

『竹取物語』における作品観の形成を促す学習デザイン

小川 愛美*・佐藤 多佳子**

(令和元年9月2日受付；令和元年12月17日受理)

要 旨

平成29年告示の中学校学習指導要領では、中学校1年生から中学校3年生まで「古典の世界に親しむ」という文言に改訂された。従来のような知識を習得する活動や、暗唱したり、声に出したりして読むなどの音読活動を中心とした古典学習を展開するだけでは、「親しむ」とは言えない。先行研究から、「古典に親しむ」ことは、古文のテキストの表現に着目し解釈することや、作品に描かれている内容を理解すること、そして古典作品に対する学習者なりの価値を見出すこと（＝作品観の形成）だと捉えた。そこで、中学校1年生を対象に「竹取物語」と絵本『かぐやひめ』とを比べて読む活動を行い、古典学習におけるテキストの表現の着目や内容の理解を促す問いと、作品観の形成を促す問いを設定して実践を行った。本研究ではそれらを促す学習デザインによって、学習者の学びの様相がどのようなものだったのかを事例的に検証・考察し、「古典に親しむ」学習デザインの在り方への手がかりを得た。

KEY WORDS

作品観の形成 古典に親しむ 竹取物語

1 問題の所在と研究の目的

平成20年告示の中学校学習指導要領は、「伝統的な言語文化および国語の特質に関する事項」において学年段階で「古典の世界」に「触れる」（中学校1年生）、「楽しむ」（中学校2年生）、「親しむ」（中学校3年生）になっており、「親しむ」が最終的な到達段階にあった。⁽¹⁾平成29年告示された中学校学習指導要領は、「我が国の言語文化に関する事項」において全ての学年で「古典の世界に親しむ」という表記に改訂された。また、本研究で取り上げる中学校1年生では、「音読に必要な文語のきまりや訓読の仕方を知ること」、「古文や漢文を音読」すること、「古文特有のリズムを通して、古典の世界に親しむこと」と、音読や声に出す活動を中心として「古典の世界に親しむ」ことが求められている。⁽²⁾

しかし、松本・井上（2011）⁽³⁾では、伝統的な言語文化の学習について「これまでの受験学力に必要とされた、中学校・高等学校での学習項目をそのまま反映させてしまい、俳句なら、「季語」「切れ字」などといった知識を説明したり覚えたりする形」と「親しむ」「楽しむ」ことを優先させ、ひたすら音読や暗唱に走る形」の2つの「形骸化した「親しむ」学習形態を示している。音声を取り入れた活動の学習が中心となる中学校1年生段階での「古典の世界に親しむ」はどのような学びであるのか、また学習活動でどのようなアプローチをしていくのかを考える必要がある。

「古典に親しむ」について竹村（2002）⁽⁴⁾は次のように述べている。

テキスト自体が学習者（＝われわれ）の対話・応答の意欲を生み出していくような問いかけと応答をもちあわせていなければならないが（これは「古典」かざらない）、“古典に親しむ”とは結局のところ、こうした体験の積みかさねの中で、対話と応答を通じた「清新な魅力と豊かな創造的契機」を発見しうるものと認めて、「古典」を身近にしているといた事態をいうのであろう。とすれば、「古典」の教室は、そうした事態を学習者のものとするために、テキストとの対話と応答を通じてそこに「清新な魅力と豊かな創造的契機」を発見する、そのような体験をつみかさねていく場として構想されなければならない。

古典作品の問いかけに、現代を生きる学習者が応答する体験を通して、学習者自身が古典作品への価値を見出して

いくことであり、教師は学習者がこれらの体験を積み重ねていく授業を構想しなければならないとしている。「テキストとの対話と応答を通じてそこに「清新な魅力と豊かな創造的契機」を発見する」とは、学習者が古典作品を内容理解や文法や古語の意味などの知識の習得だけにとどまらず、作品としての価値を見出すこと、つまり作品観の形成をすることが「古典に親しむ」ことだと考えられる。

一方、森ら（2018）⁶⁾では、古典を現代の我々に引き寄せるのではなく、現代を生きる我々が古典の世界へ入り込むような学習活動を構想している。この学習は中学校1年生と3年生に『宇治拾遺物語』と『今昔物語』の読み比べを行い、その作品の言語表現や文体（和文調か漢文調）が当時の人々の思考と密接に関連していることを体験的に学ぶことを目的としており、「名づけ」という古典作品の書きぶりの工夫を「〇〇型」と名付ける学習活動によって、学習者が当時の人々のものの見方・考え方を獲得していくことを目指している。成果としてそれぞれの学年の段階に応じて楽しみながら名づけを行うことができたとしているが、具体的にどのように学習者が古典に親しんだのかは明らかにされていない。

