

やまぶき

第12集

〈学校教育のための博物館活用の手引き〉



川 越 市 立 博 物 館

あいさつ

川 越 市 教 育 委 員 会
教育長 新 井 孝 次

平成 20 年 3 月に新学習指導要領が告示され、6 月には移行措置に関する省令及び告示が出されました。これを受けて各学校においては、その全面実施に向けて周知徹底を図るとともに、課題への体制づくりや授業確保などの条件整備等を整え、それぞれの特色ある教育課程の編成に尽力されていることと存じます。

川越市教育委員会は、新学習指導要領の趣旨を踏まえ、子どもたちの「生きる力」を育成するために、様々な事業を展開し、学校教育の充実に努めております。

川越市立博物館では、学校の教育活動への博物館活用を推進し、児童生徒の学習を支援するとともに、子どもたちの豊かな心を育てる体験教室や先生方を対象とした研修会などを開催し、学校との連携を進めております。また、開館以来、川越市立博物館の「博学連携」の中核組織として活動してきた博物館利用研究委員会では、小・中学校の先生方と博物館職員が協同して、学校教育における博物館活用の研究を進めております。

今回は、平成 19・20 年度と 2 年間の継続研究で「コンピュータによる博物館資料を活用した学習指導の在り方」をテーマとし、児童・生徒が主体的に学習に活用できると同時に、先生方の指導資料としても活用できる教材を開発してまいりました。

また、この「やまぶき」第 12 集も第 11 集同様、データをデジタル化して川越市立博物館のホームページに掲載いたします。各学校では、コンピュータ及び博物館資料を学校で活用し、教科の中で役立てていただければ幸いです。

結びに、本資料作成に尽力された博物館利用研究委員会の各委員の先生方に心よりお礼申し上げます、あいさつといたします。

博物館利用研究委員会
委員長 長ヶ原 美博

「生きる力」の理念を引き継ぎ新学習指導要領の全面実施への準備が進んでいます。今回の学習指導要領の改訂では、「確かな学力」の育成がモチーフとなっています。この「確かな学力」を育成するため、授業時数を増やし、教育内容の見直しを図りました。「確かな学力」の育成においては「習得」「活用」「探求」という学習形態が重視されています。「習得」「活用」による学力形成だけでは、子どもは受け身になってしまいます。そこで、「これはどういうこと？」という自分なりの「関心・意欲」を引き出し、探求を通して「思考力・表現力・判断力」を育て、その結果して「知識・技能」を身に付けさせることが期待されています。

博物館利用研究委員会では、平成 19・20 年度の 2 年間にわたり「コンピュータによる博物館資料を活用した学習指導の在り方」をテーマとして各教科、総合的な学習の時間における、児童・生徒の「探求」を大事にした学習指導に資する教材開発に取り組んで参りました。各委員が、博物館の展示資料や収蔵資料と川越市立博物館ホームページに掲載された収蔵資料の理解と見聞を深め、各教科の専門性を生かしつつ、学校におけるコンピュータを介した博物館資料の活用する道を探ってきました。

今後とも、本研究委員会では、新学習指導要領の主旨を理解し、学校教育に役立つ研究活動を進めて参ります。先生方には、是非今回の研究成果を現場で活用していただき、率直なご意見、ご示唆をいただければ幸いです。

終わりに、本研究を進めるにあたってご指導ご助言をいただきました川越市教育委員会の先生方並びに川越市立博物館の皆様に厚く御礼を申しあげ、あいさつといたします。

川越市立博物館における学校教育との連携



博物館利用研究委員会

目的

- 学校の教育課程に位置付けた博物館・文化財の活用の研究と実践
- 地域に根ざした博物館・文化財活用の研究

研究開発

教科、総合的な学習の時間における博物館・文化財の研究・実践

教育普及

博物館活用の手引き
「やまぶき」の発行
博物館活用指導者研修会

校外学習支援

「わたしたちの川越を
描く美術展」
作品審査

博物館利用研究委員会

委員長

副委員長

国語

社会

生活

英語

音楽

美術

図工

家庭

総合的な学習の時間

平成19・20年度の研究

コンピュータによる博物館資料を活用した学習指導の在り方

今成小学校校長 長ヶ原美博(委員長)

霞ヶ関東中学校教頭 久保 和秀(副委員長)

南古谷小学校教諭	伊藤 真(国語)	霞ヶ関東小学校教諭	伊東由美子(図工・美術)
霞ヶ関西小学校教諭	矢澤 恵子(国語)	芳野小学校教諭	中出 律子(図工・美術)
高階西中学校教諭	長谷 聖子(国語)	野田中学校教諭	廣瀬 敦志(図工・美術)
広谷小学校教諭	大野 晴代(社会)	仙波小学校教諭	今成恵美子(家庭)
福原小学校教諭	高橋 敏哉(社会)	大東中学校教諭	村田 昭子(家庭)
芳野中学校教諭	田中英太郎(社会)	川越第一小学校教諭	長井恵美子(総合的な学習の時間)
古谷小学校教諭	長野 祐子(生活)	大東東小学校教諭	諸井 恵子(総合的な学習の時間)
霞ヶ関南小学校教諭	細田佐和子(生活)	山田中学校教諭	中野恵美子(総合的な学習の時間)
城南中学校教諭	竹内 久哲(英語)	※平成19年度研究委員	
東中学校教諭	須澤美和子(英語)	霞ヶ関北小学校教諭	桧田 真理(国語)
高階南小学校教諭	山崎 健(音楽)	今成小学校教諭	久津間 明(社会)
砂中学校教諭	原田 順子(音楽)	富士見中学校教諭	相原 順子(家庭)
大東西中学校教諭	角田真由美(音楽)	霞ヶ関小学校教諭	宮崎 厚(総合的な学習の時間)
担当した職員		石井 伸明(教育普及担当主査)	井口 修一(指導主事)

研究主題

コンピュータによる博物館資料を活用した学習指導の在り方

コンピュータによる

博物館資料を得るため（発信するため）の媒介として活用する

例 博物館ホームページ

本丸御殿サイト

蔵造り資料館ホームページ

プレゼンテーションソフト

Eメール

博物館資料を活用した

博物館資料、地域の文化財等が、各教科等に位置付けられ、学習の動機付けや学習の深化を図る。



学習指導の在り方

各研究部で作成した「学習シート」等を活用した授業を考察、検証する。



学習意欲の向上

思考力・判断力の育成

児童生徒が自身の力で博物館資料を活用した学習の推進

研究の視点と手だて

国語

社会

生活

英語

音楽

家庭

図画工作
美術

総合的な学
習の時間

研究の視点 1

ー学習シートの作成ー

- 資料検索システムでの資料検索
- ↓
- 年間指導計画、教科書等による学習内容の確認
- ↓
- 博物館資料と学習内容の考察
- ↓
- 学習シートの原案作成
- ↓
- 学習シート活用例作成
- ↓
- 学習シートの完成

研究の視点 2

ー学習シートの活用ー

- 学習シートを活用した学習指導案の考察
- ↓
- 学習シートによる授業の実践
- ↓
- 授業後の考察
- ↓
- 学習シートの加除修正
- ↓
- 学習シート活用例作成
- ↓
- 学習シートの完成

国語科

博物館ホームページや博物館見学で見つけたものを説明する文章を書く

国語科のコンセプト

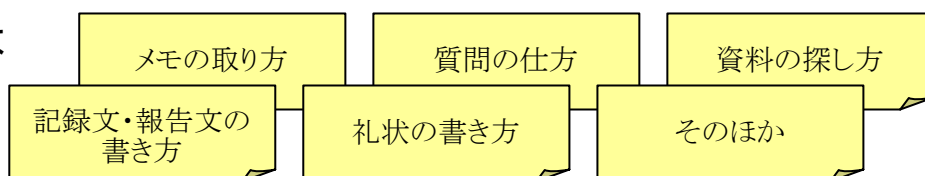
博物館の見学学習、博物館のHPを活用した調べ学習を支える言語能力の育成に資する学習資料の作成

たとえば、児童生徒が博物館の見学に出かけて……

- ①見学をしてメモを取る。質問をする。
- ②メモを生かして記録文や報告文、学習新聞を作成する。
- ③図書資料を探す、図鑑や事典などを活用する。
- ④調べた事柄について説明したり報告したりする。
- ⑤礼状や依頼状などの手紙を書く。



そのためには



たくさんの言葉の力が必要となります。

国語科では、「博物館見学を体験した児童生徒が、博物館のホームページや博物館見学で見つけた物を家の人などに説明する[説明書](パンフレット)を作る。」という設定で学習シートを作成しました。

学習シートを活用した学習展開の例

目標 博物館のホームページや博物館見学で見つけた物を家の人などに説明する文章を書く。

博物館で書いたメモやスケッチをもとに、説明書を書いて、家の人に博物館の様子を知らせましょう。

インターネットで博物館のホームページを調べると、もっと詳しい説明が出ていますよ。

清書をして説明書を仕上げましょう。

・資料検索システムの活用
・学習シートの活用

ぼくは、博物館で昔の洗濯機を調べてきました。今とは形が違って、家の人も驚くと思います。

あの洗濯機は、いつごろ使われた物なのだろう。博物館ではメモが書けなかったなあ……。

友だちにも下書きを読んでもらおう。

1 単元の目標

- ◎大切なことを明確にしながら、段落と段落の続き方に注意して書くことができる。
- (1) 博物館のHPや博物館見学で見つけたものを家の人に説明する文章を書く。
 - (2) 説明書を読み合って、文章のよいところを見つけたり、間違いなどを正したりする。
 - (3) 句読点を適切に打ち、また、段落の始めなどの必要な箇所は行を改めて書く。
 - (4) 文章全体における段落の役割を理解する。

2 単元について

3年生の児童にとって博物館見学は興味深い学習である。特にミニ展「むかしの勉強・むかしの遊び」は、昔の生活道具や学習用品が分かり易く展示されていて、見学に来た児童は、人々の生活の変化や昔の人々の願いに様々な思いを持つことだろう。本単元は、博物館見학을体験した児童が、博物館で見つけた物などを家の人に説明する「せつめい書」(パンフレット)を作ることを目標としている。本単元を通して、「書くこと」の技能の向上を目指すことは勿論であるが、保護者に、学校や博物館での学習に関心を抱かせ、休日に、児童とともに博物館等の施設に「せつめい書」を携えて出かけ、家族で豊かな体験活動を経験するきっかけとなることを願っている。

3 活用できる資料(例)

- 2000-009-0004 冷蔵庫
- 1995-028-0001 まるい洗濯機
- 1994-013-0002 足のついたテレビ

4 資料の解説

- **冷蔵庫** 氷の冷蔵庫が、はじめてつくられたのは明治41年(1908)のこと。扉(とびら)のなかに氷を入れて使った。
- **まるい洗濯機** 電気洗濯機がはじめてつくられたのは、昭和5年(1930)だが、当時は値段が高く、なかなか買えなかった。戦後、昭和24年(1949)ごろからまるいかたちをした洗濯機が発売された。
- **足のついたテレビ** 昭和28年(1953)に白黒テレビの第1号が発売された。昭和30年(1955)ごろの白黒テレビの値段(ねだん)は、17型の大きさで、だいたい20～25万円でかなり高価なものであった。

5 資料活用のポイント

「冷蔵庫」、「まるい洗濯機」、「足のついたテレビ」は、現在の冷蔵庫、洗濯機、テレビとは、形も構造も異なり、児童は、「これは何だろう?」と疑問を抱くに違いない。博物館見学の前に、児童に写真パネルを見せ、それぞれの物について、「何か」、「どんな事に使う物か。」など予想を立てさせる。そして、博物館に見学に出かけ、自分の予想を検証させる。

同様に、博物館には、昔の生活道具や学習用品が多数展示されている。自分が興味を抱いた展示品について、メモを取り、スケッチをして、取材活動を行う。

学校へ戻ったら、メモやスケッチをもとに「せつめい書」を記述する。情報が不足している箇所は、博物館のホームページにアクセスして、資料検索システムや「社会科の扉」などのページで調べ、不足の情報を補うようにする。

6 指導計画（5時間扱い） ※博物館見学を含む。		
学習活動	学習内容	学習シートの活用
●せつめい書を作ろう(1時間) 1 博物館の展示物について、説明書を作り、家の人に伝えることを知る。 2 教材文を読み、説明書の書き方を理解する。 3 博物館の展示物の写真パネルを見て、それぞれの物について、「何か。」、「どんな事に使う物か。」など予想を立てる。	○単元の学習課題の把握 ○説明書の構成 ○書き方の工夫 ○横書きの決まり、数字の決まり、コンマの書き方など ○博物館見学に向けた意欲付け	☐ 導入場面で活用 ・博物館 HP の写真を拡大し、パネルにして提示、見学に向けた意欲付けを図る。
●博物館に出かけよう(2時間) ※社会科と国語科の総合的な扱いとする。 1 ミニ展「むかしの勉強・むかしの遊び」を見学し、自分の予想を確かめる。 2 自分が興味を持った展示品について、メモを取り、スケッチをして、取材活動を行う。	○予想の検証 ○取材メモの書き方 ○書く必要のある事柄の収集	☐ 活動場面で活用 ・写真パネルと同じ展示物を探す。 ・取材メモの書き方、スケッチの仕方
●せつめい書を書こう(2時間) 1 メモやスケッチをもとに説明書を書く。 (1)説明書の下書きを書く。 (2)下書きを見直して内容を確認する。 2 不足の情報を博物館ホームページの資料検索システムや「社会科の扉」などで調べ、下書きに書き加える。 3 説明書の下書きを友達と交換し、内容や書き方について話し合い、手直しをする。 4 清書して説明書を仕上げる。	○段落相互の関係 ○段落と段落との続き方 ○情報の過不足の確認 ○インターネットへの接続 ○ネットモラル ○文章の構成や内容の吟味 ○推敲の方法 ○正しい表記、読み易い文字	☐ 活動場面で活用 ・学習シートに従い、博物館ホームページの検索手順を確認する。

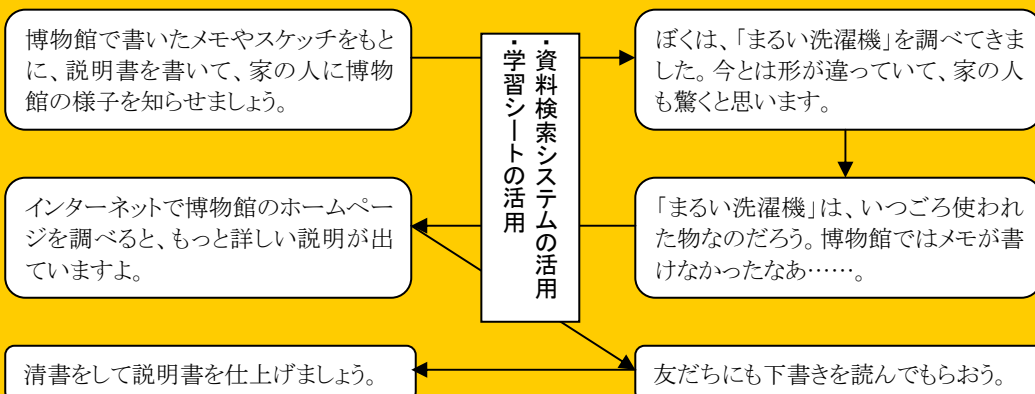


7 展開例（4・5／5時間）

目標 博物館のホームページや博物館見学で見つけたものを家の人に説明する文章を書く。

教師の働きかけ

予想される児童の反応



せつめい書を作ろう 1

ー これは何でしょう？ ー

1 せつめい書を作ろう

3年生のみなさんは、もうすぐ博物館の見学に出かけます。今、博物館で行われているミニ展「むかしの勉強・むかしの遊び」では、むかしの人々が使っていた道具や文房具が、分かりやすく展示されています。

この単位では、博物館で見つけた物を家の人に説明する「せつめい書」(パンフレット)を作ります。作ったせつめい書を持って、家の人たちを博物館に案内してあげられるといいですね。

2 これは何でしょう？

博物館には、むかしの人々が使っていた道具や文房具が展示されています。
これは、何でしょう？

A



B



C



3 よそうを書いてみましょう

	A	B	C
何でしょう？			
そのように考えた わけを書きましょう。			

博物館に出かけて、自分のよそうをたしかめてきましょう。

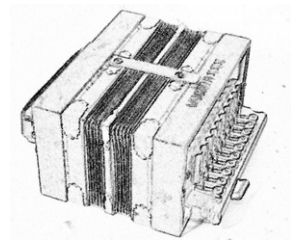
せつめい書を作ろう 2

ー 博物館に出かけよう① メモの書き方 ー

1 ミニ展「むかしの勉強・むかしの遊び」を見学しよう



これは何の道具か、学校でよそうしましたね。ミニ展「むかしの勉強・むかしの遊び」を見学して、自分のよそうをたしかめましょう。



てふうきん

2 博物館でこんなものを見つけたよ(1) メモの書き方

メモの書き方 A

メモ これは、「てふうきん」という楽器です。音楽の合そうで使うアコーディオンとにしています。けんばんはありませんが、10このボタンがついています。まん中のベルトのボタンをはずして、「じゃばら」を開いたりとじたりしながらえんそうするそうです。

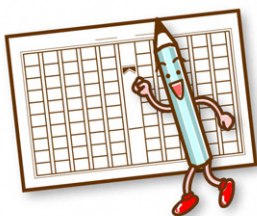
メモの書き方 B

メモ 名前「てふうきん」(楽器)

- ・ アコーディオンとにている
- ・ けんばんはない→10このボタン
- ・ まん中のベルトのボタンをはずす

↓

「じゃばら」を開いたりとじたりしながらえんそうする



★AとBのメモの書き方をくらべましょう。

どちらのメモも、博物館で見つけた「てふうきん」について、見たことや聞いたことを短くまとめて書いています。けれども、AとBのメモは書き方がちがいます。

Aのメモは、きちんとした文章で書かれています。Bのメモは、大切なことだけが「かじょう書き」で書かれています。

どちらがよいメモであるか、かんたんにくらべることはできませんが、だんだんと、Bのような「かじょう書き」のメモの書き方にもなれていくようにしましょう。

せつめい書を作ろう 3

ー 博物館に出かけよう② メモを書く、絵をかく ー

2 博物館でこんなものを見つけたよ (2) メモを書く、絵をかく

メモ

絵

メモ

絵

メモ

絵

せつめい書を作ろう 4

— 博物館に出かけよう③ 質問をする —

博物館で質問をする

博物館を見学しているとき、博物館の人にいろいろと聞いてみたいことが出てきました。質問の仕方にも「こつ」があります。上手な質問の仕方をおぼえておきましょう。

- 康平くんは、博物館で右の物を見つけました。説明には「火鉢(ひばち)」と書いてありましたが、どのようなときに、どのように使う道具が分かりませんでした。
そこで康平くんは、博物館の人に聞いてみることにしました。



質問の仕方 A

あのう、ちょっと教えてほしいんですけど。
あそこに置いてあるのは、何ですか。

質問の仕方 B

小江戸小学校の伊藤康平です。
質問をしてもいいですか。
入口のそばのガラスケースに「ひばち」というものが置いてあります。
「ひばち」は、どのようなときに使う道具ですか。それから、どのように使う道具ですか。



★国語辞典でも調べましょう。

★AとBの質問の仕方をくらべましょう。

質問をするときは、

- ① はじめに自分の名前を言いましょう。
- ② 何の道具について質問しているのか、置いてある場所や名前を正しく伝えましょう。
- ③ 質問したいことは、整理して、分かりやすく伝えましょう。

ひばち【火鉢】
灰(はい)を入れて炭火(すみび)をおき、だんぼう・湯わかしに用いる道具。「一にあたる」



せつめい書を作ろう 5

教室へもどって ― せつめい書のざいりょうを集めよう ―

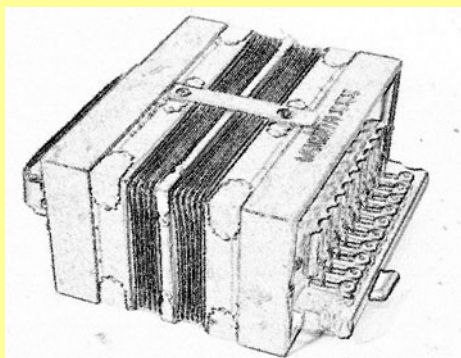
1 教室へもどって

見学を終えて教室へもどった康平くんは、むかしの楽器についてのせつめい書を書くことにしました。康平くんは、博物館で書いたメモとスケッチをもとに、どんなせつめい書にするかを考えてみました。

康平くんの書いたメモとスケッチ

メモ これは、「てふうきん」という楽器です。音楽の合そうで使うアコーディオンとにています。けんばんはありませんが、10このボタンがついています。まん中のベルトのボタンをはずして、「じゃばら」を開いたりとじたりしながらえんそうするそうです。

絵



てふうきん

2 せつめい書のざいりょうを集めよう



康平くんは、ほかの楽器についても調べてみたいと思いました。たんにんの先生が、「博物館のホームページを見てごらんなさい。」と教えてくれました。康平くんは、先生に調べ方を教えてもらいながら、学校のコンピュータで博物館のホームページを調べてみました。



- ① インターネットで川越市立博物館のホームページをさがします。
<http://museum.city.kawagoe.saitama.jp/>
- ② **ホーム > 小中学校用 > 資料検索システム**の順でクリックしていきます。
- ③ さがしたいものの名前(資料名)を、検索(けんさく)ボックスに入れて、**検索** ボタンをおします。
- ④ さがしたいものが見つかったら、**詳細** (しょうさい) ボタンをおします。写真が表示(ひょうじ)されます。

せつめい書を作ろう 6

ー 文章の組み立てを考えよう ー

せつめいするものを決めて、文章の組み立てを考えよう

いつのもの(できた年)

つかいかた

絵

今とのちがい

わかったこと

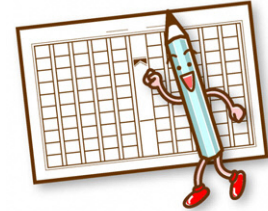
思ったことや考えたこと

★書き終わったら、どのようなじゅんじょで文章を書くかを考えて、□に①～⑤の番号を書きましょう。 → 目次になります。

せつめい書を作ろう 7

— せつめい書を書こう —

康平くんは、むかしの楽器についてのせつめい書を書きました。



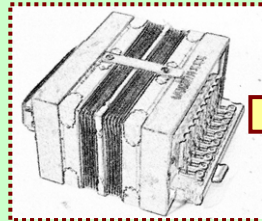
★康平くんのせつめい書のくふう

- 目次を作って、本文の前に入れています。
- 言葉でわかりにくいものは、絵を入れています。

むかしの楽器

3年1組 伊藤 康平

- 〈目次〉
- ①「てふうきん」を知っていますか。
 - ② えんそうのしかた
 - ③ 今のアコーディオンとのちがい
 - ④ 博物館にはこんな楽器もあります。
 - ⑤ 終わりに



2月4日、小江戸小学校の3年生は博物館の見学に出かけました。ミニ展「むかしの勉強・むかしの遊び」では、むかしの人たちが使っていた道具がたくさん展示してありました。その中からぼくは、むかしの楽器についてのせつめい書を書きます。

このせつめい書を読めば、みなさんも「むかしの楽器はかせ」になることができます。

①「てふうきん」を知っていますか。

「てふうきん」は、「手風琴」と書きます。音楽の合奏で使うアコーディオンとにています。けんばんはありませんが、ボタンがついています。

〈ミニちしき「てふうきんのボタン」〉

左手側にはベース音や和音をひくボタンが、右手側にはメロディーをひくボタンがついています。ボタンの数は、楽器によって変わります。

② えんそうのしかた

てふうきんのまん中についているベルトのとめ金はずして、じゃばらをのばしたりちぢめたりしながら、ボタンをおしてえんそうします。

〈ミニちしき「音を鳴らすしくみ」〉

じゃばらをのばしたりちぢめたりして空気を送り、リードというすい金ぞくの板をしん動させて音を鳴らします。ピアノカはいきを送ってリードをしん動させて音を鳴らします。

③ 今のアコーディオンとのちがい

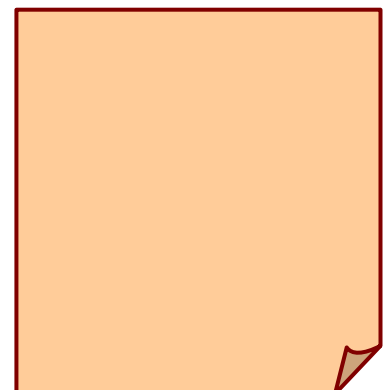
アコーディオンを日本語に直したのがてふうきんなので、アコーディオンとてふうきんは同じものです。けれども、ぼくたちが学校で使うアコーディオンには、左手のボタンはついていません。

