

立命館守山中学校・高等学校の 平和教育実践について

角原 真・武藤 希帆・菊池 恵
田辺 記子・高尾 航希・犬飼 龍馬

立命館守山中学校・高等学校教諭

I. はじめに

本校は立命館学園の4番目の附属校として、2006年に市立守山女子高校から学校法人立命館への設置者移管という形で開校した。その翌年の2007年4月に守山市三宅町の現キャンパスに移転し、新たに立命館守山中学校を開校し、2016年に立命館守山中学校・高等学校として10周年を迎えた。その時は『立命館守山中・高の10年間の平和教育の到達点と今後の課題』（『立命館平和研究』第18号）と題し、開校10年にあたる、本校の考える広義の平和教育の到達点と課題を実践報告集という形で寄稿した。

今回は、2026年度に迫った開校20周年に向けて、前回報告した反省点をふまえた現在の到達点を示す授業実践集として、以下に記したい。具体的な内容としては、まず中学校の実践としては中学2年生1年間を通じた総合学習の取り組みや、それとタイアップした芸術科の授業実践を、続いて高等学校の方ではユネスコクラブの取り組み、並びに学校設定科目としての「国際協力」の授業実践並びに高校美術部のトルコ Kağıthane Anadolu Lisesi 高校との国際交流壁画の取り組みなど多種多様な授業実践の報告を、そして最後に本校の中高をまたがって平和教育全般を支援しているキャリア・研究部の取り組みを報告する。

角原 真

(立命館守山中学校高等学校 国際平和ミュージアム委員)

II. 中学校の平和学習の取り組み

報告1 中2総合学習 立命館守山中学校2年生
平和学習1年間の歩み

担当者：武藤希帆（立命館守山中学校第16期生学年主任）

内容：

1. 事前学習（4月、5月に実施）

- ・戦争を「自分ごと」として考えることができる事前学習にしたい！
- ・平和学習のスローガン決定：「Peace & Piece」（HR委員が考案）

(1) 「戦争」について多角的に捉えよう！

班ごとに大きなマンダラチャートを準備し、戦争から連想される言葉について、意見を出し合い埋める学習をした。



(2) なりきり平和学習 (校外学習) @滋賀県平和祈念館

班を1つの家族の一員に見立て、自分の立場(例:父など)で書かれた館内の手記などを探し、深く読み込むことで、当時の人々の思いや願いを考え、共感する学習に取り組んだ。また、講話の中で遺品などの実物を見せていただく時間があり、当時のことをより深く想像できる学習となった。

YES	感情	→	↑	↓	←	2年組班	父	母	息子	娘	
											《この家族についての思いや幸せとはなんだったのだろう》
《当時の戦争に対しての意識を調べてみよう》											
YES	感情と結果	→	↑	↓	←	2年組班	父	母	息子	娘	
											《この家族についての思いや幸せとはなんだったのだろう》
《当時の戦争に対しての意識を調べてみよう》											

2. 文化祭 (9月) を通じた平和学習の取り組み

自分事として考えられる、今までにない発展型平和学習にしたい!

来場者を巻き込むことで、より多くの方に平和の尊さを感じてもらいたい!

【学年統一のプロジェクトとして、「平和」をテーマに文化祭で発表しよう!】

このプロジェクトを「しろばと(白鳩)クエスト」と名付け、学年すべての教室に足を運び、発表をみていただく工夫をした。

(1) 各クラスに提示した内容

①「戦争」「平和」について訴えかける内容で、教室と廊下を使った体験型の展示や発表をする。

②物販コーナーを設け、クラステーマに関わるものを販売する。販売物品(自分たちで制作したもの)や店の外観を考えながら、予算立てをして収益を出す工夫をする。収益金は3学期に実施する沖縄平和研修で寄付をする。

③対話ブースを設ける。

来場者とクラステーマについて討論をする。さまざまな考えに触れるとともに、自分の意見を持ち、

主張できる力をつける。

(2) 2年5組の取り組みの例 テーマ「沖縄戦」

①劇(教室内):迷路を利用した「来場者参加型の劇」

2つのルート「民衆コース」と「兵隊コース」を設定し、どちらのコースを選択するかを来場者を選んでいただき、沖縄戦の様子を劇にして再現する。来場者は劇の登場人物の一人となり、迷路(ガマを再現)になっている暗闇を指示に従って進む。途中野戦病院などがあり、戦禍を逃げるようリアルな体験ができ、実際に戦場にきた感覚になる。教室中に銃声が広がる工夫や、迫真の演技により、来場者からも実際に戦地を想像し、大きな恐怖や不安を感じたという声を多くいただいた。



②物販コーナー

沖縄にちなんだ物品を製作して販売した。収益は自分たちの取り組み資金の補助に充てたほか、平和に関わる沖縄の団体に寄付をした。予算立てから収支決算までを子どもたち自身が行うことも、学びの一つとなった。

③対話ブース(廊下)

