

アクティブ・ラーニングと道德教育

— 道德教育と国語教育の連関性 —

石井 純一*・小川 哲哉**

(2016年10月28日受理)

Active Learning and Moral Education: Linking Moral Education with Japanese Language Education

Junichi ISHII and Tetsuya OGAWA

キーワード: アクティブ・ラーニング, 討議型道德授業, 高校国語科授業

アクティブ・ラーニングは、近年様々な領域で取り上げられているが、学習者の主体的な〈学び〉をベースとした教育方法の有力なものの一つであるといつてよい。アクティブ・ラーニングにおいては、受動的な〈学び〉ではなく、知識や情報を活用して学習者自らが力動的に理解することが求められており、それは知育や徳育の教育活動を行う際に共通して必要なものであると思われる。本研究では、高校国語科の代表的教材『舞姫』を取り上げ、それを従来の文学鑑賞的な学習方法ではなく、アクティブ・ラーニング的指導法を試行して、その実践的な検証を大学生対象の授業で行った。より具体的にはA大学の1年次生でこの授業を実践したことを基本にしながら、討議型の仕掛けを作り、役割演習をさせることが、思考力・判断力・表現力を活性化させ個々の学びを深めるのにどのような効果があるのかを論じた。ここで高校でなく大学1年生で実施したことには意味がある。それは、学習者が大学の1年次であるため高校時代『舞姫』を既習済みであるが、その学習方法が従来の文学鑑賞的なものであり、そのため従来型の学習と、今回のような協働学習的な言語活動を取り入れた学習との比較ができる点にある。

問題の所在

(1) 文教政策的な背景

平成27年8月26日付けで文部科学省から「教育課程企画特別部会における論点整理について(報告)」(文部科学省(2015). 以下「報告書」)が出された。その論点整理では、「将来の変化を予測することが困難な時代を前に、子供たちには、現在と未来に向けて、自らの人生をどのように拓いていくのかということのために何が求められているのか。また、自らの生涯を生き抜く力を培っていくことが問われる中、新しい時代を生きる子供たちに、学校教育は何を準備しなければならないの

*茨城県立小瀬高等学校 **茨城大学教育学部

か」が指摘された。(文部科学省 (2015). 1 頁) 特に「予測できない未来に子どもたちが対応するためには、社会の変化に受け身で対処するのではなく、主体的に向き合って関わり合い、その過程を通して、一人一人が自らの可能性を最大限に発揮し、よりよい社会と幸福な人生を自ら創り出していくことが重要である」(文部科学省 (2015). 2 頁) とされている。

さらにそのような子どもたちに育てるためには、教育を通じて、解き方があらかじめ定まった問題を効率的に解ける力を育むだけでは不十分であることや社会の加速度的な変化の中でも、社会的・職業的に自立した人間として、伝統や文化に立脚し、高い志と意欲を持って、蓄積された知識を礎としながら、膨大な情報から何が重要かを主体的に判断し、自ら問いを立ててその解決を目指し、他者と協働しながら新たな価値を生み出していくことが求められた。特に、学校においては、子供たち一人一人の可能性を伸ばし、新しい時代に求められる資質・能力を確実に育成していくことや、そのために求められる学校のあり方を不断に探究する文化を形成していくことが、より一層重要になるとされている。

子どもたちベースで考えれば、彼らが「何を知っているか」だけではなく、「知っていることを使ってどのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか」ということが重要であり、知識・技能、思考力・判断力・表現力等、学びに向かう力や人間性など情意・態度等に関わるものの全てを、いかに総合的に育てていくかということが重要である。そのため、今求められているのは、学びの姿勢において知育だけではない、徳育や体育的な教育活動をも取り込んだ総合的な教育活動の可能性を模索することではないだろうか。特に、知育と徳育との関係は、従来はややもすると両者を区別して扱う傾向が強かったように思われる。より具体的に言えば、教科の教育活動と道徳の教育活動は別のもので取り扱うことが多かった。特に戦後の日本においてはこのような傾向性が強かったと言えるだろう。ただこの両者が相互に連携していく必要性が今日の〈学び〉のあり方には強く求められているのではないだろうか。

