

## 古典教育における協働評価学修の可能性

The potential of collaborative assessment learning programs in classics education

杉本 亜由美

金沢学院短期大学現代教養学科

Ayumi Sugimoto

Department of Liberal Arts, Kanazawa Gakuin College

10 Sue-machi, Kanazawa-shi, Ishikawa, 920-1392 Japan

キーワード：日本語科目，国語教育，古典教育，協働学修，アクティブ・ラーニング

Key words：Japanese language courses, National language education, Classics education, Cooperative learning, Active learning

### 抄録

本研究は、高等教育機関における1年次後期科目「日本語Ⅱ」受講学生（52名）を対象にした古典実践授業内において、協働性・自律性・継続性を身につけることを目標とした協働評価学修を導入し、①受講学生は協働評価学修をどのように捉えているか、②協働評価学修にはどのような相互作用の特徴があるかを探ることを課題とし、その効果を考察した。

授業終了後に協働相互学修に関するインタビュー調査を実施し、得られたデータを修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチを採用して分析した結果、「知識の受容」→「知識の咀嚼」→「深い学び」→「継続学修」という流れの中で、インプットとアウトプットを繰り返し、既有知識の再構築という影響を受けながら、より思考を深め、古典学習の継続に繋げるといふ、受講学生の変容過程を確認できた。その一方で、「知識の受容」から「知識の咀嚼」に至らず、知識を受容できずに「拒絶する様子」も、一部の受講学生において確認することができた。また、受講学生による学修の振り返りに関する記述内容からは、他人と協働で評価活動することで新たな気づきを体験し、学びながら協働性を身につけることができたと考えられ、さらには、授業開始当初は興味が無かった古典作品に興味が生え、今後の古典学習の自律性・継続性が示唆された。

### 1. 背景

グローバル化が一層進む今日の社会において、言語文化をはじめとする、自国の文化や伝統について理解を深めることの重要性は高まりを見せている。2018（平成30）年改定の高等学校学習指導要領には、国語科に「古典探究」が新設され、この科目は、「伝統的な言語文化に関する理解」をより深めるため、古典を主体的に読み深めることを通して伝統と文化の基盤としての古典の重要性を理解し、自分と自分を取り巻く社会にとっての古典の意義や価値について探求する資質・能力の育成を重視する科目<sup>[1]</sup>とされている。

一方で、生徒や学生の古典嫌いは課題として捉えられており、2005（平成17）年度高等学校教育課程実施状況調査の「古文が好きか」の質問に、

「そう思わない」もしくは「どちらかといえばそう思わない」の割合が72.6%<sup>[2]</sup>、2013（平成25）年度全国学力・学習状況調査の「古典は好きだ」の質問に、「どちらかといえば、当てはまらない」もしくは「当てはまらない」の割合が69.9%<sup>[3]</sup>と、両調査においておよそ7割の生徒が否定的な回答をしている。

上記の実態は、本学においても同様であり、2022（令和4）年10月に初年次学生を対象に実施したアンケート調査では、69.8%の学生が「古典学習は好きでない」と回答していた。

古典嫌いの理由については、2015（平成27）年に公表された文部科学省「教育課程企画特別部会における主な意見」<sup>[4]</sup>によれば、「古典教育について、70%を超える生徒が古文・漢文が嫌い」と回答し

ているが、これは高校での古典の授業が、大学入試を目標として解釈中心の授業に偏っているからである。」と、授業内容に問題があると指摘し、「本来、古典の面白さや楽しさ、日本の伝統文化を含めて古典を学ぶことが、自国における言語についての理解を深めることになり、グローバル教育にも通じる。自国の文化を知る意味でも、新しい古典教育を含めた科目構成に転換する時期に来ている。」と教育内容の変革について述べており、解釈中心の授業から脱却した古典教育の必然性について疑いの余地はない。

本研究では、筆者が担当している高等教育機関における日本語科目の授業内で、中等教育機関でも十分に活用可能となる、受講学生が本来持つ古典の面白さに気づき、自律的・継続的な古典学習に繋がることを目指した古典教育プログラムを実践し、その効果を検証することとした。