「沖縄戦を題材に作成したすごろくゲーム」を利用して、来場者と対話をした。さいころを振って、止まるマス(話題)について生徒と対話する形で進めていく。止まるたびに生徒から質問や知識が投げかけられ、それをもとに対話が進んでいくという形式である。対話する素材があることで、よりポイントを絞った対話ができると思った。子どもたちは、沖縄戦について深く学ぶ中で、自分たちと同じ世代の若者が戦争に深く関わっていたことを知り、それを

テーマに来場者と語り合いたいと考えたため、マスの中の言葉や幸福度ポイントを選択していった。対話を通じて当時の若者の思いを想像し、そのときの感情を共有することで、来場者に戦争の悲惨さを伝えたいというのが子どもたちの思いであった。

他クラスでは、タロットカードを模した対話カードを用いる工夫もあった。

男子バージョン

start 真珠湾を攻撃し太平洋戦争が始まる 幸福度-10	小学校に通う 幸福度+10	国民学校に変わる 幸福度-10	戦争の絵を描き先生に褒められる 幸福度+10	学校で竹槍を使い訓練する 幸福度-10
徴兵検査を受ける 幸福度-10	STOP! 赤紙が来る	家族と離れる 幸福度-20	ご飯がまともに食べられず戦争の過酷さを知る 幸福度-10	戦争は嫌だなどと非国民のような発言をして上官に怒られてしまう 幸福度-10
親友が戦場でできる 幸福度+50	1944年10月10日 南西諸島が大空襲 幸福度-10	1945年沖縄にアメリカ兵上陸 幸福度-20	1945年2月 第三十二軍伊江島飛行場の破壊を命令させられる 幸福度-10	アメリカ兵の攻撃が激しくなる 幸福度-10
怪我をしてガマへ行く人が多すぎると言われ追い出される 幸福度-10	なんとガマで治療してもらっても衛生面は最悪で死体がそこら中に転がっている 幸福度-10	STOP 怪我をしているアメリカ兵を搬送→次のマスへ搬送しない→2マス進む	上官に褒められるが罪悪感が残る 幸福度+10 ④4~6→+10	日本軍が一般人をガマから追い出すのを発見する
その一般人を助け感謝される 幸福度+20	助けたのを上官にバレて怒られる 幸福度-10	親友と共に戦場へ行く 幸福度-10	とんとんアメリカ兵に味方が殺され怖くて逃げる 幸福度-10	逃げた先でアメリカ兵と会ってしまう 幸福度-10
STOP 糧を奪った親友がアメリカ兵に殺される逃げたため2マス進むアメリカ兵と闘うため1マス進む 幸福度-50	アメリカ兵と戦い勝ったが大きい怪我を負った 幸福度-10	逃げ切ることができたが少し怪我を負った 幸福度-10	自分だけ生き残った罪悪感が残る 幸福度-20	Gole 終戦 幸福度+20

女学生バージョン

start 真珠湾攻撃が行われる 幸福度+10	小学校入学 幸福度+10	女学校入学 幸福度+10	戦争が激しくなり制服がセーラー服になる 幸福度-10	授業に戦争関連のものが埋め込まれる 幸福度-10
ご飯が配給制度に変わる 幸福度-10	STOP!! ひめゆりに召集される	家族と離れる 幸福度-30	1945年 アメリカ兵上陸 幸福度-10	知り合いの人が殺される 幸福度-10
沖縄陸軍病院で働く 降伏中-10	周りの人が殺されていくにつれ、戦争の過酷さを知る 幸福度-10	戦地で親友ができる 幸福度+50	同級生たちがアメリカ兵に殺される 幸福度-10	薬品などをガマに運ぶ 幸福度-10
食料不足、衛生環境の悪化 幸福度-10	STOP!! 人手不足(ガマの中の患者など)の時に兵隊以外の人がガマにたくさん来た。	病院の機能を失い解散命令が出る	親友と一緒に茂みや岩陰に隠れながら逃げる	アメリカ軍に見つかり親友が目の前で死ぬ 幸福度-40
とんとん沖縄が占領される 幸福度-10	必死に逃げて一般人がたくさん入っている防空壕に行く 降伏中-10	防空壕の中で自決をしようとする人たちが現れ一般人が自決する 幸福度-10	なんとか生き延びたが大きい怪我を負いまちも動けなくなる 幸福度-10	近くにアメリカ兵がいて隠れる
アメリカ兵に見つかり降伏する 幸福度-10	アメリカ兵の収容所に同級生がたくさんいた 幸福度+10	親友の形見をアメリカ兵に取られる 幸福度-20	アメリカ兵に對抗できず泣き崩れてしまう 幸福度-20	Gole 終戦 幸福度+20

3. 沖縄に行くまでの事前学習 (12月~2月)

(1) 今までの学習をもう一度振り返ろう

日本から見た太平洋戦争とアメリカから見た太平洋戦争を比較することで、さまざまな立場で戦争を見つめ、深く考える学習をした。

(2) 沖縄基地問題についての学習会 → 「基地問題」に関するディベート大会

ディベートは共存派と反対派に分かれて行った。ここでは調べた内容を発表して、基地があることによるメリットとデメリットを考え、共有することができた。

4. 沖縄平和研修 (2月)

現地の方と交流することで、さまざまな価値観を知り、そのうえで自分の考えを持てる研修にしたい!

