歴史の出来事をイメージ豊かにとらえさせる授業づくり

－ＩＣＴを活用した絵画資料の読み解きを通して－

仙台市立吉成小学校　教頭　菅原　弘一
仙台市立愛子小学校　教諭　石井　里枝
e-mail　koichis@cat-v.ne.jp

キーワード：歴史学習、ＩＣＴ活用、情報活用、映像教材、絵画資料

１．はじめに

ビジュアル化が進み，歴史教科書における絵画資料の役割が大きくなっている。また，校内 LAN 整備，デジタルテレビや実物投影機の普及により，教科書に掲載されている絵画資料を拡大投影し，細部まで注視しながら授業を進める学習環境も整いつつある。

しかし，子どもたちには，教科書に記述された文章を記憶することが歴史学習であるとの思い込みがある。教師も，絵画資料を文章とセットで記憶すべきイメージとして扱いがちで，絵画資料そのものの読み取りが十分に行われない場合がある。

そこで，整備された ICT 環境を生かして，絵画資料の細部への関心を高めながら，資料に織りこまれた情報を読み取り，歴史の出来事の意味を考えることができるような授業実践の工夫を行うこととした。

絵画資料に着目した授業の充実が，歴史のイメージを豊かにし，興味・関心をふくらませながら，歴史の出来事の意味を考える力を高めることにつながっていくものと考える。

２．実践の目的

絵画資料に描かれた情報の読み解き（読み取った情報をもとに出来事の意味を考える）をとおして，歴史の出来事に対するイメージを豊かにし，歴史への興味・関心を高めながら，考える力を育む授業のあり方をさぐる。

３．授業づくりの工夫

３．１ 資料への多様な気づきを促す

（１）ICT 機器の活用

実物投影機や電子黒板の機能を生かし，絵画資料の細部を注視できるようにする。

（２）発問の工夫

発問や指示を大切にし，絵画資料の読み取りの視点に気づくことができるようにする。

３．２ イメージを拡張する

（１）多様なデジタルコンテンツの併用

教科書掲載資料（部分）ではわからない情報を，インターネット上で提供されているデジタルコンテンツなどを交えて段階的に補い，歴史の出来事を具体的に想像できるようにする。

（２）絵画から音への着目

絵画資料の中から，映像から音声へとつながるような要素を発見させた上で再現動画を提示し，イメージをふくらませる。

３．３ メディアとしての特性の理解

絵巻や屏風絵，瓦版，風刺画など，絵画の形態，作り手に関する情報に留意させることで表現の意図に気づかせ，そこから歴史の出来事の意味を考えさせる。

４．授業実践例と効果

４．１ 「武士の世の中へ一元の大軍がせめてくる」

（１）実践の概略

① 基本的な事実の確認

② 学習課題の提示

「日本の武士は，元の大軍とどのように戦ったのか」

③ 課題の解決 － 教科書本文への着目

教科書の中で，戦い方が分かる記述がどこにあるか調べさせ，「武士たちは，元軍の集団戦術や火薬兵器なに苦しみながら戦いぬきました。」という文章に着目できるようにし，その意味を考えさせる。

④ 課題の解決 － 絵画資料の読み取り１

「苦しみながら戦っている」ことが，教科書中の資料「蒙古襲来絵詞（部分）」のどの部分からわかるか調べ，一人一人の気づきを共有しながら，戦い方や日本の武士の奮戦の様子を確認する。

⑤ 課題の解決 － 絵画資料の読み取り２

写真１　絵巻全編の確認

「元軍の戦い方＝集団戦術」について調べるため，九州大学総合研究博物館デジタルアーカイブが提供する『蒙古襲来絵詞（九大本）』を提示する。実際に絵巻を眺めるようにスクロールさせながら見せ，全体を俯瞰させながら戦いの様子をとらえ直すことができるようにする。

その上で，元軍本陣の太鼓や銅鑼など「鳴り物」に着目させ，それらが「何のためにあるのか」を問い，元軍の「集団戦術」の意味を考えさせる。

⑥ まとめ － 動画視聴から武士の気持ちを考える

写真２　動画クリップ

NHK『見える歴史』の動画クリップを視聴させ，元軍の「戦術」を具体的にとらえることができるようにし，恩賞がもらえなかった武士の気持ちを考えさせる。

（２）効果

①　読み取りの視点に気づく

日本の武士が「苦しみながら戦ったことが分かるところはどこか？」と発問し，両軍を「比較」しながら調べさせたことで，武器や武装などの細部にも注目することができた。細部への気づきの共有は，「武器・武装」や「戦い方」の違いが，比較の視点になることなど，読み取りの視点を学ぶことにもつながった。