このような試みを考える際に注目したいのが、いわゆる「アクティブ・ラーニング」である。アクティブ・ラーニングは、近年様々な領域で取り上げられているが、学習者の主体的な〈学び〉をベースとした教育方法の有力なものの一つであるといつてよい。アクティブ・ラーニングにおいては、受動的な〈学び〉ではなく、知識や情報を活用して学習者自らが力動的に理解することが求められており、それは知育や徳育の教育活動を行う際に共通して必要なものであると思われる。

(2) 「アクティブ・ラーニング」的学習の教育的意義付け

このところいわゆるアクティブ・ラーニングの必要性が、単に文教政策のレベルだけではなく、教育現場においても指摘されている。しかしながら、アクティブ・ラーニングの教育的意義付けに関しては、文部科学省も各種の文書で説明を行ってはいるが、まだ十分に定まったものがないように思われる。ここではアクティブ・ラーニングに対する論究スタンスについて提示しておきたい。

今日のような大きな時代の変革期において強く求められているのは、子どもたちがこれまでのように与えられたことを受動的に受け取っていくのではなく、自ら考え行動していきながら、将来にわたって主体的・能動的に生きていくことである。そのためには、子どもたちが生きていくそれぞれの場面で生じる課題を、どのように解決していくのが重要である。したがってこれからの子どもたちに強く求められているのは、自ら思考力・判断力・表現力を向上させて、多様な問題の解決

に向けて積極的な学びの姿勢を持つことであろう。そしてこうした学びの姿勢を持つためには、日々の学習の中で、思考・判断・表現が発揮される主体的・協働的な問題発見・解決の場면을数多く経験することが是非とも必要であろう。さらに様々な学びの場面で身に付けた個別の知識や技能は、そうした学習経験の中で活用することにより自分のものとして定着し、これまで獲得した知識や技能と関連付けられ体系化されながら身に付いていくものである。

このような学びを推進する力となるのは、子どもたちの学びに向かう力であり、これを引き出すためには、実社会や実生活に関連した課題などを通じて動機付けを行い、学びへの興味関心を高めるとともに、努力し続ける意志を喚起する必要がある。このような資質・能力を育むためには、学びの量とともに、質や深まりが重要であり、子供たちが「どのように学ぶか」についても考える必要がある。前述の「報告書」では、「課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び」をいわゆる「アクティブ・ラーニング」(文部科学省(2015). 19頁)と位置付けをしている。ただ、このような意味のアクティブ・ラーニングのイメージは、まだ十分に広まっていないように思われる。例えば、グループ活動を行うことやタブレットなどのICT機器を用いた学習を行うことがアクティブ・ラーニングであるという見方もあり、アクティブ・ラーニングの概念については多くの誤解があるように思われる。そこで、ここではアクティブ・ラーニングを課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学習活動と捉えることにしたい。

以上の諸点を考慮に入れて本研究では、まず高等学校国語におけるアクティブ・ラーニング的学習活動の可能性を模索してみたい。国語科は、現行の学習指導要領において他教科でも行われる「言語活動の充実」を図る教育活動のベースになる教科として重視されており、次期の学習指導要領においてもその重要性は変わらないと思われる。そしてそのような国語科のアクティブ・ラーニングの有効性を論じた上で、道德教育へ可能性を模索してみたい。特にここでは、その具体的な教材として森鷗外の『舞姫』を取り上げ、考察を行いたい(尚、本論文では、「問題の所在」と「結語的考察」を小川が執筆し、「高校国語科のアクティブ・ラーニング的教育実践の可能性」と「本実践の分析」を石井が執筆した)。

高校国語科のアクティブ・ラーニング的教育実践の可能性

高等学校国語において、現行学習指導要領の現代文Bという科目は(文部科学省(2009). 29頁)、近代以降の様々な文章を的確に理解し、適切に表現する能力を高めるとともに、ものの見方感じ方、考え方を深め、進んで読書することによって、国語の向上を図り人生を豊かにする態度を育てることを目標としている。そのため、前半の近代以降の様々な文章を的確に理解することがことさら重要視され、指導者の解釈・鑑賞を中心とした実践が多く見受けられる。

