

フィールドワークによるゲームの作成[†] —実践的歴史教材の一事例—

渡部 育子*

秋田大学教育文化学部

小野寺 康・高橋 紀子・鎌田 公寿**

秋田大学大学院

本稿は、秋田大学大学院教育学研究科の「日本史演習Ⅲ」の授業で開発した歴史教材の紹介と、その教材の実践記録および応用の可能性について述べたものである。

高等学校学習指導要領（平成11年1999）日本史Bの、「2内容（1）歴史の考察」の「ア歴史と資料「歴史における資料の特性とその活用及び文化財保護の意義について理解させる」は、「（ア）資料を読む・（イ）資料にふれる」の2点を掲げる。本稿で紹介する歴史教材「Let's す go! ろくツアー 払田柵」は「（イ）資料にふれる」に対応する。

「Let's す go! ろくツアー 払田柵」は、平成18年度の特徴ある大学教育支援プログラムとして採択された「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築」（代表：教育文化学部教授・井門正美）の方法論に基づいて作成したゲームである。ただし、ゲームであるが仮定の要素はひとつもなく、ゲームを楽しみながら日本史の基礎知識が習得できるような内容になっている。このゲームの特徴は、学内（教室内）および現地のいずれにおいても実施可能であること、ゲームは会話によって成立することから、教師と児童（生徒）だけではなく、親子、児童（生徒）同士など、多様なパターンで展開できるものであるところにある。

キーワード：ゲーミング・シミュレーション、フィールドワーク、払田柵、すごろく

はじめに

秋田大学では、「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築」（代表：教育文化学部教授・井門正美）が、平成18年度の特徴ある大学教育支援プログラムとして採択された。それは、教室で実践できる体験的学習を授業に導入し、知識と行為の統合的学習を達成することを目的とするものである。

本稿は、古代遺跡見学実習のフィールドワークによって作成したゲームの紹介と、その実践記録であ

る。ゲームであるが、仮定の要素はひとつもなく、ゲームを楽しむことで歴史的知識の習得を図るところに特徴がある¹。

1. 歴史学研究と歴史教材開発

歴史学研究と歴史教育研究は、その究極の目的に大きな相違はないものと考えられる。歴史学の研究者は歴史教育のあり方を視野に入れつつ研究の深化を図っている。歴史教育の研究あるいは実践は、歴史学研究の成果を踏まえた上で行われるべきであり、歴史認識の問題などにおいては歴史学研究のあり方に対する提言を期待されることもある。したがって、大学院教育において、いわゆる従来型の、歴史学の学術論文作成を目標に組み立てられた授業内容が、小・中・高等学校の現場において意味をもたないということはない。歴史学研究の成果に裏付けられた

2008年1月26日受理

[†]The Development of a Game on Field-Work - A Case of teaching material in Japanese History -

*Ikuko WATANABE, Faculty of Education and Human Studies, Akita University, Akita

**Yasushi ONODERA, Noriko TAKAHASHI and Koji KAMADA, Graduate School, Akita University, Akita

知識と方法論を修得した修了生（修士）は、教員としての高度な専門性を備えた人材として、十分、評価に値する。

ところが、修士への期待は、そのような基礎的能力を修得した上で、学校現場で児童・生徒のニーズに対応した教材を臨機応変に作成できるというような、いわば即戦力を備えたリーダーへと高まっている。

秋田大学教育学研究科では、このような実践的歴史教育に対応する授業をすでに行っている。本報告は平成19年度開講の「日本史演習Ⅲ」（通年2単位、60時間）における歴史教材開発に関する部分が基礎になっている。

「日本史演習Ⅲ」は、

- ①古代史関係史料の講読
- ②学術論文の講読
- ③フィールドワーク

をもって構成する。以下に紹介する歴史教材は、「③フィールドワーク」を素材に作成したものである²。

フィールドワークは2007年8月1日に秋田県大仙市の秋田県埋蔵文化財センターと払田柵跡で行った。

古代遺跡をフィールドに教材を作成したが、他の地域の、中世・近世や近代の遺跡・文化財を素材にしても作成できる。また、小・中・高等学校のいずれにおいても、授業や総合学習の時間に実践できるよう工夫を凝らしたものである。

