

ICTを活用した古典文学授業の実践例

『国宝源氏物語絵巻』のプレゼンテーション

森田 直美

はじめに

近年、小、中、高等学校、および大学教育において、ICTの活用や、児童、生徒、学生が能動的に学習に携わることを目的としたアクティブラーニングの導入が強く求められている。

特に、国語科教育において、ICT教材活用に関する近年の先行研究を概観すると、電子黒板の活用を試みるものが多い^(注①)。もちろん、数々の先行研究が示す通り、電子黒板を利用し、学習者が自ら調べたことを解説する授業の意義、効果は大きい。しかし、生徒や学生が社会に出た際に役立つスキルの修得という観点を含めると、プレゼンテーションを行うにあたってパソコンソフトを用いることにも、積極的であるべきではないかと思われる。

本稿は、筆者が大学の授業において行った、ICT教材(具体的には、パワーポイントとフォトショップ)を用いたプレゼンテーション授業の実践例を、その学習効果や注意点などにも触れつつ示す。この授業内容は、大学で行ってもさまざまな有意性が確認できたが、高校生を対象としても、難易度の設定などを工夫すれば、有効な授業方法となり得るのではないかと考える。

パワーポイントによる『国宝 源氏物語絵巻』プレゼンテーション

以下に紹介する実践例は、主に、パソコンソフトやデータベースを用いて行う古典文学の学習や、研究の方法を教授することを目的とした授業で実施したものである。受講生のほとんどは学部二年次生であり、大学における初年次教育を終え、三年次以降、より専門的に研究をする分野を選択する手前の科目として設定されている。つまり、今後学部において行っていく古典文学の専門的研究を見据えるのはもちろんのこと、卒業後社会人になった際、実務に有用なパソコン技能の習得をも視野に入れた授業内容が求められた。

さて、以上のような性質の授業を行うにあたり、全十五回の授業内容を、概ね以下のような流れで行った。

第一回	半期の授業内容の説明と、最終課題として、受講者全員が『国宝源氏物語絵巻』に関する発表を行うことなどをアナウンスする。
第二～五回	フォトショップの基礎操作演習(各種トリミング、色調調整・彩色・合成などの画像加工の方法、レイヤーの活用方法など)。
第六～十回	パワーポイントの基礎操作演習(フォントやシートのデザイン方法、アニメーション機能や音声に関する機能の活用方法、図形・図像の挿入方法など)。

第十一 十二回	『国宝源氏物語絵巻』に関する講義。
第十三回	学生各自、発表に向けてプレゼンテーションファイルを作成する。
第十四 十五回	学生によるプレゼンテーション。

第十三回の授業中にファイルの作成が終わらない学生については、発表日までの課外を利用して完成させた。

なお、最終課題となるプレゼンテーションに関わる『国宝源氏物語絵巻』の講義は、第十一～十二回に、関連書籍の紹介なども含めて行ったが、その他、古典文学研究の現状や、学生が卒業論文の題材を選定するために有用と思われる情報の提供などは、各回の導入部分に伝える時間を設けた。また、第二～十回までは、プレゼンテーション作成に必要なフォトショップとパワーポイントの技能習得が主な授業内容であるが、加工する画像に古典文学に関わる絵画を使用するなど、授業の最終目的が『源氏物語』の絵画について発表することである点を常に意識させるよう心掛けた。

以上のような流れで、最終プレゼンテーションに向け、第十一回の授業内に、現存する『国宝源氏物語絵巻』の十八場面から、個々の学生の担当箇所を振り分けた。そして、同授業時に、学生に提示した最終課題の内容と注意点は以下の通りである。

【参考図書（これらは必ず参照すること）】

- (1) 清水婦久子『国宝「源氏物語絵巻」を読む』（和泉書院、二〇一一年）
- (2) 佐野みどり『じっくり見たい「源氏物語絵巻」』（小学館、二〇〇〇年）
- (3) 『よみがえる源氏物語絵巻・全巻復元に挑む』NHK名古屋「よみがえる源氏物語絵巻」取材班編（二〇〇六年）
- (4) 『源氏物語絵巻』（五島美術館展示図録、一九八〇年）
- (5) 『国宝源氏物語絵巻』徳川美術館編（一九六一年）

