

• 佳作

コンピュータの活用で 古典の学習が楽しくなる授業のあり方

岐阜県海津郡南濃町立城山中学校 た なかゆう じ
田中裕二

1 はじめに

国語科におけるコンピュータの活用は、ドリル学習、漢字の筆順、国語辞典としての学習の理解を支援する形で利用されてきた。ところが最近では、コンピュータに文字や図形情報のみでなく、音声や映像などの多様な資料の記録ができるようになってきた。それによって、生徒がフロッピーに保存された資料を活用する際に、生徒の興味・関心に応え、意欲を喚起するのに有効な利用が考えられるようになってきた。そこで、各学年ごとに古典教材にコンピュータを活用した学習活動を計画、実践した。この稿はその3年間の実践をまとめたものである。

(1) 主題設定の理由

多くの生徒は、古典に対して苦手意識を持っている。1年生の古典学習は、初めて触れる教材に興味を持ち、楽しみながら学習に取り組んでいる。ところが、学年が進むにつれて、古典を苦手と感じる生徒が多くなっていく。その理由としては、「すらすら読めず、意味がわかりにくい」「歴史的仮名遣いや用語がわからない」といった意見が多い。古典学習は、歴史的仮名遣いや口語訳、文法など、生徒が主体となって活動する場が少なく、教師主導の授業が多いことに気づいた。そこで、生徒が生き生きと楽しく学び合う古典学習として、コンピュータの活用を考えた。生徒たちは、コンピュータには興味・関心がありコンピュータを使う授業では、歓声をあげて喜

んでいる。こんなにも生徒が喜ぶコンピュータを古典学習にも活用できないかと考え、この主題を設定した。

(2) 研究の仮説

生徒が活動する場にコンピュータの活用を設け、個に応じた支援・援助をすれば、興味・関心を持って、主体的に自己表現を追求することができる。

2 仮説に迫るソフトの開発と研究内容

(1) 主体的な自己表現の追求

歴史的仮名遣いや難解な読みに抵抗を持っている生徒が多い。コンピュータの活用で音声言語に関するソフトの開発をすれば、古文を抵抗なく朗読することができるのではないかと考えた。

古典嫌いはこの歴史的仮名遣いや難解な語句からおこるものだと考えられる。そこで、すらすら自信を持って音読することができれば、古典に抵抗なく取り組むことができるであろう。そこで、コンピュータを活用することで、教師の範読がすぐに聞け、自分の音読も録音・再生がすぐにできるソフトを開発すれば、自信を持って自己表現することができると思う。

(2) 漫画や映像からイメージを膨らます指導の工夫

漫画で表現したり，その地域の映像や教師が撮ってきた写真をコンピュータで瞬時に検索できるソフトを開発すれば，生徒は主体的に情報を求め，漫画や映像からさらにイメージを広げることができるのではないか。

教科書に載っている写真や挿絵からでは，生徒はイメージを膨らまして考えることができない。そこで，古文を4コマ漫画として表現したり，教師が撮ってきた写真をスキャナーで取り込み，検索することができるソフトを作れば，生徒が見たい，知りたい情報を主体的に学ぶことができると考える。

（注）開発にあたっては，FM-Towns Towns GEAR（システムソフトウェア V2.1）を活用した。

3 研究実践(1) 1年生「故事から生まれた言葉」(光村図書)

(1) 研究の手立て

古典との出会い「故事から生まれた言葉」は，生徒が中学生になって初めて触れる古典教材である。古文・漢文の調子に慣れさせるには，原文，書き下し文を繰り返し音読することが最も効果的である。従来のドリル形式の一方的な操作だけではなく自分の音読や教師の範読が画面のボタンをクリックするだけで，すぐに録音・再生ができるように手立てを用意すれば，歴史的仮名遣いなどの音読における抵抗感が少なからず減少するものと考えた。

(2) 個に応じたコンピュータの活用

まず，生徒は歴史的仮名遣いに抵抗を持っていることがわかったので，教師の範読をいつでもクリックするだけで聞けるようにした。1年生ということで，とにかく大きな声で音読することを大切にした。教師の朗読がいつも自分の画面から繰り返し聞けることで，自