2. 学習指導要領との関連

高等学校学習指導要領（平成11年1999）日本史Bの、「2内容（1）歴史の考察」の「ア 歴史と資料「歴史における資料の特性とその活用及び文化財保護の意義について理解させる」は、「（ア）資料を読む・（イ）資料にふれる」の2点を掲げる。

「（ア）資料を読む」の項目では「様々な歴史的資料の特性に着目して、資料に基づいて歴史が叙述されていることを理解させる」とある。この点については、従来行っていた古代史関係史料の講読・学術論文の講読が基本となる。

本稿で紹介するのは「（イ）資料にふれる」に関してである。「（イ）資料にふれる」の項目では学習指導要領には「博物館などの施設や地域の文化遺産についての関心を高め、文化財保護の重要性について理解させる」とある。

平成19年度の日本史演習Ⅲでは、「秋田県埋蔵文化財センターと払田柵跡」を「資料」に、履修生が学校現場でただちに使える教材を作成した。さらに、「資料」が他の地域や他の文化財である場合でも教材化できるよう、教材化のプロセスについての検討にも力点をおいた。

また、本稿で紹介する教材は現行の学習指導要領で定める総合的な学習の時間での応用が可能であるばかりではなく、新しい学習指導要領（2011年から施行か）に盛り込まれると報じられる、教科の授業での探求力の涵養という内容にも対応することが可能である。

「総合的な学習の時間」の趣旨は、「総合的な学習の時間においては、各学校は、地域や学校、生徒の実態等に応じて、横断的・総合的な学習や生徒の興味・関心等に基づく学習など創意工夫を生かした教育活動を行うものとする」ことと定められ、そのねらいは「（1）自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育てること」、「（2）学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探求活動に主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の在り方生き方を考えることができるようにすること」とある。

本稿で紹介する教材のテーマが「情報の集め方、調べ方、まとめ方……」の指導に関する教材として適切であることはもとより、ゲーミングを行うという方法論において、親と子、教師と児童・生徒の対話を重視している点を強調したい。素材は「遺跡・遺物」であるが、それらは、過去と現在を繋ぐものであり、未来社会への架け橋となるものである。すなわち、対話は「遺跡・遺物」を介して“われわれの祖先の生活”にまで及んでいるのである。

現行の学習指導要領がうたっている「生きる力」育成のための教材として、“過去に生きた人々の生活の跡”は、無言で生きる意味を教えてくれるものである³。

3. ゲーミング・シミュレーション

「Let's す Go! ろくツアー 払田柵」

今回、作成した歴史教材「Let's す Go! ろくツアー 払田柵」は、払田柵とその周辺施設を盤面とし、それらに関連する問題に答えながらゴールを目指すすごろくである。いくつものゲーミングの形式の中から、すごろくという形式を選んだのは、基本

のルールが単純で分かりやすく、幅広い年齢層が共通理解を持って行うことができるという理由である。しかもルールが単純であることで、払田柵に限らず、他の地域の他の素材を用いて新たな内容にすることも容易であり、教材としての広がりも期待できるという点も採用に至った理由である。

(1) ゲームのねらい

払田柵への興味・関心を高めるため、払田柵全体をすごろくのコースとし、その見学のポイントになる地点に多くクイズを配置した。クイズの問題は、できる限り現地の雰囲気を感じられるよう、払田柵から出土した遺物や遺構、もしくは払田柵の現在の発掘や復元の状況に関わる内容をできる限り多く盛り込みたいと考え、秋田県教育庁払田柵跡調査事務所より許可をいただき、ホームページ内の説明や写真、そして事務所が入っている秋田県埋蔵文化財センター作成の資料、そのほかには払田柵総合案内書で購入した「史跡払田柵跡」のパンフレット、1995年秋田県教育庁払田柵跡調査事務所発行の「払田柵を掘る－払田柵跡調査20周年記念誌－」や、2004年刊行の秋田県文化財調査報告書第三七九集「払田柵跡」など、できる限り現地の雰囲気を生に近い形で伝えることのできるような資料を参考にして問題作成にあたった。なお、すごろくとしての図案化・デザイン化の段階では、社団法人秋田青年会議所が作成している「高清水の丘－史跡ウォーキングマップ－」や奈良文化財研究所作成の「特別史跡平城宮跡散策マップ」など、払田柵とほぼ同時代の官衙遺跡のマップを参考とし、強調すべきもしくは簡略化すべきポイントの絞り込みなどの参考とした。