以上のような必要条件を提示し、『国宝源氏物語絵巻』の画像（作品現物と平成復元版）は、教員から個々の学生に提供した上で、プレゼンテーションファイルを作成させた。では以下に、学生によるプレゼンテーションの実例、および評価ポイントについて記す。

学生によるプレゼンテーション実例と評価のポイントなど

この課題の評価は、①『国宝源氏物語絵巻』や平安時代の生活風俗に関する調査の内容、②パワーポイントファイルの出来ばえ、③口頭発表の出来ばえの三点から行う。それぞれの評価ポイントは以下のとおりである。

①『国宝源氏物語絵巻』や平安時代の生活風俗に関する調査の内容

- ・ 絵巻の担当箇所の物語内容を把握できているか
- ・ 描かれている人物について把握できているか

最終授業での『国宝源氏物語絵巻』プレゼンテーションについて

【発表時間】

15分

【プレゼンテーションに必ず入れる内容】

- ① 描かれている場面と、その場面が含まれる巻の概要説明（人物、物語の内容など）。
- ② 装束、調度品、風習など、画中に描かれているものの説明をする。
- ③ ②の装束、調度品、風習などの中から、興味のある事項を一点選び、詳しく調べて説明をする。
- ④ 後の、参考図書③を参考にし、『国宝源氏物語絵巻』の平成復元作業を通して明らかになったことについて説明する。
- ⑤ 最終シートに参考文献一覧をつける

【プレゼンテーション作成の際、必ず使う機能】

- (ア) パワーポイントの機能を利用して扉絵をつける
- (イ) パワーポイントのアニメーション機能を二つ以上使用する
- (ウ) ワードアート機能を利用した見出しを二か所以上使用する
- (エ) フォトショップでトリミング（なげなわ・多角形・マグネットのいずれか）した画像を一点以上挿入する

- ・ 描かれている装束・調度品・風習から一点を選び、調査ができているか
- ・ 参考図書を読解し、絵巻の平成復元作業を通して明らかになった点を把握できているか

②パワーポイントファイルの出来ばえ

- ・ 指定したパワーポイントの機能（トリミング、アニメーション機能、ワードアートなど）を適切に使用できているか
- ・ フォントサイズやデザインが、聞き手にとって見やすいか

③口頭発表の出来ばえ

- ・ パワーポイントの進行に合わせて、適切な早さ、声の大きさで発表ができたか
- ・ 発表に際して、古典独特の語句（物語の巻名や人物名、当時の風習に関する語句など）の読みを調べているか

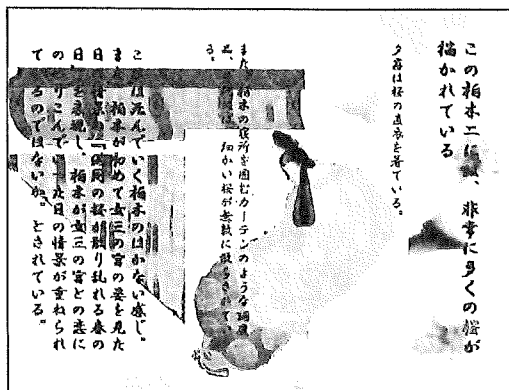
以上のような観点を中心に評価を行った。特に、②と③については、パワーポイントを活用した口頭発表独自の評価ポイントである。

②について、指定した機能を使用できているかという点は、それまでの授業内容の定着度が推しはかれる。また、パワーポイントのようなプレゼンテーションソフトが、エクセルやワードのような資料作成を主目的とするソフトと決定的に違っているのは、使用すべきフォントの大きさである。一般的にエクセルやワードの場合、標準的なフォントサイズは10.5から11ポイント程度だろう。しかし、パワーポイントのフォントサイズを同じ感覚で使用しては、映写した場合もハンドアウト版で見た場

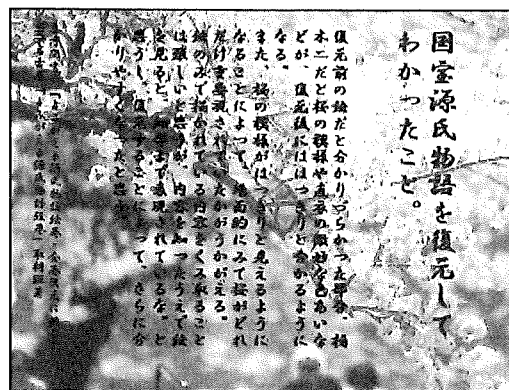
合も小さすぎる。学生は、まずこのフォントのサイズ感覚に慣れ、画面に配置した際の見え方を逐次確認することが肝要である。

