

異なった視点から歴史を捉える世界史授業の取り組み

～ロールプレイを取り入れた授業を通じて～

千葉県立〇〇高等学校 〇〇 〇〇（世界史）

1 はじめに

昨年度の本校生徒は、卒業生計 122 名のうち、半数以上が就職で進学者もその大半が指定校推薦による進学であった。生徒一人一人の世界史に対する学習意欲には大幅なばらつきがあり、学習意欲の低い生徒も見られる。普段の授業では穴埋め形式のプリント中心で行うため、歴史を暗記科目と捉えている生徒が多いことがその原因と考えられる。教員の話聞いてそれをノート・プリントに写すだけという受け身な授業から、主体的な活動をもとにした授業実践を行うことで、学習意欲の向上を目指したい。また、歴史を暗記科目としてではなく、思考・判断を深めていく材料として行きたい。そのための手段として、本研究ではロールプレイを中心とした取り組みを実施した。

2 主題設定の理由

新しい学習指導要領では、「基礎的・基本的な知識・技能の修得」や「思考力・判断力・表現力等育成」などを基本的な考え方として示すと共に、「豊かな心や健やかな体の育成のための指導の充実」が示された。国語をはじめとする言語に関する能力の重視や体験活動を充実させることで、他者・社会、自然・環境と関わる中で、これらとともに生きる自分への自信を持たせる必要があることが求められている。また、言語に関わる活動の他、歌、絵、体などによる表現やものづくりの活動への取り組みを通じて、思考力・判断力・表現力の育成を図るという筋道が示された。

地歴・公民科においても、互いの理解を促進するためのコミュニケーションや効果的に自分を表現することの大切さが長く指摘されており、スピーチやディベート、プレゼンテーションの授業実践が数多く行われてきた。また前述のように、今回の学習指導要領の改訂により、既成の歴史を伝達される授業ではなく、生徒がみずから学習活動を通して「歴史を解釈し、表現する」こと、またそのための技術を獲得させることが重要な教育目標として掲げられた。こうした改訂の中身に留意し、生徒が歴史を考え、それを表現することで、思考力・判断力・表現力を育めるような授業実践を目指した。

本研究では生徒の①主体的な授業参加、②疑問を発見する力、またそれを③解釈する方法・手段を身に付けることを目的とした。これを実現するために、様々なロールプレイの手法を用いた。ロールプレイを選んだ主な理由について目的に対応して挙げていくと、①演じている生徒はもちろんのこと、それを見ている生徒の積極的な授業参加が期待されること。②発言しやすい雰囲気を作り自由な発言が出来る場を設けることで、素朴な疑問や気づきが生まれやすい環境を作れること。また、③異なる立場を演じることで、歴史的事実の一側面だけでなく、多角的に歴史を見たり、自分が演じるために調べ学習を行うことで社会的背景に関する考察を深められることである。

以上の理由から、本研究の主題を設定した。

3 本研究の位置づけ

(1) 本校の教育課程

1 年次	現代社会（3 単位）
2 年次	日本史 B（4 単位）
3 年次	【必修】世界史 A（3 単位），政治・経済（3 単位） 【選択】地理 A（3 単位）

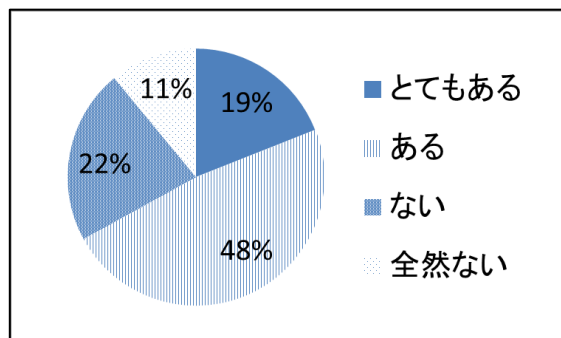
(2) 年間授業計画の中の位置づけ

学期	月	編	章	単元	本研究内容	
1	4	世界史への扉				
		1 部	諸地域世界と交流圏			
	5	序章	人類のはじまり		(1) フリーズ・フレーム（静止画の再現）とを通じてロールプレイの導入を行う。	
		1 章	東アジア世界			
		2 章	南アジア世界			
		3 章	東南アジア世界			
		4 章	イスラーム世界			
	6	5 章	ヨーロッパ世界			
		2 部	一体化に向かう世界			
	7	1 章	繁栄するアジア		(2) ロールプレイを通じたパネル・ディスカッションを行う。	
2 章			大航海時代を迎えるヨーロッパ		(3) 本編の第2章から第3章までの時代から歴史的イベントを選択し、寸劇の実践を行う。	
3 章			ヨーロッパとアメリカの諸革命			
2	9 10	4 章	自由主義・ナショナリズムの進展		(3) 本編の第6章の時代から歴史的イベントを選択し、寸劇の実践を行う。	
			5 章	アジア諸国の動揺		
			6 章	東アジアの大変動		
	11	3 部	現代の世界と日本			
		12	1 章	現代世界の芽生え		(2) ロールプレイを通じたパネル・ディスカッションを行う。
	2 章			第一次世界大戦がもたらしたもの		
	3 章			民族自決を求めて		
4 章	経済危機から第二次世界大戦へ					
3	1	5 章	冷たい戦争の時代			
		6 章	冷戦終結への道のり			
		7 章	地球社会への歩み			