- 【1日目】読谷村の民泊で戦争体験を聞く
- 【2日目】基地と共存する街コザでのフィールドワークと学年平和集会の開催
- 【3日目】ガマでの講話と平和祈念公園での平和セレモニー

〈平和セレモニーの内容〉

- ① 平和宣言文 (平和委員が作成)
- ② 「HEIWA の鐘」の合唱
- ③ 文化祭での収益金 10 万円の献納
- ④ ツルアートの贈呈



5. 事後学習について (2月、3月に実施)

(1) 沖縄体験動画を作る

「歴史・文化・平和に対する思い」などをテーマに、沖縄で学んだことや実際に聞いた現地の方の思いを伝えられる内容にする。

(2) フォトエッセイコンテスト

心に残る1枚の写真にタイトルと文章をつけて、フォトエッセイを作成した。美しい景色や楽しそうな笑顔の写真が多く、その平和な日常を打ち砕く過

去の惨劇に胸を痛めた子どもたちが多くいたことを実感した。



タイトル 見渡せば

2年組

見渡す限り広がる海。打ち寄せる波と自分の耳に流れてくる水の音が響く。美しいが、海中には水雷艇ではなく海軍艦隊が居る。二列にも三列にも並び射撃を繰り返す。今ではその苦痛は「鉄の暴風」身も痺れている。現在も見る影もなかった。それから十八年経ち、観光客が訪れた。たかのように、だが、ここでは誰かがいることを決して忘れてはいけない。思う。先人たちが今まで防いできた戦争の惨劇を忘れる。私たちは戦争を止めて行かないといけない。世に伝えて行かないといけない。改めて感じてほしい。

(3) グローバルシミュレーションゲームの実施

グローバルシミュレーションゲームとは、架空惑星でクラスがひとつの国の国民となり、ディスカッションを行いながら、豊かな国を作り上げるというゲームで、平和な世界の構築に向けて何ができるかを考えるゲーミフィケーション的学習である。ゲームやディスカッションを取り入れることで、課題解決能力や協働性を育みたいと考えた。このグローバルシミュレーションゲームでは、自国を豊かにするため、ディスカッションと紛争に模したゲームを繰り返す。最終的には、さまざまな価値観がある中、紛争を回避し、平和を構築するためにはどのようなことが必要なのか、模擬国連を通して話し合った。

6. 1年間の平和学習を通して

この1年間の平和学習を通して、学年教員が大切にしていた柱は3つある。

1つ目は「どれだけ自分事として捉え、考えることができるか」である。戦争は過去のことではなく、現在も起きていることである。そのため、戦争を過去のことや他国のことと捉えるだけでは、未来を創造することはできない。そこで、それぞれの学習段階で、平和学習が知識をたどる学習ではなく、心に訴えかける、心で感じる学習を必ず取り入れた。この学習過程があったからこそ、文化祭での熱のこもった発表につながり、沖縄での現地の方との心の触れ合いに発展し、平和な世界を構築したいという強い思いが生まれたと考える。

2つ目は、暗く重くとらえがちな平和学習を、

「どれだけ多くの人に高い関心を持ってもらえる学習へと発展させるか」という学年教員の挑戦である。そのため、文化祭は多くの方に学年フロアに来場いただけるか、多くの方と意見交流ができるかが大きなポイントとなった。子どもたちはさまざまな企画を考案し、そのミッションを見事クリアした。あるクラスは、隊長を先頭にして暗闇の戦禍の中を、水鉄砲を片手に逃げ惑うという体験を企画した。潜む敵が水鉄砲で撃ってくる。思わず自分も水鉄砲で撃ち返す。しかし、教室を出る前に問いかけられる。「もしあなたが撃った水鉄砲が本物の銃なら、あなたは何人の人を殺してしまったのでしょうか。今あなたはどのような気持ちですか。これが戦争なのです。」と。暗闇の恐怖の中で無我夢中で敵を撃った自分を思い返し、鳥肌が立った。このような発表が各クラスで繰り返されたことで、結果的に多くのお客様に来場いただき、対話ブースでも、戦争や平和について子どもたちと常に対話して下さった。そして、何より子どもたち自身が戦争を疑似体験することで、当時の人々に深く思いを寄せ、戦争について語る言葉が変わったと感じた。

3つ目は「子どもたちをいかに多くの人と対話させるか」である。さまざまな意見や価値観に触れることで、平和な世界を構築する中では、価値観がぶつかり合う状況は必ず生まれるものだという現実を知り、その上で自分の考えや意見を発信できる大人へと成長してほしいという思いが、教員に強くあった。自分の意見を表明する場を多く持つことで、平和について自分の言葉で伝えることができる人へと着実に近づいたと思われる。

世界では紛争が続き、多くの命が奪われている現状が今なおある。この現状に無関心にならず、そこに直面している人々に思いを寄せる人になってほしい。また、自分の身の回りの人権を侵すことに対しても、怒りを覚えるとともに、自分の考えを持ち、発信できる人に育ててほしい。そして、誰に対しても温かく寄り添える人へと育ててほしい。これがこの平和学習に託した思いである。さまざまな価値観を認め合い、話し合うことによって、より良い解決を導く方法を身に付けて、さまざまな形で平和に貢

