

著者情報

・ Jeremy D. Stoddard (The College of William & Mary)

ウィリアム&メリー大学 教育学部教授

専門分野

社会科教育, 歴史教育, 歴史に関するメディア (映画など)



著書情報

・ Alan S. Marcus, Jeremy D. Stoddard, Walter W. Woodward (2017) *Teaching History with Museums Strategies for K-12 Social Studies, 2nd Edition*, Routledge

・ Jeremy Stoddard, Alan S. Marcus, David Hicks (2017) *Teaching Difficult History through Film*, Routledge

本章の概要

この章では、学校での伝統的な歴史の授業の外で行われる、公式および非公式の歴史教育、遺産等を用いた歴史教育に関する研究をレビューを行う。第一に、歴史的遺産、博物館、記念碑がどのように社会での教育の一形態として機能しているか、第二に歴史教育と組織教育者への影響についての研究を紹介し、次に教師や博物館の学芸員の育成や技能、博物館での生徒の学習の研究など、博物館や歴史的遺産での教育と学習に関する研究を紹介する。最後に、メディアによる媒介の役割、特に新しいデジタルメディア(例えば VR)を通じた、訪問者の施設等へのエンゲージメントに与える影響について、新たな研究を紹介する。

議題

日本の学校教育、歴史教育に博物館・史跡等での学習をどこまで取り込みうるのか？また、その際の限界は何か？

基本的な定義 (pp.631～633)

本章では、「博物館と歴史的遺跡 (Museum and Historic Site)」、「歴史 (History)」、「遺跡 (Heritage)」、「インフォーマルラーニング (Informal Learning)」について以下のように定義している。

・「博物館と歴史的遺跡 (Museum and Historic Site)」

非公式な歴史教育が行われる場所、例えば博物館、記念館、戦場、保存された家屋、生活史に関する建築物、公文書館、歴史協会が含まれる。

・「歴史 (History)」

歴史とは過去の「残渣」(歴史的な証拠など)から構築された物語や表現形式である。また、構築される歴史は、史料に基づいていても特定の見方や価値観が反映される。よって様々な角度から挑戦をうけ、流動的になる。歴史学者の研究成果だけでなく、学問的研究の外側でも歴史に関する研究はなされてお

り、しばしばパブリックヒストリー (Public History) と呼ばれる。パブリックヒストリーには、博物館の学芸員、文書館や図書館、歴史学会、メディアなどで語られる歴史が含まれ、現代社会、大衆のニーズに合うように、歴史的研究を行われたり、翻訳されたりしている。また、パブリックヒストリーを発信する博物館や歴史的遺跡は、エリートの語り、国家の語りを強調することで、一部の人間を疎外してきたことに留意する必要がある。

・「遺跡 (Heritage)」

遺産とは、意味づけにおいて特定の価値観や文化的アイデンティティを強調する文化的プロセスや特定の歴史的物語を発信することであり、特に、これらの価値観やアイデンティティを、意味づけを通じて遺産群内の他の人々に伝える行為のこと。政治的な目的のために、過去のある側面を現在の特定のグループに結びつけることを意図している。

・インフォーマル・ラーニング (Informal Learning)

ここでの主な焦点は、これらの場所における歴史教育の領域内の教育的プログラミングに関連する研究にある。映画やビデオゲームを通してのような非公式な歴史学習の他の形式は、このハンドブックの他の章で探究されている。

公共教育 (Public Pedagogy) としての博物館や歴史的遺跡 (pp.633~639)

・歴史的建造物や遺跡に設置される標識がもつ教育的な効果

史跡や歴史的な標識 (Historical markers) を用いて歴史的な語りを発信することが公的な歴史の語りと交流する人々に情報を提供するという公共教育のような力を持っていることを強調している。歴史の語りは、限定的で支配的な文化的視点からの物語 (Story) と場所の重要性を提供する。(Lindauer, 2014) 教師と生徒が、この歴史がどのように表現され、使われているか、意図された効果は何か、意図された対象者は誰か、そしておそらくもっと重要なことに、何が欠けているのかについての歴史意識を発展させることに取り組む必要性を強調している。(Seixas&Clark, 2004 年)

