

歴史的思考のつまずきを乗り越える デジタルゲーム教材の開発と評価

Development and evaluation of a digital learning game
for overcoming typical difficulties in historical thinking

池尻 良平

Ryohei IKEJIRI

東京大学

The University of Tokyo

<あらまし>近年、歴史資料を用いた歴史的思考の育成方法が開発されているが、①歴史資料の出所注目、②歴史資料の文脈化、③複数の歴史資料による確証化、は高校生だと難しいという指摘がされている。そこで本研究では、歴史資料を用いた歴史的思考のつまずきを乗り越えるデジタルゲーム教材を開発し、高校生を対象に効果検証を行った。事前事後の転移課題の会話の比較と、事後アンケートの分析の結果、本教材は上述した3つの歴史的思考の学習と転移に影響を与えたことが示された。

<キーワード> 歴史的思考, 学習ゲーム, 歴史学習, 評価, ICT活用

1. はじめに

近年、歴史資料を用いた歴史的思考が世界的に注目されている。これを受け、歴史資料を用いた教材や教育手法も開発されているが、短期的な介入では限定的な効果しか得られないことが指摘されている (Fox & Maggioni 2018)。特に歴史的思考の中でも、①歴史資料の出所注目、②歴史資料の文脈化、③複数の歴史資料による確証化、は高校生だと困難であることが熟達者研究の結果から示されている (Wineburg 1991)。

日本では、2022年度から実施される高校の新必修科目「歴史総合」(2単位)で、歴史資料を用いた歴史的思考が重視されており、短期的にも効果が見込める教材の開発が課題となっている。

そこで本研究では、歴史資料を用いた歴史的思考のつまずきを乗り越えるデジタルゲーム教材を開発し、高校生を対象に学習効果の検証を行うことを目的とする。

2. 方法

2.1. 開発

教材の開発は、池尻(2021)で開発したデジタルゲーム教材「レキシーカー」をもとに追加開発を行った。池尻(2021)のレキシーカーは、歴史総合の初期の単元に位置付けられている産業革命に焦点を当て、歴史資料を用いて産業革命の負の側面を推論する教材であり、歴史資料を用いた歴史

的思考力を個別的・段階的に育成することを目標にしている。レキシーカーでは、図1のように、コンピュータ上のキャラクターに典型的なつまずきに基づく誤った歴史的思考をさせ、プレイヤーが歴史資料を用いてその誤りを段階的に修正するというルールを設けている。また、推論の正誤に対し、キャラクター同士の会話や、ヒントを出してくれる味方を通して、個別に適切なフィードバックを与える構造にもなっている。

本研究では、池尻(2021)のレキシーカーで学習した思考力を、他の単元に転移させることまでを目標に設定した。それに合わせて、①歴史資料の出所注目、②歴史資料の文脈化、③複数の歴史資料による確証化をより意識させるコンテンツの追加開発を行った。具体的には、歴史資料の出所や特徴に関する言及を強調したり、画面に2つの歴史資料を表示して確証的に考察できるようにしたり、現代と当時の文脈の違いを意識しないと解けない仕掛けを設けたりした。

2.2. 評価方法

評価は、都内の定時制高校Xの高校生6人(3ペア)を対象に、2021年10月26日に、80分のセッション(流れの説明:10分、事前・事後の転移課題に関する歴史資料の読解:10分、事前転移課題:10分、個別での学習ゲームのプレイ:15-20分、事後転移課題:10分、事後アンケート:10分、本セッションの解説:10分)を実施して行った。

