

楽しみながら覚える世界史B授業の実践報告

地歴科 小田原健一

1. はじめに

昨年秋、高大連携歴史教育研究会より「大学入試で歴史の細かい用語が出題され、高校の授業が暗記中心になっているのは問題だ。」との提言がなされ、報道各社も概要を伝えた。この提言や報道によると現在の高校の日本史B・世界史Bの各教科書では 3,500~3,800 語が重要語句として記載されており、この数を半減させる動きが一部で始まろうとしている。なお、本校の世界史Bの授業で使用している山川出版社の『世界史用語集』では 5,600 語が収録されており、一教員として授業をしている立場からしても、「教える内容が多いな。」というのが率直な感想である。従って、大学入試で問われる用語が精選されれば、授業にもゆとりが生まれ、今より授業に工夫をすることができるので、この動きは歓迎するところではある。だが、目の前の生徒の進路を切り開いていくためには、教える内容が多いからと言って、私がそれを個人の判断で半減するわけにはいかず、「どこをどう削って教えるか。」などと悩む日々を送っている。

2. 楽しみながら覚える授業について

悩みを抱えているうちに「楽しみながら覚える」ことができれば、という考えが浮かび、授業でも実践してきた。本稿では、この数年間の授業で実施した授業方法について報告する。もちろん、この授業方法では歴史を学ぶことの楽しさを伝えることはできないのは承知している。しかし、求められる知識を獲得していく方法としては、成果を出した実践もあると感じている。

3. 「早押し判定装置」を使用した授業

(1) 授業実践

本校にはかつて在籍していた理科教員が作製した「早押し判定装置」(図1参照)がある。学年レクリエーションで活用することを主な目的として作成されたものではあるが、授業でも使えそうだったので、ここ数年間の授業で年間に 1~2 回は使用させてもらっている。



図1 早押し判定装置
このセットが1~5まである

使い始めた当初は副教材の一問一答の問題集や授業中に行った小テストから私が出題して、一年の最後の授業や定期考査前の授業で進度調整と復習を兼ねて実践していた。一言で言えば世界史の早押しクイズ大会を開催しただけだが、生徒は私の想定以上に熱中し、楽しんでくれた。少しずつ、手応えを感じ始めたが、生徒が解答するだけではもったいないと思い、現在では問題作成も生徒が行うようにしている。こうすると一問一答で答えられるような文章を作る必要があるので、生徒達は授業ノート、教科書、用語集などを細かく調べるようになった。

(2) 生徒の感想

この授業実践ごとに生徒にアンケートをとることはしていなかったが、平成 27 年度と平成 28 年度の 3 年生に対して、センター試験前後に授業アンケートを実施し、「早押し大会」に触れている生徒も複数いたので、概要を記したい。

まず平成 27 年度は 24 名の生徒に対して、アンケートの一つに「センター後の授業でやってほしいことを教えてください。」という項目を設けた。問題演習や自分の苦手分野を求める意見もあったが、8 名が「早押し大会」の実施を求める意見を書き、少人数の授業でもあったので 2 月に「早押し大会」を実施した。

次に平成 28 年度は 51 名の生徒に対するアンケートの中に前年同様の「センター後の授業でやってほしいことを教えてください。」という項目と「2 年間の世界史学習で印象に残っていることを一つ教えてください。」という項目を設けた。前者の項目については 5 名が、後者の項目については 8 名が「早押し大会」をあげた。特に後者については、他にも印象に残る授業があると思っていたので、8 名もの生徒が「早押し大会」をあげたことは意外な結果であった。

(3) 課題

「早押し判定装置」をしようとした授業は確かに楽しい。しかし、判定装置が 5 台しか無いので 40 名の授業では待ち時間が長く、効率は決してよくはない。また学習が進むにつれ、個人間の学力差も広がるので、成績下位層の生徒にとっては、活躍の機会が少ないのがこの授業が抱える問題である。判定装置を 40 台作製できれば、授業の有効性はさらに高まるが、自分で作製するのは困難である。そこで、もっと多くの生徒が同時に楽しめる授業方法を考え始め、昨年度より実践を始めたところである。

