

古典を読んで、電子絵本を作ろう

端名 秀雄

1. 活動の目標

- ・古典に慣れ親しむことができる。
- ・古典の時代の有職故実や風俗習慣を知ることができる。
- ・作品の一場面をコンピュータを用いて絵で表すことができる。

2. 指導にあたって

「枕草子」は、中学2年生の教科書に登場する作品である。この作品を含め、古典の作品は代表的な箇所を一部掲載してあるに過ぎない。その他の部分を資料集等で紹介したりすることもあるが、時間的な制約もあって、通常の授業で作品を丸ごと読むことは困難である。そこで、発展的な内容を扱う選択国語Bでは、「枕草子」の多くの段を読み、古典に慣れ親しませるとともに、その中に登場する人物の装束や、暮らしぶりなどに関心を持たせることをねらいとした。

古典には興味を示す生徒が多く、暗唱等には意欲的に取り組む。さらに、選択の講座は事前に内容が予告してあるため、関心の高い生徒が集まってくる。

そのような生徒たちに、原文を押しつけて逆に古典嫌いにさせないために、古文の音読を中心としつつも、現代語訳・語釈を並行して参照しながら作品を読み進めた。テキストとして、『枕草子 上』（講談社学術文庫）を使用した。また、視覚的な資料として、『絵で見る楽しい古典』（学研）『コミックストーリー わたしたちの古典』（学校図書）など視覚的な資料を用意し、絵を描く際の補助資料とした。毎回読んだ段の印象に残った場面の絵を一枚手描きで残させ、後半にそれらをもとに、コンピュータの描画ソフトを用いて改めて描かせた。

3. 指導計画 （1時間は50分×2）

- ・第1次 オリエンテーション及び「枕草子」作品の概要説明……………1時間
- ・第2次 作品を読み進める ……………6時間
- ・第3次 電子絵本制作……………2時間
- ・第4次 発表会 ……………1時間