②　コンテンツの特長を生かし興味を高める

絵巻物のデジタルコンテンツを横スクロールさせながら見せることで，本当に絵巻物を見ているような感覚を持たせることができ，絵巻への興味が高まった。

③　納得度を高める

元軍の集団戦術は，絵画資料の一部を見ただけではわからないことに気づかせ，その上で絵巻全体を見せながら，「どのような戦術で戦ったのか」を考えさせたことで，追究意欲が高まった。

さらに，元軍の「鳴り物」に着目できたところで，「太鼓や銅鑼が何のためにあるのか？」と問い，考えさせた。問いに対しては，「音で相手を驚かせるため」「合図をするため」といった答えが返ってきた。やりとりを通して，「鳴り物」が集団を無駄なく動かす合図のための道具であり，それが「戦術」につながることを理解させることがで，「集団戦術」の意味を納得できる形で理解させることができた。

④　臨場感の高まりを「気持ち」の推測に生かす

動画クリップを視聴したことで，音声情報を加えながら元軍の「戦術」について臨場感を高めながら，具体的にとらえさせることができた。そのことが，武士が「苦しみながら戦い抜いた」のに恩賞がもらえなかったときの気持ちを深く考えることに役立った。

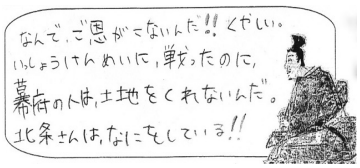

図１　吹き出しへのまとめ

４．２　「全国統一をめざして一長篠の戦い」

（１）実践の概略

①　基本的な事実の確認

天下統一をリレーした３人の武将の存在，戦国時代が統一に向かうターニングポイントとなった「長篠の戦い」を描いた屏風絵であることを確認する。

②　屏風絵の観察

織田徳川連合軍，武田軍の両軍を「武器・武装」「戦い方（人の動き）」などを視点として比較し，「気づいたこと」「気になること」を見つけさせる。

③　単元全体の学習課題の把握

「３人の武将は，全国統一を進めるためにどんなことをしたのだろう？」

（２）効果

「戦国の世から江戸の世へ」の導入として，『長篠合戦図屏風』の読み取りを行った。元寇の学習で学んだ読み取りの視点を生かし，両軍を比較させたことで，興味を持続させながら細部まで観察することができ，「鉄砲」や「柵」が，武田軍側にも描かれていることに気づいた。これらのことから，信長の戦略は，単に「鉄砲を使用した」ことではなく，鉄砲を「大量導入」し，「効果的に活用」する工夫をしたことが他の武将との違いであると気づかせることができ，経済戦略との関連などにも思いを至らせることができた。

写真３　マーキング

また，武田軍の陣太鼓を背負った人物に注目できたことで，騎馬を中心としたグループ編成で戦っていることにも気づくなど，以前の学習も生かしながら，両軍の戦い方の違いをとらえることができた。

５．まとめ

５．１　多様な気づきを促すこと

絵画資料を子どもが自ら観察を進める際には，視点の持たせ方が大事になる。

拡大投影し，マーキングによって一人一人の気づきを共有することは，読み取りの視点について理解を深めることにつながり，細部への注目を一層促すことにもなる。

特に，戦いの場面などでは，両軍の比較，武器・武装，戦い方などに注視することが有効である。

比較によって気づいた，読み解きのポイントとなる情報を共有した上で，「どうしてそうなのか？」といった問いを発することによって，絵画資料が伝える歴史の意味についても考えさせることができる。

場面の違い，瓦版，風刺画などタイプの違いなどに応じた，視点の持たせ方，発問の工夫についてもさぐっていきたい。

５．２　絵画から音への着目

動画コンテンツの活用により，絵画と音のイメージを統合することができ，戦いの場面の臨場感を感じさせることができた。

場面や状況をイメージ豊かに把握することは，人物の「気持ち」を推測し，自分の考えをつくることにも有効に働き，学習課題の解決にも役立った。

５．３　絵画資料への興味・関心の高まり

火薬兵器「てつはう」の炸裂が強調して描かれていることが，絵巻の発注者である竹崎季長の頑張りを伝えていることなど，絵画資料には，制作の意図を伝えるための「省略」や「強調」があることに気づくことができた。「絵巻物があんなに長いとは知らなかった」「絵巻物が物語のようになっているとわかりおもしろかった」「省略のほかにも秘密があるのかと思い興味をもった」など，歴史の出来事を伝える絵巻物や屏風絵などの資料そのものへの関心も高まった。