

〔教育実践の記録〕

高校「地歴科」授業における「面白さ」の追求

小野 繁樹（川口市立高等学校）

はじめに

およそ教職にあつて、日々教壇に立つ者にとっての永遠の努力目標は、いかにして「わかる」授業「面白い」授業を実現するかにあるだろう。

このうち、生徒からの評価を日常的に受ける現役教師にとっては「面白い」授業と言われることのほうが名誉である。面白ければ生徒の内に興味・関心が湧き、多少不明な点は今度は自分で図書室やインターネットで調べ始める。また学校を出てからもその対象を追求しようという気にもなり、生涯学習の起点ともなりうる。

好きこそモノの上手。

筆者は現任校(全日制・普通科)で主に1年生の「世界史」を担当している。次はその授業を受けた生徒たちの感想である*。

「内容、構成、話がとても面白くて、世界史の授業が毎回楽しみでした」(男子 2020年度
の受講生)

「今まで受けてきた授業のなかで最も個性的で、面白い授業でした」(男子 2018年度)

『広辞苑』によれば、「面白し」とは、「目の前が広々と開ける感じ。気持ちが晴れるようだ。楽しく快い。」とある。

私の授業を受けた生徒たちは「目の前が開ける感じ」を持ってくれたようであるが、では「面白い」授業づくりの要諦はどこにあるのか。生徒たちの感想とのやりとりを通して報告したい。

1 授業設計

一回分の授業設計のうえで重要なのは、建築物のような授業、つまり構造のしっかりしたものを創りあげることである。

佐藤浩章(2017)は「知識を断片的ではなく構造化された形で学生に提供できることこそ、専門家としての教員に求められる能力」(42頁)であるという。

「構造」というとき、それは映画や小説づくりから学ぶことが出来る。映画や小説の構造上の支柱となるのは「起・承・転・結」であり、これを授業の流れの中にながらひはめ込むのである。それによって授業は「物語性」を獲得する。

古来、人は「物語」を求めてきた。『旧約聖書』には「エデンの園」「カインとアベル」「ノアの箱船」等の物語が満載されていることは周知の通りである。ではなぜ、人はこれらを語り、聞くことを好むのか。

面白いからである。千野帽子(2017)は「人間は物語る動物である」(13頁)と言うが、授業づくりにおける「面白さ」の要諦もここにある。

名作といわれる長編小説は揺るぎのないストーリー展開を基礎に、様々な人間模様、セリフ、情景描写・風景描写で色づけしながら、読者にこれまで見たことのないような新たな世界を提示する。映画も同様で、ストーリーを基本に役者の演技、色彩、音響効果で画面を充実させ、総合芸術として自らを完成させる。

授業も同じ。テーマに沿ったストーリーをこしらえ、随所に生徒の耳目を奪う魅力的な教材を配置し、レクチャーし、よく練った「問い(=発問)」を絶妙のタイミングで発して「主体的・対話的」な学びを促す。

こうして授業は立体的な、一編の物語となる。授業を受ける生徒たちにもこれに気付く者が多くいる。

「いつも物語のように歴史を解説してもらえたので、興味をもって授業を受けられた」(男子 2018年度)

「歴史のつながりがわかり、ストーリーとして世界史を学べた。おかげで何かを思い出すと、他の歴史的事実も思い出せるようになった」(男子 2018年度)

2 実例

世界史上の重要テーマ「キリスト教の成立」を扱ってみよう。

導入たる「起」の部分で、「なぜこの宗教は世界最大の信者数を誇っているのか。教えのどの部分に多くの人々がひきつけられるのか」という大設問を示し、当該の授業でそれを一緒に解いていこうと宣言。

そして間髪を入れずキリストの肖像画を掲げる。

利用するのは19世紀ロシアの画家イワン=クラムスコイの描くイエス=キリストの肖像画である。荒涼とした岩場に腰をおろし、手を固く握りしめ思索するイエスの姿を描いたものだが、その苦渋の表情には思わず瞠目させられる。その後の彼の運命を暗示するかのような画面にはインパクトがあり、これを生徒に示して最初に彼らの心をゆさぶる。

