

ゲーミング・シミュレーション「払田柵体験」[†]

—歴史における体験学習をめぐる—

渡部 育子*

秋田大学教育文化学部

坪野谷和樹・三森 朋恵**

秋田大学大学院

本稿は歴史における体験学習をめぐる考察と、中学校社会科の歴史分野における教材開発について述べるものである。歴史の体験では、過去の時代を体験するという、現実には不可能なことを“体験”することになる。不可能を可能にするためには、その時代に関する総合的な知識を習得していることが不可欠の要素となる。また、体験学習では、農山漁村体験や社会体験のように、場の設定が必要である。歴史における体験学習の場としては遺跡があげられる。本稿で紹介する教材では、秋田県大仙市の払田柵跡を体験学習の場に設定した。地域学習の意義と体験学習の意義を高めるために、ゲーミング・シミュレーションの手法を用いた。わが国の律令国家が成熟する9世紀初頭の時期の時代の全体像を見据えながら、秋田という日本列島を構成する一地域の人々の生活について、ゲームの世界で体験させる試みである。

キーワード：ゲーミング・シミュレーション、体験学習、地域学習、払田柵

はじめに

平成18年（2006年）に教育基本法が改正された。昭和22年に制定されて以来、約60年ぶりの改正である。平成20年には、学習指導要領も改訂され、平成23年度以降に実施されるが、移行措置で先行実施は平成21年度にも始まる。教育の枠組みという点で大きな画期となる時期にさしかかっている。

今回の改訂学習指導要領において注目されるのは、現行学習指導要領の「生きる力」をはぐくむという基本理念に変更はないものの、この理念を実現するために具体的方法を確立することが求められている点である。また、体験的な学習活動を積極的に

取り入れることも求められている。小学校では自然体験・農山漁村体験、中学校では社会体験がもっとも分かりやすい例としてあげられるだろう。

歴史における体験学習には特殊な性質がある。本稿では、歴史における体験学習の特殊性について述べ、体験学習の効果を高めるために開発した教材について紹介する。

1. 歴史における追体験

歴史学の対象が過去の出来事であることは、あらためて言うまでもないことであるが、文献史料も考古資料も、過去の出来事の一部にすぎない。文献史料は、誰がどのような目的で書いたものなのかということの検証なしには、データとして用いることはできない。また、考古資料にも共通して言えることであるが、そのデータが歴史的事実を示すものとして間違いないということを確認する必要がある。

歴史における体験には、歴史学がもつこのような特質の制約を受ける。つまり、歴史における体験は

2009年2月12日受理

[†]The "Gaming Simulation" on the Historical Site called Hotta-saku: Learning Through Experience in the History Class

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

**Kazuki TSUBONOYA and Tomoe MITSUMORI, Graduate School, Akita University, Akita

過去を体験することであること、その過去も100%の復元は不可能であることを、まず、述べておきたい。

さて、歴史のなかで体験しようとしても、それは追体験という形でしかできない。そして、過去を100%復元することが不可能であるならば、仮に、体験したとしても、その時代に生きた人々よりもはるかに少ない情報量でしか体験しないことになる。したがって歴史における体験学習の意義については、より吟味して論じなければならない。

たとえば、縄文時代の人々の生活を理解するために、竪穴式住居に入り、当時の食事を作って食べてみても、それだけでは縄文時代を体験したことにはならない。平城宮跡を歩き回っただけでは、奈良時代の政治空間を体験したことにはならない。単にタイムスリップ感覚を味わったにすぎない。

それでは歴史教育において体験学習は不可能なのだろうか。そうではない。現在まで遺された過去の情報、すなわち資料を十分に解釈することによって、あるいは、そのようなプロセスを経て構築された時代の全体像を学ぶことによって、体験学習は、過去に生きた人々、過去の政治・社会・文化を理解する上で、有効な手段となり得る⁽¹⁾。