・博物館や史跡の展示物や教育プログラムが訪問者の歴史意識に与える影響

博物館…展示物は過去を学ぶ上で「信頼できる情報源」であり、重要な場所であるという認識
ノンフィクションの歴史作家や大学の歴史学の講義よりも信頼できる
自身の経験や家族の歴史と関連しうるため重要 (オーストラリア)
アメリカ、カナダ、オーストラリアでの訪問者や学生を対象にした質的調査

・博物館での観覧や学習、教育に対する異なるアプローチの必要性、博物館の教育効果

学芸員には博物館の展示物に関する知識だけでなく、博物館の教育プログラムの設計に関する知識、学習者の学びに関する知識、学芸員の専門性を育成する責任が重要になると指摘
学芸員や博物館という場に教育学的基礎の必要性 Castle (2006)

・博物館の代表性や博物館と来訪者間の権力関係、博物館の教育的態度に関する分析

・博物館の展示、空間にどのような意図性があるのかという点を分析

博物館の展示は国家のナラティブを発信する目的で設計 例:国立アメリカ歴史博物館 Trofanenko (2010)

映画分析の手法や民族的な特徴がどのように主題化されているのかという観点からの批判的分析「博物館が観光の目的地となるために、遺産、文化等をパッケージ化」(Ellsworth, 2005)

⇒教育学の知見を博物館での学びに活用、歴史教育と博物館の連携の枠組みの必要性
「教育学の枠組みが博物館、公共の場での学びに必要」Simon (2011)
「訪問者と博物館の学芸員との間のコミュニケーションの断絶」Falk and Dierking's (2000)
「歴史教育と博物館が連携して実践を行う際の枠組みの提案」Marcus, Stoddard, and Woodward (2017)

歴史認識の理論と博物館での歴史的思考 (pp.639~641)

歴史認識の理論…歴史認識【歴史的な証拠と主体との間の解釈的行為】について、3つの主要なカテゴリで概念化

客観的認識：対象を実際に起こった静的な歴史として見る

主観的認識：対象を多くのものの中の過去の1つの可能な解釈としてみる

批判的認識：解釈的行為は、歴史家の研究に基づいて証拠を評価し、文脈化するための一連の規準によって導かれる

・この3つのカテゴリを用いて、歴史的思考や歴史認識の概念的枠組みを博物館での教師の学びや教育モデルの構築に役立てようとしている。

・歴史学者が博物館や歴史的遺跡において何をどのように見て考察を深めるか研究→博物館や史跡での学びのモデルに応用 Baron (2012)

・博物館における学生・教師の歴史認識を分析

展示や展示物に触れることによって生徒の歴史認識の変化を分析 (ラブラドル・パーク)

教師がワークショップ、自主的なプログラムに比べ、歴史学の研究所で学ぶことで、学問的知識だけでなく史料を分析や処理に関する高い能力を得る Baron (2013)

・教育（教師教育）モデルの開発

博物館と着任前の教師との連携、教員養成プログラムの開発 Sargent - Wood (2012)

…歴史研究のスキル、専門の認識論、研究論、これらを自分の教育に応用する能力を学ぶ

…場所（遺跡、歴史的建築物）を用いた授業開発を目的とした教員養成のプログラム

（例）グランドキャニオンで行方不明になった夫婦、アフリカ系アメリカ人の学校の保存

初任者の教師の公民権運動とフィールドトリップ設計能力に博物館が与える影響

人権の問題に関する展示に対し議論はできたが、博物館へのフィールドトリップのための明確な目標を設定するまでには時間がかかる Gregg and Leinhardt (2002)

⇒博物館ベースの教育学を用いた教師教育研究への注目

⇒困難で論争の的になっている歴史的テーマについて研究している歴史学者に近似させるようとしている歴史教育における軌跡上の点を反映している

⇒どの研究も過去の理解と教育において歴史の認識的性質を考えることを学生に求めている。

学芸員・施設職員と学校—博物館と学校教育の連携 (pp.642～644)

前節にみるような博物館や史跡に対する批判的または歴史学的な関与は、歴史教育、博物館の教育コミュニティの中で重要な目的として認識される…協力のプロセスが必要

- ・博物館の教育者の役割、教師や教育機関とのより大きな協力の必要性

(例) 学校グループと博物館の職員の連携、博物館での効果的なフィールドワークのパッケージやカリキュラム、教材の開発の必要性

教師や学生は博物館で提供される教材や学習機会をほとんど活用できていないという現状 Brugar (2012)
教師の生徒に対する歴史学習の動機づけと博物館や史跡での学習との関係

