教職課程センター紀要　第６号　41-52 ページ、2021 年 12 月
Jour. Center Teacher Develop. Edu. Res., DaitoBunka Univ., No.6 41-52,　2021

論文

『竹取物語』の謎を探る―ジグソー法による深い学び―

Exploring the mystery of “Taketori Monogatari”

-Deep Learning by jigsaw method-

古屋　明子

Akiko FURUYA

キーワード：十の謎、タブレット、ジグソー法、ルーブリック
Keyword:10 mysteries, tablet, jigsaw method, rubric

Ⅰ　はじめに

最近、古典文学の研究成果を教育現場に活かすために様々な学会で古典教育のあり方が言及されている。日本文学協会では現在の古典教育の問題点と今後の方策が示されるとともに、古典教育不要論まで取り上げられている[1]。また、中古文学会では「古典の教育・普及」をテーマとして、井波真吾氏が「『我が国の言語文化』との向き合い方を通して、社会変革を担う生徒を育成すること」が必要であるとし、中村佳文氏は和歌や漢詩を教材に「創作・メディア課題制作型古典学習」を、吉井美弥子氏は『伊勢物語』初冠の段と『源氏物語』若紫巻、『源氏物語』若紫巻と『堤中納言物語』「虫めづる姫君」を教材にそれぞれの「連続性」に着目した「出典探し」を提唱している[2]。

このように、古典は原典を読み味わう意義や魅力をもち[3]、それを可能にする古典の授業の工夫は無限にあると筆者は考える。そこで、本稿の目的は、高校古典の授業を生徒にとって楽しく、かつ、力が身に付くものにするための方法の探究である[4]。

古典教育においても、新学習指導要領を踏まえて、古典を学ぶ意義（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関わりの中でそれらを生かしていくこと）を理解させ、意欲的に学習に取り組ませるために、「主体的･対話的で深い学び」の視点から、言語能力の育成を主眼とした授業改善が求められている[5]。授業改善の一つとしてここ数年来話題となっている「課題の発見と解決に向けて主体的･協働的に学ぶ学習」「いわゆるアクティブ・ラーニング[6]」の効果的な実践[7]においては、まず、教師の力量が問われる。今後の高校の古典教育は、生徒の主体的な関心と調査、学びが求められ、それに対応すべく、教材の選択と課題設定の工夫や協働学習等、今まで以上に教師側の教材への深い関心と研究的な視点が必要になると思われる[8]。

そこで、単元学習を行う際に特に留意すべき次の三点、①学習に対する学習者の興味・関心を喚起すること、②学習者の主体的な学習活動が展開できるようにすること、③単元学習を通して確かな国語の学力が育成されること[9]、に基づき、「高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）」の国語「言語文化」２内容［思考力、判断力、表現力等］Ｂ読むこと(2)言語活動ア、ウの実践事例として『竹取物語』における協働学習について述べる。

Ⅱ　『竹取物語』の学習指導案（抜粋）

日時：平成 30 年 6 月 22 日（金）第 6 校時
対象：東京都立高校 1 年生 40（男子 19 女子 20）名

１　単元（題材）名

物語　『竹取物語』「かぐや姫のおひたち」
『竹取物語』の謎を探る―ジグソー法による深い学び―
科目名：国語総合（古典）
教科書　高等学校改訂版「新訂　国語総合　古典編」第一学習社

２　単元（題材）の目標

「古文入門」の単元で学習した古文の基礎知識を生かして、親しみやすい平安期の物語を読み、古典の世界への関心を深める。

(1)昔話「かぐや姫」と原文『竹取物語』との違いを考えることを通して、古文独特の言葉遣いや文章のリズム、より詳細な内容を理解した上で、『竹取物語』の謎を考える。

(2)評価規準を知った上で、『竹取物語』の謎を調べ、発表し、聞き、話し合いを繰り返すという協働学習を通して、話すこと・聞くこと、書くこと、読むことの各能力を高める。(主体的・対話的な学び)

(3)説話との比較を通して、平安期の物語作者が伝奇を仮名文で書く際の虚構における工夫（平安期の美意識や現実性）に気付く。(深い学び)

３　単元（題材）の評価規準

ア知識及び技能	イ思考力・判断力・表現力など	ウ主体的に学習に取り組む態度
①重要古語や文語のきまりを理解する。 ②説話と物語の違いを理解する。	A話すこと・聞くこと ①謎について様々な角度から検討して自分の考えをもち、根拠を明確にして意見を述べる。 ②話したり聞いたり話し合ったりしたことの内容や表現の仕方について自己評価や相互評価を行い、自分の話し方や言葉遣いに役立てている。 B書くこと ①論理の構成や展開を工夫し、論拠に基づいて自分の考えを文章にまとめる。 ②出典を明示して文章などを引用し、説明や意見などを書く。 C読むこと ①古文に書かれた人物、情景、心情などを表現に即して読み味わう。 ②謎を解くために、必要な情報を集め読み取っている。 ③様々な文章を読み比べ、内容や表現の仕方の違いに気付く。	①『竹取物語』の謎に関心をもち、それを意欲的に調べようとしている。 ②謎を解くために、意欲的に協働学習を行おうとしている。

＊学習活動に即した具体的な評価規準（ルーブリック）

評点	観点A 結論と根拠	観点B 構成と話し方	観点C 質問への返答
5	結論（答え）を支える根拠(理由)が、様々な情報に基づいて、３つ以上述べられている。	発表内容の順番や話し方を工夫したことにより、大変分かりやすくなっている。	聞き手の質問の意図に添った返答を、具体的かつ適切に行っている。
4	結論を支える根拠が、２つ述べられている。	発表内容の順番や話し方を工夫したことにより、分かりやすくなっている。	聞き手の質問の意図に添った返答を、適切に行っている。
3	結論を支える根拠が、１つ述べられている。	発表内容の順番や話し方を工夫している。	聞き手の質問に返答する。
2	根拠は示されているが、示された根拠が結論を支えていない。	発表内容の順番や話し方を工夫しようとしたことは分かる。	聞き手からの質問に対して、「はい」「いいえ」「わかりません」などの基本的な返答しか返ってこない。
1	主張を支える根拠が全く示されていない。	発表内容の順番や話し方を工夫したことが分からない。	聞き手からの質問に対して、全く返答しない。

