

## 全地球 VR 教材を活用した戦争の加害と被害を学ぶ平和教育の実践

### Practice of Peace Education to Learn the War from the Perspective of Both Offenders and Victims using VR Learning Materials

瀬戸崎 典夫<sup>\*1</sup>, 片山 桂維<sup>\*2</sup>

Norio SETOZAKI<sup>\*1</sup>, Kei KATAYAMA<sup>\*2</sup>

<sup>\*1</sup>長崎大学教育学部

<sup>\*1</sup>Faculty of Education, Nagasaki University

<sup>\*2</sup>長崎大学大学院教育学研究科

<sup>\*2</sup>Graduate School of Education, Nagasaki University

Email: setozaki@nagasaki-u.ac.jp

**あらまし**：全地球カメラやタブレット端末の普及により，VR 環境の提示が比較的容易となった．また，平和教育における日本の加害と被害の両面からの学びは，次世代の平和教育として重要な観点とも言える．そこで，本研究では，全地球 VR 教材を活用し，戦争の加害と被害について学ぶ平和教育を実践した．その結果，児童らは原爆投下に対して複数視点から考察することができた．また，児童らの原爆投下に対する考えを揺さぶることができ，多角的・多面的な思考を促し得ることが示唆された．

**キーワード**：バーチャルリアリティ，平和教育，授業実践，批判的思考

#### 1. はじめに

戦後 70 以上が経過し，被爆者の高齢化にもなった被爆体験証言者の減少が課題となっている．そこで，証言者の減少による直接体験継承の難しさから，戦争の実相に迫る学び方を変える必要がある<sup>(1)</sup>．また，原爆による惨劇を後世に伝えていくためにも，若い世代の関心を高めるべく次世代のための平和教育のあり方について検討することは意義があろう．

一方，戦争における被害面の教育だけではなく，加害面の教育の必要性について述べられており<sup>(2)</sup>，日本の原爆認識が被害者としての認識に留まっていることが報告された<sup>(3)</sup>．さらに，自国の加害と被害を重ね合わせ，平和について考え続ける必要性が述べられており<sup>(4)</sup>，加害と被害の両面からの学びは，次世代の平和教育として重要な観点とも言える．

近年，平和教育に利用し得る新たなコンテンツが増加しつつある．例えば，長崎の原爆投下を題材とした全地球パノラマ VR 教材が開発され，学習者の興味や関心を高めることが示された<sup>(5)</sup>．また，真珠湾攻撃を題材とした全地球 VR 教材も開発されており，加害と被害の両面から学ぶことが可能である<sup>(6)</sup>．

そこで，本研究は長崎の原爆投下と真珠湾攻撃を題材とした全地球 VR 教材を活用し，戦争の加害と被害について学ぶ平和教育を実践した．

#### 2. 全地球 VR 教材を活用した平和教育の実践

本研究では，鹿児島県枕崎市の小学 4 年生 26 名を対象に，全地球 VR 教材を用いた平和教育を実践した．授業実践の様子を図 1 に示す．

まず，児童らは全地球 VR 教材を各 10 分程度使用し，真珠湾攻撃と原爆被害について学んだ．次に，原爆が投下された当時の「長崎市民（2 班：計 10 名）」、「枕崎市民（2 班：計 8 名）」、「ホノルル市民（2 班：

計 8 名）」の立場に分かれて議論した．なお，児童らは「原子爆弾が長崎に落とされたことをどう思いますか．」の発問に対して，班のメンバーでそれぞれの立場から「許せない」、「仕方がなかった」、「わからない」の観点で議論した．その後，発問に対する班の意見をまとめ，学級全体で共有した．

さらに，各班からの意見が共有された後に，原爆投下に対して「許せない」、「仕方がなかった」、「わからない」から自分自身の考えを選択させ，理由とともにワークシートに記入させた．最後に，同様の発問に対する自分自身の考えを学級全体で共有し，それぞれの考えについて議論した．



図 1 授業実践の様子

#### 3. 評価方法

授業に参加した児童らを対象に，主観評価によるアンケート調査を実施した．児童らは，7 項目の質問に対して，「とてもそう思う」、「ややそう思う」、「あまりそう思わない」、「まったくそう思わない」の 4 件法により回答した．また，肯定回答（とてもそう思う，ややそう思う）と否定回答（あまりそう思わない，まったくそう思わない）の数をそれぞれ算出し，直接確率計算（両側検定）を行った．

