

第6学年の実践

総合的な学習の時間

「やって発見！見て発見！われら歴史探検隊」



概要

子どもたちは、6年生の社会科で学ぶ歴史学習に大きな興味関心を持っている。しかし、学習する内容が多く、社会科の時間だけではどうしても知識理解面の学習が精一杯で、せっかくのやる気がそのうち「歴史は覚えることばかりで面白くない。」「覚えるのが大変だから嫌い。」となってしまう。

そこで、総合的な学習の時間を歴史学習の発展と位置づけ、博物館や史跡の見学とさまざまな歴史体験を取り入れた。その際、教師主導ではなく、子どもたちが課題別のグループに分かれ、見学の下調べや体験の計画などを立てて実行していった。

そして、学んだことをもとにホームページを作った。

6年生の情報リテラシーの課題である『ホームページを作って発信する。』というところまで達成するためには、情報モラル、特に著作権の学習も欠かせないものである。そのためにコンテンツ利用の学習をしたり、関係機関と連絡を取り許可を得て、納得のいくホームページを作り上げ、まとめとした。

実際の活動の様子

1 体験・見学

いろいろな体験をしてみたいという興味と、みんなで心をひとつに力を合わせて実行していこうというやる気を表現したものとして、『やって発見！見て発見！われら歴史探検隊』と、スローガンを決め取り組んで行った。計画はグループに分かれて立てるが、担当グループのリードのもと見学や体験はクラス全員が参加して行うようにした。

6月13日 まが玉作り体験



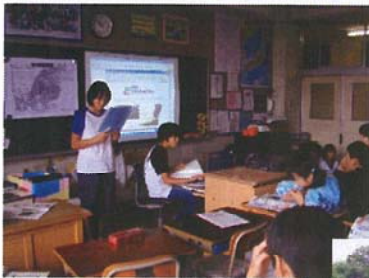
専用やすりで削る

図工教材の「まが玉作りキット」を使用して行った。まが玉班からの作業手順の説明の後、作業に取りかかった。独特の丸みを帯びた形にするには、予想以上に時間がかかり、古代人のまが玉に込めた思いをわずかではあるが感じ取ることができた。



出来上がった勾玉

6月24日 国立歴史民俗博物館および房総のむら見学



事前学習

事前に、歴博班と房総のむら班が施設内の概要や見学の順序等を、それぞれのホームページを用いて説明してあったので、充実した時間を過ごすことができた。歴博では土器や十二単などを、房総のむらでは復元された竪穴住居や古墳などを間近に見ることができ、驚きの連続の1日だった。



復元古墳



復元竪穴住居

7月4日 火起こし体験



道具は、まいぎり式を用いた。棒をリズムに乗って上手にまわすことがとても難しく、まわしても火種ができるまで体力の続かない子が大半であった。汗をかきながら、運よく火種ができてもろうそくに移し、炎にまでするのは至難の業であった。

以上のように1学期には子どもたちは、昔の人たちはとても苦労していた、力が無ければ生きていけない生活だった、でもとても工夫していて生活の知恵が素晴らしい、思ったより高度な技を持っている等、自分たちの生活と比較して考えを深めた。

9月21日 大仏の模型作り

東大寺の大仏は、たくさんの人々の苦しい労働によって作られたことを社会科で学んだが、どれくらい大きいのかなかなか実感がわからない。そこで新聞紙で模型を作ってみようということになった。大仏班の指示に従い、各部分に分かれて、汗をかきつつ作業すること4時間。三百枚以上の新聞紙を使って、体育館の床いっぱいの大仏が完成した。全員で上にのつてもまだまだ余るほどの大きさに感激の体験だった。この驚きを下級生にも知って欲しいということで、昼休みに見学会も行った。