- 読む人をひきつけるように文章をくふうしています。

- 小見出しのつけ方をくふうしています。

- 調べたことをわかりやすくつたえるために、文の書き方をくふうしています。

★ほかにはどんなくふうをしていますか。



★書いたせつめい書は、家の人に読んでもらいましょう。そして、機会（きかい）があれば、せつめい書をもって、家の人ともう一度博物館へ出かけてみましょう。

1 単元の目標

◎資料を検索し、昔の道具や資料の中から、興味のあるものを選び、調べたり、イメージを広げたりして、説明文・創作文などを書くことができる。

- (1)郷土の資料や文化財に関心を持ち、説明文や創作文などを書くために、興味を持って資料を選ぶことができる。
- (2)資料について調べ、使われた時代、時代背景、使用した人、使用目的、使用方法などについて必要な情報を収集したり、想像したりすることができる。
- (3)収集した情報やイメージを広げたことをもとに、レポート・説明文・創作文などを書くことができる。

2 単元について

郷土の歴史ある資料を博物館の検索システムなどで調べ、情報を収集したり、イメージを広げることで、自分が生まれる以前の道具や資料などについて知り、説明文や創作文などを書くことで、文化や伝統についてより深く理解することができると思う。

3 活用できる資料

民俗 住 家具調度 (115点)

- 2003-019-0097 おきもの宝馬
- 2003-019-0031 つば
- 2004-008-0015 屏風
- 1989-009-0026 踏み台
- 1992-030-0201 盆栽台
- 2001-037-0106 帯
- 1992-030-1242 雛道具

歴史 絵図・地図 (50点)

- 1994-K03-0001 アメリカ船図
- 1994-K03-0002 江戸浦賀着船アメリカ人物写
- 1993-K07-0001 神田祭礼の図
- 1993-018-0001 川越大火消失之図
- 1993-K01-0017 喜多院境内図
- 1989-K04-0001 瓦版太平御台場図
- 1989-K04-0002 瓦版太平武威勇士鑑

4 資料の解説

資料の中では点数や状態のよいものが多い分野は、民俗の中の住の家具調度、歴史の中の 絵図・地図の資料である。

また、専門的な知識がそれほどなくても、名称から使用する用途を考えることが可能なものが多い。

歴史の絵図や地図などは江戸時代のものが多いと考えられ、歴史的な事実と照らし合わせることが可能であり、歴史を身近に感じ、興味を持つことができると思われる。

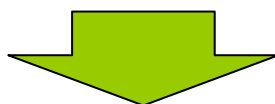
5 資料活用のポイント

中学生が博物館を訪れる時間はなかなか取りにくいですが、検索システムを利用する方法で郷土の資料に触れることができる。数多い項目から資料を選択するのは難しいが、民俗 住 家具調度と歴史 絵図・地図の資料を検索して調べてみると興味深いものが多いと思われる。

検索したものを他の人にどのように言葉で説明することができるかという「物を見るとき視点」や「形態の説明の仕方のポイント」を示すことで視点が広げられると思われる。

6 指導計画（3時間扱い）

学 習 活 動	学 習 内 容	学習シートの活用
● 歴史のある郷土資料に関心を持ち、説明文や、創作文を書くために、資料を選ぼう。 1 博物館やコンピューターで、道具や資料を見て興味のあるものを探す。 2 資料などについて具体的なイメージを広げためのヒントを得る。	○必要な資料の選択。 ○説明するためのメモを取ったり、利用できる情報などの収集。	□導入場面で活用
● 資料について調べたり想像したりしよう。 1 使われた時代、時代背景、使用した人、使用目的、使用方法などについて 必要な情報を収集する。 2 調べたことをもとに、説明文を書くか、創作文を書くか考える。	○メモの取り方 ○資料の検索 ○文章の種類の特徴の理解 ○文章の種類を選択 ○情報不足の場合の想像の広げ方	□活動場面で活用
● 収集した情報やイメージを広げたことをもとに、説明文や創作文を書こう。 1 どのような情報を選択するとよいか、発想をどのように広げるか考え文章の構想を練る。 2 相手にわかりやすく伝えられるような説明文や創作文を書く。	○事実と意見の書き分け方。【説明文】 ○伝えたい内容を生かす説得力のある文章の展開【創作文】	□活動場面で活用

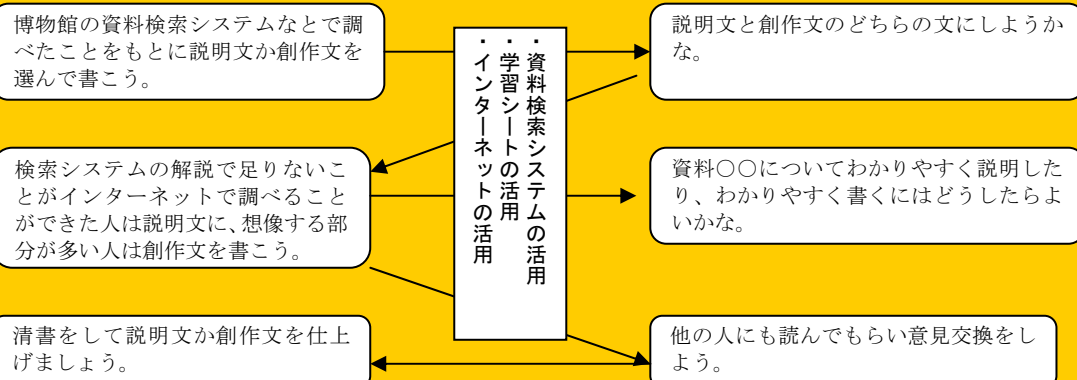


7 展開例（3 / 3 時間）

目標 博物館のホームページなどで調べたことをもとに説明文か創作文を書く。

教師のはたらきかけ

予想される生徒の反応



説明文・創作文を書こう 1

博物館ホームページの検索システムには、博物館に収蔵された歴史的資料が数多くあります。資料を検索して、興味のあるものを選び、調べることによって資料のイメージを広げて、説明文や創作文を書いてみましょう。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システムには、大中小の分類があります。それぞれの分類から自分の興味のある資料を調べることができます。

2 資料検索システムから資料を選ぼう

資料検索システム

資料名 検索
ふりがなで検索する場合は ひらがなを入力してください。

「ぼんさいだい」
「びょうぶ」
「かとうきよまさ」
「かんださいれい」

を入力して詳細をクリックしよう

3 選んだ資料を記録しよう ①

大分類	中分類	小分類	資料名称と収蔵品番号	資料写真

説明文・創作文を書こう 2

説明文や創作文を書くには、資料についての具体的なイメージを広げるためにヒントが必要になります。そこで、自分で選んだ博物館資料について、形や様子などについての記録をしましょう。

自分で選んだ資料を記録しよう ②

ーシート 1ー

資料の名称		
使用目的 簡単に		
外見の形や様子		立体 平面 （どちらかに○）
	全体	
	部分	
描かれていること	人物	
	景色	
	模様	
	もの	
	季節	
色彩や材質など		

説明文・創作文を書こう 3

調べたことをもとに、説明文か創作文を書こう。そのために必要な情報（使用時代、時代背景、使用目的や方法等）についてもう一度調べてみよう。

1 説明文か創作文に決めよう

私が書くのは 文です。

2 必要な情報を収集しよう

ーシート 2ー

いつ 【時代背景】	何時代		A
	それはどんな時代か		B
どこで 【場所】	国・県・市の名前を考えよう		C
どんな人が 【人物像】	性別	どのような立場か	D
	年齢	年頃	E
	人物像	選んだ資料を 使う人・作らせた人・活躍した人	F
	性格・人柄	明るい・暗い 活発・ひかえめ・おとなしい 武芸に優れた・武芸よりも美術品を愛するなど 庶民的な 社会的な地位 職業 その他	G
何 【選んだ資料】	資料の名称		H
なぜ 【資料の使われる理由など】	I		
どのように 【使用目的や用途】	J		

説明文・創作文を書こう 4

今までの学習から、学習シートにまとめたことを利用して、わかりやすい説明文か創作文を書きます。そのためには、収集した情報やイメージをもとに発想をどのように広げていくか構想を考えましょう。

ここに1枚の写真があります。

外見や様子は次のようなものです。(シート 1を参考に)

(シート 2を参考に)

A

時代のことです。

その時代はこんな時代でした。

B

その時代に という人物がいました。

この人はこんな人物でした。

D・E・G

この という人が

C

 (場所) で

ためにこれを作らせたのです。
(これを使った・これで〇〇したのです)

さらにこの使用目的をくわしく説明すると

I・J

ということです。(というものだったと思います。)

資料『資料検索システム』 大分類 () 中分類 () 小分類 ()

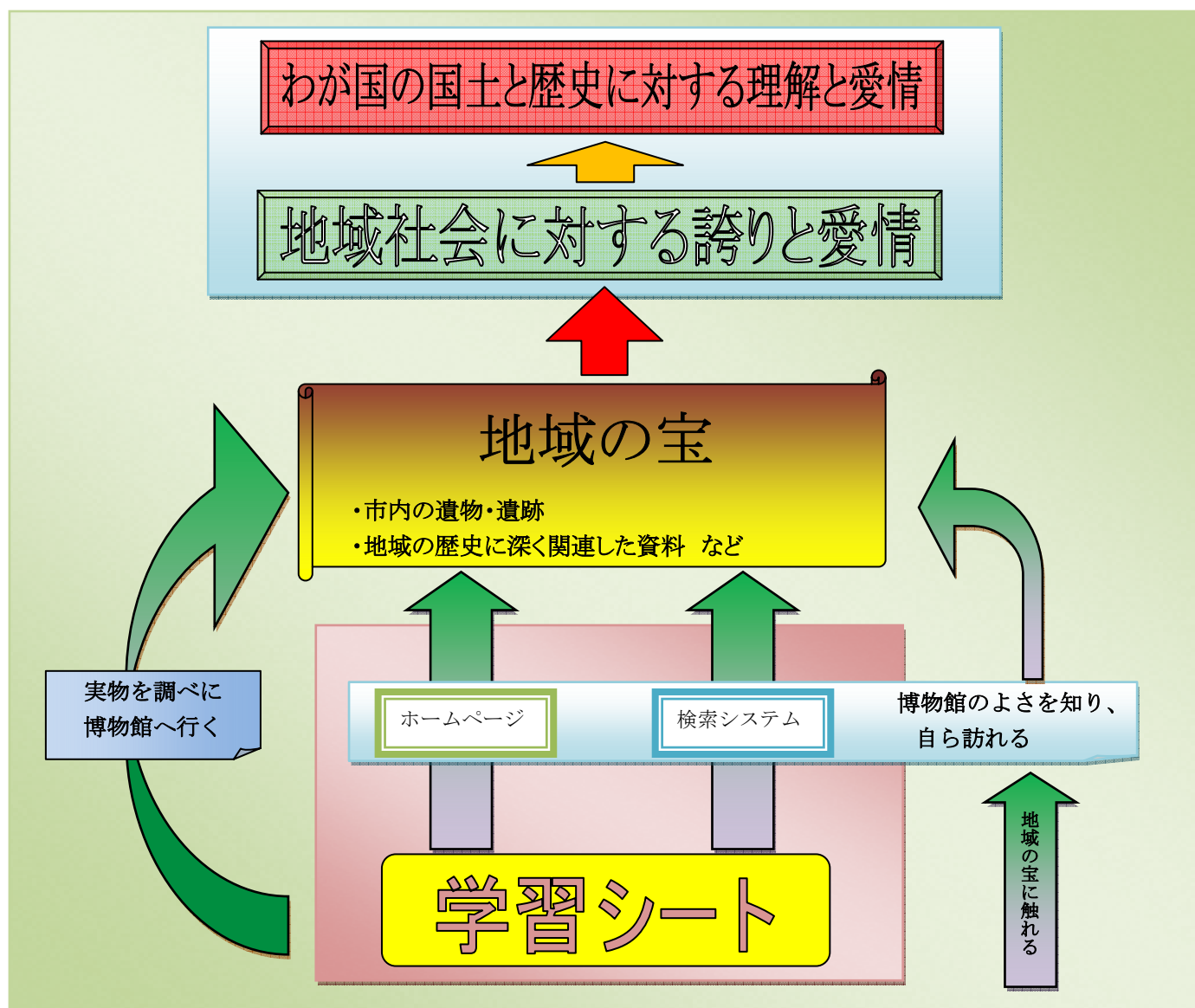
資料名称 () 収蔵品番号 ()

地域の宝（郷土の資料）に触れる
“博物館ホームページ・資料検索システムの活用を通して”

川越市立博物館のホームページ及び資料検索システムには、地域の遺跡から出土した様々な遺物、地域の歴史に深く関連した資料、わが国の伝統や文化に直接関わる資料が多数登録されている。これは、まさに“地域の宝”（郷土の資料）とでもいふべきものである。

博物館ホームページを閲覧した児童・生徒は、教科書に掲載されているような代表的な資料が自分たちの地域からも多く出土していることを知ったり、資料検索システムに掲載されている膨大な資料に触れたりする活動を契機として、博物館に対する関心が喚起されると考える。また、これらの活動を、小学校6年生の博物館見学の事前学習などで活用することで、児童の社会科に対する関心意欲を引き出すこともできると考える。さらに、これをきっかけとして、博物館のよさを認識し、自ら博物館を訪れるような児童になってくれることも期待できる。

これらの取組は、児童・生徒にとって自分たちの身近にあるにもかかわらず、知ることのなかった“地域の宝”（郷土の資料）に触れさせることができる。しかも、これらと意図的に触れ合わせるにより、歴史を身近に感じ「地域社会に対する誇りと愛情を育てる」ことができると考える。また、「わが国の国土と歴史に対する理解と愛情」に結びついていくものであると考える。



1 小単元の目標

○わが国における狩猟・採集や農耕の生活、古墳、国の形成に関する考え方に興味を持つようにし、狩猟・採集や農耕が始まったところの人々の生活や社会の様子、各地に豪族が出現し、やがて大和朝廷により国土が統一されていった様子を理解できるようにするとともに、現代に続く水田稲作農耕の基礎を築いた先人の働きを思う心情を育てる。

- (1) 当時の人々のくらしの様子について話し合わせ、歴史への興味関心を高める。
- (2) 狩猟・採集や農耕の生活について調べ、その時代の人々の生活や社会の様子が分かるようにする。
- (3) 吉野ヶ里遺跡について調べ、村同士の争いや、豪族や王が登場した背景について話し合わせる。
- (4) どんな人物がどんな目的で古墳を作らせたのかを、当時の社会の変化との関連でとらえさせる。
- (5) 大和朝廷の勢力の広がりや、分布図や古墳から出土した刀の写真、年表などの資料から読み取らせる。

2 小単元について

本小単元は、児童たちが初めて歴史学習に取り組む単元である。児童たちにとって初めての歴史学習であり、歴史の授業を楽しむにしている反面、不安な気持ちを持つ子も多い。これから中学・高校と続いていく歴史の授業の入り口でつまずかぬよう導入には最大限の配慮する必要がある。また、観察や調査・見学、体験などの具体的な活動を取り入れやすい小単元であり、博物館見学を学年全員が行うときの学習内容としても活用しやすい。コンピュータを活用した情報収集、博物館の活用、遺跡の観察などの社会科に欠かせない活動をしっかりと取り入れることが出来る小単元である。

3 活用できる資料

- 石器
- 土器
- 丸木舟
- はにわ

4 資料の解説

○石器

大きく分けると、打製石器・磨製石器とあり、一般に文明が発達するにつれ打製→磨製と進む。当時の生活を知る貴重な資料である。

○土器

土を練り固めて器の形にし、加熱することで仕上げたものをさす。土器は、時期によって、用途や成形技法、形状が変化するため、時間を計る物差しとして考古学上の編年の指標や研究の対象とされる。

○丸木舟

丸太を一本、そのままくり抜いて造った船。木造船の原形といえる。川越市内からも出土している。

○埴輪

日本の古墳時代に特有の素焼の焼き物。古墳上に並べ立てられた。日本各地の古墳に分布している。はにわからは、古墳時代当時の衣服・髪型・武具・農具・建築様式などの復元が可能であり、貴重な資料でもある。

5 資料活用のポイント

博物館には、常設展示として、石器・土器・丸木舟・はにわが展示しており、眼前で遺物を確認することが出来、児童たちにとって、その形・色・大きさ・風合いを実感することが出来る資料である。

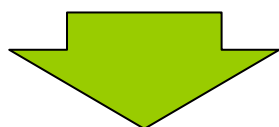
また、博物館ホームページに写真入りで解説がされており、実際に博物館に赴かなくても、資料を学習活動に活用することが出来る。

これらの資料を、実際に目にしたり、パソコン上から検索し、調べたりすることによって、歴史文物に触れ、歴史自体を身近に感じる事が出来、児童の学習への関心・意欲の喚起が図られると考えられる。

6 指導計画 8時間扱い

題材名及びねらい	学習活動・学習内容	学習シートの活用
1 狩りや漁をしていた時代の人々の生活を考えよう①。 (1時間) 川越で出土した、遺物に触れ、歴史の授業に積極的に取り組むことが出来る。	○縄文時代と聞いて知っていること、思いつくことなどを挙げてみる。 ○狩りや、漁などをしながら生活していたことを知る。 ○丸木舟の作り方・使い方を考え、縄文人の知恵に触れる。	□活動場面で活用 ・博物館ホームページから資料を探し、書き込む。 シート①
2 狩りや漁をしていた時代の人々の生活を考えよう②。 (1時間) 縄文人の衣・食・住・まつりについて調べ、当時の生活の様子を考えることが出来る。	○縄文人が食べていたものを想像してみる。 ○資料を見、縄文人の衣・食・住・まつりについて調べ、どんな生活をしていたかを考える。	□活動場面で活用 ・博物館ホームページから資料を探し、書き込む。 (歴史授業に対する意欲を喚起する) シート②
1 米作りのむらをみてみよう (1時間) 季節の変化にともなう生活の変化にも着目させながら、復元図の内容をじっくりと読み取らせる。	○米作りが始まったころのむらの様子を描いた復元図を読み取る。 ○米作りの様子や人々のくらしの様子などについて、分かったことや考えたこと、調べてみたいことをまとめる。 ○縄文時代の衣・食・住との違いを考える。	□活動場面で活用 ・学習シート②と本時の学習を比べ、生活様式の違いを発見する。(移動→定住) (学習シートの応用を図る)
2 学習問題をつくろう (1時間) 歴史学習を問題解決的に進めていくための手順を身に付ける。	○前時までに調べたことを基にして、学習問題を作る。	□活動場面で活用 ・学習シート①②を使い、学習課題設定の資料とする。(学習シートの振り返り。)
3 むらからくにへ (0.5時間)	○米作りのむらのその後の変化や、王と呼ばれる人物の出現に気づく。 ○むらからくにへの変化について、分かったことや考えたことを話し合う。	
4 大陸文化が伝わる (0.5時間)	○「吉野ヶ里と大陸との関係」の資料などをもとに、大陸からの文化的影響について話し合う。 ○わかったことをノートにまとめる。	
5 古墳って何だろう。 (1時間) どんな人物が、どんな目的で古墳をつくったのかを、当時の社会の変化との関連でとらえさせる	○はにわを見て、はにわの種類や、はにわが作られた目的を考える。 ○古墳の大きさに注目し、絵画資料等から、古墳についての理解を深める。	□導入場面で活用 ・博物館ホームページから資料を探し、書き込む。 (古墳・はにわに興味を持ち、理解を深める) シート③

題材名及びねらい	学習活動・学習内容	学習シートの活用
6 国ができあがってくる。 (1時間)	○大仙古墳の写真や前方後円墳の分布図、神話などを調べ、大和朝廷により国土が統一されていった様子をとらえる。	
7 今まで学習してきた時代を年表であらわしてみよう。 (1時間) 「年表の見方」の内容をよく読み、作成することができる。	○既習内容を年表に整理して、年表の使い方、あらわし方の基礎を身に付ける。日本の歴史の大きな時代区分をつかむ。	



展開例(1 / 8時間) 学習シート 狩りや漁をしていた時代の人々の生活を考えよう 1

目標 ・川越で出土した、遺物に触れ、歴史の授業に積極的に取り組むことができる。

縄文時代と聞いて、知っていることはあるかな？
知っていることを発表しよう。

自分の知識

「土器」 「火起こし」
「狩り」 「漁労」

博物館のHPを調べ、丸木舟について考え、縄文人の知恵に触れよう。

博物館HPの活用
学習シートの活用

「舟の大きさは」
「なぜ丸木舟というのか？」
「どのように作ったのか？」
「何に使ったのか？」

縄文人の暮らしについて考えよう。

「縄文人の技術ってすごい」
「豊かな生活をおくっていたんだな」
「漁をして生活をしていたんだ」
「川越にも縄文人が住んでいたんだ」

展開例(2 / 8 時間) 学習シート 狩りや漁をしていた時代の人々の生活を考えよう2

目標 ・縄文人の衣・食・住・まつりを調べ、考えることができる。

縄文人が着ていたものを想像してみよう。

縄文人が食べていたものを想像してみよう。

縄文人が住んでいた家を想像してみよう。

縄文人のまつりを想像してみよう。

自身の知識や想像

「裸」「服」「草」「木」

「魚」「肉(牛・鹿等)」
「木の実」

「木の家」「草の家」
「洞窟」「野宿」

「火の回りで踊る」等

博物館のHPや、インターネットを使い、縄文人の衣・食・住・祭りを調べよう

**博物館HPの活用
学習シートの活用**

縄文人の衣食住について理解する。

縄文人の衣・食・住・祭りについて考えよう。

- ・服とはいえない服装だ。
- ・色々なものを食べていたんだなあ。
- ・食料を手に入れるのは大変そうだ。
- ・自分で家を建てるのは大変そうだ。
- ・まつりは今とあまり変わらない。(歌・踊り)

展開例(6 / 8 時間) 学習シート はにわについて調べよう

目標 ・どんな人物が、どんな目的で古墳をつくらせたのかを、当時の社会の変化との関連でとらえる。

はにわを見て、感想を発表する。

「自分でも作れそう」
「材料は何か？」
「何のために作ったのかな？」

博物館のHPではにわを調べ、資料にふれよう。
はにわの目的等、想像しよう。

**博物館HPの活用
学習シートの活用**

- ・当時の服装がわかる。
- ・当時の髪型がわかる。
- ・作らせることの出来た権力者が想像できる。

古墳の大きさに注目し、展示資料等から、古墳についての理解を進める。

王の権力の巨大化
貧富の差の拡大

社会構造の変化

狩りや漁をしていた時代の人々の生活を考えよう 1

縄文時代は、弥生時代が始まる紀元前4～5世紀ごろまでの約1万年間続きました。人々は、海や川の近くの小高いところに、たて穴住居を作って住み、季節に合わせてかりや漁、木の実や野草の採集などでくらしていました。

ここでは、川越市で出土した「丸木舟」を調べ、当時の生活を想像してみよう。

1 川越市立博物館ホームページ（小・中学校用）を開こう

2 展示室案内 → 原始・古代展示室を開こう



舟の大きさはどのくらいでしょうか？

なぜ丸木舟というのでしょうか。

どのように作ったのでしょうか？

丸木舟は、何に使ったのでしょうか？

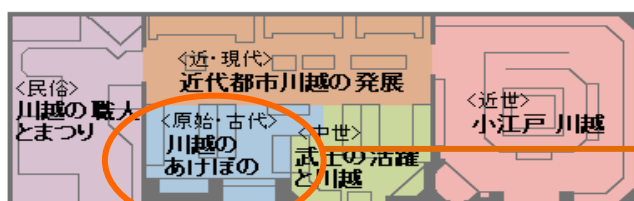
3 博物館で丸木舟の大きさや使い方を調べよう。

狩りや漁をしていた時代の人々の生活を考えよう2

狩りや漁をしていた時代の人々は、どんな生活をしていたのだろうか？その当時の人々が使っていた道具や当時の様子を表す絵などを見ながら、昔の人々の暮らしについて調べよう。

