

## アニメーション『百年後の或る日』を活用した教材開発:学習指導案

この学習指導案は、デジタルアーカイブを活用したアニメーション『百年後の或る日』を題材に、生徒が未来への多角的な視点を育むことを目指す。

◆授業時間は1時間～6時間程度

◆ワークシート①だけでも完結できる。できればワークシート②まで取り組めると良い。

◆ワークシート③は、未来を想像した探究学習のため時間数の確保が必要である。

### 1. 題材を知る(鑑賞)

- 活動内容: アニメーション『百年後の或る日』を鑑賞し、物語のあらすじ、登場人物、制作年(1933年)、描かれた未来の情景を把握する。作品は無声映画であり、科学の進歩、戦争、希望、技術発展がもたらすデメリットなど、様々な想像をかき立てる要素が含まれている。
- 目標: 作品を通して、科学、社会、人間の感情といった多様なテーマが存在することに気づき、探究への興味を喚起する。

### 2. 比較・調査する ワークシート①

- 活動内容: 1933年当時の日本の時代背景(国際連盟脱退、滝川事件、流行歌『東京音頭』、帝都の防空など)について、提供されたデジタルアーカイブ資料(JAPAN SEARCH、昭和館デジタルアーカイブ、フィルムは記録する等)を用いて調査する。ワークシートを使って、1933年と現代の社会・文化・技術などを比較し、気づきをまとめる。
- 目標: 過去と現在を比較することで、時代の変化や価値観の違いを具体的に認識し、多角的な視点を養う。

### 3. 分析する ワークシート①

- 活動内容: 調査で得た情報と映画の鑑賞体験を統合し、「分かったこと(事実)」と「感じたこと(感想・考察)」を区別して整理する。なぜ作者がこのような未来を描いたのか、1933年の人々に何を伝えたかったのか、現在の私たちにどんなメッセージが届くのかといった問いについて考察を深める。
- 目標: 情報の事実と解釈を区別する力を養い、作品の背後にある意図やメッセージについて深く考察する力を育む。

### 4. 探究を深める ワークシート②

- 活動内容: もう一度映画を鑑賞し、以下の問いについて個人でじっくり考える。
  1. なぜ、荻野さんはこの映像を作ったのか？
  2. 今、この映像に足すセリフはありますか？
  3. この続きを作るとしたら？

4. 続きを想像して、もう一度見てみよう。

- 目標: 作品への個人的な関与を深め、創造的な思考力を高める。

## 5. 班で協働する ワークシート②

- 活動内容: 班ごとにグループ活動を行う。映画に言葉をつけ、オリジナルの「台本シート」を作成する。その際、伝えたいキーワード(例: 平和、科学、未来、希望、不安など、5つ以内)を決め、見る人に伝わるセリフを班で話し合いながら考える。完成後、各班で発表を行う。
- 目標: 協調性とコミュニケーション能力を高めながら、共同で創造的なアウトプットを生み出す経験を積む。

## 6. 表現活動 ワークシート③

- 活動内容: 各班が設定した探究の問い(例: 「100年後、どんな社会が実現しているだろう?」「科学技術は人を幸せにするだろうか?」「平和をどうつくればいいのだろう?」など)に基づき、ポスター、スライド、短い映像、詩、抽象絵画など、自由に表現方法を選んで作品を制作する。
- 目標: 考察を具体的な形で表現する力を養い、未来に対する自身の考えを多種多様なメディアで発信する経験を積む。

## 7. 評価 ワークシート③

- 活動内容: 自身の作品および他の班の発表を鑑賞し、以下の評価の視点に基づいて振り返りを行う。
  - どんなことに注目したか?
  - 伝えたいことが表現できているか?
  - 主体的に未来への思いを描けたか?
- 目標: 自己評価と他者評価を通じて学びを深め、今後の探究活動への意欲を高める。