## 2. 先行研究

古典実践教育に関する先行研究として、以下のものが挙げられる。

濱田ほか(2017)<sup>[5]</sup>は、古典についての学習意欲を高めることを目的とした、教育改善に関連する実践的研究(アクションリサーチ)を実施している。中学3年生を対象とした4回の出前授業(第1回:京都奈良修学旅行をもっと楽しく、第2回:和歌で遊ぼう その1、第3回:体感!平安装束、第4回:和歌で遊ぼう その2)を実施し、その授業展開過程、生徒の事前事後の意識調査、ならびに感想記述についての分析を行ったところ、アンケート調査の結果から、当該プログラムが、生徒の古典に対する内容関与的、自律的な学習動機を高めるうえで有効であったことを実証している。

また、渡辺(2018)<sup>[6]</sup>は、古典作品を読み解く力に焦点を当て、指導過程の基本モデルを示している。基本モデルは、「基本段階」、「応用段階」、「発展段階」として構想されている。まず、「基本段階」では、学習者の問題意識を喚起し、学習者に対し指導者が古典作品の読み方をモデルとして示す段階である。次に、「応用段階」は、基本段階の問題意識を「喚起」→「維持」→「発展」させながら、グループにおいて協働的に古典作品を読み、その際、読み方を指導者ではなく、グループメンバー同士で相互に学び合う段階とし、これらの成果を発表した後、全体で共有するとされている。最後

に、「発展段階」は、指導者が準備した教材、もしくは、学習者自身で教材を見出し、個別に古典作品を読み進めていく段階としている。この基本モデルにおいて、古典の価値を発見し、その価値を批判的に捉えるプロセスが、古典作品の読み方の習得に繋がると、渡辺(2018)は主張している。

上記の先行研究では、セルフワークだけでなくグループワーク等の協働学修が取り入れられている。先行研究の主張にもある様に、古典に興味のない学習者に対して、古典学習に対して自律性を促すためには、古典学習の本来持つ楽しさを学習者同士で実感し、共有できる、協働学修が有効であると考えられる。本研究では、上記の先行研究を参考に、古典作品の楽しさに触れる協働評価学修をデザインし、その効果を事後アンケート(学修の振り返り)と聞き取り調査から検証することとした。

## 3. 本研究の独自性、位置づけ

時間的制限のある授業時間内で受講学生同士がお互いを評価し合う協働評価学修では、相手に遠慮をして意見を言うことができない状況に陥り、効果を期待できないことが危惧される。ゆえに、協働評価学修を実施する際には、受講学生同士が対等性を保持できる状態を整えることが求められる。

そこで本研究では、「ラポール形成」に注目し受講学生の対等性を保持すべく、授業時間内で、より公正な効果を見込める協働評価学修を実践するために、受講学生同士でグループを組む際には、既に互いの人間関係が構築されている、ラポール(互いに心が通じ合い、自己開示できる関係性)が形成されている受講学生同士でグループを組むこととした。

本研究では、協働性・自律性・継続性を身につけることを目標とした授業内において協働評価学修を導入し、①受講学生は協働評価学修をどのように捉えているか、②協働評価学修の実施により、受講学生の変容過程にはどのような特徴があるのかに注目し、その効果を考察していく。それによって、新たな古典教育授業デザインに示唆を得ることを目指す。

## 4. 本研究の目的

本研究の目的は学習者の協働性、自律性、継続

性の醸成を目指した古典教育における協働学修プログラムにおける、受講学生の認識の変容プロセスを明らかにすることで、協働相互評価の可能性を探ることである。

## 5. 実践内容

### 5.1. 調査内容

初年次後期科目「日本語Ⅱ」の授業内において、古典作品の魅力を受講学生自身で探究し、その魅力を他の受講学生に伝える実践授業を行う。授業では、①古典を学ぶ必要性について詳しく説明し、受講学生に授業の目的を理解させる。その際、古典DVDを視聴することによって、学生の視覚を刺激しながら古典知識を獲得することを目指す。その後、②獲得した古典知識を活用しながら、お気に入りの古典作品を選択し、「私がお薦めする古典作品カード」を制作するというセルフワークを実施する。その後、③受講学生同士でグループを組み、互いの作品を批評し合うというグループワークを実施する。授業終了後、古典知識獲得→個別実践演習(セルフワーク)→協働学修(相互評価)というプロセスの効果を、事後アンケート(学修の振り返り)、聞き取り調査で検証する。