信を持って音声活動に取り組むことができた。また，マウスをクリックするだけで，すぐに録音・再生ができ，自分の読みを何度も確認することができる。自分の音読が煩雑な操作なしで画面から流れてくることで，一人ひとりが主体的に取り組む姿がみられた。

自信を持って音読ができるようになると，生徒は，わからない語句の意味や矛や盾は，どんなものか疑問を持ちはじめた。そこで，画面の語句をクリックすればその語句の意味などが現れるようにした。例えば，「楚人」をクリックすれば「楚」という国の位置を示す地図と楚人の絵姿などが現れ，現在の中国の話であることに気づく生徒や，矛と盾の写真を小学校の社会の時間に見たことがあるとつぶやきながら検索活動をする生徒もあった。難語句（「驚ぐ」「いはく」「陷す」「子」「応ふる」）も，その語句をクリックするだけで画面に意味が現れる。自分が見たい，知りたいものを瞬時に検索でき，「矛盾」の現代語訳もすぐに検索できるようにした。

この活動は，単にコンピュータによる学習だけでなく，生徒の個々のつぶやきを大切にしながら，班学習での学び合いや個に応じた支援・援助を意図的に仕組むことができた。

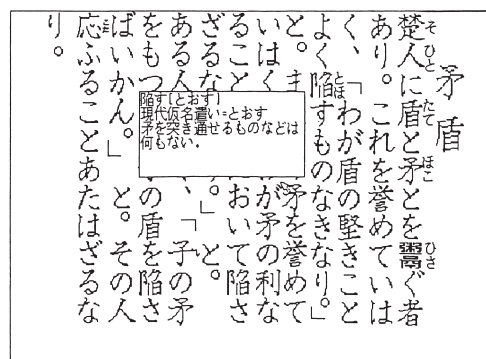


図1 「矛盾」の画面

(3) 自己表現の支援としての活用

4コマの漫画の漫画を見ることで，さらに理解を深めていこうと考えた。2年生の表現

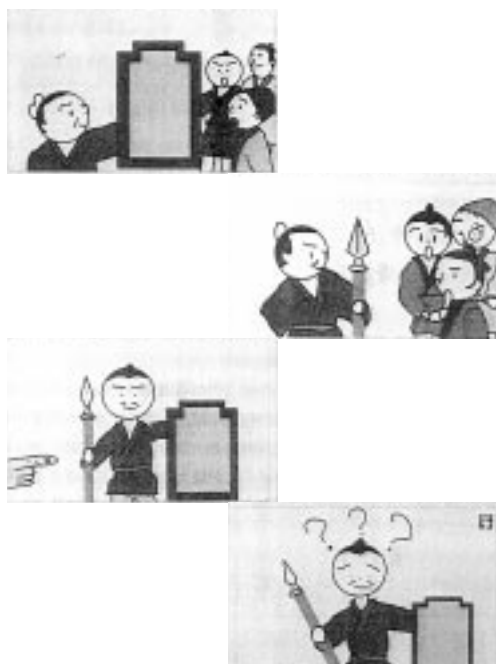


図2 4コマ漫画

活動のなかに文章のない4コマ漫画に自分で話をつけていく表現活動がある。それと同じように、4コマ漫画を見ながら、自分のことばで説明していくことにした。この故事成語では、「矛盾」ということばの由来を理解して、今後、生きて働くことばとして正しく活用してほしいと考えている。生徒たちは、班ごとにコンピュータの画面を見ながら、自分の表現で楽しく表現活動を行っていた。

4 研究実践(2) 2年生「扇の的」—平家物語から—(光村図書)

平家物語の「扇の的」は、群読の教材としてよく扱われるものであるが、この群読にコンピュータを使った効果音を入れることで、その場面の臨場感や緊張感を味わうことができる。古典教材では特に音声言語が重視されるが、主体的な群読学習を支援する一つの手段として、コンピュータの利用を考えたのである。

(1) 個と群の対比を考えた群読

この平家物語は、対句法や七五調のリズムの快さ、また、擬音語、擬態語、色彩の豊かさなどの特徴ある表現が多い。そこで、まずリズムの良さを生かして暗唱を行った生徒は、暗唱することによって、対句表現や擬音語などの表現を意識することができる。この暗唱による音読を大切にしながら、次の朗読・群読へと発展させたいと考えた。学習指導要領では、音読は小学校4年生までが理解の領域であるが、5年生から中学までは朗読として表現の領域に位置づけられている。作品の語り手と同一化して、語り手の立場から声を発するのが朗読であり、さらに、「学び合い」「響き合い」「聞き合い」と、仲間と関わって行うのが群読であると考えている。

