外留学</h3> <p>モンゴルに住んでいた若者たちが海外に行っていました。</p> <p>どのカードからでも  -0  -2</p> 	<h3>伝統を受け継いできた者の高齢化</h3> <p>伝統を引きついできた方が年をとって引退しました。</p> <p>どのカードからでも  -0  -2</p> 
<h3>草原が、かわく</h3> <p>村で火事が起こり、いろいろなものが燃え、人が住めなくなりました。</p> <p>緑色カード からどれか1つを失う(裏返す)。</p> 	<h3>SNS流行</h3> <p>子どもたちが練習より、スマホに夢中になりました。</p> <p>青色カード からどれか1つを失う(裏返す)。</p> 	<h3>寒すぎる冬</h3> <p>冬の寒さにより、家畜が死んでしまいました。</p> <p>緑色カード からどれか1つを失う(裏返す)。</p> 
<h3>人口がへる</h3> <p>モンゴル人がへり、文化を続けるのが難しくなり、お金も集まらなくなりました。</p> <p>どのカードからでも  -1  -1</p> 	<h3>K-POPブーム</h3> <p>若者がモンゴル舞踊より、K-POPのダンスに夢中です。</p> <p>モンゴル舞踊カードを失う。(裏返す)</p> 	<h3>輸入品の増加</h3> <p>町のお店で安いものがたくさん売られるようになり、モンゴルのものを作る人がいなくなりました。</p> <p>どのカードからでも  -1  -1</p> 
<h3>病気の流行</h3> <p>モンゴルに人の病気が広まってきました。</p> <p>どのカードからでも  -1  -1</p> 	<h3>寄付が集まらない</h3> <p>今年はお金が全然集まりませんでした。</p> <p>どのカードからでも  -2  -0</p> 	<h3>町へのひっこしブーム!</h3> <p>仕事や学校が町にあるので、草原から町へうつる人が多くなりました。</p> <p>ゲルカードを失う。(裏返す)</p> 
<h3>支援の打ち切り</h3> <p>文化に使うお金が削られ、人も呼べなくなりました。</p> <p>どのカードからでも  -1  -1</p> 	<h3>大雨で祭り中止!</h3> <p>ナーダムで祭りが大雨で、中止になりました。</p> <p>どのカードからでも  -2  -0</p> 	<h3>輸入品の人気!</h3> <p>外国の安い服が人気になり、テールを作る人がへりました。</p> <p>テールカードを失う。(裏返す)</p> 

本間 千尋 教諭

道がこわれる

大雨で、道がこわれ、物を運べなくなりました。道をなおすために、お金を使いました。

どのカードからでも
 -2 -0

材料の値段があがった

フェルトを作るためのひつじの毛が高くなり、買えなくなりました。

フェルトカードを失う。
(裏返す)

新しい仕事の人気!

町で新しい仕事があふえ、伝統の仕事をやめる人が増えました。

どのカードからでも
 -0 -2

日本・韓国文化の流行

外国のまちのような文化にあこがれる人があふえ、伝統をやめる人が増えました。

青色カード からどれか1つを失う(裏返す)。

観光客がマナーを守らない

観光客の中には、ごみをすてたり、草原をよごしたりする人もいました。そうじするのにお金がかかります。

どのカードからでも
 -2 -0

町のカフェが人気

コーヒーを飲むお店があふえ、スーテーツァイを飲むお店が減りました。

スーテーツァイカードを失う。
(裏返す)

日本でモンゴルブーム

日本でモンゴルをぶたいにしたドラマが大人気! 日本から、たくさんの観光客が来たり、モンゴルの文化に興味の人があふえました。

どのカードでも
 +1 +1

伝統復活運動

若者が集まり失われかけた文化を復活させようと努力しました。

どのカードでも
 +1 +1

博物館完成!

モンゴルの昔ながらの生活を見せる博物館ができました。

どのカードでも
 +1 +1

材料のねだんがあがった

ぼとうきんを作るには、時間もお金もかかるので、ぼとうきんを買う人がなくなりました。

ぼとうきんカードを失う。
(裏返す)

教えられる人がいない

ホーミーを教える先生が少なくなり、学ぶ場所がなくなりました。

ホーミーカードを失う。
(裏返す)

商品のヒット!

フェルトのぼうしやデールが世界中で大人気! ネットでたくさん売れています!