献できる大人へと成長するよう、今後もさまざまな学習活動を通して、支援していきたいと思う。

武藤希帆

(立命館守山中学校 第16期生学年主任)

報告2 中2芸術科 「平和ポスター」の実践報告

担当者：菊池 恵 (芸術科教諭)

内容：

本校美術では、年間の中で、芸術からの平和希求～芸術文化を通じた国境のない視点からの平和希求～とした作品制作を実施している。平和のメッセージを伝えようとする活動は、世界中で行われ多様な表現で作品発表されている。言語の壁を越えた芸術を通じてのメッセージは、多くの人類に「平和」の大切さと感動をもたらし、次世代へ「平和」に対する意識を伝える。美術の授業内でも様々な活動や作品を鑑賞するとともに、自分たちにとってより身近な表現活動として平和ポスター制作等を課題とし、自分自身の「生」「平和」「社会」について考えるきっかけとしている。

中学校2年生では、学年のテーマである平和学習と合わせて、平和ポスターの制作を毎年実施している。それぞれが、校外学習や学年で学習し、考えたことを、芸術活動としてそれぞれのテーマに従って表現をした。作品は毎年、長崎で行われる国際平和ポスターコンクールに出品したり、校内展示をしている。

菊池 恵

(立命館守山中学校高等学校 芸術科教諭)

Ⅲ. 高等学校の平和学習の取り組み

報告3 ユネスコクラブ ウクライナ支援・理解への取り組み

担当者：田辺記子 (ユネスコクラブ顧問)

内容：

ユネスコクラブは、生徒が「より良い世界のために、自分たちができること」を各自に考え、実践していく生徒の有志組織である。その中でウクライナ

問題に関する取り組みが始まったのは、ロシアによるウクライナ侵攻後まもなくの2022年3月であった。まずは「すぐに動けること」を重視し、登校する生徒たちに呼びかけて、校内での募金活動を行った。これを機に、以降本クラブでは、時々に応じて活動の意義を考えながら、継続的に次のような取り組みを行ってきた。

22年8月 オンラインワークショップセミナー
「君は難民の今を知っているか？」

22年9月 「ウクライナ難民報告会」(講師：サンスター日本語学校校長 兵頭博氏)

23年3月 絵画展「子どもたちの想いよ 届け」

23年6月 ウクライナ支援募金(本校体育祭にて保護者対象に実施)

24年2月 オンライン講演会「ニュースからは伝わらない ウクライナの今」(講師：兵頭博氏)

24年4月 オンライン交流会「ウクライナの同世代と“楽しく”つながろう」

中でも印象的な取り組みとして、守山市立図書館で開催した絵画展があげられる。2017年から本校と交流があり、ウクライナ避難民を積極的に支援しているサンスター日本語学校(ポーランド・クラクフ市)から、「ウクライナの子どもたちが描いた絵を見てもらいたい」との要望を受けた。ロシアの侵攻から1年が経ち、国際情勢は緊迫感を増す一方で、次第にウクライナ関連の報道が少なくなってきていたことに疑問を持った生徒たちは、世間の関心が薄れている今だからこそ伝える意味があると、すぐに「絵画展」を企画した。生徒は絵画を台紙に貼ったりキャプションをつけたりなど、展示できるよう絵を整えるとともに、会場の確保や宣伝活動なども行った。子ども達の描いた絵が必ずしも戦争を想起させるものではなく、飼っていた小鳥や日常の風景も多く見られたことから、メディアの取材に対しある生徒は、「ニュースとは違う、絵を通して知る実情があった。友だちとの思い出、将来の夢など、私たちと変わらないんだと実感した」(2023.3.14 毎日新聞)と伝えた。

こうした思いが24年4月開催のオンライン交流会へとつながった。戦況を知ることは重要であるが、一方でそれを10代の当事者に語ってもらうことはあまりにも酷である。生徒たちは、置かれている背景こそ全く異なるが「楽しい」と思えることに差違はないと考え、両国の地理や文化に関するクイズをしたり、流行のポーズを教えあったり、好きな音楽・お菓子を紹介しあったりと「何気ない日常」を共有する機会を作ることにした。企画した生徒は後に、「他国の人と交流したら、その子のいる国を攻撃しようとは誰も思わなくなる。“不特定多数のウクライナの被害者”、ではなく、“自分があの時しゃべったあの子”となることで仲間意識のような感情が芽生えて、より“今を知ろう”とニュースを見るようになった」と、本交流会の意義を語った。持続可能な社会とは、こうして構築していくものではないだろうか。「私たちのことを忘れないでほしい」という現地からのメッセージを受け取った生徒たちは、今も、それぞれがそれぞれに「自分のできることは何なのか」を模索し続けている。教師が“教える”ことのできない学びがそこにはあることを実感するとともに、だからこそ学校ができることは何なのか、そのための“行動”を、教師も取らなければならない。



↑ 絵画展準備の様子

田辺記子

(立命館守山高等学校 ユネスコクラブ顧問)

