

タブレット端末を使いこなす実践提案 「合戦図屏風を問い直す」

—伊藤流！歴史資料読み取りの本質をとらえ、ICTで細部にこだわる授業—

東京都 渋谷区立上原中学校 指導教諭 伊藤 郷

1 探究から主体的・対話的で深い学びへ

1 学年の歴史授業の最後に、「長篠の戦い」の2時間の発展授業を提案する。ねらいは生徒の「**歴史的探究心の火縄に着火**」すること。そのために模型の火縄銃を手に持ち、『長篠合戦図屏風』を読み取り、定説を問い直す“歴史家体験”をする設定を考えた。社会科の本質に迫るために筆者がした工夫は次の3点である。

- ① 休み時間、火縄銃発射実演動画をループ上映。教卓の模型の火縄銃に自由に触れるようにする
- ② 『長篠合戦図屏風』の教材化の追究
- ③ 歴史資料を評価・判断するクリティカルシンキングの必要性に生徒が気付くしかけ

ICTで細部にこだわりたい点は次の3点。

- ① イラスト・動画の活用：ゲーム感覚で絵画資料から時代の特徴を探る感覚を養う。動画からは興味・関心をいだけせる
- ② Microsoft OneNoteで共有：屏風を手元で細部まで拡大し、気付きを書き込み、共有する
- ③ 国土地理院の立体地図の読み取り：設楽原の地形（両側を山と川に挟まれ、騎馬隊は前か後ろにしが進めない）を把握する

これらを生徒の学習に組み込んでいく。

2 タイムトラベルの活用と導入の工夫

帝国書院『社会科 中学生の歴史』学習者用デジタル教科書・教材*〔以下、教科書〕の「タイムトラベル」(全12点)は、イラスト上部の紫色の四角いアイコン (タイムトラベルコンテンツ)を押すと、イラストが全面に表示できる。「解説」ボタンで分野ごとに色分けされた円が表示され、円を選択するとその部分の拡大図と解説が出る(図1)。解説文は付箋で隠されており、押すと解説が読めるので、クイズ形式で取り組める(スワイプで前後の時代がつか



図1 『社会科 中学生の歴史』学習者用デジタル教科書・教材 p.102~103「タイムトラベル②安土桃山時代を眺めてみよう」

がった「タイムトラベル」を表示することもできる)。このようなコンテンツや機能を使って、日頃から絵画資料から歴史の様子を読み取る活動を取り入れていきたい。

また、導入には教科書p.104「**1**長篠の戦い」の動画の視聴が効果的である。動画では現在の設楽原の映像から山に囲まれた地形を見たり、戦の概要の音声解説を聞いたりすることができる。動画後半は『長篠合戦図屏風』の実物映像と、屏風絵の一部が動くアニメーションとなっており、合戦の世界に引き込まれる(図2)。なお、教科書に掲載の屏風は一部(合戦の場面)となっている。通常授業では十分だが、今回はインターネットからダウンロードした屏風全体の画像も使用する。



図2 『社会科 中学生の歴史』学習者用デジタル教科書・教材 p.104「**1**長篠の戦い」動画の一場面
動画制作：NHKエンタープライズ

* 本稿では、学習者用デジタル教科書・教材は、帝国書院が発行する中学校社会科の学習者(生徒)用のデジタル教科書にデジタルコンテンツ等を付加したものをさします。

3 『長篠合戦図屏風』を教材化するポイント

実践提案の前に、教師自身で①いつごろの制作かなどその作品の情報②読み取りのための基礎知識③長篠の戦いの流れを確認しておきたい。

①生徒が知らない合戦図屏風の世界

この徳川美術館蔵の屏風は江戸時代後期の制作とされ、戦の経験者が描いたわけではない。戦国の合戦図屏風は約70点が現存し、うち12点ほどが長篠の戦いを題材とする。画面構成はほぼ一緒に、ほとんどが写本であるとされる。