### 5.2. 対象科目, 対象学生

2022年度後期科目「日本語Ⅱ」受講学生52名

### 5.3. 調査時期

2022年12月～2023年1月実施

### 5.4. 授業内容

第1回授業：授業目的共有

まずは、古典を学ぶ必要性について詳しく説明し、受講学生に授業の目的を理解させることから始めた。その際、古典学習に関連するDVD資料を視聴し、受講学生の視覚に訴えた。

第2回授業：私がお薦めする古典作品カード作成(セルフワーク)

受講学生各々が、それぞれに気に入った古典作品の一つを選び、選んだ作品の特色やイラストを自由に記入して、オリジナルカードを制作することとした(図1, 図2)。

第3回授業：協働学修(相互評価)

受講学生同士で4人から5人でグループを作り、前回の授業で制作したオリジナルカードを、互い

に鑑賞して、他人のカードの良い所や改善点を言い合う時間を設けた。

授業の最後に、他人のカードを見た感想、気づき、学びについて記述し、受講生内で共有することとした。

日本語Ⅱ 古典作品にふれる	学番:	氏名:
あなたを選んだ古典作品		
私がお薦めする古典作品カード		
他の人の作品を見て感じたこと		

図1 授業で使用したフォーマット

### 5.5. 事後アンケート(学修の振り返り)内容

質問1: 授業内容は理解できましたか。

上記の質問に、「とても理解できた」、「理解できた」、「あまり理解できなかった」、「全く理解できなかった」より選択することとした。

質問2: それはなぜですか。

質問1の回答の理由を、文章で自由に述べることとした。

質問3: 授業で、私がお薦めする古典作品カードを制作してみていかがでしたか。

上記の質問に、「とても面白かった」、「面白かった」、「あまり面白くなかった」、「全く面白くなかった」より選択することとした。

質問4: それはなぜですか。

質問3の回答の理由を、文章で自由に述べることとした。

質問5: 授業を通じて、古典学習や古典作品に興味を持てるようになったと思いますか。

上記の質問に、「とても思う」、「思う」、「あまり思わない」、「全く思わない」より選択することとした。

質問6: それはなぜですか。

質問5の回答の理由を、文章で自由に述べるこ



ととした。

質問7: 授業を通じて、どんな学びや気づきがありましたか。また、それらを今後、どのように活かしていきたいと思いませんか。あなたの考えを述べてください。

上記の質問に、文章で自由に述べることとした。

### 5.6. 聞き取り調査内容

全受講学生のうち、10名の協力者をランダムに選出し、一人20分から30分程度の聞き取り調査を実施した。質問内容は、①授業を振り返ってどうか、②学びはあったか、その学びを今後どのように活かすか、③他人の古典作品カードを見た感想等である。

### 5.7. データの収集と分析方法

授業終了後、受講学生自身が学修の振り返りを記述した事後アンケート記述内容を確認しながら、一人当たり20分から30分程度の半構造化インタビューを実施した。

次に、聞き取り調査内容を可視化して分析した。分析には修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ(木下2003)<sup>[7]</sup>を採用することとした。修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチは人間同士が直接触れ合う社会的相互作用に関するプロセス的性格を持つ現象の研究に適すと言われている。ゆえに、受講学生の協働評価学修による変容過程を分析するのに適した手法だと考え採用した。具体的には、(1)聞き取り調査より得られたデータを可視化(文字化)する。(2)文字化したデータより、何度も現れるキーワードを特定する。