歴史教育における体験学習の場のひとつとして、復元・整備された遺跡があげられる。しかし、限られた授業時間のなかで、頻繁に現地に足を運ぶことは難しい。

本稿では、教室内で学びにおいて体験学習の意義を得られるよう開発したゲーミング・シミュレーションを紹介し、その模擬授業について検証する。

2. ゲーミング・シミュレーション「弘田柵体験」

(1) 社会科における体験学習～ゲーミング・シミュレーション型授業を用いる意義～

これまで、社会科における授業での問題点として、1) 知識の暗記、2) 教師中心の黒板とチョークによる授業、3) 教科書の教え込み、4) 教室中心の学習、5) ペーパーテスト中心の評価、の5点が指摘されている⁽²⁾。この問題指摘は、小学校の社会科における授業についてのものであるが、受験と深く関わる中学校社会科や高等学校地理歴史科、公民科に至ってもその傾向に一層拍車がかかっているのが現状である。

本来、社会科教育(地理歴史科、公民科を含む)は

社会事象や社会生活を学習対象としているにもかかわらず、教師は、学習者を現実の場へ一步も踏み込ませることはなく、教科書に書かれた事項や説明を「知識」として暗記だけさせるような授業を行っている。このような授業では、受験システム内にて役立つ「知識」は身につくかもしれないが、社会生活上の問題発見を解決し、よりよい社会を形成しようとする「問題解決力」や「社会的実践力」が学習者に培われることはない。すなわち、社会科の教育目標である公民的資質の育成など達成しがたいのである。

従来の社会科教育では、社会認識に力点がかかり過ぎていた。これは、社会科を教科として成り立たせる知的活動領域であり、社会科教育の成果として子どもの内面に形成される社会事象に関する知識体系のことであり、かつ社会認識形成は社会科教育の目的原理、つまり、社会科教育の中心概念を追求したものであった⁽³⁾。社会の変化が激しく、個人の価値観が多様化する今日において、社会科の「学習」はいかにあるべきかが重要なキーセンテンスなのである。従って、社会認識ではなく社会意識に注目していれば、当然研究対象になるべきものであった⁽⁴⁾。これは、「国家・社会の成員として求められる知識・理解、能力、関心、態度⁽⁵⁾」、つまり社会科教育において、「どのような人間を育てるか」、「社会に生きていくための資質を育てる」ことが究極のテーマである公民的資質を養う授業づくりを進めていかなければならないのである。

筆者は社会科教育の学習方法として、「問題解決」「体験」「作業」「ものづくり」等、いわゆる「なすことによって学ぶ学習」を「体験的学習」と規定しているが、現行の学習指導要領では、この体験的学習の重要性が再確認されていたといえる。しかしながら、体験的学習はその重要性が叫ばれはするものの未だに不十分である。

本研究では、これまでの上述で示した系統的学習の脱却の下、講義による通史・概説の授業は、生徒が講義内容を受容する客体としてしか位置づけられておらず、生徒が歴史認識の主体になりえていないという欠点が内包している。こうした認識より、1) 生徒への具体的な教材を通じての疑問の提起、2) 生徒一人一人がストーリーを構築・推論、3) 相互討論による思考の深化、からなる「ゲーミング・シミュレーション手法による弘田柵体験」の授業方式を提起していきたい。

(2) 社会科における地域学習～ゲーミング・シミュレーション型授業を用いる意義～

①地域学習は社会事象を意味づける場

社会科では、社会事象の持つ社会的意味や本質を追究することが重要である。社会事象の持つ意味や本質が分かるということは、なんらかの意味で全体と部分との関係、社会と個人との関係が認識できることである。従って、個々の社会事象が地域の中でどんな意味を持っているのか、個々の社会事象が地域の中でどんな関係で生起しているのかを理解しなければならない。

ところが、全体と部分との関係や部分が全体の中で有する意味は、子どもたちの目には直接見ることのできない抽象的概念である。抽象的概念の理解は、目に見える具体的事象を通さなければ難しい。地域には子どもたちが見ようとすれば見ることのできる教材が豊富に存在する。従って、それらを活用することにより、子どもたちの発達段階に応じて、事象相互の関係や、部分が全体に持つ意味を理解させることができる。

以上は、地域の内部の事象を部分とし、地域を全体として見た場合であるが、子どもたちの居住する地域は、より広域の社会や国家・世界の部分である。部分としての地域が他の地域や全体としての国家・世界とどのような関係を有し、どのような意味を持つかについての考察も重要な視点である。そのことによって、教育基本法第18条3項の目標、国際協調の精神の育成という目標を達成することができるのである⁽⁶⁾。