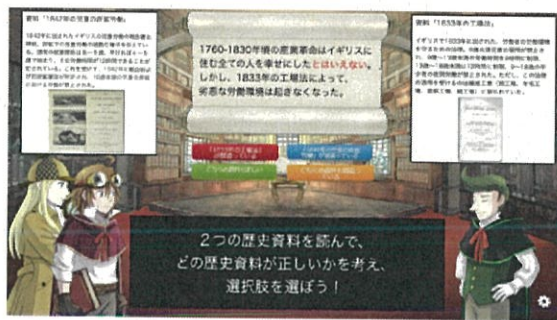


図1 レキシーカーの画面

事前・事後の転移課題に関する歴史資料の読解は、(A) リンカンが記述されている教科書の抜粋、

(B) ダグラスによるリンカン批判の演説(1858年)、(C) その批判を踏まえて奴隷の考え方を述べているリンカンの演説(1858年)の3つを用いた。事前転移課題と事後転移課題は同じ内容であり、「リンカンの奴隷に対する考え方という文章を書くことになりました。A~Cのどの資料をどう使い、どのような文章を書きますか?2人で相談しつつ、話し合ってください。」という課題を提示した。参加者は全員リンカンの単元を履修していたが、歴史資料B,Cは初見だった。歴史資料Cは教科書のリンカン像とは異なることが記述されており、どう考察するかが両転移課題の鍵になっている。事後アンケートは、レキシーカーの体験後に、転移課題の取り組み方や取り組む際の意識に違いがあったか、あった場合はどのようなものだったかを、個人ごとに自由記述で回答させた。

分析方法については、まず、事前転移課題、事後転移課題中の会話における、ペアごとの①歴史資料の出所注目、②歴史資料の文脈化、③複数の歴史資料による確証化の発言を分析した。この結果と事後アンケートの結果を踏まえ、本教材の個人への学習効果と転移の効果を考察した。

3. 結果と考察

事前転移課題の会話分析の結果、①歴史資料の出所注目目は3ペアともしていなかった。②歴史資料の文脈化は、3ペアとも歴史資料BとCが選挙下のものであるという点のみでしていた。③複数の歴史資料による確証化は3ペアともしていた。

事後転移課題の会話分析の結果、①歴史資料の出所注目目は2ペアがしていた。具体的には、教科書(A)と一次史料(B, C)の違いを言及していた。

②歴史資料の文脈化は事前と同じく3ペアとも

していたが、2ペアはより当時の文脈を意識するようになっていた。例えば、「ゲームをやった時、…当時の…裏をちゃんと見ようって。(中略)黒人に選挙権はないから。でもそうか、解放派が一応いるんだ」という発言がされていた。③複数の歴史資料による確証化は事前と同じく3ペアともしていたが、2ペアは上記の文脈化を踏まえ、より詳細に確証化していた。

次に、事後アンケートの分析の結果、①歴史資料の出所注目に関する記述は、「年号に気を付ける」など、部分的ではあるが1人で確認された。②歴史資料の文脈化に関する記述は、「時代の背景を考えるようになった。」など、4人(2ペアに1人ずつ、1ペアは2人)で確認された。③複数の歴史資料による確証化に関する記述は、「演説の資料なども取り入れて考えることができました。」など、2人(2ペアに1人ずつ)で確認された。

これらの結果を考察すると、レキシーカーによる短期的な介入は、主に②歴史資料の文脈化と③複数の歴史資料による確証化ができていなかった高校生の学習を、個別に促進させる効果があったといえる。また、転移の効果として、①歴史資料の出所注目を促進させる効果と、②歴史資料の文脈化、および③複数の歴史資料による確証化をより促進させる効果が示された。

今後の課題としては、先行研究上の知見との違いを踏まえた考察や、個人に対する①歴史資料の出所注目目の学習をより促進できる機能の改善、人数を増やした上での実証的な評価が挙げられる。

本研究は科学研究費助成事業平成30年度基盤研究(C)(18K02892)の助成を受けている。

参考文献

Fox, E., Maggioni, L. (2018) 'Multiple Source Use in History'. In I. Bråten, M. T. McCrudden, J. L.G. Braasch (Eds.), *Handbook of Multiple Source Use*. Routledge.

池尻良平(2021)理想的な歴史的思考を段階的に体験できるデジタルゲーム教材の開発。日本教育工学会2021年春季全国大会講演論文集, 249-250.

Wineburg, S. (1991) Historical Problem Solving: A Study of the Cognitive Processes Used in the Evaluation of Documentary and Pictorial Evidence. *Journal of Educational Psychology*, 83, 73-87.