1 川越市立博物館ホームページ（小・中学校用）を開こう

2 展示室案内 → 原始・古代展示室を開こう



3 当時の人々の衣・食・住・まつり等について調べよう。

どんな衣服やアクセサリーを身に付けていたのでしょうか？

どんな食べ物を食べていたのでしょうか？

どんな家に住んでいたのでしょうか？

どんな願いをこめておまつりをしていたのでしょうか？

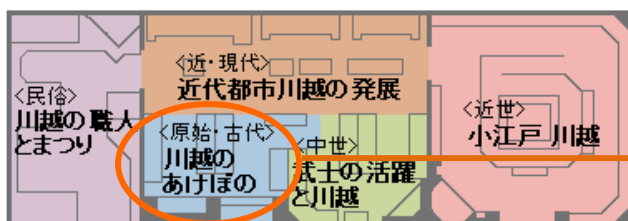
4 博物館で、当時の人々が使っていた道具について調べよう。

はにわについて調べよう

古墳に^{ほうむ}葬られた豪族の力を表すものの一つに、はにわがあります。川越の古墳から出土したはにわについて調べて、それを作らせることのできた豪族の力を想像しよう。

1 川越市立博物館ホームページ（小・中学校用）を開こう

2 展示室案内 → 原始・古代展示室を開き、はにわを調べよう



どんな種類のはにわがありますか？

気に入ったはにわをスケッチしましょう。

はにわが作られた目的を考えよう。

3 博物館でいろいろなはにわを調べ、大きさや古墳について考えよう。

1 小単元の目標

- ペリー来航が江戸幕府に与えた影響に関心を持つとともに、その時川越藩が江戸湾警備を行っていた事実から、郷土の歴史に対する興味・関心を高める。 (関心・意欲・態度)
- ペリー来航から開国によって日本が資本主義社会に組み込まれていったことを考察している。 (思考・判断)
- 条約の内容や開国による国内経済への影響を、資料を使って進んでまとめようとしている。 (技能・表現)
- 開国のあらましや条約の不平等な点を理解し、その知識を身につけている。 (知識・理解)

2 小単位について

外国船の来航によって、江戸湾の警備を行うようになったが、わが郷土の川越藩がこの役割をまかされていた。この江戸湾警備の様子からペリーの来航によって、江戸幕府も開国せざるをえなくなったことを考えさせる。また欧米諸国のアジア進出を背景にしたわが国の開国に至った状況や歴史的意義を理解する。さらに、不平等条約の内容を把握し、その後の社会の混乱に与えた影響などを考察する。

3 活用できる資料

- 瓦版泰平御台場画図
(かわらばんたいへいおだいばがず)
- 海陸御固太平鑑
(かいりくおかためたいへいかがみ)

4 資料の解説

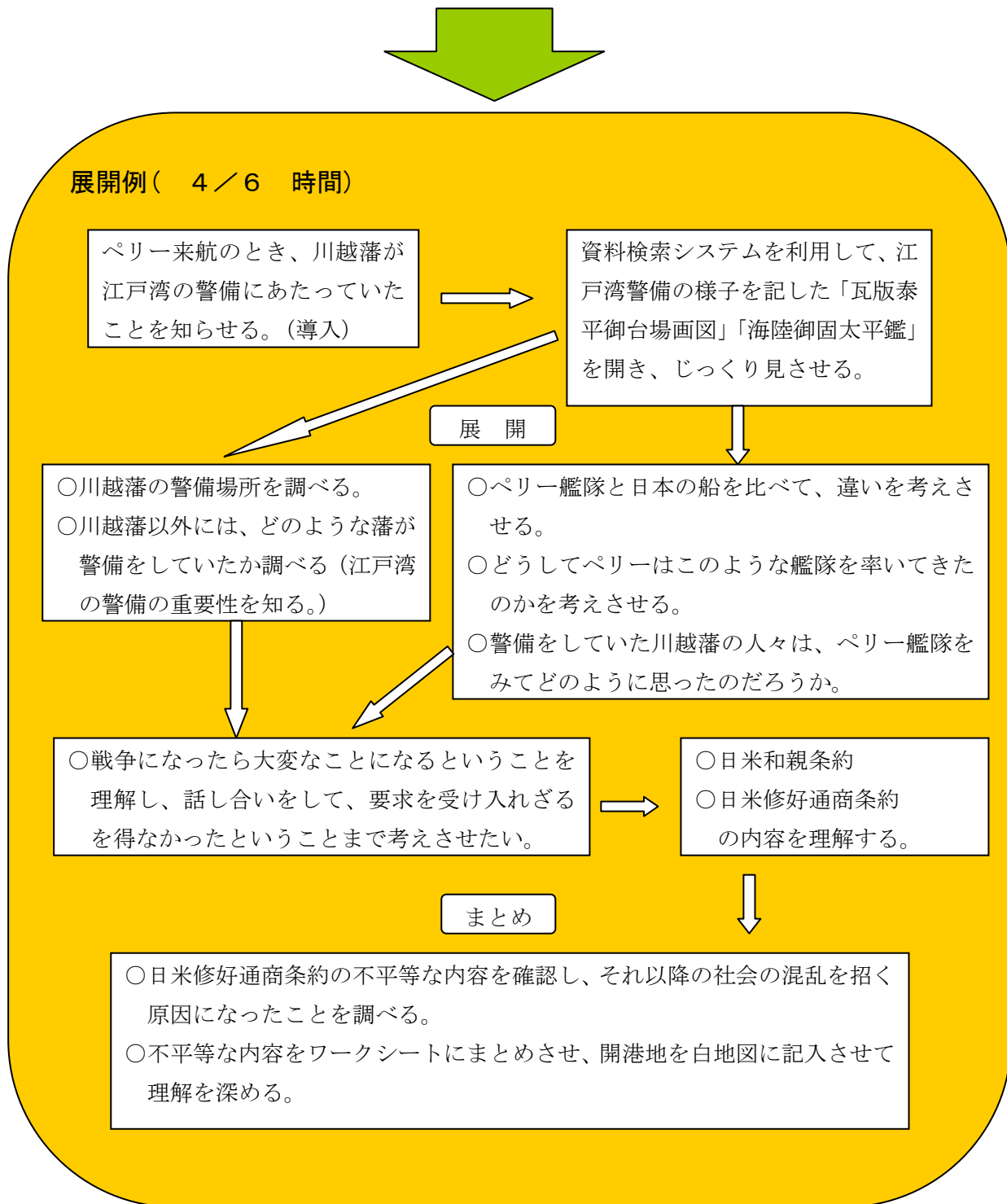
- お固めの瓦版とは、江戸時代後期の沿岸防備体制を扱った瓦版のことである。19世紀になると日本近海に黒船が次々と来航するようになり、幕府は黒船に備えて沿岸の警備を固めるように命じた。
- 9代目典則(幼名の松平誠丸を名のことが多かった)の時、ペリーが来航し、その時の江戸湾の警備の様子が資料の「瓦版泰平御台場画図」「海陸御固太平鑑」である。

5 資料活用のポイント

- 川越藩は分領として相模国を持っていたため、外国船来航に対して沿岸の警備を幕府から命ぜられる。9代目の典則(つねのり)の時、ペリーが浦賀に来航した。誠丸を名乗っていた川越藩主典則はどこを警備していたかを調べ興味・関心を持たせる。
- 川越藩以外には、どのような藩がどのように警備していたかを調べ、江戸湾の警備を重要視していたことに気づかせる。
- ペリー艦隊と日本の船の違いに気づかせ、戦争になると大変なことになる要求を受け入れたのではないかと考えることを考えさせる。

6 指導計画（6時間扱い）

- (1) 近代革命の時代 ヨーロッパの繁栄 アメリカの独立 フランス革命
- (2) 産業革命と欧米諸国 産業革命 資本主義の社会 19世紀の欧米諸国
- (3) ヨーロッパのアジア侵略 イギリスのアジア貿易 アヘン戦争 インドの植民地化
- (4) 開国と不平等条約 ① ペリーの来航 不平等な通商条約 (4／6時間)
 ② 開国の影響 尊王攘夷運動の高まり
- (5) 江戸幕府の滅亡 倒幕への動き 大政奉還と王政復古



ペリーが来航したころの沿岸警備を調べよう

ペリーが来航したころの沿岸警備の様子を当時のかわらばんや絵などから考えてみましょう。また、川越藩も沿岸警備に大きな役割を果たしていたのですが、どんなことをしていたのか調べましょう。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システム

資料名
ふりかきで検索する場合は ひらがなを入力してください。

2 「おだいば」 「たいへいかがみ」 を入力しよう

2 詳細をクリックして調べよう

3 沿岸警備の様子を調べよう

○川越藩主松平典則（つねのり）は、幼名を松平誠丸と名乗っていました。松平誠丸を探し、川越藩が警備していた場所を探してみましょう。

○川越藩以外にもどのような藩が沿岸警備をしていましたか。

○日本の沿岸警備の船とペリーの艦隊の船を比べて、どのような違いに気づきますか。

○ペリーは、なぜこのような艦隊を率いてきたのでしょうか。

○沿岸警備をしている川越藩の人々はペリー艦隊を見てどう思ったのでしょうか。

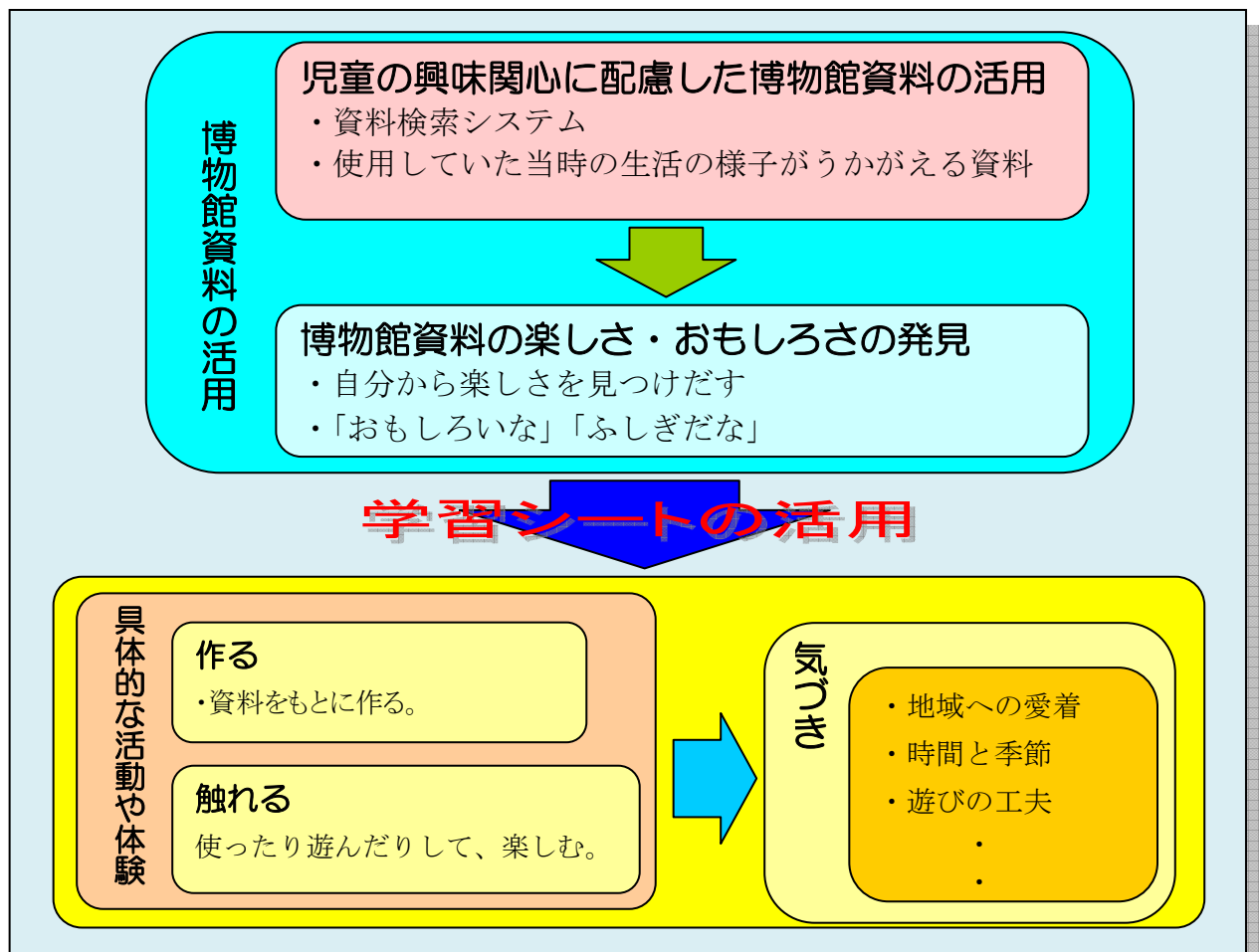
生活科

博物館資料から具体的な活動や体験、気づきへ

博物館の資料検索システムの資料には、遊び用具や生活用具など、地域や生活に根ざした資料が数多くある。これらの博物館資料は、生活科の目標である「見る」「触れる」「作る」「遊ぶ」などの具体的な体験や活動を展開できる有効な資料と考えた。

児童が、具体的な活動や体験を生き生きと楽しみながら進めていくためには、興味深い動機付けを行ったり、関心・意欲の継続を図ったりする必要がある。そうすることで、一人一人が様々なことに主体的に目を向けて思考し、「おもしろいな」「ふしぎだな」と気づき、感じたことや考えたことを表現して自覚していくと思われる。

本学習シートを活用することにより、児童の主体的な学習活動を促し、自分から具体的な体験や活動の楽しさを見つけ出す力を育てていく一助としたい。そして、一人一人が自分なりの工夫や発見を行えるように図っていきたい。



学習シートのねらい

- ①資料検索システムの見る視点を絞り、資料のおもしろさや楽しさに気づかせる。
- ②興味・関心を高める。
- ③作る・触れる・交流するなどの具体的な活動につなげる。

学習指導上の留意点

- ①資料を見せる際に、配慮の必要な資料をあらかじめ調べておく。
- ②配慮が必要な資料は、補足をする。
- ③資料の提示の仕方は、児童の実態に合ったものとする。

☆小単元名「むかしのおもちゃであそぼう」（2 / 4 時間）

「すごろく」という伝承遊びを通して、昔の人の生活の様子に気づき、遊びのおもしろさを実感させる計画で活用〔第 1 学年〕

内容（5）季節や地域の行事にかかわる活動

内容（6）身近にあるものを工夫してつくり、みんなで遊びを楽しむ

- ①「たのしいすごろくをかんがえて、ともだちとあそぼう」という活動を提示し、博物館の資料検索システムで選んで印刷しておいた資料を見せる。
 - ・グループごとに数枚ずつ渡し、交換しながら近くでよく見えるようにした。
- ②「すごろく」の気に入ったところ（絵や文字等）をシートに書きうつす。
 - ・児童のシートには、主に動物やトランプの絵、「上がり」の文字などが描かれていた。
- ③「つくりたいすごろく」を考えてかく。
 - ・「どうぶつすごろく」、「トランプすごろく」など資料を参考にかいていた。
 - ・「ふり出し」と「上がり」の文字を入れてつくる。
- ④作ったすごろくであそび、気づいたことを発表する。



◇実践後の考察

- 児童は、思ったより検索システムの資料に興味を示し、最後まで楽しそうに活動に取り組んでいた。
- 昔（明治・大正時代）から「すごろく」があることに驚き、昔のおもちゃの面白さを発見できた。
- 「すごろく」の内容によっては、児童にとって難しいものもあるので、前もって資料を精選しておく必要がある。
- パソコンを使用して一斉に児童に資料を見せる等、他の効果的な資料提示の仕方を考えて行いたい。（SKY MENU、プロジェクターの利用）

☆小単元名「むかしのおもちゃであそぼう」(2/4時間)

「かるた」という伝承遊びを通して、昔の人の生活の様子に気づき、遊びのおもしろさを実感させる計画で活用〔第1学年〕

内容(5) 季節や地域の行事にかかわる活動

内容(6) 身近にあるものを工夫してつくり、みんなで遊びを楽しむ

- ①「たのしいかるたをかんがえて、ともだちとあそぼう。」という活動を提示し、博物館の資料検索システムで選んで印刷しておいた資料を見せる。
 - ・ 博物館資料検索システムを SKY MENU(スカイメニュー)を利用して見せる。
 - ・ 児童が検索してもよい。 ※配慮の必要な資料については説明を加える。
- ②「かるた」を見つけて、シートにかく。
 - ・ どんなかかるたがあるのか、学習シートに書き、発表する。
 - ・ 「つくりたいかるた」を考えて書く。
 - ・ とりふだとよみふだを考えて、書く。(絵合を描いてもよい)
- ③画用紙に書く。
- ④友だちと作ったかるたで遊び、気づいたことを発表する。

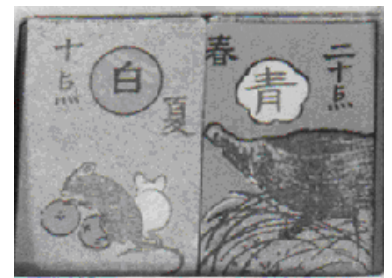
○児童に紹介できる資料

日本の昔ばなしかるた

いぬぼうかるた

芸能人絵合(えあわせ)

十二支合(あわせ)



※ 絵合(えあわせ)とは、数枚で一組になった札を集めていく遊びである。

※ 家族合や戦争を題材にしたものなどは、紹介の仕方に配慮が必要である。



◇実践後の考察

- 資料検索システムの資料を丁寧に見て、細かい絵などにも興味を示していた。
- 「かるた」には、様々な種類があることを知り、昔のおもちゃの題材の豊かさに気づくことができた。
- 絵合(えあわせ)という遊び方のかるたもあることを知り、興味を持つことができた。
- 昔話などの身近な題材をかるたに表した児童が多く、自分なりのかるたを作ることができた。
- 「かるた」の内容によっては、児童にとって難しいものや現代の価値観に合わないものなど紹介する際に配慮を要する資料もある。事前に資料を精選しておき、取り上げないか、または、補足的に説明を付け加える必要がある。

むかしのおもちゃであそぼう「かるた」

「かるた」は、むかしからあるあそびです。はくぶつかんしりょうけんさくシステムで、どんな「かるた」があるかしらべてみましょう。

1 しりょうけんさくシステムをひらこう

ごらく 娯楽	きょうぎようぐ 競技用具(9件)	どらく・ゆうぎぐ・がんぐ 娯楽・遊戯具・玩具(277件)	しんぎょうぐ 衣裳・曲種類(4件)
	しゆみ 趣味(127件)		

前のページへ 2 3 4 5 6 7 8 9 10 次のページへ

2をクリックしてみよう。

2 詳細(しょうさい)をクリックしてしらべよう

詳細(しょうさい)をうえからクリックしてみよう。
はくぶつかんにあるむかしの「かるた」を見ることができます。

3 たのしい「かるた」をかんがえて、ともだちとあそぼう

どんな「かるた」がつくりたいか、かんがえよう(ものがたり、じぶんの好きなもの・・・)

の かるた
えあわせ

※かるた
とりふだ(え)

よみふだ(ぶん)

※えあわせ

むかしのおもちゃであそぼう「すごろく」

「すごろく」は、おしょうがつのあそびです。はくぶつかんしりょうけんさくシステムで、どんな「すごろく」があるかしらべてみましょう。

1 しりょうけんさくシステムをひらこう

[ごらく 娯楽](#)
[きうぎようぐ 競技用具\(9件\)](#)
[ごらく・ゆうぎぐ・がんぐ 娯楽・運動具・玩具\(277件\)](#)
[いしや・まどふろい 衣袋・巾着\(4件\)](#)



前のページへ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 次のページへ

5・6をクリックしてみよう。

2 詳細(しょうさい)をクリックしてしらべよう

詳細(しょうさい)をうえからクリックしてみよう。

はくぶつかんにあるむかしの「すごろく」を見ることができます。

◇しらべた「すごろく」のなかで、きにいったところ(えやもじ)をかいてみよう。

3 たのしい「すごろく」をかंगाえて、ともだちとあそぼう。

◇どんな「すごろく」であそびたいか、くふうしてかいてみよう

(

) すごろく

むかしのおもちゃであそぼう「めんこ」

「めんこ」は、むかしからあるおもちゃです。はくぶつかんしりょうけんさくシステムで、どんな「めんこ」があるかしらべてみましょう。

1 しりょうけんさくシステムをひらこう



前のページへ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 次のページへ

8をクリックしてみよう。

2 詳細(しょうさい)をクリックしてしらべよう

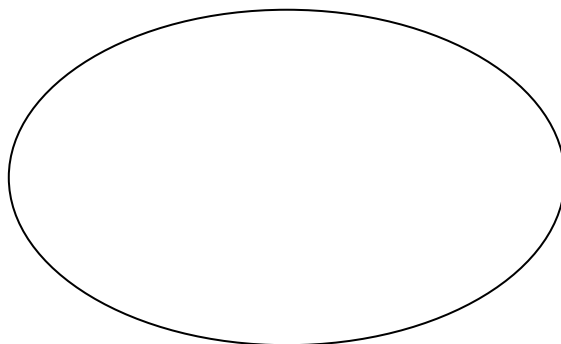
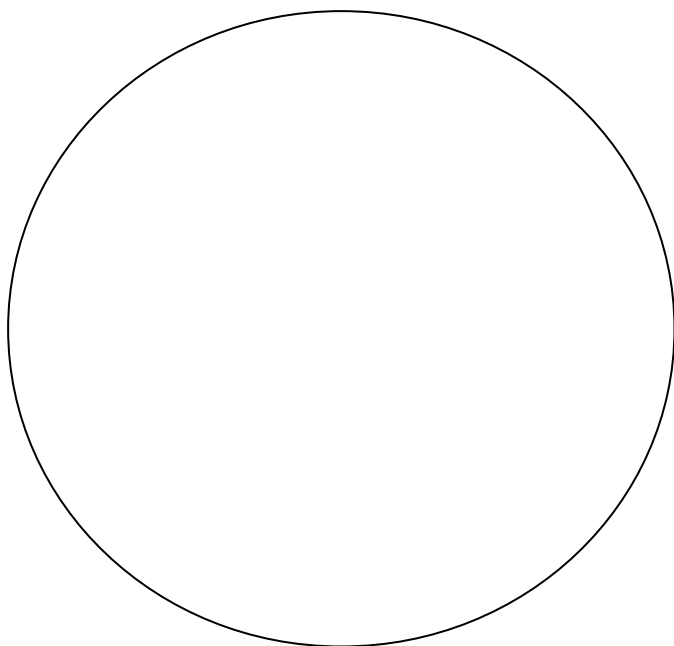
詳細(しょうさい)をうえからクリックしてみよう。

はくぶつかんにあるむかしの「めんこ」を見ることができます。

◇しらべた「めんこ」のえをかいてみよう。

3 たのしい「めんこ」をかんがえよう。

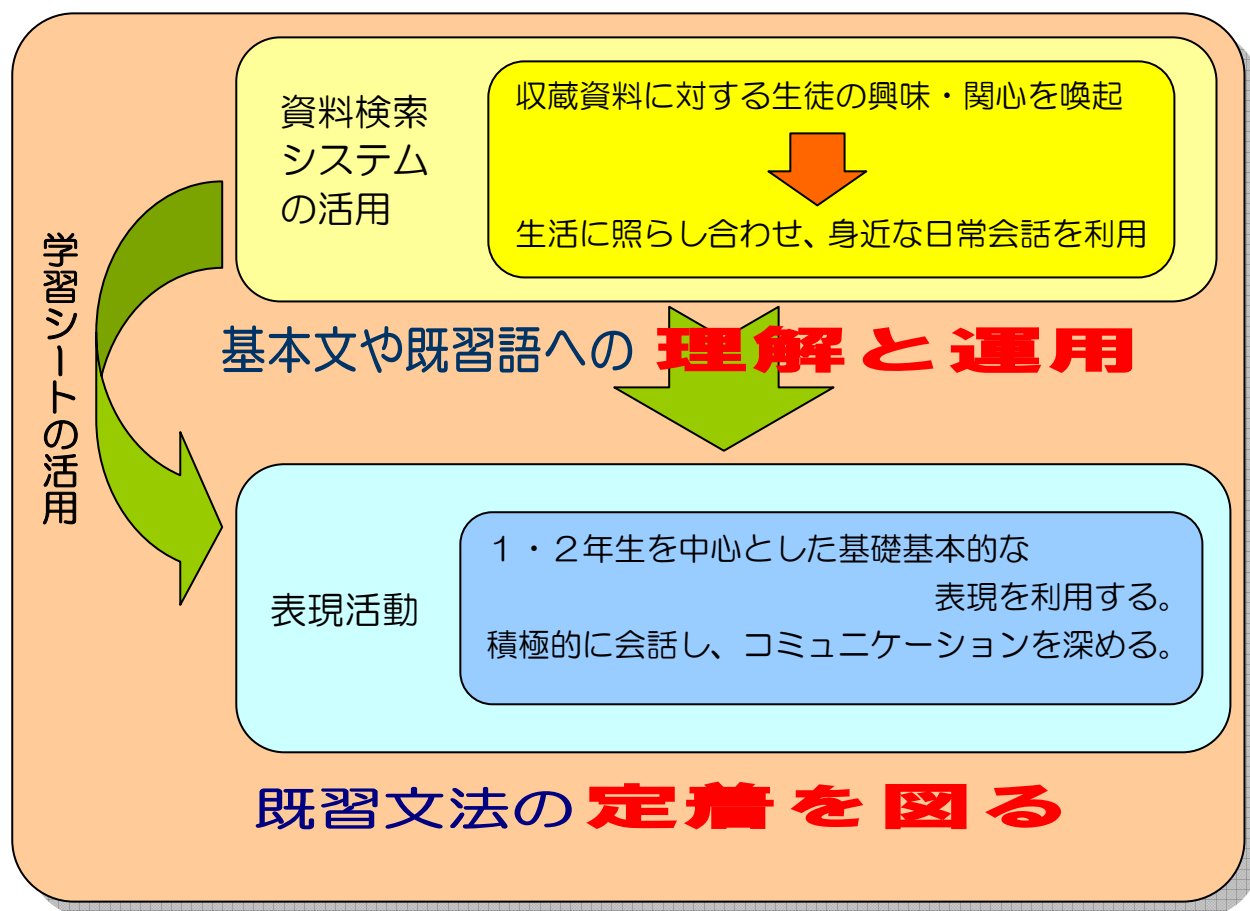
◇こんな「めんこ」であそびたいな！すきなえをかいてみよう。



英 語 科

資料検索システムの活用から ～基本の語彙を用いて～

博物館ホームページにある資料検索システムを活用することにより、収蔵資料への興味・関心を喚起させ、日本の文化を英語をとおして理解させたい。



学習シートのねらい

- ①資料検索システムを利用することから収蔵資料への理解を深める。
- ②学習シートを活用しながら、既習語や基本文の理解と定着を図る。
- ③学習シートを利用することから、言語の運用を図りコミュニケーション能力の育成を図る。

