

『結ひの古典』を用いた古典教育

森木 三穂

キーワード…古典教育、探求学習、享受

一・『結ひの古典』とは何か

一一 はじめに

『結ひの古典』（株式会社あるむ）とは、令和六年三月二五日に発行された高等専門学校の国語科教員七名（高専古典教育研究会）で編んだ、これからの古典教育のあり方を検討するためのテキストである。本稿では『結ひの古典』の制作意図およびそれを用いた古典教育の実践について報告する。

一二 古典教育の課題

平成二八年一二月の中教審答申において、「日本人として大切にしてきた言語文化を積極的に享受して社会や自分とのかかわりの中でそれらを生かしていくという観点が弱く、学習意欲が高まらないこと」が高等学校における古典学習の課題であると指摘された。また、実学的な立場からの「古典不要論」の噴出や教育現場における古典教育の見直しなど、昨今、古典を取り巻く環境は激変している。

稿者はこれまでに高等専門学校（以下、高専）において一年生を対象に古典に対する意識調査を継続して行ってきたが、どの入学年度の学生も古典に対して、「難しい」「よくわからなかった」「暗記はしたけれども理解はできなかった」という、否定的・拒否的な反応が多くみられた。それは、文法学習中心で、受験を意識した知識偏重型教育の弊害である強制的な知識の詰め込みの影響が大いにあると考える。また、平成二八年度に稿者が実施した山形県鶴岡市内の小・中学校の国語科教員を対象とした古典教育に関するアンケート調査によって、古典教育に割く時間が少ないことと教員の技量という二

つの課題が明らかになった。古典教育はある種の専門領域であるため、教師によって力量の差が出やすい。教師がその教育スキルを養うための研修等が充実しているとも言えず、その結果、必要最低限の知識をつけさせ、高校受験に対応し得るレベルでの学びに留まっており、興味関心を喚起する学びの仕掛けを行う余裕は教育現場には無いことが調査から判明した。これらのことから、小・中学校での古典教育の方法の見直しは今後の古典教育において非常に重要な課題であると認識している。

中教審答申を受けて、平成二九年告示の小学校学習指導要領では仮名の歴史を学ぶ単元が新たに加わり、伝統的な言語文化に「親しむ」ことがすべての学年で求められるようになった。令和四年度には高等学校新学習指導要領が施行され、令和五年度からは新しい科目編成と教科書による学習が始まった。その中では古典に親しみながら先人たちの残した文化遺産への理解を深めるように求められている。多くの人にとって古典に出会う場は学校教育である。そこで古典の面白さや魅力を感じられず、継承する人々が価値を見出さなければ古典は無価値なものとして淘汰され消えゆくだろう。令和五年度から高等学校で始まった「言語文化」は分断された古典と現代をつなぎ直すという、大きなシフトチェンジをしようとして作られた科目である。これまでの古典教育は文法学習を重視し、変わらぬ教材と授業スタイルが定番だった。その結果、古典嫌いを加速化し「古典不要論」を噴出させるに至ったと言っても過言ではない。古典は時代や国を越えた国際性と普遍性を学ぶことのできる財産である。その良さを生かすために、「いかにして古典を身近なものに感じ、自分事としてとらえられるか」という従来の学びとは一線を画す、興味関心を喚起する古典の価値の提示や学びの仕掛けが求められている。（注一）

私たちの生きる「今」は長い歴史の上に成り立っているが、近代化・技術の進歩が著しい社会の中で、その事実を意識することは少なくなってきたのではないだろうか。日本は一つの国家で日本語という言語によって紡がれた

豊富な古典を有する国であり、私たちの生きる社会を構成する一部として古典は存在する。つまり、古典は私たちの土台でありアイデンティティを形成する要素である。国際化する社会の中で、自分たちの足元を見直し、自分たちの生きる社会を知ることによって、この社会の中でどのように生きるかを考え、生き抜く力を養うことにつながるだろう。つまり、古典教育のあり方を考えることは、「生きる力」を養うことを考えることなのである。先人たちの生きた証と感情、出来事に思いを馳せ、そこから私たちがどう生きるかを学ぶのが、古典教育の目的であると考ええる。