⇒博物館の内容や期間に加えて、フィールドトリップ活動(訪問前後の活動を含む)を歴史的探究の上に構築された教師のカリキュラム目標と整合させるために、博物館の教育者と教師の間の積極的な協力の必要性を強調

⇒生徒が学校の外(博物館、公共施設など)で学ぶために必要な費用と行政支援を含む、現場ベースの歴史的調査に生徒を関与させる教師の能力に対する障害が存在←標準化、試験の増加、歴史教科の時間数減

⇒以上のような障害を解消する手立ての研究の必要性

博物館での生徒の参加と学習 (pp.644～646)

- ・生徒の博物館での学習への参加

生徒は占領下での若者の生活を説明する証拠を集めるように指示されるが、展示を通り抜け戦争犯罪者の山下奉文の銅像と自撮りしていた(シンガポールの博物館)

…博物館での教育的な営みは生徒の学習させることに失敗

- ・生徒の記憶に何も残らないわけではない

(例) ヘンリーフォード博物館「リンカーンの血椅子」が印象に残る

・博物館は、博物館自体が持つ機能やアイデンティティの問題に対する教育プログラムを明確にする必要がある

博物館がどのような場所なのか、どのような歴史の語りを生成しているかに関する生徒の学習が必要
オランダの白人の中学生とアフリカ系の中学生を対象に、奴隷制度遺産博物館の見学後にインタビュー
生徒のアイデンティティによって博物館の展示をどのように捉えるかが異なる

Savenije, van Boxtel, and Grever (2014a, 2014b)

生徒が博物館の意味や博物館の語りの意味について批判的に考える機会を提供する必要性

⇒ほとんど研究がなされていない分野、実証的な研究が必要

博物館におけるメディア：場所ベースの歴史教育におけるARとVR (pp.646～649)

・インフォーマル教育の分野において最も急速に増加している研究分野の一つは、主にモバイルデバイス、場所ベースおよび博物館学習の使用を通して、拡張現実(AR)および仮想現実(VR)の開発と使用に焦点を当てる。

ARIS (拡張現実とインタラクティブなストーリーテリング) を用いた展示や学習のデザイン

(例) 1950年代, マディソンの地元移民の歴史を題材としたゲーム, 1960年代ベトナム戦争期に起こった出来事(抗議運動や研究所爆破事件)を生徒がジャーナリストの視点から学習する教材開発
GPSの情報と生徒の学習を促す歴史アーカイブの資料を連動
博物館で数百人の生徒が同時に使用できるモバイルアプリの開発, QRコードの利用
iPadで一次史料だけでなく, 歴史的建築物を再現した映像を用いた歴史学習のプログラムの開発

⇒これらの技術は, 生徒の学習への動機づけを高め, 博物館での生徒の学習を促す効果あり
⇒生徒の学びに関する長期的な実証研究の必要性

示唆と今後の展望 (p.650)

・博物館や史跡等への訪問者の積極的な関わりは高度に文脈に依存しており, 大きく異なる。これらの研究の多くは, 一般化可能性に欠けているが, 理論, 分析, 設計の原理を説明することによって, プロジェクトや戦略の側面を他の文脈で再現することができる。

・QRコード, バーチャルリアリティ, および異なる博物館ベースの教育戦略は, 博物館で代替的な物語を提示し, 表現に挑戦するためにどのように使用できるか?これらのメディアは, 伝統的な博物館の物語の権威的な立場を打破し, 新しい博物館学(リンダウアー, 2014)を促進するために, どのように利用することができるか? (新たなメディアの活用・可能性)

・博物館と歴史教育に関する研究で取り扱われていない問題

低所得の学校や学校以外では利用できないようなバックグラウンドを持つ生徒のために, 公平性とアクセスをどのようにして増やすことができるのか。

批判的人種理論や批判的民族アプローチといった批判的な理論フレームワークは, 生徒が何に興味・関心をもつかを特定すること, 博物館で展示物を設計するための対談にどのように役立つか?

学生の歴史認識をどのように深め, 代表性や視点といった重要な課題にどのように取り組んでいくか?

研究の成長に富んだ領域