また③について、②と連動する観点だが、口頭発表を目したプレゼンテーションファイルは、説明は口頭説明と併せて完成させることが求められる。ワードなどで作成したレジュメを使った口頭発表でも、レジュメには内容を簡潔に提示して口頭で補足を加えるが、パワーポイントファイルの場合、より一層要点を絞らなくては、聞き手にとって資料が見にくい。よって、シート内の文字量は必要最低限を意識する必要がある。たとえば、左の図A、Bは、ある学生が作成したシートだが、画面内の文字量が多く、パワーポイントの特性をいかしきれていない。図Bに関しては、文字が背景の桜の写真に溶け込んでしまっている点も惜しい。

〈図 A〉



〈図 B〉



実際、パワーポイントにはさまざまな視覚的機能が備わっているが、このソフトの有効な見せ方は、それらの機能をすっきりと表現する「引き算」である。フォントや画像も、表現方法が凝りすぎていたり、盛り込む量が過剰になってしまったりすると、雑然とした印象になり、伝えたい内容が的確に伝わらない場合がある。アニメーション機能なども、あまり詰め込みすぎると煩わしく感じられる。今回の授業では、パワーポイントの練習をさせるため、ある程度多くの機能を盛り込むよう指示したが、本来は数を絞り、ここぞというところだけに使用した方が、シートを効果的に見せられ、発表の重要なポイントを明瞭に伝えられるのである。

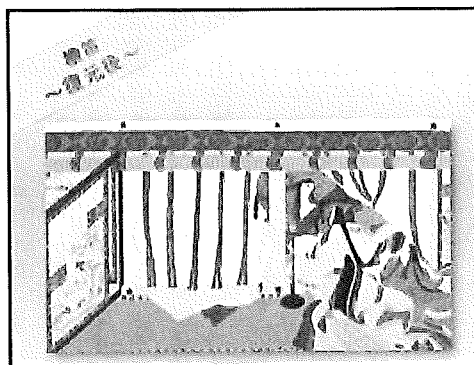
また、これはパワーポイントを使用した場合でなくとも、口頭発表にありがちな注意点だが、ファイルを作成した時点で安心してしまい、読めない語句のチェックなどまで、準備が行き届いていない学生が多かった。特に古典文学は、普段使用しない語彙なども多い。『源氏物語』の巻名や登場人物名なども、前もって調べておかなければならない。この点は、授業内でも「発表の準備は、ファイル（資料）だけでなく、一度口頭で通して予行練習をし、読めない漢字などは調べておくように」と、たびたび注意を喚起したが、やはり発表時に詰まってしまう場合がよく見受けられる。しかしそれも、授業時に大勢の人の前で発表し、「読めない文字は細かに調べてルビをふっておかなくては、発表はうまくいかない」と実感すれば、次につながるだろう。