指示を出す大仏班



顔の部分を作るグループ



体の部分を作るグループ

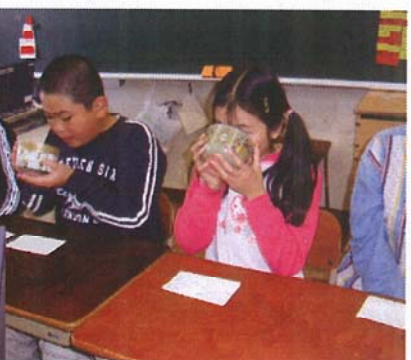
11月22日 茶の湯体験

クラスの児童の祖母に当たる方で茶の湯の大家がいらっしゃり、お願いすると教室でお茶をたてていただけることになった。作法の難しいものなので自分たちでやるのではなくお手前を間近で見せていただくこととお抹茶とお菓子のいただき方を教わることを体験した。

座り方、お菓子のもらい方、お抹茶の飲み方だけでなく、飾ってある季節の花や掛け軸のお話も伺うことができた。2時間あまりの間、よい緊張感の中で日本の文化に触れることができた。

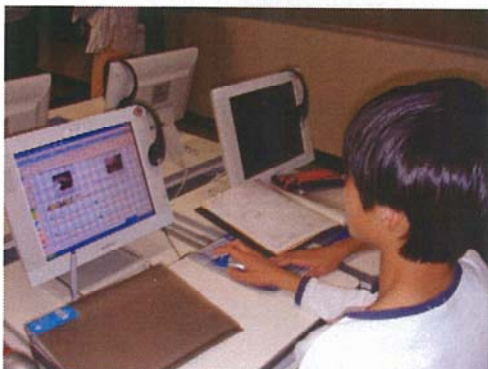


正座して真剣に



味わっていただく

菓子器に手を添えて



② ホームページを作り発信する。

これまでの『歴史探検隊』の活動をホームページにまとめ、学校ホームページの学級のページに掲載し発信することにした。

子どもたちは、「たくさんの人に見てもらえる楽しいものにしたい。そして、楽しみながら知らないことがわかるものにしたい。」という目標に向け、大変意欲的に取り組んだ。

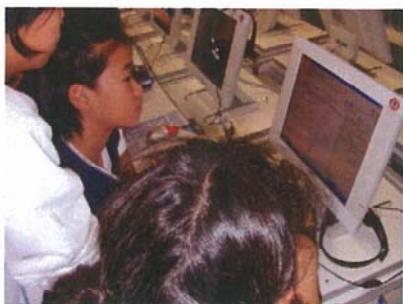
その過程で、見学したとき写した写真はそのまま使ってよいだろうか、参考になるホームページで見つけた写真や資料はどうしたら使えるだろうか、パンフレットの地図や写真は使ってよいのだろうか等の著作権に関する疑問が出てきた。そこで、著作権についての学習を取り入れ、どうしたら正しく納得のいくホームページにできるかを学ぶことが必要になった。

◎著作権について学ぶ

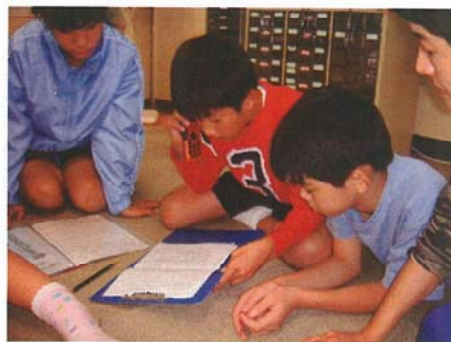
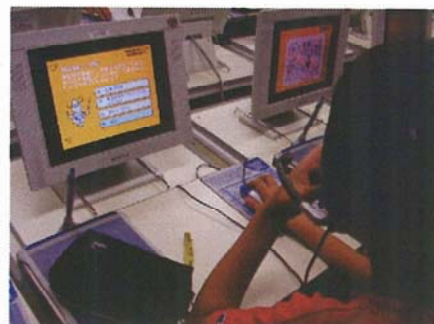
文化庁の「著作権を学ぼう」という動画コンテンツを利用して学習した。これは、キャラクターが登場してクイズ形式で学んでいくものなので、親しみやすく、楽しみながら学べた。初めは、間違いが多かったが、何度かやっているうちに原則がわかってきて正解率が高まっていた。この学習で、