さらに、クイズを解きながら、調べ学習や見学に役立つ情報を集めることができるよう、「秋田県埋蔵文化財センター」「払田柵総合案内所」をそれぞれ「スタート」「ゴール」とし、現実のランドマークとして強調するとともに、ゲーム中に正解した際に、ポイントの他に、9つ集めると払田柵周辺の地図が完成する地図の断片を渡し、「完全収集」というゲームの上での目標をつくとともに、地理的認識の向上がはかれるようにした。

そしてゲームをする側だけではなく、指導者や保護者にとってもこのすごろくが活用しやすいよう、問題カードの裏面には正解の発表だけではなく、正解に関連する資料の紹介などの解説を付け、指導者

や保護者が参加者の疑問に答えたり、ヒントを出したりしやすいようにした。

(2) ゲームのルール及びゲームの展開

①一人がゲームマスター（以下 GM）として、出題係及びポイント管理などすごろくの運営にあたる。

②進行は通常のすごろくと同様、さいころの目に従って盤面のマスを進み、クイズ出題地点にさしかかったら GM からの出題に答える。

③スタート時に各プレイヤーに7ポイントを持たせ、クイズに正解するとプラス1、不正解の場合はマイナス1ポイントとする。またゴールした順に5ポイント－3ポイント－1ポイントを与え、最終的にはゴールの早さではなく、ゴール時の所有ポイント数を競わせることとした。