②地域学習は社会生活の原則を発見させる場

地理学・歴史学・政治学・経済学・社会学・民俗学・文化人類学等々、社会科を支えている諸科学がこれまで積み上げてきた原理・法則などを、地域の具体的事象の学習を通して発見させるところに地域学習の醍醐味がある。つまり、地域学習の裏付けを必要とする。

地域学習の科学的裏付けのためには、「何がどうなっているか」の学習から「なぜそうなっているか」への学習へ進まなければならない。それは決して容易なことではないけれども、もし「なぜ」という理由が明らかになり、それが真理に近いものであれば、今後「どうすればよいか」への適切な方途が見つかるはずである。これは、「地域おこし」も可能になるであろう。

③地域学習は社会の発展を願う気持ちを養う場

現行中学校学習指導要領の社会科の目標にも「地域社会の成員として地域社会の発展を願う態度を育てる」と明記してある⁽⁷⁾。現在居住している地域が、たとえどんな困難な問題を抱えていようと、それを克服し地域の発展を願う気持ちを養うことこそが、社会科教育の本質である。

地域学習を目的原理で把握することに対する反対論者は、偏狭な愛郷心を養うことになるという。偏狭であってはなるまいが、愛郷心、つまり地域に価値を認めることが重要ではないのであろうか。地域に限らず、全て学習する対象を学習時において、単なる手段と考えて、果たして学習の効果が上がるものであろうか。例えば、私たちが外国語を学ぶということは、その外国語を通して他のことを知るための手段であろう。しかし、外国語を学んでいるときには、外国語そのものの価値を認め、それを目的として学んでいる。

地域を「その価値のゆえに」指導してはじめて自分たちの住む地域の発展を願い、考える態度が養われる。寂れ行く過疎の村を見捨てるのではなく、過疎という現実を生かしてゆこうとする勇気が養われる。過疎に起因する都市問題から目を逸らすのではなく、それを見つめ、解決してゆこうとする努力が生まれるのである。

④地域学習は社会科の学習能力を育成する場

地域の課題を解決するためには、そのために必要な数々の学習能力が必要となる。地域学習は観察力、資料活用能力、思考・判断力など、社会科の学習能力の基礎を育成する場であるといえる。

⑤ゲーミング・シミュレーション型授業を用いる意義

本学では「ゲーミング・シミュレーション型授業の構築－社会的実践力を培う体験的学習プロジェクト－」が採択されており、本実践もこのプロジェクトと多に関係するものである。知識伝達型授業の課題を超克すべく、「なすことによって学ぶ」ことの重要性については先述した。本プロジェクトの定義に従えば「シミュレーション、ロールプレイング、ゲーム等の体験的な学習活動を取り入れた授業」がゲーミング・シミュレーション型授業である⁽⁸⁾。

すなわち、「教室や学内で実践可能な体験的学習を授業に導入し、知識と行為の統一的な学習を達成しようとする」ための手法なのである。本学の「地球環境サミット」実践を例に挙げれば、学生たちは

日本やアメリカ等各国代表という立場で地球環境サミットに参加する。この体験により各学生は各国の立場や背景、サミットの運営上制度上の評価点や問題点を実感的に学ぶことができる。「なすことによって学ぶ」ことがゲーミング・シミュレーションによって果たされているといえよう⁹⁾。

(3) 教材開発のねらいと手順～ゲーミング・シミュレーション型授業を用いた「払田柵体験」～

① 本実践のねらい

ここでは本実践のねらいについて述べていきたい。

本実践を計画するにあたり、払田柵を題材とした「ゲーミング・シミュレーション型授業」と「払田柵体験」という2つの条件が与えられた。そこで、これらの条件を満たした授業実践をするにあたり、本実践のねらいとして、子どもたちが「遊び」ながら各々の歴史ストーリーを構築していく「学び」を重視した構成によって行うこととした。