- ①著作権とは、法律で決まっている権利である。
- ②学校での行事や授業で、絵や楽譜・新聞記事を使いたいときは、自由に使える。
- ③自分の勉強や楽しみのためになら、本やCDをコピーしてもよい。
- ④ホームページや発表会のようなたくさんの人に見せたり聞いてもらったりするときや、たくさんの人に配ったりするとき、勝手にやってしまっただめ。著作権を持っている人に許可を取らなければいけない。等がわかった。

◎掲載許可を取る。



メールで、見学のとき展示物を撮った写真やホームページに載っていた写真の掲載についてお願いした。



携帯電話で、文化庁著作権課に、自分で買った本やパンフレットでも、許可を取らないと使えないか等、いくつかの疑問点を教えていただいた。



許可が取れたものには○、
問い合わせ中は△使えな
かったものには×を書き込む
掲示物をつくっておいた。
こうしておく、各グルー
プの状況が一目でわかる。

最終的に許可が取れなかったのは、個人のホーム
ページに乗っていた写真で、メールの返事が来
なかったものだけであった。

問い合わせたり書類を書いたりなど時間と手間
はかかるが、努力すれば、許可されて、著作権違
反のない正しいホームページができることが実感
できた。



電話でお願いして送っていただ
いた掲載許可申請書に使用目的
など書き込み、どのように使いた
いかわかるように、資料を添えて
郵送した。

◎ホームページ完成



クイズの問題を真剣に考える

約2ヶ月かかり、ホームページが完成した。

各グループとも、体験の楽しさや歴史の面白さ
を伝えようと工夫を凝らした作品になった。



句玉クイズコーナー

問題一 句玉は、いつの時代から使われたの？	問題二 世界に1個だけの句玉ってあるの？	問題三 句玉の形の由来は？
最終問題 まが玉はもと何でつくられていた？		
正解数 何問できたかな。答えの壁面をクリック！		
0・・・まが玉初心者		
1・・・まが玉経験者		
2・・・まが玉修行中		
3・・・まが玉の達人		
全問正解・・・まが玉マスター		

ホームページ



成果と課題

修学旅行の東照宮見学も含めると、見学3施設、体験4回を実施することができた。今まで担任した六年生は、歴史学習は、興味が無いとか暗記ばかりで面白くないという子が多かったが、本学級児童は80%以上が歴史学習が好きと答えている。歴史の面白さを感じてくれたことが一番の成果である。

また、11月の初めに行われた「ふれあい祭り」では、歴史劇や火起こし体験コーナー、歴史人物プリクラコーナーを、出店した。これは、歴史の面白さを他の人たちにも知ってもらいたいという気持ちから計画されたものであり、実際たくさんの人に楽しんでもらえた。



ホームページ作成に関しては、2人で1ページを担当したので、ほぼ全員が基本的な技能を身に付けることができた。また、グループごとの個性を生かした表現の仕方や工夫があり、見る人を意識して作るという姿勢が感じられた。

しかし、インターネット上に発信するには、フォルダの名前の付け方や写真の貼り方一つ違ってもトラブルの元になってしまう。1回の経験ではそういう細かいところまで注意して作っていく技能までは身に付けることができなかったのも、担任やホームページ担当者が直してしまったところもあった。

著作権学習では、ただ取り立てて学習したのではなく、実際に自分たちがホームページを制作し発信するために学んだので、著作権を守ることや発信することの責任の重さが実感できたと思う。問い合わせた先や、掲載許可を求めた先の大人の方たちが、どなたも真剣に対応してくださったことも、よい経験であった。

「それって著作権違反じゃない?」「授業で使うんだからいいんだよ。」等という会話も聞かれるようになった。

実践成功のための秘訣

6年生は忙しいので、大きな行事のある月や対外行事の時期は避けて、ゆったりとした計画で実践することが大切である。歴史学習というと、調べ学習が多くなりがちであるが、小学生には、五感を使って楽しんで体験できるもの、友達と力を合わせて取り組むことができるものがよいと思う。

情報モラルに関しては、子どもたちが困ったり迷ったりしたときに、タイムリーに学ばせることが大事だ。文化庁のコンテンツ等のようなわかりやすくゲーム感覚で学べる資料を使うことや専門家に教えていただくことは、大変効果的であった。