学習者が古典の世界に入り込むことを森ら（2018）のように当時の人々のものの見方・考え方を獲得したり、自身の言葉で解釈したりすることだとすると、古典学習にはテキストの表現や書きぶりに着目するという表現への着目と、作品の内容や登場人物の心情、ストーリーの展開といった内容理解が欠かせない。一方で、「古典に親しむ」ためには竹村（2002）のように作品観の形成を促す学習課題も必要といえる。

本研究では、中学校1年生の入門教材である「竹取物語」を教材として、学習者に古典作品の表現の着目や内容の理解を促す学習課題と、学習者が古典作品との対話を通じて、作品観の形成を促す学習課題を設定することが学習者の学びにどう表れたかを事例的に検証・考察し、「古典に親しむ」学習デザインの在り方への手がかりを得ることを目的とする。

2 研究方法

「古典に親しむ」学習デザインの在り方への手がかりを得るために、学習者に古典作品の表現の着目や内容の理解を促す学習課題と、作品観の形成を促す学習課題の設定が学習者の学びにどう表れたかを、実際に作品観を形成している具体的な記述が見られた学習者5名のふり返りや、2班の発話プロトコルから事例的に検証・考察し、成果や課題を明らかにする。

なお、古典学習における期待される学習プロセスを図1のとおり案出した。

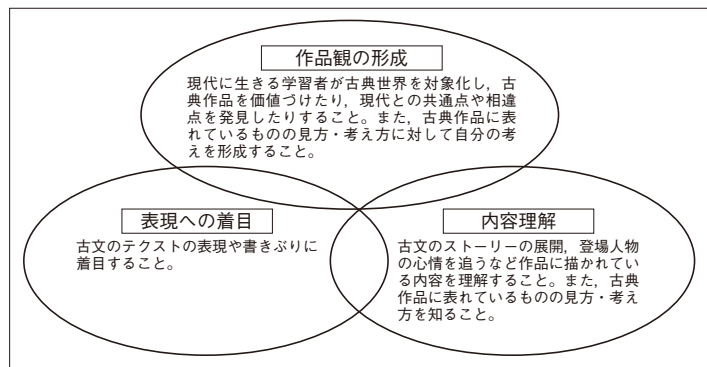


図1 古典学習での学習者の期待されるべき学習プロセス

3 実践の概要

- ・対象 N県公立中学校第1学年（24名）
- ・教材 「竹取物語」※本文・現代語訳は『新編古典文学全集』に基づき作成。
『かぐやひめ』（1998）岩崎京子・文／長野ヒデ子・画 教育画劇
「姫の物語？翁の物語？—竹取物語」『中学校 国語1』学校図書
- ・実施日 平成30年12月5～10日
- ・授業者 小川愛美

3.1 学習デザインの構想

前単元で、光村図書『国語1』に掲載された「竹取物語—蓬莱の玉の枝—」を実施しており、生徒は既に「竹取物語」の冒頭部分、「くらのちの皇子」の冒険談、かぐや姫昇天後、不死の薬を燃やした富士山の場面を学習している。その学習を踏まえ、本単元ではかぐや姫の昇天の場面を絵本の『かぐやひめ』と読み比べる学習活動を行った。

竹村（2002）は「竹取物語」の授業において、絵本を関連させることへの危うさを指摘したうえで、以下のように述べている。

「竹取物語」の授業は、だから、このテキストが“かぐや姫の物語”との近縁性をもつが故に、近縁性から出発してはならない。むしろ、その異なりの確認こそが、授業者の最初の仕事でなければならない。

本実践では、学習者のテキストの表現の着目を促すために「竹取物語」のかぐや姫の昇天の場面と、該当する絵本「かぐや姫」の場面を読み比べ、内容の省略や表記の違い、言葉の意味の違いについて竹村の言う「異なりの確認」を行う学習から始めることとした。古文と絵本で読み比べをすることにより、表現・内容の違いや省略に気付くことで疑問を持ち、古文の表現を学習者自身の言葉で解釈する活動を中心に行う。また、登場人物であるかぐや姫と天人が地上の世界をそれぞれどのように捉えていたかを理解し、作品の中に表れているものの方・考え方を知る。作品観の形成を促す学習では、古文と絵本の比較から学習者が疑問に感じた「天の羽衣」の表現の違いを比較させ、『竹取物語』における「天の羽衣」の役割を考える「問い」を取り入れた。学習のまとめとして「竹取物語」の魅力を書く活動を行うことで、学習者は自身が作品をどのように捉えたか、どう読んだのかをメタ認知できるようにした。

