

教科書に載っていない古典の魅力を探る くずし字教材の開発と実践

1 目的・概要

私たちは、小学生や中高生に古典及びくずし字に興味を持ってもらえるようくずし字教材を作成し、その効果を検証することを目的として1年間活動してきました。中学生や高校生で、古典が嫌いだと感じている生徒が多いという現状があります。古典嫌いになる生徒を少しでも減らし、古典を過去のものとして認識するのではなく、現代とも繋がりのあるものだとすることを体感してもらいたいという思いで私たちは教材作成に取り組み、その効果検証として実際に中学校や小学校に赴き、プロジェクトメンバーが講師となって模擬授業を行いました。作成した教材はイラストを用いた親しみやすいものとし、模擬授業はアクティブラーニングを意識して、生徒や児童たちにとってあまり馴染みのないくずし字や古典の世界に楽しみながら触れてもらえることを目指しました。本プロジェクトの最終的な目標は、いつでもどこでも誰にでも使ってもらえるようくずし字教材を作成し、ウェブ上にアップロードして実際の教育現場で使用してもらうことです。学習者が、作成した教材を使ってくずし字を完璧に読めるようになることを目標とするのではなく、古典の世界に興味を持ってもらうきっかけの1つとなることを目標としました。



Annual Schedule

2021年	5月	名古屋大学教育学部附属中学校・高等学校の加藤直志先生による講演
	6月	他大学の先生方による教材の中間評価
	7月	同志社女子中学校・高等学校での模擬授業
	8月	春学期の振り返りと秋学期の計画立て
	9月	第3回「古典教材の未来を切り拓く！」研究会で春学期の成果を発表
	10月	イタリアのカ・フォスカリ大学の学生との交流会
	11月	模擬授業に向けたカードゲーム教材の作成
	12月	同志社小学校、天津市立下阪本小学校での模擬授業
2022年	1月	秋学期成果報告会に向けた準備



2 成果達成度

春学期には、現代のものや身近なものをくずし字で書いたプリント、イラストとくずし字を組み合わせるカードゲーム、妖怪や道化百人一首をテーマとした教材を作成し、それらを用いて同志社女子中学校・高等学校で模擬授業を行いました。対象の生徒は理系コースに所属する中学3年生42名です。夏期講習期間の特別授業として、グループワークを積極的に行うなどアクティブラーニングを意識した90分間の授業を実施しました。グループワーク中には、生徒同士で相談しながらくずし字を解読する姿が見られました。授業後に生徒たちに行ったアンケートでは、今後もくずし字や古典に触れたいと思うかという質問に対して、そう思う、どちらかといえばそう思うと回答した生徒が9割を越えるという結果になりました。

秋学期は小学生を対象とすることに決定し、春学期に作成したものよりも種類を増やした、イラストとくずし字を組み合わせるカードゲームを作成しました。また、自分の名前をくずし字で書いてみるというアクティビティも追加しました。その効果検証として、同志社小学校と大阪市立下阪本小学校でそれぞれ模擬授業を行いました。同志社小学校は小学6年生3クラスの児童を対象とし、書写の時間に40分間の授業を実施しました。下阪本小学校は小学6年生4クラスの児童を対象とし、国語の時間に45分間の授業を実施しました。グループワークを中心としたため、どちらの小学校でも児童同士で相談しながら積極的に授業に参加する様子が見られました。授業後に実施したアンケートでは、今後もくずし字を読んだり古典の世界に触れたりしたいかという質問に対して、そう思う、どちらかといえばそう思うという回答が、同志社小学校では8割以上、下阪本小学校では7割以上という結果になりました。同志社小学校では事前にくずし字について学習していたということが、回答結果に違いをもたらしているのではないかと考えられます。

これらの活動を通し、小学生や中学生に古典及びくずし字に興味を持ってもらうという目標はおおむね達成出来たといえるのではないかと考えます。今まであまり馴染みのないものであったくずし字に興味を抱くことにより、文字の歴史や成り立ちを知り、現代まで繋がる問題として体験的にくずし字を学ぶことが出来たと思います。古典を過去のものとして認識するのではなく、現代と繋がりを持っているものとして認識してもらうところまで到達出来たと考えています。