4. トランプの七並べをモデルにした授業

(1) 授業実践

学力に関わらずに楽しめるような授業を模索していると、ある生徒から「中学の時にやった七並べの授業が楽しかった。」という話を聞いた。この生徒の話によると教員が歴史上の人物の名前を書いて自作したカードで七並べをやったとのことであった。この授業実践では、この話を参考にトランプの数字 1～13 に見合う数字を 1 (世紀) から 21 (世紀) とし、トランプの 4 種類のマークに見合う分類を「人物」・「国・王朝」・「出来事」の 3 種類とし、合計 63 枚のカードで七並べをモデルとした「11 並べ」を実施することとした。(図 2・3 参照)

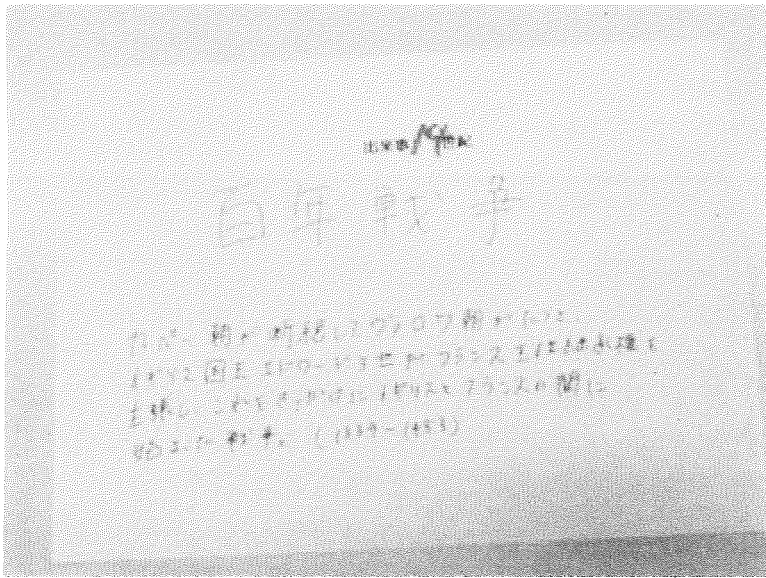


図2 カードの例

教員側が予め世紀までは記入した。生徒は14世紀の出来事について、教科書や資料集の年表などの中から一つとりあげ、説明文も記すこととした。

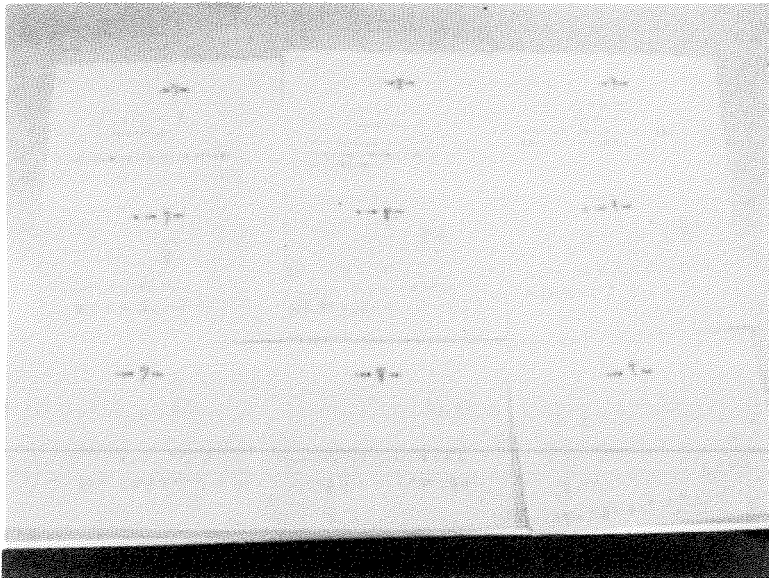


図3 並べ方の例

カードがA5サイズと大きかったため実際の授業では、各カードが重なるように並べられ、説明文は隠れてしまった。

私の狙いとしては、ゲームが終わると年表が完成し、横のつながりも意識できるだろうと思っていた。しかし図3で示したとおりカードが大き過ぎたため、歴史を学ぶというよりも、通常よりも難しい状態でトランプをやる事態となり、狙いは十分達成できずに終わってしまった。