一―三 『結ひの古典』の特徴

稿者はこれまで古典と科学技術を融合する「古典文学×モノづくり」の取り組みの教育的効果を実践的に研究してきた。古典文学と科学技術の融合によって、古典の新しい読みや価値を見出せないか、という古典を再発見する取り組みである。(注2) その教育実践の中で学生の古典文学の面白さをとらえる視点に注目すると、文学研究者とは異なる着眼点であることが明らかになった。

例えば、様々な古典文学がゲームやアニメのベースになり、サブカルチャー化されることで無意識に、古典に触れる機会がある、という実情がある。自身の生活の中に自然と入り込んでいる古典文学の要素に作品を学ぶことで気づき、興味関心をもつきっかけができる。そのことから、中教審答申で指摘された「社会や自分との関わりを意識できない」という点は、このサブカルチャー化、享受の形態の検討によって解決できるのではないかと考える。また、古典文学を読み、「ここに書かれていることは実際に可能なのか」という視点に興味を持つ学生が多く、近代の科学技術や知識を活用した「実証・検証」によって、作品世界の虚構と現実を味わうという面白さに惹かれる事例も多くあった。また、絵巻や絵入り本などの視覚に訴える作品が持つ読み手を惹きつける力の強さも学生の取り組み状況を分析することで明らかになった。このような、文学研究者が考える古典の魅力と学生などの一般の人々が受け取る魅力や切り口は異なっており、その受け取り方、つまり享受の方法を見直すことが、研究と教育をつなぎ、古典の面白さや価値を社会に還元することができないのではないかと考える。そこで、現在の古典教育の課題に対する提案として編んだのが『結ひの古典』である。

『結ひの古典』は「つながり」をキーワードに、鶴岡高専、豊田高専、鈴鹿高専、舞鶴高専、香川高専、佐世保高専の六高専・七名の国語科教員で編んだ教科書である。この七名は全員が古典文学を専門としており、中古・中世・近世という幅広い時代を研究対象とすることができる。その中で、各自の専門性と知見を生かして共同研究を行ってきた。また、現在の古典教育のあり方について、令和三年度から継続して情報交換を行い、よりよい教育方法を模索してきた。そして、今後の研究・分析のベースとなるテキストとして『結ひの古典』を編み出したのである。(注3)

現行の教科書は古典作品が高校一年次の「言語文化」と二年次以降の「古典探究」に分断されて収録されている。また、作品配列は文法学習を意識したものであること、教材として採用される作品・場面も定番化したものがほとんどであることが新たな古典作品の開拓・教材性の検討を阻んでいる。この課題に対して、『結ひの古典』は定番教材を意識しつつも、作品同士のつながり、影響(享受)がわかりやすい作品を選出し、配列を検討したことが大きな特徴である(図1)。作品同士の関連の一例は次の通りである。

(古典作品) ― (享受・派生・関係作品)

・『伊勢物語』 ― 『仁勢物語』

・『源氏物語』 ― 『大和物語』 生田川

― 『枕草子』上に候ふ御猫は

― 謡曲『葵上』

― 『白氏文集』長恨歌

・『酒吞童子』 ― 『化物大江山』

・『浦嶋が帰郷 八島の入水 猿蟹遠昔噺』 ― 『平家物語』

― 『浦嶋太郎』

― 謡曲『道成寺』

古典享受は江戸時代からすでに行われている営みであり、『伊勢物語』のパロディ作品である『仁勢物語』や『源氏物語』のパロディ作品である『偽紫田舎源氏』など、平安時代に書かれた作品たち『伊勢物語』『源氏物語』が面白おかしくパロディ化され、民衆の間で読まれていた。古典享受の面白みの一つに「重層性」という要素がある。パロディ作品単体としての面白さだけでなく、そこに融合された作品の魅力に加え、元となった作品との「重