では、これら①②③の評価の観点が、うまくクリアできていた学生の発表ファイルを、次に提示する。

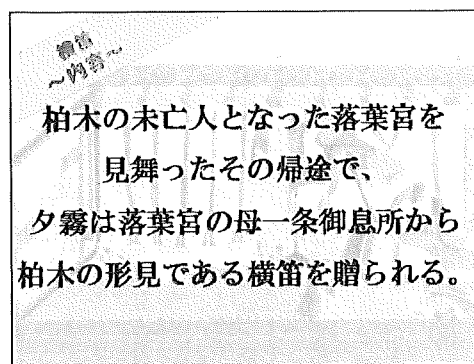
〈学生によるプレゼンテーションの実例〉

国宝源氏絵巻

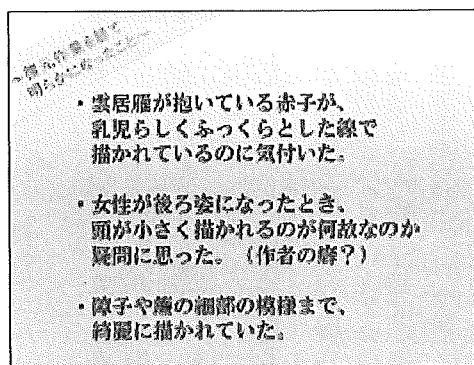
① 屏絵のデザイン



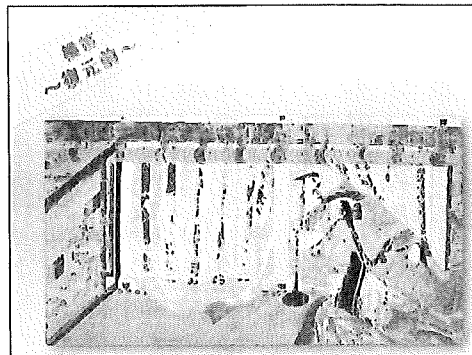
③ 復元後の絵巻画像



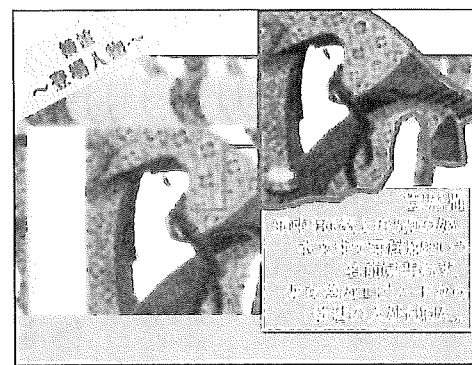
⑤ 物語の概要説明



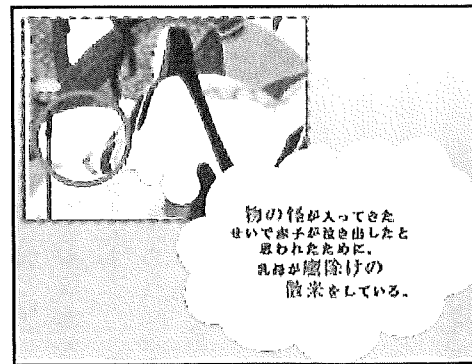
⑦ 平成復元作業を通して明らかになったこと



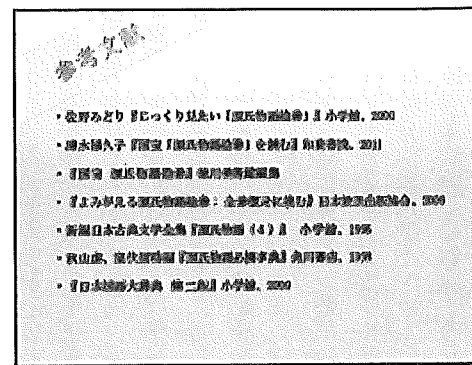
② 復元前の絵巻画像



④ 画中の人物紹介



⑥ 画中の習俗を説明



⑧ 参考文献一覧

パワーポイントを使用した発表の有意性

最後に、古典文学作品に関わる作品の発表を、パワーポイントファイルを用いて行う有意性について触れ、本稿のまとめとしたい。大学で一般的な、ワードなどの文章作成ソフトで作成した紙ベースのレジュメではなく、パワーポイントを用いて口頭発表する授業の利点としては、以下のような点が挙げられる。

- (1) 古典文学の学習を行うとともに、パソコン技能の習得を促すことができる。
- (2) 古典文学作品の原文解説だけでなく、その作品に関わる絵画や調度品の紹介を併せて行うことができる。
- (3) 画像加工にフォトショップなども用いることで、学習者が楽しめる要素を授業に盛り込める。
- (4) 紙ベースのレジュメを用いるよりも、聞き手に対するアピールの仕方も意識しやすい。
- (5) 紙ベースのレジュメよりも、さらに簡略化した資料提示が求められるため、より突き詰めた要約力の育成がのぞめる。

(1)は、本稿冒頭の繰りかえしとなるが、学生時代はもちろん、社会に出てからも有用なパソコン技能を身につけられる点大きい。情報処理の授業では、内容のあるプレゼンテーションのような、実践的なアウトプットの機会を設けにくい。習得したパソコン技能を活用して発表まで行う授業は、学生が「このソフトを使いこなせるようになった」という自信をもつためには有効だろう。『国宝源氏物語絵巻』のプレゼンテーシ

ョンを終えた学生たちの感想には、

- ・ 自分のパソコンでパワーポイントを作ったのだが、実際発表で使うパソコンとは見え方が違ったので、今後プレゼンテーションをする機会があったらリハースルを事前にやろうと思う。