学習指導上の留意点・配慮事項

- ①ペア活動ができるように学習シートを多めに準備する。
- ②資料検索システムの利用について十分に理解させ、収蔵資料に対する興味・関心を喚起させる。
- ③コミュニケーション活動がスムーズにできるように配慮する。

1 単元の目標

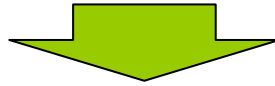
○収蔵資料の中から自分の興味・関心あるものを選び、その資料について基本的な英語で表現することができる。

【関心・意欲・態度】収蔵資料に興味をもち、基本的な英文を書くこと、聞くこと、話すことができる。

【書くこと】興味をもった収蔵資料についてより多くの英文で表現できる。

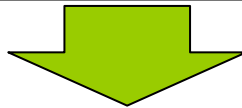
【聞くこと】友達の英文を正しく聞くことができる。

【話すこと】自分の選んだ収蔵資料について正しく伝えたり、問答したりすることができる。



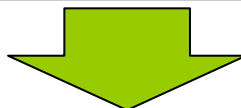
2 単元について

この単元では、川越市立博物館に収蔵されている歴史的な資料を検索し、それらの画像や説明文を見ながら、英語での説明文や疑問文を作ることにより自己表現力つまり英作文力の向上と書くことの楽しさを味わわせたい。それらの英文を友だちに伝えることや友だちから聞き取ることにも取り組むことで正しく伝える力や聞く力も向上させたい。



3 活用できる資料

○資料検索システムより自由を選択する。



4 学習シート活用のポイント

資料検索システムには歴史的に重要な資料やとても古い民具資料がある。それらを見ることだけでも、生徒は資料に対する興味がわくと考えられる。その中で比較的説明文の多い資料を選び出し、今までに学習した言語材料をできるだけ多く使い、友だちが理解しやすい文章を作るように取り組ませたい。

学習シートでは、1つの技能の定着を図るのではなく、英語科で求められている4技能のうち3技能に取り組ませ、理解と運用を深めるために時間をかけてゆっくりと行うことが大切である。また、生徒にとって未習語も多くあると考えられるが、語彙力の強化につながると思われるので、英和辞典等の活用も積極的に取り組ませたい。

5 指導計画（1時間扱い）

学習計画	活動内容	学習シートの活用
1 検索システムから関心を持った収蔵資料を見つけよう。	○川越市立博物館にアクセスし収蔵資料から一つ選ぶ。	□なるべく説明文がある資料を選ぶように指示する。
2 収蔵資料の説明文を英語で書こう。	○既習語を用いて簡単な英文を作る。	□相手に理解しやすい英文を作る。
3 ①説明文を表現しよう。 ②説明文を聞き取ろう。	○聞きやすいように伝える。 ○しっかりと聞き取る。	□収蔵資料を予測する。
4 友達が選んだ収蔵資料を検索しよう。	○資料検索システムから友達の収蔵資料を検索する。	
5 その収蔵資料について5W1Hを用いて質問してみよう。	○収蔵資料に関する疑問文を考え質問する。	□収蔵資料に関する疑問文を考え記入する。
6 ①質問に答えよう。 ②質問の答えを聞き取り、書こう。	○質問に答える。 ○質問の答えを聞き取る。	□質問の答えを書き入れる。



展開例（1 / 1 時間）

目標○収蔵資料から一つ選び、説明文を英語で書き、説明しよう。
○友達の選んだ収蔵資料について質問しよう。

資料検索システムから収蔵資料の一つ選択し、説明する英文を書こう。

資料検索
システムの活用
学習シートの活用

友達の選んだ収蔵資料を考えよう。
友達の収蔵資料に対する質問文を考えよう。

友達からの質問に答えよう。
友達からの答えを書き取ろう。

What Am I? 「私はだれでしょう」

川越市立博物館に収蔵されている資料から1つ選び、その資料を説明する英文を書こう。そして友だちに当ててもらおう。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システムで博物館収蔵資料を調べてみよう。
博物館にある様々な資料を見ることができます。



2 資料を表す英文を書こう

①自分の選んだ資料についての簡単な英文を書こう。その英文を読み、友だちに「私はだれか」当ててもらおう。

〔友だちが当てた場合は○、間違えた場合は×に丸をつけよう〕

②友だちに選んだ資料を検索してもらおう。

【選んだ資料】

I)	○・×
II)	○・×
III)	○・×
IV)	○・×
V)	○・×
What am I ?	I am .

3 友達の資料を見て、疑問文を作ろう

③5W1H (who・what・when・where・why・how) 使って作ろう

【友達のえらんだ資料は 】

I)
II)
III)

4 友達に自分の作った疑問文で質問しよう

④友達からの答えを聞き取り、書いてみよう

I)
II)
III)

1 単元の目標

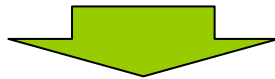
○収蔵資料の中から自分の興味・関心あるものを選び、その資料について基本的な英語で表現することができる。

【関心・意欲・態度】収蔵資料に興味をもち、基本的な英文を書くこと、聞くこと、話すことができる。

【書くこと】興味をもった収蔵資料についてより多くの英文で表現できる。

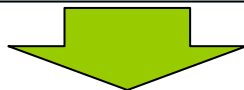
【聞くこと】友達の英文を正しく聞くことができる。

【話すこと】自分の選んだ収蔵資料について正しく伝えたり、問答したりすることができる。



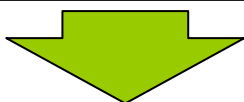
2 単元について

この単元では川越市立博物館に収蔵されている歴史的な資料を検索し、それらの画像や説明文を見ながら、自分の興味関心ある物について身近な英語を用いながら表現する力・書く力の向上と育成をめざす。また、それらの英文を友達に伝えたり友達と会話することで正しく伝える力や聞く力の向上をねらいとしている。



3 活用できる資料

○資料検索システムより自由に選択する。



4 学習シート活用のポイント

資料検索システムには歴史的に重要な資料やとても古い民具資料がある。それらを見ることだけでも、生徒は資料に対する興味がわくと考えられる。その中で興味・関心の高い資料を選び、既習の言語材料をできるだけ多く使い、自己表現力の向上と互いにコミュニケーションがうまく取れるように取り組ませたい。

学習シートは、資料検索システムを利用しながら既習語や文法事項の確認と定着を図ることを目的としている。また、確認と定着だけでなくコミュニケーション能力の育成という立場から構成されている。そのため学習シートでは、会話が Yes/No だけで終わるのではなく、そこからどのようにつなげていけば会話がふくらむのかを図示している。本学習シートを活用する際は、この図示を参考にしながら生徒が自主的に会話活動が行えるように指導していきたい。

6 指導計画（1時間扱い）

学習計画	活動内容	学習シートの活用
1 検索システムから関心を持った収蔵資料を見つけよう。	○川越市立博物館にアクセスし収蔵資料から一つ選ぶ。	☐ 自分の興味関心がある資料を選ぶように指示する。
2 収蔵資料について英語で調べ、英文を書こう。	○既習語を用いて英文を作る。	☐ 相手に伝えられる英文を作る。
3 ①英文をもとに会話しよう。 ②相手の応答を正しく聞き取ろう。	○相手に伝えるように話す。 ○相手の応答を正しく聞き取る。 なるべく多くの人と会話し、聞き取る。	☐ 自分の作成した文と相手の応答を正しく聞き取り記録する。
4 会話文をもとに want to～の使い方を理解しよう。	○会話文をもとに I want to～の使い方を理解する。	☐ 会話文から I want to～の使い方を習得する。
5 対話文の記録をもとに英文にまとめる。	○3で会話した結果の記録をもとに I want to～の表現を用いながら英文にする。	☐ 記録をもとに I want to～の表現をまとめる。



展開例（1 / 1 時間）

目標 ○収蔵資料から一つ選び、既習語を用いて英語で表現しよう。
○友達と会話し、want to～の使い方を理解しよう。

資料検索システムから収蔵資料の一つを選択し、既習語を用いて英文を作ろう。

資料検索
システムの活用
学習シートの活用

友達と英文を用いて対話し、相手の応答を正しく聞き取ろう。



相手の応答を正しく聞き取り、記録しよう。

会話を記録した結果を英文にまとめよう。

I want to～ 「私は～したい」

川越市博物館に収蔵されている資料から1つ選び、その資料にあう動詞を書きましょう。
そして、資料と動詞を使って「わたしは～したい。」という会話をしよう。

1 資料検索システムを開こう

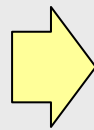
資料検索システムで博物館収蔵資料を調べてみよう。
博物館にある様々な資料を見ることができます。



2 warm-up

【選んだ資料名】

「 」



英語では

[]

使う動詞

[] 意味「 」

英文 I want to () it someday.
「わたしはいつかそれを () たいです。」

解説 I want to 動詞の原形～. 「私は～したい。」は不定詞の名詞的用法です。
to の後に動詞の原形がきます。

3 Let's communicate !

選んだ資料をもとに相手と会話しよう。

A: Do you know this?
B: Yes, I do. / No, I don't.

相手がYesと答えたら・・・

A: Do you want to see it more?
「もっと見たいですか？」
B: Yes, I do. / No, I don't.

相手がNoと答えたら

A This is ().
We call it () in Japanese.
Do you want to see it more?
「これは () です。
私達は日本語で () と言います。
もっと見たいですか？」

相手がNoと答えたら・・・

A: Ah, well...OK. 「ああわかりました。」

相手がYesと答えたら・・・

A: OK. I'll show you it. Please wait a minute. と言って資料をプリントアウトし渡す。
「わかりました。少々待ってください。」
I want to { use / play / touch / watch / listen / wear / ... } it someday.
「私はいつかそれを () したいのです。」

3 Let's try !

できるだけ多くの人と資料検索システムをもとに会話してみましょう。そして、会話した結果を表にまとめましょう。

Name	The thing is...	Want to~
【例】 Yuki	hagoita	play

4 Let's make sentences

表の内容を英文にまとめてみましょう。話した結果をまとめるので過去形にします。

【例】

Yuki showed me hagoita.

(Name)

(The thing is..)

She wanted to play it someday.

(want to)

「ユキは私に羽子板を見せてくれました。」

「彼女はいつかそれで遊びたがっていました。」

音 楽 科

おはやしづくりの新しい発見を求めて

川越市内には数多くの伝統的な音楽が存在し、今も地域の人たちによって大切に引き継がれている。しかし、今の子どもたちの生活の中では、それらの音楽に触れる機会が減ってきているように思う。

おはやしづくりの学習では、市内各地の伝統芸能の映像を資料として活用することで、「伝統的な音楽＝おはやし」をもっと身近に感じられるのではないかと考えた。そこで、博物館内のビデオコーナーの映像に着目してみた。博物館のビデオコーナーの映像には、川越市内のおはやしをはじめ、多くの伝統芸能の映像が収録されている。

そこで、おはやしの太鼓のリズムに着目してみると、地域が違っていても、同じリズムで叩いたり、聴き慣れたリズムあったりして、今まで学習してきたリズムと共通点がいくつも見つけることができる。また、学習している児童も、活用している資料が、自分たちの住んでいる地域の伝統芸能と気づくと、より一層学習意欲が増すと考える。

今後、市内各地域の映像等が揃えば、各学校でも資料の活用が増えると思われる。また、地域の方に実際に聴かせてもらったり、体験させてもらったりすると、より効果的な学習がより一層推進されると考える。

学習シートのねらい

(1) 小学校5年生 「日本のふしや楽器に親しみながらおはやしを作ろう」

小学校では、「おはやしづくり」の学習の中に、川越市内のおはやしを取り入れた。学習シートには、教科書に記載されている3つのリズムに、更に3つのリズムを加えた。そのうち2つのリズムが、「福田の獅子舞」と「上寺山の獅子舞」で演奏されるリズムである。この2つのおはやしは太鼓のリズムは共通であるが速さが違うので、2つのおはやしを比較することで、おはやしをつくる時の重要な要素の一つである「速さ」についても気づかせるようにする。

次に、提示された6つのリズムの中から好みのリズムを選んで組み合わせて(同じリズムの繰り返し可)、4小節の太鼓のリズムを作って練習をする。そして、組み合わせたリズムに合った速さを話し合って決める。

発表会では、メンバーがつくったリズムを演奏したり、聴いたりした後、意見や感想を出し合えるようにする。

(2) 中学校1年生 「郷土の音楽に親しもう」

日本各地に伝承されている音楽や芸能を、調べ学習をしていく中で、その豊かさを知り、興味関心を持たせたい。さらに、郷土である川越の伝統的な音楽も学習に加え、それが未だに身近に息づいていることを実感させたい。そしてこれらの学習を通して、音楽が、いかに生活や風土と密接に関わりながら生まれ、伝えられていくのかということを理解させ、郷土を愛し、郷土の文化を大切にする心を育んでいくこともねらいとして

いる。

4 学習シートを使用する際の留意点、配慮事項

(1) 小学校5年生 「日本のふしや楽器に親しみながらおはやしを作ろう」

おはやしをつくる時の重要な要素の一つである「速さ」に気づかせるために、同じ速さのリズムのおはやしを聴いて、感じたことなどを学習シートにメモを取らせ、話し合いに向けた準備を行う。

指示1では、(意図的に $\boxed{\text{イ}}$ と $\boxed{\text{エ}}$ のリズム「川越のお囃子」を取り上げ)音だけで聴き、速さの違いから感じたイメージを膨らませ、メモを取りそれをもとにして話し合いを進めていく。おはやしのリズムに相応しい速さを一人一人が感じられるようにしたい。そして、おはやし作りの手立ての一つにできるようにしたい。

次に、一人一人個人で4小節の太鼓のリズムを作っていく。しかし、リズムを作るといっても、耳で聴いただけではなかなか覚えられるものではないので、指示2で、 $\boxed{\text{ア}} \sim \boxed{\text{カ}}$ の6つのリズムを提示し、その中からリズムを選んで組み合わせることにする。リズムの数を限定することで、リズム作りが不得意な児童も容易に組み合わせることができるようになるだろう。

その後、グループで発表し合い実際に太鼓を使ってリズムを叩く時には、シートを見ながら、メンバーがつくったリズムを演奏したり、聴いたりした後、意見を出し合えるようにしたい。

(2) 中学校1年生 「郷土の音楽に親しもう」

この学習シートは、本年度の研究主題である「コンピューターによる博物館資料を活用した学習指導の在り方」にそって、作成したもので、4時間の指導計画のうち第2・3時の調べ学習に対応したものである。

まず、博物館ホームページを開かせ、ホームページアドレスの後にvideo(<http://museum.city.kawagoe.saitama.jp/video/>)と入力することによりビデオコーナーのサイトを開き、使用する郷土の音楽を鑑賞させる。

次に、郷土の音楽を調べようという観点から、それぞれのおはやしについて各自で調べていく。その際、音楽科としてのねらいから音楽的特徴としておはやしの音階、リズム、楽器、目的等を中心に調べていくようにする。ただし、そのおはやしが生まれた背景を知ることも大切なことなので、音楽が生まれた背景(いつ・場所・誰が・目的等)も合わせて調べていくようにする。

最後に、まとめとして調べてみてわかったことや気づいたことを自分なりに表現し、互いに発表しあうようにする。

1 題材のねらい

- 旋律の特徴や響きの違いを感じ取りながら、アジアの音楽に親しむようにする。
- 日本のふしや楽器に親しみ、笛のふしや太鼓のリズムをつくって、おはやしの演奏を楽しむ。

2 題材について

この題材では、我が国や近隣諸国を中心とする諸外国の音楽の曲想や独特な味わいを、鑑賞活動を通して感じ取ったり、表現の活動を通して味わったりする学習に取り組むようにする。

我が国の音楽からは、祭りなどとともに伝えられてきたおはやしを取り上げて、日本の伝統的な音楽のふしや響きの特徴を感じ取りながら、笛のふしや太鼓のリズムをつくって演奏活動に取り組み、さらに、郷土「川越」にも視点を置き、どのようなおはやしが伝わっているのか、資料を活用しながら指導をしていきたい。

3 活用できる資料

- 川越市立博物館ホームページ
- 川越市立博物館「ビデオコーナー」の映像



4 資料の解説 (収録時間)

- ①南田島の足踊り(2分5秒)
- ②今福の祭りばやし(1分45秒)
- ③下赤坂の獅子舞(33秒)
- ④福田の獅子舞(30秒)
- ⑤上寺山の獅子舞(1分10秒)
- ⑥鴨田の天王さま(14秒)
- ⑦蔵の街に響くおはやし(3分23秒)

足に人形をつけての踊りや、太鼓をもって叩く獅子舞、手踊りなど、様々な祭りが収録されている。

5 資料活用のポイント

「川越祭り」は国指定重要無形文化財に指定されて有名ではある。しかし、子どもたちの生活の中にはおはやしにふれる機会は少なく、市内各地に様々なおはやしが存在するということが、あまり気づいていないことだろう。

映像には、地域ごとにお祭りに向けた練習風景や、神社などでの演奏などが収録されており、自分たちの地域のおはやしを探すことで、より親近感が増してくることだろう。

「博物館ビデオコーナー」の映像を博物館のホームページから視聴できたり、DVD化したりできれば、音楽科や総合的な学習の時間等での活用がより一層充実したものになるだろう。

今回は、「博物館ビデオコーナー」の映像を、博物館ホームページにリンクし、授業の展開を考えたいと思う。

6 指導計画（8時間扱い） ●…主な学習内容

第1次ねらい アジアの国々の音楽に親しみ、それぞれの違いやよさを味わって聴いたり歌ったりする。

第1時 「アジアの国々の音楽」

●アジアの国々の音楽を聴いて、それぞれの響きの違いを感じ取る。

第2時 「まつり花」「アリラン」

●古くからそれぞれの国の人々に親しまれてきた民謡があることを知る。

第2次ねらい 東アジアの国々の音楽に親しみ、旋律の特徴を感じ取りながら、聴いたり歌ったりする。

第3時 「まつり花」「アリラン」

●旋律の特徴をとらえながら歌い方を工夫する。

第4時 「子もり歌」

●旋律の違いを感じ取りながら歌い方を工夫する。

第3次ねらい 日本のふしや楽器に親しみ、笛のふしや太鼓のリズムをつくって、おはやしの演奏を楽しむ。

第5時 「おはやしづくり」

●お囃子に親しむ

●お囃子の笛のふしをつくる。

第⑥時 ●和太鼓の奏法を知り、太鼓に親しむ。

●リズムパターンの組み合わせを工夫して、太鼓を演奏する。

第⑦時 ●川越のおはやしを調べ、地域に引き継がれているおはやしを聴く。

第8時 ●笛のふしと太鼓のリズムを合わせたおはやしを考える。



展開例（6／8時間）

目標 リズムパターンの組み合わせを工夫して、太鼓を演奏する

学習内容・学習活動	○教師の働きかけ ★具体的評価規準
1. 和太鼓の奏法を知り、太鼓に親しむ。	○時間を取って全員が練習できるようにする。
2. 速さの違うリズムパターンを聴き比べる。	○博物館資料を聴かせ、おはやしの様子を話し合わせる。
3. リズムパターンの組み合わせを工夫して、太鼓を演奏する。	○ワークシートを参考に、4分の4拍子のリズムをつくって組み合わせ、適宜、4拍目にわく打ちや、休符を入れる。
3. つくったリズムを発表し合う。	★組み合わせを考えて、太鼓のリズムをつくっている。

展開例（7／8時間）

目標 川越のおはやしを調べ、地域に引き継がれているお囃子を聴く。

学習内容・学習活動	○教師の働きかけ ★具体的評価規準
1. 川越市立博物館ホームページを開く。	○ホームページのビデオコーナーを開けるようにする。
2. ①～⑥のおはやしを聴く。	○グループごとにパソコンを使って再生させ、おはやしの太鼓のリズムや速さの違いがどのようになっているか話し合わせる。
3. おはやしを聴いて、感じたことや気づいたことを発表し合う。	★地域に引き継がれているおはやしを聴くことができる。
4. 笛と太鼓のリズムの組み合わせを考える。	○リズムの速さの違いについても意見を出し合えるようにする。

第5学年1組 音楽科学習指導案

～ 第4回博物館利用研究委員会 授業研究会 ～

1. 題材名 アジアの音楽に親しもう

2. 題材について

(1) 指導にあたって

この題材では、我が国や近隣諸国を中心とする諸外国の音楽の曲想や独特の味わいを、鑑賞活動を通して感じ取ったり、表現の活動を通して味わったりする学習を進めていく。近隣諸国にも古くから伝わる伝統的な音楽があり、独特な歌声の響きや楽器の音色などに親しむことができるようにする。

また、「おはやしづくり」では、我が国の音楽に目を向け、教科書にあるふしやリズムを参考にしてお囃子をつくり、太鼓や笛などを使って楽しんで演奏できるようにしていきたい。そして、ふしの特徴だけでなく、太鼓や篠笛、鉦などの音色が醸し出す雰囲気も大切にするようにしていきたい。

(2) 教材の選択について

「おはやしづくり」では、「ふし(笛)」と「リズム(太鼓)」を組み合わせる1つのお囃子をつくる活動を行っていく。

「ふし」と「リズム」は、教科書にそれぞれ例が3つずつ示してあるので、誰でも容易に組み合わせることができるので、練習では、少人数のグループを作り、「ふし」と「リズム」のグループに分かれて練習を行っていくようにする。また、練習では、リコーダーやオルガンなどを使って音を確認していき、音の強弱や速さ、独奏や合奏の仕方などをどのようにしていくかなどグループ内で話し合いも進めていく。

そして、発表の場を設けることで、人に聴いてもらうためにはどんな演奏がいいか、聴く人の立場になって練習に取り組ませ、お囃子に対する意識を高められるようにしたい。

最終的には、グループのお囃子を繋ぎ、クラスのオリジナルのお囃子をつくっていけるようにしたい。

(3) 児童の実態について

本学級の児童は、とても明るく素直である。現在、校内音楽会の練習をしているが、本番に向けてとても意欲的に練習に励んでいる。

おはやしについては、昨年度の総合的な学習の時間で、藤間囃子の体験を行い、地域の方に太鼓の叩き方や踊り方を教わり、学年で発表会を行い、大変好評であった。本題材でも、昨年度学習してきたことを土台にしながら、おはやしの楽しさを味わえるようにしていきたい。