特に、今回の教材『舞姫』(森鷗外/井上靖訳(2006). 7~66頁)のように、明治期の作品(近代の作品)であり、生徒たちが普段使っている言葉づかいと異なる言葉づかいが多くある場合は、指導者が生徒の理解を助けることを考えあらかじめあらすじを用意し、その上で、詳細に読みを進める授業が展開されることが多い。そのような授業を受ける生徒は、その物語に語られている主題を自ら感じ取ることや内容を主体的に理解することが難しいように思う。それは、指導者が主体とな

って学びを進めることと、生徒自身に読み味合わせる工夫が乏しいことに起因するものとする。そこで今回の教育実践においては、学び手が主体となって学習を進める仕掛け、いわゆるアクティブ・ラーニング的な手法を取り上げ、そうした手法によって自然と授業実践が進められるような工夫を考えた。それが、ロールプレイングによる模擬記者会見である。その記者会見の設定は、主人公の豊太郎が帰国して緊急に記者会見を開き、留学先で起きた事件について記者に説明をするというスタイルを考えた。

このような設定は、作品を一部想像して読むことにつながりかねないが、なぜそのように考えたのか、あるいはそう考えたことによってどのような価値判断ができるのかを論究し、『舞姫』の本文を根拠にして学習者たちに説得力のある説明をさせていけば、彼らの読解力は従来の授業以上の深まりを見せるようになるであろうと考えられる。

特にこの教育実践の肝になる部分は、記者役の学習者が行う質問や、それに対する豊太郎役の学習者の回答を本文に根拠を求めながら、自問自答し、それぞれの役になりきって様々なケースを模索していくことである。

本研究では、A大学の1年次生でこの授業を実践したことを基本にしながら、討議型の仕掛けを作り、役割演示をさせることが、思考力・判断力・表現力を活性化させ個々の学びを深めるのにどのような効果があるのかを論究した。ここで高校ではなくて、大学1年生で実施したことに意味がある。それは、学習者が大学の1年次であるため高校時代『舞姫』を既習済みであるが、その学習方法が従来の文学鑑賞的なものであり、そのため従来型の学習と、今回のような協働学習的な言語活動を取り入れた学習との比較ができる点にある。さらに『舞姫』については、高校3年生で扱うことが多いので、既習してからそんなに時間がたっていないこと、この小説を十分理解していれば、時代の隔てはあるものの恋愛小説という捉え方もできるので、彼らにも興味があり印象に残っているであろうと思われる。なお、実践事例は「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料」【高等学校国語】の46頁以降の実践報告の書式を参考にした（文部科学省（2012）. 46頁）。

道徳の指導につながる現代文B『舞姫』の実践事例

1 単元名

近代の小説を読んで主人公の心情の動きを理解しよう。

2 単元の目標

- ・文学的な文章を読んで、人物の生き方やその表現の仕方などについて話し合おうとしている。
(関心・意欲・態度)
- ・文学的な文章を読んで、人物の生き方やその表現の仕方などについて話し合う。
(読む能力)
- ・文体や修辞などの表現上の特色をとらえる。
(知識・理解)

この単元の目標が、この学習活動を通して、身に付けさせたい国語の力である。特に、「読む能力」が重点項目であり、その重点項目を指導するのに模擬記者会見という場を設定し討論するという言語活動を取り入れていることを改めて注記する。ただし、この実践を通して各個人の価値観を大切にしながらもその価値観の共有を目指すことで、道徳の指導法として有効であることを示していく。

特にこの実践の肝である言語活動（この実践では模擬記者会見を指す）を各個人の価値観を確認させ、さらに他者との違いを明確にしながらも収束させながら共有化を図る。

3 取り上げる言語活動と教材

(1) 言語活動

近代の小説を読んで、人物の生き方やその表現の仕方などを模擬記者会見（ロールプレイング）という討論活動を通して読みを深めると同時に各自の価値観を明確にし、他者との違いを明確にする。

(2) 教材舞姫（森鷗外）

4 具体的な評価規準

関心・意欲・態度	読む能力	知識・理解
文学的な文章を読み、人物の生き方やその表現の仕方などについて本文を根拠に模擬記者会見のQ&Aにまとめようとしている。	文学的な文章を読み、人物の生き方やその表現の仕方などについて本文を根拠に模擬記者会見のQ&Aにまとめている。	本文を根拠に模擬記者会見用のQ&Aにまとめることを通して文体や修辞などの表現上の特色をとらえている。