報告4 高校3年生「国際協力」の授業実践報告

担当者：高尾航希（社会科講師）

内容：

1. 授業の目的と内容

この科目は、高校3年生AM（アカデメイア）・GL（グローバル）コースを対象とした学校設定科目である。授業の目的は下記の3つである。

- ① 飢餓や貧困、児童労働、教育問題、環境問題などの地球規模の諸問題に対する社会的背景や歴史的経緯を理解させる。
- ② これらの諸課題を通して、本校の教学理念の「平和と民主主義」を自覚し、諸課題の解決に向けた公正な判断力を育成させる。
- ③ 2030年までにSDGsを達成するため、社会の中で自分たちにできることを考え、本校の探究科目である「共創探究II」や「グローバルAP」での成果につなげる。

授業は2時間で行い、ワークショップ形式で実施した。具体的な実践としては、南北格差などを学ぶ「貿易ゲーム」やインクルーシブ社会について学ぶ「ボッチャ体験」、共生社会について学ぶ「ベトナム人技能実習生日本語を教えよう」がある。「ボッチャ体験」では滋賀ボッチャリーグと、「ベトナム人技能実習生日本語を教えよう」ではダイハツディーゼル株式会社守山工場と協力し、守山工場で勤務しているベトナム人技能実習生を招いた。

授業の評価については、毎時のテーマに基づいたレポート課題を実施し、その課題について「あなた」はどのように考えるのか、どのようなことができるのかといったことを通して、社会問題を自分事化させる問いを設定した。

2. 成果と今後に向けて

1年間の授業を通して、生徒からは以下のような意見があった。

- ・私はこの授業で印象に残ったのは授業内容が実生活に活かされたことがあったことである。この授業は、社会問題を取り扱っていたため実生活に活かしやすかった。私はその経験がほとんどなく、新鮮な経験だったので印象に残った。
- ・毎回の授業で、新たな学びがあり、世界には解決しないといけない問題がたくさんあると改めて気付かされた。時には、世界の問題を解決す

るために自分が何もできていないと感じたり、世界には苦しんでいる人がいて、自分は当たり前毎日を過ごしているということに申し訳なさを感じたりすることもあった。しかし、国際協力で学んだことを活かして、自分なりにできることを考えて行動に移してきた。例えば、ウクライナ情勢について考える講演会の企画を行ったりした。これからも、世界の諸問題を少しでも解決できるよう、学んだことを行動に移すという姿勢を大切にしたい。

- ・多様な文化や社会課題に触れられて、視野が広がったと感じる。異なる国々の事例を通じて、国際的な視野を広げるとともに、協力と理解の重要性を痛感した。異なるバックグラウンドを持つ世界の人々たちの存在を感じ取ることができたことが印象的な授業だったと感じた。今後、これらの経験を通じて、国際的な社会課題への取り組みや協力の一翼を担っていきたいなと感じた。(一部抜粋)

このような意見から、授業の目標である地球規模の諸課題の理解や「平和と民主主義」の自覚について一定数達成できたのではないだろうか。

また本授業で得た学びを JICA が実施しているエッセイコンテストでアウトプットする場を設けた。そこでは国内機関長賞を受賞するなど社会問題の理解やその解決について、自分事としてとらえ、それを発信するといったことが、授業を通して醸成されたのではないだろうか。

本校では今年度から、新課程の探究科目「共創探究Ⅱ」が始まった。この科目では、生徒が社会課題を自分事として捉え、その解決に向けたアクションプランを実践することを目的としている。探究授業では、本授業で学んだ地球規模での社会課題をどのようにして生徒の身近に起こっている社会課題へとつなげることができるのかが必要になる。そのため、探究授業との連携を図り、本授業での学びを活かしていく必要があると考える。

高尾航希

(立命館守山中学校高等学校 社会科教諭)

報告5 高校美術部 トルコ Kağıthane Anadolu Lisesi 高校との国際交流壁画

担当者：菊池 恵 (美術部顧問)

内容：

本校では、多様な文化背景を持つ同世代と共同して、地域と世界を関連付けながら共通の課題を発見し、「多様な他者と対話的・協働的に解決する力」「新しい価値を生み出す力」「未来を創る力」を育てるため、海外のパートナー校と ICT を使って「平和」や「環境」など世界共通のテーマについて学び合い、世界に訴えるメッセージを込めて目に見える成果として一枚の壁画を半分ずつ描いて共創する国際協働学習を行ってきた。2018年はパキスタン Modernage Public School & College (Girls) とテーマ「私たちが未来に向けてできること」、2019年はルーマニアの LICEUL DE ARTE PLASTICE / FINE ARTS HIGH SCHOOL とテーマ「平和・環境」、2020年はインドの The Global Edge School とテーマ「Creative Solutions in a post COVID world」の交流を行った。2020年東京パラリンピックにむけ、守山市はトルコの出場選手を迎えて交流し、障害者に優しい街づくりに取り組む「共生社会ホストタウン」として登録され、その守山市にある学校として、本校高校生とトルコの「Kağıthane Anadolu Lisesi」高校が交流を深めることとなった。その一環として、パラリンピック選手応援のために共同壁画を作成しようという計画がスタートした。

