

テーマ	ワクワクする社会科 の授業～暗記よりも大切なもの～
発表内容	中学校社会科(おもに歴史分野)の授業実践報告
発表者	中学校 社会科 教諭 篠原 貴明

発表概要

歴史で学んだストーリーを「単なる過去の話」で終わらせるのではなく、「現在や将来に活かす学び」へと昇華させることこそ、これからの時代に必要な学びであると筆者は考えている。本校の社会科では議論を重ね、数年前に定期考査を実施しないこととした。これからの時代に必要な、いろいろな力を生徒が伸ばしていくにはどうすればいいのか？評価はどうあるべきか？ということ日々模索しながら各教員が自分の持ち味や強みを生かし、様々な実践を試みている。このような問題意識のもとで筆者が取り組んでいる授業実践を紹介した。その授業デザインの軸となるのは以下の3点である。



①歴史『から』学ぶ

歴史的事実や物語を通し、現代にも通じる社会の動き、人間の生き様、といった普遍的・本質的なことを過去の出来事から学ぶ。従来型の授業であっても、歴史に興味があり、好きな生徒であれば無意識にできていることも多い。過去を考察する中で現在の視点をできるだけ配置し、現在や未来の教訓となるような思考を促す「問い」を考えることで、歴史からさまざまな視点・視野・視座を得て自分の世界が広がる醍醐味を生徒に味わってほしいと願っている。歴史が単なる過去の記録ではなく、現在と未来に影響を与える生きた学問であることを実感してもらいたい。この軸を通じて、生徒たちは歴史的な知識を現代の問題解決や社会的な意思決定に活かすことができるようになってほしい。

②歴史『を創る』

①を土台として、「もし〇〇だったら…？」という、ある歴史的な出来事のアナザーストーリーを考えることで、歴史の流れがどのように変わるかを生徒が創造・想像する営みである。このプロセスを通して、生徒は歴史がさまざまな人々の選択と行動によって形作られるものであることを理解することができる。

歴史的な知識を使って自分自身の創造的な作品を生み出すことで、歴史に対する、より深い関心と理解を育むことができるのではないだろうか。この軸は生徒たちが歴史を自分ゴトとして捉え、未来に向けた学びへと昇華させるきっかけとなるのではないかと考える。

③歴史『を共有する』

生徒たちが学んだ歴史的な知識や洞察を、グループワークやプロジェクト型学習、プレゼンなどを通してさまざまな人たちと学びを共有する営みである。このような活動を通して情報加工能力・応用力・表現力・発想力・批判的思考力といったスキルの向上を目指す。

個人で取り組んだ課題例として「出版社に勤めるあなたは現代の小中学生向けに江戸時代の職業紹介図鑑を作成することになりました。江戸時代に存在した職業の一つを選び、その紹介記事を作成してください。さらにその記事をもとに1～2分でプレゼンしてください」というミッションを出した。このミッションでは自分が調べたテーマについて、情報を取捨選択し、わかりやすく興味を惹くように編集し、他者に伝えるスキルの向上を目指した。

グループで取り組むプロジェクト課題例として「外国人旅行者が日本文化を満喫できる、江戸時代の宿場町を中心にした旅行プランを立案し、プレゼンせよ」「オリジナルの大河ドラマを企画せよ」というミッションを出した。グループで取り組むことで、コミュニケーションスキルと協働スキルの向上も併せて目指している。

以上の3つの軸をもとに、実践した授業のタイトルを一部紹介する。

「石器時代にマンモスを狩る作戦を考えよ」
 「奈良時代の農民になったつもりで X or Instagram に投稿せよ」
 「戦国大名になったつもりで領国経営のプランを示せ」
 「江戸時代の財政改革をネタにした替え歌を考えよ」
 「(江戸時代の)五街道の宿場町を満喫する旅行プランを考えよ」
 「オリジナルの大河ドラマを企画せよ」

テーマや課題設定が興味深く、面白いと感じたら、生徒は教員の評価や成績のことなど気にせず、伸び伸びと課題に没頭する。そのことを筆者は本実践を通して確信した。学びのスイッチ」が入った生徒を何度も、何人も見る事ができた。これまで「優秀」とされた人が持っていたのは

- ・与えられた問題に速く正確に答える。
- ・命じられた仕事を間違いなくこなす。
- ・ルールを理解してきちんと守る。
- ・たくさんの知識を暗記し、論理的に組み立てて考える。

といった力であった。これまでの世の中はジグソーパズルのように「正解」(やるべきこと=Must)の絵が決まっており、それを完成させるために必要なピースを速く正確に当てはめていけばよかった。しかし、ChatGPTをはじめとする生成 AI がこういった力を少しずつ代替し始めた。その流れは今後ますます加速

していくであろう。

コロナ禍がまさにそうであったが、先行きが不透明で予想不能なことが次々と起こる、これまでの正解・常識・当たり前が通用しない VUCA の時代に突入した。これから求められるのは「レゴ的発想」ではないだろうか。自分の得意、持ち味を生かして、プロセス自体を楽しみながら(≡ワクワクしながら)レゴを組み立てていく。組み立てている本人にもゴールは(そもそも存在するかどうか)わからない。ただ好きで夢中になっている。その熱が周囲に伝染し、多くの人を巻き込んで、気が付けば想像もしていなかった遠い所にたどり着き、自分だけでなく他の誰かの喜びにもなる。そんな景色を一人でも多くの生徒に見てもらいたい、という思いで筆者はこれまで授業実践を重ねてきた。

歴史『から』学ぶ 歴史『を創る』 歴史『を共有する』という3つの軸と、その土台：歴史で『遊ぶ』の具現化の試みを本稿では紹介した。社会科＝暗記 のイメージから脱却するという目的もある程度は達成できた。しかし、「暗記科目社会科」が得意で好成绩だった生徒にはそのイメージと成功体験が強烈に残っているようである。「勉強する＝教科書を暗記する」という固定観念を壊すことは容易ではなく、それとの戦いはまだまだ続くことを改めて思い知った。

AI の存在がますます大きくなりつつある中で、人間にしかできないことは何か、AI を活用して well-being を実現するにはどうすればいいのか、という議論が盛んにおこなわれている。教員の仕事も AI 時代には大きく変化せざるを得ない。自分の頭にある教科内容の知識(＝これまで「正解」とされてきたもの)を切り売りするだけの教員はAI に淘汰されるしかないだろう。存在するかどうかわからない「正解」を欲しがったり、与えたりするのではなく、みんなが「欲しいと思うもの」、ワクワクできる楽しいものを創ったり、それを一緒に考えたりすることこそ、これからの時代の教員に求められているものではないだろうか。

ありがたいことに筆者が向き合っている生徒の多くは、私が出す「お題」や「ミッション」を楽しみながら取り組んでくれている。

一人でも多くの生徒が、自分にとっての「レゴ」を見つけ、自分の中の want に正直になって自分の人生を楽しんでくれれば、これほど嬉しいことはない。