４　指導観

(1)単元（題材）観

『竹取物語』は、「物語の出で来はじめの祖（おや）」（『源氏物語』絵合巻）として、現存する伝奇物語最古の作品であり、昔話「かぐや姫」や小中学校の古典入門教材として、生徒には親しみやすい古典である。また、内容も浪漫的で読みやすく、短くまとまった話が多いため、内容理解の難易度は易しい。その結果、本単元は、先の「古文入門」の単元で学習した古文の基礎知識を生かして、生徒に古典の世界への関心をより深めさせることができる最初の物語単元である。

(2)生徒観

本クラスは、性格の活発な生徒とおとなしい生徒とが混在しているが、授業中の発問に対しての反応は積極的に行う生徒が多い。中間考査の結果から見ても、学習内容の基本は概ね定着しており、学習に向かう姿勢は良いクラスである。しかし、性格の違いからかクラスが小グループに分かれており、仲良しとだけよく話すといった様子も見られる。そこで、生徒一人一人が能動的に授業に参加すること、仲良し以外のクラスメートとも協働学習ができるようにすることを目標にしたいと考えた。主体的に取り組ませるための方法として、調べ学習・専門家集団での話し合い・段階を踏んだ３回の発表・質問と返答、自己評価・相互評価を取り入れ、このような協働学習を通して、基礎学力の定着を図っていく。

(3)教材観

『竹取物語』は、親しみやすく読みやすいため、人間、社会、自然などに広く目を向け、考えを深めるのに役立つ。また、伝奇物語であるために、生徒が不思議な点や疑問点などを多く挙げられ、調べ学習や協働学習に適した教材となり得る。その結果、生徒が情報を活用して、思考力や判断力を伸ばし、言語感覚を磨くのに役立つ。話の展開が面白く内容も浪漫的であるため、登場人物への感情移入がしやすく、古人のものの見方・考え方に対する関心や理解を深めることもできる。

古文理解の一方法として、ワークシートの工夫と活用、重要古語暗記のためのパワーポイント教材と小テストの繰り返しを常時行っている。

また、調べ学習の一助として、学校図書館に『竹取物語』のコーナーをつくっていただいた。

学級タブレットでは、搭載された「SKY　MENU」を使って、①教員作成の教材の事前配布、②生徒の作成資料の回収・確認、③全タブレットに投影・発表を行った。

５　単元（題材）の指導計画と評価計画［７時間扱い］

時	目標	学習内容・学習活動	評価規準（評価方法）
第１時	1「かぐや姫のおひたち」前半を読み味わう。	①重要古語や古典文法に注意して古文を正確に読む。 ②昔話と比較しながら古文の詳細な部分を挙げる。 ③不思議に思う部分を挙げる。	ア－①（重要古語小テスト） イＣ－①（ワークシートの記述） イＣ－③（ワークシートの記述） ウ－①（ワークシートの記述）
第２時	2「かぐや姫のおひたち」後半を読み味わう。	①重要古語や古典文法に注意して古文を正確に読む。 ②皆が挙げた10の謎から、調べたい謎を専門家グループ（4人）で選ぶ。	ア－①（重要古語小テスト） イＣ－①（ワークシートの記述） ウ－①（話し合いの様子の観察）
課題	3 出典を明らかにして調べ、謎に対する自己の考えを書く。	①評価規準（ルーブリック）を知る。 ②本やインターネットを使って、謎に関する調べ学習を行う。	ウ－①（ワークシートの記述） イＢ－①（ワークシートの記述） イＢ－②（ワークシートの記述） イＣ－②（ワークシートの記述）
第３時	4 謎の答えをより良いものにする。	①個人で調べた結果を専門家グループで発表する。 ②専門家グループで話し合いながら、発表メモを作り、結論とその根拠	イＡ-①（発表の様子の観察） ウ－②（話し合いの様子の観察、発表メモの記述） イＡ－②（話し合いの様子の観察、評価表の

		をより良いものにする。	記述）
第４時	5 専門家としてより良い発表をし、質問に対して的確に答える。	①専門家グループで話し合った結果をジグソーグループ（10人）で発表する。 ②質問に対してできるだけ的確に答える。	イＡ－①（発表の様子の観察） イＡ－②（話し合いの様子の観察、評価表の記述）
第５時	6 謎の答えをさらにより良いものにする。	①ジグソーグループで出た質問の答えを話し合い、結論とその根拠をさらにより良いものにする。 ②クラス全員の前での発表のために、パワーポイントの画面を専門家グループで作成する。	ウ－②（話し合いの様子の観察、付け足しメモの記述） イＢ－②（回収したパワーポイント画面の記述）
第６時	7 クラス全員の前での発表の準備をする。	①パワーポイントの画面を専門家グループの2人で作成する。 ②発表原稿を専門家グループの2人で作成する。	ウ－②（話し合いの様子の観察） イＡ－①（回収したパワーポイント画面の記述） イＡ－②（回収したパワーポイント画面の記述） イＢ－①（発表原稿の記述） イＢ－②（発表原稿の記述）
放課後	8 発表内容や態度等をより良いものにする。	①専門家グループで発表の練習をする。	ウ－②（練習の様子の観察）
第７時（本時）	9 専門家グループとしてさらにより良い発表をし質問に対して的確に答える。 10 説話と物語の違いを理解する。	①クラス全員の前で、専門家グループが謎の答えを発表する。 ②質問に対してできるだけ的確に答える。 ③説話と物語を比較し、作者の意図を考える。	イＡ－①（発表の様子の観察、回収したパワーポイント画面の記述、発表原稿の記述） イＡ－②（発表の様子の観察、評価表の記述） イＣ－③（ワークシートの記述） アー②（ワークシートの記述）

