

# かみつけの里博物館

# ティーチャーズガイド



二子山古墳



# TEACHER'S GUIDE



かみつけの里博物館  
The Kamitsukeno-sato Museum of Archaeology

# もくじ

はじめに	1
第1章 博物館での学びと、古墳を学ぶ意義	2
第2章 博物館の展示を有効に活用するために	4
ガイドマップ 上毛野はにわの里公園と保渡田古墳群	5
ワークシート1 たんけん、発見、古墳時代！ かみつけの里博物館へ行こう！	6
ワークシート2 つくって実感！古墳時代 こぶんづくりゲーム	8
ワークシート3 マイHANI-1グランプリ in かみつけ博	10
第3章 探究的な学びをつくりだすために	13
ワークシート4 ステップ1 イメージマップをつくろう	19
ワークシート5 ステップ2 ぎもんをみつけよう	21
ワークシート6 ステップ3 調査計画書	23
ワークシート7 ステップ4 調査カード	24
ワークシート8 ステップ5 調査レポート	25
ワークシート9 ステップ5 ぼく・わたしがはっけん！したことは…	26
コピーして使える飾り枠・イラスト集	27
おわりに	30
付録 わくわく博物館体験ブック 古墳ハカセになろう！	31

## かみつけの里博物館 利用案内

- 開館時間 午前9時30分～午後5時(最終入館は午後4時30分)
- 休館日 毎週火曜日(火曜が祝日の場合水曜)  
祝日・国民の休日の翌日(土日の場合を除く)  
年末年始(12月28日～1月4日)
- 観覧料 一般200円(160円)、高校生・大学生100円(80円)、65歳以上・中学生以下無料  
※( )内は20名以上の団体料金です。
- 減免措置 団体を引率して来館する先生の入館料は、申請書を提出すると減免されます。  
団体見学のための下見も無料で入館できます。事前にご連絡下さい。
- お問い合わせ・団体観覧申し込み 電話 027-373-8880

# はじめに

こんにちは。この本は、これから児童・生徒をかみつけの里博物館に連れてくることを考えている先生方のために作成しました。

どんな場所でも、校外に学習に行くときは準備をしますよね。パンフレットを印刷して配ることもあれば、下見をした先生が資料を作ることもあるでしょう。その中で、歴史系博物館というのは、その内容の多さや難しさから、準備に少し気が重い施設なのではないか、と思っています。この本は、そんな先生方の気持ちを少しでも軽くして、子どもたちと一緒に博物館訪問を楽しんでもらえるように、と考えて作成しました。コピーして使えるワークシートをたくさん用意しましたので、博物館に行くことが決まったら、使いやすそうなものを印刷して活用してください。

団体で展示室を見ることを想定したワークシートのほかに、博物館で調べたり見学後にまとめたりという活動をしたい、という学校のためのページも設けました。総合的な学習の時間や自由研究でもう少し深く古墳について探求したいときの参考にしてください。学芸員が博物館で行っている仕事は、まさにアクティブラーニングそのものなのですが、展示に反映されるのは学芸員が学んだ成果であって、その過程が反映されることはあまりありません。古墳時代をテーマに、自らの疑問を持ち、探求する楽しさに触れてみることで、博物館をより深く理解できるのではないかと思います。

博物館の見学という時間が、すこしでも楽しめるものになることを願っています。



かみつけの里博物館外観



# 博物館での学びと、古墳を学ぶ意義

## 博物館の学びとは

学校の校外学習で博物館を見学した子どもたちは、どんなことを、どのように学んでいるのでしょうか。せっかくの機会を少しでも意義あるものにするために、博物館の学びについて、少し考えてみましょう。

先生方に知っておいてほしいことは、博物館での学び方は、学校で行われている授業での学び方とはすこし違うようだ、ということです。たとえば、授業で先生の話をよく聞くことは大切ですが、それと同じように、展示されているものを「よく見なさい」と言っても、必ずしも理解が深まるわけではありません。

かつて、知識は、あたかも白紙に文字を書き込むように外側から注入することで獲得されるものだという考え方がありました。たしかに、そういう部分もあるかもしれませんが、それだけではない、ということは、子どもたちと接している先生方なら経験的に感じていることでしょう。

従来の知識観に対して登場した考え方は、知識は、「経験」という先行知識をもとに、学習者が環境に働きかけることで、自分の内に構成される、というものです。この考え方は、博物館の教育理論に応用されています。新しく設計された博物館の中には、ハンズオン展示などで参加性を高めることで、体験を自分のなかに取り込んでもらおうとする取り組みが行われているところもあります。

展示室での学びについても、さまざまな研究がされています。来館者の観察や聞き取り、来館から間をあけて何回もアンケートを取る、などの方法によって、博物館での経験が人々にどのように受け止められ、印象に残るかを調べる試みがすすめられてきました。その結果、博物館の学びとは、人とモノとの関係だけでなく、個人のそれまでの経験、誰と行くか、建物やその雰囲気など、さまざまな要素の相互作用によって生み出される体験だと言われるようになってきました。見学よりもバスレクやお弁当がよく心に残るのは、そこに親しい友達との会話があり、繰り返し思い出す機会もあるからだといえそうです。このような研究成果をもとに、来館者どうしのコミュニケーションをうながす展示の工夫もされています。

## 心にのこる博物館体験のために

博物館に展示されているものには、それぞれ深い意味があり、多くの収蔵品の中から選ばれて並んでいるのですが、その価値は見ただけでわかるとは限りません。子どもとモノとのつながりをつくり、博物館体験を心に残るものにするためにはどうすればよいのでしょうか。

まず、意外に重要なことは、公園や博物館の全体図やトイレの場所を示してあげることです。実は、展示の詳細を伝えられたグループより売店や休憩場所を伝えられたグループのほうが集中して見学

できたという研究結果があります。子どもたちが博物館は安心してすごせる場所だと感じることは、展示に集中するためにも重要なのです。

それから、「全部」を見せようとしなくても大切です。当館の埴輪を全部見ても、覚えていられるとは思えません。そこで、一つでよいので「今日のお気に入り」を見つけるような見方を試してみてください。「自分の一番好きな埴輪をえらんでみて」といわれると、かえってよく見ようと身を乗り出す姿が想像できます。そうして選んだ一つは、長く心に残るのではないのでしょうか。

最後に、できることであれば、事前学習をしておくことをおすすめします。とはいえ、歴史系博物館の事前準備は先生にも負担ですから、本書のワークシートを使って、無理なくできる範囲で十分です。博物館には、はじめて見るものやはじめて聞く言葉がたくさんが並んでいます。先行知識がないままにそれらを受け止めるのはとても難しいことです。ほんのすこしでも事前にふれることによって、子どもたちは安心して見学をすることができ、より理解が深まるといえます。

時々、展示室で「これが見たかったんだ!」というつぶやきを聞くことがあります。歴史に詳しい先生が、事前に丁寧に説明をしてくれたのでしょう。先生の「ぜひ見せたい」という熱意は、とてもよく子どもに伝わると感じています。

このような準備が、歴史に詳しい先生でなくてもできるようにすることが本書の目的です。先生と子どもたちが、一緒に、かみつけの里博物館に展示されている「あの埴輪」をぜひ見たい、と期待を抱いて来館するようになってくれることを目指しています。

## かみつけの里博物館で古墳を学ぶ

よく「どうして群馬にはたくさん古墳があるのですか?」と聞かれます。この質問に答えようとする、地域の特徴である自然の豊かさや、交通の利便性、ほかの地域との交流などについて説明することになります。結果として、群馬のよさを知ることにつながります。古墳を学ぶことで得られるのは歴史的な知識だけではないと感じています。ですから、群馬の子どもたちならだれでも、古墳について学ぶことに意味があると考えています。校区に古墳がない学校でも、かみつけの里博物館の見学をきっかけとして、ぜひ、古墳をテーマにした学習に取り組んでみていただきたいと思います。



### はにわのはなし①

## 円筒埴輪がたくさん並んでいるのはなぜ?

古墳に並べるためにつくられた焼き物のことを「埴輪」といいます。大きく分けて「円筒埴輪」と「形象埴輪」があります。円筒埴輪は、古墳の中と外を分ける「垣根」や「結界」のような意味があり、古墳を邪悪なものから守るものといわれています。かみつけの里博物館のシンボルにもなっている「盾持ち人埴輪」も、盾と怖い顔で古墳を守っています。

八幡塚古墳には約6000本の「円筒埴輪」と「朝顔形埴輪」が並べられています。朝顔形埴輪は、王の埋葬した場所のまわりにお供え物として置かれた壺と、壺を置く台が簡略化されたものです。また、側面にあいている穴は、壺を置く台に施された「魔除けの模様」の名残といわれています。



