

本項目で取り扱うウェルカム farmRPG は元々多用途目的に考えて制作したものです。もともとはウェルカム山形企画という企画をする中で制作したものです。地域振興のためにはその地域で育つ産業が不可欠と考えました。その一つが農業であろうと、村山・東根の若手農家と地域振興の在り方を検討していました。山形の農業の歴史と魅力を知ってもらうコンテンツと製作しました。

山形県内の遺跡等を用いるのが良いと考え、発見された当時採掘にも参加した舟形町の「西の前遺跡」、そして延喜式にも記録が残る水の駅 「避翼」(さるはね)を再現しました。後に学校の活用することも考慮して、県内に現存する遺跡で、縄文と弥生、またはその後の山形県の農業をロールプレイできる学習教材としても改編しました。

歴史の教科書では西の前遺跡から出土した「八頭身土偶」も掲載されています。

縄文時代の西の前遺跡から、弥生時代の稲作が始まる時代の避翼に行く。そして中世の農業の災難を経験し、近世の農業感謝の祭り行事へと続く内容の教材としました。

子供達が活用することを考えて、一般社会で遊ばれる RPG ゲームのシステムを真似て制作し、同じような操作性で、学習アプリとして活用できるよう考えました。

本教材は縄文や弥生の生活を調べるのに適しています。特に山形県内で活用するのでしたら、実際に県内にある縄文遺跡などを再現して、その当時の生活をロールプレイする教材です。生徒にしてみれば普段遊ぶゲームと類似した操作性の教材なので、関心は高く、意欲的に活動しました。専用にプリントでまとめさせましたが、意欲の高さを感じました。前も最上地域で使ってみました。保守的な管理職や、行政のもとでは「テレビゲームを学校ではいけない」「学習ではない」など非難が多い教材でした。しかし教材の要素はふんだんに取り込んでいます。子供の関心意欲は確かに高まります。偏見を持たずに教材として活用してはどうでしょうか。

本編は江戸時代の文化を学習する内容の指導案で、江戸時代の文化の学習としての授業を行いました。前に村山市の市議会議員さんや暮点温泉、道の駅さんと協力して村山市のRPG を制作したことがありました。その中に村山市出身の探検家である最上徳内がいいます。村山市では徳内にちなんで最上徳内記念館を建て徳内祭りもやっています。その都区内記念館にもご協力いただきました。また江戸時代には著名な俳人、松尾芭蕉が山形県を旅して「奥の細道」を記しています。これらは中学校歴史の教科書でも大きく取り上げられている文化人たちです。村山 RPG から松尾芭蕉や最上徳内を取り上げて、その足跡を仮想体験できる RPG 教材に改訂しました。それを教材として活用した授業になります。松尾芭蕉については尿前(しとまえ)の関から山寺、最上川舟下りのルートを仮想体験して、山形の旅や俳句がうたわれた背景などを仮想体験できます。最上徳内は祖ぞ蝦夷地探検のルートを RPG として仮想体験します。いずれも違反されているゲームの操作性をまねて、ゲーム感覚で操作できることから、子供達の興味関心は高かったです。過去に地域によっては「学習でなくゲームだ」との批判もありました。教科書に少なからず記載されている学習内容を包括する RPG です。偏見を持たず活用していただきたいと思います。

学習であるか、娯楽のゲームであるかの違いは、収録され、仮想体験する内容であると考えます。キャラクターの殺し合いや仮想の物語であれば、娯楽のゲームだと思います。しかし教科書の内容と合致する学習内容や、学ぶべき自然現象、史実が包括されている場合は、学習教材であると考えます。逆に立派に教科書のように見える書籍でも、内容がお遊びであれば、学習教材ではありません。見た目や操作性に惑わされず、学ぶべき内容かどうか判別すべき目も持つべきと考えます。

学習の内容だとするならば、教材としての提示方法になってくると考えます。とにかく教材としての学習内容の提示方法は、まだまだ紙面が多く、堅苦しく思える提示方法が多いです。しかし内容は別にして、今までゲームアプリとして制作されてきたものは、操作、提示法としては格段に秀逸です。幾多のアプリの中から生き残った提示方法・活用方法は工夫に富み、人の興味関心を引きまします。利用者を飽きさせず、その世界に引き込む仕掛けが満載されています。問題は収録されている内容です。今までゲームとして興味関心を引いてきた操作法や活用法を取り入れ、学習内容を包括したアプリという形で制作しました。

=====

学校教材としての活用例

- 縄文時代と弥生時代 生活の変化
- 1 実施日時 令和6年 7月
- 2 実施教室・学級 河北町立河北中学校 1の1 いなほ1A いなほ1B
- 3 授業者名 義高 互
- 4 単元名 縄文時代と弥生時代の変化
- 5 本時の指導

目 標

- ・縄文時代の特色と弥生時代の特色を知る事ができる。【知識・技能】
- ・時代や再現した遺跡の特色をとらえ、適切な判断をすることができる。【思考・判断・表現】
- ・自ら考え、情報を集めて整理し、学習を進めていくことができる【主体的に学習に取り組む態度】

学習活動

	学習活動	主な発問(○)と指示()	指導上の留意点(・) 評価基準()と評価方法【 】
導 入 15 分	1 本時の教材を知る。	○今までの学習活動を振り返ろう。 ○縄文・弥生について考えよう。	・今まで学習した教科書の内容を映像で振り返る。 ・教科書資料集で縄文弥生の場面を見て今日の学習を想定する。
	2 アプリの解説をする。	「ウェルカム farm」について説明しよう。	・アプリについて教師が説明する。
自らロールプレイ(RP)をすすめ、縄文弥生の特色を考えてみよう			
展 開 30 分	3 アプリを立ち上げて進行する。	○アプリ内容を再確認しよう。	・今までアプリを構成する項目を操作し説明して点検してみる。
	4 進行に必要な知識を記録し選択判断をする。	追加した項目を考えなさい。 適切な選択をしなさい。 既存の知識を参考にする。	・時代の特色を進行の中で知識としてまとめていく。
ま と め 5 分	5 必要な場面では友達と情報交換する。	○時代の特色を参考にしよう。	・設問に適切な解答を選ばせる。 ・活動で得た知識を考えさせる。 ・縄文と弥生を比較させる。
	6 ペアでお互いに評価し合う。	お互いの進捗具合を確認し評価し合う。	・ペアで評価させる。 学習が RP で進捗できたか。 【観察】 特色を理解し選択できたか。 【観察】
ま と め 5 分	7 相互評価や教師の評価を交えて縄文と弥生要点をまとめる。	要点を確認してプリントに記入なさい。	・学習プリントの記載内容を確認する。