ZOOM で何回もお互いの文化交流や平和や環境についての議論を深め、その集大成として、縦 2m × 横 3メートルの「お互いの文化や世界平和について」「世界の環境問題」をテーマにした巨大壁画を互いの国で制作する予定となった。コロナ禍で互いの学校が休校や活動の制限を受け、互いの学校がたびたび閉鎖され、制作が思うように進まず、完成が遅くなるとともに、パラリンピックも延期となった。そのような中でも自分たちにできることは何かを互いの高校で考え、交流を深めながら、お互いの文化を理解することが、私たちの平和につながるというメッセージ「Let'sttmake a peaceful

world for our future with understanding the culture!」と共に共同壁画を制作した。また、「世界の環境問題」をテーマにした作品も制作し、その作品は現在トルコの高校にある。パラリンピック開催中、この作品は守山市民ホールで展示された。

菊池 恵

(立命館守山中学校高等学校 美術部顧問)

IV. 各学年の平和学習等を支援するキャリア・研究部の取り組み

～学習者の対話を促すゲーミフィケーションの取り組み～

1. はじめに

戦争は悲惨であり、平和は大切である。そこに議論の余地はないであろう。

しかし議論の余地がないゆえに、学校の平和学習における学習者の考察は、ときに定型的なものになることがある。定型的な考察に終始することは、既出の考察の模倣に終始することであり、それはしばしば、すでに決まっている唯一の「正解」を教室で再確認する作業になる恐れがある。

しかし、実際に平和を守ろうとするのであれば、正解となる選択や行動は一つには定まらないし、定型的な解決策もない。

それゆえ、平和を守るためには、生活の様々な場面で、あるいはもっと重大な局面で、その場に臨んだ当事者は、定型によらず、よりよい選択をしなくてはならない。

正解が一つに定まらないなかでどのような選択がよりよい選択であったかは、あとになってみないと分からない。しかし、そのときその場所でのよりよい選択とは、ひとまず、多くの当事者たちが納得をする選択であろう。

多くの当事者たちに納得がいく選択とは、誰かに一方的に決められた選択ではなく、当事者たちがその選択に関与した選択である。そのような選択をするためには、その場に臨んだ当事者たちの対話が必

要であろう。

対話とは、主体と主体とが言語を媒介として互いの異質性を捉え、相互に作用しながら新たな知を創出する試みである¹⁾。これは成人にとっても難しい。中学生ならなおさらではないだろうか。したがって中学生の対話を促進するには様々な工夫が必要であろう。

そこで立命館守山中学キャリア・研究部では、各学年に学習者の対話を促す学習活動を提案し、各学年の平和学習等を支援しようとしている。本稿ではその取り組みを提示する。

2. 教室での対話を捉える枠組み

マーサー (Neil Mercer) (2008) は教室での対話を捉える枠組みとして「論争的会話」「累積的会話」「探究的会話」の3つを挙げた。山本隆春 (2014) はその三つを以下のように紹介した。

1 論争的会話 (Disputational talk)

意見の食い違いや個人的な意思決定が幅をきかせ、話し合ったことを蓄えたり、意見に対する建設的な批評を提供しようとししないもの。

2 累積的会話 (Cumulative talk)

他の人たちが言ったことに対して否定せず肯定的にものを言うもの。「共通の知識」を蓄えていくために用いられるトーク。

3 探究的会話 (Exploratory talk)

話し合いの参加者たちがそれぞれに、他の人のアイデアに対して、批判しながら建設的に取り組むトーク。(p.9)

授業で学習者に対話をさせようと試みたとき、学習者それぞれが自分の意見を別個に述べる、意見の発表会のような状態になることがある。これは論争的な会話と位置づけることができそうである。意見を述べる学習者は他の学習者の意見に影響を受けず、新たな知を創出する試みはないので、この論争的な会話はあまり生産的とはいえない。

このような状態とは違い、学習者が他の学習者の意見を踏まえ、補足をすることもある。「〇〇さんの意見に付けくわえて…」などという場合である。

これは累積的な会話と位置づけることができそうである。この会話では相互の意見を積み重ねてその意見をより充実させる試みがあるため、論争的な対話よりも生産的で発展的といえそうである。しかしこのような会話では、学習者相互の異質性は捉えられていない。

一方、学習者相互が互いの意見に異議を唱え、互いの異質性が捉えられながら、議論のなかで互いの考察が促進され、新たな知が創出されようとするところもある。これは探究的な対話と位置づけることができそうである。学習者がすでに持っていた意見を積み重ねていく累積的な会話と異なり、この対話は対話の前には存在していなかった知を創出しようとする試みであり、3つのなかでは最も生産的で発展的といえそうである。

この3つの枠組みで教室での対話を捉え、なかでも探究的な会話（本稿では「探究的な対話」）を最も発展的で生産的とする研究もすでに多く、本稿も、対話の生産性・発展性を捉える枠組みとしてこれを活用する。