②異時同図法とは何か

一つの画面に異なる時間帯の場面を書き込む表現法である。この屏風には大きく4場面――

①長篠城攻防戦②織田・徳川方さかいただつぐの奇襲③織田・徳川連合軍と武田軍との戦い④武田かつより勝頼の敗走――が描かれている。戦いの場面では、両陣営の様子、馬防柵、武田方やまがたまさかげ・山県昌景の突撃などを見て取ることができる。

③合戦を「起承転結」で押さえる

起信玄の跡継ぎ、勝頼は1万5000人で500人が籠城する長篠城（織田・徳川連合軍）を攻める。長篠城は二つの大きな川に囲まれるなど天然の要塞で、攻めあぐねる。

承一方、長篠城兵とりいすね えもんの鳥居強右衛門が下水から川へ出て、走り続け、家康に援軍を頼み、応援の約束を得る。帰路、城まであと少しのところまで武田軍に捕まる。心配そうに城の仲間が鳥居を見守る。勝頼が鳥居に対し「仲間に向かって『援軍は来ない』と叫べば助けてやる」と提案する。鳥居は「援軍が来る、もう少し頑張れ」と味方に向かって叫び、武田方にその場で処刑される。

転家康と信長は、設楽原に堀や馬防柵じんじろで陣城を建設する。決戦前夜ひょうじょうの評定（軍議）で…

（次の織田・徳川連合軍と武田軍の戦略を授業時に提示する）

【武田軍の戦略】 選択肢は3つ。①退却：領国に撤退。安全だが信長・家康を一度に倒す機会を失う。②迎撃：長篠城を奪い、城を拠点に迎え撃つ。補給路もあるが、奪える保障はない。③進軍：先制攻撃し、信長・家康を一度に倒す。しかし、リスクが大きい。

【織田・徳川連合軍の戦略】 酒井忠次が「少数精鋭の部隊を夜中に山側から送り、長篠城付近の武田軍の砦を奇襲する案」を出す。信長がつまらんと激怒し、評定は終了。その後酒井の元に笑顔の信長が現れ「4000の兵とともにすぐ出発せよ」と告げる。

結武田の重臣たちは退却を主張したが、勝頼は3000の兵を長篠城の見張りとして残し、設楽原へ進軍。合戦開始後すぐに、残してきた兵が全滅との知らせが入る。酒井部隊による奇襲が成功した結果であった。退路を失った武田軍は設楽原に突撃。武田軍はほぼ壊滅する。

4 前半（第1時）の実践提案

第1時の主な活動を紹介する（本稿での生徒の回答、発言等は、想定されるものである）。

①既習事項をふりかえる

応仁の乱から戦国大名が登場し、戦乱が続いていったことを踏まえ、生徒に問いかける。

問い：なぜ、織田・徳川連合軍は武田軍に勝ったのか？➡（生徒の回答例）鉄砲を上手に使った。

②屏風絵をICTで読み取り・書き込み・共有する

『長篠合戦図屏風』全体を三つに分け、班ごとに分担してタブレット上での読み解きを進める。担当部分を5分で読み取り、気付き・疑問をOneNoteに入力する。次にパートごとに互いの気付きや疑問を発表し合い、皆で答えを予想し合う。最後に教室前の大画面に表示し、全員の気付きを共有する。

読み取り例

- ・前線で鎧を着けていない人は何をしているのか？
- ・武田軍に逆走している兵がいる 等

③歴史家体験Ⅰ 逆走する兵は何者か？

共有した内容から問いを立て、歴史家の立場からの答えを探る活動を行う。

問い：武田軍のなかで逆走する兵は何者か？➡スパイじゃないか？でも走る方向が…気が動転したのか？わざわざ描くかな…学級が大騒ぎの大予想大会となる。（正解は主人の首を、自陣に持ち帰る山県の家来。）

問い：この屏風絵に、いくつの場面が組み込まれているだろうか？➡生徒の予想は4つ。

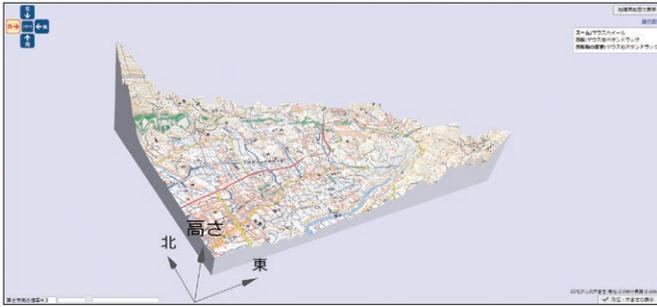


図3 長篠城から設楽原を含む現在の地形
(国土地理院ウェブサイト・地理院地図の3D機能で作成)

