

小学校第6学年社会科における Minecraft を活用した実践

—各時代の生活の様子を再現しよう—

広瀬一弥（亀岡市立東別院小学校）

概要：小学校6年生の社会の歴史学習において、各時代の生活の特徴を捉え、Minecraft の世界の中で協働作業で住居や建物を作っていく。児童は、前方後円墳や校倉造、書院造など学んだことを元に作成した。また、児童と学習活動に係るルーブリックを作成した。協働で活動する制作活動を通して言語活動が充実し、思考力の向上や知識理解の定着に一定の効果があつた。

キーワード：小学校、社会科、歴史学習、Minecraft、協働学習

1 はじめに

近年、国内の小学校において、教育活動に Minecraft を活用した事例が報告されている。東京都多摩市立愛和小学校(2014)では Minecraft を取り入れた5年生体育科「けがの防止」の授業が行われた。Minecraft で安全な街を再構成する学習である。また渡邊ら(2016)は、小学校でのクラブ活動で Hour of Code のコンテンツであるマインクラフトの Code Studio を活用したプログラミング教育について報告をしている。

このように、教育現場で Minecraft 活用の高まりが見られるが、他にも様々な教科・領域の学習の中で活用の可能性を感じている。ここでは、Minecraft を活用した社会科の実践を紹介し、その活用意義と課題について考察を試みる。

2 研究の方法

(1) 実践対象および実践時期

対象：亀岡市立H小学校 第6学年 5名

時期：2017年4月から7月

(2) 実施単元

社会科「縄文の村から古墳のくにへ」「天皇中心の国づくり」「貴族のくらし」「武士の世の中へ」「今に伝わる室町文化」において各1時間程度実施した。各単元の学習を元に、その時代の建物等や服装などを詳しく調べ、Minecraft で作成する。

(3) 使用機器およびソフトウェア

iPad（第3世代）、AirMac Express

Minecraft Pocket Edition, Skinseed

3 結果

(1) 授業実践の実際

Minecraft Pocket Edition は、5人までが、「ワールド」と呼ばれる一つの仮想空間の中で、共同作業を行うことができ、本実践でも、5人での協働学習で一つの「ワールド」を作成していった。図1は、児童が Minecraft で作成した前方後円墳である。古墳時代の学習をした後、大仙古墳に興味を持った児童は、建物の大きさや形状などを資料で調べ、再現していった。また、内部の様子にも興味を持ち、作成をしていった。作成をしながら、役割分担を行い、「内部担当」「堀担当」「墳担当」など決めて作成していった。

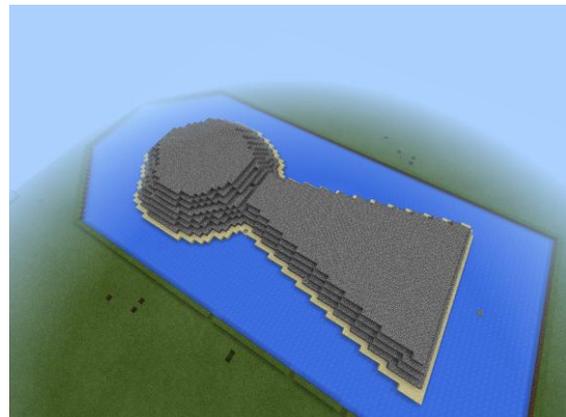


図1 児童が作成した前方後円墳



図2 各時代に合わせて作成したスキン

実践を進めていく中で、児童は、キャラクターのコスチュームがカスタマイズできることを知り、その時代に合わせた、服装を調べ、再現していくこととなった。図2にあるように、各時代の服装について資料を基に作成していった。

各時代の作成を繰り返し操作にも慣れ、児童自身が本実践でできることが理解できたところで、児童に表1のようなルーブリックを作成させた。活動後は自己評価や相互評価を行った。

S	Aに加えて、作成を通して、その時代に生きる人々の暮らしについて考えることができた。
A	マイクラで日本風の文化が栄えていた頃の世の中の様子を実現することができた。
B	建物を協力してつくることができた。
C	建物をつくることができた。

表1 児童と作成したルーブリック

(2) 問答による意識調査

協働でワールドを作るため、他者の学習への関心が高い。また、話し合いながら作ることで、興味が持続し、新たな考え方も生み出している。

Q：マイクラの学習はどうでしたか？

A：友達と協力して作れるのがとても楽しい。みんな細かいところにこだわって作っていてすごいと思った。

Q：どのようにすればうまくいきましたか？

A：操作がわからないところも教えてくれた。しゃべりながらやったら新しいアイデアが湧いてきた。

4 考察

Minecraftは、バーチャルの世界の中で作成を進めていく。ともすれば人間関係が希薄になり、学習には不向きのように考えてしまう。しかし一つの仮想空間の中で、共同作業を行うことで、同じ学習をしている他者への意識も向く。加えて、同一空間（教室）で学習しているので、話し合い等の言語活動に活発になる。思考力の向上や知識理解の定着に効果があると考えられる。

児童は、キャラクターを通して、その時代に暮らす人々を想像し、時代にあった衣服を着せたいと提案した。建物だけでなく、人々やその暮らしについて意識を向けることができた。

また、ルーブリックを児童と作成することで、社会科のねらいに即した活動を促すことができ、教科の学習が充実した。

5 課題と今後の展望

建物の特徴や、人々の暮らしにこだわるあまり、作成に時間がかかってしまう。また、画面の中だけで完結してしまい、クラス外に表現することがなかった。今後は、Minecraftを使った動画作成やプログラミングなどを通して、表現の一つとしての学習活動を模索していきたい。

付記

本実践研究は、大阪大学 全学教育推進機構 岩居弘樹研究室に協力いただき実現した。ここに感謝の意を表す。

参考文献

多摩市立愛和小学校、タブレット端末等の日常化が拓く新たな教育 Style の創造、パナソニック教育財団特別研究指定報告（平成26年）、http://www.pef.or.jp/db/pdf/2014/2014_82.pdf（2017.8.20 確認）

渡邊景子、利根川裕太、辰己丈夫. "小学校でのクラブ活動における Hour of Code の実践報告." 情報教育シンポジウム 2016 論文集 2016 (2016): 1-6