では、教室での対話をより探究的なものにするには、どのような工夫が出来るだろうか。

3. 謎解きクエスト

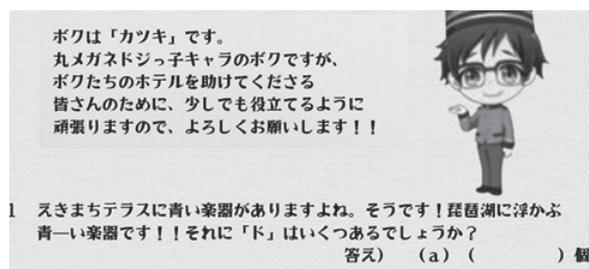
探究的な対話は、学齢が上がれば出来るようになるというわけではない。間瀬・守田（2014）によれば、むしろ小学生高学年以後、学習者は人間関係を気にして累積的な会話を選択することが多くなる。本校では特に、中学入学直後の学習者にその傾向があると思われる。

本校に入学する様々な地域から集まった学習者は、いずれも受験を勝ち抜いたものたちであり、学力に対するプライドが高く、互いを牽制する部分もある。この状態で何かをテーマに探究的な対話を求めても、自説を譲らない論争的な会話か、過度に気を遣い合う累積的な会話になりやすい。

それを防ぎ学習者の探究的な対話を促進するために、キャリア・研究部では中学第1学年の宿泊研修で「謎解きクエスト」と呼ぶ、地域周遊型の謎解きゲームを実施することを提案した。

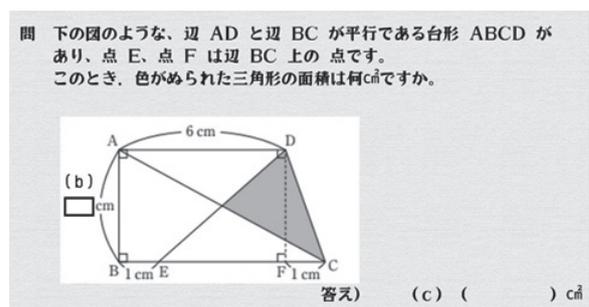
宿泊研修の行き先は滋賀県長浜市である。その研修の2日目、長浜市の黒壁スクエアという観光地でこの「謎解きクエスト」を実施した（2022年度・2023年度）。「謎解きクエスト」は毎年、キャリア・研究部と当該の学年が協力して作成した。

この「謎解きクエスト」は黒壁スクエア内の様々なオブジェをヒントに謎を解くゲームである。学習者はグループごとに指導者作成の冊子を持ち、町を歩きながらそのヒントを探す。



【写真1 謎解きクエスト問題例①】

上の写真1は問題の一例である。「えきまちテラス」にある「青い楽器」とはピアノのことである。学習者たちは協力してまずはそのピアノを見つけ、「ド」の数を数えないと先に進めない。このように、この「謎解きクエスト」は学習者が実際にその場所に行かないと解けないしくみである。



【写真2 謎解きクエスト問題例②】

「謎解きクエスト」では上の写真2のような問題も出題した。(b)に入る数字は4である。これは立命館守山中学の入試問題であり、入試を勝ち抜いたばかりの学習者グループでこのような問題を解こうとすると、会話は論争的あるいは累積的なものになりやすい。しかしこの「謎解きクエスト」では学習者は探究的な対話を選択することが多かった。

それはこの「謎解きクエスト」がクラス対抗で

ゴール時間の早さ等を競うゲームであるからかもしれない。

ゲームの考え方やデザイン・メカニクスなどの要素を、ゲーム以外の社会的な活動（本稿の場合は教育）やサービスに利用することをゲーミフィケーションと呼ぶ²⁾。このゲーミフィケーションは藤川（2016）によれば「人が強く関与したくなったり、失敗を恐れずに実験的な試みが促されたりして、結果的にビジネス等に良好な結果が表れやすくなる」（p.144）。

「謎解きクエスト」もこのゲーミフィケーションである。学習者たちはクラスの勝利を目指して、このゲームに参加し、失敗を恐れずに議論をし、この「謎解きクエスト」に取り組んだ。

キャリア・研究部と当該の学年は、入学当初のこの取り組みで、学習者相互が探究的な対話をするための資質を育てようとした。

4. 大阪関西・万博への関与

立命館守山中学で取り組んでいるこの「謎解きクエスト」が大阪関西・万博シグネチャーパビリオン、クラゲ館の中島さち子プロデューサーの知るところとなり、万博でこの「謎解きクエスト」を実施してはどうかとお誘い頂いた。2025年度には現在の中学2年生が万博にキャストとして参加し、「謎解きクエスト」を作成し、来場者にそのゲームに参加して頂けるように準備を進めている。これまでの準備は以下の通りである。

- ・ 2024年3月 中学第2学年教員団が作成した「謎解きクエスト」を学習者が校内で体験。
- ・ 2024年4月 中学第2学年学習者全員が立命館大学大阪いばらきキャンパスを舞台として「謎解きクエスト」を作成。学習者相互でその「謎解きクエスト」を解き合うとともに、中島さち子氏が現地でこの「謎解きクエスト」を体験。
- ・ 2024年7月 中学第2学年学習者有志が小学4・5年対象、立命館守山中学サマースクールで「謎解きクエスト」を作成。実施。
- ・ 2024年9月 中学第2学年学習者全員が文