(3)キーワードをもとに、内容を概念化する。(4)概念化されたものの関係性を考え、カテゴリー化する。(5)結果図(図3)を作成し、ストーリー・ラインを書いて実践をまとめる。以上、(1)から(5)の手順を踏んだ。生成された23の概念のうち、半数以上受講学生によって生成された12の概念を、6つのカテゴリーに分類、整理した。

## 6. 結果・考察

以下の図2は、「私がお薦めする古典作品カード」の例、表1は、事後アンケートの結果、図3は、聞き取り調査から明らかになった受講学生の協働評価学修による変容過程である。

### 竹取物語



### 方丈記



### 徒然草



図2 私がお薦めする古典作品カード例

表 1. 事後アンケート結果 (n=41)

質問 1: 授業は理解できましたか.	
とても理解できた 18名 (43.9%)	理解できた 23名 (56.1%)
あまり理解できなかつた 0名 (-)	全く理解できなかつた 0名 (-)
質問 2: それはなぜですか (質問 1 の理由).	
<p>【自身の学びに関する意見】 21 名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>好きな古典作品を深く理解することができたから. 11名 (26.8%)</li> <li>いろいろな古典作品を調べることができたから. 8名 (19.5%)</li> <li>古典作品カードを作ることで古典に関する知識が深まったと思うから. 2名 (4.9%)</li> </ul> <p>【協働評価学修に関する意見】 20 名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>他の人の作品に触れて視野が広がったと思うから. 10名 (24.4%)</li> <li>クラスメイトの意見からいろいろ学べたから. 8名 (19.5%)</li> <li>他の作品を見たり, お互いに評価し合うことで, 新しい発見があったから. 2名 (4.9%)</li> </ul>	
質問 3: 授業で, 私がお勧めする古典作品カードを制作してみていかがでしたか.	
とても面白かった 17名 (41.5%)	面白かった 20名 (48.8%)
あまり面白くなかつた 4名 (9.7%)	全く面白くなかつた 0名 (-)
質問 4: それはなぜですか (質問 3 の理由).	
<p>【肯定的な意見】 37 名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>古典作品に触れる良い機会になったから. 20名 (48.8%)</li> <li>古典に興味を持つきっかけになったから. 14名 (34.1%)</li> <li>作品内容をイラストで表現するのが楽しかったから. 1名 (2.4%)</li> <li>クラスメイトに良い所を褒められてうれしかったから. 1名 (2.4%)</li> <li>他人が作ったカードを見て, 知らなかつた古典作品を知ることができたから. 1名 (2.4%)</li> </ul> <p>【否定的な意見】 4 名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>難しいと感じたから. 2名 (4.9%)</li> <li>古典先品の内容を理解するのが大変だったから. 1名 (2.4%)</li> <li>古典が好きではないから. 1名 (2.4%)</li> </ul>	

質問 5: 授業を通じて, 古典学習や古典作品に興味を持てるようになったと思いますか.	
とても思う 9名 (22.0%)	思う 20名 (48.8%)
あまり思わない 8名 (19.5%)	全く思わない 4名 (9.8%)
質問 6: それはなぜですか (質問 5 の理由).	
<p>【肯定的な意見】 29 名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>今までよりも, 一層古典作品に興味を持つようになったから. 15名 (36.6%)</li> <li>意外と理解しやすい古典作品があること知ったから. 5名 (12.2%)</li> <li>授業内容が面白かつたので, 古典に興味を持ったから. 5名 (12.2%)</li> <li>古典作品にはさまざまなジャンルの作品があることを知り, 非常に興味深かつたから. 2名 (4.9%)</li> <li>日本人古来の考え方を知りたいと思つたから. 2名 (4.9%)</li> </ul> <p>【否定的な意見】 12 名</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>原文が難しいから. 7名 (17.1%)</li> <li>現代文の方が面白いと思うから. 2名 (4.9%)</li> <li>漫画の方が面白いから. 1名 (2.4%)</li> <li>勉強することが嫌いだから. 1名 (2.4%)</li> <li>古典作品に興味があつたから. 1名 (2.4%)</li> </ul>	
質問 7: 授業を通じて, どんな学びや気づきがありましたか. また, それらを今後, どのように活かしていきたいと思つますか. あなたの考えを述べてください.	
<p>【主な意見】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の作品と他の人の作品を見比べて違いや驚きがあつたし, こういう書き方があるんだというような発見もあつたので良かつた.</li> <li>普段全く興味がなかつたジャンルだつたけれど, 知れば知るほど面白いなと思つました.</li> <li>今後も, 機会があれば古典作品を読んでいきたいです.</li> <li>高校 2 年生以来, 古典に触れていなかつたので懐かしい気持ちになつた. いろいろ調べてみて昔の人は昔の人なりの生き方があるんだなと思つた.</li> <li>カード制作がすごく楽しかつたし, 絵を上手いって言ってもらえて嬉しかつたです. その中で色々な作品をみんな書いていたのでいいなと思つました. また機会があれば古典作品</li> </ul>	