なり」や「ずらし」を重ね的に味わうことができる、ということである。それは当時から「わかる人にはわかる」という感覚でもあり、作者の仕掛けに気づく読者の楽しみであり、優越感でもあった。当時の人々の古典の教養は非常に高く、前提となる知識も豊富であつただろうことが様々な資料からうかがえる。これまでも授業の中で派生関連作品として紹介するために補助教材を準備し取り入れることをしてきたが、この『結ひの古典』ではそれの一つのテキスト内で補完し合うことを可能にした。古典文法や難易度を意識すると、時代の変遷とともに移り変わる言葉の変容や作品の特質、作品同士の関連を示す配列は非常に難しい。それは学習の先にある大学受験・入試対応を想定していることが大きな問題であるのだが、今回の『結ひの古典』は、高専の国語科教員だから作ることができたと言える。高等専門学校は一五歳から二〇歳までの学生が在籍し、どの高専でも高校生年齢に該当する一年生から三年生に古典の授業を行うことが大半だが、学習指導要領に沿う必要や大学受験・入試等を想定したスキルを学ぶ必要はないため、従来の古典教育や学習指導要領の枠にとらわれない、自由で多様性のある授業実践が可能である。そのような高専フィールドを生かした取り組みこそが従来の学びとは一線を画す、新しい古典教育の方法を生み出すのではないかという考えのもと、『結ひの古典』は作られている。

二．授業実践事例

『結ひの古典』の特徴である作品同士の「つながり」を意識した授業展開事例として、『源氏物語』を扱った授業を取り上げる。

『源氏物語』は紫式部によって平安時代中期に書かれた全五四帖にわたる長編物語であり、国文学最高峰の作品として知られている。従来の教科書では桐壺巻、若紫巻の掲載が多いが、『結ひの古典』は葵巻から車争いの場面を掲載した。この場面は光源氏の正妻・葵の上と光源氏の恋人・六条御息所のそれぞれの牛車が賀茂の新斎院の御祓の日の行列を見るために見物場所をめぐる争いが起こった、という内容である。この争いによって辱めを受けた六条御息所は恨みを強くし、物の怪となり葵の上を死に追いやる展開へとつながる非常に重要なシーンである。絵画化された作品も多い場面で、学生への視覚資料の提示もでき、二者の対立構造で話が進む点からも理解のしやすい

場面であると考えられる。

また、享受作品として謡曲「葵上」を取り上げた。謡曲「葵上」では舞台上に小袖が置いてあり、それが病の床に臥せる葵の上を表している。そこに恨みを抱く六条御息所が登場し、鬼女となり、後妻打ちをするなど、非常にわかりやすい攻撃性を示した舞で展開される作品である。原典を大事にしなからも新しい価値を創造する作品の事例としてふさわしいと考える。ちなみに能を見たことがある学生はとも少なく、仕舞や謡い、面や装束について知り、日本の伝統芸能を学ぶ機会にもなる。また、山形県鶴岡市には、国の重要無形民俗文化財である黒川能があり、「葵上」も黒川能上座にて上演されている。五流の能では前シテと同じ鬘のまま、般若の面をつけ、鬘を少し乱すという演出で鬼女を表現するが、黒川能は般若の面に黒頭のボサボサに乱れた鬘をつける。地域の伝統芸能とその歴史を学ぶこともでき、地域学習の一環としてもこの作品を取り上げた。

授業は鶴岡高専一年生四クラス（一六〇名）を対象に、二時間（九〇分×二時間）で実施した。授業展開は次の通りである。

〈一時間目〉

- ・『源氏物語』についての基礎知識（作品の特徴、時代背景）
- ・「桐壺巻」光源氏の誕生、長恨歌を読む

〈二時間目〉

- ・「葵巻」車争いを読む
- ・謡本「葵上」を読む
- ・謡曲「葵上」を鑑賞し、感想や特徴について話し合う

限られた時間の中で関連する作品同士を比べ読みすることで、それぞれの作品の特徴が明らかとなる。そして映像という視覚教材を使うことでよりその世界はイメージしやすくなり、興味関心の喚起へとつながる。古典学習の難しさの要因の一つにイメージのしにくさがあるが、そのハードルを越えるための補助として視覚資料は非常に有用である。授業後のアンケートには、「話の展開がわかりやすかった」「嫉妬の感情は共通なのだと感じた」「能は何を言っているかわからなかったけれど、解説を聞きながら動きを見ると感情がわかって面白かった」という感想が多く、『源氏物語』葵巻の理解のために謡曲を取り上げ、能の映像を見せたことが学生にとって印象に残り、