関連する「竹取物語」と他の作品を比べる授業として、武久(2017)⁶⁾が「竹取物語」の大意を理解した後、「昇天」場面の表現特性を羽衣伝承と比較しながら捉え、「物語の始まり」としての「竹取物語」の特徴を、「まだ『物語』を読んだことがない平安時代の女房たちに対して『物語』の面白さを伝える」という「新聞記事」にして報告する単元案を挙げている。

3. 2 単元の実際

- ・単元名 絵本との異なりから、現代に読み継がれている「竹取物語」の魅力を発見しよう！
- ・単元の展開 (全3時)

時	学習活動
1	<ul style="list-style-type: none"> ・「竹取物語」かぐや姫昇天部分と絵本『かぐやひめ』の読み比べる。 ・配布資料・学校ワークから「月の世界」の人々からの地上の世界の見方を捉える。 ・古文と絵本での異なりを見つける。(「天の羽衣」の表現の違いなど) ・古文と絵本を読み比べて気づいたことを書く。(ふり返し①)
2	<ul style="list-style-type: none"> ・「天の羽衣」に関する古文の表現と絵本の表現を比べる。 ・古文での「心異になるなり」や「物思ひなくなり(る)」の意味について考える。 ・「物思ひ」…悩みとされているがかぐや姫の悩みとは何か？ ・問い①なぜかぐや姫は「しばし待て」と言ったのか。 ・天の羽衣を着るということはかぐや姫にとってどのようなことだったのかを書く。(ふり返し②)
3	<ul style="list-style-type: none"> ・かぐや姫の地上の世界への想いを考える。 ・「天人」と「かぐや姫」の言葉から作品の中で表れている当時の人々の月の世界・地上の世界への見方・考え方を知る。 ・様々な絵本と古文を読み比べる。 ・問い②「竹取物語」にとって「天の羽衣」はどういう役割をしていたか。 ・古文と絵本を読み比べて発見した「竹取物語」の作品の魅力を書く。 ・学習を通しての振り返りを書く。(ふり返し③)

3. 3 分析・考察の方法

- ・学習のふり返りの分析

本実践では、毎時間学習のふり返しを行った。その際に、学びのふり返しだけではなく各時間でテーマを設定し、そのテーマに基づいて記述をする形をとった。また、第3時では、3時間での学びを通して「竹取物語」の魅力を書く活動を行っている。この4つの記述を分析していくこととする。

- ・交流の音声データの分析

第2時と第3時に設定した問いについて交流場面の音声データをトランスクリプトし、発話プロトコルとし、学習者の「古典に親しむ」学びの過程を分析する。なお、プロトコル書式は松本に準ずる(2015)⁷⁾。

4 分析と考察

4. 1 学習のふり返りの分析と考察

学習のふり返りの分析として、毎時間のふり返りの記述から「竹取物語」を表現への着目・内容理解・作品観の形成をしている過程が見られた2班のSk, An, 4班のOm, Hm, 5班のOaの5名を取り上げる。なお、各時で行った

ふり返りのテーマと第3時の活動は以下のとおりである。

ふり返し①…古文と絵本を読み比べて気づいたこと

ふり返し②…天の羽衣を着るといことはかぐや姫にとってどのようなことだったのか

ふり返し③…竹取物語の学習を通しての学び

「竹取物語」の魅力…竹取物語の学習を通して、現段階での自分の作品に対する魅力を書く

(1) Skの記述

氏名	Sk
ふり返し①	「かぐや姫」と「竹取物語」の違いが分かった。天の羽衣の表現が違うのがおもしろかった。
ふり返し②	羽衣を着てしまったら人間の心ではなくなってしまうからいやなもの。なぜ「しばし待て」と言ったか色々な意見が出てきておもしろかった。
ふり返し③	天の羽衣の役割が色々考えられておもしろかった。同じ物でも見方によって全く感じ方が違っておもしろかった。他の作品も読んでみたい。
竹取物語の魅力	天の羽衣を着た本当の意味はなんだったのかということ。理由は、「かぐや姫がかわいそう」や、「羽衣を着ることに本当の意味がある」など色々なことが考えられるから。また、絵本などで、まったく書かれ方が違うから。

Skはふり返し①で、古文と絵本を比べて「天の羽衣」の表現の違いに疑問を持っている。その後の学習活動を通して、自己の読みと他者の読みを交流し合うことを通して古文の表現には様々な読みができるということを知り、最終的に古典作品にとっての「天の羽衣」の重要性を価値づけている。