円筒埴輪・朝顔形埴輪

## 第2章

# 博物館の展示を有効に活用するために

ここからは、実際に博物館へ来館するときには使えるワークシートを紹介していきます。

「ガイドマップ上毛野はにわの里公園と保渡田古墳群」と「ワークシート1かみつけの里博物館へ行く！」は、基本情報を確認するワークシートです。校外学習の前にご利用ください。当日お渡しするパンフレットにも書かれている内容ですが、事前に目を通して予備知識を持っているほうが安心して見学することができるでしょう。ワークシート1には、「ココがみたい!」として、自分の考えを書くスペースを設けました。見学への意識づけに活用してください。

団体見学の場合、常設展示室入り口にある「5世紀の世界」の復元ジオラマの周囲で、当館解説員が解説をします。解説時間は5～10分程度です。その後、集合時間を決めて常設展示室内を自由に見学します。(※)

常設展示室の見学には最低30分程度を確保していただいておりますが、事前学習をしっかり行うほど興味関心が高まりますので、見学時間は長く必要になります。ただし、興味関心には個人差があるので、見学時間は最大でも50分以内程度に設定することをおすすめします。「もっと見たかった」という子がいたら、今度は家族で来ることをお勧めするなど、博物館は何度でも足を運んで楽しめる場所だということを伝えてあげてください。

※令和3年4月現在、新型コロナウイルス感染拡大防止のため解説員解説を休止しています。

常設展示室内は自由見学のみになっています。そのため、事前の準備や意識づけの必要性が高まっています。



かみつけの里博物館の周辺は、3基の前方後円墳を見学し、古墳時代をまるごと楽しめる公園になっています。整備された古墳にのぼって、王が見た景色を想像してみてください。

はにわ作りや体験学習のためのはにわ工房、はにわを焼く窯、140人が座れる休憩棟もあります。



## 薬師塚古墳

保渡田古墳群で最後に造られた古墳です。江戸時代に石棺と馬具が掘り出されたと伝えられています。石棺は後円部の頂上に置かれています。

墳丘全長約105m、墓域の全長約165m。



## 八幡塚古墳

保渡田古墳群のなかで2番目に造られました。発掘調査の結果に基づいて、石とはにわを並べた、造られた当時の姿に復元されています。後円部の頂上には、石棺が見られる展示室があります。内堤には、人物や動物のはにわを並べた区画があります。はにわ研究の上でも重要な遺跡です。

墳丘全長96m、墓域の全長約190m。



## 二子山古墳

保渡田古墳群のなかで最初に造られた、5世紀後半の古墳です。朝鮮半島製の装飾品や新しい技術でつくられた須恵器などが見つかりました。当時の最先端技術を取り入れ、この地域の開発に尽くした王の墓と考えられています。

墳丘全長108m、墓域の全長約213m。



# たんけん、発見、古墳時代！ かみつけの里博物館へ行こう！

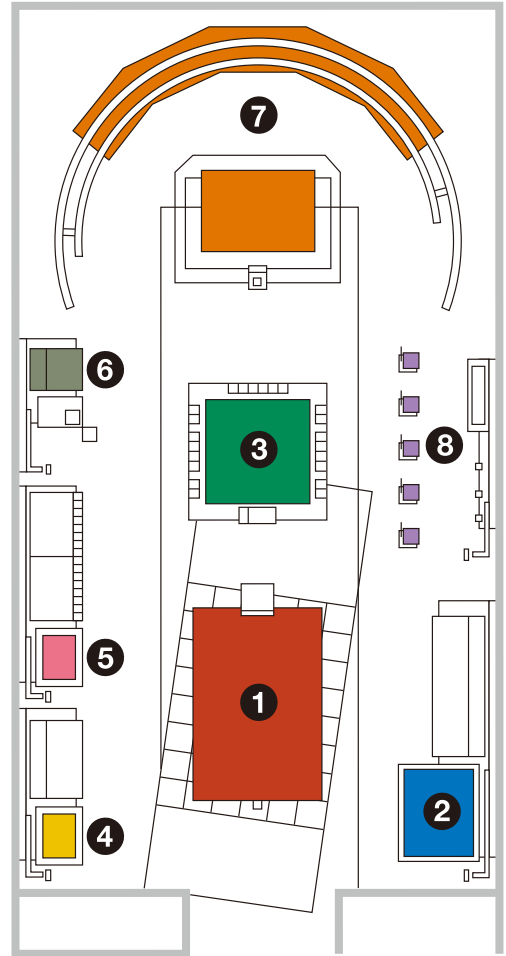


今から1500年前の古墳時代、榛名山のふもとは、  
有力な王のおさめる世界がひろがっていました——



かみつけの里博物館の周辺には、3基の大きな前方後円墳があります。また、近くには古墳をつくった王(豪族)の館、王とムラビトの生活を支えた水田や畑、人々のくらししたムラなど、当時の社会のようすを知る手がかりとなる遺跡が数多く見つかっています。高い技術をたずさえて、朝鮮半島からやってきた人々のムラや墓もあります。

かみつけの里博物館では、発掘調査の成果から復元された模型と、土器やはにわなど数多くの出土品から、当時、たいへん栄えていた古墳時代の榛名山ろくについて紹介しています。



## ① よみがえる5世紀

5世紀末から6世紀前半、榛名山は2度の大きな噴火をおこしました。この模型は、火山灰を取りのぞくとあらわれる「5世紀の世界」を復元したものです。(縮尺=1/500)



## ② 王の館 Mitsukoji I 遺跡

上越新幹線の建設に伴う発掘調査で見つかった王の館。濠にかこまれた立派な施設です。王は、ここでどのようなことを行っていたのでしょうか。館の模型(縮尺=1/100)と、発掘調査で見つかった資料から考えます。





### ③ 古墳づくり模型／保渡田八幡塚古墳を探る

巨大な古墳はどのようにして造られたのでしょうか。このコーナーでは、古墳づくりの模型(縮尺=1/80)を中心に、古墳にまつわる人々や数字、工程などについて探ります。



### ④ 広がる小区画水田

降り積もった火山灰を取り除くと、「ミニ水田」が現れます。この時代特有の水田の形です。発掘調査で得られた情報からは、当時の農作業の様子も知ることができます。水田模型(縮尺=1/80)から、古墳時代の米作りについて調べましょう。



### ⑤ 火山灰に埋もれたムラ

火山灰にパックされた遺跡のようすをもとに、典型的なムラの姿を模型(縮尺=1/80)で再現しました。竪穴住居のカマド、ムラのまつり場などをイメージした展示から、ムラの暮らしについて探ってみましょう。



### ⑥ 海の向こうからきた人たち

金のクツが見つかった下芝谷ツ古墳は、朝鮮半島と関わりの深い人がこの地で活躍し、手厚く葬られたことの証です。最先端の技術を日本に伝えたといわれる渡来人の文化について探ってみましょう。



### ⑦ はにわギャラリー


「はにわ」は、古墳に並べるためにつくられた焼き物です。いろいろな種類の中から、お気に入りを見つけてください。人物はにわが集まった「はにわステージ」を見て、どんなストーリーを演じているか想像してみてください。



### ⑧ 王の姿を探る

古墳に眠る王はどんな人物だったのでしょうか。三ツ寺の王やこの地域についてもっと知りたいときは、このコーナーの解説シートをじっくり読んでみましょう。



 ココが見たい!ココが知りたい!

# つくって実感！古墳時代 こぶんづくりゲーム

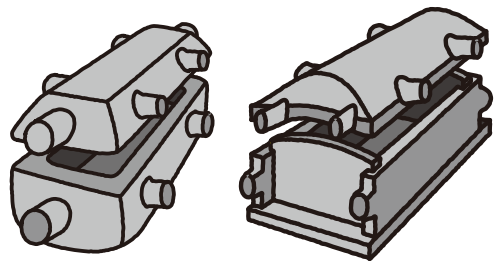
これは、博物館に展示されているものに興味をもってもらうことを目的としたゲーム型のワークシートです。事前、事後のどちらでも使用することができますが、事前に行うことで見学への期待を高めることができます。

このゲームのキーワードは「選択」です。参加者は、古墳づくりの技術者として、王から古墳づくりを依頼されます。ただし、予算の上限があるため、どこに力を入れるかについての選択を迫られます。このゲームに正解はなく、どのような理由で選んだかということが大切です。ワークシートの「マイこぶんは、ここがポイント！」の欄を書いてもらうことで、子どもたちの考えを知ることができます。

博物館では、実際に保渡田古墳群ではどうだったかについてみるすることができます。それが自分の選択と同じでも、違って、古墳時代の豪族に親しみを持つことができるのではないのでしょうか。