クイズは一部紹介する。

クイズの全文はホームページ <http://bonden.is.akita-u.ac.jp/materials/> に掲載。

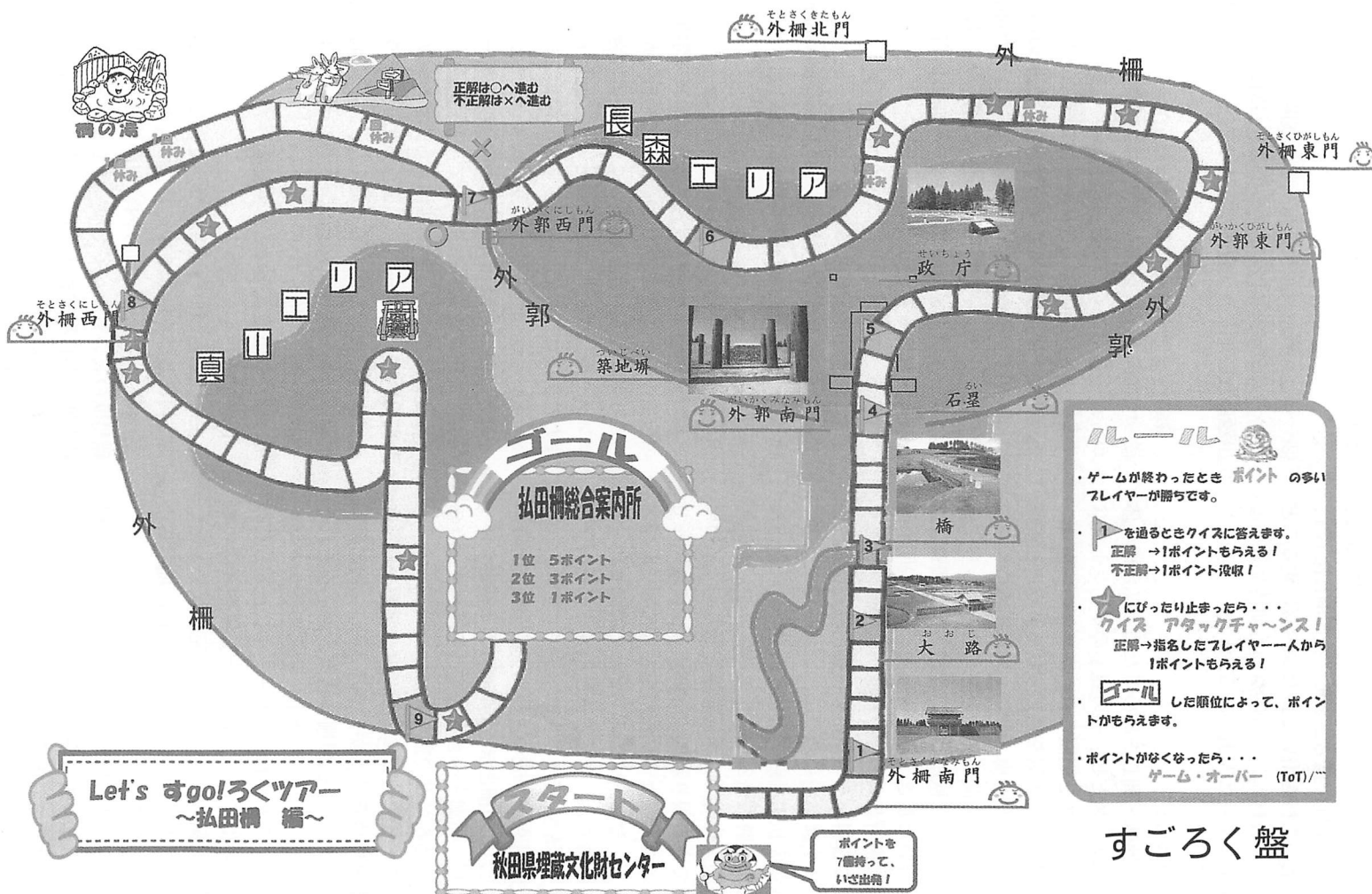
(3) すごろくの模擬実践

教育文化学部社会科教育学研究室所属の学生3名の協力のもと、すごろくの模擬実践を行った。参加した3名のうち、払田柵もしくは秋田県埋蔵文化財センターを訪れたことがあるという学生はおらず、また払田柵についての何かしら事前情報を持っている、という学生は2名という状況であった。

本実践での GM は小野寺が担当し、ゲーム開始前にはルールを説明するのみで、払田柵についての情報を与えることなく実践に入った。ゲームの所要時間は約40分、ルールの不備などによるトラブルもなく、流れとしては円滑に進んだ。ゴール時の最終獲得ポイント数は、1位の学生が15ポイント、2位10ポイント、3位6ポイントという結果であり、極端に偏りの出るようなこともなかった。

以下に感想をまとめる。

まず問題内容の難易度について、払田柵からの考古資料に基づく問題を中心に作成したため、どうしても専門的なことを問う内容が多くなってしまい、難易度の高いものが多くなってしまっていた。学生達が明らかに勘で答えている問題もあり、ヒントを出しながら解答してもらうにしても何らかの改良の必要性があると感じた。これについてはもっと広範



「払田柵」、なんと読むのでしょうか。

- 1 はらうたのさく
- 2 ほりたのさく
- 3 ほったのさく

正解：3(ほったのさく)

払田柵跡は多賀城・秋田城跡と並び称される古代城柵遺跡としての規模と威容を誇りますが、当時どのような名称で呼ばれていたのか明らかではなく謎の遺跡でもあります。払田柵の名が冠されたのは、外側の区画施設が柵木塀(材木塀)であることに由来しています。

秋田県内には払田柵の他に、国や文部科学大臣から指定をうけている、「史跡」と呼ばれる場所はいくつあるのでしょうか。

- 1 5か所
- 2 10か所
- 3 20か所

正解：2(10か所)

史跡とは、歴史上の事件に関係のある場所・建物やその遺構のこと。国や文部科学大臣が史跡に指定することができる。2007年8月1日現在、日本全国では1,579か所指定されている。

秋田県では、大湯環状列石[鹿角市]・伊勢堂岱遺跡[北秋田市]・杉沢台遺跡[能代市]・檜山安東氏城館跡[能代市]・秋田城跡[秋田市]・地藏田遺跡[秋田市]・平田篤胤の墓[秋田市]・脇本城跡[男鹿市]・払田柵跡[大仙市]・仙北郡美郷町]・岩井堂洞窟[湯沢市]・由利海岸波除石垣[にかほ市]の合計11か所。