まず払田柵だが、歴史的価値の高い国指定の遺跡であると同時に、秋田県の郷土遺跡でもある。そのため身近な地域という意味では「払田柵体験」に適切な題材といえる。しかし解明されていない点が多く、定説が存在するとは言い難い。この点については「1. 歴史における追体験」でも触れた。中学校の授業としては、詳細な事項よりも大局的な流れを理解させることが優先すべきであるという認識を学習指導要領はしており¹⁰⁾、筆者もこれに同意するものである。このことをふまえ、「ゲーミング・シミュレーション型授業」を構想するならば、むしろ払田柵の「謎」の側面に焦点を当てるべきではないかと思うに至ったのである。よって本実践では、当時の大まかな時代の流れや基本事項を押えつつ、生徒各々の歴史認識を形成する手段の獲得という観点に重きを置いている。歴史認識は歴史に対する姿勢と換言することもでき、歴史を学ぶうえでの中心的な核となる。

したがって本実践の目的として、以下に3つを挙げる。1) 生徒への具体的な教材を通じての疑問提起として、資料を参考に歴史的な事象を多面的・多角的に考察し判断することができる。2) 1) に基づいて生徒一人一人が自らのストーリーを構築・推論することができる。3) 相互討論による思考の深化として、自分の意見を適切に表現することができる。

これら3つの目的から、社会科教育の学習方法としての「問題解決」「体験」「作業」「ものづくり」等、いわゆる「なすことによって学ぶ」体験学習をねらいとしているのである。

② 授業展開での位置づけ

前述したねらいを授業展開に即して見ていく。ここでは概略するが、詳細は別項の学習指導案展開例を参照されたい。

1) 生徒への具体的な教材を通じての疑問提起として、資料を参考に歴史的な事象を多面的・多角的に考察し判断することができる。

クイズを行い教師が簡単に知識を提示する。生徒はクイズに参加することにより、楽しみながら払田柵に関する理解を深め、考察する際の素材を獲得することが期待できる。

2) 1) に基づいて生徒一人一人が自らのストーリーを構築・推論することができる。

払田柵遺跡の写真を材料に生徒に自由にストーリーを作らせる。この過程において、写真からそのようなことが読み取られるか、その読み取りは妥当といえるか、という検討を生徒は行うことになる。この繰り返しによって2)における目的の達成を図る。

3) 相互討論による思考の深化として、自分の意見を適切に表現することができる。

展開後半部で、生徒は自身で作成したストーリーについての発表を行う。ワークシートを提示しながら、どのような写真を選択しどの点に着目したのか、聞き手を意識して説明しなければならない。この発表、及び他の生徒からのレスポンスによって、生徒は表現方法について体験的に学んでいくことが可能である。

3. 本実践の分析と考察

(1) 本実践の分析～配付資料・ゲーム教材・生徒の感想を事例として～

授業展開に即しながら、本実践のねらいと配付資料・ゲーム教材・生徒の感想を組み合わせ分析したい。なお、ここでは概説するが、学習指導案についての詳細は別項を参照されたい。

① 配付資料－石ノ森章太郎『日本の歴史⑤』（中央公論社、1990年）、160－167頁参照。

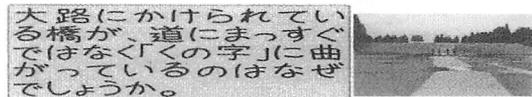
配布資料の内容について、以下に4点を提示する。

1) 当時の歴史的背景を、下記の配布資料、マン

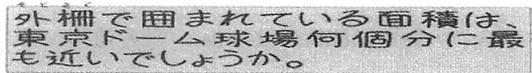
が箇所にて確認・考察させる。

- 2) 弘田柵についての、基本的な知識を教授させる。
- 3) “謎の遺跡”でもある弘田柵以外に、近隣の各城柵の成立期と規模を紹介させる。
- 4) 弘田柵後全体図と各部の名称について紹介させる。

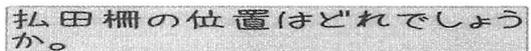
これら4点は、生徒への具体的な教材を通じての疑問提起として、資料を参考に歴史的事象を多面的・多角的に考察させるものである。



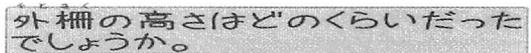
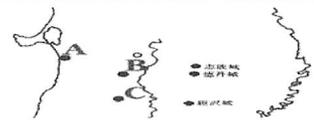
- 1 建築しているときに間違えてつくりてしまったから
- 2 そういうデザインが美しいと考えられていたから
- 3 道ではなく、川の流れに合わせたから