なにより、このゲームでは、博物館を楽しいところだと感じてもらいたいと考えています。買い物ゲームのように博物館を楽しんでいいよ、というメッセージです。ぜひ、先生も一緒になって遊んでみてください。

なお、古墳づくりゲームは、もともとワークショップとして考案したものです。ワークショップについて詳しく知りたい場合は、博物館へお問い合わせください。



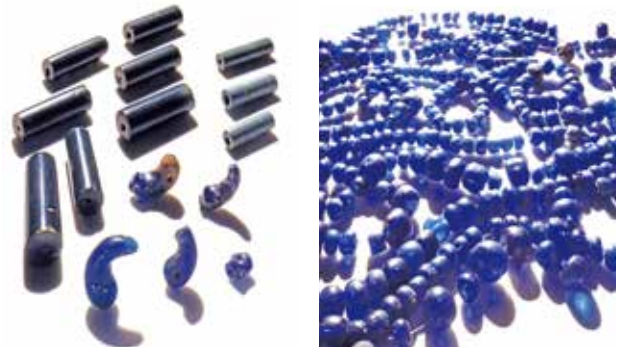
舟形石棺・長持形石棺



石のミニチュア農具



鉄のミニチュア農具



勾玉と管玉／ガラスの首飾り



青銅の鏡

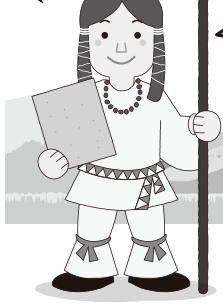


馬を飾る馬具



金のクツ

ぎじゆつしゃ  
技術者



ほんものは  
はくぶつかん  
博物館で  
みられるよ!

ルール

- カタログからすきなものをえらんでください
- ただし、予算は「2000万以内」です
- 「マイこふんシート」に記号を書き、こだわりポイントもおしえてください

●これは古墳づくりを実感するための仮定です。  
(古墳時代に「お金」があったかはわかりません)  
●カタログのものはすべて本当にありますが、値段は本当ではありません。

つくって実感! 古墳時代  
こふんづくりゲーム

あなたは、王から依頼を受けた古墳づくりの技術者です。  
水田をひらき、地域が栄えることに力を尽くした「偉大な王」にふさわしい、  
あなたが思う「サイコーの古墳」をつくってください。

カタログ 1 形と大きさ

A 200万 20mくらいの円墳

B 300万 30mくらいの方墳

C 500万 40mくらいの帆立貝形古墳

D 700万 100mくらいの前方後円墳

カタログ 2 王がねむる場所

A 200万 小さな石をならべて石槨にする

B 300万 埴輪を棺にする

C 500万 石をくりぬいてつくった舟形石棺

D 600万 石を組み合わせてつくった長持形石棺

カタログ 3 つくりかた

A 200万 木のスコップで、土を盛る

B 300万 木のスコップで、土を盛ってよく固める

C 500万 刃先に鉄をつけたスコップで、土を盛ってよく固める

D 700万 刃先に鉄をつけたスコップで、土をよく固めて、石を葺く

カタログ 4 埴輪 いくつでもえらべます

A 1000本 100万

B 2000本 200万

C 4000本 400万

D 6000本 600万

E 家形埴輪 100万

F 剣や盾の埴輪 200万

G 盾持人埴輪 200万

H 飾り馬の埴輪 300万

I 王の儀式の埴輪 400万

J 埴輪群像フルセット 1000万

カタログ 5 副葬品 いくつでもえらべます

A 200万 石のミニチュア農具(石製模造品)

B 300万 鉄のミニチュア農具

C 400万 勾玉と首かざり

D 400万 青銅の鏡

E 500万 鉄製の馬具

F 600万 飾り大刀

G 700万 鉄製のよろいとかぶと

H 800万 朝鮮半島製の金のくつ

I 800万 朝鮮半島製の金の冠

雲母のかざり付き

マイこふんシート

予算2000万  
2000をつけてよう

カタログ	記号	おかね
1 形と大きさ		100 100 100 100 100 100 100
2 王がねむる場所		100 100 100 100 100 100
3 つくりかた		100 100 100 100 100 100 100
4 埴輪		100 100 100 100 100 100 100 100 100 100
5 副葬品		100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100

マイこふんは、ここがポイント!

(例) ・外からの見た目にこだわって、まわりに石をふいたよ!  
・大きさを小さくして、埴輪をたくさんならべたよ!...など

かんそう・どんなことに気がつきましたか?

学校 年 組 ( )

# マイHANI-1 グランプリ in かみつけ博

選択の範囲を「はにわ」にしぼったワークシートです。マイベストはにわを選ぶことで、今日の出会いを強く印象づけることがねらいです。館内で見学しながら、実物をスケッチすることをおすすめします。事前に「かみつけの里博物館のはにわ紹介」の写真を見ることで、見学への期待を高めることもできます。

選んだ理由を書くことも大切にしてください。好きな埴輪を選び、その理由を言語化することは、思考力・判断力・表現力をフル活用する高度な知的活動です。博物館が、楽しみながら確かな学力も育む場になるようにと考えて作成しました。

博物館にはたくさんの埴輪が収蔵されていて、展示されているのはそのうちの一部です。また、資料保護や貸し出しのため、入れ替えをすることもあります。「はにわ紹介」に載っている埴輪が展示されていないこともありますので、ご了承ください。



## はにわのはなし②

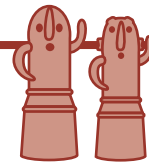
### 「埴輪は身代わり」って本当？

「王の死後、殉死した家来を生き埋めにするかわりに埴輪を作って立てるようになった」という話を聞いたことがあるでしょうか。この話は、日本書紀に残っている伝説です。しかし、最近の研究により、この話には疑問符がついています。形象埴輪のなかでは、家や盾・剣などの形をした器材形埴輪が先に登場しました。人物や動物などの埴輪はあとからつくられるようになったものです。また、古墳の発掘調査でも、家来を埋めたあととはみつかっていません。このようなことから、伝説は、埴輪の意味が忘れられた後につくられたものと考えられるようになっています。



## はにわのはなし③

### 「踊る埴輪」はいないの？



日本で一番有名な埴輪といえば、「踊る埴輪」（埼玉県出土・東京国立博物館蔵）ですね。しかし、あの姿はまったくメジャーなものではない、ということあまり知られていないのではないのでしょうか。

写真は、八幡塚古墳復元埴輪群の馬と馬子です。身分が高くないため足や髪造形はなく、腰の後ろに草を刈るための鎌をつけているのが特徴です。片手をあげているのは馬の手綱を引くしぐさです。「踊る埴輪」も、その服装やしぐさから、馬子の埴輪が簡略化されたものと考えられています。

かみつけの里博物館に「踊る埴輪」はいませんが、王、巫女、武人、力士をはじめ、いろいろな種類の埴輪が、何らかの物語を演じている「埴輪群像」が見どころです。



# かみつけの里博物館のはにわ紹介

保渡田八幡塚古墳は、「はにわのことがよくわかる古墳」として全国的に有名です。

かみつけの里博物館には、たくさんの本物のはにわが展示されています。

お気に入りのはにわをみつけてみましょう！



冠をかぶる男子  
八幡塚古墳



狩人  
保渡田VII遺跡



力士  
保渡田VII遺跡



杯を差し出す女子  
八幡塚古墳



ヨロイ  
八幡塚古墳



ツボと台  
八幡塚古墳



下げミズラの男子  
保渡田VII遺跡



シカ  
太子塚古墳



盾持ち人埴輪  
八幡塚古墳(集合)



イヌ  
保渡田VII遺跡



イノシシ  
保渡田VII遺跡



飾り馬  
井出北畑遺跡



魚をくわえた鶉  
八幡塚古墳



家  
保渡田VII遺跡



# は に わん マイHANIー1グランプリ in かつつけ博

はにわギャラリーから、マイベストはにわをえらんでスケッチしましょう。

はにわの名前は自由につけてもOK!



はにわのなまえ

-----  
見つかったばしょ



えらんだ理由・ココが好き!

Blank area for writing the reason for choosing the Haniwa and the location.