ここで、評価規準を明確に示したのは、国語科で指導する際、活動あって指導なしという状況にしないためである。だが、国語で付けるべき力を念頭に置きながらも、それだけではなく、各個人の価値観を明確にしながらか、共有出来る部分を互いに確認することは、道德教育につながる。さらに、友情や愛情について深く考えることが討論を深め、そのことによって思考力や判断力をも醸成することになるはずである。

5 指導と評価の計画

指導については、大学の講義時間1コマ90分を2コマいただいたが、高等学校の場合50分を1コマとするため、多少の違いはあるが、大学生ということと各自が予習を行うことなどを考慮して、高校の50分×4コマというもとに指導計画を立てた。ただし、指導計画に示した4次は、3次終了後の短時間で行った。

この「次」という考え方は、同じ内容でも、2時間かかる学校や1時間もかからない学校があるという高等学校の多様化のもとに考えたものである。当然、これまでの授業時間単位の指導案を否定するものではないが、全体の指導をどのようにするのかを考えることは、その単元でどのような国語の力を付けるのかが明確になる。付けたい力が明確になることによって、学習者もその力が付いたことを確認しやすいし、学習するめあてになる。評価については、模擬記者会見に向けての事前準備と、模擬記者会見における各自のパフォーマンス評価と、学習後の記述を総合して評価するものとする。また、限られた授業時間を効果的に活用する、教師が「チョークとトーク」に頼って講義型の授業に陥らないためにも、どの「次」に時間をかけ、学習者主体の授業を展開するかを考えるうえでも、この指導案方式が有効であると考えられる。従来型の指導案を作成するなら、全体を考えたいうえで、特に重要な「次」で、作成することを薦める。この実践事例で考えれば、模擬記者会見の場面で考えれば有効であろう。特に、指導者が学習者主体の授業に慣れていない場合、あらかじめ学習者の発言を想定しておくこと、その発言が全体の流れを乱す場合の引き戻しの方法や、思

考が深まらない場合の指導者としてのアプローチを想定することは重要である。それを考えるには、従来型の指導案も有効であると思われる。

ただし、指導案の作成に時間をかけることは、本末転倒であると思われる。全体の流れが分かっている、到達すべき地点が明確であればよいであろう。敢えて時間を使うのは、本実践では、いかに模擬記者会見を活性化させるか、各自が根拠とした本文は妥当と言えるのか、そこが明確に説明出来るような教材研究にこそ時間を割くべきである。

次	具体的な評価規準と評価方法	学習活動
1	<p>【評価規準】 書き手が自分のものの見方、感じ方、考え方を、より効果的に表現しようとする言語的な活動としての文体や修辞について理解し、表現の特色を捉えている。 (知識・理解)</p> <p>【評価方法】 「行動の点検」</p>	<p>○朗読を交えて『舞姫』を読む (CDの朗読を聞く)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『舞姫』独特の表現方法や、読解に必要な語句などの箇所を取り上げ、音読や語句の意味の確認を行い、作品の大まかな流れをとらえる。 ・以下の6点についての表現をグループで確認し共通理解を図る。 <ol style="list-style-type: none"> ① 豊太郎の生い立ち ② 豊太郎とエリスの出遭い ③ 豊太郎とエリスの生活 ④ 豊太郎と相沢の再会 ⑤ 豊太郎の出張 ⑥ 豊太郎とエリスの別離
2	<p>【評価規準】 文学的な文章を読み、人物の生き方やその表現の仕方などについて本文を根拠に模擬記者会見用のQ&Aにまとめるための読みをしている。 (読む能力)</p> <p>【評価方法】 「記述の確認」</p>	<p>○グループでの討論(個人→グループ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1次での6点に関して、個人で本文を根拠として、各自が自分の考えをまとめている。 ・各自の意見を持ち寄り、豊太郎が開く帰国記者会見での質問案文を作成するとともに、その回答案文についても検討する。 ・他のグループとも意見を交流させグループとしての案文の精度を高める。
3	<p>【評価規準】 文学的な文章を読み、人物の生き方やその表現の仕方などについて本文を根拠に模擬記者会見用のQ&Aにまとめるための読みを深めている。 (読む能力)</p> <p>【評価方法】 「行動の分析」</p>	<p>○豊太郎帰国模擬記者会見</p> <ul style="list-style-type: none"> ・模擬記者会見を行う。 ・各グループで豊太郎役を選定する。 ・グループ対抗として、豊太郎役以外の他グループメンバーの代表が記者役として質問をする。 ・質問に対して豊太郎は本文を根拠に回答する。ただし、ロールプレイングとして想像で回答することを否定しない。