６　本時（全７時間中の第７時）

（１）本時の目標

①『竹取物語』の謎について、タブレットを活用しながらグループでより良い発表をするとともに、意欲的に聞く。

②説話（『今昔物語集』）と物語（『竹取物語』）を読み比べながら、平安期の物語作者の伝奇にとどまらない創作部分に気付く。

（２）本時の展開

時間	学習内容･学習活動	指導上の留意点・配慮事項	評価規準（評価方法）
導入 5分	【タブレット準備】 １．学習目標を知る。	【グループの形】 ・授業前に、タブレットを準備させる。（タブレットを起動し、SKY MENU にログインさせる） ・グループで全員の前でより良い発表をすること、『竹取物語』の謎の答えを知ること、積極的に質問をすること、謎だらけの『竹取物語』をどうして作ったのか、作者の意図を考	

		えること等を確認させる。	
	2．評価規準を確認する。	・ノートに貼った「評価規準」を確認させる。	
展開 40分	3．グループで協力して、より良い発表を行う。(3分×10班) 4．発表内容をメモしたり、評価したりする。 【タブレット片付け】	・発表時間2分、質疑応答1分で行わせる。 ・発表画面を全タブレットに投影させる。 ・前で、発表がスムーズに進むようにさせる。 ・発表3人、タブレット操作1人で協力して、分かりやすく聞き取りやすくなるように、発表の仕方を工夫させる。 ・(2回の個人発表を経て）予想される質問には、丁寧に答え、予想外の質問にも4人で協力して答えるようにさせる。 ・メモを取りながら、発表者の主張を正確に聞き取るようにさせる。 ・問題点を意識しながら聞き、質問をできるようにさせる。 ・発表態度や内容はできるだけ肯定的に評価し、必要な場合は補足説明をする。 ・発表を終了した班から順に、必ずシャットダウンをさせ、タブレットをカートに戻させる。	イＡ－①（発表の様子の観察、回収したパワーポイント画面の記述、発表原稿の記述） イＡ－②（発表の様子の観察、評価表の記述） イＣ－③（ワークシートの記述）

	5.『今昔物語集』巻第31・33話と『竹取物語』「かぐや姫のおひたち」を読み比べ、相違点を考える。	・かぐや姫の「けうらなり」や人を癒す力、裳着の様子、翁の心情等に注目させる。	
まとめ 5分	6.『竹取物語』の作者の意図について考える。 7.グループ評価を行う。	・説話とは違い、物語で何を描きたかったのかを考えさせる。 ・伝承から物語への移行に、仮名文が大きく関わっていることを知らせる。 ・授業を振り返らせ、グループの達成度を考えさせる。	アー②（ワークシートの記述）

Ⅲ　協働学習における指導の工夫

（1）興味・関心の喚起

まず、昔話『かぐや姫』と『竹取物語』を比較させ、原文の方が詳しい箇所に着目させることで、身近な話材から古典の世界にスムーズに入ることができるようにした。次に、『竹取物語』の謎を探る調べ学習を通して、『竹取物語』の世界全体に興味・関心をもたせた。そして、全体でのグループ発表では、優れた点に着目した講評を行うように心がけた。パワーポイントによる画面作成は、小学校時より慣れている生徒も多く、興味・関心をもって作業できたようである。

（2）主体的な学習活動

まず、学校図書館や地元の図書館、インターネットを使った調べ方(特に必ず論文の原典を明らかにすること)について理解させた。事前に調べ学習のことを話すと、司書さんが、学校図書館に『竹取物語』のコーナーを作ってくださった。次に、毎回発表前に「評価基準」(ルーブリック）を確認させた上で、発表と自己評価・相互評価をセットにして、どのような内容と姿勢が求められているのかを明確にした上で、より良い調べ学習や協働学習が行われるようにした。そして、１回目の発表は一人で専門家グループ４人の前で、２回目の発表は一人でジグソーグループ 10 人の前で、３回目の発表はグループ

４人でクラス全員 40 人の前で行った。つまり、協働学習の意義を理解させた上で、協議をしなければならない状況を作り出した。すなわち、１回目専門家グループ４人の協議では、同じテーマによる各自の発表後の質問を通して専門家としてより良い発表メモを作成する。２回目ジグソーグループ 10 人の協議では、異なるテーマによる各自の発表後の質問の答えを通して専門家としてさらにより良い発表メモを作成する。３回目専門家グループ４人の協議では、これまでの質疑応答を基に、クラス全員の前での発表を成功させるために最高のパワーポイント画面と発表原稿を作成する。

このように、発表者と聴取者の人数を徐々に増やすことによって、発表や協働学習に慣れさせるとともに、発表内容や方法の質の向上を目指させた。

また、発表を聞く時も、必ずメモ用紙と評価表があり、緊張感をもって聞くことができるようにさせた。そして、グループは上限４人構成で、事前のパワーポイント作成２名、発表原稿作成２名で取り組ませ、本時の発表ではタブレット操作１名、発表者３名、質問には全員で答える等、常に全員が活動できるようにした。

そして、学級タブレット（１クラス生徒分 40 台あるが、実際に使用したのはグループで１台全 10 台）を用いて、生徒は教室で「パワーポイント」により資料作成に主体的に取り組み「インターネット」を使って絵の貼り付け等ができた。また、「SKY　MENU」を用いて、教師は作品の配布や回収を円滑に進めて助言をすることができた。ICT 機器による資料作成と発表を通して、大学や社会に出て役立つアウトプットの方法を学ばせることができたと考える。

