

「伝統的な言語文化」の学習における VR 教材の活用可能性

—「扇の的」の授業実践を通して—

新村 涼一 教職基盤形成コース 教科授業力高度化プログラム

キーワード：伝統的な言語文化に親しむ，VR 教材，「扇の的」

1. はじめに

2002(平成 14)年度及び 2005(平成 17)年度の教育課程実施状況調査により，高校生の「古典嫌い」が広く認知された。古典嫌いの主な要因としては，「内容理解の難しさ」「教師による講義型の授業」が挙げられる^{注1}。ただこの課題は中学生にも該当するため，中学校段階からの対策が必要と考えられる^{注2}。2008(平成 20)年度版以降の学習指導要領で「伝統的な言語文化に親しむ」ことが古典教育の目標とされたのも，こうした背景による。

「教師による講義型の授業」に対する提案として，たとえば渡辺(2018)の『「関係概念」に基づく古典授業』がある。これは学習者が自身の問題意識に基づき古典の内容を読み解き批評するものである。こうした学習は，学習者の主体性を重視・涵養している点で「古典に親しむ」授業の方向性を示す実践例といえる。しかし渡辺においては，内容理解を促進するための議論が十分になされているとは言い難い。そもそも古典の理解とは，古文・古語で描かれた物語世界を具体的にイメージすることであるが，筆者の経験上，現代語訳からイメージをすることに困難を感じる学習者もいるため，真に「古典に親しむ」学習を実現するには，内容理解を促進するための支援が欠かせないはずである。従来はそのための方法として，映像教材が活用されてきたが，一部ではそれがかえって「読み」のイメージの幅を狭めてしまう可能性も指摘されており，主体的な学習を喚起するための教材として映像教材が適切に活用されたという実践報告は稀である^{注3}。以上から筆者は，「それなら学習者が自由に編集可能な映像教材があれば，古典の物語世界をより具体的・主体的にイメージができるようになるのではないかと着想した。そこから本実践は出発している。

2. 研究の方法

「古典に親しむ」学習を促進する教材として，筆者が注目したのが VR (Virtual Reality) 教材である。それを中学校第 2 学年「扇の的」(平家物語)の授業で用いるべく，教材開発を試みた。本教材は，仮想空間上で「与一・源氏・平家」の三視点から，「扇の的」の世界

注1 渡辺(2019)，坂東(2010a)による。

注2 坂東(2010b)の調査による。

注3 高橋・渡辺(2018)の「扇の的」の実践案では「イメージを持つため DVD を視聴してもよい」という提案がなされており，積極的な活用とは言い難い。

を立体的に視聴できる。そしてあえて、「音（源平両軍の歓声や与一が放つ矢の音など）がない」、「登場人物（与一など）が動かない」など未完成な点を多数残してある。それは本教材に出会った学習者たちが「VR 教材が動かない」といった気づきから「扇的」本文や時代背景などを関連付けて考え、「どのような音や動作が入れば VR 教材をよりリアルなものに改善できるだろうか」と主体的に探究する姿を見せることを期待したためである。

VR 教材の活用可能性を検証するため、2021 年 6 月 16~23 日にかけて授業者として M 中学校で全 6 回の「扇的」の実践を行った。VR 教材は Chromebook（1 人 1 台）で視聴させた。本単元は『扇的』はなぜ 800 年間も読み継がれてきたのか」という大きな学習問題のもと、生徒たちが「扇的」の魅力を考えていくものであり、第 4, 5 時に VR 教材を導入した。VR 教材の改善案を考える活動では、前提として各学習者が一定の物語イメージを事前に持つ必要があると考えたため、第 1~3 時まででは、教科書教材の場面ごとの表現・叙述から意味内容を確認する、従来の読解の学習を行うことにしたのである。

第 4, 5 時では VR 教材導入により、多くの学習者が物語イメージを豊かにでき、VR 教材の有効性が強く示唆された。しかし同じ教室内でも登場人物・情景など複数の観点から考察できる学習者と、1 つの観点からのみ考察している学習者がおり、改善案の具体性の程度には学習者間で差が見られた。これが M 中学校の実践の課題として残ることになった。

学習者がより多くの観点で改善案を考えられるための支援方法を模索するべく、次に N 中学校で単元の終末 1 時間をいただき 11 月 12（1 組）、15（2 組）日に実践を行った。VR 教材はここでも Chromebook（1 人 1 台）を用いて視聴させることにした。1, 2 組ともに、M 中学校と同様に VR 教材の改善案を考える授業を行ったが、自身の課題意識をふまえて、活動促進のための支援として、授業冒頭で教師・学習者間で改善の観点の共有を試みた。しかし結果的に両者の授業風景は対照的だった。改善の観点では、1 組は教師が示したのに対し、2 組は学習者たちが自主的に考えた。活動では、1 組は多様な情報手段を用いて取り組む学習者が多かったのに対し、2 組は教科書のみを用いて考察を進めようとする学習者が大半だった。この相違の要因としては、本単元におけるそれまでの学び方の違いが挙げられる。2 組に比して 1 組の方が前時まで、「与一の行動は『よく射た』か『情けなし』のどちらか」を学習者が判断するという、より主体的な活動を行っていたのである。