		・模擬記者会見を振り返り、質問文、回答文として良かったものを選ぶ。
4	<p>【評価規準】</p> <p>文学的な文章を読み、人物の生き方やその表現の仕方などについて本文を根拠に模擬記者会見用のQ&Aにまとめるための読みを深めようとしている。</p> <p>(関心・意欲・態度)</p> <p>【評価方法】</p> <p>「記述の分析」</p>	<p>○文章にまとめる。</p> <p>・第1次の6点に即して、模擬記者会見で考えたことなどを含めて豊太郎のエリスや相沢への思いをまとめる。</p>

この指導案で評価規準を示しているのは、指導事項を明確にするためである。指導事項がどこまで定着しているかをこの規準によって判断することになる。

本実践の分析

A大学の学生は、意欲的な学習態度であり、本実践にも積極的に取り組んでくれた。講義に先立って、高校時代の授業スタイルについて確認してみた。いわゆるアクティブ・ラーニング的な言語活動を取り入れた学習を経験したことがあるかどうかである。受講学生25名のうち、4名が経験していると回答した。教科としては、理科(化学)2名、現代社会、「道德」がそれぞれ1名であった。現行の学習指導要領では、生徒の言語活動の充実が求められて久しいが、未だに旧態依然とした指導が多く行われていることがうかがえる。

さて今回の教材『舞姫』のあらすじだが、改めて確認しておきたい。

まず物語の冒頭では、秀才の官吏である太田豊太郎がプロシアの首都ベルリンで数年を過ごし、帰国する途上の船内で綴る回想録の形を取っている。その内容は、「我」こと豊太郎はある夕暮れに、ベルリンの街角で苦境にあえぎ涙にくれている16,7歳の踊り子エリスに声をかけ、彼女の父親の葬儀代を工面して助けてやる。これをきっかけに、豊太郎とエリスとの交際が始まるが、この交際が同郷の者たちから批判され、官吏をやめさせられてしまう。しかし、親友の相沢謙吉の尽力により新聞社の通信員の職を得た。やがてエリスは豊太郎の子どもを身ごもる。その後豊太郎は大臣のロシア訪問に随行し、復職も叶うことになり、相沢の忠告に従い帰国を決意するが、そのことをエリスに伝えられず、心労で倒れてしまう。豊太郎が人事不省になっている間に、相沢はエリスに豊太郎の帰国を伝えるが、ショックで発狂してしまう。豊太郎は回復の望みのないエリスに後ろ髪を引かれつつ、帰国の途につく。

授業では、このような状況にある豊太郎と相沢、そしてエリスを、帰国後の模擬記者会見と言う設定にして、記者からの質問を受ける形で、豊太郎の行為の道義性を問うていくことになる。模擬記者会見のロールプレイでは、会見を受ける側のグループは、豊太郎、エリス、相沢の三者の性格

や設定を自由に決めさせて、記者団としての他のグループとのやり取りを行う。それぞれのグループでは性格や設定に独自性がでていた。優柔不断な性格の豊太郎や、純粋な恋愛と復職の狭間で悩む豊太郎など色々な性格付けがなされていた。