(2) Anの記述

氏名	An
ふり返し①	どちらも羽衣を着ると、翁と別れをする、さみしさを失ってしまう。帝が出てきていない。絵本では「あいさつ」だけ古文では「手紙」で思いを伝えている。
ふり返し②	かぐや姫にとって天の羽衣とは？→天に帰るための道具で、自分が天人と証この物でもあるが、翁たちとのきおくを消す物。大切でもあるが、にくいもの。
ふり返し③	月の世界は悩みがなく、尊い世界とかいてあるが自分は、悩みがない世界より悩みのある世界のほうが自分は尊いと思う。
竹取物語の魅力	帝がかぐや姫のために、二千人の兵士を遣わし翁の家を守るように命令したところ。理由は、たびたびかぐや姫の所に行き、結婚をお願いしたが断られるのでつらい思いをしているのかぐや姫の嘆き悲しむ姿をみて兵士を遣わせたが全く無力だった。帝が勇かん？優しく人思いな一面が見られるから。

Anは学習活動の中で「竹取物語」にはかぐや姫と天人がそれぞれどのように地上の世界を見ていたか作品の中に表れているものの見方・考え方を理解し、ふり返し③の記述で、「月の世界は悩みがなく、尊い世界とかいてあるが自分は、悩みがない世界より悩みのある世界のほうが自分は尊いと思う。」というように作品の中に表れている地上の見方・考え方に対し、自分の考えの形成をしており、作品における「地上」への価値観の違いを指摘している。Anは自己の価値観と古典世界を対象化し、古典作品に表れている見方・考え方を批評し、相違点を見出しているため、作品観の形成を行っているといえるだろう。

(3) Omの記述

氏名	Om
ふり返し①	内容は似ているけど書き方がちがったりしている。本の中と古文の中での一つ一つの言葉の表し方がちがう。
ふり返し②	かぐや姫が言った一言でいろんな意見を考えることができた。天の羽衣は月に帰るための苦い思い出の布。
ふり返し③	班の人と絵本と古文とで比べられてよかった。「竹取物語」にとって天の羽衣は天人から送られたバツだったと思った。
竹取物語の魅力	かぐや姫が月の世界に帰るときに書く手紙や、翁と帝に贈る物を燃やしてしまうところ。理由は大切なかぐや姫からもらったものを燃やしてしまう理由を考えると「悲しまないように。(帝や翁が)」などと考えられるから。他に理由をもっと考えてみると「すごい」と感心できる。

Omはふり返し①ではテキストの表現の着目について記しており、ふり返し②と③では、「天の羽衣」を「月に帰るための苦い思い出の布」というかぐや姫の視点と「天人から送られたバツ」というかぐや姫が「天の羽衣」を着て、記憶を消すところまでが罪の償いだったのではないかというそれぞれ象徴的な読みを形成している。

(4) Hmの記述

氏名	Hm
ふり返し①	古文と絵本を比べてみると異なるところがたくさんあり、驚きました。絵本を書いた人は、なんで古文をそのまま直さなかったのかなと思いました。
ふり返し②	人間の心でなくなってしまった時に、悩みがなくなるということは翁や帝のことも忘れてしまうことだと思う。記憶が無くなるということは、寂しいなと思ったけれど、月の世界に戻ってから、好きになった地球のことを思い出しながら見ることはつらいと思うので、天の羽衣を着たことはよかったことだと思う。
ふり返し③	八月十五夜が近づくと悲しくなり、その悲しさこそが罪を償うことなのかなと思いました。羽衣は、また来たい（行きたい）と思い、同じ罪を犯すのを防ぐためなのかなと思いました。
竹取物語の魅力	かぐや姫と天人の気持ちの違いから、地球の良いところや気持ちや心がある大切さや、深く読み進めることで古文ならではの不思議なところに気付くことが出来るところが魅力だと思います。不思議なところ・・・翁がかぐや姫と名付けたのに、天人や天人の王もかぐや姫と言っているところなど

Hmはふり返し①で古文と絵本を比べた時に、古文ではなく絵本の作者たちへの作品の意図に関する疑問を持っている。また、ふり返し②では、「かぐや姫」にとっての「天の羽衣」は「いやなもの」の考えている学習者たちに対し、Hmだけが「記憶が無くなるということは、寂しいなと思ったけれど、月の世界に戻ってから、好きになった地球のことを思い出しながら見ることはつらいと思うので、天の羽衣を着たことはよかったこと」として、かぐや姫の心情を捉えながら「天の羽衣」を着る必要性について言及している。まとめとなる「竹取物語」の魅力では登場人物たちの考えを比較し、作品を「地球の良いところや気持ちや心がある大切さ」という表記から、人間の存在性や地上世界の価値を見出している。つまり作品から人間の存在性や地上世界の価値を見出すということは、竹村の言う「テキストとの対話と応答を通じてそこに「清新な魅力と豊かな創造的契機」を発見する」こととなり、作品観を形成しているといえる。