- ・ パワーポイントは苦手だったので、少しでも上達するように、この授業を受講しました。知識も付きましたし、技術的な面も良くなったと思います。

といった、パワーポイントによる発表を経験したからこそ考えることができた点や、上達を実感するものが多く見られた。

(2)は、文字資料だけでなく、絵画に触れることで、視覚的な楽しさを味わいながら古典に親しむことができるという利点である。現行の「高等学校学習指導要領解説 国語編」には、「我が国の伝統と文化に対する理解を深め、生涯にわたって古典に親しむ態度を育成すること」が狙いのひとつとして挙げられ、「古典への興味・関心を広げること」が重要視されている。この「生涯にわたって古典に親しむ態度の育成」に対して、絵画や調度品といった古典文学に関わる文化財は、大きな効果を発揮するのではないだろうか。

生涯学習として文字・言語文化として古典文学に馴染み、楽しむとともに、美術館や博物館でコンスタントに行われている古典文学に関わる展示を鑑賞したり、全国各地に古典の面影を宿す文化財を求めて旅をしたりすることは、まさに「生涯にわたって古典に親しむ態度」の一環と位置づけられる。絵画に絡めて行う古典の授業は、その有効な種まきともなろう。

また、大学の専門教育においては、古典文学のさまざまな研究方法一端を紹介できるという意味でも有意義である。とくに昨今、後代の絵画資料を基とした享受史研究の手法は、非常に注目されており^(注②)、卒論テーマとしても積極的に進めたい分野と言える。

そして(3)の利点は、学習者が古典文学を楽しみながら学ぶ原動力になる。実際、第十五回終了時の学生アンケートで、最も多かったのは、次のような、「パワーポイントやフォトショップを使えて楽しかった」という声だった。

- ・ なかなか触れる機会のないフォトショップのいろいろな機能を練習できて楽しかった。
- ・ 人によってアニメーションの使い方やフォントなどが全く違っていておもしろかったし、参考にもなった。
- ・ パワーポイントで発表資料を作るのは根気がいる作業でしたが、とても楽しかったので、今までにないくらいパソコンルームや図書館に通いました。

パワーポイントには、ワードやエクセルにはない、プレゼンテーションソフトならではのアミューズメント性がある。その性質は、おのずと「楽しみながら、積極的に学習する」ことの助けになってくれる。

大学や高等学校で、パワーポイントやフォトショップをICT教材として用いることには、さまざまな難点があるだろう。特に高校では、教材をどれだけ充実させられるのかはもちろん、教科にかけられる時間の制約も厳しい。しかし、情報処理の授業や、総合的な学習の時間との連動を視野に入れ、課題の出し方や到達目標の設定を工夫すれば、決して

不可能ではないだろう。たとえば、筆者が行った大学での授業では、学

生の個別課題としたが、高校ではグループ学習にした方が、パソコン技能や『源氏物語』の調査などを分担し、補い合って、よりよい内容の発表につながるだろう。

さらに、高等学校、大学ともに、教員側がパワーポイントやフォトショップ技能のレベルアップをはかることが必要となるなど、乗り越えなくてはならない条件は少なくない。しかし、今後の社会においては、生徒、学生のみならず、教員もまた、パソコン技能の習得、上達が必須であることは間違いない。また、その労を執るだけの効果が、この授業には望めるのではないだろうか。

【注】

- ① 国語科教育のアクティブラーニングにおいて、電子黒板をどう活用するかを説いた論は枚挙にいとまがない。比較的近年の論としては、坂東智子「ICTを活用した古典授業の開発(1)三大和歌集中(三)」『解釈』第六二号、二〇一六年五月、渡邊温香・石本江里他共著「電子黒板を活用したeラーニング教材の研究」4コマ漫画の協同制作を通じた論理力・協調性の醸成」(情報処理学会『第74回全国大会講演論文集』、二〇二二年三月)などがある。

- ② 平安文学と絵画の相関に関する著書の内、初学者でも比較的読みやすい文献としては、久下裕利編『考えるシリーズ 物語絵・歌仙絵を考える』(武蔵野書院、二〇一一年)、川名淳子『物語世界における絵画的領域―平安文学の表現方法』(ブリュッケ、二〇〇五年)などがある。