- 1 5個分
- 2 10個分
- 3 20個分



- 1 A
- 2 B
- 3 C



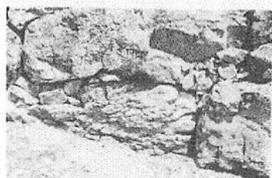
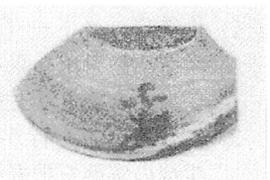
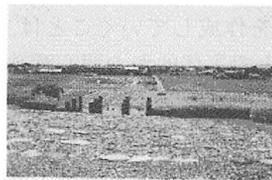
- 1 7.2m
- 2 3.6m
- 3 1.8m



めの31枚の写真カード。

- 2) 写真カードの中から、ストーリーを描くための6枚を生徒自らが選択。

これら2点は、弘田柵遺跡の写真を材料に生徒に自由にストーリーを作らせるものである。この過程において、写真からそのようなことが読み取られるか、その読み取りは妥当といえるか、という検討を生徒は行うことになる。この繰り返しによって生徒一人一人が自らのストーリーを構築・推論させる目的の達成を図ることができる。



②ゲーム教材 - 弘田柵クイズゲーム (一部)

弘田柵クイズゲームの内容について、以下に1点を提示する。

- 1) 弘田柵について基礎的な理解を図るため、計12のクイズ問題をゲームカード形式に展開し、知識の定着をねらう。

これは、クイズを行い教師が簡単に知識を提示させるものである。生徒はクイズに参加することにより、楽しみながら弘田柵に関する理解を深め、考察する際の素材を獲得することが期待できるものである。

③ゲーム教材-歴史ストーリー作成ゲーム (④歴史ストーリー作成シートに置いたための写真カード一部)

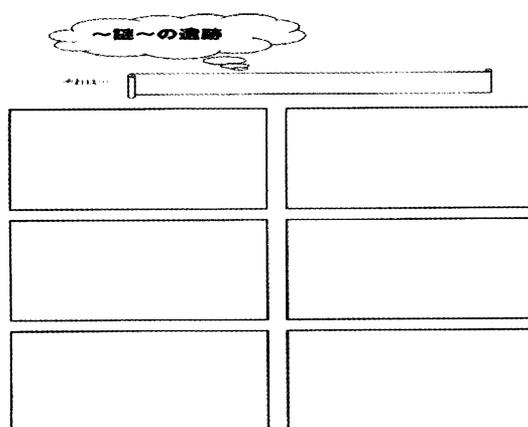
歴史ストーリー作成ゲーム (写真カード) の内容について、以下に2点を提示する。

- 1) 生徒各々が独自の歴史ストーリー像を描いた

④ゲーム資料－歴史ストーリー作成教材（③写真カードを置くための歴史ストーリー作成シート）歴史ストーリー作成ゲーム（シート）の内容について、以下に2点を提示する。

- ③写真カードを選んだ後、生徒各々が独自のストーリー像を展開させるために、6つの箇所に配置させる。
- 6つの箇所に配置させた後、「謎の遺跡」である弘田柵は、生徒にとってどんなものであるかを考察させる。

これら2点は、弘田柵遺跡の写真を材料に生徒に自由にストーリーを構築・推論させ、展開後半部で、生徒は自身で作成したストーリーについての発表を行わせる。ワークシートを提示しながら、どのような写真を選択しどの点に着目したのか、聞き手を意識して説明しなければならない。この発表、及び他の生徒からのレスポンスによって、生徒は表現方法について体験的に学んでいくことが可能である。

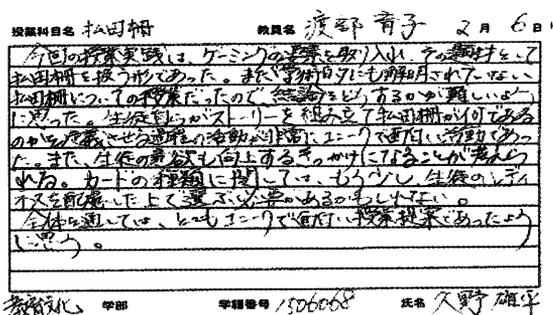
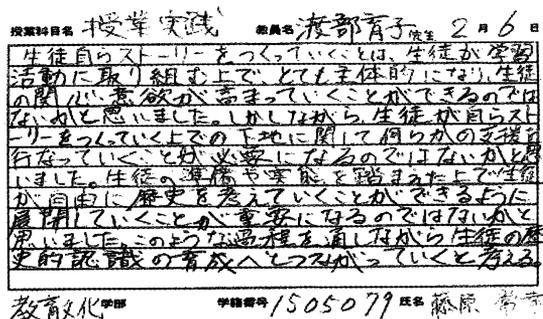