当時の地層からは火山灰が降っていた事がわかっていますが、その火山灰はどこから降ってきたのでしょうか。

- 1 田沢湖
- 2 男鹿半島
- 3 十和田湖

正解：3(十和田湖)

京都延暦寺の僧侶によって平安時代に書かれた『扶桑略記』(ふそうりゃっき)の延喜十五年(915年)七月の条に、「915年8月18日の朝日には輝きがなく、まるで月のようだった。人々はこれを不思議に思った。8月26日になって、灰が降って二寸積もった。桑の葉が各地で枯れたそうだ、と出羽の国から報告があった。」という記述があり、これが十和田湖の噴火を記録したものと考えられています。

払田の柵が作られたの何世紀でしょうか。

- 1 8世紀(701年から800年)
- 2 9世紀(801年から900年)
- 3 10世紀(901年から1000年)

正解：2(9世紀)

払田柵跡はこの地に9世紀初頭に創建され、10世紀後半まで存続しました。払田柵跡は多賀城・秋田城跡と並び称される古代城柵遺跡としての規模と威容を誇りますが、当時どのような名称で呼ばれていたのか明らかではなく謎の遺跡でもあります。

出土した土器の中には、文字が書かれているものがあります。そのうち現在の秋田県の地名にも残るものが見つっていますが、どれでしょうか。

- 1 おがち
- 2 きたうら
- 3 せんぼく

正解: 1 (おがち)

「小勝」と書かれています。



正式には墨書土器といい、体部や底面に文字や記号を記した土器のことです。弘田柵からはこれまで約200点の墨書土器が出土しています。

に、一般的な歴史の知識を問う内容を増やすことで、小中学生にも取り組みやすい問題とすることができるとは思わないかと考える。

次にすごろくの運営面についてであるが、GMが事前に解答や解説内容について、どの程度理解しているかどうかですごろく所要時間が大きく変動してしまう。授業時間内などという、実践に時間的制約がある場合はこの点への留意が欠かせないであろう。ただし時間の制約がないのであれば、GMも含め全員で問題一つひとつについてじっくりと解説を理解していくことが可能であり、少人数での事前学習としてはこちらが望ましい。

さらに逆転ができる仕掛けなど、ゲーム性を高める工夫を加えることも考えられる。ただ、ゲーム性を高めることが必ずしも弘田柵の事前学習、という本来の目的にとって有益であるとは必ずしもいえず、問題の内容への興味・関心の喚起ではなく、出題されるクイズに正解するか否かという結果のみに終始してしまうことが考えられるため安易に取り入れるべきではないとも考える。さらに、ルールを変更してゲーム性を高めた場合、ルールが単純であるが故

にすごろくというゲーム形式を取り入れたことに矛盾を来すということからも、ルールの改変は行うべきではないと考える。

しかし、3人で実践して所要時間が40分というのは、実際の授業時間内で行うことを考えるとやや長すぎであり、30分以内に収めるような工夫、例えばマス目の短縮などという改善は必要であると考えられる。

—学生の感想—

・秋田出身ですが、弘田柵についてはあまり知らなかったもので、弘田柵の学習の導入として、とても面白い学習で、あまり知らなくても興味・関心がわいた。問題の解説をきちんと聞いていると、他の問題のヒントになっていたりとすることも面白いと感じた。問題は小学生には難しい気がします。

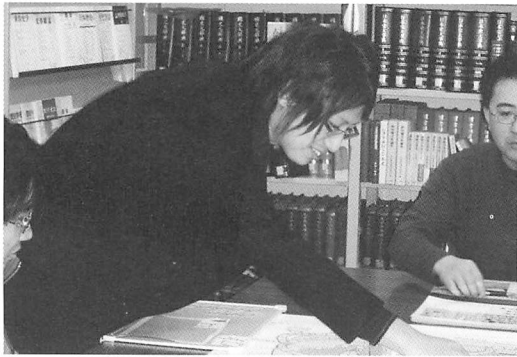
・すごろく自体はとても面白かった。カラフルで写真もあって分かりやすかった。問題の内容が恐らく高校で習う知識があれば大丈夫だと思うが、小中学生対象となると問題の内容に工夫が必要になると思った。ただ問題の解説はとても参考になった。