## 探求的な学びをつくりだすために

### 古墳をテーマに「探求」してみませんか

この章は、博物館でもう少し学びを深めたいという先生のためのものです。総合的な学習の時間を「群馬の古墳時代を知ろう」「東国文化ハカセになろう」などの単元名で進めるイメージです。

予測が困難で価値観の多様化が進む時代を生きる子どもたちには自ら学ぶ力が必要だと言われています。ここで求められている学ぶ力とは、自ら課題を設定し、その課題を解決するために行動すること、つまり「探求的な学び」ができる力だと考えます。

これまでも、多くの学校で「調べ学習」が行われてきたと思います。調べ学習と探求的な学びの違いは、ごく簡単に言うと、調べ学習が答えを見つければ終わりなのに対して、探求的な学びは、答えを見つけてもまた次の疑問がわいてくる、というところです。自分で疑問を見つけられるようになると、もっと調べたくなります。じつは、多くの博物館の学芸員は、そのような学びを、仕事の中でいつも行っています。

しかし、「探求的な学び」がはじめての子どもたちには難しいことですし、限られた時間では指導も大変です。そこで、本書では、「古墳」にテーマをしばって、調べ学習から探求的な学びへの橋渡的な方法を考えてみました。6つのステップで、まずは探求のプロセスを体験してみてください。

### 6つのステップと6つのワークシート

ステップ 1	イメージをつかむ	ワークシート4 古墳ハカセへのスタートライン イメージマップをつくろう
2	「ぎもん」をつくる	ワークシート5 古墳ハカセへの道しるべ ぎもんをみつけよう
3	調べることを選ぶ	ワークシート6 いちばん調べたいことを調べる！調査計画書
4	調べる！	ワークシート7 調査カード
5	まとめる	ワークシート8 短い言葉でまとめよう 調査レポート ワークシート9 ぼく・わたしがはっけん！したことは・
6	伝え合う	

## イメージマップでキーワードの連想ゲーム

ステップ1は、今、古墳についてどのようなことを知っていて、どのようなことに興味があるかを確認するステップです。探求への意欲は、興味のあることでなければ湧きません。しかし、古墳がテーマですと、興味をもっている子は非常に少ないと考えられます。そこで、「知っていること」「知らないこと」を洗い出しながら、「興味のあること」をつかむ必要があります。

ワークシート4は、中心の「キーワード」から4つのフーセンが出ていて、それぞれにキーワードを書くようになっています。ここから連想ゲームのようにフーセンをのぼし、知っている言葉を書き出していきます。ここでは、「古墳」を中心のキーワードにして「形や大きさ」「はにわ」「王さま」「古墳時代」というフーセンを用意しましたが、各校でアレンジしていただいてもかまいません。

基本的に、どんな言葉でもOK。頭をやわらかくして、たくさん書くことを応援してあげてください。

知識の少ない子どもたちの場合、イメージをふくらませるきっかけになる何かが必要になることがあります。そんな時は、ワークシート1や2を活用してください。教科書を見直すことや、図書館の本を参考にすることも有効です。「言葉は知っているけど意味が分からない」というものが出てきたら課題をつかむチャンスです。ワークシートに書きこんでおくようにしてください。

## キーワードから疑問文へ

連想ゲームで楽しくフーセンを増やすことができれば、途中から少しシフトチェンジして欲しいことがあります。それは、キーワードのみから「疑問文」に変えていくということです。

例えば、「はにわ」というキーワードを考えてみます。「はにわ」「人物はにわ」「動物はにわ」「馬」「犬」「イノシシ」「サル」・・・と、埴輪の種類を多く並べられるようになったら、「はにわにはどのような種類があるか?」「どんな動物がはにわになったのか?」というような疑問文を、両端の罫線部分に書いていきます。

## みんなで作るイメージマップも

黒板や模造紙を使って、クラスみんなでイメージマップを作成していくこともおすすめです。このとき、参加者の一人として先生の意見も反映してかまいません。先生も含めた、クラス全員の共同作業という全員こととなります。ここで出た内容を分担して調べ、発表しあえば、幅広く充実した学習になります。みんなのレポートをまとめて、「わたしたちの古墳ものがたり」という本(文集)をつくるのもいいですね。23ページに章立ての例をあげておきます。

## どうしても古墳に興味を持てなかったら…

なかには興味関心の幅が狭い子や、なかなか意欲を持てない子がいることも考えられます。そんな時は、古墳から「世界遺産」へキーワードを広げてみるのはどうでしょう。世界遺産とは何か、ほかにどのような世界遺産があるのか、ということまで範囲を広げれば、なにか、興味のもてるものがあ



るのではないのでしょうか。また、まとめ方も作文や新聞だけでなく、模型やスイーツを作るというような表現方法もアリとしてみるのはいかがでしょうか。このような自由を与えられるととたんに目が輝く子がいると思います。

人間の興味関心は多様であり、得意なことも人それぞれです。自分の興味ある入口から入り、得意な部分を活かすことができれば、そこに有意義な学びが生まれると考えてみてください。

## ステップ 2 「ぎもん」をつくる

### キーワードから「ぎもん」をつくる

ステップ2では、キーワードから「ぎもん」を作ります。ワークシート5には、「付せん」をイメージした四角いマスが描いてあります。ここに、ステップ1のキーワードから思いついた「ぎもん」を書いていきます。ステップ1のワークシートで書いた疑問文を写してもよいのですが、より具体的で調べやすい形に直して書くとよいでしょう。「ぎもん」は、なるべく具体的に、はっきりと言語化しておく、参考になる本や、展示コーナーを見つけやすくなります。些細なつづやきから思いがけず充実した探求ができることもあります。頭をやわらかくして、質より量でたくさん書いてみましょう。

### 「ぎもん」がうまく思い浮かばないときには…

キーワードに「なぜ」とか「どのような(どのように)」をつけると、考えやすいでしょう。趣味や特技、好きな教科や習い事などに関連づけた「ぎもん」にすると、自分ならではの課題を設定できます。先生からのアドバイスを少しプラスするならば、「ヤマト王権とのつながり」や「外国から来た最先端の技術」など、教科書にも掲載されている重要事項とのつながりが見い出せそうなテーマと結びつけることができるよう、声かけをしてあげるとよいでしょう。

### 「ぎもん」づくりで気をつけたいこと

#### ① 証拠はある？

「ぎもん」はそれぞれの興味関心に基づくものなのでどんなものも大切にしたいところですが、注意しておきたいこともあります。その一つは、確かな証拠に基づいた結論にたどり着ける見通しがもてるかどうか、ということです。考古学系博物館の展示の中心は、古墳などの「遺跡」と出土した「遺物(モノ)」ですから、「○○古墳(遺跡)で見つかったのはどのようなもの?」「見つかったものからどのようなことがわかるの?」などは、博物館で答えをみつけやすい「ぎもん」です。一方、「○○にはどのような意味があるの?」「当時の人はどう考えていたの?」というような「ぎもん」は、考古学者が情報をたくさん集めて考えた「説」のひとつ(あるいはいくつか)を調べることになります。

いずれにしても、「遺跡」や「遺物」という証拠からどのようなことが言えるのかをよく考えることが大切です。考古学者は、ある意味、探偵に似ています。古代史のモチーフはゲームや小説などからくる関心も高いと思いますが、不確かな説に惑わされないためにも、常に「証拠はある?」と問う姿勢を

忘れないでほしいのです。

## ②発掘調査でわかる？わからない？

発掘調査は過去について知るための一つの方法ですが、いくら発掘調査を重ねてもわからないこともあります。たとえば、「なぜウサギの埴輪がないの？」という疑問に対しては、本当のところは「昔の人に聞かなければわからない」と答えるしかありません。

ただし、考え方によっては、この疑問を生かすこともできます。「埴輪になった動物は、古墳時代の人にとって重要なものらしい」というところから、「どのような動物が埴輪になっているのか？それはなぜなのか？」という方向に探求を進めれば、古代人の心にせまる学習ができる可能性があります。

## ③その数字、本当に必要？

歴史に苦手意識がある場合、墳丘の大きさ、積み上げた土の量などの数字から入るほうが古墳のスケールを実感できることがあるかもしれません。八幡塚古墳の建設にかかる延べ人数などについては常設展示図録に推定の数字が載っています。

しかし、あまり意味を感じられない数字もあります。たとえば、「埴輪は何種類ありますか？」などがその例です。埴輪は、大きく分けて「形象埴輪」と「円筒埴輪」の2種類に分かれますが、「2種類です」という答えで満足してもらえない気はしません。おそらく、形象埴輪も含めてということなのでしょうが、人物埴輪だけでも、男子、女子、武人、琴を弾く人…などに分かれますし、動物埴輪も、それだけを集めて企画展ができるほどいろいろあって、答えはとても難しいのです。

このような場合は、数字というよりも「埴輪のバリエーション」に興味があると考えられます。本や博物館でいろいろな埴輪を調べるとともに、気に入った埴輪を選んでくわしく調べることもアドバイスしてみたいかがでしょうか。

## ステップ 3 調べることを選ぶ

### 選んだ理由を説明しよう

ステップ3では、たくさんの「ぎもん」から、実際に調べを進める一つを選んでいきます。さて、どのようなものを選べばよいのでしょうか。知りたいこと、調べやすそうなこと…を選ぶのはもちろんですが、選んだ理由をしっかりと説明できるものがよいと思います。そこで、ワークシート6には、「自分のぎもん」と「このぎもんを選んだ理由」を書くところが設けてあります。