ちなみにキリストの肖像ならなんでもよいというわけではない。教師自身が「これは!」と心ゆさぶられるものでなくてはいけない。それを好教材といい、それを探す旅が教職の道であろう。

続いて「承」において、イエスの布教活動と、その彼がユダヤ教強硬派に告発されていく経緯をたどる。利用する教材は19世紀デンマークの画家ブロッホの描く「山上の垂訓」で、イエスは天を指さしながら、周囲にはそれを祈るように聞く人々であふれている。「教えがひとたび彼の口を通じて語られると風格と力と美しさが加わり、人々の心にしみこんだ」にふさわしい誠に清々しい場面である。

そしてクライマックスたる「転」では、ローマ総督ピラトによる裁判とゴルゴダの丘での処刑の場面。利用するのは2004年公開のアメリカ映画『パッション』(メル=ギブソン監督)のワンカット(ゴルゴダの丘に至る500メートルの坂道をイエスが十字架を背負って、あえぎながら進む)と、1965年のアメリカ映画『偉大な生涯の物語』(ジョージ=スティーブンス監督)のワンカット(十字架はりつけの場面)である。これらをクライマックスにふさわしく

大判のパネル状に拡大し(勿論カラーで)、黒板の中央に貼り付ける。

「父よ赦したまえ。自分の罪を知らざればなり」と、自分を殺そうとするローマ兵の赦しを請うイエスの最期の言葉を紹介する。

生徒たちは息をのむ。

最後の「結」は「まとめ」或いは「総括」の部分であるが、イエス出現の意義をここで生徒に問う。天の父は人々に「非暴力」と絶対的な「無償の愛」を説いたにも関わらず、人類は有史以来戦争をやめようとはせず、「剣をおさめよ」という天の父の意思に背いてばかりいる。

2003年のイラク戦争で、日本人カメラマン高橋邦典(2004)が現地に乗り込み、戦争の実相を撮影してきたが、その一枚に銃弾に撃ちぬかれた瀕死の米兵が戦友の膝枕に頭を乗せるものがある。戦友はなすすべなくただ泣くばかり。これをやはり拡大コピーして生徒に示す。

そして問う。神は自分に従わない人類を滅ぼすことを一度は決意する(=終末論)が、それに対しイエスは神に何を訴えたか?

生徒たちに隣同士のペアで検討するよう指示する。

あるペアが答えた。「そこまではしないでくれと言ったのでは?」

正解である。イエスは言った。「私が人々の罪を背負い、身代わりとなるから、全人類を赦してやってほしい」

その結果、「終末は来なかった。二千年間終末は延期され続けている」(中村圭志 2017 129頁)。

このキリスト教精神を100%発揮したエピソードがある。1984年、飢餓で苦しむアフリカ・ケニアの救済を訴えてイギリスのバンドがチャリティーをたちあげ、これを受けてアメリカの歌手たちが「WE ARE THE WORLD」という曲を発表。シングル400万枚アルバム300万枚を売り上げ、その収入全てを寄付したという。

マイケル=ジャクソン作詞による「私たちは神を囲む大きな家族」という一節を模造紙に大書して、教室で、歌手たちが収録する場面を曲とともに動画で流す(プロジェクターで)。

生徒たちは余韻にひたることとなる。

3 ビジュアル効果

实例をみてもわかるように、授業の流れの随所に効果的なビジュアルを配置することで「物語性」は一層強化される。

精神科医の岡田尊司(2012)は、学習障害を抱える子どもの多くは抽象的な記号や文字を見ただけでは言葉と結びつかないので、もっと感覚を刺激する方法を用いるとよいと言う。そして小さい頃から絵本に触れることで文字への抵抗を減らすことが出来るとも指摘する。

脳科学の明らかにするところによれば、私たちの脳には記憶を司るパートが二箇所あり、一つは「言語、数字、記号」の担当、もう一つは「絵、写真、画像」の担当であり、機能としては後者の方がより強力であるという。つまり、ビジュアルの方が長く記憶に残るという

ことで、例えば旧知の人間について「顔(=画像)は思い出すが、名前(=文字)が出てこない」とは私たちがよく経験することである。

佐藤(2017)によれば、提示された情報が長期記憶となることが知識を定着させたということになり、そのための有効な手段としては視覚情報に反復して触れることがよいという。そのことで知識は一層定着しやすくなるともいう。