3. 研究主題とのかかわり

コンピュータによる博物館資料を活用した学習指導の在り方

おはやしづくりの新しい発見を求めて

博物館資料コンピュータの活用の視点から

学習への動機付けについて

児童は、4年の「郷土の音楽」で“神田囃子(東京)”や“ねぶた囃子(青森)”など全国の伝統音楽を学習した。子どもたちは小気味よい笛や太鼓の音に心躍らせながら楽しく聴くことができた。国内の伝統音楽に触れる機会を得ることができたが、自分たちが住んでいる『川越』の伝統音楽は“川越祭り”のイメージが強いが、川越市内には数多くの伝統音楽が存在し、今も地域の人たちによって大切に引き継がれている。しかし、伝統音楽が存在する地域に住んでいるに子どもたちも、伝統音楽に触れる機会は減ってきているように思う。

そこで、今回の「おはやしづくり」の学習では、市内各地域の伝統芸能を映像を資料として活用すれば、児童は、おはやしをもっと身近に感じられるようになるのではないかと考え、博物館内の「ビデオコーナー」の映像に着目してみた。

「ビデオコーナー」の映像には、川越市内のおはやしを始め、多くの伝統芸能の映像等が収録されている。映像は、主にテレビ番組「わが街 川越」(テレビ埼玉)のもので、授業に沿ったものという訳ではないので、

笛や太鼓の音色を精選していくと、リズムが複雑だったり、ナレーションが入ってしまったりして使用できる範囲はかなり狭まれ、授業に必要な映像や音声は手作業で編集し直さなければならなかった。今後、市内各地域の映像等が揃えば、各学校でも資料の活用が増え、学習している児童も、活用している資料が、自分たちの住んでいる地域の伝統芸能ということでより一層学習意欲が増すことだろう。

子どもたちの学びの視点から

学習シートの活用について

学習シートは、教科書に記載されている3つのリズムに、3つのリズムを加えた。そのうち2つのリズムは、川越市内のおはやし(「福田の獅子舞」と「上寺山の獅子舞」)で演奏されるリズムである。この2つのおはやしは、太鼓のリズムが共通であるが、速さが違う演奏になっている。おはやしというと、小気味よい笛とリズムカルな太鼓に注目されがちだが、「速さ」にも注目してみると、おはやしの演奏には様々な感じ方があることに気づくことであろう。

そこで、おはやしをつくる時の重要な要素の一つである「速さ」に気づかせるために、同じ速さのリズムのおはやしを聴いて、感じたことなどを学習シートにメモを取らせ、話し合いに向けた準備を行う。

♪1では、(意図的に「イ」と「エ」のリズム「川越市のおはやし」を取り上げ)音だけで聴き、速さの違いから感じたイメージを膨らませ、メモを取りそれをもとにして話し合いを進めていく。おはやしのリズムに相応しい速さを一人一人が感じられるようにしたい。そして、おはやしづくりの手立ての一つにできるようにしたい。

次に、一人一人個人で4小節の太鼓のリズムをつくっていく。しかし、リズムをつくるといっても、耳で聴いただけではなかなか覚えられるものではないので、学習シート♪2で、「ア」~「カ」の6つのリズムを提示し、その中からリズムを選んで組み合わせることにする。リズムの数を限定することで、リズムづくりが不得意な児童も容易に組み合わせることができるようになるだろう。

その後、グループで発表し合い実際に太鼓を使ってリズムを叩く時には、シートを見ながら、メンバーがつくったリズムを演奏したり、聴いたりした後、意見を出し合えるようにしたい。

4. 題材の目標

- 旋律の特徴や響きの違いを感じ取りながら、アジアの音楽に親しもうとしている。

5. 教材

- アジアの国々の音楽

アジアの国々の音楽の旋律や響きの特徴をとらえて、それぞれのよさを感じ取って聴いたり、独自の音楽文化があることに気づくようにしたい。

- アリラン / まつり花

旋律や伴奏の味わい、及びそれらの重なり合う美しい響きを感じ取りながら、聴いたり工夫して歌ったりするようにしたい。

- おはやしづくり

日本のふしの特徴を感じ取って笛のふしをつくったり、打ち方を工夫しながら太鼓のリズムをつくったりして、おはやしの演奏を楽しむようにしたい。

- 子もり歌

古くから人々の口から口へと伝えられてきた歌の味わいを感じ取りながら、表情豊かに気持ちをこめて歌えるようにしたい。

6. 題材の評価規準

ア. 音楽への関心・意欲・態度

アジアの国々のいろいろな音楽に関心をもって、進んで聴いたり表現したりしようとしている。

イ. 音楽的な感受や表現の工夫

旋律の特徴や歌詞から曲想を感じ取って、歌い方や楽器の演奏の仕方を工夫している。

ウ. 表現の技能

旋律の特徴を感じ取って歌ったり、おはやしをつくって演奏したりすることができる。

エ. 鑑賞の能力

アジアの国々の音楽の違いを感じ取ったり、それぞれのよさを味わったりしながら聴くことができる。

7. 題材の指導計画（8時間扱い）

【第1次】ねらい：アジアの国々の音楽に親しみ、それぞれの違いやよさを味わって聴いたり歌ったりする。

時	題材	主な学習内容と学習活動	教師の働きかけ	学習活動における具体評価の基準
1	アジアの国々の音楽	●アジアの国々の音楽を聴いて、それぞれの響きの違いを感じ取る。 ・演奏の形に気を付けながら聴いて曲の違いについて発表し合う。 ●国によって、いろいろな特徴の音楽があることに気づく。	○それぞれの音楽の違いを視覚的に整理して示すように工夫する。また、必要に応じて、子どもの発言した内容について、再度音楽を聴いて確かめられるようにする。 ○教科書以外にも、映像や資料などがあれば参考として示すようにする。	楽器や演奏形態に注意して聴き、それぞれの音楽の響きの違いを感じ取って聴くことができる。 エ 【発言や鑑賞中の様子の観察】 アジアの国々の音楽に親しみ、興味を持って聴いている。 ア 【発言や鑑賞中の様子の観察】
2	まつり花	●古くからそれぞれの国の人々に親しまれてきた民謡があることを知る。 ・「アリラン」「まつり花」を聴く。 ・どんな思いで歌っているのか想像しながら聴く。 ●アジアの国々の民謡のよさに気づき、それぞれの歌に親しむ。	○だれでもが歌えるような民謡の親しみやすさがあることなどに気づくようにする。 ○歌詞を見ないで音楽に集中して聴くようにする。 ○上手に歌おうとするよりも、曲の雰囲気を感じて歌えるようにする	アジアの国々の民謡に興味をもち、進んで聴いたり歌ったりしている。 ア 【発言や鑑賞中の様子の観察、表現の聴取】 それぞれの曲の違いやよさを味わいながら、意欲的に聴いたり歌ったりしている。 ア 【発言や鑑賞中の様子の観察、表現の聴取】

【第2次】ねらい：東アジアの国々の音楽に親しみ、旋律の特徴を感じ取りながら、聴いたり歌ったりする。

時	題材	主な学習内容と学習活動	教師の働きかけ	学習活動における具体評価の基準
3	まつり花	●旋律の特徴をつかむ。 ・曲の流れに合わせて、歌詞唱する。 ●旋律の特徴をとらえながら歌ったり原語で歌ったりする。	○歌いにくいところを取り出して練習する。 ○日本語だけでなく原語でゆっくり歌う。	アジアの国々の民謡に興味をもち、それぞれの旋律の特徴をとらえている。 イ 【発言や反応の観察、子どもたちとの会話】 旋律の特徴をとらえて、曲の雰囲気を感じながら歌うことができる。 ウ 【斉唱中の表現の聴取、態度や反応の観察】
4	子もり歌	●曲の感じをつかむ。 ・旋律の感じの違いに気を付けて両方の「子もり歌」の範唱を聴く。 ●旋律の違いを感じ取りながら歌う。 ・自分が歌いやすい方の旋律を選んでグループに分かれ、歌い方を練習する。	○部分的に聴き直し、子どもたちから出た意見を音で確かめられるようにする。 ○旋律の感じを生かした歌い方をする。	2つの旋律の特徴や違い、味わいを感じ取って聴くことができる。 エ 【発言や鑑賞中の様子の観察】 2つの旋律の特徴を感じ取りながら、表現している。 イ 【練習中の様子の観察や表現の聴取】

【第3次】ねらい：日本のふしや楽器に親しみ，笛のふしや太鼓のリズムをつくって，おはやしの演奏を楽しむ。

時	題材	主な学習内容と学習活動	教師の働きかけ	学習活動における具体評価の基準
5	おはやしづくり	●おはやしに親しむ。 ・おはやしのふしや祭りの音頭などと，「子もり歌」の旋律を比較する。 ●おはやしの笛のふしをつくる。 ・自分なりのおはやしのふしを考えて，つくったものを演奏する。 ・つくったふしをクラス全員でつなげて演奏する。	○楽器の編成を簡単に説明する。ここでは，旋律を担当する笛に着目して学習することを確認する。 ○教科書を参考に，4分の4拍子で2小節のふしを考えて，最後の1拍には休符を入れるようにする。 ○太鼓でリズム伴奏を入れるなどして演奏しやすいようにする。	示された日本の音階の音を使って，簡単なお囃子のふしを工夫してつくっている。 イ 【活動中の様子の観察や表現の聴取】
本時		●和太鼓の奏法を知り，太鼓に親しむ。 ・ばちの持ち方や構え方，打ち方などを知る。 ●リズムパターンの組み合わせを工夫して，太鼓を演奏する。 ・教科書の例のほかにも，自分たちでリズムをつくって，組み合わせを考えて演奏する。 ・つくったリズムを発表し合う。 - 川越のおはやしを紹介し，次時への意欲を高める。 ●笛のふしと太鼓のリズムを合わせたおはやしを考える。 ・つくったおはやしをグループ毎に練習をする。 ●友達がつくったおはやしを聴いて，そのよさを認め合う。 ・つくったおはやしを発表し合う。	○時間を取って全員が練習できるようにする。 ○個人でつくった後，グループで話し合いリズムを完成させる。 ○教科書を参考に，4分の4拍子のリズムをつくって組み合わせ，適宜，4拍目にわく打ちや，休符を入れる。 ○博物館資料(DVD)で川越市内のおはやしを紹介する。 ○4分の4拍子で8小節ぐらいの長さのお囃子をつくるようにする。 ○お互いに聴き合って，よかったと思うところについて意見を出し合うようにする。	組み合わせを考えて，太鼓のリズムをつくっている。 イ 【発言や練習中の様子の観察，子どもたちの会話】 ウ 【発言やグループ活動中の様子の観察，子どもたちとの会話】
7				

8．本時の学習（6 / 7）

(1)目標

○いろいろなリズムパターンの速さや組み合わせを考えて，太鼓のリズムをつくる。

(2)展開

学習内容・学習活動	教師の働きかけ 具体的評価基準 博物館資料(DVD)活用
1. 前時の学習を振り返る。	○ふしの特徴を確認する。
2. 和太鼓の奏法を知り，太鼓に親しむ。	
発問1: おはやしのリズムをみんなで一緒に叩いてみま	

しょう。

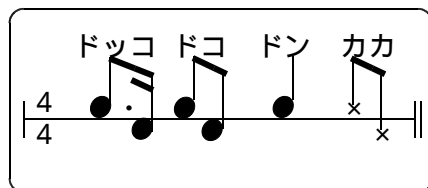
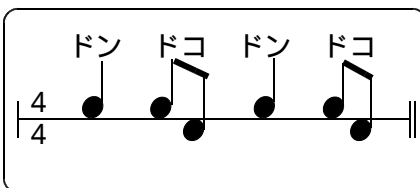
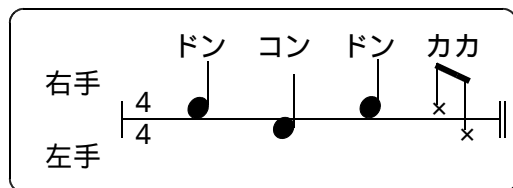
- ・ ばちの持ち方や構え方，打ち方などを知る。

- **ア**～**カ**の6つのリズムを一緒に練習する。

ア

イ

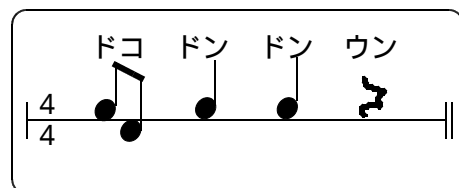
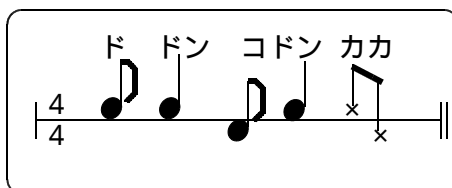
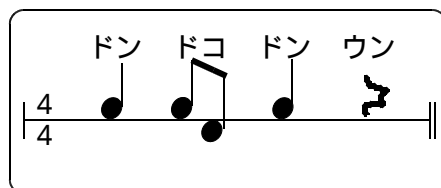
ウ



エ

オ

カ



2. 速さが違うリズムパターンを聴き比べ，おはやしの様子を話し合う。

博物館資料(DVD)の音源のみを聴かせ，おはやしの様子を話し合わせる。

- ・ 福田の獅子舞(0:15～0:45)... やや速い
- ・ 上寺山の獅子舞(0:00～1:10)... やや遅い

3. **イ**・**エ**のリズムを組み合わせて叩く。

- **イ**・**エ**のリズムを組み合わせて叩かせる。

4. リズムパターンの速さや組み合わせを考えて，太鼓を演奏する。

発問2: グループで速さを考えておはやしのリズムをつくってみましょう。

- ふしに合うように、**ア**～**カ**のリズムを組み合わせるようにする。

- ・ グループでリズムを組み合わせる。

- 時間を取って全員が練習できるようにする。
- リズムづくりがなかなか作れないときには**ア**～**カ**のリズムのードを使ってリズムをつくるようにする。
- 教科書を参考に，4分の4拍子のリズムをつくって組み合わせ，適宜，4拍目にわく打ちを入れるようにすることと，終止のリズムをきちんと決めさせる。
- 教科書の例のほかにも，リズムをつくって組み合わせを考えて演奏する。

ヒントコーナーにおはやしの音源を用意する。

南田島の足踊り 今福の祭りばやし

下小坂の獅子舞 福田の獅子舞

上寺山の獅子舞 鴨田の天王様

組み合わせを考えて，太鼓のリズムをつくっている。

イ 【発言や練習中の様子の観察，子どもたちの会話】

5. つくったリズムを発表し合う。

発問3: つくったリズムを発表しましょう。

- ・ つくったリズムを演奏する。

- できあがったグループを2～3つ選び発表する。

6. 川越のおはやしを紹介し，次時への意欲を高める。

今回紹介した音源をDVDで視聴し，聴いていたおはや

しが川越のおはやしであることに気づかせる。

・ 福田の獅子舞(0:15～0:45)

・ 上寺山の獅子舞(0:00～1:10) 他

映像を観ながら、次時にふしとリズムを合わせる学習の参考にできるようにする。

・ 蔵の街に響くおはやし(0:00～ 3:23)

9 授業隊形



10 備考

【使用する博物館資料】 学習活動3・5...

ヒントコーナー... ~

学習活動5...

♪ ...音源 ...映像

南田島の足踊り ♪ 7:06～ 9:11

今福の祭りばやし ♪ 4:22～ 6:07

下小坂の獅子舞 ♪ 9:09～ 9:42

福田の獅子舞 ♪ 0:15～ 0:45

上寺山の獅子舞

♪ 0:00～ 1:10

鴨田の天王様

♪ 0:00～ 0:14

蔵の街に響くおはやし

0:00～ 3:23

日本のふしや楽器に親しみながらおはやしを作ろう

1

おはやしは、笛・たいこ・かねなどを組み合わせて演奏します。ここでは、おはやしのたいこのリズムに注目してみましょう。いろいろなリズムをたたいて、自分たちのおはやしのリズムをたたいて、自分たちのおはやしのリズムをつくってみましょう。

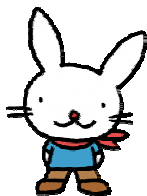
1 ちがう速さの2つのリズムを聴いて、どちらが好きですか

ア イ ウ

エ オ カ

2つのリズムは、上のア～カの6つのリズムの中から2つ使っています。どのリズムかわかりますか。

A 速い B ゆっくり



() ()

使っている2つのリズムは?・・・()と()

2 たいこのリズムをつくろう

- ①グループで、たたくリズム選びましょう。(同じ記号を2つ入れてもいいです。[4]までできる場合)
- ②口の中に ア～カ の記号を書きましょう。
- ③順番が決まったら、速さを決めましょう。そして、たいこを使って練習しましょう!
- ④[4]の最後の1拍は、たいこはたたきません。

4/4

[A ()]
 [B ()]
 [1] → [2] → [3] → [4]

リズムを使い分けてたたくことはできましたか?

日本のふしや楽器に親しみながらおはやしを作ろう

2

川越にもたくさんのおはやしがあります。おはやしのリズムや速さは、それぞれちがいます。今も地域の人たちに大切に引きつがれているおはやしを聞いてみよう。

1 川越市立博物館ホームページを開こう

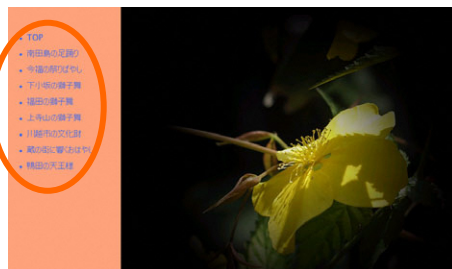


下記のアドレスを入力します

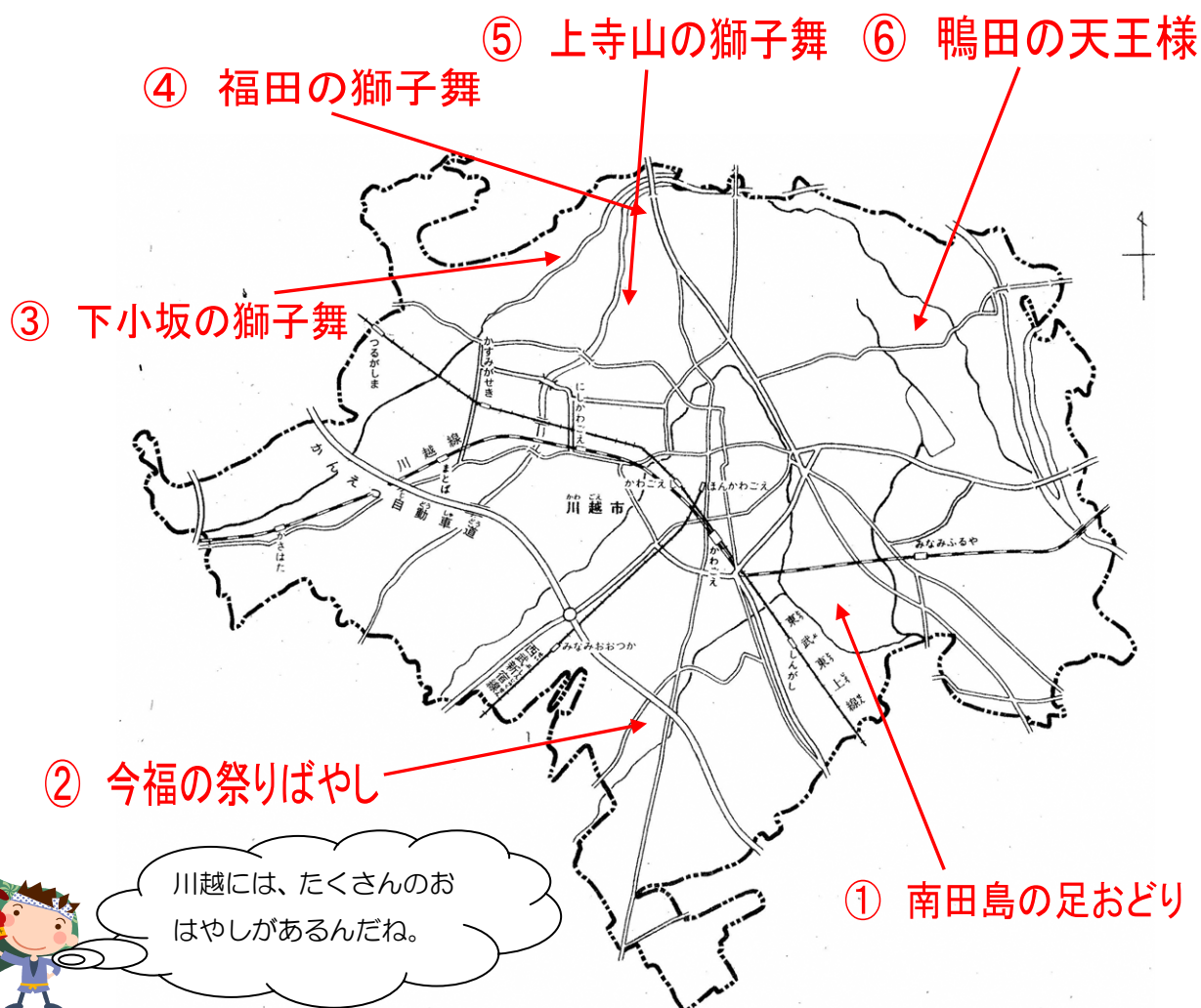
<http://museum.city.kawagoe.saitama.jp/video/>



2 ビデオコーナーを開こう



3 ①～⑥のおはやしを聞いてみよう



1 題材のねらい

- 日本の音楽による音色や演奏方法の特徴を感じ取るようにする。
- 楽器の種類や特徴、またお囃子の効果についても理解する。
- 調べ学習を通し、その地域に生きる人々の生活と音楽のかかわり合いやその音楽が生まれた背景を理解する。

2 題材について

この題材では、民謡や郷土芸能の音楽的な特徴とともに、行事など実生活の中に生きてきた祖先の遺産としての姿にも関心を持って鑑賞させたい。そのためにグループ単位での調べ学習を取り入れ、身近な地域で連綿と受け継がれてきている民俗的な音楽にも視点を当て、博物館の有する映像をDVD化したものも使いたい。

そのことにより、郷土の音楽に興味・関心を持つとともに大切にしていこうとする態度を、育成したい。

3 活用できる資料

- 「博物館ビデオコーナー」の映像を DVD 化したもの

4 資料の解説

- 南田島の足踊り（12 分）
- 中福の神楽（3 分）＊音なし
- 石原のささら獅子舞（14 分）
- 下赤坂の獅子舞（14 分）
- 今福の祭りばやし（13 分）
- 福田の獅子舞（14 分）
- 中台の祭りばやし（4 分）
- 鴨田の天王さま（5 分）等

足に人形をつけての踊りや、太鼓をもって叩く獅子舞、手踊りなど、様々な祭りが収録されている。

5 資料活用のポイント

「川越祭り」は国指定重要無形文化財に指定されて有名ではある。しかし、子どもたちの生活の中にはお囃子にふれる機会は少なく、市内各地に様々なお囃子が存在するということに、あまり気づいていない。

「博物館ビデオコーナー」の映像から抜粋してDVDを編集したものには、地域ごとにお祭りに向けた練習風景や、神社などでの演奏などが、収録されている。調べ学習の中に、川越市内の伝統的な音楽を取り入れることにより、郷土の音楽をより身近に感じられると思われる。また、調べ学習を通してその地域に生きる人々の生活と音楽との関わり合いやその音楽が生まれた背景を知ることにより郷土の文化を大切にしていこうとする態度を育てることができると考える。

6 指導計画（4時間扱い） ●…主な学習内容

第1次ねらい 日本の郷土の音楽を特徴付けている要素について知る。

第1時 「神田ばやし」「さんさ踊り」

●西洋音楽との違いを感じ取る。

第2・3時 「神田ばやし」「さんさ踊り」「長崎くんち」「エイサー」「オロチヨンの火祭り」

「津軽じょんがら節」「催太鼓」「祇園ばやし」「安波よしこの」「鬼太鼓」など

●グループにわかれての調べ学習（郷土の音楽を特徴付けている要素などを調べる）

第2次ねらい 地域に生きる人々の生活と音楽のかかわり合いや生まれた背景を理解する。

郷土の音楽に親しむ心情を育て、郷土の音楽を大切にしていこうとする態度を育てる。

第4時 「班ごとの発表・川越の郷土芸能の鑑賞」

●調べた内容を発表する。

●川越の郷土芸能を鑑賞する。



展開例（2／4時間）

目標 グループで調べ学習をする。

○音楽的特徴、その音楽が生まれた背景等を調べていくように

学習内容・学習活動	○教師の働きかけ ★具体的評価基準
1. 担当した郷土の音楽についてグループに分かれて調べ学習をする。 ①音楽的特徴 [音階・リズム・楽器・発声等] ②音楽が生まれた背景 [いつ・場所・誰が・目的等]	○グループ内で分担し、本やCD、博物館作成のDVDやインターネット等を活用するようにする。 ○自分の地域にも古くから伝わっている音楽があることに気づかせる。 ★協力して意欲的に活動している。 【活動中の様子の観察】 ★地域で伝承されていた郷土の音楽に親しむことができる。
2. 調べた内容をワークシートに記入しまとめていく。	★音楽の背景となる文化・歴史の理解が深まり、音楽と生活とのかかわりが感じ取れることができる。

