

映像メディアを援用した「扇の的」の授業提案

～幼児・児童のための古典教育を展望しながら～

古 田 雅 憲・小 野 静 香[†]

Visual Thinking Strategies for KOTEN (Classical Japanese) Education

Masanori Furuta, Shizuka Ono

【はじめに—古典離れをうけて】

古典教育のあれこれを考えようとするとき、まず藤原（2004）は必見のデータである^{*1}。それは、1968年・1981年・1992年・2000年にそれぞれ実施された調査等^{*2}を引用・分析して「高校生の古典離れ」を明快に指摘した。そしてその背景に言及し、近年では特に「言語抵抗が引き起こす学習上の困難」が生徒達の間に著しいとした。なるほど、論者の眼前にいる学生達が「古典嫌い」を公言しながら「文法学習への拒絶」や「語釈・註釈への辟易」を言い募るわけである。学ぶ意欲、生きる力、生涯学習等々の文言に接するようになって久しいが、こと古典教育・古典研究に携わる立場に限っては、多くの方が相応の焦燥を感じておられるに相違あるまい。我々もまたその一人である。

教育課程審議会答申は「古典に関する指導については、我が国の文化と伝統を尊重し、生涯にわたって古典に親しむ態度の育成を重視する」と言ったが、その一文はまさか「お題目」ではあるまい。その実現のために古典教育、特に導入教育にはいろいろの工夫が求められている筈である。そのような工夫の一

[†] 群馬大学教育学部附属小学校講師

つとして「映像メディアの援用」を言うのが小稿の提案であり、実践である。具体的には、パソコン+プロジェクトを使って絵巻等の古典絵画資料を授業に活用し、またプレゼンテーション・ソフト（パワーポイント、以下にPPと言う）を学習支援に用いることを提案・実践する。



周知の通り現行「中学校学習指導要領」は「古典指導のねらい」を示して次の三点を掲げる。

- ①古典を理解する基礎を養うこと
- ②古典に親しむ態度を育てること
- ③我が国の文化や伝統について関心を深めようとする事

これらの目標を達成すべく様々の指導上の工夫が凝らされ、そのなかにはたいていそう効果的な実践も行われている。が、「工夫」の事例として「現代語訳されたものによる授業展開、読書への案内、映像メディア等の活用」と「指導要領解説」に特に取り上げられた割に、「映像メディア」を主たる学習材として活用しようというプログラム（むろんビデオで能や狂言を見せて事足りりとする事例は埒外として）は稀である。国語教育における映像メディアの活用という課題については学会でも取り上げられて久しい。³が、古典教育にそれを用いる意味や方法論は必ずしも広範な理解を得ているとは言い難い状況にあるらしい。我々の実感では、映像メディアの援用を言うとき決まって返ってくるのは、「古典に親しむのか、古文に親しむのか」とか「社会（美術）なのか、国語なのか」という躊躇の声である。そのような声に答えるべく、以下に映像メディアを援用した「平家物語・扇の的」の授業提案を明示したい。



この提案の背景には、今日主流の古典教育を「読む古典教室」と捉えた上で、その一方に「話す・聞く・見る」を主たる学習活動とする古典教育があってよいと感じる問題意識がある。

言うまでもなく日本語による古典は、「読む」ばかりでなく「見る・話す・

聞く」活動によっても継承・創造されてきた。たとえば「絵解き」である。今日になお伝わる「道成寺縁起」の絵解き説法などを思い起こしてよい。それは、卷子ならではの横長大画面を自在に駆使して、安珍・清姫の恋物語と法華経による救済を語ってゆく。むろん詞書を踏まえはするがそれに拘泥しすぎることがない。参詣者を飽きさせることなく今日的な話題や冗句のあれこれも織り交ぜながら、物語は面白可笑しく展開される。それをまのあたりにした参詣者は、笑い転げたり感心したりするうちにいつしか霊場道成寺の縁起に立ち会い、その不思議をスムーズに観想させる仕掛けに酔う。教義の深遠もまた自ずから得心できるのだろう。かつての凡下たち、文字を知らず教養も定まらなかったろう人々もまた、きっと「古典に親しむ」ことができたはずなのである。その「絵解き」のような古典享受の場に想を得た教育プログラムの開発が、今日多くの若者たちの「古典離れ・古典嫌い」を眼前にして特にまた必要なものと思われて仕方ない*40。

【教科書での「平家」の取り扱い】

主要五社の現行教科書に採録されている古典素材を一覧したものが<表一>である。五社すべてが「平家」を第二学年の学習材として採用している。いずれも「竹取」を受けて古典和歌や「ほそ道」へとつながってゆく位置付けである。また、第一学年で「枕」を扱っている東京書籍を除く四社では、「平家」の前後に、「枕」や「徒然」を置いていることもわかる。

<表一> 平成18年度教科書（主要五社）の古典素材

	1 学年	2 学年	3 学年
光 村 図 書	古典と出会う ○音読を楽しもう —いろは歌— ○蓬萊の玉の枝 —竹取物語—	古典に親しむ ○音読を楽しもう—枕草子— ○扇的—平家物語— ○仁和寺にある法師 —徒然草—	古典を楽しむ ○音読を楽しもう —古今和歌集 仮名序 君待と— —万葉・古今・新古今—

	○今に生きる言葉	○漢詩の風景	○夏草 —おくのほそ道— ○学びて時にこれを習ふ —論語—
教育出版	○古典のとびら (川柳・説話・故事成語) ○物語の味わい (竹取物語)	○言葉を受け継ぐ (平家物語／論語) ○随筆の味わい (枕草子・徒然草)	○言葉を読み継ぐ (おくのほそ道) ○詩歌の味わい (万葉・古今・新古今／漢詩)
東京書籍	古典に親しもう ○竹取物語 ○枕草子 ○矛盾	古典を楽しもう ○徒然草 ○平家物語 那須与一 ○論語	古典を味わおう ○万葉・古今・新古今 ○おくのほそ道 ○漢詩二編
学校図書	時を越えて ○言葉の向こうに ○姫の物語？翁の物語？ —竹取物語（古文）— ○故事成語（漢文） ○＜深める・広げる＞ とられた心に突き 立つ矢 一字拾遺 物語（古文）—	時の中で ○言葉の力 ○源平争乱の歴史語り —平家物語（古文）— ○論語（漢文） ○＜深める・広げる＞ 人の世と人の心のスケッチ —徒然草（古文）—	今に向かって ○言葉との出会い ○歌の源流へ —万葉集・古今和歌集・ 新古今和歌集（古文）— ○漢詩（漢文） ○言葉が見た風景 —おくのほそ道（古文）— ○＜深める・広げる＞ 発見する言葉—枕草子 （古文）—
三省堂	○わたしたちと古典 (古文) ○矛盾（漢文）	○平家物語（古文） ○漢詩の世界（漢文） ○枕草子（古文） ○徒然草（古文）	○和歌の世界（古文） ○おくのほそ道（古文）

また表二は五社の「平家」章段を一覧したものである。五社すべてで「祇園精舎」が採録され、その他に「扇的（那須与一）」と「敦盛」が取られている。

※光村，東書 →「祇園精舎」＋「扇的（那須与一）」

※教出 →「祇園精舎」＋「扇的」＋「敦盛の最期」

※学図，三省堂→「祇園精舎」＋「敦盛の最期」

<表二> 「平家物語」の学習内容等

	内 容	出 典	そ の 他
光村図書	○「祇園精舎」 ○「扇的」	○『日本古典文学大系32・33』→原文の部分 ○『日本古典文庫13』（中山義秀訳）→訳文の部分	原文・全訳・注あり ・「源平合戦図屏風」 ・源氏と平家の戦いについての地図 ・平家琵琶・武具と馬具の写真
教育出版	○「祇園精舎」 ○「扇的」(抄) ○「敦盛の最期」(抄)	○『新編日本古典文学全集 45・46 平家物語①～②』	原文・全訳・注あり ・「平家物語」(写本) ・「祇園精舎」(『玄奘三蔵絵巻』) ・平家琵琶の写真 ・「一の谷の合戦」(屏風絵 敦盛と直実)
東京書籍	○「那須与一」 ○「祇園精舎」	○『新編日本古典文学全集』	原文・全訳・注あり ・「平家物語絵巻」 ・義経軍の進路地図 ・琵琶法師の挿絵 ・平家琵琶の写真
学校図書	(「源平争乱の語り」という説明文) ○「祇園精舎」 ○「敦盛の最期」	○『日本古典文学全集第30巻「平家物語2」』	原文・部分訳・注あり ・「平家物語図屏風」(一の谷の合戦図) ・「平家物語絵巻」(建礼門院の出家)
三省堂	○「祇園精舎」 ○「敦盛の最期」	○編集委員会の書きおろし(原文は『新編日本古典文学全集45・46 平家物語1・2』)	原文・全訳・注あり ・「宇治川・一の谷合戦図屏風」(江戸時代作品) ・源平合戦地図 ・武具と馬具の挿絵 ・「七十一番職人歌合」(江戸時代作品)