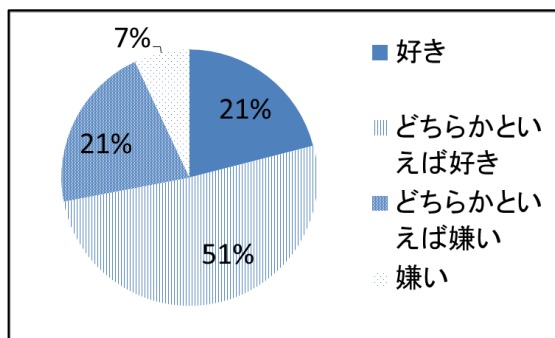
4 アンケートの実施

本校の生徒は様々な個性を持ち合わせており、実に多様である。よって、それぞれの生徒に応じた学び方や教え方が必要になってくると考え、研究の実践に先立って以下のアンケートを実施した。

質問 1 歴史に興味があるか？



質問 2 世界史の授業は好きか？



質問1・2から約7割程度の生徒が歴史に興味があり、世界史に興味を持って授業に取り組んでいるようである。ただ、下記の否定的な意見に見られるように歴史に興味があっても、日本史に比べて世界史が身近に感じられないことから内容が難しく思われると感じる生徒が複数存在したことがわかった。

生徒の意見等（一部抜粋）

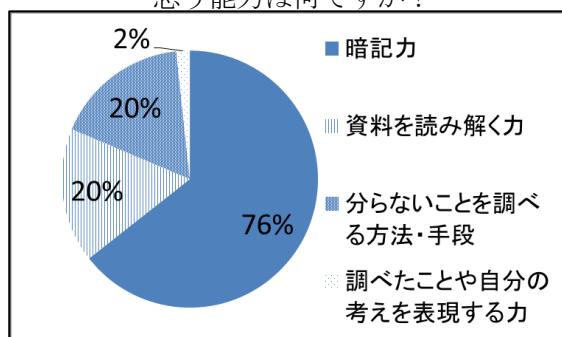
肯定的な意見

日本史も好きだけど、今は世界史の方が好きです。今やっているヨーロッパの勉強はとも興味があります。／教科書の絵を見るのが楽しいから。／神話の話が好きだから。ただ興味のない話は眠くなる。／わかりやすいから。／たまに面白いから。どーしてこうなったんだろうとか不思議に思うことがあるから。裏話とか豆知識とか好きだから。

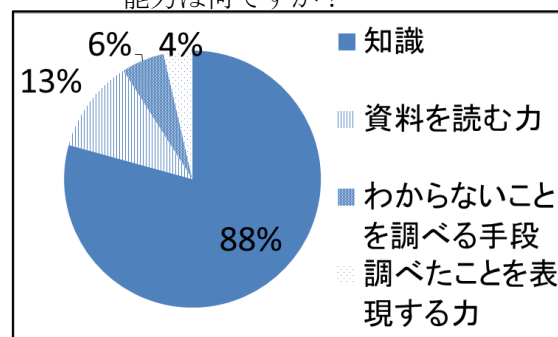
否定的な意見

話が長くて眠くなる。／覚えるのが大変だしわからない。／難しいから。／勉強はあまり好きじゃない。／プリントだけだから。／覚えられないから。／勉強が嫌い。／世界は広すぎる。日本史がちょうどいい。／世界史より日本史が好き。

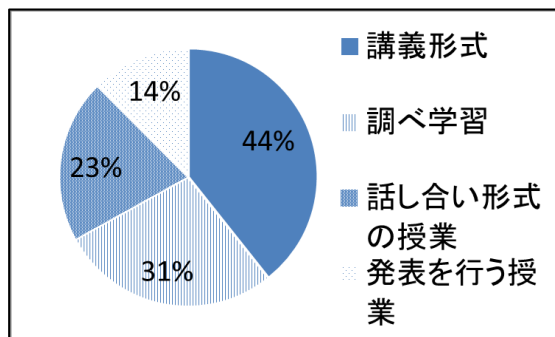
質問3 世界史の学習に必要なと思う能力は何ですか？



質問4 世界史で身に付けたい能力は何ですか？



質問5 どのような授業であれば意欲が湧くと思われますか？



質問項目3・4から、世界史の学習に必要な能力を知識だと考えている生徒が多数を占めていることがわかった。こうしたアンケートの中身から、質問5で表われているように講義形式の授業を望む生徒が多い状況も当然のことのように思われる。

質問6 これまでの社会科の授業(小中高含めて)で印象に残っている授業はどのようなものですか？

授業内容

世界史：紀元前中国、ヨーロッパ(2)、ギリシア(重装歩兵部隊(8)・神話(2))、ルネサンスの絵画(2)、アレクサンドロス大王、三国時代、クロマニヨン人、呂后、ヒトラー、古代ローマ

日本史：縄文・弥生、戦国時代、平安～幕末、幕末(2)、小野妹子、西郷隆盛

地理：都道府県クイズ(3)、千葉県についての調べ学習

政治・経済：ビルトインスタビライザー・気象庁が国土交通省の管轄だということ

授業方法

パソコンを使った授業、ビデオ等視聴教材を用いたもの(3)
修学旅行の事前学習

質問6では、意外ではあったがギリシア・ローマ時代の重装歩兵部隊の学習が印象に残っていると答えた生徒の回答が多かった。授業の方法より、授業内容が印象的であったものが多い。重装歩兵部隊の授業では、教室にあった傘を用いて、実際に教室で密集陣形を生徒に組ませながら授業を行った。こうしたアンケート結果から、歴史の一場面を再現するロールプレイといった体験・活動を通した授業を行い、世界史を身近に捉え意欲を高めることで、思考力・判断力・表現力の育成を図れるだけでなく、生徒が求める世界史の知識の定着にもつながるのではないかという仮定が立てられる。