（３）確かな国語の学力の育成

まず、授業形態であるが、単元全体においても、50 分間の授業においても、一斉授業～協働学習～一斉授業のサンドイッチ型の授業にすると、ただ活動が楽しかっただけの授業にはならない。目標や活動の成果、分かったこと等を一度落ち着いて一人でまとめさせることが、生徒の学力の定着につながる。次に、国語の学力として思考力・判断力・表現力を挙げ、それらの力を育成すること、そのために必要な活動を事前に生徒に告げ、意識的に学習活動に取り組むようにさせた。

①思考力の育成には、「読む」「書く」「聞く・話す」こと

自己の意見を自身の言葉で書くこと、他者の意見を聞いて、話し合い、自己の意見を改善して書くことに注意させた。例えば、ワークシートの活用である。まず、古文の解釈では、ワークシートを活用して自力で現代語訳ができるようにさせた(本文写し･現代語訳の課題提出)。次に、発表用のワークシートには、自己の意見・他者の意見・自己の変化した意見を書く欄がある。

②判断力の育成には、「選ぶ」こと

まず、自己の調べ学習を通して、謎の答えやその答えを補強する論文を選ぶことに注意させた。次に、ペア・ワークやグループ・ワークにおける協議を通して、より良い答えとその理由を選ぶことに注意させた。例えば、答えの理由に着目させ、協議を通して、一番優れた理由を選んだり、理由の列挙の順番を選ばせたりした。

③表現力の育成には、「理由」を明確にすること

そのように考える理由を明確にして、資料作成や発表をするようにさせた。例えば、自己の調べ学習においても、専門家グループ・ジグソーグループでの発表や協議においても、クラス全体での発表や協議においても、答えの理由に着目させ、質問を通して更に詳しく調べるようにさせた。

Ⅳ　生徒の発表（第七時クラス全体で）と工夫

（１）４人で調べて協議した結論と根拠

＊諸説ありなので、発表当時は口答で他の読み方や説も紹介したが、生徒が調べて結論づけたものを、そのまま載せてある。

①かぐや姫は、なぜ、地球のおじいさんの所に来たのか。

《答え》罪を償うため。

【理由】かぐや姫は色々な罪があったというのを、本文中で使者が言っています。その罪を償うために、地球に送られてきたとされています。つまり、島流しのような形で、地球に来ました。だから、本文で地球は「穢れのある場所」として扱われています。また、色々な罪というのは、不倫などの男女関係のことだと言われています。そこから、地球上で何人もの男性の求婚に難しい課題を与えて断ったことも納得できます。前述の通り、地球に来て罪を償うことが目的なので、たまたま竹を見つけたのはおじいさんでしたが、天人はおじいさんの功徳に報いたと言っていました。

②かぐや姫は、どのようにして竹の中に入ったのか。

《答え》月で罪を犯し地球に降ろされ、竹には殺菌効果があったため、竹の中に入り罪を償った。また、当時の日本には「物忌み」という習慣があり、それもかぐや姫が竹の中に入った理由になる。

【理由】まず一つ目は、竹の中には殺菌効果があるため、竹の中に入ることで罪を洗い流そうとしたからです。二

つ目の理由は、その当時の日本には、一定期間飲食や恋を慎み、不浄を避けて心身を清潔に保つ「物忌み」という習慣があったためです。その他に、折口信夫という人が、竹の中からかぐや姫が産まれた訳ではなく、外から魂が入ってきたとも言っているのも、理由の一つと考えられます。

③なぜ、かぐや姫は光り輝いているのか。何者なのか。なぜ、かぐや姫を見ると気持ちが安らぐのか。

《答え》光は美しさ、神聖さ、地上の者ではないことを表すから。道ならぬ恋をしたことを罪に問われ、地上に降ろされた月の天人であるから。かぐや姫を見ていると気持ちが安らぐぐらい、愛おしいから。

【理由】かぐや姫の「かぐ」は光り輝くの意味だが、日本では、アマテラスや『源氏物語』の光源氏のように、古代から神話や物語において、光とは聖性と絶対的な美しさを意味している。また、『竹取物語』に出てくる難題の品と光の関わりが深く、これらの品がこの世に存在しない別世界のものであるから。『竹取物語』と酷似した「富士浅間大菩薩事」（筆者注：南北朝中期の説話『神道集』第 46）では、かぐや姫は地上の国司と恋をしたことで罪を問われているから。かぐや姫を見てたちまち心が安らぐというのは、たちまち心が安らぐぐらい翁がかぐや姫のことを愛おしく思っていたから。

④「なよ竹のかぐや姫」という名前の意味は何か。

《答え》「若竹のようにすくすくと成長し、光り輝くような美しい姫」という意味。

【理由】若竹というのは弱竹（なよたけ）と同じ意味で、細くしなやかな竹という意味である。竹から生まれたことからも、この名前が付けられたと考えられる。また、「かぐや」の「かぐ」は、かぎろひ（陽炎）、かがやくなどと同語源で、「ひかり」を意味する。輝くような美しさ、キラキラ光るように美しい姫だったことから、この名前になったとされる。

⑤なぜ、「世界のをのこ」は皆、「かぐや姫」に会いたがったのか。たくさんの男性からもてる「かぐや姫」の美しさは何か。「かぐや姫」の容姿なのか？

《答え》とてつもなく美しいから。

【理由】かぐや姫の「かぐ」は「かがやく」と同源で、光り輝く美しさを形容した語。光り輝く美とは完全な美として神聖視された。かぐや姫が自分で、月の都に住んでいる人は大変美麗で老いることも悩むこともないと言っていた。本文中に「けそう（筆者注：化粧）」というのが出てきた。それは、姿形だけでなく、その心まで際立っている様子という意味なので、かぐや姫の美しさは見た目だけではない。だから、一目見ようと昼夜を問わず、家を取り囲むようにのぞき見ていた。塀に穴を開けて人が考えつかないような場所にまで入り込んでいて、ストーカーぶりを発揮していた。よって、美しいと思われていた。