それほど「絵、写真、画像」等ビジュアル教材の効用は大きく、とりわけ歴史を学ぶうえで大切なイメージづくりに多大な貢献を成す。

例えば東アジア近現代史上の転換点たる「アヘン戦争」をとりあげる時、1997年公開の中国映画『阿片戦争』(謝晋監督)パンフ中に載る映画のワンカット写真を活用する(劇場に行けば必ず当該作品の案内パンフが売られている)。

林則徐によるアヘン廃棄の決定的場面は、教科書によれば、「彼は、広州でアヘンを没収廃棄処分にしたうえ、今後アヘン貿易をしないという誓約をイギリス商人にせまった」とわずか3行で記述されているだけであり、これだけで生徒たちにリアルな歴史イメージを持たせることは無理である。

そこでパンフ中にある廃棄場面(苦力たちがアヘンを海中に投棄し、そのまわりを衛兵が嚴重に警備するというシーンで、映画のクライマックスともなっている)の写真を拡大コピーし、ヨコ1.5メートル、タテ1メートルの大判パネルにして、授業のヤマ場に黒板に貼る。

「放り込まれた石灰が濛々たる白煙状となり、まるで珠江の河口部全体が沸騰したかのような光景が広がった」

このコメントを聞きながら生徒たちは歴史の現場に立ち会うことになる。

1枚の画像はきわめて雄弁なものである。その決定的1枚を撮るために映画監督や報道関係者は文字通り命をかけている。これを教室に持ちこまない手はない。また教材のサイズにも大きな意味がある。カラーの威力を發揮しつつ、より大きなサイズに加工することで新たな発見に気付かされることは多い。

「絵や写真がたくさんあったので、実際にその時代をイメージしながら学習することが出来た」(女子 2020年度)

「絵や写真や動画は頭に残りやすいので、理解しやすかった」(女子 2020年度)

4 多様な授業スタイル

週3時間の授業を1年間通算すると合計80数時間になる。その全てをワンパターン授業(講義式の一方通行授業、プリント穴埋め授業、びっしり板書をノートに書かせるだけの授業)で通すのはいかにも無芸である。生徒にとっても迷惑このうえない。

佐藤(2017)が言うように、教員は教育や学習に関わるデザイナーとしての役割も担っているのであるから、必要なのは多様な授業展開であり、授業スタイル・テクニックの引き出しの多さである。少なくとも「授業の展開に多様性がなく、・・・授業プランが自分の頭の中に閉じている」(高垣マユミ 2005 135頁)ようであってはいけない。

多様性追求の一環としてアクティブ・ラーニング型授業の導入は有効である。特に「公民科目」（政治経済、現代社会、倫理）においては「問い」（＝「発問」）の設定のしやすさもあって「主体的・対話的」授業のための様々な手法を試みる事が可能である。死刑制度に賛成か反対か。赤ちゃんポストに賛成か。食品ロスを減らすにはどうしたらよいか。

これらについて、その時のテーマに沿って、集団討論、ペア討論、提案型協同作業等の手法を柔軟に用い、組み合わせる。

アクティブ・ラーニング型授業の主唱者である溝上慎一(2017)は、授業の基本構造として、例えば90分という授業時間内で、講義部分と対話部分の両方を組み込んでデザインされるのが一般的だと指摘する。

これを基本としつつも、しかし「地歴科目」の歴史分野というのは、生徒に伝えるべき基礎的知識・事項が大変多く、1時間=50分(現任校では45分)の授業の中で、講義部分と対話部分とに画然と分けることは困難である。例えば30分で講義して、残りの15分で生徒たちの思考と対話を促すという場合、中原淳(2017)らが言うように「内容が凝縮された講義を聴いたあとにグループ活動などもするとすると、生徒は50分間でヘトヘトになってしまう可能性」(65頁)がある。