5 研究方法

(1) フリーズ・フレーム（静止画の再現）

フリーズ・フレームとは、体を使って絵画や歴史上の一場面を静止画で写真の様に表現することである。フリーズ・フレームは「スティル・イメージ」や「スチール写真」など様々な表現が使われることがある。教員の「ストップ」あるいは「フリーズ」の声にあわせて動きを止めて、再現を行う。表現している生徒、それを見ている生徒双方が興味・関心を持つのに合わせて、資料を見せるだけでは見つからない疑問を見つけたり、状況を体感的に把握するのに適していると思われる。

パネル＝ディスカッション・寸劇の実施の準備のための予備段階として位置付けている。

(2) ロールプレイを通じたホット・シーティング（質問コーナー）

ホット・シーティングは、テキストの内容や場面の登場人物の心情などをより深く理解するために、生徒や教員が登場人物となって質問し、それに対する回答を行う技法である。生徒の想像力を引きだし、自由な発言を促すことで、意欲を高めて積極的な授業参加を行うことを目的としている。

今回は、産業革命期の資本家・労働者・職人・子ども・女性に起こった生活の変化をテーマにして行った。それぞれ資本家・労働者・職人・子ども・女性の中から自分の調べたいものを生徒に選択させ、調べたグループの中から代表者を一人選び、ホット・シーティングを行った。

産業革命を肯定的に捉えるか、否定的に捉えるかをロールプレイを通して考えさせ、一つの歴史的事象でも異なった評価が存在することを意識づけさせた。実際に前に出てホット・シーティングを行わなかった生徒に対しても、事前学習で得た知識と、ホット・シーティングを通じて得た知識とを比較させ、考え方の変化を追うことを目的とした。

(3) 寸劇の実践

生徒をいくつかのグループに分け、本校で使用する教科書『明解 新世界史 A 新訂版』（帝国書院）の第2部「一体化に向かう世界」の第1章～第3章の中から自分が再現したいテーマを選択し、寸劇を行う。テーマの選択に関しては、以下のア～オの中より行うこととする。

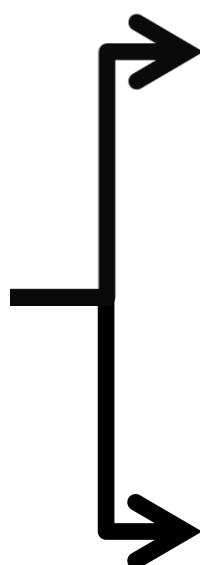
ア ルターの宗教改革 イ 大航海時代はじまる（コロンブスの新大陸到達）
ウ イギリスから独立するアメリカ エ ヨーロッパ近代化の出発点 フランス革命
オ アヘン戦争

生徒を6つのグループに分けて編成し、教員の作成するワークシートをもとに、1授業時

間を使い、インターネット・図書館等を用いて調べ学習を行う。その後、1授業時間と放課後や昼休み等を使って寸劇の台本作製を教員と協力して行う。寸劇の持ち時間は10分～15分程度を目安として、その後質疑応答の時間を設ける。他の生徒は、寸劇を鑑賞しながら評価を行う。台本作成を行う中で、自分の演じる配役の心情に立ってセリフを考えさせることで、ホット・シーティングを実施する時と同様に、異なった立場から一つの歴史的事象を考えさせることを目的とした。

研究方法の概要と目的

フリーズ・フレーム
目的 ① 主体的な授業参加 ロール＝プレイの導入として実施し、人前で意見を述べることにに対する抵抗をなくす。 ② 疑問の発見 教科書内の図や絵画を再現させるための資料検討を通じて、疑問点や新たな気づきを促す。 ③ 解釈の方法・手段 資料検討を通じて正確に資料の様子を再現する。発見された疑問について考察する。



ホット・シーティング
目的 ① 主体的な授業参加 興味・関心に基づいたテーマを設定することで主体的な取組を促す。 ② 疑問の発見 異なった立場の意見と自らの立場を比較しながら、因果関係を分析する。 ③ 解釈の方法・手段 事前学習で得た根拠に基づいて、歴史上の人物の心情を考察する。
寸劇
目的 ① 主体的な授業参加 級友が演じている様を見せることで、意欲的な授業参加を促す。 ② 疑問点の発見 ロールプレイ終了後に、質疑応答を行い、疑問点を明確化することで、授業内容の定着・深化を図る。 ③ 解釈の方法・手段 台本を作る過程で事前学習を行い、根拠に基づいて、歴史上の人物の心情を考察する。

6 研究の実践

(1) フリーズ・フレーム（静止画の再現）

生徒の中には人前に立って話すのが苦手な生徒も多くいる。まずは、人前に立つことの抵抗感をなくすことを目的としてフリーズ・フレームを実施した。フリーズ・フレームは、動きやせりふを伴わない表現方法で、絵や図を見てそれに合せて体を動かす。セリフをしゃべったり自分の意見を述べる事も無いので、事前の用意も必要なく、生徒も参加しやすいのが利点である。テキストを活用したり、写真・絵画などの画像資料を利用しながら、さまざまな場面での活用が可能だが、ここでは、教員が用意した画像資料や絵画をもとに、実施した。