また，児童らは授業中に記入したワークシートと同様のワークシートを授業前（実践前日）と授業後（実践 3 日後）に，それぞれ記入した．なお，ワー

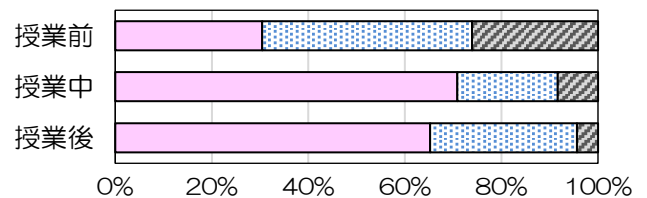
表1 主観評価によるアンケート調査の結果

質問項目	肯定回答(名)		否定回答(名)		直接確率計算 (両側検定)
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わない	まったく そう思わない	
授業に積極的に参加することができた	16	9	0	0	**
授業の内容は難しかった	2	14	5	4	n.s.
アプリを使って原爆投下について学べた	16	8	1	0	**
アプリを使って真珠湾攻撃について学べた	6	15	4	0	**
長崎市の視点から原爆投下を考えられた	11	11	2	1	**
枕崎市の視点から原爆投下を考えられた	8	12	5	0	**
アメリカの視点から原爆投下を考えられた	10	11	4	0	**

\*\* :  $p < 0.01$

クシートには「原子爆弾が長崎に落とされたことをどう思いますか。」に対して、「許せない」、「仕方がなかった」、「わからない」から選択し、選択した理由を記入させた。次に、児童らが選択した理由について、「多面的・多角的な視点」と「一面的な視点」、「その他」の3つに分類した。

□多面的・多角的な視点 □一面的な視点 ■その他



#### 4. 結果・考察

##### 4.1 主観評価によるアンケート調査の結果

表1に主観評価の結果を示す。結果から、6割以上の児童らが本実践の授業内容を難しかったと感じたにも関わらず、すべての児童が授業に積極的に参加できたと回答した。授業では、疑問に思ったことを教師に質問する様子や、議論の際にも全天球VR教材から知識を獲得しようとする様子が観察され、4年生の児童らにとっては難しいテーマであったにも関わらず主体的に学ぶ様子を見とることができた。

また、原爆投下および真珠湾攻撃において、「アプリを使って学べた」の質問項目に対して肯定的に回答した児童が有意に多かった。したがって、短い利用時間ではあったが、本教材は戦争の加害と被害を学ぶ教材として有用であったことが示された。

さらに、3つの各視点で「原爆投下を考えられた」と回答した児童が有意に多かった。したがって、本実践によって原爆投下というひとつの事象に対して、児童らは複数視点から考察することができた。

##### 4.2 ワークシートにおける回答理由の変移

図2に「原子爆弾が長崎に落とされたことをどう思いますか。」について回答した理由を分類した結果を示す。なお、1視点からの記述を一面的な視点からの回答とし、2つ以上の視点からの記述を多面的・多角的な視点からの回答とした。その結果、一面的な視点が減少し、多面的・多角的な視点が増加した。また、8割以上の児童は、発問に対して授業前から授業中の回答が変容した。したがって、本研究のような授業を実践することで、児童らの原爆投下に対する考えを揺さぶることができ、多角的・多面的な思考を促し得ることが示唆された。

#### 5. まとめ

本研究では、全天球VR教材を活用し、戦争の加害と被害について学ぶ平和教育を実践した。その結果、児童らは原爆投下に対して複数視点から考察することができた。また、児童らの原爆投下に対する考えを揺さぶることができ、多角的・多面的な思考を促し得ることが示唆された。今後の課題は、多面的・多角的な思考を促す手立てについて検討し、批判的思考力向上についての知見を得ることである。

##### 参考文献

- (1) 藤田康郎: “小学校の授業 総合学習 沖縄を学ぶことで子どもたちがつかんだこと: 和光小学校の平和教育の到達点と課題”, 歴史地理教育, 第 823 巻, pp.42-47 (2014)
- (2) 安達喜彦, 福田弘, 対馬達雄, 伊々崎曉生, 高嶋伸欣: “戦後 50 年と平和教育-加害責任の教育をどう考えるか-”, 教育学研究, 第 63 巻, 第 1 号, pp.43-48 (1996)
- (3) 手塚千鶴子: “日米の原爆認識—「沈黙」の視点からの考察—”, 異文化コミュニケーション研究, 第 14 巻, pp.79-97 (2002)
- (4) 伊藤剛: “なぜ戦争は伝わりやすく平和は伝わりにくいのか ピース・コミュニケーションという試み”, 光文社新書, 東京 (2015)
- (5) 瀬戸崎典夫, 佐藤和紀: “平和教育実践における全天球パノラマ VR 教材の効果的な活用に関する検討”, 教育メディア研究, 第 23 巻, 第 2 号, pp. 15-24 (2017)
- (6) N. Setozaki, S. Matsushita, T. Nagahama: “Development of Spherical Panorama VR Learning Materials about the Pearl Harbor Attack”, *International Conference for Media in Education* (2017)