(2) 生徒の感想

この授業は19名のクラスで平成28年度に実施したが、当日は受験に行っている生徒が多かったので、参加生徒は12名である。なお、この授業自体は既に受験を終えた生徒も、これから受験に向かう生徒も、積極的に参加できるように考えたものである。

質問1で満足度を5段階で示すよう求めたところ、5点が5名、4点が4名、3点が3名、2点以下は0名と、生徒の満足度は予想以上に高かった。

次に生徒の主な感想を示す。

○すごく面白かった！並んでいるグループが世界中の地域で難しかったけど、この時代は～なんだと横に並べて比べると分かることも多かった。もう1回やりたかった。

○カードを21枚横に並べるのが単純に大変だった。手札から見つけにくい。でも楽しかった。

○楽しかった。自分の書いた紙の内容は覚えた。

次に生徒が指摘した改善点を示す。

○何世紀しか見なくて、出来事・人物などにあまり目が行かなかった。

○並べて遊ぶのに夢中で、内容を全く見なかった。

○カードが大きすぎた（多数）

(3) 課題

多くの生徒が感じたようにカードが多すぎたことが、この「11 並べ」の狙いが十分達成できなかった主因であるのは確かである。ただ、カードを小さくしたとしても、カードを書いた本人以外が人物や出来事とその説明文をしっかり結びつけられるかという点、そこにも疑問が残った。そこで、このアンケートの最後で「他にこんな事をすると楽しく学べそうという企画はありますか？」という質問をしたところ、2名の生徒がカルタをあげていたので、カルタを実践することとした。