「学び合い」としての群読

まず、複数(群)で読むのがよいところ、一人で読んだほうがよいところはどこか話し合う。その過程で源氏と平家に分かれているので、男子と女子の声で対比させるとより効果的であることに気づかせる。源平を男女のどちらに読みを担わせるかは、その根拠とともに重要である。この話し合いこそが群読での学び合いである。

貴族出身の優雅で華麗な感じを受ける平家軍を女声、武士出身の力強い荒々しい感じを受ける源氏軍を男声として、対句的な表現を通して男女の声の特性を生かしながら作品を表現する。また、個で読む人物も考え、読み合う部分を決める。こうして那須与一、義経、語り手、舟・風・弓の読み手を男声か女声か、単数か複数か、読み合う部分を話し合って決めていった。

「沖には平家、舟を一面に並べて見物す」「陸には源氏、くつばみをならべてこれを見る」を対句表現だと気づくと、それぞれの読み手は男声(群)か女声(群)かが決まってくる。また、「いづれもいづれも晴れならず」といふことぞなき」の「いづれもいづれも」の

① (田中) 矢の音
与一、かぶらを取つてつがひ、よつびいてひやう
など放つ。
(たなか) (いっぴく)

② 女^メ復^{フク}
男^{オトコ}復^{フク}
小兵といふちやう、十二束三伏、弓は強し、浦響
くほど長鳴りして、
(こへい) (うらなみ)

③ 男^{オトコ}復^{フク}
あやまたず扇の要きは一寸ばかりおいで、ひいふ
つとぞ射切つたる、
(おんな) (おとこ)

④ (女) 復
かぶらは海へ入りければ、
※ 扇は空へそ上がりける、
(めい)

⑤ (男) 復
しばしは虚空にひらめきけるが、春風に一もみ二
もみまれて、海へさつとぞ散つたりける。
(おとこ)

⑥ 女^メ復^{フク}
夕日のかがやいたるに、みな紅の扇の日出だした
るが、白波の上に漂ひ、浮きぬ沈みぬ揺られけれ
ば、
(おんな)

⑦ (女) 復
沖には平家、はなばたをたたいて感じたり、
(おんな)

⑧ (女) 復
陸には源氏、えびらをたたいて、どよめきけり。
(りく)

⑨ (男) 復
リケベ・カセ

音読記号
・ (半呼吸)
〔少し間をとる〕
・ 《 (一呼吸)
〔長く間をとる〕
・ 、 、 、 、 、
〔語勢を強く〕
・ ・ ・ ・ ・
〔一言ずつはつきりと言う〕
〔速く〕
〔ゆっくり〕
・ ▽▽ (弱く)
〔やわらかく〕

図3 群読譜プリント

反復を男女声（群）で朗読したほうが源氏と平家の戦場の情景がよくわかるといった意見も出てきて、自分たちのクラスの群読を創ろうといった意気込みがひしひしと感じられた。

響き合いとしての群読

群読には、人を巻き込む力がある。一人では朗読が苦手な生徒でも、班やクラスによる群読だと声を響かせることができる。また、一人の朗読では発揮しえない効果もある。ただ読むだけではなく、声で厳しい戦場の様子を引き出し、声で射倒す気持ちで朗読していくと聞き手に平家物語の臨場感が伝わってくる。そこで、古文に音読記号（強弱・速さ・間）をつけて、群読を創りあげることにした。

聞き合いとしての群読

群読をするとき、生徒は仲間の声に耳を傾け、真剣に聞く姿勢が生まれる。この聞き合いこそが自己表現を育てていくものと考えている。今回はクラスでの群読を行ったため、

ビデオ撮影担当と評価者を決めて群読譜づくりを行った。そして、最後にビデオを見ながら自己評価、相互評価を位置づけた。

(2) コンピュータの効果音を取り入れた群読
群読のための効果音

音読中心の授業は、とすると声を出すことに満足してしまい、1時間ごとの群読目標を忘れてしまうことが多い。そこで、群読に効果音や動作を工夫することによって、さらに群読のムードが高まるのではないかと考えた。