おすすめカードを作ってみたいなと思いました。

- ・授業を通じて、日本語の基本や使い方を学ぶことができました。
- ・高校生の時や中学生の時に学んだものを、大学生になってさらに深く知りたいなと思えるようになりました。その追求心をこれからの生活に活かしていきたいです。
- ・古典ひとつひとつの物語にどのような意味があり何を伝えたいのか、現在とは何が違うのかなどを知ることができました。 今後は色々な古典の作品を読んで、時代ごとの特徴などについて知りたいです。
- ・古典作品のおすすめカードを作ったのは初めてで、書き始めるまでに時間がかかったけれど、古典作品にはたくさんの種類がありそれぞれに特徴があることがわかりました。 また古典作品を扱う事があったら今回学んだことを活かしたいです。
- ・いろいろな古典作品を知ることができたり、生い立ちなども知ることができて、すごく勉強になりました。 今後はもっと多くの古典作品を理解し、将来に活かせるように頑張りたいと思います。
- ・古典作品を通じて、今まで習ってきたことのある作品や、初めて聞く作品名もあり、すごく興味がわいてきました。 興味を持ったので、これからも少しずつ古典作品に触れていきたいです。 この授業で学んだことは、その際に活かしていきたいです。
- ・授業で新たな発見があったので、もっと古典作品を読んでみたいと思った。
- ・考えてみれば当たり前ですが、今と昔では全然違うんだなと思いました。いい経験になりました。
- ・授業で古典作品おすすめカードを作って、いろいろな人たちの作品を見て、自分では気づかなかったことを教えて貰えたので、自分にとって、とても良い授業だったと思いました。
- ・今回、カードを書いてみて、他の方のイラストなどを使ってまとめてあるものはとても見やすく、興味を引く作品になっていました。 私自身が書いたものも、もう少し読みやすくわかりやすくまとめられるようになりたいと思いました。
- ・漢字は苦手ですが、古典作品を読むと国語力が上がるので、これから読んでいきたいです。

## 6.1. 授業内容、セルフワーク考察

第1回授業において授業目的を共有すべく、古典作品を調べながら読むことは、当時を生きた人々がどのような生活を送っていたのかを理解することに繋がり、古典を学ぶことはこれまでの日本の歴史や文化を理解することであると、古典学修意義について丁寧に説明した。その際、より深い古典理解に繋げるべく、『枕草子』等の古典作品そのものと、当時の人々の生活について、分かり易く説明されているDVD資料を視聴し、受講学生の視覚に訴えた。

第2回授業では、第1回授業で学んだ古典に関する知識を活かすべく、「私がお薦めする古典作品カード」を制作する、セルフワークの時間を設けた。

出来上がったオリジナルカードは、古典作品のタイトル、主人公のイラスト、キャッチコピーのみ描かれた単純なものが全体の2割程度あったものの、8割程度のオリジナルカードは、古典作品のタイトル、主人公のイラスト、キャッチコピー以外にも、作品概要（作品全体のテーマに関する内容）、冒頭部分の現代語訳、作品が後世に与えた影響など、詳細な説明内容まで記述されている、レベルの高いものであった（図2）。このことは、第1回授業内容（DVD視聴を含む、古典学修の意義理解）の効果の表れであると考えられる。