3. 研究結果と考察

3.1 VR 教材で学習者が古典にのめりこんでいく

まず M 中学校では、第 3 時までの学習で、「50 ばかりなる男が射殺された場面は、源氏と平家の反応を対比させて、平家の静寂を強調している」などの考察が見られた。ここではテキスト中の対比関係が指摘されており、一定の「読み」ができていると評価できるが、その「静寂」が物語全体の中でもつ意味にまで読みを深めるには、より具体的な物語イメージを持つ必要があるだろう。第 3 時までには筆者はそのような手ごたえを得ていた。

第 4 時、「一人ひとりのイメージを深めるために、VR 教材を作りました」と筆者が言っ

た瞬間、教室中の視線が一気に集まったのを感じた。そして「この VR 教材は変更可能だから、改善案を考えてほしい」と伝え活動に入ると、VR 教材に触れた多くの学習者が「扇飛ぶから！見てて」「50 ばかりなる男、踊ってるのが見える」と歓声をあげながら没頭した。さらにその後「与一動いてる？」など、未完成な点に気づく様子が見られるようになった。

その中でも学習者 K は、「50 ばかりなる男を撃つシーン」を直したいと考えた。それは「この場面は『扇の的』の山場だと思って、与一自身も扇を撃つ瞬間に命を懸けているし、おじさんも舞を舞う時に命を懸けている」からである。K は、第 3 時までの学習で「扇の的」の魅力を「2 人の武士が戦いの余興に命をかけること」としていたが、VR 教材の改善案として情景によって緊張感を出すことで、登場人物を強調しようとしている（図 1）。これは VR 教材の改善案を考える活動の中で、「扇の的」のイメージをより具体化できたことで初めて生まれたアイデアであるといえよう。



場面選択の理由・改善案
 ・このシーンは与一が扇をかけて目を射るところで、「両無八種大番備〜この矢はずさせたまなふな」とあるように与一としてもかなり緊張している（たぶん）。なおかつこの後でおじさんを斬るシリアスな場面でもある。そこで、このシーンに緊張感を出させるため、背景の明るさ、夕日の様子を調整すれば良いと思う。

図 1 学習者 K のワークシート

3.2 改善の観点の提示で学習者の読みが更に深まっていく

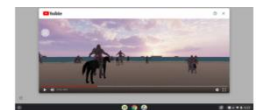
(1) 教師による改善の観点の提示

M 中学校の実践では、VR 教材が物語イメージの具体化に有用なことが示唆された^{注 4}。しかし改善案の具体性には個人差が生じてしまった。授業の際、改善の観点（登場人物の動作・表情・情景・カメラワークなど）を共有しなかったため、学習者によっては他の観点到に気づけなかった可能性が考えられた。そのため N 中学校では、改善の観点を活動前に共有することで、学習者が複数の観点を改善案を考えられることを意識した授業を試みた。

1 組では、教師が改善の観点を示したが、2 組では、VR 教材を教室前方の画面で共有しつつ「この場面は、何ページの何行目？」と問うと、多くの学習者が自然と教科書を開き該当場面をじっくりと探す様子が見られた。さらに筆者が「VR は風とか波とか動いているけど、波の高さは本当にこれでいいの？」と問うと、本文の情景描写を確認し首を横に振るなど、教科書と VR 教材を結び付けて考えられている学習者が多いように思えた。これは、改善の観定の共有により、授業の見通しを持つことができた代表的な姿といえよう。

(2) 既習事項や学習習慣のあり方が VR 教材による学びを促していく

1, 2 組の間で改善案の具体性は大きく異なった。2 組では「与一が矢を射る動作をつけた方がいい」「伊勢三郎義盛が歩いてくるようにした方がいい」のように、1 つの観点のみで本文と比較し、改善案を考える学習者が多かった。それに対し、1 組では学習者 Y（図 2）のように歴史的背景を含む多様な観点を結び付けて、改善案を考える学習者が多かったのである。Y の改善案は源氏と平家が対峙する対比関係に着目するのみならず、中心の与一の活躍を強調するものである。多様な観定から物語をイメージすることができた代表的な事例であるといえよう。



平家の船が一面に並んでいない。一面に散らばっている。源氏の馬が、獲られていない。源氏の馬が伝説的に散らばっている。そもそも思っていない。源氏の馬は、馬の両足を踏んで、馬の両足を踏んで、なるべく平坦にならない程度にまっすぐ整列させる必要がある。平家の船は、平家一門がいるにしては人数が少ない気がする。一時的でも最大な影響力を持った平家一門はイメージの中でほとんど人数が多いはず。一面にならべて、広範囲を船が埋め尽くしている船の方が迫力と大きさが出る。

図 2 学習者 Y のワークシート

注 4 多くの学習者が VR 教材の有用性を、「『扇の的』の場面イメージを持つことができた」と記述した。