いずれも本格的な古典教育に進むための「橋渡し」的な学習材として適切である。特に「扇的」は口語的で文脈のねじれもなく、古典の初心者にも読みやす

い。語句や文法的なことがらについても比較的易しく、読解も容易である。また、オノマトペを多用し、七五調のリズムを刻むその文章は音読して小気味よい。

これら本文の特長と併せて、特に絵画資料が採録されている点に注目しておきたい。見開き2ページを使って「源平合戦図屏風」を採録する光村だけでなく、五社すべてが本文に合わせた「屏風絵」や「絵巻」を掲げているのである。「指導要領解説」は「親しみやすい古典に触れさせる」工夫の一として「映像メディア等の活用」と言うが、教科書にその用意は整っているわけである。指導者サイドから言うならば、これらの教科書「平家」に拠りながら「見て楽しみ、読んで親しむ古典学習」のありようを模索することもできるだろう。また学習者サイドからするならば、詞書と絵とを交互に眺めたり読んだりする活動を通じて⁵⁵、「(声に出して)読む学習」と同等以上の豊かな古典体験が可能になるだろう。

【注目すべき先行実践と映像メディアを用いる意義】

古典に対する学習者の興味・関心・意欲を高め、それに親しむ態度の育成に重点を置いた実践研究・報告の類は必ずしも多くない。そのなかで、伊藤(1983)、関野(1991)、鎌田(1998)⁵⁶は特に効果的と思われる実践である。紙幅の都合で詳細に触れることはできないが、三氏の実践に共通するのは、原文の音読・朗読を大切にしている点である。古文を声に出して読む楽しさを学習活動の中心に据えることが、現行「指導要領」の趣旨によく沿うものであることは言うまでもあるまい⁵⁷。この点、大村(1983)の「朗読一点張り」が思い出されたりもするが、やはり「平家」を素材とする学習活動の一は、本文を声に出して読むことであり、そのような活動を通じて学習者自らが古典の楽しみを発見することであろう。古典指導の眼目の一が、そういう学習活動の支援であると考えることに異論はあるまい。我々は小稿において「映像メディアの援用」を言うが、音読・朗読の重要性を否定するものではない。後に詳述する「学習指導案」や「授業記録」に明らかなように、小稿に示した授業実践は「声に出して読む」活動を高く評価した上で積極的に取り入れる。

ただし、その支援方法は「声に出す」という文言から漠然と想像されるところとは少し異なっているかもしれない。小稿では「映像メディアの援用」という都合、音読の支援にも PP を活用して以下のような便宜を図った。

- PP を用いてスクリーンに本文を映し出すことで、全員が顔を上げて音読に取り組むことができるよう配慮した。結果として声がよく出るようになり、教室全体に響き満ちるのを実感できるようになった。
- スクリーンに映し出される一つ一つの文字について拡大したり、ルビを振ることで読みやすくなるよう配慮した。また学習活動の展開に応じては、文字色を変えながら読むスピードを調整したり、ルビや本文の言葉（部分あるいは一文）を消したりして音読の「ゲーム感」を演出した。学習者の取り組みが意欲的になるような配慮の一環である。
- スクリーンに絵画資料を映し出し、音読と描かれた場面とがうまく連動するように組み合わせを工夫した。学習者の取り組みの便宜を図る配慮の一環である。

重要なポイントは、映像と音声の適切な組み合わせである。映像メディアを活用して学習者の物語理解のスキーマを活性化しつつ、そこに音読・朗読を組み合わせることで身体的・体験的な物語理解を構築しようとする。ここが我々の提案と実践の眼目である。いわば「見る・話す・聞く」活動と「読む」活動とを統合的に活性化することこそ、我々が重視する導入的な古典教育のありようである。



この点、先にも取り上げた関野（1991）は特に注目すべき報告である。氏の実践が群読に紙芝居を「組み合わせ」たものだからである。

およそ古典入門期の学習者にとって、古文で綴られた物語世界を自分の心に上手に映し出すことは容易なことではない。関野（1991）はそこに「紙芝居」という映像的な要素を学習活動として持ち込むことで、学習者一人ひとりが心的スクリーンに物語世界のイメージを浮かび上がらせることを可能にする。一般的に映像というものは入門期の学習者にとってはイメージ形成の手がかり・参考資料となりうるのであって、それは学習者の創造力・想像力を育てるうえ

で効果的である。

古文に接して抱いた自分のイメージを話したり、同様に紡がれたクラスメートのイメージを聞いたりしながら、グループ毎に協力して紙芝居の絵を描くことで、学習者それぞれのイメージが深まり広がっていくだろう。また、他の学習者グループが作った紙芝居の発表を見たり聞いたりしながら、自分たちとは違うイメージを感じ取ることもできよう。そこから各自の読みが再び深まり広がりもしよう。そのようなイメージや読解の深まりや広がりが、音読・朗読を通じた読みの向上に深く関わることは当然である。このように、絵と言葉が互いに生かし合うことで、学習者はもっと古典に親しみを感じたり、古典に対する理解を深めたりすることが可能になると言えよう。



また我々の実践では、授業後、学習者にリフレクションシートを記入してもらった。その結果は後に詳しく示すが、それによると映像メディアは、学習者の興味・関心・意欲を高めるのに適した学習材・学習支援であることが知られた。

我々の授業実践は、映像メディアとしてコンピューター（PP）とプロジェクターおよび大型スクリーンを機材として用いた。当然のことながら、始業にあたってまず教室の電気を落として薄暗くする必要がある。リフレクションによると、学習者はいつもと違う、映画館のような教室の雰囲気に「どんな授業が始まるのかな」というドキドキ感を抱いたことがうかがわれた。彼らの気持ちの昂りを感じつつ、大型スクリーンに「平家物語絵巻」を映し出す。豪華な料紙、丁寧な作り方、鮮やかな色あいなど、贅を凝らして作り上げられた「絵巻」の美しさは見る者すべてを魅了する。その魅力を損なわず、かつ学習者の興味・関心を高めるため、PPのプレゼン機能を縦横に駆使し、絵巻にアニメーションを付けたり絵巻の一部分を拡大したりして観察させてゆくのである。むろん指導者が必要なコメントや発問を学習支援として適宜挟み込んでいった。そのような活動のなかで学習者が「平家物語・扇的」の世界にどんどん引き込まれていったことが知られた。

むろんPPの運用には「見せ方の工夫」が必須であることも分かった。まず

はクラス全員が見えるよう配慮すること。指導者が絵巻のどの部分を指して説明しているのかわからない、スクリーンの文章が見にくい、という状況では学習者の意欲的な学習は期待できない。この解決策としては、絵巻の一部分を切り取って拡大して見せたり、スクリーンに文章を映す時はなるべく大きめのフォントにしたりするなどの工夫が必要である。

次にまた学習者が飽きないように配慮すること。薄暗い教室で絵巻をそのまま見せて説明するという単調な作業の繰り返しでは、いくら美しい「平家物語絵巻」ではあっても彼らを退屈させてしまう。その対策としては、場面の状況に合わせて的確なアニメーションを付けて絵を動かしたり、理解の補助となるような矢印や略図を作成して示すなどの工夫も必要である。配慮のない見せ方に終始しては、学習者の興味・関心を高めるどころではない。

また PP を用いるうえで「教室の電気を落として薄暗くすること」は必須である。ただし「薄暗い」空間は授業を進める上での困難も多い。たとえば、スクリーンで映像を展開している間は、指導者は黒板を使った説明ができないし、学習者もノートやプリントにメモを取ることができない。つまり「本時」または「全時」での時間配分を十分に計画した授業構想が必要となる。

【「扇の的」の授業提案】

映像メディアを援用した「扇の的」の授業提案を以下に示す。その実践授業は、平成 18 年 12 月 5 日（火）・6 日（水）の両日にわたり、群馬県前橋市立殖蓮中学校の二年生（全 6 クラス・194 人／当日の欠席者を除く）を対象に行った。その具体的な日程は以下の通りである。

平成 18 年 12 月 5 日（火）晴れ
① 2 年 2 組（34 名、欠席 1 除く）、3 校時（10：45～11：35）
平成 18 年 12 月 6 日（水）晴れ
① 2 年 4 組（34 名）、1 校時（8：45～9：35）
② 2 年 5 組（31 名、欠席 4 除く）、2 校時（9：45～10：35）
③ 2 年 6 組（33 名、欠席 2 除く）、3 校時（10：45～11：35）

- ④ 2年3組 (33名, 欠席2除く), 4校時 (11:45~12:35)
 ⑤ 2年1組 (30名, 欠席4除く), 6校時 (15:00~15:50)

このうち授業記録をとったのは、「12月5日(火)・3校時・2年2組」(最初の授業)と「12月6日(水)・6校時・2年1組」(最後の授業)との50分授業・2回分である。小稿では5日のものを掲げた。



以下にまず指導案を示す。

■国語科学習指導案

■平成18年12月5日(火)第3校時・2年2組(34人)