郷土の音楽に親しもう

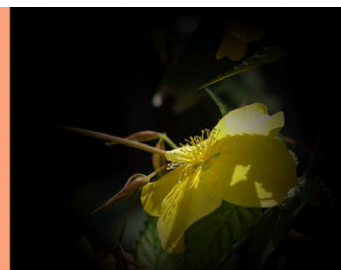
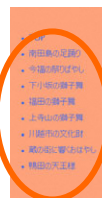
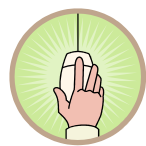
私たちの郷土の音楽には、四季折々に行われる祭りなどに伴った“おはやし”をはじめ、いろいろな楽器を使った音楽が伝えられています。ここでは、おはやしに欠かせない太鼓や笛など、楽器だけで演奏されるものを聴いて、日本の心を映した郷土の音楽を味わいましょう。

1 川越市立博物館ホームページを開こう



下記のアドレスを入力します

<http://museum.city.kawagoe.saitama.jp/video/>



3 郷土の音楽【 】について調べよう

①音楽的特徴 [音階・リズム・楽器・発声等]

②音楽が生まれた背景 [いつ・場所・誰が・目的等]

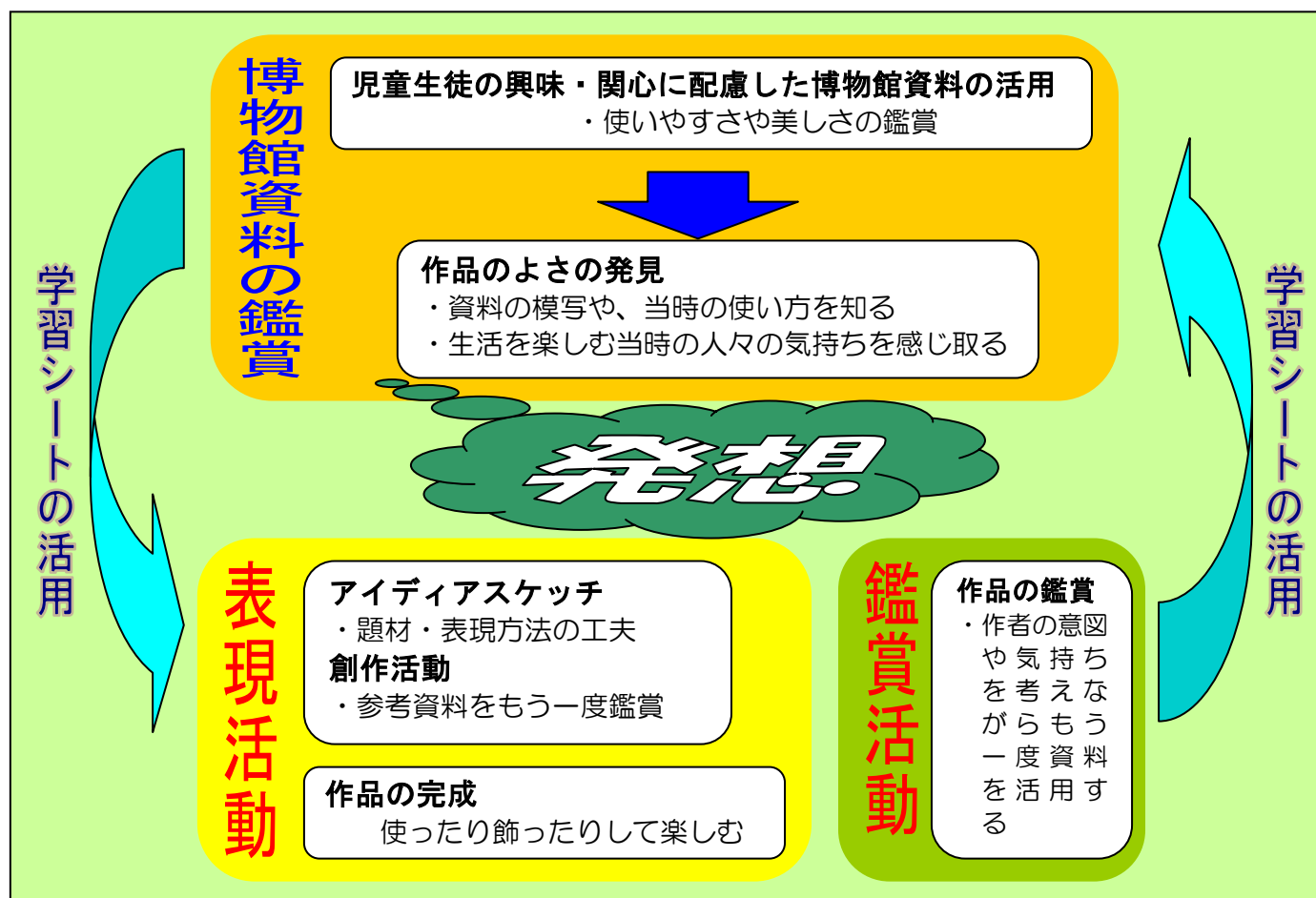
4 調べてみてわかったことや気が付いたことを書こう

図画工作・美術科

博物館資料の美的再発見

～資料の活用から発想して表現へ～

博物館に収蔵されている生活用具や遊び道具の中には、実用性だけでなくデザイン性に優れているものが数多くある。図画工作・美術科の視点から博物館資料を活用し、児童・生徒の発想や意欲を喚起し、自分の表現につなげていきたい。



学習シートのねらい

- ①博物館資料の見るポイントを絞り、制作手順を示す。
- ②模写をしながらよさや美しさを感じ取る。
- ③アイディアスケッチに活用する。
- ④制作の意図、感想などを書き、作品カードとして活用する。

学習指導上の留意点・配慮事項

- ①学習シート（模写やアイディアスケッチ用）は多めに準備する。
- ②補助資料（デザイン文字や資料の実物など）の準備をする。
- ③収蔵資料の中から何点か印刷し、資料の見方（鑑賞の仕方）を学習するときに活用する。その他の資料で参考にしたいものは、資料番号を提示する。
- ④生活の中で作品を活用しよさを味わう。

1 単元の目標

○鑑賞した扇のデザインをもとに自分だけの「オリジナル扇」を工夫して表現することができる。

【関心・意欲・態度】扇のデザインに関心を持ち、自分だけの扇を作ることに意欲的に取り組むことができる。

【発想・構想】鑑賞した扇から発想を広げ、自分の思いを表現することができる。

【技能】限られた面を効果的に使い、表現する内容に合わせて画材を選ぶことができる。

【鑑賞】作品を見合ったり、作品への思いを交互に話し合いながらそれぞれのよさを味わうことができる

2 単元について

この単元では、扇に描かれている絵や模様、言葉などを限られている形の中にどのように表現しているかに視点を当て、収藏品などの扇を鑑賞させたい。その鑑賞をもとに自分で考えた絵や模様、色彩などを工夫し、表現させていきたい。できあがった作品を互いに見あい友達のよさを知るとともに、使う喜びも味わわせたい。

3 活用できる資料

○扇（資料検索システムによる）

4 資料の解説

○扇

あおいで風を起こし涼をとる道具。また、礼用や舞踊の具とする。中国の団扇（うちわ）に対し平安前期日本で作り始める。

幾本かの竹、木、鉄などを骨として、その元を要で綴り合わせて軸とし、広げて紙を貼り折りたたみのできるようにしたもの。せんすともいう。

5 資料活用のポイント

現在も取り扱い店に行けば、多種多様の扇を目にすることができる。小さく折りたたむことができるので、重宝する生活用具の一つでもある。

資料検索システムの中には、昔の扇が紹介されている。扇としての機能だけでなく、絵や模様が描かれ、当時の人々の生活を楽しむ心が表れている。限られた面をうまく使って、涼しさ・優雅さ・可愛らしさなどを表現している扇は、鑑賞しても楽しいものである。

描かれている題材や絵や文字の入れ方などを見ながら、自分が扇を作るときの参考とさせたい。

6 指導計画（4時間扱い）

学 習 計 画	活 動 内 容	学習シートの活用
1 昔の扇を鑑賞しよう。	○実際に扇を見せ、使った経験や見たことなどを話し合う。 ○扇に描かれている絵や模様、面の使い方などに着目して、いろいろな扇を見て、カードに描く	☐ 導入場面での活用 ・資料検索システムで昔の扇を調べ、簡単に描く。
2 自分の扇のデザインを考えよう	○鑑賞を生かして、自分の扇のデザインを考えて描いてみる。	☐ 活動場面での活用 ・学習シートに自分のデザインを描く。
3 自分の扇を作ろう	○鑑賞をもとに考えたデザインを扇に下描きし、画材を工夫して表現する。 (色鉛筆、カラーペン、絵の具、筆ペン、お花紙、ポスターカラー、修正ペンなど)	☐ 作品鑑賞での活用 ・自分の作品の題名を書いたり、友達の作品を見て感じたことなどを書いたりする。
4 友達の作品を鑑賞しよう		
5 自分の扇と比べながらも一度、博物館の扇を鑑賞しよう	○当時の人々の思いなどを考えながらも一度博物館資料を鑑賞する。	

児童作品例（6年生）



展開例（1・2／4時間）

目標 昔の扇を鑑賞し、当時の人々が生活を楽しく豊かにするために、用途に応じてザインを工夫していたことに気づく。

扇を使ったことはありますか。
使っているところを見たことはありますか。



扇の実物を見せる

資料検索システムで
昔の扇を調べて見よう。



資料検索システムの活用
学習シートの活用



鑑賞の視点

- ・描かれている題材
- ・画面の使い方
- ・色彩
- ・文字の入れ方など

鑑賞したことを生かして
自分だけの扇のデザインを考えよう。



学習シートの活用



画面を効果的に
使う工夫
色彩の計画

オリジナル扇(おうぎ)を作ろう

扇(おうぎ)は、奈良時代に日本で作り始めたものです。暑い時など持ち運びもできてとても便利ですね。小さく折りたたんでありますが、開くとすてきな絵が描かれているものがたくさんあります。収蔵資料の中にある昔の扇のデザインを参考にして、みなさんも自分だけの扇を作って生活の中で使ってみましょう。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システム

資料名 検索
ふりがなで検索する場合は ひらがなを入力してください。

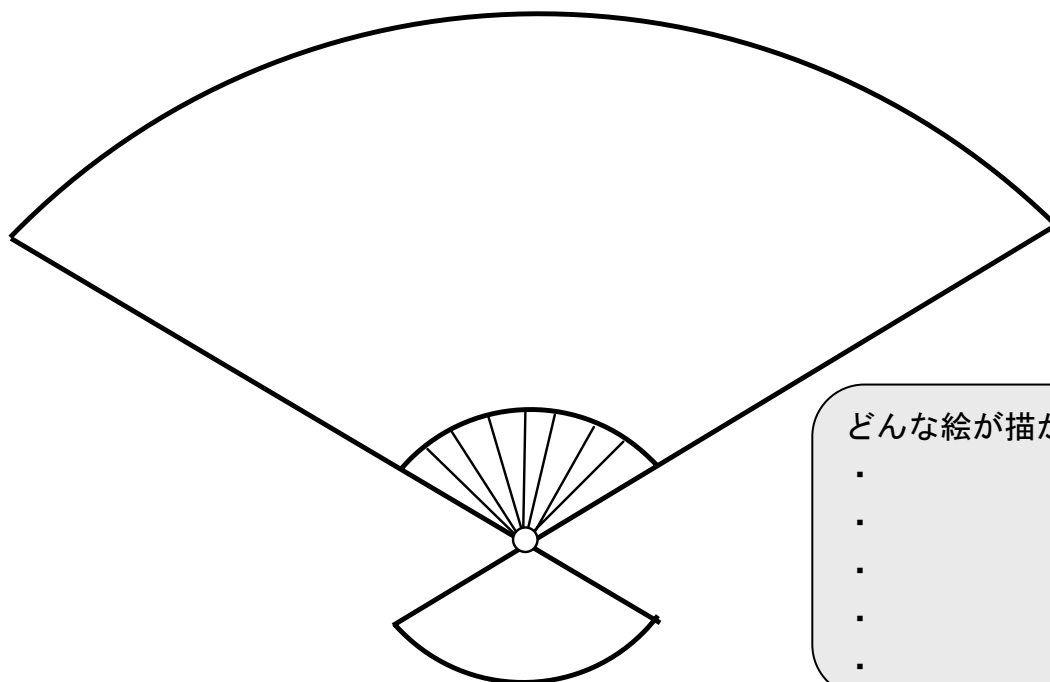
2 「おうぎ」を入力しよう

3 詳細をクリックして調べよう

詳細(しょうさい)を上から順にクリックしてみよう。
博物館にある昔の扇のいろいろな資料を見ることができます。

4 扇に描かれた絵をよく見てみよう

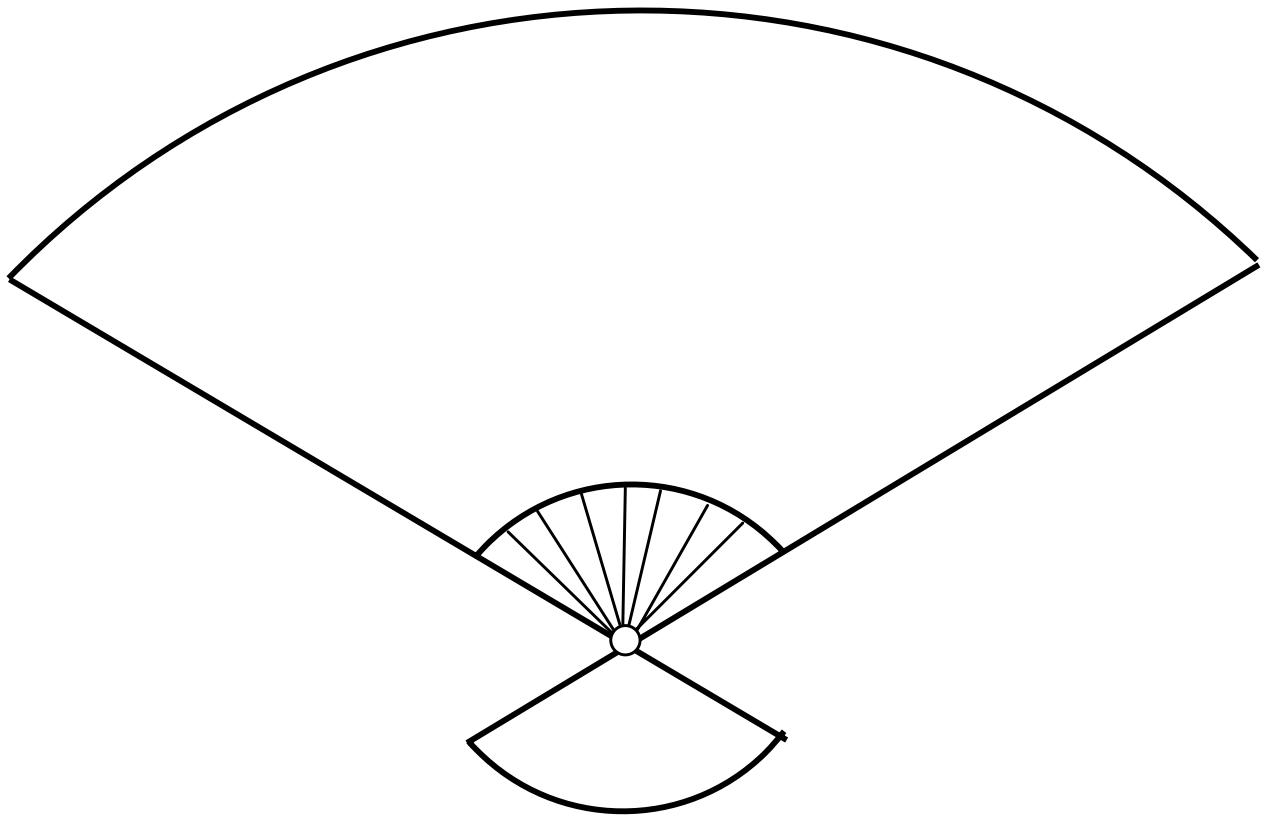
どんなものが扇に描かれているか調べよう。気に入ったものを写してみよう。



どんな絵が描かれていましたか。

・
・
・
・
・

5 自分で考えた扇の絵を描いてみよう



〈作品名〉

〈作品について〉

※この扇には、どんな思いがこめられていますか。

〈感想〉

※扇を作ったり、友達の作品を見たりしてどう思いましたか。

6 自分の扇と比べながら、もう一度博物館資料の扇を見てみよう

1 単元の目標

- 発想をふくらませ、自分だけのはにわをつくる。
 - (1) はにわに込められた思いを考え、はにわづくりに関心を持って取り組む。
 - (2) はにわの表情や仕草から想像を広げ、つくりたいはにわを考える。
 - (3) 土粘土をひもにして積み上げ、自分なりのはにわを工夫してつくる。
 - (4) 友達の作品や発想のよさなどに関心をもち、楽しく見合う。



2 単元について

「はにわ」は、古墳時代につくられたものである。古墳の上やまわりにたてられたり並べられたりして、古墳を飾ったものである。埴輪には写実的なものが多く、種類も豊富である。まだ文字がほとんど使われていない時代の生活や習慣を知る大きな手がかりとなる。

常設展示の人物埴輪を発想源として、オリジナルの「人物はにわ」をつくる。土粘土の感触を味わいながら、古墳時代の生活に思いを馳せることであろう。自分が人物を形づくることを通して、埴輪に込められた思いにもきづくことであろう。造形的なものの見方や考え方、造形感覚をも養うことができる活動である。



3 活用できる資料

- 人物埴輪

4 資料の解説

埴輪は、写実的なものが多い。円筒埴輪、人物埴輪、動物埴輪、器財埴輪、家形埴輪など、種類も豊富である。

川越市立博物館の「川越のあけぼの」のコーナーには、円筒埴輪、人物埴輪、動物埴輪等が常設展示されている。



5 指導のポイント

ずしりと重い土粘土の量感や感触を味わいながら、円筒形に積み上げることから、この活動は始まる。

できた円筒形から、どのような人物をつくっていくのか。その人物はどのような表情や仕草をしているのか・・・と、発想を広げていく。

この題材は、自分なり発想を生かし、想像力をふくらませて、オリジナルの人物埴輪づくりを楽しむ内容である。また、つくったものを飾って楽しむこともできる題材である。



6 指導計画（ 6 時間扱い）

小単元及び目標	学 習 内 容	学習シートの活用
1 はにわを知ろう （1 時間） はにわとは何か、を知ることができる。	○ 3 年生や 6 年生で、博物館見学した経験を話し合う。 ○ 資料検索システムを活用して、「川越のあけぼの」を鑑賞する。	☐ 導入場面で活用 ・資料検索システムで、「川越のあけぼの」の写真を見る。（はにわづくりへの意欲化を図る。）
2 はにわをつくろう （5 時間） オリジナルのはにわを考えて、つくることができる	○ オリジナルのはにわをつくる計画を立てる。 ○ 自分のテーマに合ったはにわを工夫してつくる。	☐ 活動場面で活用 ・学習シートで、人物埴輪の顔の表情や仕草に気づく。（口や手の工夫に気づき、応用を図る）
3 はにわを飾ろう （1 時間） はにわを装飾することができる。	○ ベンガラで彩色したり、身近材で型押ししたりして、はにわを装飾する。	☐ 活動場面で活用 ・学習シートで、自分や友だちのはにわを振り返る。（はにわづくりの振り返りと発展を図る。）



7 展開例（1 / 6 時間）

目標 はにわはどんなものか、知ることができる。

はにわを見たことはありますか。
どんなはにわですか。

自身の経験

「うたうはにわ」
「おどるはにわ」

資料検索システムで、
はにわを調べて
みましょう。

資料検索システム
の活用
学習シートの活用

「どんなはにわがあるのかな。」
「いろいろなはにわがあるよ。」
「自分でもつくりたいな。」

どんなときに使うはにわにしたいか、
どんな表情・仕草にしたいか、
考えてみましょう。

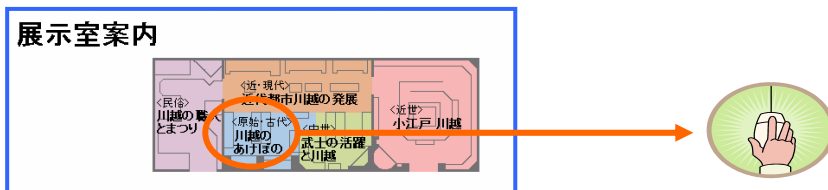
「家の前に置いて、家族を守る役割にしたいな。」
「お祭りの時に、おどっているはにわをつくりたいな。」

オリジナルはにわを作ろう

はにわは、古墳時代に豪族などのお墓(古墳)の周りに並べたものです。丸く筒の形をした円筒はにわや、人物や動物、家などの形を表した形象はにわがあります。

1 川越市立博物館ホームページ(小・中学校用)を開こう

2 展示室案内→原始・古代展示室『川越のあけぼの』を開こう



3 はにわについて調べよう

☆はにわの特徴を調べよう

人物のはにわ

・
・
・

馬のはにわ

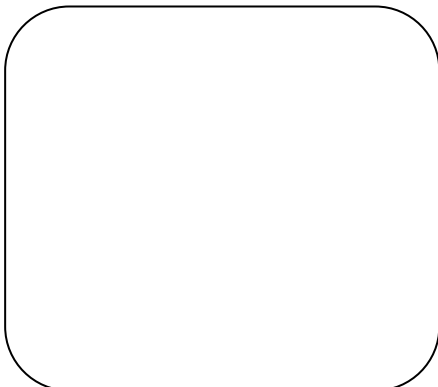
・
・
・

☆はにわを作った昔の人は、はにわにどんな思いをこめたのでしょうか

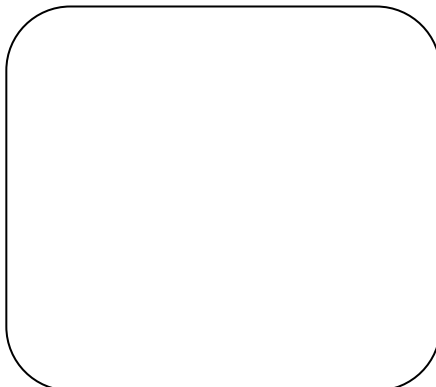
4 オリジナルはにわを考えよう

☆どんなはにわを作りたいか考えよう

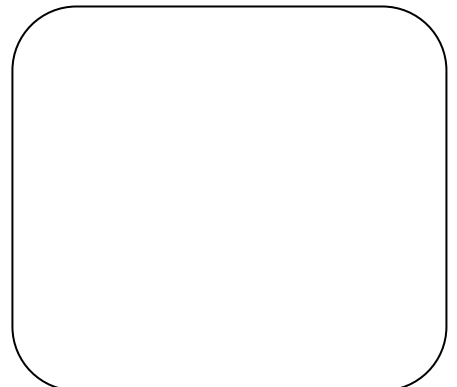
☆アイディアスケッチ



〈前〉



〈後〉



1 単元の目標

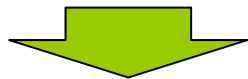
- 自分の発想をふくらませ、みんなで楽しく遊べるすごろくをつくる。
 - (1) すごろくの道のりを考えたり、遊んだりすることに関心を持って取り組む。
 - (2) 言葉やテーマから想像を広げ、つくりたい内容や道のりを考える。
 - (3) 限られた紙を生かし、形や道のりを工夫してつくる。
 - (4) 友達の作品や発想の楽しさなどに関心を持ち、一緒に遊んで楽しむ。



2 単元について

「すごろく」は、さいころをふって、出た目の数だけ進む遊びである。昔からいろいろな「すごろく」が作られ、生活の中で楽しまれてきた。「すごろく」は、家族や友達などと複数で、ふりだしから上がりまでの道のりを行きつ戻りつしながら、楽しむことができる遊びである。

自分の発想を生かしてオリジナルの「すごろく」をつくり、つくった「すごろく」で遊ぶことができる。楽しみながら、造形的なものの見方や考え方、造形感覚を養うことができる活動である。