自分自身の興味関心やこれまでの経験に基づいて、調べる理由をしっかりと言葉にしてみると、「ぎもん」はかけがえのないものになっていきます。やる気も出て、根気強く探求をすすめられるようになるでしょう。毎日子どもたちと接している先生方なら、子どもたちの個性にあったアドバイスができると思います。少し大変ですが、一人一人の声に耳を傾けてみてください。

ここまでくれば、探求は半分以上終わったようなものです。「早く博物館へ行きたい！」と、駆け出したいような気持ちになっているといいですね。

## 博物館で調べる

子どもたちの「ぎもん」が出そろったら、いよいよ調べを進めていきます。ワークシート7は、調査用のメモカードです。たくさんメモがとれるように、印刷して用意しておきましょう。

準備ができていれば、博物館への校外学習は充実したものになるでしょう。解説パネルを積極的に読もうとしたり、見たかった資料を見て感嘆の声をあげたりする姿が想像されます。この場合、解説を最小限にし、自由見学の時間を多くとるようにするとよいでしょう。

当館の常設展示室はデジカメでメモ写真を撮るのもOKです。パネルを書き写すことに時間を取りすぎないように注意して、子どもたちには、ワークシートの「自分の思いや考え」の欄にその場で思い浮かんだ自分の言葉をメモすることが大切であることを伝えてあげてください。

解説員は、展示についての基本的な質問をお受けします。より高度な質問には、学芸員がお答えします。申し込みの際に、館内で探究活動を行うことを伝えていただき、事前に子どもたちの質問リストを送っていただくなどすると、スムーズに対応できます。子どもたちがどのようなことに興味を持ち、どのように学ぶのかは、博物館としても興味深いことです。ぜひ、遠慮なくお問い合わせください。

## 見学とあわせて利用したい本の紹介

博物館の展示だけで知りたいことがわかるとは限りません。本やインターネットを使った調査もあわせて進めていく必要があります。

「かみつけの里博物館常設展示解説書」には、博物館の展示内容がもれなく収められています。小・中学生向けには「はくぶつかん探検隊」という本も刊行しています。また、群馬県が発行している「東国文化副読本～古代ぐんまを探検しよう～」も、群馬県の古墳について網羅した読みやすい本ですので、活用してみてください。前の2冊はかみつけの里博物館ミュージアムショップで、副読本は県内書店で購入できます。また、「はくぶつかん探検隊」は、50冊程度の貸出用を用意しています。

本書の巻末には、「わくわく博物館体験ブック 古墳ハカセになろう!」を収録しました。学校で印刷してご利用ください。



かみつけの里博物館常設展示解説書  
「よみがえる5世紀の世界」



はくぶつかん探検隊



東国文化副読本  
～古代ぐんまを探検しよう～

### わかったことを「ひとこと」で書く

博物館の見学や参考図書を通して、「ぎもん」の答えが見つければ、まとめは簡単です。長く書く必要はなく、極端なことを言えば、わかったことを「ひとこと」で言えるくらいの方が、よいまとめだといえます。ワークシート8は、自分の調べたことを1枚にまとめられるようにしてあります。作文などを書くための下書きとして使うこともできます。

もうひとつ、「ぼく・わたしが博物館で発見したことは…」という書き出しのワークシート9も用意しました。こちらは、低学年の児童や作文が苦手な子でも取り組みやすいよう、字と絵を自由に組み合わせ描くようにしました。1年生が「せんせい、あのね…」で作文を書き始めるように、自分の感じたことを、自分の言葉で表現することを大切にしてください。

### 情報の「お宝」を共有する

ここまで探求をすすめてきて、子どもたちが発見したことは、どれもかけがえのない情報の「お宝」です。友達と先生とシェアする機会を持ちたいですね。プレゼンテーションソフトの活用やポスターセッションなど、いろいろな発表の仕方を学ぶ機会が増えましたが、どんな方法であっても、興味をもって調べ、自分で発見したことは、自信をもって伝えることができると思います。

また、ワークシート3や9を教室に掲示するのも、意見の違いがわかって、楽しそうです。

最近注目が集まりつつあるとはいえ、まだまだ、誰もが知るとは言えない「群馬の古墳」。ぜひ、その面白さをお家や地域の方にも伝えていただきたいです。「小さな古墳ハカセ」が生き生きと輝くような発表や交流の場をつくってみてください。



# 1 イメージマップをつくろう

## 記入例

年	月	日( )
年	組	名前

**形や大きさ**

- 世界遺産
  - 大きさ
  - 形の意味
  - 鍵穴の形
- 費用
  - 年月
  - 手順
- 手順
  - 造り方
    - ぐんま
    - 日本
- 方墳
  - 円墳
    - 前方後円墳

**古墳時代**

- 水田
- 米づくり
  - 農業
- アケセサリー
- 料理
  - 使い方
- 食べ物
  - つくり方
- 土器
- くらし
- 年代
  - そのころ世界は

**はにわ**

- 種類
  - 人物
    - どんな人
  - 動物
    - 種類
      - ウマ
      - シカ
      - イノシシ
    - 意味
  - 円筒
    - 意味
- 設置場所
  - 意味
- 数
- 発掘された毛/わかること

**王さま**

- やったこと
  - 人々にとっての王さま
- どんな人
  - 出身
    - 名前
  - 仕事
    - ヤマト王権とのつながり
- 王の館
  - 大きさ
  - 場所
    - 朝鮮半島とのつながり
    - 副葬品
  - 王さまのくらし
    - 館でどんなことをしていたか

・古墳の形にはどんな種類があるのか？

・古墳の形にはどんな意味があるのか？

・前方後円墳はなぜ鍵穴の形なのか？

・見学に行く古墳は何メートルくらいか？

・日本で一番大きい古墳は何メートルくらいか？

・造った手順、造り方は？

・造るのにかかった年月、費用、人数は？

・日本/群馬にある古墳の数は？

・古墳時代とはいつごろのことなのか？

・古墳時代の人々の服装は？

・どんなくらしをしていたのか？

・どんなものを食べていたのか？

・どんな風に料理をしていたのか？

・食べ物はどうやって作っていたのか？

・古墳時代の米づくりはどんなものか？

・古墳時代の土器はどんなものか？

・はにわにはどんな種類があるのか？

・はにわにはどんな意味があるのか？

・はにわの種類とそれぞれの役割は？

・はにわの設置場所と配置の意味は？

・どんな人物がはにわになったのか？

・どんな動物がはにわになったのか？

・めずらしいはにわにはどんなものがあるのか？

・円筒はなぜ古墳のまわりに並べるのか？

・はにわからどんなことがわかるのか？

・はにわはいつごろのものなのか？

・古墳にねむる王はどんな人だったのか？

・ぐんまの豪族(王)とヤマト王権はどのようなつながりをもっていったのか？

・どうしてヤマトとのつながりがあることがわかるのか？

・ぐんまの豪族は朝鮮半島の国と、どのようなつながりを持っていったのか？

・どうして朝鮮半島とつながりがあることがわかるのか？

・王の館とはどのようなものか？

・王は館からどのようなものが見つかっているのか？

・見つかったものからどのようなことがわかるのか？

ステップ  
2

古墳ハカセへの道しるべ

# 2 ぎもんをみつけよう

年 月 日 ( )		
年	組	名前

## 古墳の形や大きさについて

- ・古墳の形にはどんな種類があるの？
  - ・古墳の形や大きさからどのようなことがわかるの？
  - ・なぜ前方後円墳は鍵穴の形なの？
  - ・日本一大きな古墳はどのくらいの大きさ？
  - ・古墳が世界遺産になったのはなぜ？
  - ・なぜこんなに大きい古墳を造ったの？
  - ・古墳はどのように造ったの？
  - ・造るのにかかった年月・費用・人数は？
  - ・日本／群馬にある古墳の数は？
  - ・群馬に古墳が多いのはなぜ？
- など…

## はにわについて

- ・そもそもはにわってなに？土偶との違いは？
  - ・はにわからどんなことがわかるの？
  - ・はにわにはどのような種類があるの？
  - ・はにわの種類と、それぞれの役割は？
  - ・はにわを置く場所には意味があるの？
  - ・どんな人物がはにわになったの？
  - ・どんな動物がはにわになったの？
  - ・なぜ円筒はにわを古墳のまわりにならべるの？
  - ・はにわはどのようにつくるの？
  - ・めずらしいはにわにはどんなものがあるの？
- など…

## 古墳時代について

- ・古墳時代っていつ頃のことなの？そのころ世界は？
  - ・古墳時代の人の服装は？
  - ・どのような家に住んでいたのか？
  - ・どのようなものを食べていたのか？
  - ・どのように料理をしていたのか？
  - ・古墳時代の米づくり(農業)はどのようなものだったの？
  - ・古墳時代の土器はどのようなものか？  
作り方や使い方は？
  - ・どのような遺跡や遺物から古墳時代のくらしがわかるの？
- など…