■指導者名 小野静香

1. 育成を目指す言語能力

- (1)古典の文章の特徴に注意して読む能力(「C 読むこと」指導事項ウ)
- (2)古典の文章を読んだり絵巻物を見たりして、古典に親しもうとする態度
(「国語への関心・意欲・態度」)
- (3)昔の言葉についての理解を深め、語感を磨く技能(「言語についての知識・理解・技能」指導事項ウ)

2. 題材

「扇の的～『平家物語』から～」(光村図書『国語 2』)

3. 題材設定の理由

2年生において本題材は最初の古典教材である。生徒はすでに、1年時に「竹取物語」を学習している。ほとんどの生徒はこの「竹取物語」の教材を通して初めて古文を読み、古語の持つ独特の響きや、歴史的仮名遣いに触れている。普段読み慣れている現代文で書かれた文章とは異なり、読み慣れていない古文の古語や歴史的仮名遣いは、新鮮なものとして興味を持つことができた生徒もいる反面で、取り組みづらいつと感じた生徒もいるであろう。

本題材「扇の的」は「平家物語」の一部分である。「平家物語」は琵琶法師によって軍記物語の傑作として語り継がれてきた作品である。そのため、聴衆が分かり易く楽しめるような難解な言い回しを避けているだけでなく、

文章に様々な工夫を見ることができる。たとえば、オノマトペを多く用い、聴衆がより物語の場面を想像し、物語世界に入り込むことができるようになっている。また、七五調のリズムを基調とする和漢混合文の文体で書かれており、聞き取りやすく覚えやすい文章となっている。さらに、促音便が多く使われ、文章に弾むような勢いのあるものにする効果を与えている。

文字で書かれた文学作品が、文字を読み書きでき、漢詩や和歌などの教養も身に付けることができた貴族などの狭い範囲だけで楽しまれていたのに対し、琵琶法師によって「平曲」として語られた「平家物語」は、そうした上流階級の人々にとどまらず、地方の武士や、文字を読み書きできない庶民など幅広い層の人々にも物語を楽しむことを可能にした。文字で書かれた文学作品を読むことはできなくても、琵琶法師のパフォーマンスを見たり聴いたりすることで「平家物語」の場面を想像し、その世界に入り込むことができただろう。

こうした意味において、「平家物語」は貴族社会を舞台として書かれた物語と比較すれば、現代の私たちにより近い作品であると言える。

また、内容においても世の中の真理や、登場人物の武士たちの人間味あふれる喜怒哀楽の心情が鮮やかに描かれており、地位や身分を越えて共感し、感動を味わうことができる作品である。このような特性を持つ「平家物語」、「扇的」は古典入門期の生徒たちにとって、古典の魅力にふれ、親しみをもたせるには大変適した教材であると言える。

4. 指導上の工夫

- (1)生徒が冒頭文を暗誦できるようにするため、音読練習をさせる。
- (2)PPを用いスクリーンに本文を映し出すことで、声がまっすぐ届き教室に響く感じを実感できるよう配慮する。
- (3)生徒が興味をもって取り組めるようにするため、スクリーンに映し出す文字の出し方などを工夫し、読みやすくなるよう配慮する。
- (4)粗筋を押さえる際、粗筋の文章を読ませてから絵巻物の絵を見せ、内容をイメージしやすくなるよう配慮する。
- (5)意欲的に取り組めるよう、クイズ形式にして那須与一と扇との距離を考え

させる。

- (6)「平家物語絵巻」を用いることにより古典を見て学ぶ大切さを伝え、古典への親しみや関心を深められるようにする。
- (7)スクリーンに教科書の本文を映し出して音読させ、内容に関する発問をする。その際、生徒が発問内容を的確に捉えられるようにするため、ポイントとなる部分の色を変えるなどの工夫をする。
- (8)文章を読むだけでなく、視覚的にも理解できるよう絵巻物を活用する。
- (9)与一になったつもりで「扇を射抜くことができなかった場合」について考えさせることで、「与一の心情」を読み取れるようにする。
- (10)自分の考えなどを発表させる際は、作品についてより深く読み取れるようにするため、友達のコレももしかして聞いて「なるほど」と思ったものはメモするよう伝える。
- (11)与一が放った矢が扇を射抜く様子を想像しやすくするために、スクリーンに「与一が弓を射るアニメーション」を映し出し、それに合わせて音読できるよう工夫する。
- (12)群読について「読むことが中心の劇のようなもの」と説明し、生徒がおおまかな群読のイメージをつかめるようにする。
- (13)群読に入りやすくなるよう、「扇の的」の本文を各自で音読させてからグループ分けや創作活動をさせる。
- (14)生徒がグループでの群読創作をスムーズにできるようにするため、「群読のルール」を作成する。
- (15)群読発表の際、生徒が様々な読み方があることに気づき、自分の考えとは違うものも認められるようにするため、各グループの発表が終わるごとに“良いところ探しカード”を配布し、記入させる。
- (16)スクリーンに視覚資料を映し出し、声と視覚資料がうまく組み合わせるよう工夫することで、群読しやすくなるよう配慮する。
- (17)与一の心情を、これまでの学習と違う視点で考えられるようにするため、粗筋を振り返り「与一は、扇を射させようとする義経の命令に一度辞退した」ということに着目させる。

(18)これまでの学習と違う視点から見た与一の心情読解の一つとして、扇の色から太陽を連想させ、「神様を射てしまう与一の心情」を考えさせる。

(19)なるべく多くの生徒が発表できるよう、発表の際は時間配分などの配慮をする。

(20)作品への理解を深めることができたか、生徒自身が実感できるようにするため、授業の最初と最後に全員で朗読する活動を取り入れる。

5. 指導計画（全5時間）

(1)第1時…冒頭文音読・粗筋理解（本時）

(2)第2時…本文読解

(3)第3時…本文読解

(4)第4時…群読

(5)第5時…那須与一の心情再考・まとめ

6. 本時

(1)本時のねらいと指導上の目標

ねらい：「平家物語」の冒頭文を音読し、絵巻物を見て粗筋をつかむことを通して、作品に興味をもつ。

目標：古典を「見て」学ぶ楽しさを伝え、古典への親しみや関心を深められるようにするとともに、次時の授業への学習意欲を高められるようにする。

(2)本時の展開

	学 習 指 導	学 習 活 動	評 価
確 認 ・ 意 欲 付 け	○本時から「平家物語」の学習をすることを伝える。 ○「平家物語」の成立・ジャンル・内容・伝えた人について確認する。 ○本時のめあてを示し、本時は「平家物語」の冒頭文を声に出して読み、絵巻物を見て粗筋を	○本時から「平家物語」の学習をすることを理解する。 ○「平家物語」の成立・ジャンル・内容・伝えた人について教師と確認し、ワークシートに書き込む。 ○本時のめあてを読み、学習内容を理解する。	

	つかむ活動を行うことを伝える。		
展 開	○冒頭文を全員で一度音読し、難語句の説明をする。 ○生徒が冒頭文を暗誦できるようにするため、音読練習をさせる。本時は四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）の暗記を目標に練習するように伝える。 ○スクリーンに冒頭文を映し、音読させる。その際、生徒が四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）を暗記できるよう、文字の出し方を工夫する。 ○スクリーンに粗筋の文章と、それに沿った絵巻物の場面を映し出し、生徒と一緒に粗筋を押さえる。その際、粗筋の文章を読ませてから絵巻物の絵を見せ、生徒が内容をイメージしやすくなるよう配慮する。また、粗筋の文章を生徒が理解しやすいよう工夫する。 ○那須与一と扇の距離について考えさせる。その際、生徒が意欲的に取り組めるようクイズ形式にする。また、解説の際は「25mプール3つ分」などの表現を用い、生徒が距離を身近なものに置き換えて理解できるようにする。	○冒頭文を音読し、教師による難語句の説明を聞く。 ○冒頭文の音読練習をする。その際、四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）に注意して練習する。 ○スクリーンに映し出された冒頭文を見ながら、音読する。 ・ばっちり暗記できたぞ。 ・他の部分も覚えたいな。 ・もう少しがんばろう！ ○スクリーンを見ながら「平家物語」の粗筋を理解する。 ①平清盛の病死 ・「北陸での戦い（俱利伽羅落）～平家一門の都落ち」の流れを理解する。 ②義経の奇襲（逆落とし） ・「平家の屋島退却」の流れを理解する。 ③源義経が那須与一に命じて扇の的を射させようとしている場面を理解する。 ○那須与一と扇の距離について考える。与一には扇がどのように見えていたのか、4枚の写真の中から正しいと思うものを選ぶという活動を行う。	○積極的に冒頭文を音読している (観察)
日常化・	○那須与一と扇の距離は遠く離れていて非常に狙いにくい状況だということを確認し、次時からは本	○那須与一と扇の距離は遠く離れていて非常に狙いにくい状況だということを理解する。	

一般化	文を読んでいくことを伝える。 ○自己評価をさせ、ワークシートを回収する。	・与一は扇を射抜けるのかな。 ・与一はどうなってしまうの？ ・早く続きが知りたい！ ○自己評価をし、ワークシートを提出する。	
-----	--	---	--