そこで歴史分野においては、講義式を基本としつつ、随時「問い」を発し、席順のまま容易に対話を促せるペア討論という手法が最もなじみやすい。

例えば古代中国史「漢の建国」の学習。項羽との激闘を制した劉邦は国づくりの基本として周の「封建制」と秦の「郡県制」を折衷した「郡国制」を採用したが、暫くしてこれの欠陥に気付き、修正に追われる。

そこで生徒への「問い」＝「郡国制の欠陥はどこにあったのか?」（この学習に至るまでには当然周と秦の学習はすんでいる）

あるペアが発言した。「秦の二の舞を避ける目的で郡国制をつくったのはよいが、領土・領国を与えられた諸侯が次第に力を持つことは周の封建制をみても予想できる。劉邦はそこに脅威を感じたのではないか」

全くの正解であり、これを全員に再確認させたうえで再び講義式に戻る。講義の得意な教師はそれを軸にしつつ、ここだというポイントで生徒に対話を促す。そうすれば、授業の進度に遅れが出ることもない。

「討論では他人の意見を多く聞くことができた。全て問題は、答えが一つでないことを知った」(男子 2017年度)

多様な授業展開の一つとして動画の積極活用も考えられる。「映画で学ぶ世界史」というジャンルがあるように、歴史上のテーマを描く名画は数多い。ユダヤ教を語る時は『十戒』(セシル＝B＝デミル監督 1956)、古代ローマの学習では『ベン＝ハー』(ウィリアム＝ワイラー監督 1959)、古代中国の「三国志」では『レッド＝クリフ』(ジョン＝ウー監督 2008)。他にもNHK「その時歴史が動いた」等のドキュメントにも秀作が多い。

幸い現任校の各教室にはプロジェクターが設置されているから、講義の合間に見せることも出来るし、丸々1時間放映にあててもよい。「才能は映像に流れている」とは以前から

言われる。優れた動画を授業に介在させることで生徒たちの五感に訴えながら印象的な場面をその脳に焼きつけることが出来る。

「映画を見る時間があったので、歴史の背景やストーリーを学べたし、歴史的なワードをそれらと結びつけて覚えることが出来た。世界史授業が楽しみになった」(男子 2018年度)

まとめ

教師に求められる力として必要なもの、それを安彦忠彦(2016)は次のように指摘する。第一に授業デザイン力、第二にレクチャー力、第三に質問(発問)力、第四にファシリテーション(促進)力・・等。

これに「面白い」授業を志向するうえで必要なものを加えるならば、第一に、生徒たちの耳目を奪うにたる魅力的な教材の開発、第二に、「動画」の活用による授業の変化と活性化、第三に、何かに感動する教師自身の感性の維持(努力しなければ感性はすぐ枯れる)、ということになる。

そして、一人の教師の構えとして、何をすれば生徒たちが喜んでくれるのかを常に自身に問う、エンタティナーとしての謙虚な姿勢、ということになるであろう。

これらが統一されてある一つの方向に向かう時、「先生に教わっていなかったら、世界史という科目をここまで好きにはなっていなかったと思います」(女子 2018年度)「人生で一番楽しい授業だった」(男子 2018年度)という評価を生徒たちから受けることになる。

*各年度の最終定期考査時に生徒たちに1年間の授業の感想を書いてもらうが、その一部を、教師の研修用に匿名で公表させてほしい旨伝え、その了解を得ている。

【参考】

- ・佐藤浩章 編著『講義法』玉川大学出版部 2017年
- ・千野帽子 『人はなぜ物語を求めるのか』ちくまプリマー新書 2017年
- ・高橋邦典 『ぼくの見た戦争—2003年イラク』ポプラ社 2004年
- ・中村圭志 『聖書、コーラン、仏典』中公新書 2017年
- ・岡田尊司 『発達障害と呼ばないで』幻冬舎新書 2012年
- ・高垣マユミ 編著『授業デザインの最前線』北大路書房 2005年
- ・中原淳 他 編著『ひとはもともとアクティブ・ラーナー』北大路書房 2017年
- ・安彦忠彦 「習得から活用、探究へ」(溝上慎一 編『高等学校におけるアクティブラーニング 理論編』東信堂 所収 2016年)
- ・森朋子・溝上慎一 編『アクティブラーニング型授業としての反転授業(理論編)』ナカニシヤ出版 2017年