## 古墳時代の王(豪族)について

- ・そもそも豪族ってなに？
  - ・古墳に眠る王は、どんな人だったの？
  - ・古墳や副葬品から、王の、どんなことがわかるの？
  - ・群馬の豪族(王)とヤマト王権はどのようなつながりを持っていたの？
  - ・どうしてヤマトとつながりがあることがわかるの？
  - ・どうして朝鮮半島とつながりがあることがわかるの？
  - ・王の館とはどんなもの？
  - ・王の館からはどんなものが見つかっているの？
  - ・見つかったものからどのようなことがわかるの？
  - ・王は、館でどのようなことをしていたの？
- など…

### 「わたしたちの古墳ものがたり」章立て例

#### 1.はじめに

わたしたちが古墳を調べる理由

#### 2.古墳と古墳時代

- (1)そもそも古墳ってなんだろう？
- (2)古墳時代はどんな時代？

#### 3.世界遺産になった古墳

- (1)世界文化遺産に登録された百舌鳥・古市古墳群
- (2)世界遺産とは？
- (3)ほかにもある、日本や世界の「世界遺産」

#### 4.古墳についてしらべてみよう

- (1)保渡田古墳群
  - 1)こんな古墳です
  - 2)かたちに注目！
  - 3)はにわに注目！
  - 4)副葬品に注目！
- (2)〇〇〇古墳(地元の古墳)
  - 1)こんな古墳です
  - 2)ここに注目！
  - 3)〇〇〇古墳を守る地域の取り組み

#### 5.古墳時代のくらしについてしらべてみよう

- (1)古墳時代のムラ
- (2)古墳時代の水田
- (3)古墳時代のファッション
- (4)古墳時代の武器・武具

#### 6.おわりに

ぐんまが古墳王国になったのはどうしてか  
古墳について学んで思うこと  
これからしてみたいこと





ステップ

3

いちばん調べたいことを調べる!

# 調査計画書

年 月 日( )		
年	組	名前

## 自分のぎもん

## このぎもんを選んだ理由

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 自分の予想・調べ方メモ





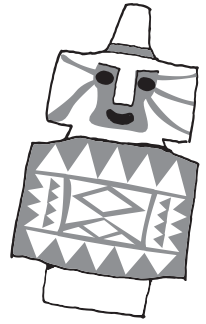
かみつけの里博物館たんけん



ぼく、わたしが

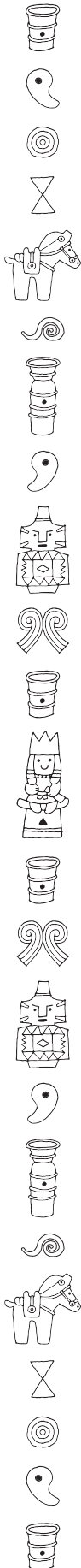
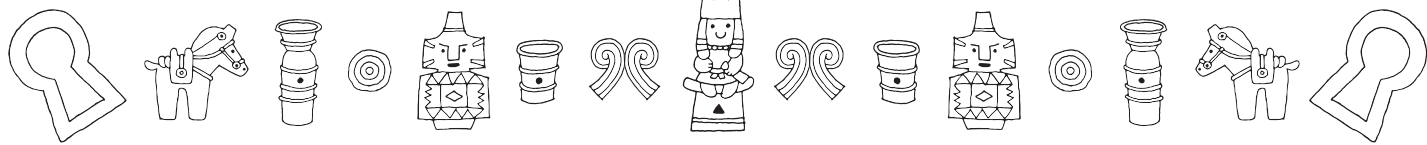


はっけん! したことは...

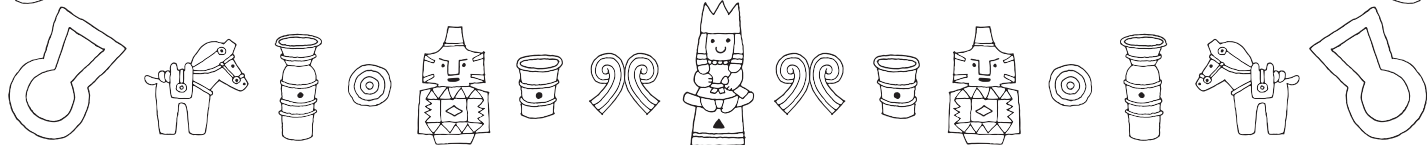


年 組 名前

A large grid of dots for writing, consisting of 20 columns and 25 rows.



Handwriting practice lines consisting of ten horizontal lines, each with a dashed midline, providing space for writing practice.

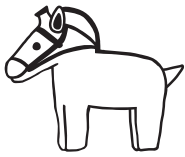


# イラスト集

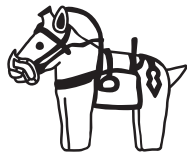
プリントや旅行のしおりに。コピーしてご自由にお使い下さい。



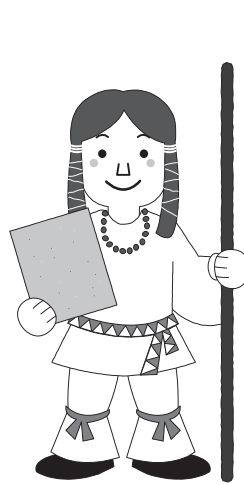
円筒埴輪



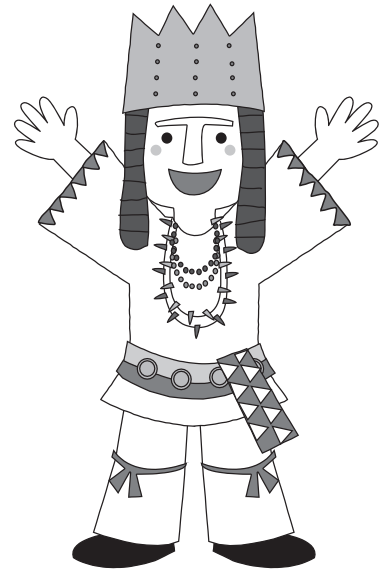
はだか馬のはにわ



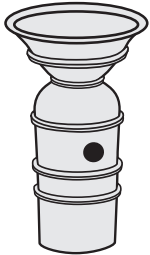
飾り馬のはにわ



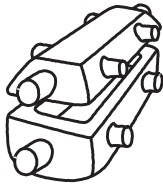
技術者



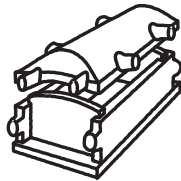
王さま



朝顔形埴輪



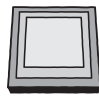
舟形石棺



長持形石棺



円墳



方墳



帆立貝形古墳



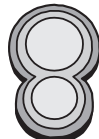
前方後円墳



前方後方墳



八角墳



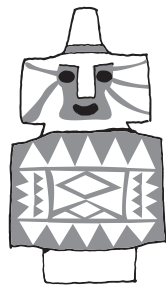
双円墳



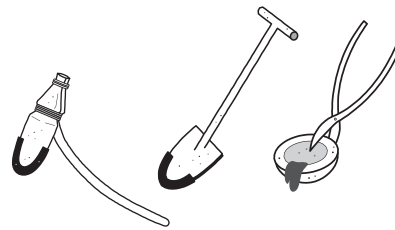
水田で働くムラビト



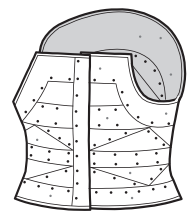
王さまはにわ



盾持人



鋤や鍬、鍛冶道具



ヨロイ



## オマケの ひとこと

### 探求のサイクルを回す

本書で紹介したのは、ごく初歩的な、探求的な学びの入り口です。探求のスキルが身に付いてくると、わかったことからまた新たな疑問がわいてきてまた調べたくなる、「探求のサイクルが回る」という状態になってきます。「ぎもん」と「答え」の間を行ったり、来たり、迷ったり。学校ではなかなかそのような活動はできないかもしれませんが、自ら学ぶとは、本来、そういう姿なのかもしれません。

### 大学生まで使える！レポート作成の技術

ワークシート8は、①自分のぎもん、②ぎもんを選んだ理由、③調べてわかったこと・思ったこと、を書くようになっていますが、これは、①課題の設定、②課題設定の理由、③分析と考察、と言い換えれば、大学生の書くレポートの構成とほぼ同じです。レポートでも、一番大変なのはテーマを決めることです。ここで紹介した方法は、大学生や社会人になっても使える技術になるはずです。