(3)本時の評価

○具体の評価規準

- ・積極的に冒頭文を音読している。
- 冒頭文の四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）を暗記して音読できるように、隣同士で音読を聞き合い、お互いにチェックし合うよう促す。

○Aの状況を実現していると判断する際のキーワードとその具体的な例

- ・冒頭文の四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）を暗記し、積極的に音読している。
- 他の部分も暗記できるよう伝え、さらに音読練習させる。
- うまく音読できていない友達にアドバイスするよう助言する。

○Cの状況と判断する生徒に対する手立て

- ・冒頭文を音読する活動に消極的である。
- 隣同士で音読を聞き合うよう促す。
- 冒頭文の四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）を暗記して音読できるか、机間指導の中で音読を聞く。

7. 評価

①読む能力の評価

○具体の評価規準と成長のための手立て

- ・歴史的仮名遣いなど古文の特徴に注意して音読・朗読をしている。
- 読み取った場面の状況や登場人物の気持ちなどを踏まえて読んでみるよう促す。

○Aの状況を実現していると判断する際のキーワードとその具体的な姿の例と成長のための手立て

- ・場面の状況や登場人物の気持ちなどを読み取り，朗読・群読に生かしている。

→友達の考えを聞き，自分の表現に生かしてみるよう促す。

○Cの状況と判断する生徒に対する手立て

- ・歴史的仮名遣いなど古典の文章の特徴に注意して音読・朗読をすることができない。

→隣同士で音読・朗読を聞き合う活動を行う。

②国語への関心・意欲・態度の評価

○具体の評価規準と成長のための手立て

- ・積極的に古典の文章を読んだり絵巻物を見たりして，古典に親しもうとしている。

→古典の文章を読ませたり絵巻物を見せたりする機会を，できるだけ多く設けられるよう配慮する。

○Aの状況を実現していると判断する際のキーワードとその具体的な姿の例と成長のための手立て

- ・「平家物語」だけでなく他の古典作品にも興味をもち，古典に親しもうとしている。

→「平家物語」以外の古典作品やそれに合った絵巻物などを紹介する。

○Cの状況と判断する生徒に対する手立て

- ・古典の文章を読んだり絵巻物を見たりする活動に消極的である。

→PPを用い，古典の文章や絵巻物に対する興味を高められるよう工夫する。

③言語についての知識・理解・技能の評価

○具体の評価規準と成長のための手立て

- ・文章中における語句の意味などを理解している。

→理解した語句の意味を生かし，想像を膨らませながら本文を読んでもみるよう促す。

○Aの状況を実現していると判断する際のキーワードとその具体的な姿の例と成長のための手立て

- ・文章中における語句の意味などを理解し、朗読・群読に生かしている。
→友達と意見交流をさせたり、朗読し合わせたりして、さらなる表現の向上に努めさせる。

○Cの状況と判断する生徒に対する手立て

- ・文章中における語句の意味などを理解することができない。
→文章を読むだけでなく、視覚的にも理解できるよう絵巻物などの視覚資料を用いて語句の説明をする。

【本時の授業記録】

■ 2年2組の授業

■ 日時：平成 18 年 12 月 5 日（火）、3 校時（10：45～11：35）

■ 天気：晴れ

	指 導 者	学 習 者
確認・意欲付け	○本時から「平家物語」の学習をすることを伝える。 ・「では、早速授業を始めたいと思います。教科書の 111 ページを開いてください。」 →板書（扇的－「平家物語」から－） ・「今日から勉強する古典は、『扇的－「平家物語」から－』という古典です。」 ・「みなさん、『平家物語』って聞いたことがありますか？どんな物語か知ってる？」 ・「知らなくても大丈夫です。今日から勉強します。」	○本時から「平家物語」の学習をすることを理解する。 ・教科書の 111 ページを開く。 ・きょろきょろする。
	○「平家物語」の内容・ジャンル・成立・伝えた人について確認する。その際、「源平合戦図屏風」を用いて視覚的にも理解できるよう工夫する。 ・「教科書の真ん中辺に、小さい文字で書かれている文章があるのわかりますか？『右の文章は～』ってところなんです。」 ・「そこに、『平家物語』について簡単な説明が書かれています。だれか読んでくれる人！」	○「平家物語」の内容・ジャンル・成立・伝えた人について教師と確認し、ワークシートに書き込む。 ・緊張でなかなか挙手できない。
	→挙手を待つ。	・一人挙手をする。

・「お願いします。」 ・「はい、ありがとうございます。」 ・『『平家物語』は、約 50 年にわたる平家一門の興亡のありさまを語った軍記物語、これはわかりやすく言うと平家一門が栄えて滅んでいく様子を語った軍記物語ということです。」 ・「では、ワークシートに記入をお願いします。名前を書いていない人はしっかり書いて下さい。」 →板書（生徒の様子を確認しながら） ・「では、この軍記物語、どんなことが書かれている物語か想像できますか？」 ・「ポイントは『軍』。『軍』って言ったら何をするイメージ？」	→読む。 ・ワークシートに記入する。
→生徒の発言を待つ。 ・「戦争したり戦ったりするイメージ！軍記物語って言うのは、戦の話を中心として書かれた物語です。」 ・「これも、ワークシートをお願いします。」 →板書（生徒の様子を確認しながら） ・「では、平家軍と戦をした軍って言ったら、何軍が思い浮かぶ？」	・「戦争！」 ・ワークシートに記入する。
→発言を待つ。 ・「どうかな？じゃあちょっと教科書を見てみよう。111 ページの隣にあるこのつるつるのページを見てください」 ・一番上に「源平合戦図屏風」って言うのがあるんだけど・・・。」 ・『『平』は、平家を表しています。『源』は何を表しているかわかる？」	・「豊臣！」 ・教科書で、「源平合戦図屏風」を確認する。
→発言を待つ。 ・「そう、源氏！これは源氏と平家の戦いを表した屏風絵です。」 ・「よく見てください。赤い旗と白い旗があります。平家はどちらの色だと思う？」	・「源氏！」
→発言を待つ。 ・「白だと思う人！」 ・「赤だと思う人！」 →挙手させる。	・首をかしげる。 ・ちらほら手を挙げる。 ・ちらほら手を挙げる。 （悩んでいて、手を挙げ

・「同じくらいかな？平家は、赤い色の旗なんです。」 ・「赤い旗の平家軍は、船に乗って海で戦うのが上手。それに対して、白い旗の源氏軍は、山とか陸での戦い、馬を巧みに操って戦うのが上手。」 ・「では、この平家軍は源氏によって滅ぼされてしまったと言われているんですが、源氏の時代と言ったら何時代が思い浮かぶ？源頼朝とか。」	ない生徒もいる。)
→発言を待つ。 ・「そう、鎌倉！この『平家物語』は、源氏軍によって平家が滅ぼされるまでを描き、鎌倉時代に作られたと言われています。」 ・「これも、ワークシートにお願いします。」 →板書（生徒の様子を確認しながら） ・「『平家物語』は鎌倉時代にできました。では、一体だれによって伝えられたかわかりますか？」 ・「ヒントはワークシートにもあるんだけど、ある楽器を使って伝えたとされています。」	・「鎌倉！」 ・ワークシートに記入する。
→発言を待つ。 ・「そう、琵琶法師！よく知ってるね。これも、ワークシートにお願いします。」 ・「ちょっと漢字が難しいんだけど、テストに出るかもしれないので覚えちゃってください。」 →板書（生徒の様子を確認しながら） ・「『平家物語』は、目の見えない琵琶法師というお坊さん集団によって、琵琶のメロディーに乗せて伝えられたと言われています。」 ・「じゃあ一回まとめるね。」 ・「平家が栄えて滅んでいく様子を、源氏との戦の話を中心に書かれた物語。鎌倉時代にできて、琵琶法師によって伝えられた物語。これが『平家物語』の基礎知識です。ここまで大丈夫？」 ・「では、物語の大枠を理解できたところで、物語を読んでいきたいと思います。」	・「琵琶法師！」 ・ワークシートに記入する。 ・うなづく。
○本時のめあてを示し、本時は「平家物語」の冒頭文を声に出して読み、絵巻物を見て粗筋をつかむ活動を行うことを伝える。 ・「今日のめあてです。」	○本時のめあてを読み、学習内容を理解する。

