

EVA アニメータ・スクールⅡを使った アイデア授業

Vol.1

- ◎ ICT 活用授業を行う際の参考になります。
- ◎ 動く絵で生徒の直感的理解を促します。
- ◎ 生徒の視線、意識、意欲をひきつけます。

実践例

戦国時代サバイバル

～戦国大名として領土経営をしてみよう～

基礎データ

教室
教師 1 名、生徒 40 名
コンピュータ台数 1 台
その他の機器：プロジェクタ 1 台

筑波大学附属中学校 関谷文宏

1 単元「町や村の人々」の内容

中世の社会の変化と文化の特色について、諸産業の発達を通して畿内を中心とした都市や農村に自治的な仕組みが生まれたこと、戦乱が続いた社会の中で戦国大名による領国支配が進んだこと、武家社会の発展や民衆の成長を背景に新しい文化が生まれたことの3点に焦点をしばって考察し、理解させることをねらいとしている。

2 本時の指導目標

- (1) 戦国時代に関するクイズや戦国大名の領国経営についてのシミュレーションゲームを通して、戦国時代の社会の様子や戦国大名の政治への関心を高め、領国支配に必要な諸政策の内容について意欲的に追究することができる。

- (2) 戦国大名が治水事業や他国との同盟関係の構築に力を入れていたことについて、戦国時代の状況をふまえて考察し、その意義を正しく判断することができる。

3 教材の内容

応仁の乱に関する(前時の)復習や戦国時代の特色について、YES-NO クイズを通して知識を定着させ、関心を高めることをねらいとする。正解の提示や正しい歴史的事実を確認する場面、教科書の絵画資料等を拡大する場面などでアニメーションの機能を活用する。