どのカードでも
 +1 +1

国からの支援金

せいふから、文化を守るためのお金がとどき、手伝いに来る人も増えました。

どのカードでも
 +1 +1

わすれられてしまう

他の国の文字が多く使われ、モンゴル文字を使うことがなくなりました。

モンゴル文字カードを失う。
(裏返す)

カード裏面

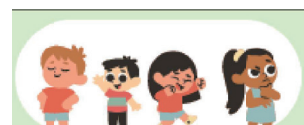


お金カード



残したい「自然文化カード」に印をつける用のカード

人カード





振り返りシート

名前()

課題「自分たちが残したいモンゴル文化をどうすれば残せるのかを考えよう！」

①自分たちが残したかったカードは、何まい残すことができましたか？

() まい

②このゲームをやってみて、どのような気持ちになりましたか？それはなぜですか？

③このゲームをして、学んだことを書きましょう。

【進行スライド】



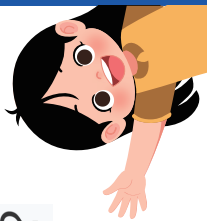
モンゴル

PART5!!

モンゴルの言葉であいさつしてみよう！

Сайн байна уу？

Сайн・バイノー？
（こんにちは）



これまでのふり返りをしよう！

モンゴルのどんなところが
印象に残っていますか？

前回作った

「モンゴルのすきなところ
ランキングとその理由」
をロイノートで確認してみよう！

今日は・・・

「モンゴルのすきなところ
ランキングとその理由」
を使って

「モンゴルカラフル大作戦ゲーム」
をしよう！

ゲームの準備

- ①モンゴルの地図の上に自然文化カードを置こう！
- ②前回選んだグループとして残したい物にクリップをつけよう！
- ③お金カードと人カードを置こう！

ここにはたくさん自然文化があって、とてもカラフルなモンゴルです。
しかし、今、モンゴルでは**首都に人口の半分が暮らすこと**で、**都会と広い田舎とで、生活の差**が生まれ、様々な問題が
おこっています。



このままいくとどうなってしまうのでしょうか。
みんなのモンゴルのすきな自然や文化を残すためには、どうすればいいのでしょうか。

今日の課題は…

ルール説明

チャンスタイムでの4つのアイテム




①自分たちが残したかった文化は何まい残すことができたかな？


②このゲームをやってみて、どのような気持ちになりましたか？それはなぜですか？


→ふりがえりシートに①②を記入しよう！

このゲームには続きがあります…





↑







↑






↑





↑



がなくなると・・・

モンゴル舞踊

動物や楽器を表現するのと
似ている。

人カード
読み紙



モンゴル舞踊

動物や楽器を表現するのと
似ている。

人カード
読み紙

↑



がなくなると・・・

モンゴル文字

モンゴルの人にはちが
っていた文字。

人カード
読み紙

モンゴル文字

モンゴルの人にはちが
っていた文字。

人カード
読み紙

↑

Здравствуйте.

↑

Hello!

モンゴル文字

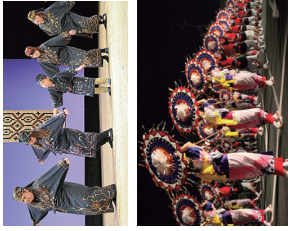
モンゴルの人にはちが
っていた文字。

人カード
読み紙

↑



がなくなると・・・



ふり返りをしよう！

ふり返り③を記入しよう！

わたしの一枚



家庭料理からわかるモンゴルの暮らし

写真を撮った場所：モンゴルの家庭にて

モンゴルの家庭に招いていただき、家庭料理を通して現地の暮らしや価値観に触れた場面である。テーブルには、乳製品を中心とした料理が並び、遊牧生活を背景に発展してきたモンゴルの食文化を実感することができた。中でも、特においしかったものは、「ウルム」と呼ばれる生バターのような乳製品である。意外とあっさりとした味で、「ボールツォグ」と呼ばれる揚げドーナツにつけて食べると、最高だった。

初対面の訪問者である私たちを自然に迎え入れ、惜しみなく分かち合おうとする姿も印象に残っている。この体験から、モンゴルの人たちの温かさや、相手を思いやるおもてなしの心にふれることができた。

氏名：本間 千尋

学校名：釧路市立鳥取小学校