⑤生徒の感想（一部）

生徒の感想の要旨として、以下に4点挙げたい。

- 生徒自らストーリーを作成していくことは、学習活動を取り組む上で主体的かつ関心意欲が高まる授業方法であると感じた。
- しかし上記を行う上で問題点も挙げられる、生徒の実態を把握することや授業の準備や教師の展開方法などの下地が重要な点と感じた。
- ゲーミングの要素を取り入れるにあたり、本実践の授業目標が到達できるか疑問である。つまり、最終的なまとめが過度にオープンエンドになる恐れがある。

4) 写真カードの種類に関して、生徒のレイネスを配慮した上で授業者は作成すべきであると感じた。



(2) 本実践の考察

生徒役の学生の感想については先に少し紹介したが、ここでは本実践のねらいと対照させて考えてみたい。

本実践は古代国家成立期について学習した前提の設定であり、弘田柵についての基本的知識はクイズにより提供することとしている。しかしながら、その内容だけでは中学生が歴史ストーリーを作成する際の基礎を築くのは難しいのではないかと、という指摘がなされた。また、写真を使用するにしても、もう少し種類を絞った方がいいのではないかと、意見も出た。前者については、筆者も懸念したところであった。「考察する際の素材を獲得させる」という点では、課題と挙げられよう。ただ何度も述べるとおり、弘田柵は研究者においても議論があり、未だ解明されていない点の多い遺跡である。本実践はあくまでも「謎」の部分に焦点を当てた構成となっており、資料からの読み取りや分析・判断については、生徒各々の中で説明がつけられているか否かということを優先した。写真の種類に関する後者の意

見については、今回使用した31種類が1)及び2)における目的と鑑みて多すぎると見ることには留保する。「謎」を解き明かすべく6枚の写真を選ぶということや、指導案にて設定した対象者、時間配分では妥当な範囲ではないかと考える。

全体的な感想としては、写真から歴史ストーリーを作るという内容はおもしろく、生徒も主体的に授業に臨むのではないかというものであった。「遊び」ながら「学ぶ」という、ゲーミングの要素は発揮されたといえよう。今後の課題としては、生徒が歴史ストーリーを作成する際の授業者の働きかけの再検討と、発表を通しての議論をいかに活発に展開させるかということが挙げられる。

4. おわりに

体験学習は、現地でのフィールドワークが基本である。しかし、フィールドワークを正規の授業の時間内に数多く行うことは難しい。本稿では、秋田県内の国指定遺跡・払田柵跡を素材に、ゲーミング・シミュレーションの手法を用いて学習意義を高めることを確かめた。

単なる追体験ではなく、その時代に生きた人々よりも、よりよくその時代を理解することが、歴史教育における体験学習の意義と考える。国指定遺跡である払田柵をフィールドに作成したこのゲームは、「秋田学」⁽¹⁾を教育現場に還流する体験学習プログラムのひとつとしての意味をもつものであることを述べ、擲筆したい。

【注】

(1) 歴史学の立場から体験学習について言及するにあたって、ウィルヘルム・ディルタイが提唱した「追体験」・「解釈」に注目したい。ディルタイは、「ある環境や外的事情を生き生きと眼前に思い浮かべるたびごとに、われわれに追体験がおきる。空想によって、われわれ自身の生活の連関に含まれるいろいろな態度、力、感情、努力、考えの方向などの調子を強めたり弱めたりして、どんな他人の精神生活をも追構成することができる」と言い、「精神生活では、言葉だけが完全で、微に入り細にわたるし、だから客観的にとらえることのできる表現であるから、解釈が完全なものになるのは、文書に書き残された人間存在の遺産を解釈

する場合である。この技術こそが文献学の基礎である。そしてこの技術に関する学問が解釈学なのである」と言う。

ディルタイ著・久野昭訳『解釈学の成立』(1900年・1973年、以文社)