授業内の様子

【例】重装歩兵部隊の再現

平民の地位を向上させ、ギリシア民主政の実現に大きな影響を与えた重装歩兵部隊を教室で再現した。雨が降っている日をねらって実施し、重装歩兵の持つ盾は生徒の傘を借り、槍は教室にあるほうきを使用し、4名程度で密集陣形を教室内で再現した。

教員の問いかけ

- ・まずこの装備のどこらへんが重装なのだろうか？
- ・（間が埋まっていなかい箇所を指摘して）ここを攻撃されたら、簡単にやられてしまいそうですね。もっとしっかりつめないと。
- ・この中で一番危険な役割なのは誰かな？など

生徒を前に立たせて授業を行うことで、前に出ない生徒に関しても普段よりも顔を前に上げて積極的に授業に参加する姿勢が見られた。普段の授業の中から、これ以外にも、「最後の晚餐」やボッティチェリの「春」など絵画をよく見ながら実際にその構図を再現させた。生徒の体を使って、絵画の説明を行うことで、生徒の興味関心を高めるのもそうだが、人前に立って発表することに対する不安を取り除くことを第一の目的として、1学期中に複数回こうした授業実践を行った。

（２） ロールプレイを通じたホット・シーティング

【導入】・・・前時の内容をもとに、自分が調べた人々の立場に立って、産業革命によって起こった生活の変化について考察する。

・「産業革命が起こってあなたの生活は楽になりましたか？」という問いに対して Yes か No で答えさせる。

・自分の回答に対して「何故そう思うのか？」を前時の内容をもとに、その理由を答える。

【生徒の解答（抜粋）】

立場(役割)	Yes or No	その理由
資本家	Yes	・お金を設けて裕福な暮らしが出来るようになったから。 ・自分が働かなくても生活することが出来るから。 ・世界から珍しい物が手に入って贅沢な暮らしが出来るようになったから。など
労働者	No	・一日に15時間も働かなくてはいけなくなったから。 ・ちょっとサボっただけで、給料がカットされるから。など
職人	No	・自分たちの仕事が無くなってしまったから。
子ども	Yes	・学校に行けるようになったから。 ・子どもと見られるようになり、働かなくてもよくなったから。
	No	・早死にする人が増えたから。 ・自分たちの生活に比べて。（補足：労働にかかる時間を比較しての意見と思われる。）など
女性	Yes	・専業主婦となり、働かなくても良くなったから。など
	No	・低賃金での仕事に就かなくてはいけなくなったから。など

女性・子どもを調べた生徒の中には、産業革命を肯定的に捉えるか、否定的に捉えるかで回答に差異があった。また調べた内容により、産業革命後の社会の時代設定にも差異が見られたので、より場面設定・時代設定を丁寧に行う必要性を感じた。

参考：前時の調べ学習で行わせたワークシート

産業革命期の人々について考えよう!! (労働者)		日 期 月 日 書 名
マンチェスターのある工場の規則 (1) 工場の戸口は作業開始後 10 分すると閉められ、朝飯まではだれも入ることをゆるぎない。この時間に出動していなかった者には、織機 1 台につき 3 ペンスの罰金が科せられる。 (5) 綿布工は、1 週間前に行われねばならない予告なしには、退職することはできない。工場主は、仕事ぶりが悪いとか、あるいは振る舞いが不作法である、といった理由で予告なしにどんな労働者でも解雇できる。 (6) 仲間と雑談したり、歌をうたったり、あるいは口笛をふいている現場をおさえられた労働者は、全て罰金 6 ペンスを支払う。		
この資料を見ても分かるように、工場の中では、規則的な労働が必要とされ、働く人間の自立性などは、全く無視されている。 Q1. 規律に違反した労働者はどのような処罰を受けていますか? 〔罰金 解雇〕 Q2. 労働者の賃金は時間給でした。作業の多くは糸が切れた時につないだり、機械につまった綿くずを取り除くなど単純労働でした。そこで機械を管理する一部の熟練工を除いて、経営者は賃金の安い人たちを雇いました。賃金の安い人とはどのような人でしょうか? 〔少年 女性〕		
次の質問に対する答えを当時の労働者の立場に立って考えてみよう!! Q1. 今の生活について満足していますか? 労働時間が長い! Q2. 何故今の仕事を続けるのですか? 生きていくため Q3. どうすれば今の生活を改善することが出来ると思いますか? ボイコットする		
次の資料に書かれている内容を読み取って当時の労働者の暮らしを考えよう!! 左の図はジン（蒸留酒の一種）横丁と呼ばれる絵です。ここに描かれている人はどのような人で何をしているところを描いたものでしょうか? 自分の考え 不満がたまて 酒ににけている人たち		右の図はチャーティストの反乱を描いたものである。 Q1. チャーティストとはどのような人でしょうか? 2 番目では革命や通商改革、新法賃法改革などさまざまな運動を行なった労働者や農民の人々 Q2. 彼らが求めて抵抗を行っているのでしょうか? 労働者が男子普通選挙権を求めておこなったチャーティスト運動などで選挙権拡大の運動を行った。 自分で興味を持って調べた内容 労働者の平均寿命は 15 歳 調べた感想 労働者の平均寿命が 15 歳なんて矢張りなかった 労働者の生活は本当に苦しいを受けていたんだなと思いました

展開 ・ ・ 導入で答えた内容をもとにパネルディスカッションを行う。

資本家・労働者・職人・子ども・女性を調べた生徒の中からそれぞれ代表者を一人指名して、前に立たせる。ここでは教員が質問者として、それぞれの役割の代表者に対して質疑応答を行った。