5. カルタを使った授業

(1) 授業実践

昨年度末と今年度、数回に渡って実施したカルタを使った授業について報告する。（図4・5参照）

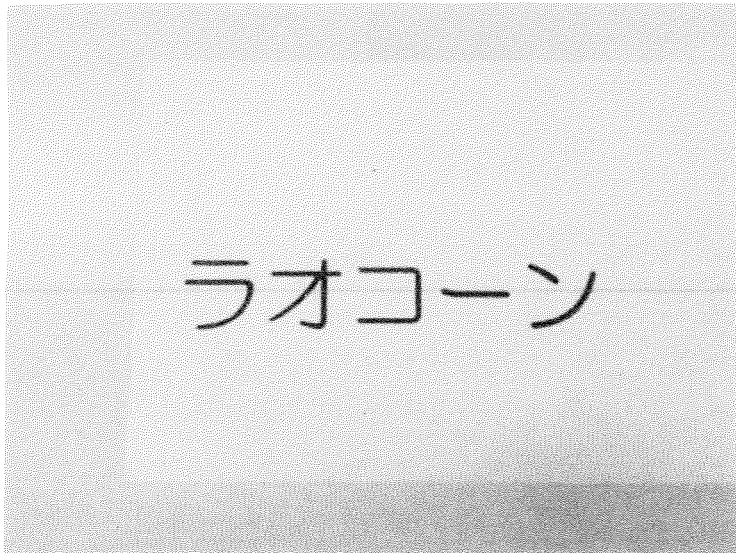


図4 取り札の例

「あ」～「わ」で始まる用語を濁点分なども含め約50種類、予め教員側が定め、クラスの数に応じて数セット用意した。

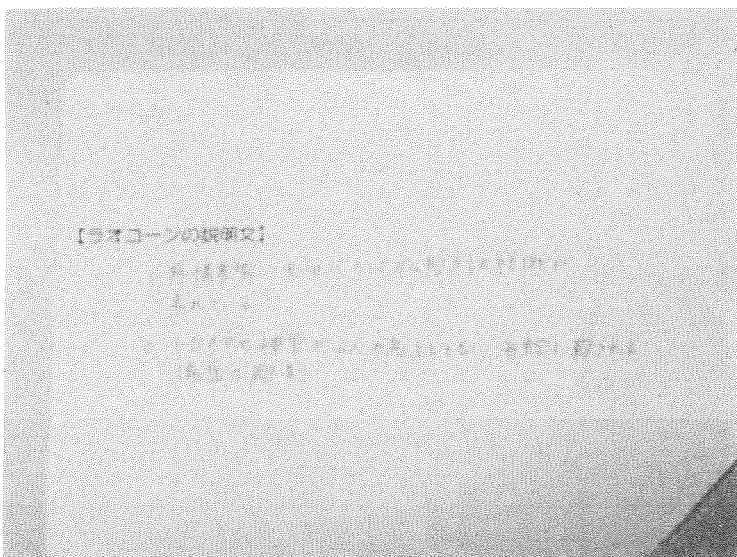


図5 読み札の例

生徒は割り当てられた札の用語について、調べながら説明文を記した。カルタ競技実施の際は教員が読み上げた。

カルタにすると「11 並べ」の時と比べ、明らかに多くの生徒が説明文と用語の結びつきを意識しているのが分かった。また、取り札を探す時間が必要なため、必ずしも成績上位層の生徒が勝てるわけではないので、「早押し大会」と比べ、成績下位層の生徒もあきらまずに参加できるという利点も判明した。

2 回実施できたクラスでは図 6 に示すように最初の文字だけを指定し、用語も生徒自身に選ばせるという方法も試みたが、この方法により、さらに生徒が授業ノートや教科書などで調べる機会を確保できたと感じている。

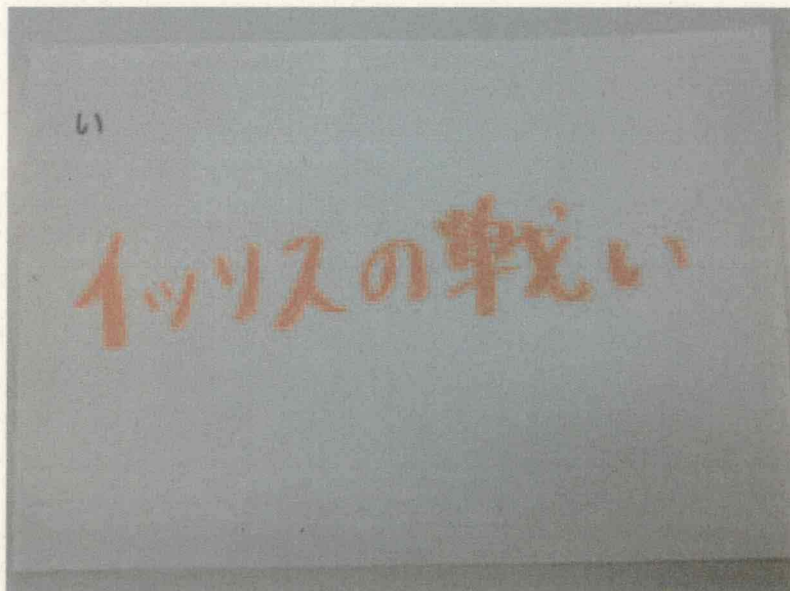


図 6 取り札の例

最初の「い」だけが指定され、イッソスの戦いは生徒が選んでいる。もちろん、図 5 のような説明文も生徒自身で記述する。

(2) 生徒の感想

平成 28 年度の 3 年生 22 名に対するアンケートではカルタの満足度を 5 段階で示すよう求めた。結果は 5 点が 17 名、4 点が 4 名、3 点が 1 名、2 点以下は 0 名であり、「11 並べ」以上に生徒の満足度が高いことがわかった。なお、この授業は複数クラスで実施したが、受験で不在の生徒も多くいたため、アンケート回答数は少なくなっている。

次に生徒の主な感想を示す。

- 1 回目は難しかったが、2・3 回目は問題文と取り札を覚えた。すごく楽しく、効率的に覚えられた。
- 歴史の勉強になった。遊びながら勉強できるとは素晴らしいですね。
- 楽しい上に世界史が今になって好きになった (笑) グループの皆が楽しんでくれたから、すごく盛り上がった。(1908 年、青年トルコ革命 覚えた)
- 自分たちで説明文を考えるのも楽しめました。ただ実際にやった回数が 1 回半なのは少ないと思いました。もう少し遊びたいと思いました。