⑥なぜ、月に帰ったのか。なぜ月なのか。

《答え》かぐや姫は、月の都に住んでいた、月の住人だったから。

【理由】かぐや姫が、本文中で、月の住人だと言っていたから。月で犯した罪を許されたから。その罪は不倫で、償いの期間中に男性を断り続けていたから。

⑦「翁」の仕事は何か。籠を作るだけで暮らしていけるのか。竹を取って生計を立てることができたのか。

《答え》翁は、竹取りという職業を行っていたと考えられると思います。また、生計を立てることはできていたが、副業も行っていたと思います。

【理由】当時の文献に、竹取りという仕事があったということが書いてあったので、冒頭にあった「竹取の翁」の竹取りは仕事を表していたと思うので、翁の仕事は竹取りであると考えられます。竹は当時、西洋文化が入っていなくて、鉄などが普及していなかったため重宝されていたと考えられます。平安時代にはお金によって物の価値を計っていたのではなく、物々交換によって生活必需品を手に入れていたと考えました。

⑧「さかきの造」という名前の意味は何か。中学で「さぬきの造」と習ったが、どうして違うのか。

《答え》まず、「さかきの造」は土地と身分階級を意味しています。「さぬきの造」とは、土地が違います。

【理由】「造」とは、「姓（かばね）」と言われる、生まれながらの身分階級です。姓で、生い立ち・出世・宗教・職業までが完全に支配されていました。この「造」というのは、十個ある身分のうち、下から二番目の階級にあたります。「さかき」は京都京田付近、「さぬき」は香川県の旧国名を表しています。どちらかの土地が物語の舞台とされていますが、特定されていません。しかし、『古事記』が京田付近で見つかったことから、「さかきの造」の方が有力だとされています。

⑨「翁」「嫗」の年齢はそれぞれ何歳か。

《答え》「翁」は五十歳、「嫗」も五十歳。

【理由】五十歳というのは、『竹取物語』に「齢五十なる翁」と書かれているから。調べると「七十」というところもあった。五十と七十という謎の 20 年間。これは、かぐや姫が三ヶ月で成人になったので、気持ち的にはもう

20 年経った気分だったからだと思う。教科書にも載っていた絵巻の翁と嫗の顔を見ると、大きな年齢の差はなさそうである。老けて描いてあるのは、この頃の平均寿命が四十歳くらいだからだと思う。

⑩「黄金」とは何か。その価値はどれくらいか。得た量はどれくらいか。翁以外に得た人はいなかったのか。

《答え》「黄金」とは砂金であり、その価値は読者が決める。翁以外に得る人はいない。

【理由】物語の時代設定である平安時代では、まだ小判などの金貨がなかったので、「黄金」とは砂金が一番適切であると考えた。物語内では、翁が黄金をどれくらい取ったかも、その価値も記されていない。このことから、価値や量は、読者に考えさせることによって、よりこの物語に入り込んでもらうねらいがあるのではないかと考えた。「黄金」は、ストーリー上、翁がかぐや姫を養うために月の人から送られたと考えるのが適切で、かぐや姫か月の人が、翁の切る竹だけから黄金が出てくるように仕組んだのではないかと考えた。

（２）発表に向けた、生徒の工夫

①パワーポイント作成について

・皆に見やすいようなものを作ること。シンプルに見やすくした。

・画像を入れて見やすくした。画像やアニメーションを使うことで、より理解しやすく分かりやすくした。

・皆に見やすいように、レイアウトを工夫した。また、『竹取物語』は昔の作品なので、文字を行書体にして昔の雰囲気を表した。

・ちゃんと伝わるように簡潔に書くこと。

・結論や根拠を簡潔に述べた。

・皆が見やすいように、文章を短くまとめたり、文字を太くしたりした。

②発表原稿について

・なるべく多くの根拠を挙げて、分かりやすくした。

・結論に合うように、根拠の順序を考えたり、分かりやすくするために文章の構成に気をつけたりした。

・本やネットに書いてあったことをもとに、本文で書かれている内容の意味を考えてまとめた。

・理由を一つ一つまとめたり、言葉の意味を調べたりして、聞いている人が理解しやすいようにした。

・４人の意見やそれぞれの解釈を取り入れ、まとめた。

・それぞれ異なる意見が出た中で、もう一度調べ直し、より正確な結論を生み出した。

③生徒が参考にした主な資料

・「かぐや姫の罪」（中経出版）

・「竹取物語訳」（河出書房新社）

・「竹取物語」（角川文庫）、「竹取物語」（東京書籍）等

発表に向けた、生徒の工夫を見ると、より分かりやすい発表になるように力を尽くしていることが分かる。グループの結論とその根拠がより分かりやすい絵や文章になるように工夫を重ねている。他者に分かりやすい表現は、コミュニケーションの基本の力である。これも、発表や協議の機会を３回（専門家・ジグソー・全体）設けた成果であると思われる。他者の質問を基に協議を重ね、よりよい結論とその根拠を改善していったようである。また、協議を経てもう一度調べ直し、より正確な結論とその根拠を生み出していったところも、協働学習の醍醐味である。グループは席順で仲良し同士ではないのだが、人柄が穏やかな生徒が多く、まとまりのあるクラスであったためか、発表への準備に向けて協力できたようである。放課後の発表練習は日程をグループの都合に合わせたのだが、誰一人欠けることなく、常に前向きに取り組んでいた。