(5) Oaの記述

氏名	Oa
ふり返し①	今日は、初めて絵本を見ました。古文と全く同じ物と違う物があって見比べるのが面白かったです。月の世界と地上の世界を行き来するかぐや姫の気持ちになって考えることができました。
ふり返し②	今日は、かぐや姫の地上の世界への思いがよく分かった。天の羽衣を着る前に、翁たちへの気持ちを手紙に書いたところが一番心に残った。
ふり返し③	今日は「天の羽衣」とは何なのかについて、結論が出てよかったです。絵本では様々な筆者の考えに触れることができてよかったです。
竹取物語の魅力	私は、実際に「天の羽衣」はなかったんじゃないかと思っています。かぐや姫の月の世界に帰りたくないという気持ちを読者に伝えるためのキーワードになっていたと思います。そして罪の償いは、最後の月に帰るところまであったという考えを聞いて、深い話だなあと感じました。最後までかぐや姫の人間に憧れた人間らしさが出ていておもしろい話でした。

Oaは、「竹取物語」の魅力の記述を見ると「天の羽衣」は「かぐや姫の月の世界に帰りたくないという気持ちを読者に伝えるためのキーワードになっていた」という作品の解釈やメッセージを考察していることが分かる。また「かぐや姫の人間に憧れた人間らしさ」とは、本来「物思ひ」をしない月の世界の者であるかぐや姫が地上世界での出来事を通して「人間性」を獲得していることを理解しており、作品を俯瞰的に捉えていることが分かる。

4. 2 2つの問いに対する考察

4. 2. 1 問い①に対する考察

第2時では、主に表現レベルと内容レベルの理解を促す学習活動を設定した。前時の復習として「天の羽衣」に関する古文の表現と絵本の表現を比べる活動を行っている。絵本では「天の羽衣」の表記があるものと無いものがある

一方で、古文には具体的に「天の羽衣」を着るとどうなるか・どうなったかという表現が具体的に書かれている。

観点	古文	絵本
着ると どうなる	・心異になるなり	・つきのせかいのものとなり このよのことはわすれてしまう
着たら どうなった	・翁をいとほし、かなしと思しつことも失せぬ ・物思ひなくなりけり	

学習者は、上の表のように古文と絵本で「天の羽衣」を着る表現を抜き出し、どうなるか・どうなったかという表現の分類をしていった。そこで絵本の「つきのせかいのものとなりこのよのことはわすれてしまう」という表現と、その部分に該当する古文の「心異になるなり」「物思ひなくなりけり」の意味の違い、違和感に気付いた学習者は、古文での「心異になるなり」や「物思ひなくなりけり」の意味について自身の言葉で捉え直し始めた。

「心異になるなり」はどういうことかを発問し、学習者の中では3つの読みが提出された。

- ・いろいろなことを考えなくなる
- ・感情がなくなる
- ・地上のことをすべて忘れてしまう

提出された読みを踏まえ、「心異になるなり」は現代語訳では「人間の心ではなくなる」かぐや姫は月の世界の者であるため、感情や悩みを持たないのではないかという教師の投げかけに対し、かぐや姫は悩みがあると学習者は考えた。そこで、「物思ひなくなり」のかぐや姫の「悩み」は何かという発問をしたところ、以下のような読みが提出された。

- ・月の世界に帰らなければならないこと（育ててくれた人に感謝しているから）
- ・翁たちとはなれたくない（小さいときから育ててくれたから）
- ・翁たちを悲しませないためにはどうしたら良いか（申し訳ないから）

この2つの発問および提出された読みを踏まえ、問い①を学習者に投げかけた。

問い①なぜかぐや姫は「しばし待て」と言ったのか。

（提出された読み）

- ・感謝の気持ちを伝えるため。
- ・気持ちの整理をしたかったから。
- ・翁たちと過ごしていたかった。
- ・少しでも地上にいたかった。
- ・自分のことを忘れてほしくないから。
- ・天にもどりたくないから。

「心異になるなり」「物思ひ」という古文の表現の着目から、他のテキストを根拠として自身の言葉で解釈していく様子やかぐや姫の地上の世界や人々に対する思いを、テキストを根拠に自身で読みを形成する姿が見られた。また、「天の羽衣」を天人に着せられそうになったかぐや姫が「しばし待て」と発した理由を、他者との交流や全体での共有を通して「感謝の気持ちを伝える」や「気持ちの整理」など多様な解釈ができることを自覚し、Omの「かぐや姫が言った一言でいろんな意見を考えることができた。」のように学習のふり返りで記述していた姿があった。

4. 2. 2 問い②に対する2班と4班の発話分析と考察

前時の学習活動を踏まえ、第3時では作品レベルの理解を促す学習活動を設定した。問い②を提示する前に学習活動で各班に第1時で使った絵本と他の絵本5冊を配り、「天の羽衣」に関する記述を探す活動を行った。第1時から教材として使用した岩崎京子版の絵本では、「天の羽衣」の表記がされているものの、他の絵本は「天の羽衣」の表記があるものもないものがあった。古文の中では、「天の羽衣」に関する表記が具体的に記されていることから、作品にとっての「天の羽衣」の役割は何かという問いを提示することにした。