④教師とともに屏風絵の地形を読み解く

長篠城の立地を、国土地理院の立体地図(図3)で解説する。長篠城が難攻不落であることと、そこから西に位置する設楽原の地形も確認する。そして鳥居強右衛門の足取りを地形とともにたどってみたい。

⑤各自、本時の学習感想をまとめる。

5 後半(第2時)の実践提案

生徒が長篠の戦いの全体の内容、屏風絵と地形の読み取りができたところで、この戦いについて“歴史家”として考えさせたい。

①歴史家体験Ⅱ 決戦前夜の戦略を考察せよ!

問い: 設楽原での戦いの前夜。武田軍の最善と思われる戦略を掲示した3つの選択肢から一つ選ぶとすると? →選んだ戦略とその理由を班内で意見交換後、数名が全体の前で発表。

問い: 織田・徳川連合軍内で奇襲案が信長に拒絶されたのはなぜ? →班で意見交換をしながら予想し、発表。(正解は、評定では情報漏洩を警戒し、あえて否定したため。)

②長篠の戦いの勝因を多面的・多角的に考える

教師は、合戦の様子を生徒に問いながらテンポよく解説していく。激しい戦いは何時間続いたのか? この後、勝頼はどうなったのか? なぜ馬防柵の前に出ている鉄砲隊がいるのか? 等、生徒からの疑問に答えながら解説し、勝頼が逃げる最終場面で終了する。

ここで前時の最初の発問「なぜ、織田・徳川連合軍は武田軍に勝てたのか?」を再び問う。

生徒たちからは多様な解釈が発表されるだろう。

③この屏風の信頼度を追求する

最後に、屏風を歴史を描いた「史料」として再検討し、客観的に理解する必要性に触れる問

いを生徒に投げかけてみよう。

問い: この屏風が実際の写真と違う点はどこか?

→人数が少ない。城と人のサイズがおかしい。上空から見た人はいない。等

問い: 制作された江戸後期はどのような時代だったか? →徳川家が代々將軍職についていた。

問い: なぜこの屏風が描かれたのか? →生徒がタブレットで調べると、徳川家臣の子孫が先祖の勇姿を後世に伝えるために描かせた屏風であるという説があることを知る。

歴史資料はいつ、どこで、だれが、何のために作成したものを調べ、考える必要があることを皆で確認する。

④2時間の学習感想をOneNoteに入力・共有

6 授業展開をアレンジしよう

内容を厳選し、1時間扱いでも可能である。応用として、数種類の『長篠合戦図屏風』を手分けして読み取って比較したり、関連づけたりしてもよい。愛知県新城市の中学生が祭りで長篠の戦いを毎年再現している動画を見せ、現代とのつながりに気付かせてもよい。長期休暇中に絵画資料の探究課題を出すと学びが発展していくだろう。

7 おわりに

1年に1回でも、このような歴史資料・歴史事象を多面的・多角的に問い直す学習活動をしてみると、生徒は歴史的瞬間に立ち合うような感覚になるだろう。そして歴史家のように評価・判断し、湧き出る問いを追究することで、探究心に火をつけることができると考える。近い将来、屏風絵をプロジェクションマッピングし、合戦の再現音声とともに時系列順に動かしてみたい。屏風絵が躍動し、生徒が歓声を上げるその瞬間にぜひ立ち会いたい。

〈参考文献・資料〉

- ・『週刊 絵で知る日本史 創刊号 長篠合戦図屏風』集英社 2010年
- ・愛知県新城市ウェブサイト ほか
- 筆者は年3回授業を公開しています。連絡は本校・伊藤までお願いします。

今回は
公民の提案を
ご紹介します