自分が調べた内容から答えられる質問を中心に質疑内容を設定したが、いくつか調べた内容では答えられないものも用意して、その場で生徒に質問の答えを考えさせた。その際に、「その場で考えなければいけないような質問については、質問者の教員が左手を挙げて質問する」というルールのもとで質疑応答を実施した。

【質疑応答内容】	【生徒の返答】
① 資本家に対して - 他の資本家に負けないで工場を経営するためにあなたが心がけていることは何ですか? - 女性や子どもをたくさん雇っているようですがその理由は何ですか? (左手を挙げて) 労働者の方々は生活が苦しいと言っていますが、何故あなたは賃金を上げたり、労働時間を増やしてあげたりしてあげないのですか? 酷くないですか? ② 労働者に対して - 生活が苦しいということですが、具体的にあなたの労働時間は一日にどれくらいだったのですか? (左手を挙げて) 資本家の人たちが憎くないですか? 何か抵抗を試みたことはありますか? ③ 職人に対して - あなたの作る綿製品は素晴らしいものと聞いておりますが、最近生活が苦しいらしいですね。何で売上が落ちているのでしょうか? (左手を挙げて) 産業革命による工業化に反対して機械を壊して回った友人もいると聞いておりますが、その人たちはその後どうなったのですか? ④ 女性に対して - 随分低い賃金で働いているみたいですが、何故仕事をやめないのですか?	① 資本家 - 賃金をカットして、労働時間を増やしてたくさんものを安く作っています。 - 子どもは体が小さい分大人より狭い場所に入るから便利なのです。 - 他にも工場があってそこには負けてられない。 ② 労働者 1 日に 15 時間くらい働いています。 - 機械を壊したりして抵抗しました。けど仕事が無くなったなら、自分たちも食べていけない。 ③ 職人 - 工場から安い商品がたくさん出てくるからですね。自分たちの方が質の良いものを作っているのだけれどな。 - 人のものを壊したから捕まったと思う。 ④ 女性 - 仕事が無くなったら生活が出来なくなりますから。

・生活を改善するために行った努力は何かありますか？ ⑤ 子どもに対して ・あなたはという所で主に働いていたのですか？ ・(左手を挙げて) お父さんが働いたお金で生活出来るようになったら、どうやって生活したいでしょうか？これまでの農村の生活の様に、お父さんは働きに行き近くにいませんよ。一緒に仕事するってわけにもいかないね。	・ストライキなどを行いました。上手くいきませんでした。 ⑤ 子ども ・鉱山などの地下の穴の中です。 ・学校に行き勉強したり同じように親が家にいない友達と遊んだりしたいです。読み書きを覚えて、資本家に騙されないようにしたいです。
---	---

質疑応答を進めながら、授業プリントの空欄を埋めて、授業を行った。自分が調べ学習で調べた内容からはわからない質問に対しても、何とか答えようとする姿勢が見られた。また、代表者として前に立っている生徒以外からも、質問に対する答えが出るなど、普段の講義形式の授業に比べて、生徒の積極的な授業参加の様子が見受けられた。授業後の感想の中からは、異なった立場からの感想が書かれている者も多く、異なった立場で歴史を考えるというこちらの意図に答えるものも少数ではあったが見受けられ、成果を感じることが出来た。

～生徒の授業後の感想から抜粋～

(女性を調べた生徒)
産業革命が起こって生活が便利になったと思ったけど、打ちこわし運動をやった職人の様に反対していた人がいたこともわかった。

(労働者を調べた生徒)
資本家は資本家で他のライバルと競争して苦勞していたことがわかった。けどやっぱりひどいと思う。

(子どもを調べた生徒)
この頃の子供は大変だったと思った。けど、産業革命が起こって、学校に行く人が増えたり、家の仕事が無くなったのは良かった。

(資本家を調べた生徒)
労働者の人には申し訳ないけど、自分だけが賃金を上げるのは無理だと思った。資本家の気持ちもわかってほしい。

(職人を調べた生徒)
打ちこわし運動までは調べたけど、その後どうなったかはよくわからなかった。打ちこわし運動の後、彼らの生活がどうなったかももう少し調べたい。

(3) 寸劇の実践

1 限目：班分け（10分程度）

班編成については、各クラスとも出席番号順の座席縦1列を班の単位として設定した。時間短縮の目的と、班編成時の人間関係上の問題を無くしていくためにそのように設定を行った。

2 限目：インターネット

を用いた調べ学習

(1時間分)

コンピュータ室を利用しての各自でワークシートを使用した調べ学習を行った。授業で一度扱った内容とまだ触れていない内容とを同時に実施したため、学習内

No.33 世界史の授業について (アメリカ独立戦争) 英 国 軍 隊 イギリスから独立するアメリカ 教科書 p.94～95 問題 アメリカの人たちはイギリスから独立しようと考えたのか？ 解説 (どのよう内容の授業でしょうか？) この授業が実施されたことでアメリカに暮らす人々の生活はどの様に変わったのでしょうか？ 質問 (どのよう内容の授業でしょうか？) この授業が実施されたことでアメリカに暮らす人々の生活はどの様に変わったのでしょうか？ ※ 問題 イギリスはアメリカ人に押し、この様な法律を制定したのでしょうか？ 金額の付いたものでしょうか？	ボストン茶会事件 (事件の名称の由来は？事件の概要は？) アメリカ独立戦争 (戦いの理由) ボストン茶会事件 (戦いの理由) 歴史人物 (登場人物については変更をしても構いません) ・アメリカ人A (戦いが始まった時のアメリカの代表は・・・) ・アメリカ人B (戦いが始まった時のアメリカの代表は・・・) ・アメリカ人C (ボストン茶会事件後のアメリカ人) ・イギリス人A (アメリカに宣戦を告げたイギリス人の代表) ・イギリス人B (ボストン茶会事件に対するイギリスの代表) ・サレーダー (事件の経過、状況説明など)
--	--