化祭で立命館守山中学を舞台として「謎解きクエスト」を作成。来場者をゲストとして「謎解きクエスト」を実施。

5. グローバルシュミレーションゲーム

上3・4はいずれも、探究的な対話をするための資質を育てる試みであり、直接的に平和学習をするものではない。

これらの資質を活用して実施するのが、直接的な平和学習である、中学第3学年におけるグローバルシュミレーションゲームである。詳細は本紀要の立命館守山中学校16期生担当教員一同による「立命館守山中学校2年生平和学習1年間の歩み」に譲るが、この取り組みは学習者がクラス単位で一つの国の施政者を担当し、他国との利害を調整しながら国を発展させるゲーミフィケーションである。

このゲーミフィケーションでは、学習者は「A or B」の形式で政策の選択肢を提示される。Aを選ぶか、Bを選ぶか。学習者たちはその状況の当事者としてクラス全体で議論をし、政策を選択する。探究的な対話でなるべく多くの学習者が納得出来る選択をする。

学習者の選択により、その国が進むシナリオは変化する。誤った選択をすれば、ときに他国との紛争や戦争になる。その場合は、クラスの学習者全員で課題等に取り組み、紛争・戦争前の状態からもう一度選択をし直すことになる。

このグローバルシュミレーションゲームは2024年度は校内で実施したが、学年によっては校外で実施し、ときには琵琶湖汽船ミシガンに乗り込んで、船上での外交ゲームを模したクラス間での話し合いなどをしたこともあった。

6. おわりに

以上のように、立命館守山中学キャリア・研究部では主にゲーミフィケーションの教育活動を提案することにより、各学年の平和学習等を支援しようとしている。

今後の課題としては、学年によりこれらの教育活動を採用してもらえる場合ともらえない場合がある

ことである。

キャリア・研究部が提案する教育活動は探究的な対話出来る資質を育てようとするものであり、学校教育の各場面での活用が期待される。したがって、その教育活動は各学年における採用が待たれる。

キャリア・研究部とともに教育活動を創造する楽しさ・利点を各学年にご理解いただけるよう、各所に協力を得ながら努めていきたい。

犬飼龍馬

(立命館守山中学校高等学校キャリア・研究部)

【注】：「IV. 各学年の平和学習等を支援するキャリア・研究部の取り組み」関連分

- 1) 本稿では伊藤 (1995), 植西 (2015), 間瀬・守田 (2014), 山元悦子 (1996), などを参考にした。
- 2) 井上 (2012) より。

【文献】：「IV. 各学年の平和学習等を支援するキャリア・研究部の取り組み」関連分

- 伊藤守 (1995) 「現代におけるコミュニケーション論の試み」, 伊藤守・小林直毅 (著) 『情報社会とコミュニケーション』, 福村出版, pp.42-71.
- 井上明人 (2012) 『ゲーミフィケーション——〈ゲーム〉がビジネスを変える』, NHK 出版.
- 植西浩一 (2015) 『聴くことの学習指導論』 漢水社
- 藤川大祐 (2016) 「ゲーミフィケーションを活用した「学びこむ」授業の開発」, 『千葉大学教育学部研究紀要』 64 巻, p.144.
- 間瀬茂夫・守田庸一 (2014) 「第 I 章 児童生徒の言語コミュニケーション能力の実態」, 位藤紀美子 (監修) 『言語コミュニケーション能力を育てる——発達調査をふまえた国語教育実践の開発——』, 世界思想社, p.5.
- 山元悦子 (1996) 「対話能力の発達に関する研究—対話展開能力を中心に—」, 『国語科教育』 43 巻, p39. https://doi.org/10.20555/kokugoka.43.0_39
- 山元隆春 (2014) 「1 研究仮説」, 位藤紀美子 (監修) 『言語コミュニケーション能力を育てる——発達調査をふまえた国語教育実践の開発—— (p.9)』, 世界思想社.

V. まとめ

以上のように、本校では開校以来多種多様な平和教育を実践していることが分かる。また、冒頭に記した前回の実践報告集『立命館守山中・高の10年間の平和教育の到達点と今後の課題』（『立命館平和研究』第18号）において、今後の本校の課題とし

て「学年・教科のそれぞれの枠を統括する部署」「系統的に統括する分掌の必要性」を挙げたが、その到達点としてのキャリア・研究部の取り組みを通じ、今まで以上に対話をもととした探究的な学びを重視し、創造力とイノベーション・批判的思考力・問題解決能力などを育成する「包括的平和教育」を広い視点で実践できている点も本校の平和教育の特徴と言えるのではないか。今後は国際平和ミュージアムとより緊密な連携をもとに、平和ミュージアムでの附属校平和教育実践展示や様々な外部への発信の機会を通じて、より本校の平和教育を深めていくことが大事なのではないだろうか、と考える。

角原 真

(立命館守山中学校高等学校 国際平和ミュージアム委員)