その後、第3回授業の協働学修（相互評価）に続くが、協働学修（相互評価）の考察については、以降、事後アンケートと聞き取り調査の結果とともに考察する。

## 6.2. 事後アンケート調査の結果考察【授業の学び記述内容考察】

事後アンケートの結果、授業を理解できたと回答した受講学生は100.0%と、受講学生は全員が「とても理解できた」、もしくは「理解できた」と回答しており、受講学生の授業理解度は高かった。その理由については、「好きな古典作品を深く理解することができたから。」、「いろいろな古典作品を調べることができたから。」、「古典作品カードを作ることで古典に関する知識が深まったと思うから。」等、自身の学びに関する意見と、「他の人の作品に触れて視野が広がったと思うから。」、「クラスメイトの意見からいろいろ学べたから。」、「他の作品を見たり、お互いに評価し合うことで、新しい発見があったから。」等、協働評価学修に関する意見が



述べられていた。

次に、古典作品カードを制作する授業内容については、9割以上の受講学生が、「とても面白かった」、もしくは「面白かった」と回答しており、その理由も「古典作品に触れ、興味を持つようになった」等、古典学習に関して肯定している内容が多く、授業満足度は高かったと捉えられる。しかしながら、少数ではあるが、「難しいと感じた」、「理解するのが大変だった」、「古典は好きではない」等の否定的な意見も存在した。

授業後、引き続き古典学習や古典作品への興味は持続するか否かの問いには、「とても思う」もしくは「思う」の回答が70.8%、その理由について、そのほとんどが、授業を通じて古典作品の面白さを理解することができ、今後も学習を続けていきたいという、肯定的なものであった。一方、約3割の受講学生については、古典を学習することに否定的で、その理由として「原文が難しいから」、「現代文の方が面白いと思うから」、「勉強することが嫌だから」、「古典作品に興味がわかかなかったから」等が挙げられていた。

授業を受けることによって得た学びや気づきについては、その全てが授業内容を肯定する内容が記述されており、大別すると、「協働的評価学修を高く評価する内容（他人の作品を見て感心した、他人から自分の作品を褒められてうれしかった等）」、「古典作品の面白さに気づいた内容（これまでの日本の文化を知ることができた、作品を通じて今も昔も変わらないと気付いた等）」、「今後も古典作品を読んでみたいとする内容（さらに学びを深めたい、図書館に行って読もうと思う等）」、「授業内容を高く評価する内容（作品を制作することが面白かった、みんなで話し合う行為が楽しかった等）」に分類できる。ここでは、協働的評価学修に関する記述が最も多いということで、受講学生に強い印象を与えたという可能性が示唆された。

### 6.3. 聞き取り調査の結果考察

聞き取り調査では、主に協働的評価学修について質問した。得られたデータを、先述した分析方法に沿って分析したところ、協働的評価学修を実施することにより、受講学生の変容過程は【知識の受容】から【知識の咀嚼】、そして【深い学び】から【継続学修】に至る変化の方向が示された。

【知識の受容】とは、協働的評価学修開始直後

に表れる認識で、相手の主張や意見を受け入れる状態を指す。聞き取り調査の協力者（受講学生）が、「そのような見方もあるのか。」、「相手の作品を見て、自分の考えとはちがうな、と思いました。」、「意見や主張について、何故、こうしたんだろうかと思いました。」、「相手の言っていることを聞いて、そうなんだ、と思いました。」ということから、【知識の受容】は、「相手の作品を見る」という＜視覚刺激＞、「相手の意見を聞く」という＜聴覚刺激＞の2つの概念から成る、【既有知識の再構築】の影響を受けていると考えられる。

【知識の咀嚼】は、相手の意見や主張を受け入れ、理解を示す状態を指し、協働評価学修活動を進める中で芽生えてくる認識であると捉えられる。協力者が、「自分の考えと相手の考えを比べてみましたが、ある部分では優れているな、と感じました。」、「自分では思いつかないような発想力に感心しました。」、「単純に素晴らしいな、と思いました。」ということから、【知識の咀嚼】は、「既にある自身の考えと、受け入れた相手の意見を混合させて取り混ぜ、そこに違和感のない状態」という＜思考刺激＞概念から成る、【既有知識の再構築】の影響を受けていると理解できる。