### 「問いを立てる力」のトレーニングとして

本来、探求のテーマとは、「古墳について」というような大きなくりのことではなく、解き明かしたい疑問や課題のことです。このような疑問や課題をつかむことを「問いを立てる」といいます。問いを立てる力は、これからの子どもたちには必要なスキルになっていくと考えられますが、意識しないとなかなか身に付きません。本書で紹介した方法は、さまざまな発想法などの資料を参考に作成した、問いを立てる力をつけるためのトレーニングの一案です。博物館の利用方法を含め、今後も改良を重ねていきたいと考えています。

#### 参考文献

- ・小笠原喜康・片岡則夫(2019)「中高生からの論文入門」講談社現代新書
- ・桑原てるみ(2016)「思考を深める探求学習 アクティブ・ラーニングの視点で活用する学校図書館」公益財団法人全国学校図書館協議会
- ・公益財団法人日本博物館協会(2013)「子どもとミュージアム 学校で使えるミュージアム活用ガイド」ぎょうせい
- ・瀬川榮志監修(2001)「学び方が育つ『総合的な学習』ワーク 3・4年用」明治図書
- ・東京都立高校学校司書会ラーニングスキルガイドプロジェクトチーム(2019)「探求に役立つ!学校司書と学ぶレポート・論文作成ガイド」ペリかん社

# おわりに

本書は、かみつけの里博物館に来館を考えている先生のためのティーチャーズガイドですが、古墳についての専門的な話はほとんど出てきませんでした。「これならできるかも」と思っていたら、子どもたちと一緒に楽しんでくれる先生がいれば幸いです。



令和2年度の前半は、新型コロナウイルス流行のため、多くの学校の校外学習が中止や延期になりました。博物館に来て学ぶことの意義を考えさせられたできごとでした。夏の企画展でも、例年のような「ものづくり体験」ができず、さわらなくても楽しめるものを考えざるを得なくなりました。展示のメインは、ワークシート2として紹介した「古墳づくりゲーム」です。(写真参照)これは、近隣の上郊小学校でワークショップとして行っていたメニューでした。一人でもできるような形にしたことで、多くの子どもたちに体験してもらうことができ、ワークシートとして本書に収録することができました。この時、展示の工夫をすれば、さわったり、ものづくりをしたりしなくても、十分楽しく見学できることを知りました。



また、県外への旅行のかわりに来館した県内の学校の先生方の授業も大変参考になりました。事前学習をしっかりしてきた子どもたちが、興味をもって見学している姿をたくさん見ることができたからです。これらのことから、常設展示をもっと活用するための手立てとして、本書を作成することにしました。



博物館を意義ある学びの場にしていくことは、歴史系博物館だけでなく、科学系博物館や自然史博物館とも共通する大切な課題です。私たちは、その課題の解決に向けてまさに探求を続けているところです。今後も、よりよい博物館の学びをつくりだしていけるよう尽力してまいりますので、ご意見やご感想をぜひお寄せください。







# どうしてこの場所に 大きな古墳があるの？



空からみた榛名山のふもと

はるなさん  
榛名山のふもとには、水田開発に適した地形と豊かな水がありました。ここに、<sup>とらいじん</sup>渡来人によって新しい技術がもたらされることにより、地域が栄え、王は大きな古墳をつくるほどの力をもつことができたのです。

この地域では、古墳のほかにも、王が政治などを行った館、水田や畑、人々のくらすムラ、渡来人の墓などがそろって見つかっています。

発掘調査の成果から復元されたジオラマで、5世紀の世界を見てみましょう。



ここに注目!

## 榛名山麓の地形

古墳は、山すその小高いところにあります。古墳から少し下がったところは、榛名山に降った雨が地表に湧き出す場所です。この豊かな水を利用して、水田が切り開かれました。

右下に王の館があり、まわりにムラが広がっています。

復元された5世紀の榛名山のふもと

### こふんづくりゲーム

#### カタログ 1 形と大きさ

A 200万 20mくらいの  
円墳



B 300万 30mくらいの  
方墳



C 500万 40mくらいの  
帆立貝形古墳



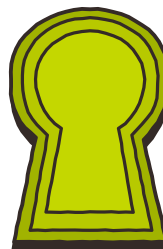
D 700万 100mくらいの  
前方後円墳



## 古墳にはどんな形があるの？

古墳の形や大きさは、<sup>ほうむ</sup>葬られた人の立場によって変わります。古墳時代を代表する形は<sup>ぜんほうこうえんふん</sup>前方後円墳です。前方後円墳は、当時の中心だったヤマト(今の奈良県)と強いつながりをもっていた王がつくった形です。

ほかに、<sup>えんふん</sup>円墳、<sup>ほうふん</sup>方墳、<sup>ほたてがいがたこふん</sup>帆立貝形古墳などがあり、かぎられた場所や時期にだけつくられためずらしい形の古墳もありました。



前方後円墳



円墳



方墳



帆立貝形古墳



前方後方墳



八角墳



双円墳

ズームイン!



## 切り開かれた水路すいろ

川から水を引くための水路です。このような水路によって、それまで水が少なかった台地の上にも田や畑がつかれるようになりました。ここからとれる実りが王の力の源になりました。



水田で働くムラビト



視察する王



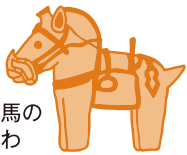
切り開かれた水路

ズームイン!

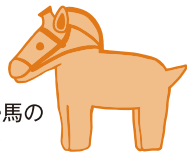


## 馬を育てる場所(牧)まき

川にはさまれた小高い土地は、馬を育てるのに適した場所です。馬の飼育は大陸から渡来人によってもたらされた新しい技術の一つです。育てた馬はヤマトにも運ばれました。馬を通じてヤマトとのつながりを強くしたことも、この地に大きな前方後円墳がつけられた理由の一つです。



飾り馬のはにわ



はだか馬のはにわ



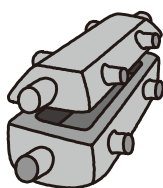
馬を育てる場所(牧)

この場所で牧の遺跡は見つかっていませんが、存在を推定して模型を製作しました。

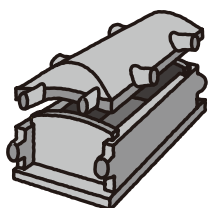


## 王がねむるのはどんな場所？

王は古墳の中心に手厚く葬られました。その施設の材質や形も、葬られた人の立場によって変わります。古墳時代のはじめには棺は木でしたが、しだいに石の棺が使われるようになります。保渡田古墳群で見つかった舟形の石棺は、古墳にねむる王が有力な豪族だったことを示しています。板石を組み合わせて作った長持形石棺は、ヤマトの大王などが採用した「王者の棺」です。



舟形石棺



長持形石棺

こふんづくりゲーム

カタログ  
2

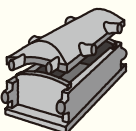
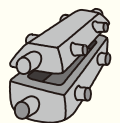
## おう 王がねむる場所 ばしよ

A 200万 小さな石をならべて  
せきかく 石塚にする

B 300万 はにわを棺にする ひつぎ

C 500万 石をくりぬいて  
ふながたせつかん つくった舟形石棺

D 600万 石を組み合わせて  
ながもちがたせつかん つくった長持形石棺





## 古墳はどのようにつくられたの？

群馬県には大小合わせて1万3000基以上の古墳があり、古墳づくりにはとても大きなエネルギーが注がれていたことがわかります。大きな古墳をつくるのはとても大変そうなので、「無理やり働かされていたの？」と思う人もいるようです。

しかし、古墳づくりは、最先端の知識を持った技術者と地域のムラビトたちが力を合わせて行った大プロジェクトだったといわれるようになってきました。

発掘調査の成果によってつくられた模型で、古墳づくりに参加した人々のようすを見てみましょう。



八幡塚古墳築造工程復元模型



ここに注目!

### 古墳づくりのひとコマ

この模型は古墳づくりが進んだある日のようすです。

土を掘り、盛り上げ、たたいて固める作業が行われています。たたいて固めることで1500年もの間、形を保つことができたのです。

後円部には、石の棺が運ばれていきます。

高度な技術で古墳づくりを支える技術者や職人もいます。

古墳づくりを指示した王も、視察に訪れています。

### こぶんづくりゲーム

カタログ  
3

### つくりかた

- A 200万 木のスコップで、土を盛る
- B 300万 木のスコップで、土を盛ってよく固める
- C 500万 刃先に鉄をつけたスコップで、土を盛ってよく固める
- D 700万 刃先に鉄をつけたスコップで、土をよく固めて、石を積む



### 数字で見る!古墳づくり

- 並べられたはにわの数・・・6000本
- 盛り上げた土の量・・・14500立方メートル
- 使われた石の数・・・398000個
- 工事にかかった人の数・・・のべ62000人
- 工事日数・・・???