Ⅴ　成果と課題

（１）生徒の自己評価より

①学習への自身の努力を数字と文章で評価する《５段階》

〇は努力した点、▲は他の人の発表で参考になった点。

ａ観点Ａ（結論と根拠）

5	4	3	2	1
22.5%	55.0%	20.0%	2.5%	0%

〇できるだけ簡潔にまとめて分かりやすく書いた。〇なるべく丁寧に結論を述べた。〇難しい言葉を調べて分かりやすくした。〇根拠を多くし説得力が増すようにした。〇根拠で皆が納得できるような資料を探した。〇幾つかの本を使ってより正確なことを調べようとした。〇できるだけ信憑性のある情報から結論と根拠をまとめた。

▲根拠をもっと調べれば良かった。▲根拠のないことは言わない。▲短くまとめると良かった。▲他の人とは違う事を言っていた人がいたのでもっと調べれば良かった。

ｂ観点Ｂ（構成と話し方）

5	4	3	2	1
30.0%	52.5%	10.0%	5.0%	2.5%

〇できるだけ簡潔にまとめて話すことができた。〇伝えたいことを強調して話した。〇見ている人が分かりやすくなるように構成を考えた。〇パワーポイントと同じタイミングで話す。〇なるべく大きな声で話した。〇分かりやすいようにゆっくり話した。〇数字の順番に話した。

▲画像を入れて分かりやすくすれば良かった。▲ゆったり聞き取りやすかった人の話し方を参考にする。▲はきはきしゃべる。▲はっきりと落ち着いて話す。

ｃ観点Ｃ（質問への返答）

5	4	3	2	1
7.5%	27.5%	25.0%	2.5%	10.0%

無回答 27.5%（無回答理由は質問が出なかったから）

〇ちゃんと答えられるように準備をした。〇どんな質問にも答えられるように色々調べた。〇少し時間がかかったが返答できた。〇頑張って返答しようと考えた。〇自分が知っていることをできるだけ分かりやすく詳しく伝えるのが難しかった。〇できるだけ相手の質問に合った、的確な返答をするように心がけた。

▲返答の内容をもっと詳しく調べるべきだった。▲返答にも分かりやすい根拠を加えられれば良かった。▲返答をもっと具体的に答えれば良かった。▲質問を予想して正確なことを言えるようにする。

②学習の感想を段階と文章で評価する《３段階》

〇は良かった点、×は困った点。

ａ授業形式（一斉授業→グループ学習→一斉授業）

よかった	まあまあ	よくなかった
85.0%	12.5%	2.5%

〇分担し協力することができた。〇グループで意見を交換し合い話を深めることができた〇４人の役割の決め方が簡単だった。〇グループでやったので考えを共有しやすかった。〇みんなで情報を共有、追加できたこと。〇色々と考えを聞けて面白かった。〇不安やプレッシャーも含めて楽しかった。〇これからのことについてきちんと聞くことができた。〇グループごとに（教師に）対応してもらえて良かった。

×あまりグループで話せなかった。×グループ内の意見が似ていたため少しの意見しか出なかった。×自分のペースで進めたい。

ｂ調べ学習（結論と根拠）

よかった	まあまあ	よくなかった
52.5%	47.5%	0%

〇しっかりと答えを見つけられた。〇見つけた時の達成感があった。〇本文を取り入れた。〇ネットや本でできるだけ沢山調べた。〇簡潔に書くことができた。〇一人でやるよりも多い情報を集められた。〇様々な根拠があることが分かった。〇各自が調べることで話が広がった。〇一つ一つに対して詳しくなれた。

×根拠のまとめ方が難しかった。×題によっては調べにくかった。×資料が少なく想像が多くなってしまった。×インターネットを中心に調べた為説明が曖昧になった。

ｃ発表形式（4 人→10 人→40 人の前での各発表）

よかった	まあまあ	よくなかった
70.0%	27.5%	2.5%

〇分かりやすかった。〇色んな人の意見を聞くことができた。〇どんどん考えが深まって良かった。〇徐々に他の人の意見を取り入れることができた。〇意見が進化していったのが面白かった。〇話し方を工夫することができた。〇段々発表に慣れていった。〇話の幅が広がった。〇回数を重ねるたびによりまとめて話すことができた。〇段々と上達していくのでやりやすかった。〇段々人数が増えてやりやすかった。〇欠点がより見つかりやすかった。〇10 人の時は色々なことを知ることができた。〇コミュニケーション力の向上につながった。

×緊張して少ししどろもどろしてしまった。×10 人になるとどうしても話が聞きづらかった。×調べ学習を 4 人協働でやってそのまま 10 人の発表にしていけばやりやすかった。

ｄ発表（構成と話し方）

よかった	まあまあ	よくなかった
70.0%	30.0%	0%

〇本文の内容を引用できた。〇グループで話し合って決めることができた。〇伝えたいことは伝えることができた。〇何度も推敲したものなので、出来が良かった。

×もっと考え直す事は良かったが難しかった。×もう少し構成を考えれば良かった。×話をまとめるのが難しかった。×テンプレートなしの方が個人的にはやりやすい。

ｅ受け答え（質問への返答）

よかった	まあまあ	よくなかった
35.0%	27.5%	12.5%

無回答 25.0%（無回答理由は質問が出なかったから）

〇しっかり答えられた。〇質問への受け答えが上手くできた。〇本当に疑問点があれば聞ける良い機会だった。

×分からなかった。×質問がなかった。×ほとんど疑問点が無いようなまとめられた発表だった。

ｆ評価規準（事前に知らされていたこと）

よかった	まあまあ	よくなかった
82.5%	15.0%	2.5%

〇プリントされ分かりやすかった。〇目標が見やすかった。〇準備をしっかりすることができた。〇意識しながら努力することができた。工夫できた。

ｇ「深い学び」について（調べ学習・発表・聞き取り・

質問・話し合い／4 人での発表時・10 人での発表時・40 人での発表時）

ア自分の「見方・考え方」を基に、知識を相互に関連づけてより深く理解することができたか。

よかった	まあまあ	よくなかった
70.0%	27.5%	2.5%

○人の意見を聞いて理解することができた。○相手の考えと自分の考えとを合わせて考えられた。○一つの問いに対して複数の見方、考え方があったので、比較や合成ができた。○他の班の意見を取り入れ自分の班の意見を改善できた。○インターネットや本等で自力で調べたことにより理解が深まった。○互いの謎の関連性を見つけることができた。○分からない所は質問をして理解を深められた。○自分の広い想像力に気づき自分にできることを沢山見つけることができた。