効果音は、Townsシステムソフトウェア V2.1L20のTownsデータライブラリ「効果音・音声メッセージ」「Gear音楽ユニット用データ」を活用した。CDやカセットを使って効果音をつける方法もあるが、このコンピュータを活用する利点は、次の三つにあると考えられる。

- ・コンピュータによる効果音は、CD、カセットテープよりも、効果音が豊富にあるということである。「効果音・音声メッセージ」の自然音、日本の音、動物や虫の鳴き声など約165種類の効果音を流すことができる。また、同じ音を重ね合わせたり、コンピュータを何台も活用して効果音をつけることができる。生徒は、群読譜を見ながら、その情景に合った効果音を自由に探し出し、班やクラスのなかで、どの効果音をつけるか話し合う姿がみられた。この話し合いこそが、共に学び合う姿につながっていくのである。
- ・CD、カセットテープでの効果音づくりは、莫大な時間がかかる。群読に合わせて効果音を流すことは、効果音のみに専念して、仲間の音読を聞き合う姿が弱くなる。そこで、コンピュータを活用することによって、煩雑な操作もなく、画面を見ながら簡単に効果音を流すことができる。仲間の朗読をじっくり聴きながら、響き合う声を楽しむことができる。
- ・コンピュータを活用して効果音をつけることによって、何よりも群読を楽しいものと感じることができる。生徒たちは、コンピュータを操作できる喜びと、仲間で群読を創りあげる楽しさを体全体で表した。生徒たちの意見を尊重することによって、生徒たちは、ますます意欲的になり、教師に認められているという安心感・自信から声も開放的に伸び伸びとしてくる。与一役に鎧を着せたり、扇を作り、舞う感じを視覚的に表したりして、動きを持たせることでイメージをより具体的なものとした。

このように、CD、カセットテープを使うよりも、コンピュータを活用するほうが、生徒がより意欲的に音声活動に取り組むことがわかった。

「扇の的」の冒頭部分には、次のような効果音を工夫した。

- 笛（輪唱）：笛の輪唱を流すことによって、「扇の的」をイメージして、語り手になりきる。（導入の効果音とする）
- 台風・木枯らし・大波：「北風激しくて」の部分で台風の激しい風の効果音と木枯しの効果音を重ねて流すことで、そのあとの「磯打つ波も高かりけり」「揺り上げ揺りすゑ」を激しい感じで朗読することができる。大波の効果音は「漂へば」の後で流すことによって戦場の激しさ示す効果音となる。
- 馬のいななき：源氏が馬に乗っているイメージを持たせるために、「くつばみを並べて」の部分で、馬のいななきの効果音を出して力強い源氏を示す。
- ほら貝：与一が扇を射るところを祈る部分であるが、ほら貝の効果音で、これから命をかけて扇を射る武士の激しさと目を閉じて祈る与一の姿を思い浮かべる。
- 風（弱い）：弱い風の効果音で、冒頭の部分との対照的な効果音を流すことによってその情景の違いを音で気づくことができる。このように、たかが一つの効果音であるが、コンピュータの効果音を入れることによって、生徒の朗読する強さや速さ、間にも関係してくることがわかった。生徒たちは、気持ちではわかっているが、速く読んでしまう傾向がある。そこで、音読記号とも関連させながら、効果音をじっくり聞き、ゆっくり朗読することにした。効果音をつけることによって、表現活動を苦手としている生徒も楽しく取り組むことができた。

朗読用のソフトの開発

「扇の的」は、対句表現や係り結び、擬音語、擬態語、難解な歴史的仮名遣いなどが多い。そこで、文語のリズムにも慣れ、正しい読みを確認するためにも、コンピュータの画面を見ながら、自分の読みを録音して、すぐに再生することができるようにした。特に、歴史的仮名遣いの読みが正しいかどうか、仲間とも聞き合いながらマウスでクリックする

だけで、自分の読みを何度も聞くことができたので、日頃、朗読に抵抗をもっている生徒も意欲的に取り組む姿がみられた。



図4 扇の的の画面

5 研究実践(3) 3年生 国語選択授業 夏草「おくのほそ道」(光村図書)