ディルタイ著・尾形良助訳『精神科学における歴史的世界の構成』(1910年・1981年、以文社)

(2) 文部省『小学校社会科指導資料～新しい学力観に立つ社会科の学習指導の創造～』(1993年、東洋館出版社)、34-36頁参照。

(3) 日本社会科教育学会編『社会科教育事典』(2006年(第5版)ぎょうせい、) 64頁参照。

(4) 同上、313頁参照。

(5) 同上、54頁参照。

(6) 朝倉隆太郎『地域に学ぶ社会科教育』(1990年、東洋館出版社)、10-11頁参照。

(7) 同上、11-12頁参照。

(8) 秋田大学教育文化学部18特色GP推進委員会『秋田大学「特色ある大学教育支援プログラム」ゲーミング・シミュレーション型授業の構築－社会的実践力を培体験的学習プロジェクト－平成19年度報告書』(2008年、太陽印刷株式会社)、1頁。

(9) 井門正美代表『平成17年度～平成19年度科学研究費補助金 基盤研究(C)ゲーミング・シミュレーション教材「地球環境サミット」の開発と実践』(2008年、太陽印刷株式会社)。特に17-44頁参照。

(10) 文部省『中学校学習指導要領(平成10年版)解説 社会編』(大阪書籍株式会社、1999年)、3頁参照。

(11) 平成19年度、秋田大学教育文化学部に「「秋田学」の構築に関する研究会」が発足した。秋田をキーワードに教育文化学部の知を集めた学際的研究を指す。平成20年度は、12月13日にシンポジウム「謎の遺跡『払田柵』から探る秋田の可能性」を開催した。

附記：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年度の特色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、知識と行為の統一的学習を達成することを目的とするものである。本稿で紹介した払田柵体験ゲームの作成も、その一環である。

【資料】

学習指導案

授業日時 平成21年：2月6日（金）

授業時間 8：35～9：20（1校時）

授業者 坪野谷和樹
三森 朋恵

1 単元名 「古代国家の歩みと東アジア世界」

2 単元の考察

本単元は、国家が形成されていく過程のあらましを理解させるのがねらいである。しかしながら現在は国家の存在は当然とされることが多いように思われる。そのため国家という概念自体が曖昧に捉えられ、大和朝廷の蝦夷征伐といったことがらも漠然と受け止められて終わってしまう恐れがある。そうかといって、子細に事例を検討していくことが、本単元のねらいに資することであるかは疑問である。

本単元に関連して、学習指導要領には目標(3)に、「身近な地域の歴史や具体的な事象の学習を通して歴史に対する興味や関心を高め、様々な資料を活用して歴史的な事象を多面的・多角的に考察し公正に判断するとともに適切に表現する能力と態度を育てる」とある。また内容の取り扱いとして(2)イに「氏姓制度などの細かな事象に深入りしないようにすること」と述べられている。

そこで本時は、秋田県大仙市の国指定遺跡である「払田柵」を題材に、「平安京と摂関政治」の内容と関連づけて学習する。身近な地域の遺跡でもあり、解明されていない点が多い「払田柵」について、配付資料や写真等を基に、生徒に自由なストーリーを作成・発表させる。このことにより、大まかな時代の流れを身近な地域の事象から掴ませることを図る。また生徒の歴史及び遺跡に対する興味・関心を喚起すること、資料を参考に自らの意見を表現する力を伸ばすことが期待できる。

3 単元の目標

- ① 律令国家の成立と展開について、東アジアとの交流にも目を向けさせながら理解させる。
- ② 大陸から文物や制度を積極的に取り入れながら国家の仕組みが整備され、その後天皇・貴族

による政治が行われたことを、大化の改新や律令国家の成立、摂関政治を通して理解させる。

4 単元の指導計画

「古代国家の歩みと東アジア世界」－6時間扱い

- ① 大化の改新への道のり－1時間
- ② 律令国家の成立－1時間
- ③ 奈良時代の人々の暮らし－1時間
- ④ 国際的な文化の開花－1時間
- ⑤ 平安京と摂関政治－1時間（本時）
- ⑥ 文化の国風化－1時間