	→めあてを黒板に貼り、読む。 ・「まずみなさんには、冒頭文を暗誦してもらいたいと思います。冒頭文というのは、111 ページの『祇園精舎の〜』という文章です。」 ・「いきなり全部は大変だと思うので、今日は4つの言葉にしばってもらいたいと思います。マーカーか何かでチェックをお願いします。」	・めあてに注目する。
	→準備できるまで待つ。 ・「祇園精舎、諸行無常、沙羅双樹、盛者必衰」 →2回繰り返して伝える。 ・「この4つの言葉の暗記を目標に、頑張って下さい。」 ・「もちろん、全部覚えられそうな人はどんどん覚えて、琵琶法師になったつもりで目を閉じて、空でも言えるようになるといいなと思います。」 ・「みんなが冒頭文の暗誦を頑張ったら、『平家物語絵巻』という日本伝統の絵巻物を見ながら、扇の的までのあらすじを紹介していきたいと思います。」 ・「『平家物語絵巻』は江戸時代に描かれたもので、今は岡山県の実原美術館というところに展示されているそうです。全部で36巻の巻き物があるんだけど、全部広げてつなぎ合わせると1キロメートルくらいに及ぶと言われています。とてもたくさん絵があって、時間の都合上みなさんには全部お見せできなくて申し訳ないのですが、その部分部分をお見せしたいと思います。カラーでとってもきれいなので、楽しみにしていて下さい。」	・マーカーなどを準備する。 ・聞きながら、教科書にチェックをする。 ・長さ1キロメートルという言葉に、驚いた顔をする。
展 開	○冒頭文を範読し、次に全員で音読させる。その際、本時は四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）の暗記を目標に暗誦練習することを伝える。また、朗読の上達を図るため「読んでみて自分が感じた気持ち」を大切にしながら読むよう伝える。 ・「では、早速冒頭文を読んでいきましょう。」 ・「読む前に一つ伝えておきたいことがあります。初めて読む文章なので、読んだ後に何か感じるものがあると思います。例えば、儂い感じがするな	○教師の冒頭文の範読を聞きながら読み方の確認をし、全員で音読する。

とか淋しい感じがするとか。一人一人違う感じでも大丈夫なので、自分で感じた気持ちを大事にして下さい。」 ・「まず私が冒頭文を一回読むので、読み方などの確認をして下さい。その後みんなに読んでもらいたいと思います。」	
→範読する。 →全員で一緒に読ませる。 ・「どうですか？何か感じるものはあったかな？今一回読んだだけじゃ何もわからなかった、という人も大丈夫です。ワークシートの最後の方に語句の意味、本文の大体の意味を書いておいたので、それを参考にしたりしながら読んでみて下さい。」	・教師の範読を聞き読み方の確認をする。 ・全員で一緒に読む。
○生徒が冒頭文を暗誦できるようにするため、暗誦練習をさせる。 ・「それでは、これから5分間、暗誦練習の時間を取ります。今日覚えてもらいたいのは4つの言葉「祇園精舎、諸行無常、沙羅双樹、盛者必衰」ですが、全部行けそうな人は全部覚えて、琵琶法師になったつもりで、目を閉じて言えるようになるといいなと思います。」 ・「それでは、練習を始めて下さい。」 →PPの準備をする。 →机間指導をする。	○冒頭文の暗誦練習をする。 その際、四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）に注意して練習する。 ・各自、暗誦練習をする。
○スクリーンに冒頭文を映し、朗読させる。その際、生徒が四字熟語の部分（祇園精舎・諸行無常・沙羅双樹・盛者必衰）を暗記できるよう、文字の出し方を工夫する。 ・「そろそろ5分経ちますが、どうですか？」 →生徒の様子を見る。 ・「ここで一回練習の時間を切ります。みんな、教科書を閉じて下さい。」	○スクリーンに映し出された冒頭文を見ながら、朗読する。
→電気を消す。 →スクリーンに注目させる。 ・「スクリーンに本文を映したので、ここを見ながら、みんなで一緒に読んでみたいと思います。」 ・「では、立ってもらっていいですか。」	・練習をやめ、教科書を閉じる。 ・スクリーンに注目する。

→起立させる。 ・「今日はたくさんの先生方が見に来てくれているので、みんなの美声を聞かせてあげて下さい。まっすぐスクリーンの方に体を向けて、スクリーンに声を届ける気持ちで読んで下さい。」	・起立し、スクリーンの方に体を向ける。
→全員で朗読させる。 ・「はい、いいですね！では、ちょっとレベルアップします。」 →本文のルビを消す。 ・「ルビを全部取ってしまいました。今度は難しい漢字の読み方だけでなく、この青い文字の部分、こういうの何仮名遣いって言うか知ってる？」 ・「歴史的仮名遣いって言うんだけど、この歴史的仮名遣いにも注意して読むようにして下さい。」	・全員で朗読する。 ・首をかしげる。
→全員で朗読させる。 ・「はい、いいですね！いよいよ、みんなの練習の成果を発揮する時がやってきました。」 →4つの言葉を消す。 ・「みんな、大丈夫かな？」	・全員で朗読する。
→全員で朗読させる。 ・「素晴らしい！完璧！じゃあ今度は目を閉じて読んでみましょうか。心配だなんていう人は、薄目だったら開けていいよ。琵琶法師になったつもりでね。」	・全員で朗読する。
→全員で暗誦させる。 ・「はい、ありがとうございます。今見ていたら、ほとんどのみんながしっかり言えていました。この調子で全員が、琵琶法師になったつもりで空でも言えるようになるといいなと思います。家でもぜひ練習してみてください。」 ・「それでは、座して下さい。」	・全員で暗誦する。みんなスクリーンを見ないよう、目をしっかり閉じたり下を向いたりして頑張っている。 ・席に座る。
○スクリーンに粗筋の文章と、それに沿った絵巻物の場面を映し出し、生徒と一緒に粗筋を押さえる。その際、粗筋の文章を読ませてから絵巻物の絵を見せ、生徒が内容をイメージしやすくなるよう配慮する。また、粗筋の文章を生徒が理解しやすい	○スクリーンを見ながら「平家物語」の粗筋を理解する。

よう工夫する。 ・「みんなが暗誦を頑張ってくれたので、今度は『平家物語絵巻』を使って、あらすじを紹介していきたいと思います。」 ・「見づらい人は見やすい位置に動いて下さい。」 ・「これから簡単なあらすじの文章、それにあわせた絵巻物という順に、全部で3回お見せしたいと思います。では、行きます。」	・机を、見やすいようにずらす。
→あらすじの文章を映し出す。	①平清盛の病死 →北陸での戦い（倶利伽羅落とし） →平家一門の都落ち
・「まず、この文章。読んでくれる人いますか？」 →挙手を待つ。 →文字を拡大し、読みやすくする。 ・「はい、ありがとうございます。ちょっと見づらくてごめんね。」 ・「ここで色を変えた部分があるんだけど、これから絵巻を見るのに大事な部分となってくるので、しっかりおさえて下さい。『平清盛の病死、北陸での戦い、京の都を捨てて西へと逃げる』。いきなり質問するかもしれないので、よく覚えて下さい。」 →絵巻を映し出す。 ・「最初の絵巻です。」 ・「この人、だれだかわかりますか？」	・一人挙手し、読んでくれるのだが、目が悪くてよく見えない。 ・拡大された文章を読む。（みんな笑う）
→発言を待つ。 ・「そうです！ どうしてこんな姿になっちゃっているんだと思う？」 →発言を待つ。 ・「これは、平清盛が熱病という体中熱くて熱くてたまらない病気に侵されてしまっています。周りにいる家来が体を冷やそうと冷たい水をかけるんだけど、もう全然ダメでだれも手を付けられない。」 ・「この平清盛の病死を境に、平家は滅んでいってしまいます。」	・「平清盛！」 ・首をかしげる。

・「見て下さい。こんなにたくさんの人々。みんな清盛の死を、嘆き悲しんでいるんですね。」 →絵巻を映し出す。 ・「では、次の絵巻です。」 ・「これは、何の戦いを表しているんでしょう？」	
→発言を待つ。 ・「そうです！北陸での戦い！『平家物語』には“俱利伽羅落”という章に書いてあるので、気になった人はぜひ、図書館で借りて読んでみて下さい。」 ・「白い旗です。何軍だったけ？」	・「北陸での戦い！」
→発言を待つ。 ・「そうです！これは源義仲という人が率いている源氏軍です。」 ・「今度は赤い旗。これは何軍だったけ？」	・「源氏！」
→発言を待つ。 ・「そうです！平家。」 ・「では、この下にわぁーっと広がっているのはどっちだと思う？」 →発言を待つ。 ・「そう！平家軍です。」 ・「絵巻では明るく描かれているんだけど、時間帯は日暮れ。真っ暗なんです。山での戦いに強い源氏軍に挟み撃ちにされて、『あぁー…』って奈落の底へ落ちていくんです。」 ・「ここは俱利伽羅が谷というところ。標高277メートルですごく深い谷らしいんだけど、この時落ちた平家で埋め尽くされてしまったんだって。」 →絵巻を映し出す。 ・「これは平家の都、福原にある福原御所です。平家は源氏にやられてしまって、大事な大事な都を捨てて、西の海へと逃げていきます。」 ・「『こっちこっち』って仲間を呼んでいるのかな？『あー、これからどうなっちゃうんだろう』と途方に暮れている人もいますね。」 ・「平家一門の都落ちです。」	・「平家！」 ・「平家！」
→あらすじの文章を映し出す。 ・「では、この文章。ちょっと長いんですけど、読	②義経の奇襲(坂落とし) →平家の屋島退却