・弘田柵は名前しか知らなかったもので、ほとんど想像で答えるしかなかった。全体像のわかるビデオなどの資料と組み合わせてもらえると、問題に間違えたことでも知識として定着するように思った。すごろくのルートを実際の見学コースと同じようにしてみてもよいのではないかと考えた。逆転できる場面が欲しかった。

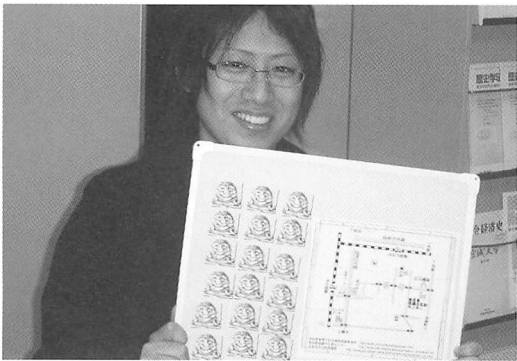
—実践の様子—



出題中の様子



進行中の様子



優勝者および獲得ポイントと完全収集された地図

おわりに

本稿では、以下の2点について新知見を提示した。

第1は、児童・生徒の歴史学習の諸段階に対応した“遊び”によって日本史の知識を習得できる教材を開発したことである。

第2は、古代史学界においても未解明の問題が残る遺跡を素材に教材開発を行ったことである。払田柵跡は、発掘調査の進展によって新たな歴史的事実が明らかになる可能性を秘めた遺跡である。児童・生徒に、秋田の古代史研究が自分たちの成長とともにバージョンアップするという意識をもたせることは、日本史のみならず、“地域”に対するイメージの形成にも繋がるものであると考えられる。

最後に、ここで紹介したゲームは、学内(教室内)および現地のいずれにおいても実施可能であること、ゲームは会話によって成立することから、教師・児童(生徒)、親・子、児童(生徒)同士など、多様なパターンで展開できるものであることを述べておきたい。

注

- 1) 18特色 GP「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築」および「Let's す go! ろくツアー 払田柵」は、秋田大学ホームページに掲載している。
- 2) 秋田県大仙市に位置する古代城柵「払田柵」は文献史料には名称の記載がないことから、この遺跡が何であるのかという議論が古くからあった。8世紀(天平宝字3年・759)に雄勝郡内に設置された雄勝城を移転した第2次雄勝城とする見解が有力視されているが、反論も出されている。ただ、いずれにしても、古代国家の東北経営、出羽国支配において重要な役割を果たした城柵であったことは事実である。この遺跡は、1931年(昭和6)に国指定史跡となり、1974年(昭和49)からは、毎年、発掘調査が行われ、多くの新事実が明らかにされてきた。
- 3) 中央教育審議会教育課程部会「教育課程部会におけるこれまでの審議のまとめ」(平成19年11月7日)は、学習指導要領の改訂に向けた審議内容について記すが、「生きる力」をはぐくむという基本理念に変更はないこと、むしろ、この理念実現のために、指導面などでの具体的な手立てを確立することを目指すことを明記している。

〈付記〉

本稿で紹介した教材作成に際して、秋田県埋蔵文化財センター主任学芸主事の高橋学氏には、資料の提供等でお世話になった。感謝の意を表したい。

Summary

With an aim to introduce the teaching materials for Japanese history which were developed in the class "Seminar for Japanese History III," this paper examines the materials, describes how the materials were used in some classes and suggests how they can be used in other situations.

The materials were developed on the basis of the teaching methodology of "gaming simulations", which had been adopted under the Support program for University Education with Distinctive Features. The materials are unique in that they enable students to learn the basic knowledge of Japanese history, while enjoying the games,

and that the games can be played not only in classroom situations, but also in other situations outside of the school.

Key Words : Geming Simuration, Fieldwork, Hottanosaku, Sugoroku

(Received January 26, 2008)