容に多少のばらつきが見られたが、おおむねよく取り組んでいた。調べ学習を行う際に、教員側から登場人物を提示するなどの補助をして、作業を進めさせ、調べた内容にそれぞれの配役の人物がどのような感想を抱いたかを予想させ、次の台本製作の準備とした。

3 限目：調べた内容に基づいた台本製作（1 時間分）

前時で調べた内容をもとに、教室で班別の台本作成を行った。まずは配役を決定し、画用紙に配役名を記入して、ネームプレートの作成を行った。その後、自分たちが調べた内容をもとに、セリフを考える作業を行い、教員は随時時間巡視を行いながら、セリフの補助や、喋る順番のアドバイス等の作業内容の確認を行った。またその際に、自分のセリフは自分で考えることをルールとした。概ね積極的な取り組みが見られ、教員が設定した以外の登場人物を設定する班の取り組みなども見られた。

（生徒の作成した台本例（宗教改革）：教員が添削済みのもの）

登場人物名	セリフ・情景の描写
ナレーターA 市民	「15世紀前半のドイツの教会が舞台です。」 「罪を犯してしまいました。私はどうすれば救いを得ることが出来るでしょうか？教えてください。」
神父	「悔い改める気持ちがあるなら大丈夫です。この贖宥状を買いさえすれば、あなたの魂は煉獄から飛び出すことでしょう。」 贖宥状を農民に受け渡す。
市民 ナレーターB 教皇(レオ10世)	「ありがたいことです。これで我々も救われます。」 「場面が切り替わります。教皇レオ10世の登場です。」 「贖宥状をどんどん売りつけていきなさい。ローマのサン＝ピエトロ大聖堂を建築するためには、まだまだ足りませんよ。」（偉そうな口調で）
ナレーターA ルターA	「場面が切り替わります。ルターの登場です。」 「何が贖宥状だ。そんなことで魂が救われるものか。聖書にも書かれていない。贖宥状の販売を行うなんて教会の金儲けなのではないか」 九十五か条の論題を黒板に掲示する。ルター立ち去る
神父	神父登場 「一体何だこれは、教皇様に報告しなければ」 神父立ち去る。教皇・ルター登場。
教皇 ルターB	「教会の教えは絶対だ。ルター、お前の説を撤回しなければ破門だ。」 「私は間違っていない。聖書を無視して罪を犯しているのは教会の方ではないか。教会の不正を人々に伝えなくては」
ナレーター	「こうしてルターは教会の不正を正すために聖書のドイツ語訳にとりかかっていきました。」 終わり

（生徒の作成した台本例（アメリカ独立戦争）：教員が添削済みのもの）

登場人物名	セリフ・情景の描写
ナレーター	「ここは18世紀のアメリカ大陸。日本はまだ江戸時代の頃の話です。この頃のアメリカ人はイギリスからの重い税負担に悩まされていました。」
アメリカ人A アメリカ人B	「新しい法律が出されたよ。印紙法って法律らしいんだ。」 「印刷物には何でも金がかかるらしい。勝手に自分たちの都合の良い法律ばかり作りやがって」
アメリカ人A 現代の日本人 ナレーター イギリス人A	「反対運動だ。“代表無くして課税なし”」 「議会に代表を送らないのにひどい。」 「場面はイギリスに移ります。」 「アメリカを守るために使ったお金を取ろうとしてるのに、勝手なやつらだ。しょうがない、印紙法は止めて茶法にしよう。」
ナレーター	「再びアメリカの人同士の会話です。」

アメリカ人C 現代の日本人	「また新しい法律が出されたよ。イギリスの東インド会社が茶の独占販売を行うらしい。」 「日本には独占禁止法があって消費者を保護しているのに・・・」 (舞台脇で)
アメリカ人B アメリカ人C ナレーター アメリカ人B アメリカ人A・C	「イギリスの会社だけ得をするなんておかしい。」 「また勝手に・・・言葉でわからないなら行動で示すぞ。」 「場面はボストンの港に移ります。東インド会社の船が泊まっています。」 「お茶を捨てるぞー。」(段ボールの箱を投げる。) (その様子を見ながら) 「おー」 そこにイギリス人A・B登場 「アメリカの田舎者め、そっちがその気ならこっちだって考えがあるぞ」 お互いに向かい合いながらにらみ合う。
イギリス人B アメリカ人ABC イギリス人A・B ナレーター	「こうしてアメリカ独立戦争が始まっていったのでした。終わり。」

4 限目以降：各授業内容時の開始後10分～15分程度を使用



台本をもとに、寸劇の実施を行った。授業実践の前に主体的な授業意欲を高めるとともに、寸劇の内容を評価し、鑑賞を深めることで本時の学習内容の確認を行い、導入に繋げた。その際に左図のようなワークシートを配付した。各寸劇のテーマをワークシートに基づき、生徒に考えさせながら鑑賞させることで、疑問を発見し、それに対する答えを寸劇後の授業を通して見つける姿勢を作ることを目的とした。寸劇を重ね、テーマを発見するコツを見つけていくことで、歴史を考えるきっかけを持たせ、歴史を考察する力を身に付けたい。