この一連の学習者のアプローチは、相互の学び合いがあり、本文を根拠にした読み取りがあるので、共有するのにもグループ内で討論が行われていた。記者会見が討論（討議型になる）であると想定していたが、その一つ前の段階でも討論が行われ各自の考えがさらに深まっていく様子がうかがえた。特に相沢担当のロールプレイでは、友人豊太郎のことを考えて、エリスとの別離を進める友達思いの相沢を演じたり、逆に実はしたたかに豊太郎を利用しようとする相沢を演じたりするなど様々なヴァリエーションがあった。これは、各自の価値観の違いを明確にするのに興味深い展開であった。おそらく本来の国語の指導では、相沢をここまで考えることは難しいと思われる。考えるとしても、相沢のエリスへの行為が人間的であったかどうかまでであると思われる。さらに、エリスは本当に精神に異常をきたしているのかが怪しいとの設定があり、これなども従来の文学鑑賞の授業では想像できなかったことである。このように同じ本文を根拠にしながらか々な設定がなされる点は、各自の価値観が表面に出てきてたいへん興味深かった。それぞれの登場人物の性格が多様に設定されることによって、その人物に道義的な責任があるのか等、学習する際には多様な討議とロールプレイができたように思われた。その意味では、幾つかの情報や知識を活用して、多彩な記者会見が可能となった。このような授業展開によって、『舞姫』を学習者たちはかなり深い点にまでこだわって主体的に課題を見付け、その課題を解決するといういわゆるアクティブ・ラーニングが可能になったように思われた。

模擬記者会見終了後には、学習した内容についてその深まりを確認したが、「a 大いに深まった」と回答したものが8人、「b 深まった」と回答したものが17人、否定的な「c あまり深まっていない」「d 全く深まっていない」と回答したものはいなかった。当たり前のことであるが、学習者主体の学びのスタイルが有効であることがここからもうかがえる。

また、模擬記者会見という活動を行うにあたって、アイスブレイキングを行い、その効果について尋ねたところ「a 大いに効果を感じる」が13人、「b やや効果を感じる」が6人、「c あまり効果を感じない」「d 全く効果を感じない」それぞれ3人であった。アンケート上は、肯定的な回答が多かったものの、アイスブレイキングの内容については、十分留意する必要がある。学習者の学習内容を深める目的で、模擬記者会見の前後の学習において、「そここのところいいね」とか「なるほど良いところに気が付いたね」などの肯定的な言葉がけと「そこおかしいよ」とか「そんなこと考えなくて良いよ」などの否定的な言葉がけについても尋ねてみたが、模擬記者会見前のグループでの準備については、肯定的な言葉がけが有効であると回答したものが23名と大多数であったが、模擬記者会見では、否定的な言葉がけが効果的であると回答したものが16名と増えたのは面白い結果である。これらのことから、学習時に指導者が、意図的に「肯定的な声かけ」「否定的な声かけ」と計画して声かけをすることが、このような言語活動を取り入れた学習の深まりには、効果的であることが分かった。指導者としては、このような活動を行わせるのに、何人くらいのグループが良いのかも気になり、3人、4人、5人、6人、7人とそれぞれどの人数が効果的か尋ねたところ、複数回答であるが、以下の表のとおり回答してくれた。

表：グループ学習におけるグループ構成人数

この表から分かるように、4人から5人がグループの構成人数として適当であるように考える。6人につ

グループ人数	3人	4人	5人	6人	7人
回答数	7	11	15	6	0

いては、小中高と生活班の構成人数が6人というのが多く、無意識の中で班というとなら6人というのが定着しているのかもしれない。

A大学の学生の講義後における感想記述についていくつか拾ってみると、「本文を読み取るには効果的な方法であった。知らず知らずのうちに根拠を探していた」「模擬記者会見の時間を15分でなくもう少しほしかった。もう少し時間があるとさらに踏み込んだ質問ができたと思う」「自分一人では考えもしないことが模擬記者会見で質問されて面白かった」「本文に直接記載されていないことも、やり取りがあって面白いと感じた」と肯定的な感想が多く寄せられたが、一方、「想定外の質問が出てきたときには、自分自身の考えを述べてしまったので、作品とかけ離れてしまったのではないかと心配であった」「高校生が扱うには、質問など言葉を選ばないとできないものもあるのではないかなど、この授業を改善するための方策を述べてくれるものもあった。大学生が主体的に本文を読み取り、グループでの討論を重ね、模擬記者会見用のQ&Aを作成する作業を通して、学習者の意欲を高めることや学習内容を深める意味で、いわゆるアクティブ・ラーニング的な手法が効果的であることは十分に分かった。

結語的考察

本研究では、高校国語科の代表的教材『舞姫』を取り上げ、それを従来の文学鑑賞的な学習方法ではなく、アクティブ・ラーニング的指導法を試行して、その実践的な検証を大学生対象の授業で行った。さらに、討論することで各個人の価値観の相違が明確になり、模擬記者会見という場面で行った討議するという言語活動において、共有化に有効ではないかということである。