んでくれる人。」 →挙手を待つ。 ・「はい、ありがとうございます。」 ・「ここで注目してほしいのは『義経の奇襲攻撃、屋島に逃げる』。では、絵巻を見ていきましょう。」 →絵巻物を映し出す。 ・「これは何を表しているところかわかりますか？」	・ひとり、挙手して読んでくれる。
→発言を待つ。 ・「そう！義経の奇襲攻撃です。『平家物語』には“坂落”という章に書いてあるので、気になった人はぜひ、図書館で借りて読んでみて下さい。」 ・「またここに白い旗。何軍だっけ？」	・「奇襲攻撃！」
→発言を待つ。 ・「そうです！今度は源義経という人が率いている源氏軍です。」 ・「この下にあるのは平家のお城です。」 ・「真ん中に3頭の馬がいます。なぜ？」 →一の谷の地形図を映し出す。 ・「地形を説明します。ここは、一の谷の鶴越という場所です。」 ・「真ん中の赤いのは、今みんなが見た平家のお城です。その周りは山、山、山！しかも断崖絶壁で囲まれています！」 ・「なので平家は、海側さえ守っていれば大丈夫と思っていました。しかし・・・奇襲攻撃！平家軍は『まさか、裏から!?!』」 ・「ここでタネ明かしをします。実はさっきの3頭の馬は、義経がこの断崖絶壁を乗り越えて平家のお城を攻められないか、実験として落とした馬だったんです。3頭の無事に着地したのを確認した義経は『これならイケル!』と思ったんだって。」 →絵巻を映し出す。 ・「平家は、目の前に広がる海へ逃げていきます。」 ・「これ見て下さい。平家のお城です。義経の奇襲攻撃によって、メラメラ燃えています。退却する平家軍。向かう先は、屋島。」 →絵巻の一部を拡大して見せる。	・「源氏！」 ・興味をもって見る。

・「これは、人を乗せすぎて沈んでしまう平家の船です。 - では、これは何をしているかわかる？」	
→発言を待つ。 ・「刀で味方を振り払っているところ。何でこんなことするんだと思う？」	・首をかしげる。
→発言を待つ。 ・「そう！乗せすぎると沈んでしまうから。たとえ味方であっても、死にたくないから乗らないでって言う人もいたり、死にたくないから助けてって、刀で振り払われると知っていながら船にすがりつく人もいる」 ・「みんな、生きるために必死なんです。」 ・「ここまで追いつめられた平家は屋島へと進んでいきます。屋島でもまた源氏と戦をするんだけど、その戦の合間に、源氏に対し、ある挑戦を投げかけてきます。それがこの文章です。」	・「乗せすぎると沈んでしまうから。」
→あらすじの文章を映し出す。 ・「今度は読める人みんなで読んで見ましょう。」	③源義経が那須与一に命じて扇的を射させようとしている場面。
→声に出して読ませる。 ・「はい、ありがとうございます。」 ・「ここで注目してほしいのは、『那須与一という人が義経に命令されて、扇を射ようとしていること』と『その距離は40間離れていること』。では、絵巻を見ていきます。」 →絵巻を映し出す。 ・「みんなが読んでくれた場面の絵巻です。」	・全員で、声に出して読む。
→那須与一・義経・扇を確認する。 ・「問題を出します。与一と扇の距離はどのくらいって書いてあった？」	・「与一！」 ・「義経！」 ・「扇！」
→発言を待つ。 ・「40間は72メートルです。72メートルってどのくらいかイメージ湧きますか？」	・「40間！」 ・首をかしげる。
○那須与一と扇の距離について考えさせる。その際、生徒が意欲的に取り組めるようクイズ形式にする。	○那須与一と扇の距離について考える。与一には扇

	また、解説の際は「25 m プール 3 つ分」などの表現を用い、生徒が距離を身近なものに置き換えて理解できるようにする。 ・「扇的クイズ。与一に、扇はどのように見えていたでしょうか？」 ・「これから4枚の写真をお見せします。この中からこれだと思うものを心に決めて下さい。」 →4枚の写真を映し出す。	がどのように見えていたのか、4枚の写真の中から正しいと思うものを選ぶという活動を行う。
	→どれか一つに挙手させる。 ・「みんなの予想は当たってるかな？」 ・「正解は・・・4番です。これが72メートル。殖蓮中学校のプールはどのくらいの長さ？」 ・「そのプール3つ分！これって近いかな？遠いかな？」	・これだと思う写真を選び、挙手をする。 ・「おお！」 ・「25メートル！」 ・「遠い！」
日常化・一般化	○那須与一と扇の距離は遠く離れていて非常に狙いにくい状況だということを確認し、次時からは本文を読んでいくことを伝える。 ・「では、もう一回確認してみるね。」 →絵巻を映し出す。 →那須与一・義経・扇・距離を確認する。	○那須与一と扇の距離は遠く離れていて非常に狙いにくい状況だということを理解する。 ・「与一！」 ・「義経！」 ・「扇！」 ・「72メートル！」
	・「この扇、与一には狙いやすいかな？」 →発言を待つ。 ・「そうです！とっても狙いにくいんです。果たして与一は、この扇的を射抜くことができるのか！？与一の運命やいかに・・・」 ・「と言ったところで、今日の授業はここまでです。次からは本文を読んできます。与一が見事扇を射抜くことができるのか、楽しみにして下さい。」 ○自己評価をさせ、リフレクションシートを回収する。	・「狙いにくい！」

【リフレクションシートの結果】

平成 18 年 12 月 5・6 両日にわたって、殖蓮中学校 2 年生・全 6 クラス（194 人、欠席者除く）を対象として以上のような授業実践を行った。ここで、その授業終了時に回収したリフレクションシートの結果を報告しておきたい。

配布・回収したリフレクションシートの内容は以下の通りである。

1. (はい／いいえ) のどちらかに○をつけてください。
 - ①今回の授業を通して、次時からの「扇の的」の学習が楽しみになった。
 - ②今回の授業を通して、「平家物語」を読みたいとなった。
 - ③今回の授業を通して、「平家物語絵巻」や他の古典作品の絵巻物を読みたいとなった。
2. 意見・感想をお聞かせください。
 - ①今回、パワーポイントの授業を受けて一番印象に残ったことは？
 - ②今回、パワーポイントの授業を受けて困ったこと・不便だったことは？

まず「項目 1」について、次のような回答を得た。

	1 組 (30 人)	2 組 (33 人)	3 組 (33 人)	4 組 (34 人)	5 組 (31 人)	6 組 (33 人)
①	29	33	32	32	30	32
②	29	29	18	26	17	26
③	29	24	19	11	10	16

また「項目 2」についても各クラスからの回答を得たが、紙幅の都合で、小稿で「授業記録」を示した 2 組のものを抄録する。

①今回、PP の授業を受けて一番印象に残ったことは？

- ・与一が扇を射抜くのか気になる。
- ・扇の的が 72 メートルで遠いことが印象に残った。
- ・義経が命令して、72 メートルも距離が離れている扇を与一が射ようとしているところが印象に残った。
- ・字が拡大できたことが印象に残った。
- ・授業がわかりやすかった。あらすじがなんとなくつかめると思ったし、

声に出して読むことは大切だと改めて思った。

- 見ていてわかりやすかったし、おもしろかった。
- 映像を見ながらの授業だったため、楽しかったしわかりやすかった。
- 口頭で説明されるよりもはるかに理解でき、わかりやすかった。
- パソコンで絵巻物を見たことが印象的だった。人物名や文章なども出てきてわかりやすかった。
- とってもわかりやすくて楽しかった。
- 黒板でするいつもの授業よりも、映像などがあったのでわかりやすかった。
- わかりやすくて、見ていてとても先が気になった。特に平家と源氏が戦って、平家の考えが甘かったことなどが印象に残った。
- 与一の運命が気になる。
- 平家も大変だったんだなぁということが印象に残った。
- PP に工夫があって見やすかった。覚えやすかった。
- 絵巻を見ることができたし、字幕があっておもしろかった。
- すごく見やすかったし、わかりやすかった。特に平清盛の死に方が印象に残った。
- PP を使った授業は、とてもわかりやすかった。
- とっても絵がキレイでわかりやすかった。
- 授業を受けていて楽しかった。
- 今までにない授業の進め方でわかりやすかった。
- 重要なところの色が違ったり、何度か繰り返したりしたので覚えやすいと思った。
- 冒頭文の暗誦やスライドショーの絵や文が印象に残った。
- 全部。
- 説明と一緒に絵が出てきたので、イメージしやすくてすごくわかりやすかった。
- 写真などを使っでの説明だったため、よくわかったと思う。
- 義経の奇襲攻撃や那須与一と扇との距離について印象に残った。
- 見やすくておもしろかった。義経の攻撃の仕方がすごいと思ったし、最

後の「与一は扇を射抜けるかどうか」が一番気になる。

- ・絵と文字を使った説明がとてもわかりやすく印象に残った。
- ・黒板には書くことができない絵巻物や、実際の距離などをリアルに見られたことが印象に残った。
- ・絵巻が大画面ですごく見やすく、細かいところや人々の様子などが見られたので「すごいなぁ」と思った。
- ・授業の進行とあっていたので、わかりやすく楽しみながらできた。
- ・スライドショーをしながら説明をしてもらい楽しかったし「なるほどなぁ」と思った。
- ・PPだとノートに写すことができず、後で見直すことができないが、今回はまずプリントを使ってまとめてからだったのでよかったと思う。