×調べても分からない所が少しあった。

イ情報を選んで役立て､考えをまとめることができたか。

よかった	まあまあ	よくなかった
57.5%	40.0%	2.5%

○最初の時 4 人の結論をまとめることができた。○説を複数用いると矛盾してしまい選ぶことで解決した。

×根拠はまとめられなかった。

ウ問題を見出して、解決策を考えることができたか。

よかった	まあまあ	よくなかった
50.0%	45.0%	5.0%

○班で話し合い解決できて良かった。○根拠の内容が薄かったので複数の根拠を挙げた。○先生に指摘された所を改善した。

×調べても分からない問題は想像せざるを得なかった。

エ思いや考えを基に、創造することができたか。

よかった	まあまあ	よくなかった
72.5%	27.5%	0%

○自分なりの考察ができた。○考えをどの順番に話せば分かりやすいかを考えて画面や原稿を作成した。○放課後の時に案を出すことができた。

ｈ「自己評価」の効果

よかった	まあまあ	よくなかった
60.0%	32.5%	7.5%

○反省点を見つけられた。

ｉ「相互評価」の効果

よかった	まあまあ	よくなかった
60.0%	37.5%	2.5%

○改善点が見つかった。○どこが良かったか､分かった。

まず、生徒の自己評価より明らかになった成果について述べる。一つ目は、私の予想以上に、生徒同士の学び合いが積極的に行われていたことである。より良い結論や根拠のまとめ方、構成と話し方それぞれの工夫、質問への返答まで事前に調べておくことを確実に学び合っている。二つ目は、４人のグループがよく機能していたということである。より良い結論をまとめ、説得力のある根拠を見つけ出そうと、グループで話し合っている様子がよく分かる。席で決めたグループ（男女各二名）であったが、リーダーが積極的にまとめている班、普段は一人で勉強に励んでいるような生徒が頼りにされてはりきっている班、授業中は役に立てなかったので放課後の練習で頑張ると言って遅くまで残っていた派手目な女子のいる班など、どの班も４人で何とか成功させようと努力していた。また、現代の生徒にふさわしく、班に一人はＰＣの得意な生徒がいて、パワーポイント作成に夢中になって取り組んでいた。三つ目は、4 人、10 人、40 人の前での各発表というように、形式を変えて三回発表を行ったことがより良い発表につながったことである。4 人の専門家グループの中では他者に任せることがあっても、10 人のジグソーグループの中では専門家として自分がしっかり発表しなくてはならない。次は 40 人の前で自分が必ず発表しなくてはならない。この状況は、生徒のやる気を引き出したと思われる。四つ目は、評価規準を事前に知らせることが、生徒の意欲を引き出し、方法を明確にして学習に取り組みやすくしたことである。五つ目は、協働学習により「深い学び」ができたということである。調べ学習、発表、聞き取り、質問など、他者の意見やグループでの協議が、より深い理解につながっていることが分かる。六つ目は、自己評価・相互評価が、自身の意見の改善につながることに気づかせることができたことである。

次に、生徒の自己評価より分かった問題点について述べる。わずかだが､「調べ学習をやってこない人がいて話し合いにならない」｢同じ資料を見て同じ結論で話し合いが進まない」という声もあった。これを改善するためには、まず、授業中に適切に助言・指導を行わなければならない。次に、調べ学習の課題をすぐに集めて助言を書いてすぐに返却したり、未提出の生徒にはすぐに指導を行ったりすべきであった。また、今回、全体での発表に向けた放課後の指導は各班１回であったが、最低２回は行う必要があった。とにかく、個別指導やグループ指導を丁寧に行うことが大切である。また、「(勉強は）自分

のペースで進めたい」という意見もあった。これは、一斉授業の長所であるとも思われる。一斉授業のみ、協働学習との混合型授業など、教材や単元の特色によって、授業形態を変えていきたいと考える。

生徒一人一人の率直なつぶやきに真摯に耳を傾けてやる気を引き出すことができれば、こちらの予想以上に生徒は夢中になって励むので、とにかく一人一人に丁寧な指導を心がけたい。

（２）生徒の感想（今回の授業を終えての感想）より

・『竹取物語』の内容は知っていたが、詳しくは知らなかったので、今回かぐや姫について調べたことで、より深く『竹取物語』を知ることができて良かった。・知らなかったことを知ることができたとともに、発表の仕方（伝わりやすくすることなど）も学ぶことができた。・自分のテーマの中でも４人で話し合って考えが深まったし、違うテーマについても意見を聞くことができて、楽しかった。『竹取物語』についての考えがすごく深まって良かったと思う。・小さい頃から読んでいて、気付けば本を見ずとも物語を語ることができる、そんな『竹取物語』をもう一度様々な方面から見直すことのできた素晴らしい授業だったと思う。・本当に楽しかったし、面白かった。物語をより深く短時間で知ることができるから、頭にも残るしテストでも役立ちそうである。・今回初めやると聞いた時は、正直「え、何それ」と思ったけど、ただ古文を現代語訳して「こういう話です」で終わらず、色々な観点から謎について考え、調べて答えが分かった時は嬉しかったし、楽しかった。僕は、その答えから色々なことをさらに想像していくのが一番楽しかった。現代の物語は、意味が分からないということはめったにないから、一度読んだらそれが答えになってしまう。けど、古文は、千年くらい昔に書かれているもので、その時代に生きていた人は今、一人もいないわけだから、本当の意味が他にもあるかもしれない。古典の世界は無限の可能性であふれていると思った。班員で協力して楽しめたし、初めて話せた人もいたので、今回このような機会があって良かった。古典って楽しい！