問い②「竹取物語」にとって「天の羽衣」はどのような役割をしていたか。

(提出された読み)

- ・記憶を消すための記憶消去装置 (地上世界と月の世界を分けるもの)
- ・記憶を消すためのもの (地上での記憶を月の世界に持ち込んではいけないから)
- ・かぐや姫の地上世界での思い出を消す罪の償い

これまでの発問や問いが、表現に着目するものや、「かぐや姫」の視点に立った内容理解・心情理解のものであったため、作品観の形成を促す問いを学習者が応答していくことは難しかったのであろう。実際にこの問い②に対して、学習者自身が読みを作ったのは2班、3班、4班だけであった。そこで、学習のふり返りの記述から、古典作品を3つのレベルで理解する姿がみられたSk, AnやOm, Hmが所属する2班と4班の発話分析を行った。

2班の対話①

1An	天人ですよっていう証、証拠。		
2Sk	証拠しかないでしょ。	9Ts	れるときなかったよねあ、なんでもないわ。罪を償いにまず来たんだからさ：：//つけてたら、つけてたら帰れちゃうってことじゃん
3Ts	パスポート＝	10Sk	//でもここには罪を償って来たんじゃない
4Uh	＝は：：ん	11Sk	ここは主旨として、ここは育ててくれてありがとうっていつて
5An	パスポート？それかさ、ほら今、今でいうとき私たちはさ、と、と、東京じゃないや、地球？に行くにはさ、宇宙服必要じゃん//でもこっち、月、月から地球に来るとそれないから、その代わりに（ ）あれ、重力が違うから。	12An	え、じゃあさこれは帰るための道具で//え違う、えでもつ、月//ちょっとまってちょっとまってちょっとまってちょっとまってちょっとかして
6Sk	//考え方が（ ）	13Sk	//え、違う？
7Uh	これを日本のとこに言うと宇宙服。	14Sk	//え、でも、でもさ古文だから
8An	そう、宇宙服とか酸素とかそういう系、とかの代わりじゃない。でもそしたらこの子さ、生ま		

2班は発話の前半場面で天の羽衣は月の世界に帰るための「パスポート」(Ts)や「宇宙服」(An)のような役割をしているのではないかと、現代の我々の生活の中に置き換えて発想している。しかし、「宇宙服」は、古典作品の世界の中での解釈にはこの後の場面で、Skが古文から根拠を考えなければならないという軌道修正を図ったために古文や資料から「天の羽衣」の役割について考え始める。

2班の対話②

31An	あ、(拍手) あれじゃない？別にその着せなくても帰れるけど、人間世界での記憶とか//そういうのなくして//帰る、心思いなくして	51Uh	//心残り
32Sk	//あ	52An	思い出じゃなくて、ずっと日本のことを、日本のことを思ってた//地上のことを思ってたなんか//（ ）
33Uh	//帰る	53Sk	//日本じゃない、地球。
34Ts	//なくすためにね	54Uh	//地上
35Uh	リセットしてからの、そうまたやり//直し	55Ts	//日本のことを思ってたら月に帰れない＝
36Sk	//ばいばい	56Sk	＝えじゃなくてあれじゃない？なんか：：//見ちゃっ知ってるものを忘れないと月には行けないんだよきっと//地上のことはだから月の世界では絶対に言っちゃ駄目みたいな話なんですよ。
37An	心思いなくして帰るためのもんなんじゃない？＝		((中略：稿者))
38Uh	＝で、月に帰ってまた一からやり直し	63Sk	地上ってとこは駄目なとこなんだよね//ここに来ちゃって
39An	だからさっきの人//とかも	64An	//言っちゃいけないことを言ったから月に出てきて私の地球の思い出をパ//：：っと消して//ウイ：：ンって感じじゃない？//だから
40Sk	//ミスターインクレディブルのヒーローを見ちゃったから	65Ts	//パ：：
41Uh	何？(笑)	66Ts	//からの
42An	はいはい ((中略：稿者))	67T2	//うん、で役割は何？
47Sk	え、ファミリーじゃなくて、まいいや何でもないよ//要するに記憶を消さないと//月の世界に行けないんだよね、なく、行っても行ったら//その、月	68An	役割は記憶を消すための
48An	//うん	69Sk	記憶を消すための記憶消去装置。
49An	//うん	70Ts	記憶消去装置。
50Ts	//いけない		