YES-NO クイズ

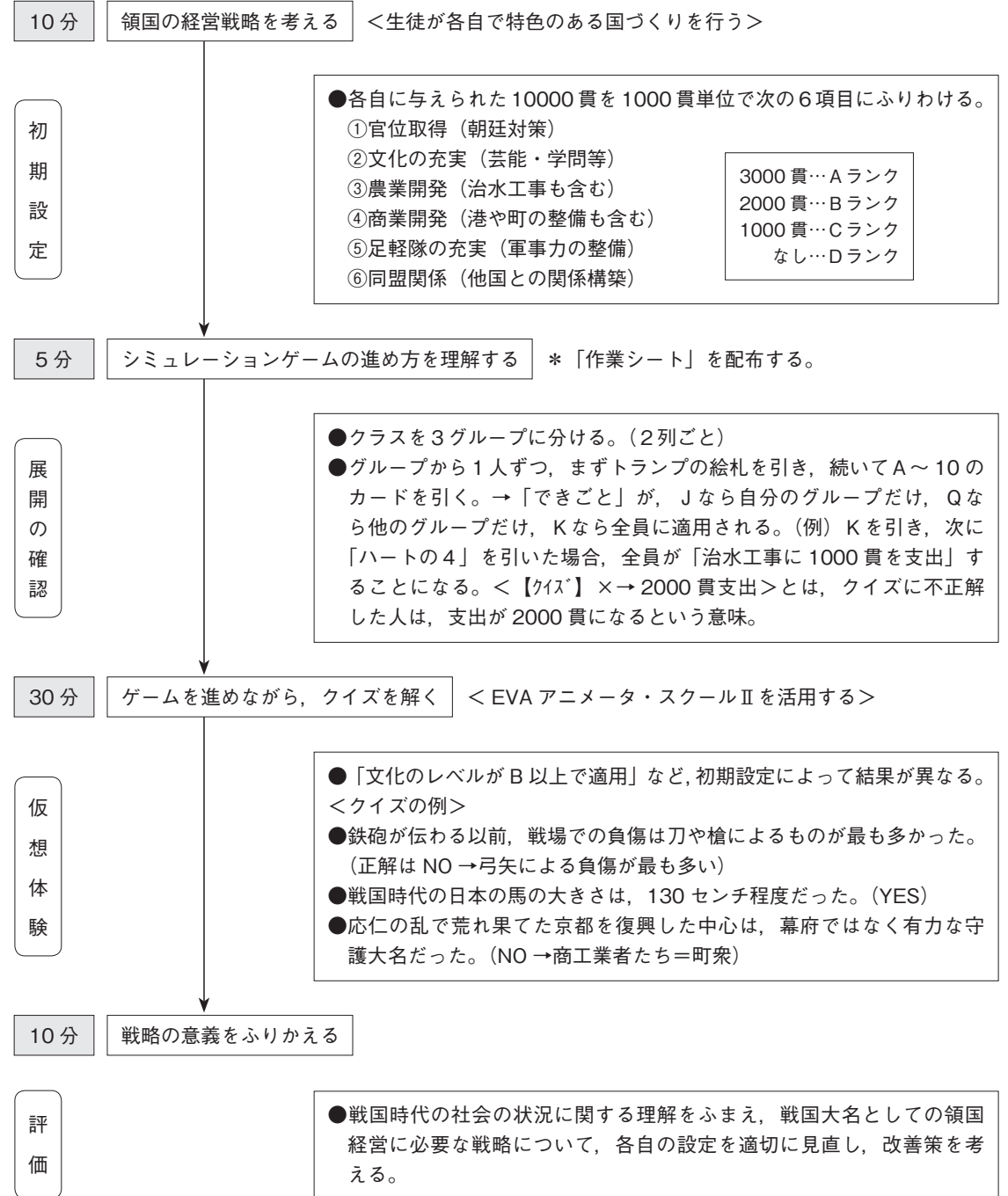
- | | | |
|--|-----|------------------|
| ① 応仁の乱は、細川氏の東軍と畠山氏の西軍が京都でぶつかり合うことになった。 | NO | 山名氏。 |
| ② 応仁の乱で京都が荒れたのは、武士と武士との戦闘よりも、足軽たちによる破壊と略奪によるものが多かった。 | YES | |
| ③ 戦国時代には、主君を次々に変えるようなことはあまり問題ではなかった。 | YES | |
| ④ 大名から出陣の指示があるとき、部隊ごとの人数や武器の数まで細かい命令があった。 | YES | 知行高に応じて |
| ⑤ 戦のときには大名からの服装のチェックが入り、注意されることがあった。 | YES | 見苦しくないように |
| ⑥ 鉄砲が伝わる以前は、戦場での負傷は刀や槍によるものが最も多かった。 | NO | 弓矢 |
| ⑦ 槍という武器の訓練は、相手を突く動きが中心であった。 | NO | ふりまわしたりたたいたりもする。 |
| ⑧ 鉄砲が伝わる以前は、戦場での負傷は、刀や槍によるものより、石によるものの方が多かった。 | YES | |
| ⑨ 戦国時代の刀の使い方は、片手で扱うことが常識だった。 | YES | |
| ⑩ 戦国時代の日本の馬の大きさは、130センチ程度だった。 | YES | |

4 単元指導計画(全5時間)

- 第2章 武家政治の成立と展開
第3節 町や村の人々
第1時 商工業の発達と町衆の力

- 第2時 農業の発達と惣の自治
第3時 土一揆と応仁の乱
第4時 戦国時代サバイバル(本時)
第5時 中世の時代の文化

5 本時の授業の流れ



6 評価

クイズの正解・不正解は口頭で伝えることももちろんできるが、YES-NOをアニメーションで示したことで、テレビのクイズ番組に参加しているような臨場感をもたせ、学習に集中させることができた。絵画資料を拡大して歴史的事実を確認したり、静止画を移動させながら視点の中心を共有化したりするなど、一斉授業の形態にふさわしい学習指導を行うこともできた。

7 EVA教材の工夫について

●トランプのスイート（ハート、スペード、ダイヤ、クラブ）とカードの数字がルーレットのように動く画面を「ツール」の「繰り返しボタン」を利用して自作した。画面上で結果を表示することにしてもよかったが、クラスによって結果が変わるよう、カードの決定は実物のトランプを生徒が1人1枚ずつ引いていく方法をとった。その他の機能は、「うごきのヒント」や「素材」をできるだけ活用して作成した。



●オープニング画面では、「戦国時代のサバイバル」[14XX年]というタイトルの背景（風景のサンプル写真）を移動させながら表示する工夫をし、当時の仮想空間へと生徒を誘うムードを高めた。