3 プロジェクトを通じて

古典籍のうち、活字化されているものは全体の3%ほどと言われています。そのような活字化されていない古典籍を使用したり、現代の言葉をくずし字で書いたりした教材を大学生が主体となって作成し、それらを用いて小学校や中学校で模擬授業を行ったことは画期的な取り組みではないかと考えています。本プロジェクトの活動が、くずし字教育や古典教育の世界に新たな風をもたらすものとなれば幸いです。



本プロジェクトを通じて、学校の先生方は限られた授業日数の中、工夫して授業をされているということを知りました。教科書に載っていない古典作品を発見し、それを翻刻するという作業には時間がかかり、先生方が実際に授業で教材として用いることはまだまだ難しいのが現状です。活字化されていない古典籍の翻刻を進め、その魅力を伝えていくことが、先生方の教材選定の一助となるのではないかと考えます。

最後になりましたが、山田先生やTAの酒瀬川さんをはじめとする本プロジェクトに関わって下さったすべての方々に、心よりお礼申し上げます。



編集後記

この1年間、分かりやすく楽しみながら学べる教材とはどのようなものか、現代と古典との繋がりを感じてもらうためにはどのような工夫が必要か、そもそもくずし字を学ぶ意義は何かなど、プロジェクトメンバーの中で議論を重ね、試行錯誤しながら教材を作ってきました。作成した教材を先生方に評価して頂いたり、模擬授業で子供たちが楽しみながら学んでいる様子を見られたりしたことは、私たちにとって大変励みとなりました。プロジェクトメンバーの持つ力を結集し、小学生や中学生にとって馴染みの薄い古典の世界に興味を抱ききっかけを作ることの出来るような教材を作成出来たことは、本プロジェクトの大きな成果だと考えています。

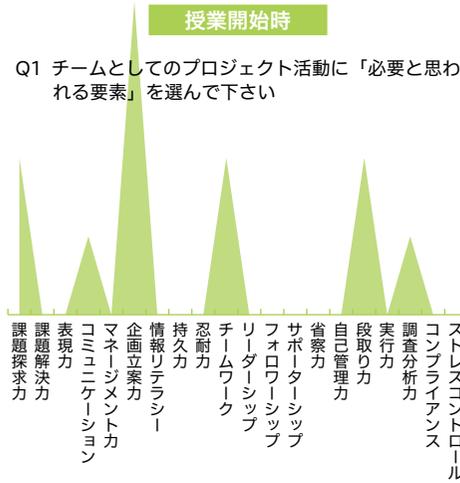
プロジェクトメンバー

谷口 悠(文4) 若井 花楠子(文4) 遠藤 杏(文4) 稲田 香保(文4) 西川 実那(文4) 上久保 咲穂(文3)
三田村 幸菜(文2)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

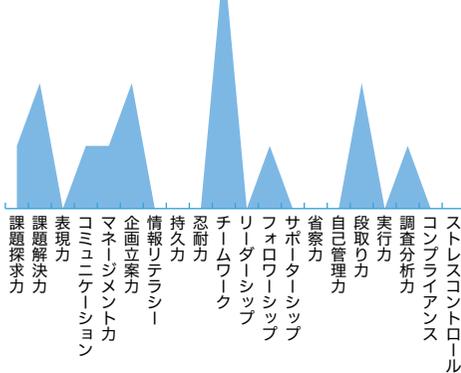
授業開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

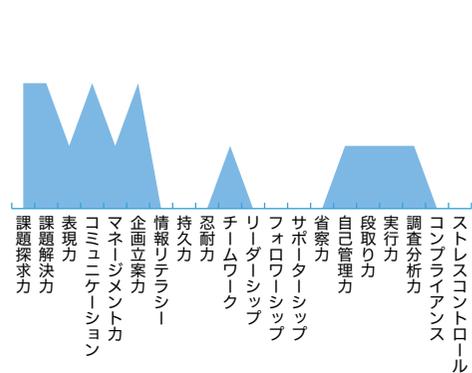


春学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

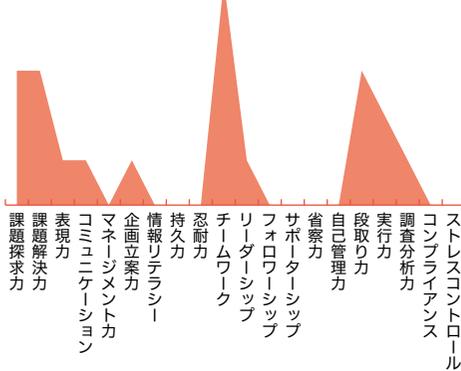


Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい



授業終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