～生徒の授業後の感想から抜粋～ ※ () 内は教員が加筆

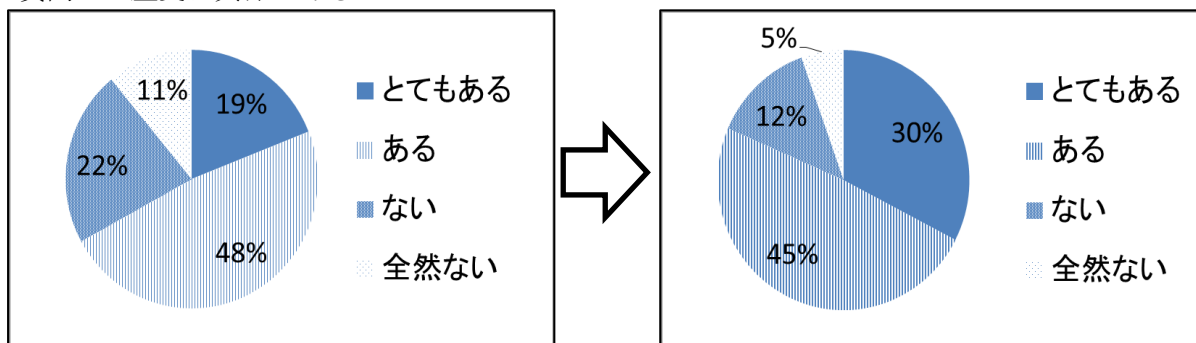
- ・授業を受ける前に、劇を作るなんて大変だと思ったけど、案外楽しかった。歴史には色々な登場人物がいて、お互いにそれぞれの主張があることがわかった。
- ・普通に授業を受けるより面白かった。調べ学習をもっと増やしてほしい。
- ・調べ方が難しかった。自分の考えでセリフを考えるとところと、調べた内容でセリフを考えるとこの違いがよくわからなかった。
- ・(アメリカ独立戦争を調べた生徒)：イギリスがアメリカから税金をたくさん取ろうとしたことは悪かったけど、イギリスなりの理由があったことがわかった。ただやっぱり「代表無くして課税なし」。
- ・(宗教改革を調べた生徒)：自分たちだけ授業でやった内容だったから作るのが大変だった。レオ10世やルターがどんな人だったのかももっと調べたかった。
- ・(アヘン戦争を調べた生徒)：自分が得するためにアヘンを売るイギリスをひどいと思った。(イギリス) 国内ではアヘンを吸ってもよかったのか疑問だった。シャーロック・ホームズではアヘンを吸っていた気がする。
- ・(大航海時代を調べた生徒)：どこの場面を劇にするか迷った。コロンブスだけだと登場人物が足りなかった。航海の様子(乗組員の様子)を調べて、新大陸に着いたけど何もありませんでした。ってわけにはいかないと思った。

授業を振り返ってみると、台本を製作する際には、生徒の側から「アメリカの人たちは何でお茶を海に投げ捨てたんですか?」「アヘンってどうやって処分したんですか?」などの質問が自然に出てきたことが印象的であった。また、お互いに別々の立場から調べてそれを一つの台本にまとめあげるという作業が多く、意見の交換が各班で見られた。また、「航海の様子（乗組員の様子）を調べて、新大陸に着いたけど何もありませんでした。ってわけにはいかなかった。」というような、当時の時代の人の立場に立って心情を考察できている感想もいくつかあり、ロールプレイを行った成果を感じた。

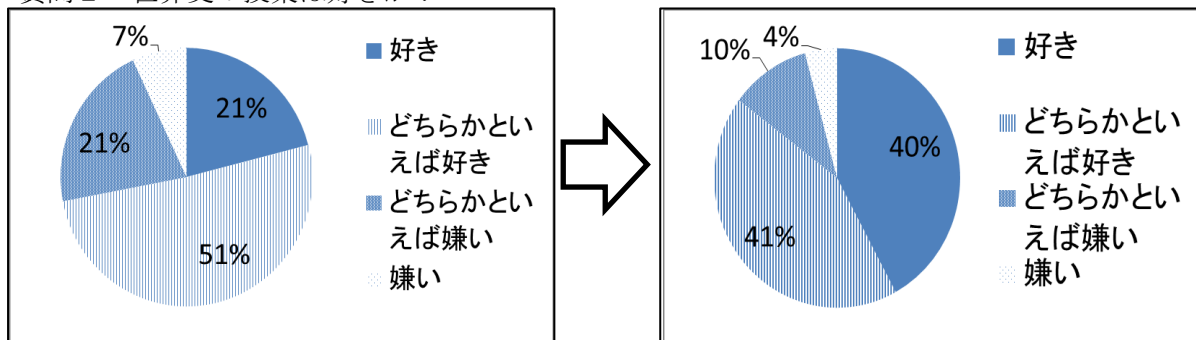
ロールプレイ後の授業は、劇の内容を振り返ることを意識して授業を行った。「ナポレオンは独裁を国民投票によって始めていたけど何で国民はナポレオンを選んだんだと思う?」「アメリカの人たちはイギリスの課税に対して反対運動を行っていたけど一番の問題点は何だろうね?どうすればアメリカの人は納得するかな?」など通常の授業でも行うような問いかけに対する生徒の反応も良く、歴史をより身近に感じさせることが出来たように思う。