最終的に「天の羽衣」を「リセット」や「記憶を消すための記憶消去装置」としている。「リセット」や「記憶消去装置」という天の羽衣の機能を見出した過程として、前時までの学習である作品に表れている月の世界と地上の世界の見方・考え方を踏まえ、月の世界に帰るためには悩みがない、つまり天人は地上の人々に対しての何らかの感情を持たない状態でなければならないことを指摘し、「地球の思い出」を消すことが天の羽衣の役割なのではないかと考えを導き出したのである。

4 班の対話

80m	あ：：(3) この、天人たちはどう思ってるかだよね、かぐや姫に対して、あのなんで地球じゃなくて、いいのか地球の世界に来て、償うために来てるじゃん、でなんかめっちゃ迎えに来た時になんかめっちゃ悲しいとか言って、罪を犯して償いに来たのになんか悲しいとか言って／／そうそうだからどう思ってるのかなっていう感じもあんじゃん、から着せて何回も罪を犯さないようにさせるためなのか、本当にかぐや姫のことを、なんていうか恨んでる、こっちは何回も犯させ、犯させないように、なんか優しく見てる	じゃん	
9Hm	／／おかしいな：：	26Om	だけどさ、そんな感じじゃない？帝とあれに
10Hm	月の都の治安を守るため	(4) 手紙に翁に手紙書いて (5) どうだろう	な：：
11Om	そうそうそう、厚意を持ってやってるのか、それか本当に罪を償うために来たんだから／／いらぬよみたいなかんじでやってるのかどうかどっちかみたいなの	27Hm	羽衣を着せることが (償い)
12Hm	／／記憶なんていらぬよ	(2)	
13Hm	どっちかなんだよ。	28Om	着せること？
14Om	だからどうなのか。	29Hm	今、悲しい思いをさせといて今着せることによって償う／／ ()
15Hm	地球の世界にいる間の記憶は消えると思うんだよ／／罪判決されるじゃん／／まだ罪償ってないんじゃないのって思うんだよ。	((中略：稿者))	
	((中略：稿者))	35Hm	八月の十五夜が近づくにつれて、その悲しむってというのが罪を償うっていうあれ
25Hm	忘れちゃえばいいんだって思うんだったら地球のあれが楽しかったってわかってるってこと	36Om	悲しむ
		37Hm	悲しい気持ち＝
		38Om	＝にさせる＝
		39Hm	＝のが、ん？
		40Om	悲しい気持ちにさせるのが罪、償う方法で／／償う方法で、あもうわかんなくなってきた
		41Hm	／／ん：：
		(3)	
		42Om	なんだっけ
		43Hm	十五夜？
		44Om	近づくことによって悲しい気持ちがたくさんに、いっぱいになって＝
		45Hm	＝その悲しい気持ちが＝
		46Om	＝溜まってくこと＝
		47Hm	＝が：：溜まってくことが罪を／／償う

学習のふり返りで、Hmは最終的に「八月十五夜が近づくにつれて悲しくなり、その悲しさこそが罪を償うこと」で「羽衣は、また来たい (行きたい) と思い、同じ罪を犯すのを防ぐため」のものだと自身の読みを形成している。また、Omも「竹取物語」にとって天の羽衣は天人から送られたバツだったと思った。」と記述していた。上記の交流後、全体共有の中でかぐや姫は「天の羽衣」を着ないと月の世界でも翁を気の毒だとか不憫だと思い、また地球に行きたくなくなってしまうことを防ぐために記憶を消したのではないかと、また天人たちは八月の十五夜に近づくにつれてかぐや姫は悲しさが増してしまうから、その悲しみを思わせることが罪を償う方法にしていたのではないかとという天人の視点から「天の羽衣」の役割を考え、最終的にかぐや姫が「天の羽衣」を着ることで記憶を消すところまでが罪を償うことなのではないかと考察していた。この読みは、他班の学習者にも影響を及ぼしており、全体の中でかぐや姫にとってよかったことを全部消してしまう、記憶を消して償うこと、それがつらい事なのではないかという読みを形成する学習者も表れており、2班のSkは、「天の羽衣を着た本当の意味はなんだったのかということ。理由は、「かぐや姫がかわいそう」や、「羽衣を着ることに本当の意味がある」など色々なことが考えられるから。」など、問い②で、多様な解釈ができることをメタ認知している。また、5班のOaも「かぐや姫の月の世界に帰りたいという気持ちを読者に伝えるためのキーワードになっていたと思います。そして罪の償いは、最後の月に帰るところまでであったという考えを聞いて、深い話だなあと感じました。」という記述から、作者が「天の羽衣」を作品の中に取り入れた意図を解釈しているといえる。問い②は、作品観の形成を促す問いでもあり、それを交流することによって読みの多様性が生まれるような問いであることが分析できた。