②今回、PPの授業を受けて困ったこと・不便だったことは？

- ・ちょっと反応が遅いところがあった。
- ・目が悪いため、スクリーンの文字が見にくかった。
- ・見えにくいところがあった。
- ・やはりパソコンだから、少し戸惑った。
- ・特になし（多数）。

【リフレクシオンシートの考察】

■考察 1. 古典への興味の有無について

項目1の3つの質問の結果から、多くの学習者が今回の授業を通して古典に興味をもったと考えられる。「②今回の授業を通して、『平家物語』を読んでみたくなった」および「③今回の授業を通して、『平家物語絵巻』や他の古典作品の絵巻物を読んでみたくなった」という質問に関しては、クラスによって興味をもった学習者数の差が認められるが、「④今回の授業を通して、次時からの『扇の的』の学習が楽しみになった」という質問に関しては、ほぼ全員が「はい」と答えており、次時からの「扇の的」の学習へ意欲を高めることに成功したことが知られる。

今回の授業後、学習者の意欲はどのくらい高められたのか、その学習の様子について、殖蓮中学校で2年2組・3組・6組の国語を担当しておられるA.T教諭からの報告を紹介する（小稿に関連する部分のみ抜粋）。

「もっとあいう授業がうけたかったよ～」と生徒が言っていました。

その後「平家物語冒頭暗唱合格者」は

- ・2組 34名中31名
- ・3組 35名中34名
- ・6組 33名中25名

※35名のクラスですが、長欠1名・外国籍1名

※ただし、6組には授業中十分時間をかけられませんでした。

で、みんなとてもよく暗唱していました。

古典に苦手意識をもつ子が多いのですが、歴史的仮名遣いにも意欲をもち、豆テストでも（10点×2回）、第1回目は平均点8.0点でしたが、2回目は9.8点で、漢字テストより楽しんでうけていたようです。「ぎをんしやうじや」「じやうしや」「つひ」は100パーセントできました。

冬休みは、本文の説明が終わったので「できる人は本文を覚えてくる」という宿題を出しました。あんな小さい的を射なければならない与一の、名誉をかけた覚悟がよく伝わったようでした。次の「しゃ首」も、「よろいではなく、弱い首をわざとねらったのでは」という意見がたくさん出てきました。

学習者が次時からの学習にも意欲的に取り組んでいるという姿の一端が、授業実施後の「平家物語冒頭暗唱合格者」数や「歴史的仮名遣い豆テスト」の結果等からもうかがい知られよう。PPによって絵画資料を援用する授業は、学習者の意欲・関心・興味を喚起して一定以上の学習効果をあげる可能性をもつと考えられる。



■考察2. PPの授業を受けて一番印象に残ったこと

項目2の「①今回、PPの授業を受けて一番印象に残ったことは？」について、全クラスに共通していて最も多かったのは「わかりやすかった」という意見である。「平家物語絵巻」という絵画資料が、学習者のイメージ形成のための「参考資料」として一定以上の効果を発揮したことが知られる。

その他には、「与一が扇の的を射抜けるのか気になる」や「与一と扇との距

離が印象に残った」などの意見が多く見られた。学習者が「扇の的」の学習に興味をもち、次時への意欲を高めていったことが知られる。

また、「源氏と平家の戦」や「義経の奇襲攻撃」が印象に残ったという意見も多く見られた。「扇の的」の学習のみにとどまらず、「平家物語」という古典作品そのものに興味をもち、理解しようとしている学習者も多いことがうかがわれる。

一方で、PP という学習ツールそのものに興味をもって取り組んだ学習者も多かったようである。事実、「PP でわかりやすい」「先生の操作がすごい」「未来の授業みたい」など、学習ツールとしての効果・効力に関する感想が多く見られた。確かに、音読の学習に際して文字や文章を拡大すれば見やすく読みやすくなる。また途中で一部分を消したり、ルビだけを隠してしまうことで、音読の学習に「ワクワク感」を帯びさせることが可能になり、学習者にいっそう意欲的な取り組みを促すことができる。これらの学習支援は「黒板」ではまったく不可能であるが、PP はそれを可能にする。学習ツールとしての PP の便宜性は、確実に学習者の意欲・関心を高めたと考えられる。

また PP は「平家物語絵巻」をスクリーンに拡大投影して、その豪華な料紙、丁寧な仕立て、鮮やかな顔料、勢いのある筆勢などを細かに観察することを可能にした。初めてこのような資料に接した学習者にとって、それが息を呑むような体験であつたらうことは想像に難くない。このような授業の「めずらしさ」や「新しさ」に興味・関心をもち、それによって集中力や学習意欲が高まったことも認められる。指導者の時宜を得た発問・支援に対して積極的な発表や意思表現が行われたことも、そのような集中力や強い意欲の表れであろう。やはり、PP などによって映像メディアを援用する授業は、学習者の意欲・関心・興味を喚起して一定以上の学習効果をあげる可能性をもつと考えられる。



■考察 3. PP の授業を受けて困ったこと・不便だったこと

項目 2 の「②今回、PP の授業を受けて困ったこと・不便だったことは？」について、全クラスに共通していたのは「見づらいところがあった」「絵が出るのが遅い時があった」という意見である。これらは、指導者が PP を使いこ

なせていないことによる工夫不足だと考えられる。

学習者の言う「見づらいところ」とは、絵巻の説明として映し出す「あらすじの文章」のことだ。授業では、あらすじの文章を学習者に読ませるという活動を行ったのだが、その際、目が悪かったり後ろの方の席に座っていたりした学習者にとってはフォントが小さかったと考えられる。これの改善策としては、クラス全員が目を細めなくてもしっかり読めるよう、もう少しフォントを大きくする、マウスのズーム機能を上手に使うによって画面そのものを部分的に拡大するなどの工夫が考えられる。2年2組の授業では、マウスのズーム機能を使い文字の拡大を試みたのだが、まだよく使いこなせていなかったと反省している。「PPを使える」ということは、必ずしも「PPを使いこなせる」ということと同義ではない。見せ方によっては、学習者の興味・関心を高めるどころか減却させてしまう恐れがあるので、パソコンで映像メディアを活用しようとする際には付属品の使い方にも注意が必要であるということがわかった。

また「絵の出し方」について、絵がスクリーンに映し出されるまでに時間がかかることがあった。原因は、やはり指導者の習熟不足によるものである。まず、緊張していてマウスをクリックするタイミングが悪かったということ。これの改善策としては、できるだけたくさん練習し、見せ方技術を身に付けることが考えられる。また、スライドのデータが過剰なために反応が遅れたケースもある。それは、学習者を飽きさせないようにするためアニメーションの機能を使い絵に動きをつけたりズームアップしたりという工夫をしたが、それが裏目に出たケースである。改善策としては、データが大きい場合にはまず二枚以上のスライドに分ける必要がある。言うまでもなくPPのデモではないので、学習のめあてに適した機能を選択する必要もある。

その他に「スクリーンがずれていた」「読めない漢字があった」などの感想もあった。スクリーンがずれていたことについては、プロジェクターを置いた机に生徒がぶつかってしまったことが原因だ。スクリーンに投影するためには、プロジェクターを置く位置にも配慮が必要である。またそれに伴い、生徒の机も移動しなければならない場合がある。今回の授業で事前確認の重要性を再確認すると同時に、また授業中もこまめに微調整を心掛ける必要を痛感した。

「読めない漢字」については、ルビを振るなどの配慮をしたが、フォントが小さいために見えない学習者もいたようである。今回の授業では全体を通してフォントの大きさに対する配慮が足りなかったと反省している。

【おわりに】

今回の授業実践を通して我々は、映像メディアを援用した古典教育の有効性を身をもって実感した。併せて学習機材としての PP+プロジェクターの効果的な使用方法を考察することができた。いまだ不完全な面も少なくはないが、映像体験を伴う古典教育の可能性について今後も模索したいと考えている。

さて、今回のような「見る・話す・聞く」活動に軸足を置く「古典に親しむ」教育ならば、より年少の学習者を対象とした実践も展望できる筈である。

たとえば小学校第5・6学年「読むこと」の指導について、現行「学習指導要領解説」の〔言語事項〕には、以下のような記述がある。

エ. 文語調の文章に関する事項

(ア) 易しい文語調の文章を音読し、文語の調子に親しむこと。

すなわち小学校高学年を対象に文語調の文章の授業をする際、「文語調のリズムを楽しめるようにすること」が大切な「めあて」の一つということになる。実際、それを達成しようとする優れた実践も少なからず報告されているが、我々は「映像メディアによって物語の筋やイメージをきちんと踏まえ、そのうえで古文を声に出して読む」ような授業を提案したい。意味もよくわからないまま暗誦だけ上達するのでは、表面的なリズムや調子に接したに過ぎない。それでは真に「古典に親しむ」ことは達成されないと考える。