生徒の反応や感想

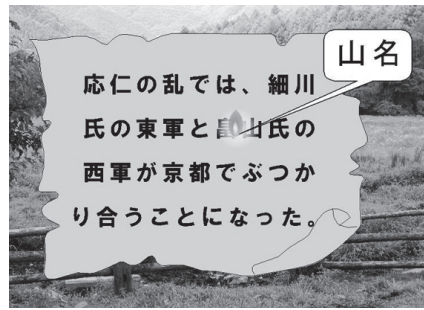
- クイズは楽しく参加できて、知識も増えたし、戦国時代のきびしさもよくわかったのでよかったです。みんなにわかりやすかったし、画面が見やすいのもよかったです。（中2・女子）
- 画面が動くので、興味がわき、集中度が高まった。説明を耳で聞くのと違い、わかるまで読み返せるので、じっくりと考えることができた。（中2・女子）
- クイズは正解がすぐにわからなかったりしてすごく興奮した。「この動きはどんなしくみになっているのだろう」とコンピュー

- クイズで誤った語句を示す画面では、ろうそくの炎が燃えるサンプルを利用し、マウスでポインタが示したタイミングで表示する機能を使い、知識の確認を共有できる工夫をした。
- クイズの正解を示す画面では、YES-NOを「ツール」の「往復ボタン」を利用し、文字の大きさを変えたり色を変化させたりして、正解の表示までじらす工夫をした。

8 ICT活用の効果

コンピュータソフトの教材を活用して、ゲーム的要素の強い学習活動を実践すると、「とても楽しかった」「何を学び、考え、理解したのかはよくわからない」という結果になりがちである。これは、生徒にとって「クイズに正解できたかどうか」「ゲームに勝ったか負けたか」が学習の動機付けの中心になっているためにおこる問題である。ゲームの結果の偶然性が高いと、単なる運の良さ悪しの問題になってしまうし、逆に結果の必然性が高い（当然の結果になった）ということは、「知っていたからできた」だけのこともかもしれない。その意味で、シミュレーションゲームの場合は、結果の偶然性と必然性をある程度バランスよく設定することができ、必然性だけでなく偶然性によっても左右される実際の社会に近い体験をしている感覚をもたせることができる。EVAアニメータ・スクールⅡを活用した本時の授業では、クイズの成否をクラス全員で競って学習意欲を高めたり、絵画資料の重要ポイントを確認して理解を深めたりなど、一斉授業の形態でも効果の高い学習指導を展開することができた。

- タのソフトに興味があった。（中2・男子）
- テレビでやっている歴史の番組っぽくて楽しめました。（中2・女子）
- 絵をズームで見ることができたり、クイズの間違っていったところがわかりやすかったりして、戦国時代のことをよく理解することができた。（中2・男子）
- 授業での説明を聞いたり教科書を読んだりすることより、リアルに戦国時代を感じることができました。わかりやすいしおもしろいので、積極的に授業を受けることができました。（中2・女子）



実践者の感想

中学校の社会科歴史的分野の学習では、絵画や映像の資料を提示するためにテレビやプロジェクタを利用する場合がある。これまでもプレゼンテーションソフトを利用して歴史クイズを解きながら時代の特色や背景を学習したことがあったが、本時はシミュレーション教材と組み合わせること、EVAアニメータ・スクールⅡを活用して動く画面を見せることで、臨場感が高まり、より学習効果を高めることができた。
生徒からは、「音声があってもよかった」

とか、「グループに分かれて個人個人でやってみてみたい」など、今後のソフト開発・学習形態の充実に役立つ意見や感想が得られたので、実践のし甲斐があった。
EVAアニメータ・スクールⅡは、アニメや教科として活用するイラストの素材が豊富であり、作品集からも動きのヒントが多く得られるので、教材開発にかかる時間がそれほどかからないという長所があることも実感することができた。