5 成果と課題

本研究では「竹取物語」を絵本『かぐやひめ』という学習者にとって身近に存在していたテキストと比べて読み、表現に着目し、内容理解や作品観の形成を促す学習課題を設定することで、学習者が「古典に親しむ」ことができる学習デザインを提案した。

その結果、学習者のふり返りや発話から学習者が古文の表現に疑問を持ち、登場人物の心情や作品の中でのものの見方・考え方を理解する過程を通して自身で読みを形成していく姿や、作品に価値を見出す姿を確認することができた。

本実践の内容として、「竹取物語」に表れているかぐや姫と天人のものの見方・考え方に視点を当てた学習活動や問いを設定した。しかし、学習課題はかぐや姫をめぐる読みが中心となり、竹村（2002）が言うような「竹取物語」を「竹取の翁の物語」として読む読み方は実現されなかった。「竹取物語」を「かぐや姫の物語」として読むと、「竹取物語」という翁を題名にしている作者の意図に気付かないことや、絵本だけの既知の知識・内容に偏りがちになってしまい、古文やその現代語訳を手がかりとして自身の読みを形成しにくくなる可能性がある。今後「竹取の翁の物語」として読む読み方を取り入れることも視野に入れることで、学習者が各レベルの理解でどのような読みを形成するのかを検討していく必要性も出てきた。また、本稿は事例的に学習者の学びを取り上げたが、今後本実践で行った学習課題や問いが学習者の学びにどう機能したのか分析・考察し、より多くの学習者が古典作品をそれぞれのレベルで解釈し、「古典に親しむ」ことのできる学習デザインの在り方を追究していく必要がある。

注

1) プロトコルの表記方法は、松本（2015）の表記方法に準ずる。

記述の方法

- ・発話の単位は、間と内容（提題表現＋叙述表現）によって認定する。内容的に一連の発話は連続して記述する。
- ・発話には発話番号を付す。
- ・発話者をアルファベットで示す。
- ・漢字・ひらがな・片仮名交じりで表記する。

記号

- ／／ 発話の連なり。直後の／／の後の発話が重なっている。
- = 途切れのない発話のつながり。直後の=の後の発話がつながっている。
- () 聞き取り不能。中にある記述の場合は、聞き取りが不完全で確定できない内容。
- (3) 3秒の沈黙。
- (.) 「,」で表記できないごく短い沈黙。
- : : 直前の音が伸びている。「:」がおよそ0.5～1秒の長さを示す。
- 直前の音が不完全なまま途切れている。
- , 発話中の短い間。プロソディー上の何らかの区切りの表示を伴う。
- ? 語尾の上昇。
- 。 陳述の区切り。語尾の河口などのプロソディー上の区切りの表示を伴う。
- 下線部の音の強調（音の大きさ）。
- °° 間の音が小さい。
- (笑) 笑い声ないし笑いながらの発話。
- (()) 注記

引用文献, 参考文献

- (1) 文部科学省：『中学校学習指導要領解説国語編』, p.53, 2011.
- (2) 文部科学省：『平成29年告示 中学校学習指導要領解説国語編』, p.49, 2018.
- (3) 松本修・井上幸信：「伝統的な言語文化の学習を成立させる条件」『臨床教科教育学会誌』第11巻第2号, 臨床教科教育学会, pp.81-87, 2011.
- (4) 竹村信治：「翁の物語としての「竹取物語」－「古典」に親しむ」ために（長谷川滋成先生退官記念号）－（長谷川滋成先生退官記念特集）」『国語教育研究』第45巻, 広島大学教育学部光葉会, pp.68-81, 2002.
- (5) 森美智代・磯貝淳一・松崎正治・田中宏幸・鈴木恵：「日本語書記史からみた『宇治拾遺物語』の授業化の視点 学びのプロセスと日本語書記史を統合する学習材の開発」, 第134回全国大学国語教育学会自由研究発表資料, 2018.

- (6) 武久康高：「物語の始まり」としての「竹取物語」：「竹取物語」の教材価値とその授業案』『高知大学教育学部研究報告』第77巻，高知大学教育学部，pp.44-33，2017.
- (7) 松本修：『読みの交流と言語活動 国語科学習デザインと実践』玉川大学出版部，p.5，2015.

Perceptions of Students' Points of View in "Takatori Monogatari" – Focus on Learning Design –

Manami OGAWA* · Takako SATO**

ABSTRACT

It is assumed that it is possible "to be familiar with classical literature" by nurturing one's view of literary works. In this study, learning designs to develop knowledge of literary works were proposed through validation and consideration of students' learning processes. For the purpose of validating the effectiveness of those learning tasks that enable students to form views of literary works, we chose "Takatori Monogatari" and "Kaguyahime" for first-year junior high school students and compared how they developed their views of these literary works.