理解を深める効果があったことがわかった。つまり、謡曲「葵上」の般若の面と鬼女の視覚的な姿が、『源氏物語』の六条御息所のイメージを具体化し、怒りや憎しみといった感情に共感する手助けとして機能したのである。

このようなことから、原典だけにこだわるのではなく、関連する作品同士を比較検討でき、視覚資料があるという条件がそろった作品・場面を選出することにより、古典教育の方法の可能性はより広がる。従来の固定化された教科書掲載作品だけではなく、より幅広い古典を教材化する取り組みが必要ではないだろうか。

三．探求学習への展開

いくつかの古典作品を学習した前期期末には、古典の魅力を自ら発見することを目的に、作品調べのレポートを課題とした。従来の古典教育は文法学習中心で解説を一方的に聞くという形式が大半である。それは魅力の押し付けであり、魅力は自らが発見することによって価値として認識されようとする。そこで、『結ひの古典』に掲載されている作品の中から一つ選び、その作品について調査することを課した。調査項目と課題は次の通りである。

〈調査項目〉

- ・ 作品情報（ジャンル、作者、時代）
- ・ 派生、関連作品

〈課題〉

- ・ 調査項目を調べる
- ・ 作品の関連書籍を四冊調べる
- ・ 作品のあらすじをまとめる
- ・ 作品の関連書籍を一冊読み、おすすめの場面や表現を選び、まとめる
- ・ 調査を通しての感想をまとめる

『結ひの古典』に掲載されている作品、という制限の中で学生たちが選択した作品の傾向にはそれぞれ特徴があった。その結果は次の通りである。

〈調査対象作品ランキング〉（回答数 一六〇）

1. 『源氏物語』 四〇（二五．〇％）
2. 『平家物語』 三三（二〇．六％）
3. 『伊勢物語』 三〇（一八．七％）
4. 『酒吞童子』 一〇（六．二％）
5. 『和泉式部日記』『雨月物語』 七（四．三％）

前期期末に課した課題であるため、『結ひの古典』に掲載されている作品すべてを学習した段階ではなかったが、学生が調査対象として選ぶ作品には傾向があった。それは、聞いたことがあるかどうか、という点である。1～5の中で、『源氏物語』『伊勢物語』『和泉式部日記』は授業において取り上げ、学習済みの作品であった。それらを選択した学生の多くが、「授業内容で興味を持ち、授業で扱った場面以外の場面や話を読みたいと思った」という理由を述べている。また、『平家物語』は「中学校で学習したことがある」という点で親しみがあつたため選択したという意見が大半であつた。また、軍記物語というジャンルの魅力も大きな要因であつた。対立構造と話の展開がわかりやすい点が選択する理由の一つである。これまでの教科書や授業ではほとんど扱われない『酒吞童子』と『雨月物語』は、「ゲームやアニメを通して作品名は知っていたが作品そのものを調べてみたいと思った」という理由が多かった。このことから、従来の教科書では掲載されない作品でも現代文化への影響を考慮し、その教材性を検討することは、「社会と自分のつながり」を考えるためにも必要なことであると改めて認識させられた。

やはり古典文学という高いハードルを越えるには一足飛びでは難しく、いくつかのステップ・親しみを持つという段階を経ることが必要なのだろう。授業はそのステップであり、自らが自主的に魅力を見つける・探求に挑むには、学生の興味関心を喚起する学びの仕掛けが重要である。そして興味関心を掻き立てられた学生たちは自ら学び、魅力を見つける力がある。主体的に学ぶためのマインドセットに教員はどれだけの工夫を施せるか。その重要な視点が今回の実践から明らかになった。二〇二四年度は『結ひの古典』をベースにした古典教育を豊田高専、舞鶴高専でも行い、「古典×モノづくり」の実践と分析の対象を拡大した。次稿ではその具体的な実践を取り上げる。古典の面白さ、魅力を自ら発見した学生たちは、それを伝えるための手段として「モノづくり」を用いて、表現する。『結ひの古典』を用いた古典教育の実践はまだ始まったばかりである。