7 アンケート結果の推移

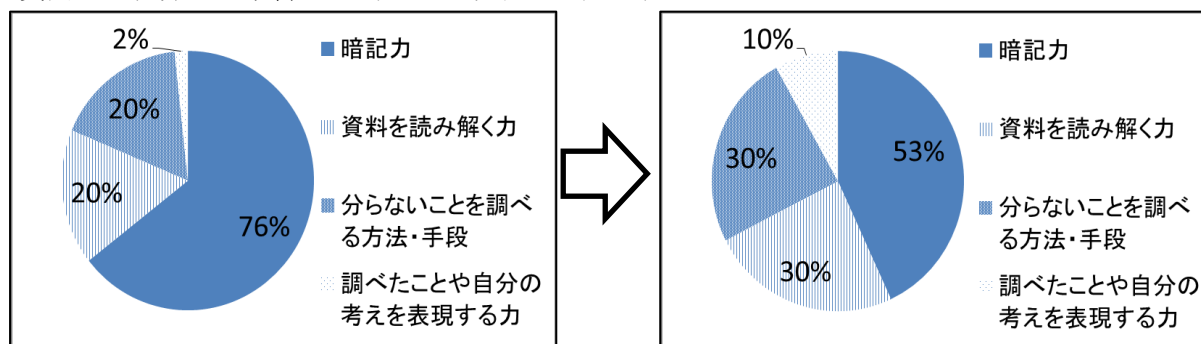
質問1 歴史に興味があるか?



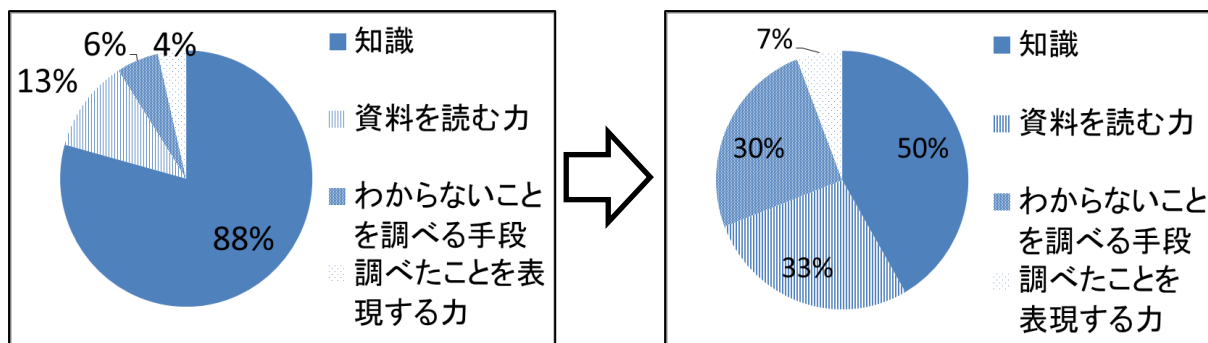
質問2 世界史の授業は好きか?



質問3 世界史の学習に必要なと思う能力は何ですか?



質問4 世界史で身に付けたい能力は何ですか？



事前に生徒から取ったアンケートとほぼ同内容のアンケートを最後に再度実施した。質問項目1・2を見ると、世界史に対する興味関心はもともと高かったこともあり、最後のアンケートでもおおむね好意的であった。嫌いと回答する生徒が依然としていたのは、残念であったが、アンケートの結果は教員にとってうれしいものであった。

質問項目3と4は複数回答を可としたため、依然としてやはり歴史は暗記科目という意識は拭えなかった印象だが、「資料を読み解く力」や「わからないことを調べるための手段」を身に付けたいという生徒が一定数増加した。

8 おわりに

当初に示したように、本時の研究では、①生徒の主体的な授業参加、②疑問を発見する力を身に付ける、③異なる目線から同じ事件を考えることを目的として行った。本研究を進めていく中で、歴史学習を暗記科目として、知識の集積が主であったものから、問題解決を行うための方法・手段を学ぶための科目として考えてくれることになってくれれば幸いに思う。歴史を学ぶことで、自らの疑問を発見し解決する、又は解釈を生み出す。それは社会に出た時に必要とされる各個人の思考力を高めることにつながるであろう。また、現代の社会の問題についても、見方が変われば、考え方はもちろん、評価の仕方も変わってくる。社会は色々な立場の人間によって作られている。自分とは違った他者の立場に立てば、浮かび上がってくる問題というものに気付く、そうした考えの土壌を地歴科の授業で少しでも身に付けさせればと思う。それには、コミュニケーション活動を通じた学習が適しており、他者との関わりの中で新たな考えに触れたり、それを受け入れる姿勢を身に付けることが出来るだろう。

調べ学習の部分がインターネットによる調べ活動が主になってしまったことが今後の課題として挙げられる。今後は、文献資料を使用したり、博物館や施設を利用したりと調べ学習で使える手段の幅も広げ、自分の考えの根拠をより明確にする方法を身に付けさせたい。そのうえで、ロールプレイを通じたコミュニケーション活動に取り組みせ、またお互いに調べた内容を合わせながら、議論を重ね、歴史を考察する力を深めていきたい。

9 参考文献

- 渡部 惇＋獲得型教育研究会『学びを変えるドラマの手法』（株式会社旬報社、2010）
 田尻 信壹『探究的世界史学習の創造』（梓出版社、2013）
 千葉県高等学校歴史研究会歴史部会『新しい世界史の授業―地域・民衆から見た歴史像―』（山川出版社、1992）
 土屋 武志『解釈型歴史学習のすすめ』（梓出版社、2011）
 鳥山 孟郎『授業が変わる 世界史教育法』（青木書店、2008）