のべ人数は人力で作業した場合に必要な数です。この作業を実際に何人で何日かけて行ったかはわかりません。

古墳づくりは農作業のできない季節に行われ、古墳づくりに参加することで王におさめたコメをもらうなど生活を支える仕組みがあったのではないかとされています。



## 古墳をつくる人々

### 高度な技術をもつ人々

古墳をつくるには、さまざまな高度な技術が必要です。八幡塚古墳は、奈良にある古墳と同じ形でぴったり2分の1の大きさであることから、ヤマトから知識や技術をもつ人が来ていたのかもしれませんが。このような技術は水路や水田をつくるためにも使われたことでしょう。



#### 測量をする人たち

水を使って水平をはかる人々です。古墳をつくるには、設計図をもとに正確に測量をしなければなりません。



#### 鍛冶職人

鋤や鍬の先につける鉄の刃を修理する人々です。木の道具に鉄の刃をつけると作業は格段に早く進みます。鉄の加工は、土木工事に欠かせない最先端の技術でした。



#### はにわ職人

はにわを運び、並べる人々です。はにわはトンネルのような窯<sup>かま</sup>を使って高温で焼き上げるのですが、これも最先端の高度な技術です。15キロほど離れた藤岡の窯から運ばれたものもありました。



#### 石工職人

石の棺を作る人々です。石の性質を知り、ノミなどの鉄の道具を使いこなしています。この石は、古墳から10キロほど離れた観音山丘陵<sup>かんのんやま</sup>から運ばれてきました。

### ムラビト

古墳づくりに参加する人々です。さまざまな年齢や性別の人々がいます。力仕事のほかに、そうじや炊き出しで古墳づくりを支えた人もいたことでしょう。輪<sup>た</sup>になって休む人々には、暮らしを豊かにしてくれた王のため、誇りと喜びをもって力を合わせている姿を表現しています。



輪になって休む人



土を掘る人



土を運ぶ人



たたいて固める人



石を積む人

### 古墳づくりを視察する王



古墳の主である王、その人です。

王は、いち早く外国の技術の重要性に注目し、渡来人を呼び寄せて、水路を開き、広大な水田を切り開いた開明的な人でした。

また、馬の飼育、鉄の加工など、新しい産業をはじめることでも地域を豊かにしました。

地域の発展に尽くした尊敬する王のため、人々は力を合わせて古墳づくりを行ったのでしょう。



# 八幡塚古墳のはにわ群像から なにがわかるの？

八幡塚古墳は、はにわの研究をする上でとても重要な場所です。それは、はにわの並び方がよく残っていたからです。

はにわの群像をよく見ると、いくつかがグループになって、ストーリーを演じているようにも見えます。くわしく調べると、王が生きていたときの姿や、行っていたことなどを推測することができるのです。

八幡塚古墳に復元された、はにわ群像を見ていきましょう。



八幡塚古墳 復元はにわ群像



ここに注目!

## 噴火に守られたはにわ群像

はにわがよく残っていた理由は、古墳時代におきた榛名山の噴火にあります。噴火で起きた洪水によって埋まったため、散らばることなく残ったのです。2度の発掘調査の成果から、はにわの並んでいたようすを復元しています。



発掘調査のようす



立ったままで見つかった鶉のはにわ

### こぶんづくりゲーム

カタログ  
4

## はにわ いくつでもえらべます

- えんとう 円筒はにわ A 1000本 100万
- B 2000本 200万
- C 4000本 400万
- D 6000本 600万



いえがた E 家形はにわ 100万

けん たて F 剣や盾のはにわ 200万

たてもちびと G 盾持人のはにわ 200万

かざ うま H 飾り馬のはにわ 300万

おう ぎしき I 王の儀式のはにわ 400万

くんぞう J はにわ群像フルセット 1000万



## はにわってどんなもの？

はにわは「王がねむる大切な場所を<sup>じゃあく</sup>邪悪なものから守りたい」という気持ちから生まれました。古墳のまわりをぐるりと囲む円筒はにわや朝顔形はにわには、古墳の中と外を分ける「垣根<sup>かきね</sup>」や「結界<sup>けっかい</sup>」のようなものだと考えられています。<sup>たてもちびと</sup>盾持人はにわも、古墳の外に立ち怖い顔で古墳を守るガードマンのような役目をもっています。人物や動物などのはにわは、古墳時代の中ごろになって登場しました。



円筒はにわ



朝顔形はにわ



盾持人はにわ



## はにわ劇場

「どのように」はにわが並んでいたかは発掘調査でわかりますが、「なんで」そのように並べたかは、昔の人にきかないとわかりません。そこで、考古学者は様々な証拠をあつめて、その謎を解こうとしてきました。これまでにたくさんの説が出てきましたが、今でも議論は続いています。

ここでは、王にまつわる7つのシーンが合体したものという説に基づいて紹介していきます。



**「ちょっと深掘り」** この場面を読み解くヒントは、王の館である三ツ寺 I 遺跡にあります。館には湧き水を水道橋で導いた石敷きの施設がありました。ここでは、水に関する儀式(まつり)が行われていたと考えられています。



三ツ寺 I 遺跡 復元模型



王の儀式



王は、最新の技術で水を操ることができた人でもありました。水に感謝し祈ることも、王の大切な役目だったのです。

石敷きの施設

### シーン1

#### 座って行う儀式の場面

中心となる場面です。王が巫女と向かい合い、巫女が王に器を差し出しています。

まわりには、王族、琴を弾く人、奉仕する女性などがいて、何かの儀式のようすを表現しているようです。

### シーン2

#### 立って行う儀式の場面



### シーン3

#### 武人と力士の場面



### シーン4

#### 鶏と水鳥の列



### シーン5

#### いのししか 猪狩りの場面



### シーン6

#### うか 鵜飼いの場面



### シーン7

#### しめ 王の財産を示す列

最前列にいるのが、豪華な服装をした王、その人です。後ろには、最先端の技術で作られた鉄のよろい、キラキラの馬具で飾り立てられた馬などが並びます。王の財産を見せつけるような場面です。



## はにわ群像にみる王の姿

このように見てくると、はにわ群像は、古墳にねむる王が、①農業に欠かせない水を操り、まつりを行う人であること、②山にも、川にも、王の力がおよんでいたこと、③鉄や馬などの最先端技術による財産をたくさんもっていたこと、などを伝えようとしていることがわかります。

はにわ群像は、古墳の外からもよく見える場所に並んでいます。人々は、古墳とはにわを目にするたびに、偉大な王の業績を思い出したことでしょう。



# 古墳におさめられた「たからもの」って？

王のねむる棺の中やまわりにおさめられた王の持ち物(副葬品)からも、王がどんな人だったかを想像することができます。

出土地 (1)八幡観音塚古墳 (2)保渡田八幡塚古墳 (3)井出二子山古墳 (4)保渡田薬師塚古墳 (5)安坪古墳群3号墳 (6)下芝谷ツ古墳

## 祈る王

貴重な鏡や勾玉を持つことは、王が特別な存在であることを示します。

鉄や石で作ったミニチュアの農具には豊作への祈りがこめられています。



青銅の鏡(1)



勾玉と管玉(2)



ガラスの首飾り(2)



鉄のミニチュア農具(2)



石のミニチュア農具(3)

## 強い王

鉄でできた武器やよろいは、武力の強さを示します。ヤマトの大王から分け与えられたものもありました。馬を豪華に飾り立てる馬具も、王の財力を示します。



馬を飾る馬具(4)



飾りのついた大刀(5)

## 外国と交流する王

わずかな破片でも朝鮮半島製の品が見つかることで王が外国と交流していたことがわかります。最新の技術を積極的に取り入れて地域を発展させた王の姿を伝えます。

超レア! /



雲母のかざり(3)



金の破片(3)



金のくつ(6)

### こふんづくりゲーム

カタログ  
5

ふくそうひん  
副葬品 いくつでもえらべます

A 200万 石のミニチュア農具(石製模造品)

B 300万 鉄のミニチュア農具

C 400万 勾玉と首かざり

D 400万 青銅の鏡

E 500万 鉄製の馬具

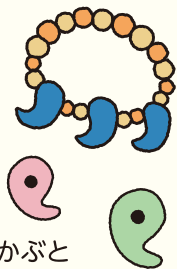
F 600万 飾り大刀

G 700万 鉄製のよろいとかぶと

H 800万 朝鮮半島製の金のくつ

I 800万 朝鮮半島製の金の冠

雲母のかざり付き



わくわく博物館体験ブック 古墳ハカセになろう!

発行:2020年7月23日

企画・編集:かみつけの里博物館

群馬県高崎市井出町1514 TEL:027-373-8880

デザイン:(株)原人社