3 活用できる資料

- すごろく



4 資料の解説

奈良時代に中国から伝わった遊びで、最初は盤双六と呼ばれ、2個のさいころを振り、出た目の数だけ駒を進め、相手の陣地に先に駒を全部進めた方が勝ちとするものであった。江戸時代中期から現在につながる紙双六・絵双六ができた。絵が刷られた紙の盤にさいころ一つを使って、出た目の数だけ区画を進み、早く上がった者を勝ちとするものである。



5 指導のポイント

子どもたちの周りを見渡すと、身近なところから「すごろく」の材料を見つけることができる。

朝起きてから夜寝るまで、好きな科目や苦手な科目、月曜日から日曜日までの一週間の予定、好きな恐竜やお菓子など……。意外な「もの」や「こと」が、すごろくになる。

この題材は、自分なり発想を生かし、想像力をふくらませて、オリジナルのすごろくづくりを楽しむ内容である。また、つくったもので楽しむこともできる題材である。

6 指導計画（ 6 時間扱い）

小単元及び目標	学 習 内 容	学習シートの活用
1 すごろくを知ろう （1 時間） すごろく遊びはどんな遊びか、知ることができる。	○ すごろくで遊んだ経験を話し合う。 ○ 資料検索システムを活用して、「すごろく」を鑑賞する。	☐ 導入場面で活用 ・資料検索システムで、昔のすごろくの写真を見る。 （すごろくづくりへの意欲化を図る。）
2 すごろくをつくろう （4 時間） オリジナルのすごろくを考えて、つくることができる。	○ オリジナルすごろくをつくる計画を立てる。 ○ 自分のテーマに合ったすごろくを工夫してつくる。	☐ 活動場面で活用 ・学習シートで、コマの進め方の様々な工夫に気づく。（昔のすごろくの工夫に気づき、応用を図る）
3 みんなで遊ぼう （1 時間） つくったすごろくの遊び方を教え合い、楽しく遊ぶことができる。	○ つくったすごろくで、友だちと楽しく遊ぶ。	☐ 活動場面で活用 ・学習シートで、自分や友だちのすごろくの遊び方を振り返る。（すごろくづくりや遊び方の振り返りと発展を図る。



7 展開例（1 / 6 時間）

目標 すごろく遊びはどんなものか、知ることができる。

すごろくで遊んだことはありますか。どんなすごろくですか。

自身の経験

「人生すごろく」
「ぼうけんすごろく」

資料検索システムで、昔のすごろくを調べてみましょう。

資料検索システム
の活用
学習シートの活用

「どんなすごろくがあるのかな」
「いろいろなすごろくがあるよ」
「自分でもつくりたいな。」

どんなことをすごろくにしたいか、考えてみましょう。

「1 日・1 週間・1 年どれにしようかな」
「好きなものを中心にしてみよう。」

オリジナルすごろくを作ろう

すごろくは、さいころをふって出目の数だけコマを進める遊びです。このすごろくは古くからありますが、江戸時代に絵すごろくが登場すると全国に広まりました。やがて、すごろくに楽しく遊べる要素が組み込まれるようになりました。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システム

資料名 検索
ふりがなで検索する場合は **ひらがな**を入力してください。

2 「すごろく」を入力しよう

3 詳細をクリックして調べよう

詳細(しょうさい)を上から順にクリックしてみよう。
博物館にあるむかしのすごろくのいろいろなしりょうを見ることができます。

4 すごろくには、どんなくふうがありましたか。

題は？
ふりだしと上がりは？
コマのまわり方は？
画面の作り方は？

5 つくってみたいすごろくのテーマを考えよう。

時間の流れ(1日・1週間・1年・・・) 例「わたしの1日」「1年間の自分」	
好きな「こと」や「もの」 例「サッカー」	
物語 例「雨の日の出きごと」	

☆進み方やゴール(上がり)を考えよう



〈縦〉



〈横〉

1 単元の目標

○半纏に織られている角文字のデザインのおもしろさに気づき、自分の作品制作に生かすことができる。

【1】半纏のデザインの良さや美しさに関心を持ち、作品の発想に生かすことができる。

【2】角文字のデザインを生かした作品をつくることができる。

【3】自分で作った作品を、実際の生活の中で使う楽しさを味わうことができる。



2 単元について

博物館の展示や収蔵品の情報を検索すると、数多くの半纏の資料を目にすることができる。この半纏に使われている角文字を参考にしながら、自分の名前のデザインを考え、Tシャツにプリントする。できあがった作品は、実際の生活の中で使うことで、楽しさを味わうことができる。加えて、制作を通じて小江戸川越の伝統文化に触れられる題材である。



3 活用できる資料

○刺し子半纏・半纏



4 資料の解説

半纏は、衣類の上に着る半身衣。通常広袖で、家で用いる略服と、男子の仕事着として用いるものとがある。職人の仕事着に用いるものの多くは紺の木綿で、袖は広袖だが、袖丈は短く、これに紋や文字を染め抜き、また種々の模様をつけたものもある。これを印（しるし）半纏という。下部にはある文字は篆書体を元にデザインされた角文字である。



資料活用のポイント

博物館には、江戸時代から昭和初期まで、火消しや商家で実際に使われていた半纏が展示されている。また、情報検索システムで収蔵品の情報を調べると、数多くの半纏の資料を目にすることができる。特に、半纏の下部に注目してもらいたい、角文字が連続的に並べられており、これが幾何学模様のようにみえる。また、角文字にも独特のデザインが施され、とても興味深いものである。これらを見てみると、“粋”とか“鯨背”という言葉が頭に浮かんでくる。小江戸川越の面影を今に伝える資料である。

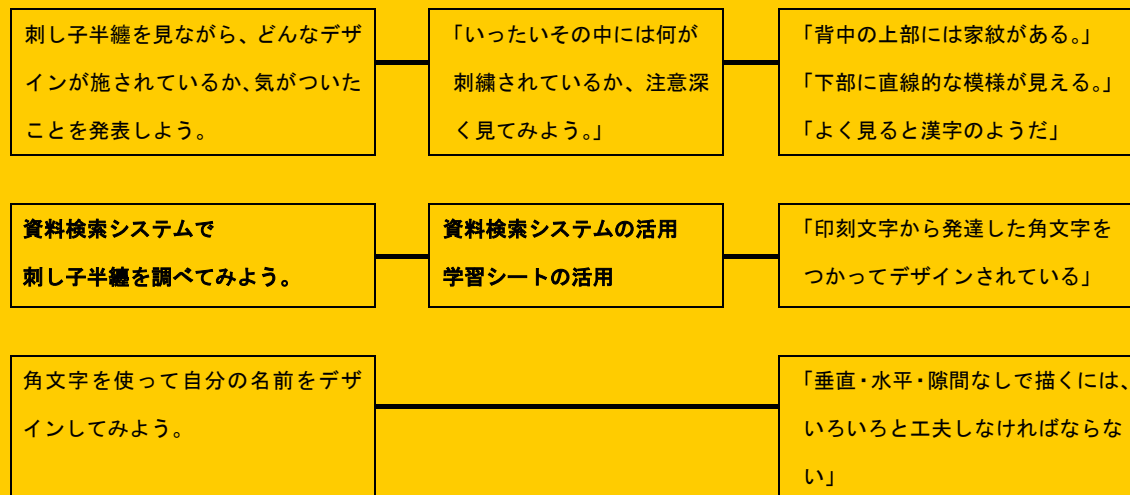
6 指導計画（8時間扱い）

小単元名及び目標	学 習 内 容	学習シートの活用
1 半纏の角文字を知ろう （ 1 時間 ） 半纏の使われている角文字が、どんなものか知ることができる。	○ 半纏の中にどんなデザインが施されているか考える。 ○ 模様のように見えるが、実は漢字を元にデザインされているところに着目する。	☐ 導入場面で活用 ・資料検索システムで半纏の写真を見て、模写をする。 （デザインへの意欲化を図る）
2 Tシャツに、自分の名前を角文字でデザインしよう （ 6 時間 ） 資料を使ってデザインを考え、シルクスクリーンでTシャツにプリントすることができる。	○ 自分の名前(漢字)を、いろいろな資料をもとに角文字で描いてみる。 ○ デザインが決まったら、カッティングシートに転写し、カッティングする。 ○ シートをシルクスクリーンに貼り付け、Tシャツを台にセットする。 ○ T シャツにシルクスクリーンを使って、角文字を印刷する。	☐ 制作場面で活用 ・学習シートでアイデアをまとめ、制作の手順を確認する。 （制作手順を確認し、応用を図る）
3 できあがった T シャツを鑑賞しよう （ 1 時間 ） 完成した作品を、みんなで鑑賞し合うことができる。	○ お互いの作品の良さや美しさを発見する。 ○ 自分で作った作品を、実際の生活の中で使う楽しさを味わう。	☐ 鑑賞活動で活用 ・学習シートに感想を記入して、角文字のデザインのまとめをする。 （制作過程を振り返り、次への発展を図る）



展開例（ 1／8 時間）

目標 刺し子半纏に使われている角文字が、どんなものかを知り、興味を持つことができる。

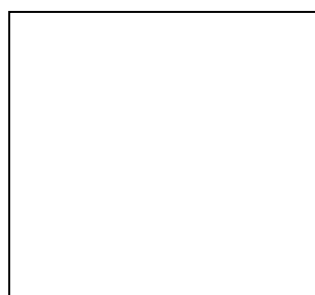


角文字を使ってTシャツのデザインをしよう

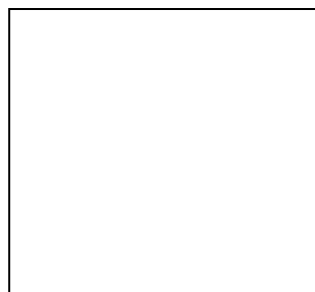
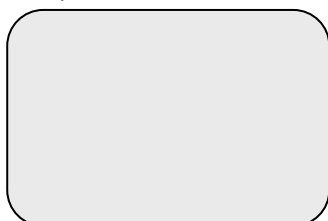
江戸時代から昭和初期まで、火消しや商家で実際に使われていた半纏（印半纏）は、小江戸川越の面影を今に伝える資料です。半纏には、角文字という独特の文字が施されています。博物館資料検索システムで半纏にデザインされた角文字について調べて、半纏にデザインされた角文字を使ってTシャツのデザインしてみよう。

1 資料検索システムで「半纏」を調べてみよう

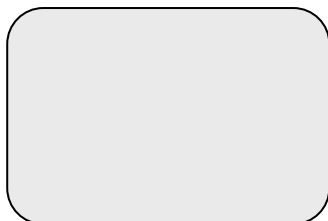
2 角文字を模写してみよう



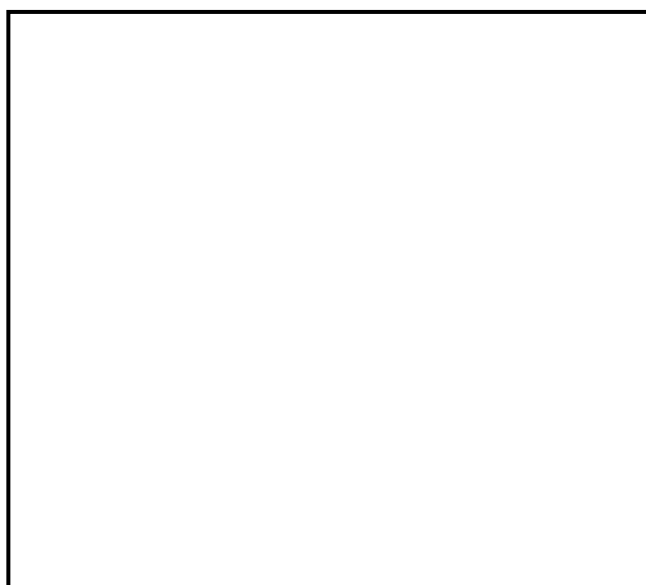
気づいたこと



気づいたこと

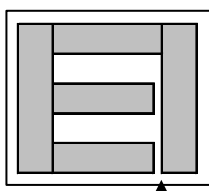
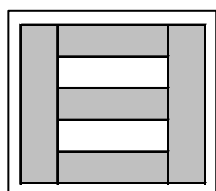


3 自分の名前をデザインしよう



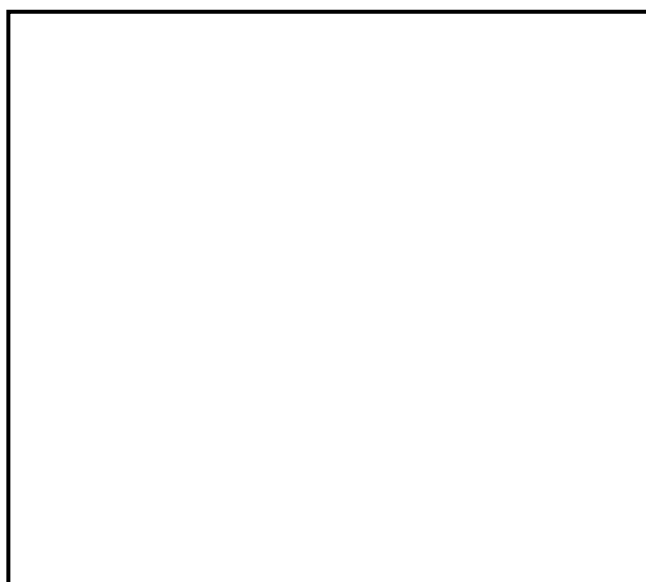
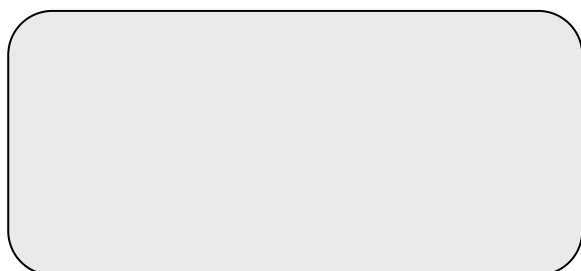
↑ 篆刻の資料等も参考にしながら、隙間のバランスに注意して粋いっぱい使って描こう。

4 Tシャツ用の文字にアレンジしよう

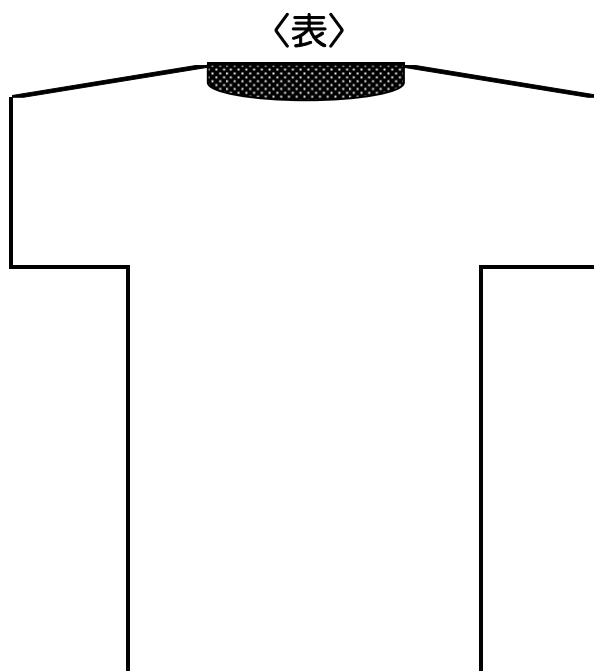
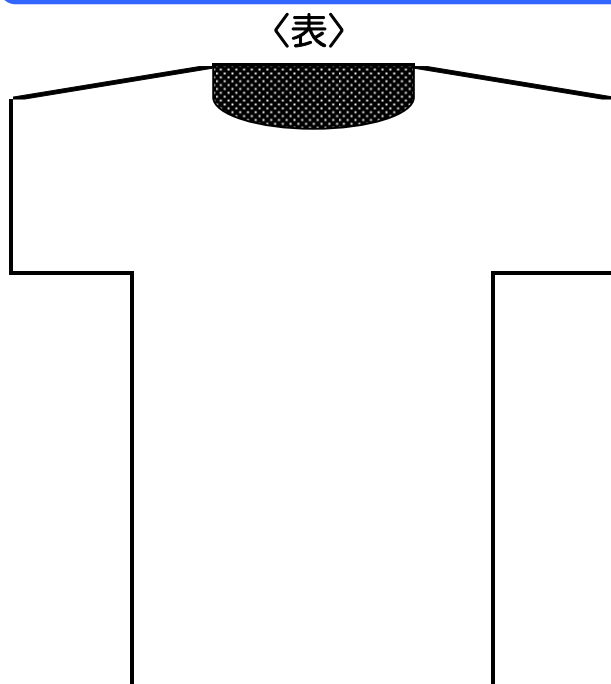


※カッティングした時に切り離れないようにする。

○感想を記入しよう

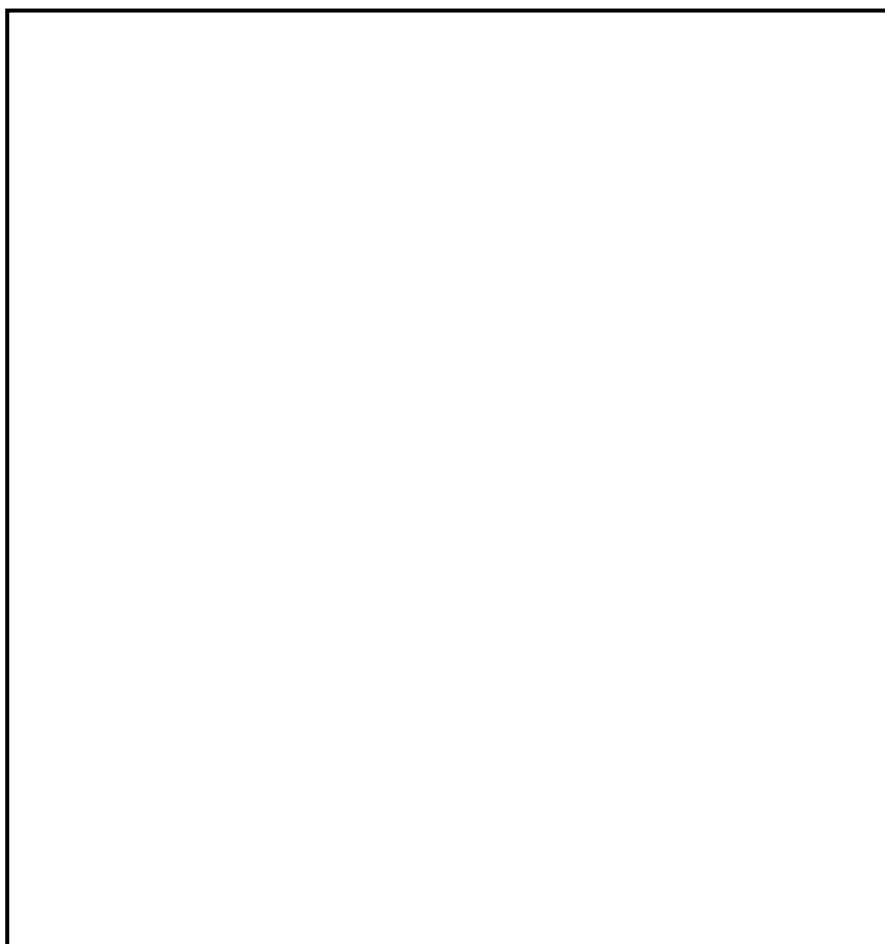


6 Tシャツのデザインをしよう



7 原寸大の下図を描こう

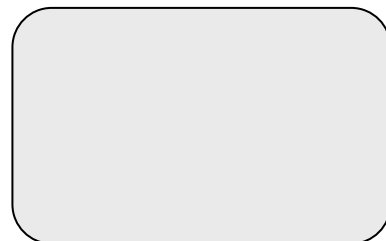
カッティングシートに転写するので、定規等を使ってはっきり見やすく描きましょう。



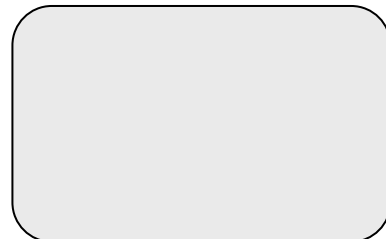
8 学習を振り返ろう

角文字をデザインしたTシャツへの取組を自己評価してみましょう。

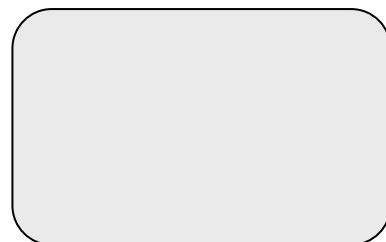
課題への取組



発想・工夫



仕上がり具合



家庭科

博物館ホームページと資料検索システムを活用した学習指導のあり方

家庭科は、児童・生徒たちが自分の生活を見つめ、よりよい生活を創造していく資質と能力を育成していく教科である。授業では、家族とのふれあいや衣食住などに関する実践的・体験的な学習を通して、家庭生活に関心をもたせるとともに、家庭生活に必要な基礎的技能を身に付けさせ、自分と家族とのかかわりを考え、家族の一員として家庭生活をよりよくしようとする態度を育てることを重視しなければならない。

しかし、児童・生徒は日常生活の中で、家庭の仕事を分担したり、家庭生活に必要な物を作ったり、昔から伝わる知恵を伝承したりすることが少なくなっている。そのため、家族や家庭生活への関心が薄くなってきている。そこで、家庭科の学習をきっかけにして、児童・生徒が家庭生活に関心をもち、生活をよりよくしようとする意欲や態度を身につけ、日常生活に欠かせない知識や技能を身につけるようにすることが必要である。

博物館の収蔵資料には、それぞれの家庭で昔から使われてきた衣食住に関わる道具類が数多くある。それらは、時代とともに他のものに代わったり、消えていったりしているが、人々の暮らしや願いの中から生まれていて、他のものには代え難いよさや現在にも生かされている工夫が見られる。そこで、昔から家庭で使われていた道具類を調べ、先人の様々な願いや工夫に触れさせることにより、現代の便利な家庭生活の中にもそれらが受け継がれていることに気付かせたい。

今回、コンピュータを利用して博物館資料を検索し、主体的に学習を進めることによって、児童・生徒に調べたり考えたりする力が育つと考える。これらの活動を通して、自分たちの生活を振り返るときも、いろいろな面から見つめることができ、一段と興味・関心が高まることと思われる。

学習シートのねらい

小学5・6年生学習シート「快適な生活をしよう ～夏～」

ここでは、季節の変化に合わせた快適な住まい方に関心をもち、暑さ・寒さ、通風・換気及び採光について考えて工夫し、自分の生活に生かすことがねらいである。

本題材では、夏の暑さを和らげる生活をするために、涼しい住まい方をするにはどうしたらいいかを調べ、児童の発想や工夫を生かして自分なりに工夫して快適な住まい方をすることができるようにする。その際、涼しい着方と合わせて、暑い時期に実感を伴って学習できるようにしたい。

室温を快適にするには、今の時代は暖房、冷房のスイッチを入れることで済ませることができる。しかし、地球規模で環境問題が取り上げられている昨今、日本人がこれまでに培ってきた習慣や知恵・知識を活用したり工夫したりしながら、自分の生活を見直すことが必要になってきた。昔の人々は涼しい風を取り入れるために、窓を大きく開けたり、風の通り道を作ったり、日差しを避けるためによしずやすだれをかけたり、打ち水をしたりと

様々な工夫をして過ごしてきた。今回資料検索システムを活用し、昔から使われてきたよ
しやすだれを調べ、そのよさに気づき、知恵を自分の生活に生かすなどの実践化を図り
たい。

中学１・２年生学習シート「川越唐棧を知り、織り方を調べよう」

『学習指導要領』「技術・家庭科」の家庭分野、「Ｃ衣生活・住生活の自立（３）ア」には、
「布を用いた物の製作を通して、生活を豊かにするための工夫が出来ること」という内容
がある。これを受けての本学習シートは川越唐棧を知り織り方を調べるという内容であり、
題材「衣服作りにチャレンジ」の材料である布について学習する場面で使用したい。

資料検索システムを活用し、「川越唐棧」の存在を知りその織り方を調べることにより、
川越唐棧と自分達が普段着用している衣服との共通点や相違点に気づかせると共に、布や
衣生活に関心を持たせ、これからの製作への意欲付けとしたい。