(図1) 『結ひの古典』の目次

1.	(注)	本稿において「古典」とは江戸時代以前の文学・文化・芸能を総括して意味する表現として用いる。
2.		森木三穂「古典のSTEAM化―「ものづくり」による学びの実践―」『未来を切り拓く古典教材 和本・くずし字でこんな授業ができる』(同志社大学古典教材開発研究センター) 山田和人・加藤直志・加藤弓枝・三宅宏幸編、令和五年三月二十六日、文学通信) 二七頁〜三二頁
		森木三穂「文理融合型の国語教育―「ものづくり」を活用した古典教育の方法―」『日本高専学会誌』二五巻三号 令和二年七月)
		森木三穂「STEAMで養う古典を「そうぞう」するちから」『国語教室』第一二二号 令和六年一〇月)
3.		高専古典教育研究会のメンバーは次の通り。なお、所属は執筆時のものである。
		・江口 啓子(豊田工業高等専門学校)
		・大坪 舞(佐世保工業高等専門学校)
		・荻田 みどり(舞鶴工業高等専門学校)
		・熊澤 美弓(鈴鹿工業高等専門学校)
		・玉田 沙織(豊田工業高等専門学校)
		・森 あかね(香川高等専門学校)
		・森木 三穂(鶴岡工業高等専門学校)

第一章	日本語の歴史	1
	表音文字と表意文字	2
	漢字について	2
	漢字の伝来	4
	日本語を漢字で表現する	5
	―万葉仮名・平仮名・片仮名―	
	いろは歌と五十音図	7
	くずし字	9
	明治以降の国語施策	10

第二章	韻文の世界	15
	国家と和歌	16
	古今和歌集仮名序	16
	古今和歌集	19
	古今和歌集	20
	古今和歌集	22
	和歌の才	23
	十訓抄(上巻)	23
	和泉式部日記	24
	夢よりもはかなき世の中	24
	沙石集(五巻末)	26
	―歌ゆゑに命を失ふ事―	26
	新古今和歌集(巻二)	28
	―忍ぶ恋―	28
	漢籍の受容	29
	鶏鳴狗盗(十八史略 巻一)	29
	枕草子	31
	―頭弁の職にまゐりたまひて 第二〇〇段―	31
	知音(呂氏春秋 孝行篇)	33
	梧桐の日本琴	33
	江南の春(江南春絶句)	35
	残雪	35

第三章	歌から散文への展開	51
	伊勢物語	52
	初冠(初巻)	52
	西の対(第四巻)	54
	芥河(第六巻)	55
	東下り(第九巻)	57
	狩の使(第六十九巻)	59
	つひにゆく道(第二百十五段)	61

第四章	物語からの発展	63
	源氏物語(側巻)	64
	光厳氏の誕生	64
	「長恨歌」楊貴妃との対比	66
	長恨歌(白居易集 卷二)	68
	源氏物語(巻巻)	70
	車争ひ	70
	兼上(謡曲)	73
	源氏物語(若菜上巻)	76
	女三の宮降嫁	76
	唐姫の綱	78
	枕草子 上に候ふ御猶ほ	81
	源氏物語(浮舟巻)	84
	右近の話・東国の悲劇	84
	大和物語 生田川	87

第五章 歴史を語る		91
史記	92	
四面楚歌（項羽本紀）	92	
項王自刎（項羽本紀）	94	
古事記	96	
神々の婚姻と国生み（上巻）	96	
大鏡	99	
雲林院の菩提講（序）	99	
南院の競射（太政大臣通長）	102	
徒然草 或人 司射る事を習ふに	104	
酒谷重子（後川版）	105	
平家物語	111	
祇園精舎（巻第二）	111	
知章最期（巻第九）	112	
壇ノ浦（巻第十一）	115	
能登殿最期（巻第十二）	118	
笈の小文 須磨・明石の旅	122	
第六章 パロディの世界		125
雨月物語	126	
浅茅が宿（巻之二）	126	
仁勢物語	131	
第一段	131	
第九段	132	
化物大江山	134	
傾城水滸伝	138	
立木の局 誤りて妖魔を逃がす（初編第一）	138	
衣手、戸隠山の鬼女を許す（初編第三）	143	
浦嶋が帰郷／八島の入水 猿蟹遠昔噺	146	
浦嶋太郎（後川版）	156	
図版出典／本文底本	157	
参考・引用文献	158	