生徒の感想を見ると、まず、本文には書かれていない「謎」について主体的に取り組み、理由が明確になるようにより詳しく調べている。つまり、興味・関心をもって古典の調べ学習に取り組んでいることが分かる。次に、４人の意見をまとめることにも努力している。そのための調べ直しもあり、協働学習により、思考力・判断力・表現力のすべてを養うことができた。そして、調べ学習や協議・発表により、より深く『竹取物語』を知ることができ、他の古典についても調べてみたいと生徒は思っている。また、話の内容以外にも、伝わりやすい発表の仕方を学ぶことができたと感じている。

今回の単元の授業を通して、古典は大昔の別世界のものではなく、自身で少し調べてみると、現代でも理解できる世界であることを実感させることができた。また、自身の考えやグループの考えを効果的に伝える手法も身につけさせることができたと考える。

（３）考査問題より

一番大きな課題は、今回の協働学習で学んだことをどうやって考査問題に生かして評価するかということである。色々考えた結果、『竹取物語』の通常の読解問題に加えて、10 の謎の答えを選択肢から答える問題（10 点満点）を作成した。ところが、その問題の平均点は、4.85 点で、他の班の謎の答えはどうやら忘れてしまったようである。その結果、全体の平均点は、協働学習をやらなかったクラスのそれと大差なかった。

全部の班対象の知識を問う問題ではなく、自身の班対象でその内容を深く問う読解問題、または、記述式の問題を考える必要がある。協働学習を生かした考査問題は、大いに改善の余地がある。

生徒の個性をよく見て、「古典って楽しい」「その古典のことがよく理解できた」「このような学習法でこのような力が身につくことが分かった」と心から言ってもらえるような授業づくり、一人一人の生徒の長所を引き出し、力を伸ばすことのできる授業づくりを目指したい。

注

１　「特集・国語・文学教育のこれから―学びの場をつなぐ」『日本文学』第 70 巻第 3 号　2021 年 3 月

２　オンラインシンポジウム「これからの古典教育を考える」『中古文学』第 107 号　2021 年 5 月

３　現代がその延長線上にありながら、現代とは全く違う面も多い古典の世界であるからこそ、自分が既に知っているものから類推して理解する力や知らないものに向き合う力、課題解決する力を育む可能性を持っている。（中略）また、今回は原典を読み味わうことを重視した。優れた現代語訳や、古典をモチーフにした現代小説や漫画等を学習に用いることは、時に非常に有効であるが、言うまでもなくオリジナルの作品は何物にも代えがたい

意義や魅力を有する。そして、生徒たちはそれを享受する力をそれぞれに有している。(柄山紀子「生徒の視点に見る古典学習の可能性―共通点がある和歌の選択から出発して―」『日本文学』第70巻第1号2021年1月)

4　学習指導要領の改定に伴い、新しい古典の授業については、原典を大切にしつつ、アイデンティティとしての古典を尊重する授業づくりを行いながら、過去の優れた実践を残し、現代の生徒に適した新しい授業づくりを目指すことが必要である。まず、

> 古典の原文が読めるようになることを闇雲にめざすのではなく、我が国に生きる者のアイデンティティとしての古典を尊重する授業づくりへの転換が強く求められる。(大滝一登「変革期の国語科教育を展望する」『変わる！高校国語の新しい理論と実践』大修館書店　2016年)

とあり、もう少し具体的に言うと、

> 原文でなければならないというのではない。現代語訳の助けをかりて、原典の姿を尋ね、多様な時代を生きた古人の発想と表現の豊かさに親しみ、学習者自身が自らに必要なものを読みとることを第一に考える。(小川雅子「原点の姿を尋ねる」『月刊国語教育研究』585号　2021年1月)

となる。そして、

> これまでにも主体的かつ協働的な課題追究を志向する学びは、様々な形で実践されてきたはずであり、(中略)「アクティブ・ラーニング」という用語に振り回されることなく、今日まで着実に積み重ねてきた実践をしっかりと見直すべきである。(町田守弘「『アクティブ・ラーニング』につながる国語科の授業開発」『国語教育を楽しむ』学文社　2020年)

とあり、また、

> 「国語教育の危機」(紅野謙介『国語教育の危機　大学入学共通テストと新学習指導要領』ちくま新書2018年)を自己検証のタイミングと位置づけ、高等学校「国語科」の授業がやってきたこと、やってこなかったこと、本来やるべきはずだったが実現できなかったことを検討し、「国語の時間」の価値を言語化していくことであるはずだ。(五味渕典嗣「新しい『国語科』は何が問題なのか？―新学習指導要領のイデオロギー―」『どうする？どうなる？これからの「国語」教育』紅野謙介編　幻戯書房　2019年)

とも言われている。

5　大滝一登『高校国語　新学習指導要領をふまえた授業づくり　理論編』明治書院　2018年

6　2014年11月20日の中央教育審議会に対する文部科学大臣の諮問文

7　河添房江編『アクティブ・ラーニング時代の古典教育―小・中・高・大の授業づくり―』東京学芸大学出版会　2018年

8　福家俊幸「古典教育はどう変わるのか、どうあるべきか―学習指導要領改定をめぐる小見―」『中古文学』第105号　2020年5月

9　町田守弘『国語教育を楽しむ』学文社　2020年