国語の選択授業には、30人の生徒が集まった。みんなが同じテーマの課題ではなく、自分が興味あるものを選択させ、四つの班に分けた。

- A 新聞を読み、投稿欄に自分の考えを応募する新聞投稿班
- B 新聞を切り抜き、壁新聞を作り、コンクールへ応募する班
- C 「おくのほそ道」の俳句検索ソフトを制作する班
- D 百人一首をコンピュータを使って表現する班

生徒たちは、自分が調べたいものを選び、1年間の計画を立てて見通しを持って行っていった。ここでは、「おくのほそ道」の俳句検索ソフト班の実践を紹介する。

本校は、岐阜県の南に位置する南濃町にあるが、大垣市が松尾芭蕉の「おくのほそ道」の結びの地であることを知らない生徒がいる。そこで、3年生国語選択の生徒と大垣にある「奥の細道むすびの地記念館」を訪れ、市内の句碑の写真や芭蕉に関する資料を頂いてきた。それを夏休みに一研究一作品としてまと

めることにした。「おくのほそ道」の中から俳句を33句選びコンピュータで鑑賞文や季語、季節、大垣市内にある句碑を写真で見ることができる検索用のソフトを開発した。

はじめに「おくのほそ道」や松尾芭蕉について知っていることを調べさせまとめた。そのときに、奥の細道旅程図や芭蕉の略年譜も参考にした。生徒は、コンピュータを使って文字や絵を打ち込みたいという意欲を持っている。ふだんは苦手な表現活動であるが、コンピュータを活用すれば、その情景にあった絵を簡単に描くことができ、難しい漢字も容易に使える。手書きとは違って、主体的な俳句の鑑賞ができるだろうと考えた。

生徒が作った作品を、簡単に検索できるように、奥の細道行程全図に書かれた番号をクリックすると、その地で詠んだ俳句が現れるようにまとめた。例えば立石寺(18)をマウスでクリックすると、「閑かさや岩にしみ入る蝉の声」の俳句と絵、鑑賞文、季語、季節



図5 奥の細道行程全図の画面

がすぐに検索することができる。また、大垣(33)をクリックすると、結びの句とされている俳句「蛤のふたみに別行く秋ぞ」が現れる。旅に生き旅に生涯を終えた芭蕉が、つかの間の休息を得た大垣の地(船町港や水門川)の情景を芭蕉の句碑を写真で見ることによって、映像からさらに自分のイメージを広げて鑑賞することができる。

この検索ソフトを授業で利用した。マウスでクリックするだけで、芭蕉の俳句が表れ、どの俳句はどこで詠まれたのか、仲間の作った作品から新しい発見ができた。



図6 「大垣」の画面

6 成果と課題

(1) 成果

古典の授業を楽しく取り組んでもらいたいという思いから、コンピュータの活用を取り入れて各学年での実践を行ってきた。生徒たちは、表現することが好きである。古典学習も群読や漫画などを取り入れていくと、表現活動に自信を持って取り組む生徒が多くなった。また、古典が好きになったという生徒が出てきた。

また、視聴覚機器やコンピュータなど、生徒が主体となって利用できるようにしたことで、表現活動が苦手な生徒でも仲間の表現活動に積極的に関わっていける授業を創りあげることができた。

(2) 課題

今後の活用方法としては、夏休みの一研究や選択の授業での活用、また、自分の考えや心情を俳句や短歌、詩にまとめ、クラスの文集を作るなど、主体的な俳句や短歌、詩の鑑賞ができるだろうと考えている。

今後の課題としては、初めてコンピュータやワープロに触れる生徒も多いので、キーボードの使い方などワープロ操作に慣れさせることが必要である。生徒が主体となって情報を発信できるようにしていきたい。

(3) おわりに

平成3年にコンピュータが導入されてから、市販されているソフト(2年生「漢詩の風景」3年生「奥のほそ道」)を使って授業を行ってきた。しかし、市販のソフトは学校に数が限られている。そこで、自作のソフトを創ることを思いついた。岐阜県はすべての学校にインターネットが設置され、いま欲しい情報を瞬時に見ることができる。21世紀を支える子どもたちに、基礎・基本を大切にしながら、コンピュータを各教科のなかで活用していく必要があると思う。