1 題材の目標

- ・季節の変化に合わせた快適な着方や住まい方に関心を持ち、家族が気持ちよく生活するための課題をもって解決しようとする。 (関心・意欲・態度)
- ・暑さを防ぐための着方や住まい方について考え、季節の変化に合わせた快適な生活の仕方を工夫する。 (創意・工夫)
- ・暑さを防ぐための着方や住まい方について考え、季節の変化に合わせた快適な生活をすることができる。 (生活の技能)
- ・暑さを防ぐための着方や住まい方が分かり、季節の変化に合わせた快適な生活の仕方について理解している。 (知識・理解)

2 題材について

本題材は、季節の変化に合わせた生活の仕方に関する学習を通して、日常の着方や住まい方への関心を高め、快適な生活の仕方に関する基礎的・基本的な知識及び技能を身に付け、快適な生活の仕方を工夫する能力を育てることをねらいとしている。そのためには、暑さ・寒さへの対処の仕方及びそれらと通風・換気とのかかわり、適切な採光の必要性などについて考え、自然をできるだけ生かして住まうことの大切さが分かり、自分なりに工夫できるようにする。また、快適な住まい方に合わせて涼しい着方を考え、衣服の働きについても日常生活と関連させて学習させたい。

この学習では、身近な環境を快適にするための課題をもち、解決するために実験や調べる計画を立て、自分なりに工夫していけるようにする。さらに、自分の調べた結果や友達の発表から理解したことを自分の生活に役立てようとする実践への意欲を持てるようにすることが大切である。

3 活用できる資料

- よしず
- すだれ

4 資料の解説

- よしず
日光を遮りながら風を通す道具。葦の茎が原料で、3メートルほどの葦をシュロ糸で結びつなげて作る。
- すだれ
日差しを避けつつ風を通すことができる道具。軒先にすだれをかけることによって日陰を作り、涼を与えてくれる。原料は主に竹でできている。

5 資料活用のポイント

現在の住まいは、機密性が高く窓が小さく造られていて、昔の家のように窓が大きく、風通しがよいようには造られていないものが多い。

「風通し」をよくするために昔から使われてきた「よしず」や「すだれ」は、涼しく住むための工夫として今でも有効である。これらの道具を知らなかったり、見たことがなかったりする児童が、この資料を検索することにより、改めて昔からの風通しをよくする工夫に気づくことができると考えられる。

6 指導計画（5時間扱い）

小題材名及び目標	学 習 内 容	学習シートの活用
1 衣服の働きについて考えよう（1時間） 衣服の働きが分かり、衣服に関心をもって学習計画を立てる。	○ 日常着に関心をもち、衣服や着ることについて考える。 ○ 衣服にはどんな働きがあるか話し合う。	
2 涼しい着方を工夫しよう（2時間） 涼しい着方を考え、快適な着方を工夫する。	○ 衣服のつくりや働きから涼しく着る方法を考える。 ○ 調べたり確かめたりしたことを自分なりに工夫して実践する。	
3 涼しい住まい方を工夫しよう（2時間） 涼しい住まい方を考え、快適な住まい方を工夫する。	○ 暑さを防いで涼しく生活するための方法について考えたり、調べたりする。 ○ 分かったことを発表し合い、いろいろな方法を知って自分なりに工夫して実践する。	□活動場面で活用 ・学習シートでそれぞれの道具を調べる。



展開例（4， 5／5時間）

目標 涼しい住まい方を調べ、快適な住まい方を工夫する。

調べ方 ・ 教科書、本 ・ 実験 ・ 資料検索システム（学習シートの活用） ・ 家の人や地域の人に聞く	涼しい住まい方の工夫 ・ 直射日光を防ぐ。 ・ 窓を開ける。 （どのように窓を開けたらいいか、実験する。） ・ 昔の人が使っていた道具を調べる。 （よしず、すだれ） ・ 涼しい風が入るように工夫する。 （水をまく、木を植える） ・ 窓の近くに物を置かない。  調べたことや分かったことを、分かりやすく伝える方法を工夫する。
--	---

学習したことを、自分なりに工夫して実践する。

快適な生活をしよう ～夏～

快適に生活するために、どんなくふうがあるでしょうか。暑い夏でも、今はエアコンや扇風機などを使って簡単に涼しくすることができます。しかし、エネルギーをむだづかいせずに、もっとすずしくすることはできないでしょうか。昔の人は、風通しをよくして涼しくくらすために、いろいろなくふうをしていました。昔の人たちが使っていた道具について調べてみましょう。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システム

資料名 検索
ふりがなで検索する場合は ひらがなを入力してください。

2 「よしず」「すだれ」を入力しよう

3 道具の名前、使い方、とくちょうを調べよう

道具の名前

暑い夏を涼しくするためのくふうを見つけよう

どんな所で使われていたの？

どうしてこういう道具が使われていたのかな？

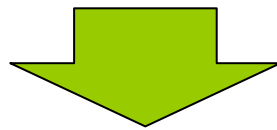
なぜ、あまり使われなくなったのかな？

わたしたちの生活をふりかえってみよう。

わたしたちの生活に生かせることはありますか。

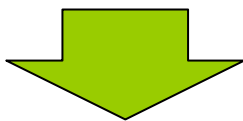
1 題材の目標

- 衣服と生活の豊かな関わりについて関心をもち、製作に意欲的に取り組もうとしている。
- 安全かつ効果的な作業方法や、自分らしいデザインを工夫することができる。
- 製作のために必要な基礎的技術がわかり、それに基づいての作業ができる。
- 衣服の構成や製作のための基礎的知識がわかる。



2 題材について

多種多様で安価な衣服製品が選択・購入できるため、家庭生活において衣服を作るという活動は皆無に等しいと思われる。このような現状の下、「自分の衣服を自分で作る」活動を通して、今と将来にわたっての豊かな衣生活のために必要な価値観や実践力の育成の機会としたい。



3 活用できる資料

- 川越唐棧（1992-030-0308）
- 川越唐棧縞帳（1996-031-0001）
- （○川越唐棧拡大）
- （○川越唐棧を利用した衣服）



4 資料の解説

唐棧とは室町時代頃から日本に入り始めた紺地に赤や浅黄、茶、灰などを縦縞に織った綿織物のこと。平織りで、極めて細い双糸（撚糸のうち単糸を2本撚り合わせた物）を使うことで、木綿でありながら絹そっくりの風合いを持っている。

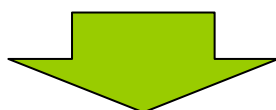


5 資料活用のポイント

資料検索システムで川越唐棧関連資料を見ることにより歴史ある布織物を知り、布に対する人々の思いを感じると共に、衣服や布に関心を持ち、これからのハーフパンツ製作への意欲付けとしたい。

6 指導計画（15時間扱い）

小題材及び目標	学習内容	学習シートの活用
1 デザインを考えよう(1時間)	・ポケットで自分らしさを表現する	検索システムで川越唐棧を調べ、織り方を画く。
2 衣服の構成を知ろう(1時間)	・縮小型紙を用いて構成を考える。	
3 採寸しよう(1時間)	・採寸の必要性、箇所、方法を知る。	
4 型紙を選ぼう(1時間)	・採寸からサイズを選ぶ。	
5 材料と用具を準備しよう (2時間)	・作業に必要な材料と用具を知る。 ・中心材料の布について考える。→	
6 基礎縫いの練習(1時間)	・まち針の打ち方、ミシン縫い等復習確認	
7 ハーフパンツの製作(8時間)	・股下、股上、裾回り、胴回りを縫う。	
8 製作のまとめ(1時間)	・学習をふり返る。	



展開例（5／15時間）

目標

川越唐棧を知り、織り方を調べよう

学習内容・学習活動	教師の働きかけ
1. 身の回りにある布製品を探す。	・制服・体育着・かばん・くつなどの中から衣服に注目させ、その歴史と変遷について簡単に説明する。
2. 「川越唐棧」について検索システムで調べる。 ●学習シート：川越唐棧の織り方を観察し図に表す。	・「川越唐棧」について説明する。 ・関連資料の中から、織り方を表した拡大画面に注目させる。 ・たて糸、よこ糸の交差の様子に気づかせる。
3. 学校生活で着用している衣服の中から「川越唐棧」と同じ組織である衣服を調べる。 ●学習シート：制服に用いられる衣服の織り方を観察し図に表す。	・男女、互いの制服をルーペで観察させる。 ・男子制服、女子制服の織り方の違いに気づかせる。
4. 「川越唐棧」と同じ織り方のものを観察する。	・「川越唐棧」を通して、これからの製作に対する意欲を高めていく。

川越唐棧を知り、織り方を調べよう

私たちの街には古くから「川越唐棧」と呼ばれる縦縞に織った綿織物があります。どのような布なのか見てみましょう。私たちが着用している衣服の布との共通点や相違点について織り方から調べてみましょう。

1 資料検索システムを開こう

資料検索システム

資料名 検索
ふりがなで検索する場合は、ひらがなを入力してください。

2

①「かわごえしまちょう」を入力しよう。

②「ぬのじ」を入力しよう。

3 唐棧の布地（拡大）を見て、織り方をかこう。

図

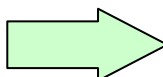
気がついたこと

4 私たちの衣服を観察して織り方をかこう。

名称（ ）

名称（ ）

* 「川越唐棧」と同じ織り方の衣服は



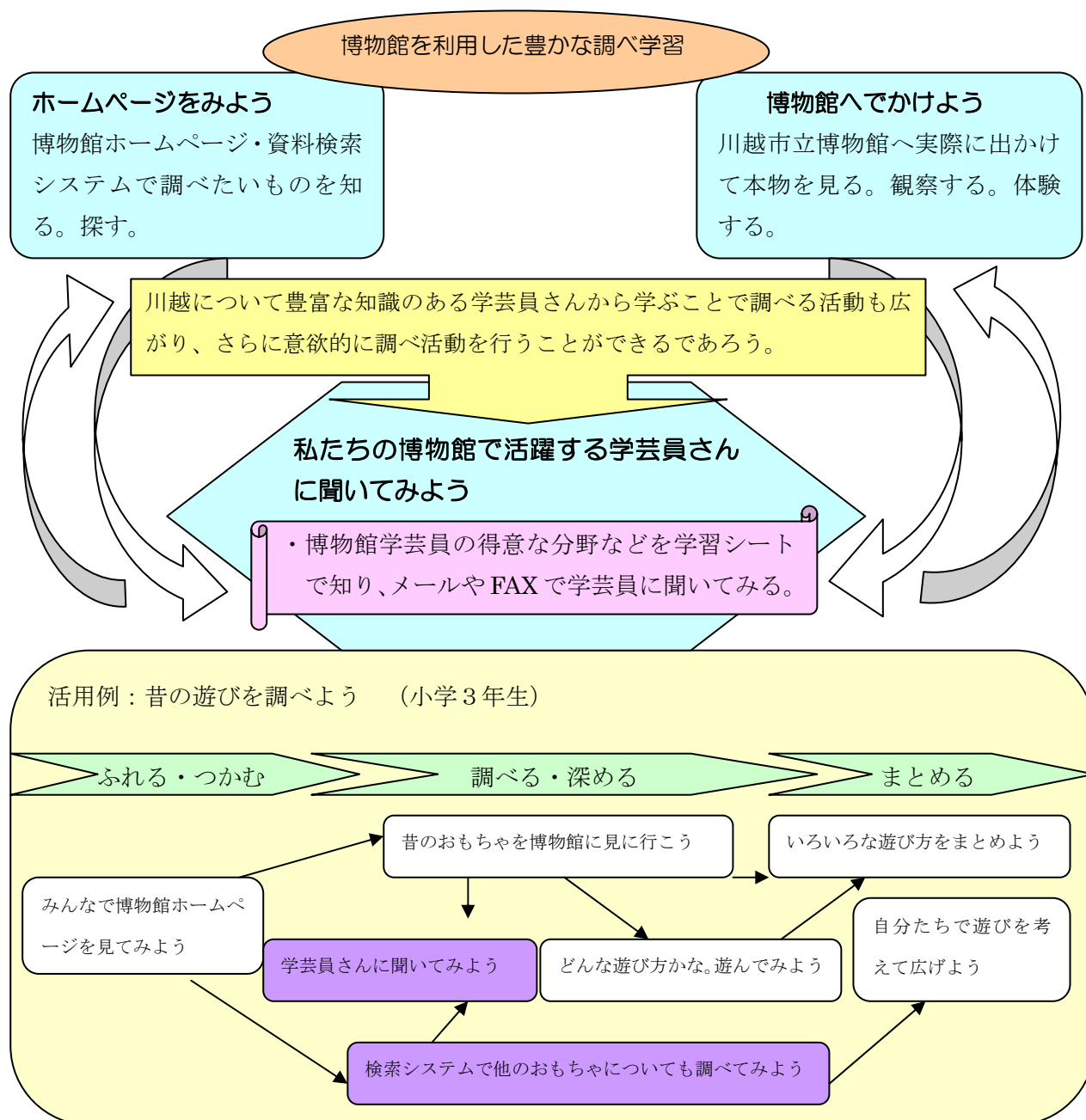
* 今日の学習を終えて

総合的な学習の時間

博物館とコンピュータを活用した豊かな調べ学習

博物館をより豊かに活用するために、博物館学芸員から学んだり、インターネットを活用したりして、課題をより豊かに解決するための学習資料の作成

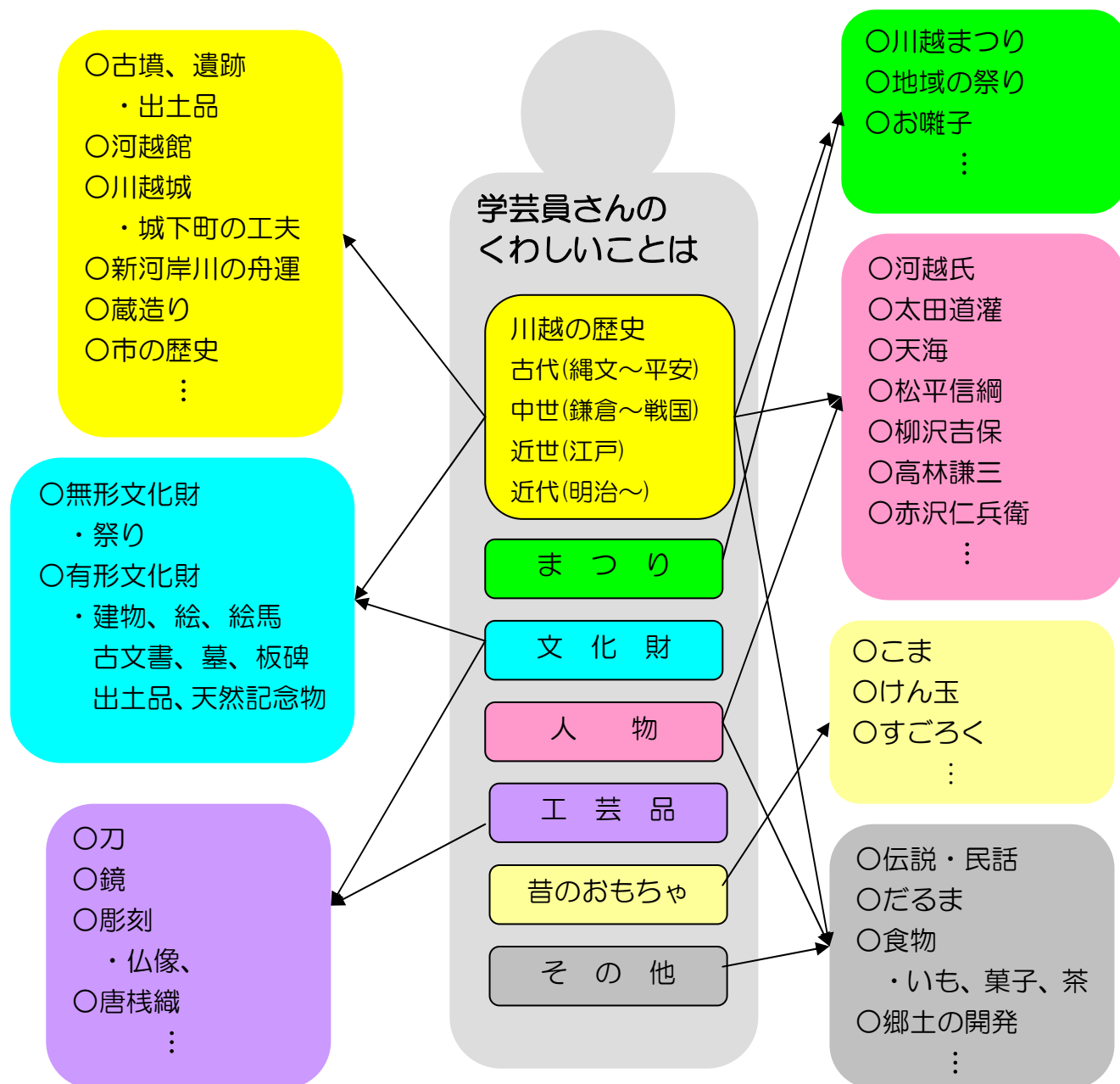
総合的な学習の時間では、児童・生徒が主体的に課題を解決するために博物館をより豊かに活用する手立てを考えた。そこで、特に人との関わり合いから調べる活動を広げていくことを考え、資料検索システムを活用するとともに、博物館学芸員に詳しく話を聞けるような学習シートを作成した。児童・生徒の最も身近な地域である川越に詳しい博物館学芸員とのやりとりを通して各自の調べる活動を深めることで、博物館を利用した豊かな調べ学習や主体的な課題解決ができると考えた。



こんなこと 知りたいな

— そうだ 学芸員さんに聞いてみよう！ —

博物館には、学芸員さんといって博物館の資料や地域の歴史や文化財をととてもくわしく知っている人がいます。みなさんが学習している時に、「おやこれなあに」「もっと知りたいな」と思った時は、博物館に電話やファクスをして学芸員さんに聞いてみよう。



博物館の学芸員さんのくわしいことから、自分の調べたいことを探して、専門的なことをわかりやすく説明してもらおう。

TEL 049(222)5399 FAX 049(222)5396



こんなこと 知りたいな

ーそうだ 学芸員さんに聞いてみよう 2ー

川越の歴史や昔の人物、道具・遊びの事をもっとくわしく知りたい人はいませんか。いろいろな本を調べたけれど、知りたいことが書いてなくて困っている人はいませんか。その人は、今、すぐに博物館の学芸員さんに聞いてみましょう。きっと問題を解決してくれますよ！！ 下のワークシートを利用して、学芸員さんに聞きたいこと・教えてほしい内容をFAX(ファクス)で送りましょう。教えてもらいたい内容を①…②…のように整理してわかりやすく書きましょう。

教えてもらいたい内容をわかりやすく書こう

川越市立_____学校 第____学年 名前_____

_____について

①

学芸員さんの説明

_____について

①

1 単元の目標

○昔遊びに関心をもち、保護者や高齢者など多くの人々とふれあったり、そのおもしろさを感じたりすることをとおして、昔遊びのよさや大切さに気付くことができる。

【関心・意欲・態度】 昔遊びに関心をもち、観察や調査などを意欲的に行き、いろいろな昔遊びを知り、積極的にかかわることができる。

【学び方・考え方】 昔遊びについて、多様な調べ方があることを知り、効果的なまとめ方を考えたり、他教科で学んだことを生かしたりすることができる。

【自己の生き方】 昔遊びのおもしろさを知り、地域の人々とふれ合うことを通して、昔遊びのよさや大切さに気付くことができる。

2 単元について

この単元は、1、2年生の生活科で行った昔遊びの活動を発展させて、さらにいろいろな遊びを体験したり、調べたりすることをとおし、伝統的な文化に関心をもつようにすることをねらいとしている。

3 活用できる資料

- けんだま ○こま ○おはじき
- べいごま ○双六 ○かるた

4 資料の解説

- かるた
平安時代からの二枚貝の貝殻を合わせる遊び「貝覆い（貝合わせ）」とヨーロッパ由来のカードゲームが融合し、元禄時代頃に今日の遊び方となった。明治時代の物が収蔵されている。
- こま
平安時代頃から、こまを使って遊んだという記録があり、それ以前からあった。江戸時代に大きな進歩を遂げた。ひも巻きごま、糸引きごま、もみごま、ひねりごまなどいろいろな回し方がある。昭和30年代製が収蔵されている。
- べいごま（貝独楽）
バイという貝殻を利用し、中に鉛を溶かして入れ、その上に蠟を詰め上部を平らに削ったもの。明治後半に鋳物製が生まれた。昭和30年代製が収蔵されている。

5 資料活用のポイント

こまやけんだまなどは、生活科で昔遊びの活動を行っているために、各学校に多く備わっている。博物館の体験学習室の遊びコーナーにもけんだま、こま、おはじき、べいごま等が常時設置されている。そのため、身近に遊ぶことができるものである。

また、資料検索システムには、かるたやこま、双六、べいごまなどが掲載され、とても年代を感じさせられる。

学校では、コンピュータを利用し、博物館の資料検索システムでそれを見ることができる。

さらに、学芸員の方へ遊び方や歴史などについて、ファックスやメールなどで質問をすることも考えられる。

昔の遊びを直接体験したり、インターネット等を介して調べたりする中で、伝統的な文化に関心をもち、昔の遊びの楽しさを味わうことができると考える。

6 指導計画（50時間扱い）

	主な活動内容及び目標	学習シートの活用
ふ れ る	1 昔の遊びを知ろう（5時間） 昔の遊びにはどんなものがあるか知り、それを集めることができる。 ○生活科で行った遊びやその他の遊びについて話し合う。 ○遊びの名人に遊びを教わり、体験する。	□導入場面で活用 ・体験して興味をもてた遊び道具の絵や感想をまとめる。 ・資料検索システムで昔の遊び道具を調べる。 (昔の遊びへの意欲化を図る)
つ か む	2 課題を考え、グループを作って調べよう（4時間） 自分の課題を考え、その課題に合ったグループを作ることができる ○昔遊びの体験から感想や疑問などを出し合い、自分の課題を考える。 ○同じような課題の子とグループを作り、調べる内容や方法を考える。	
深 め る	3 グループで調べよう（20時間） グループで計画したことにそって、調べ活動を進めることができる。 ○グループで、インターネットやインタビュー、本、メールやファックスなどで調べる。	□活動場面で活用 ・資料検索システムや博物館の学芸員へメールやファックスなどで質問する。
ま と め る ・ 発 表 す る	4 今まで調べたことをまとめ、発表しよう（17時間） 調べたことをわかりやすくまとめ、友達に伝えることができる。 ○一番伝えたいことを考えて、グループで分担してまとめる。 ○実演や紙芝居など課題に合った方法を選んで発表する。	(昔の遊びについて調べることへの意欲化を図る)
深 め る	5 遊びをもっと広めよう（4時間） 異学年の子や保護者などいろいろな人に伝えることができる。 ○もっと技や伝えたいことを考え直し、保護者や異学年の児童に伝える。	・



7 展開例（10～29／50時間）

目標 グループで計画したことにそって、調べ活動を進めることができる。

昔の遊びには、どんなものがあるのかな？

博物館の方に、昔の遊びの道具や遊び方、歴史などを聞いてみよう。

かるたの読み札や絵、こまの形などは、変わっているのでしょうか。

お手玉などの作り方を知りたいな。

資料検索システムや学芸員の活用

地域の方や保護者に教えてもらう。

「とても古くから伝わっているね。」
「いろいろな遊び方があるね。」
「だんだんと遊び方が変わってきているぞ。」

自分たちで、遊び方を考えて遊んでみよう。

伝えよう！ 広げよう！ ぼくらの遊び

_____のひみつ はっけん！！

むかしの遊びや遊び道具のことを、もっとくわしく知りたい人はいませんか。いろいろな本をしらべたけれど、知りたいことが書いてなくてこまっている人はいませんか。そんな人は、今すぐに博物館をたずねてしらべてみましょう。ホームページの資料検索システムでしらべてみてもいいですね。きっともんだいをかいけつしてくれるヒントやこたえがありますよ！！

下のワークシートを利用して、まとめていきましょう。

1 むかしの遊びで体けんしてわかったことをまとめよう

むかしの遊び道具の絵や遊んだかんそうを書きましょう。

2 資料検索システムで調べよう

ぼく
娯楽

きうぎようぐ
競技用具(9件)
しゅみ
趣味(127件)

ぼく・ゆうぎ・がんぐ
娯楽・遊戯具・玩具(277件)

しりょうけんさく
資料検索(4件)



3 詳細をクリックして調べよう

詳細(しょうさい)を上から順にクリックしてみよう。

博物館にあるむかしの遊び道具のしりょうを見ることができます。

4 遊び道具の名前、使い方、とくちょうを調べよう

絵

5 学がい員さんにたずねよう

博物館に電話やファクスをして、むかしの遊び道具について聞いてみよう。