授業で札を作成している段階から、多くの生徒が生き生きと楽しそうに取り組んでくれたが、生徒の感想からも、この授業の手応えを十分感じる事ができた。また、同じ札のセットで繰り返しカルタゲームを実施した方が、定着させられると複数の生徒が感じていることも判明した。

続いて平成 29 年度の 2 年生 47 名に対しては以下のようなアンケート調査を行った。

世界史カルタ感想アンケート

1 カルタを行ったことで世界史への興味は高まりましたか？
 とても ある程度 変わらない やや低くなった 低くなった

2 1の理由は？

3 カルタを行うことは世界史の学力向上に繋がると感じますか？
 とても ある程度 変わらない やや低くなる 低くなる

4 3の理由は？

5 カルタの改善点があれば教えてください。

このアンケートの質問1・3の集計結果を以下の表に示す。

	とても	ある程度	変わらない	やや低く	低く
質問1（興味）	18名（38.3%）	24名（51.1%）	5名（10.6%）	0名	0名
質問3（学力）	17名（36.2%）	28名（59.6%）	2名（4.3%）	0名	0名

質問項目を変えているので、昨年度との単純比較はできないが、「世界史カルタ」の実践はここでも一定の成果をあげ、生徒の支持も得られていると判断できる結果ではないだろうか。また、改善点を問う項目は29名（61.7%）の生徒が無記入や特になしと記したが、生徒が指摘した改善点には次のようなものがあった。

○メンバーを変えた方がいい。

○1回目の枚数で順位をつけて、2回目は順位毎に対戦したい。

上記のようにメンバー編成など運用面での改善点を数名が指摘していたので、今後の参考としていきたい。

(3) 課題

この2年間の実践で「世界史カルタ」の授業は、「楽しみながら覚える」という目標を達成する有効な手段だと感じている。また単に覚えるだけでなく、生徒は読み札を作成するので、調べながら書くとい

う行程があり、学力向上にも繋がるのではないだろうか。なお、今年度の生徒の意見には以下のようなものがあった。

○作るのにも、取るのにもその知識を活用したり、取れなくてもそれで学習できるから。

○取るために、名前を覚えているだけでは取れないし、内容を知れるからつながると思いました。)

(2つとも、アンケートの質問3を「とても」とした生徒の理由)

現状での課題は授業の前半で生徒が札を作成し、後半でカルタを実施しているため、作成時間に個人差が出てしまうことと、カルタ実施の準備に少し時間がかかってしまうことがある。(昨年の段階で読み札作成にこだわって時間がかかりすぎてしまうと言っていた生徒もいた。)この点を解消するため、今年度は冬休みの課題として読み札作成を生徒に課した。なお、今回の課題は単に読み札を作成するだけでなく、歴史上の人物の気持ちを想像して和歌を作るという課題にした。生徒一人につき二人の歴史上の人物を指定しているので、課題が出揃うと、世界史版「百人一首」ができるので、3学期の授業で「世界史百人一首大会」を実施する予定でいる。

6. おわりに

「大学入試で歴史の細かい用語が出題され、高校の授業が暗記中心になっているのは問題だ。」との指摘は間違っていないと思っている。一方で暗記中心は問題だが、大学進学を目指している生徒が目の前にいる以上、必要な知識は自分の授業の中で身につけさせたいし、その責任もあると感じ、今も悩んでいる。この「楽しみながら覚える」という発想は日々の授業に悩む中から生まれたもので、詰め込み方の暗記を少しでも減らそうとしたものである。ただ、生徒が調べて、文章を書く機会も作り出すことができたので、特に「世界史カルタ」については、新しい入試制度や新学習指導要領でも求められていく表現力を育成する際にも効果を発揮できるのではないだろうか。今後も改善を重ねつつ、この授業を実践していきたい。

7. 参考文献

足立敏(2010) 学年レクリエーションで活用できる「早押し判定装置」の製作
—学習教材としての可能性をさぐる— 本校研究紀要第37号、pp37-42