戦国時代のサバイバル【作業シート】～激動の20年間をあなたは乗り切れるか～

J:自分 Q:他人 K:全員

スイート	♥ ハート(僧職・聖杯)	♣ クラブ(農民・棍棒)	♦ ダイヤ(商人・貨幣)	♠ スペード(騎士・剣)
ランク	官位・文化	自然環境(農業)	経済・産業(商業)	軍事・外交
A	京都の公家が転居を希望。1000貫を寄付される。 【条件】文化がB以上。 【クイズ】○→2000貫獲得。	日照りが続いたため、水の確保のために井戸を掘る。1000貫支出。 【クイズ】×→2000貫支出。	長雨のため、急ぎ橋の補強工事を行う必要あり。 2000貫の支出。 【クイズ】○→1000貫の支出。	隣国の大名より同盟を求められる。2000貫を得る。同盟1ランクUP。 【条件】同盟Aの場合は3000貫を得る。 【クイズ】○→さらに1000貫の収入。 【クイズ】○→足軽隊1ランクUP。
2	飢饉が発生。朝廷に2000貫寄付する。 官位が1ランクUP。 【クイズ】○→寄付は1000貫ですむ。	台風が通過し、農作物が壊滅。2000貫で食料購入。 農業レベルが1ランク下がる。 【クイズ】○→1000貫ですむ。	陶工が皇室・公家の好みにあった新しいブランド品をつくる。税収が2000貫UP。商業が1ランクUP。 【クイズ】○→3000貫UP。	足軽隊の訓練に1000貫支出。 【特典】足軽隊Aなら支出なし。 【クイズ】○→足軽隊1ランクUP。
3	幕府に2000貫寄付。守護に任命され、収入が3000貫UP。(1000貫の増収) 【クイズ】×→寄付が3000貫。	豊作で税収が1000貫UP。農業レベルが1ランクUP。 【クイズ】○→2000貫UP。	倉から銭が盗まれ、2000貫を失う。 【条件】足軽隊がAなら1000貫をとりもどせる。 【クイズ】○→1000貫とりもどせる。	隣国で戦争が勃発。中立を保つ。足軽隊を増やすために、1000貫支出。 【特典】足軽隊がAランクなら支出なし。
9	貫が寄付される。 【クイズ】○→文化ランクが1UP。	へ移住してしまった。税収が1000貫減る。農業レベルも1下がる。 【クイズ】○→農業レベルは維持。	商業レベルが1UP。 【クイズ】×→1000貫UPどまり。	広げる。5000貫の増収。 【特典】足軽隊Aランクなら7000貫。 【クイズ】×→3000貫の増収。
10	大名が朝廷で礼儀に反する行動をとり、官位が剥奪(はくだつ)される。官位がA~CランクすべてDになる。 【クイズ】○→1ランクですむ。	隕石が落下。神社を建てて、不吉なことが起こらないよう祈禱する。1000貫の支出。 【クイズ】×→5000貫盗まれる。	金鉱が発見される。10000貫の増収となる。 【クイズ】×→朝廷に5000貫寄付。(収入は5000貫となる)	疫病で大名が死亡。すきをつけて隣国が攻め入るが、家臣のはたらきで撃退する。2000貫の支出。 【クイズ】○→1000貫の支出ですむ。
	YES/NO【 】 貴	YES/NO【 】 貴	YES/NO【 】 貴	YES/NO【 】 貴

▼あなたの国の戦略は・・・?

	収入(貫)	支出(貫)	合計(貫)とランク
①官位(朝廷対策)	貫→	ランク	
②文化(芸能・学問関係)	貫→	ランク	
③農業開発(治水工事の含む)	貫→	ランク	
④商業開発(港や町の整備も含む)	貫→	ランク	
⑤足軽隊(傭兵の契約)	貫→	ランク	
⑥同盟関係(他国との関係)	貫→	ランク	
合計(初期)	10000 貫		

* 3000貫以上:Aランク、2000貫以上:Bランク、1000貫以上:Cランク、0貫:Dランク

- EVAアニメータ・スクールⅡの実践を募集しています。詳しくは、弊社社会科編集部(Tel:03-3389-9357)にお電話か、Webサイトまでお問合わせ下さい。
- この実践例のEVAアニメは<http://www.nichibun-g.co.jp/library/index.html>でご覧いただけます。

中学校社会科
サポート資料
日本文教出版