実際にそこで確認できたのは、模擬記者会見という設定で行われるロールプレイによる教育実践の有効性である。これまでの文学鑑賞的な学習では、作品そのものの文学史的な背景や、作者の執筆意図を考えたり、作品の時代背景を調べたりした上で、登場人物の心の動きを分析していく学習活動がなされてきたと言ってよい。それはいわゆる「鑑賞読解」中心授業と言ってよいだろう。それに対して模擬記者会見によるロールプレイから、登場人物の心情や考えを力動的に捉え直すアクティブ・ラーニング的な学習の手法では、作品中のそれぞれの人物がロールプレイをする学習者を通して自由に立場と考えを広げていくことが出来る。そうした能動的行為を通して、作品に対する固定的な解釈は、多様な解釈の可能性を生み出すことになり、作品理解を深めることが出来るのではないだろうか。

もちろん、作者が作品に込めた執筆意図を逸脱した解釈を行うことはできないことは言うまでもないが、さまざま解釈の可能性を模索することは作品を力動的に理解する一助になるのではないだろうか。というのも、近年の森鷗外研究においては、『舞姫』のモデルではないかといわれているエ

リーゼ・ヴィーゲルトの足跡を明らかにすることによって、『舞姫』そのものを再解釈しようとする試みも進んでおり、その意味からも文学作品の解釈のあり方には様々な可能性があると思われる(六草いちか(2013). 18~30頁)。

ところで本実践では、この言語活動が学習者の思考力を深めるときに各自の価値観が明確になり、模擬記者会見では各人の価値観がぶつかり、学びが深まっていった。この過程は、発言が道徳的なものが自然と出てきており、その道徳的なものが共有化されるということにつながった。討議して発散して終わることも考えられたが、男女の愛情、友情などを再考する場合に、相沢や豊太郎がとった行動以外にも、方法はあったのではなかったかという発言があり、国語の授業を越えたものが顕在化した。これは、答えを一つに求めたものではなく、まさに学習者が価値観の共有化を目指したものである。

まさに、このような発言が出てきたのは、学習者が、豊太郎や相沢の行為の中に、様々な道徳的責任の所在を探っていたからである。しかも自由なロールプレイを行うことを前提とした模擬記者会見では、様々な豊太郎や相沢のイメージを設定して、エリスとのやり取りを考えていくことができるし、それらを考えることで多様な価値観が顕在化した。そのような学習活動を通して、「責任」「信頼」「誠実」「友情」等の道徳的価値が、自己や他者との関わりの中でどのような意味があるのかを考えて行かなくてはならなくなったのである。これは、道徳的価値を、目指すべき教育目標として設定して固定的に捉える道徳教育ではなく、相互コミュニケーションの中で、可変的に捉えていく道徳教育の可能性を開くものであるように思う(小川哲哉(2014). 40頁)。大学生での教育実践でも指摘したように、優柔不断な豊太郎のイメージで会見に臨んだグループでは、記者から道徳的責任を厳しく追及されていたし、友人である豊太郎のためにエリスに対応する相沢の行為は、本当に友情に値するものであったのかの議論もあった。また一見悲劇の主人公に見えるエリスが、実は最もしたたかな女性ではないのか等、道徳的責任をめぐって様々なやり取りが行われた。このように模擬記者会見のロールプレイと討議活動では、道徳教育に多くの示唆を与えてくれるアクティブ・ラーニング的活動の可能性が明らかになったといえる。

引用文献

- 小川哲哉. 2014. 『主体的<学び>の理論と実践―「自律」と「自立」目指す教育―』(青簡舎).
 文部科学省. 2009. 『高等学校学習指導要領』.
 文部科学省. 2012. 「評価規準の作成, 評価方法等の工夫改善のための参考資料」【高等学校国語】.
 文部科学省. 2015. 「教育課程企画特別部会における論点整理について」.
 森鷗外/井上靖訳. 2006. 『現代語訳 舞姫』(ちくま文庫).
 六草いちか. 2013. 『それからのエリス―いま明らかになる鷗外「舞姫」の面影―』(講談社).