5 本時の展開

(1) 本時の題材

『謎の遺跡「払田柵」』

(2) 本時の指導目標

- ① 生徒への具体的な教材を通じての疑問提起として、資料を参考に歴史的な事象を多面的・多角的に考察し判断させる。
- ② ①に基づいて生徒一人一人が自らのストーリーを構築・推論させる。
- ③ 相互討論による思考の深化として、自分の意見を適切に表現させる。

(3) 本時の展開

時配	学習内容と活動	教師の支援	評価
導入 10分	・前単元の確認 ・マンガ『日本の歴史⑤』資料を配付する。		・前回の学習内容が把握されているかの知識の確認(知識・理解)
展開 35分	・今日のテーマ『謎の遺跡「払田柵」』 ・本時の学習ポイントを明確にする。 ①自分でストーリーを創ろう! ②身近な地域を体感しよう! ・「なぜ謎の遺跡なのか?」と視点から、「払田柵」へと展開する。 ・獲得した写真より、各グループごとにストーリーを考察する。 ・独自のストーリーをグループで発表する。	・板書するので生徒ノートに書くように指示する。 ・今までの知識を活用しながら、この問題を考察させる。 ・最初配布した写真を、各グループで獲得した写真と組み合わせさせて考えさせる。	・身近な地域である「払田柵」について、推測しているか(思考・判断) ・ゲームを通じて知識を獲得し、思考に役立てること ・写真から、ストーリーを創出できる。(資料活用・表現)
まとめ 5分	・本時のまとめをする。		・当時の歴史に関心をもち、地域に焦点を当てて意欲的に考察する。(関心・意欲・態度)

(4) 本時の評価

- ① 学習内容に興味を持ち、学習課題に主体的に活動させることができたか。
- ② 学習教材から想像することにより、独自のストーリー性を創造できたか。
- ③ 身近な地域にある「払田柵」から、ゲーミング・シミュレーション手法により地域体感できたか。

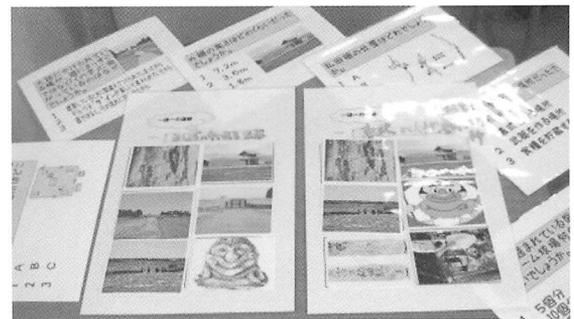
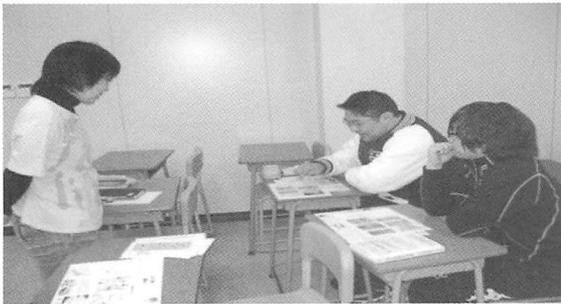


6 板書計画

<p>今日のテーマ</p> <p>『謎の遺跡 払田柵』</p> <p>↓</p> <p>① 独自でストーリーを創ろう!</p> <p>② 身近な地域を体感しよう!</p> <p>a.柵について・・・</p>	<p>今日のテーマのまとめ</p> <p>『謎の遺跡 払田柵』</p> <p>↓</p> <p>↑</p> <p>(各々の回答が答え!!)</p>
---	---



7 授業風景



Summary

The purpose of this paper is to explore the possibility of learning through experience in the history class, with a view to developing teaching materials for the field of history in the subject of social studies in junior high schools. The Course of Study by the Ministry of Education requires that learning activities through experience should be positively introduced. In introducing activities for learning through experience, the setting of situations such as a farming village, a fishing village, or a town is necessary, and in the case of history which involves experiencing the past, using historical sites is effective. In the materials

presented in this study, the historical site called Hotta-saku in Daisen City, Akita Prefecture, was chosen as the place for learning history through experience. For the purpose of getting a deeper insight into the local history, teaching materials based on the method of "gaming simulation" were developed and used in class, which enabled the students to gain the expected educational results by learning through playing.

Key words : Gaming Simulation, Experience, Fieldwork, Hotta-saku

(Received February 12, 2009)