具体的に「平家物語絵巻」を素材として言うならば、それは次の①～③のプロセスで構成されるプログラムになるだろう。

①「平家物語絵巻」を眺める。

スクリーンに映し出した絵巻をみんなで観察する。一人ひとりが絵巻に描かれ

た様々な人物や景物と向き合い、そこから自分なりに物語世界をイメージする。そしてそれを話したり聞いたりしながら、様々なイメージの広がりや読みの多様性に気付く。

②現代文の「扇的」を読む。

小学生対象にわかりやすく現代語訳した「扇的」を配布する。それを読むことにより、子供たちは新たな気付きを得て、自身の読みを深め広げることが可能になる。そして、再び「絵巻」に向き合ってさらに知見を広める。

③古文の「扇的」を読む。

古文の「扇的」を配布して声に出して読む。物語の筋やイメージを踏まえた音読によって、古文のリズムや調子を深く味わい、さらには古文ならではの表現のおもしろさや個性を発見することもできる。

このように、まず「絵解き」を楽しみながら「物語理解に関する知識・思考の枠組み」を活性化させ、その枠組みをもとに現代語訳を読み、そして、絵巻と現代語訳から得た物語理解を持って原典と出逢う。そのようなプロセスを経てこそ、単なる暗誦では得られぬ多様でより豊かな古典体験・古文理解が達成できるだろう。我々の思い描く「古典に親しむ」とはそういう学習活動である。



我々は「見る・話す・聞く」古典教育はさらに年少の学習者にも援用できると考えている。すなわち低学年児童・幼児教育への応用である[※]。その段階ではまず、地域の美術館や博物館などに実際に足を運び、普段は見聞きしない物や事柄に触れて新鮮な感動を味わうことが大切である。そして所蔵される「絵巻」などの古典絵画にみんなで親しく接しながら、見たこと感じたことについてイメージを膨らませたり周囲の人々とコミュニケーションを楽しんだりすることが重要である。「絵巻」などをじっくり眺めることを通じて得られる発見や驚きを楽しむことや、感じたり考えたりしたことを伝え合う中で得られる喜びを味わうことを中心に据えようというのである。言うまでもなく、「豊かな感性は、日常生活の中で美しいもの、優れたもの、心に残るような出来事などに出会い、そこから得た感動を他の幼児や教師と共有し様々な表現することな

どを通して養われるようにすること（幼稚園指導要領・表現領域・3 留意事項・第1項）」という幼児教育の特性に即して、「感じたことや考えたことを様々な方法で表現しようとする（同・表現領域・1ねらい・第2項）」ことを実現するために必要な学習支援である。これらの発達段階では「古文を読む」ことはないけれども、「古典の世界を見る・話す・聞く」活動によってやはり立派に「古典に親しむ」ことが達成されるだろう。

映像メディアの援用を通じて、「古典に親しむ」学習活動がさまざまな発達段階に応じて工夫・展開されることを期待している。

[注]

(1)参考文献 18。

(2)参考文献 4, 8, 30, 32。

(3)参考文献 15。

(4)この点、美術館・博物館・図書館などに良質の仕事がある。たとえば小学館の「アートセレクション」シリーズの手法は示唆に富む。参考文献 1, 3, 6, 7, 13, 31 など。また九州国立博物館にも良質の仕事がある。参考文献 10, 11 など。また絵画資料と諺を連続的に論じた時田昌瑞氏のお仕事が興味深い。参考文献 16, 17 など。論者も、中等教育の国語（古典）教育のために絵巻物の学習材化の構想を述べたことがある。参考文献 19～29。

(5)「看聞日記」永享十年六月十三日条によれば、「平家絵」は「物語を家臣に読ませ、それを聞きながら後崇光院自身はその場面の絵を鑑賞する」といった読まれ方もしていた。この点、参考資料 12 に詳しい。そのような絵画資料の使われ方を今日の教室に再現しようというのが小稿の授業提案と実践の出発点である。

(6)参考文献 2, 9, 14。

(7)現行「指導要領解説」の第3章「指導計画の作成と内容の取扱い」の(4)項「読むことの配慮事項」に、「指導に当たっては、音読などを通して文章の内容や優れた表現を味わうことができるように」と示す。

(8)この点、論者も別に小考をめぐらしたことがある。参考資料 29。

[参考文献]

- (1) 泉武夫 (2004) 『信貴山縁起絵巻 躍動する絵に舌を巻く』 (小学館)
- (2) 伊藤文子 (1983) 「授業展開のくふうー古典に親しませるー「扇の的」の授業」 (『月刊国語教育』 3-4号)
- (3) 大久保純一 (2005) 『北斎の富嶽三十六景 千変万化に描く』 (小学館)
- (4) 大平浩哉 (1989) 『新しい授業の工夫 (第2集)』 (大修館)
- (5) 大村はま (1983) 『大村はま国語教室 3』 (筑摩書房)
- (6) 奥平俊六 (2001) 『洛中洛外図 舟木本一町のにぎわいが聞こえる』 (小学館)
- (7) 小沢弘ほか (2006) 『熙代勝覧の日本橋 活気にあふれた江戸の町』 (小学館)
- (8) 片山富子 (2001) 「古典に親しむ態度を養う国語科学習指導の工夫ー古典教材の音声化を通して」 (『平成12年度東京都教員研究生研究報告書』 東京都立教育研究所)
- (9) 鎌田明美 (1998) 「古典にとけこむ授業づくりー「扇の的」平家物語」から」 (『実践国語研究』 22-1号)
- (10) 九州国立博物館 (2005) 『じろじろぞろぞろ (きゅーはくの絵本) 南蛮屏風』 (フレーベル館)
- (11) 九州国立博物館 (2005) 『まいごのぴーちゃん (きゅーはくの絵本) 花鳥文様』 (フレーベル館)
- (12) 櫻井陽子 (1992) 「平家物語と平家物語絵巻」 (『平家物語絵巻 林原美術館所蔵』 解説 林原美術館)
- (13) 島尾新 (2001) 『雪舟の「山水長巻」 風景絵巻の世界で遊ぼう』 (小学館)
- (14) 関野利男 (1991) 「楽しく学ぶ古典の学習 (『扇の的』 光村中二) 一紙芝居作り・群読・発表会を取り入れて」 (『実践国語研究』 106号)
- (15) 全国大学国語教育学会編 (1987) 「国語教育のための〈映像〉の位置」 (『国語教育学』 第35集)
- (16) 時田昌瑞 (1996) 「ことわざの図像学に向けて」 (『言語』 25巻7号)
- (17) 時田昌瑞 (1999) 『図説日本のことわざ 絵と図像の文化』 (河出書房新社)
- (18) 藤原マリ子 (2004) 「古典教育の再生を目指してー高校生への意識調査をもとにー」 (『国文学言語と文芸』 第121号)

- (19)古田雅憲ほか（2001）「国語科教育における「絵解き」の意義と指導－さし絵を読む授業の取り組み－」（「語学と文学」37号）
- (20)古田雅憲（2002）「新田文庫蔵 百鬼夜行絵巻について」群馬大学図書館報 No.286（群馬大学附属図書館）
- (21)古田雅憲（2002）『信貴山縁起絵巻・尼君巻』授業化の構想－絵巻を通じて古典に親しむ－」（「語学と文学」38号）
- (22)古田雅憲（2003）「＜絵解き＞教材のねらいと特徴」（「月刊国語教育」2003.4月号）
- (23)古田雅憲（2003）「＜絵を読む＞から＜古文を読む＞へ」（「月刊国語教育」2003.5月号）
- (24)古田雅憲（2004）「新田岩松家旧蔵『百鬼夜行絵巻粉本』について－猫絵の殿様の画業を理解するために」（「語学と文学」40号）
- (25)古田雅憲（2004）「附属図書館の新しい取り組み－特別企画展・親子で楽しむ猫絵展に寄せて」（LINE 群馬大学図書館報 No.291, 2004.9）
- (26)古田雅憲（2005）『林原本平家物語絵巻・殿上闇討事』授業化の構想」（「群馬大学教育実践研究」22号）
- (27)古田雅憲（2005）「企画展『第二回・親子で楽しむ猫絵展～＜故事人物画と物語絵＞編』に寄せて－」（LINE 群馬大学図書館報 No.293, 2005.10）
- (28)古田雅憲（2006）「ビジュアル・シンキングの国語教育への援用について」（「西南学院大学人間科学論集」2巻1号）
- (29)古田雅憲（2007）「幼児教育における古典絵画の援用について－群大図書館蔵「新田岩松家旧蔵粉本」の学習材化－」（「語学と文学」43号）
- (30)文部省（1968）「高等学校教育課程都道府県集会研究報告」
- (31)湯本豪一（2005）『百鬼夜行絵巻 妖怪たちが騒ぎだす』（小学館）
- (32)横山文一・坂井福作（1993）「意欲的・主体的に取り組ませる古典（古文漢文）の学習指導」（「新潟県立教育センター研究報告」第143号）