【深い学び】とは、自身が受け入れた相手の主張や考えと、自身の中に既にある知識（既有知識）を織り交ぜながら、新たな知見を得る状態を指す。協力者が、「自分一人では気づけなかったことに気づくことができたので、自分の視野が広がった感じがして嬉しくなりました。」、「私の発想には全く無かったところに注目していた作品に触れることによって、ある意味、感動しました。」ということから、【深い学び】は、「新しい知見を得たことによる気づき」という＜認知刺激＞概念から成る、【既有知識の再構築】の影響を受けていると考えられる。

また、【深い学び】は、協働評価学修活の中で得た視野拡大に対する実感であるとも捉えられる。

【継続学修】は、【深い学び】に至った受講学生が、さらなる知見を求めて自律的に向かう状態を指す。協力者が、「今度、図書館に行って、もっと深く調べてみようと思います。」、「授業を通じて古典の面白さが分かり、他の古典作品に興味を湧いてきました。」ということから、【深い学び】から、その後の【継続学修】へと繋がっていく様子が窺えた。このように、受講学生は深い学びを自覚することで、もっと知識を増やしたいと感じ、自律

【 】: カテゴリー, < >: 概念, →: 遷移, ↑: 影響

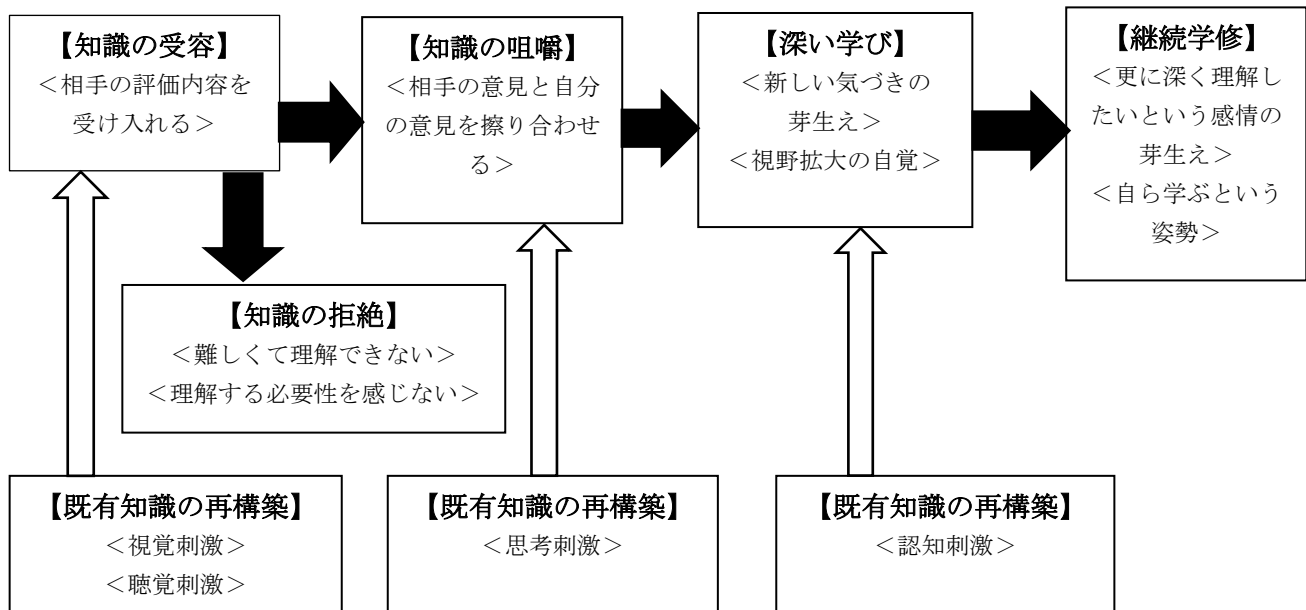


図3 協働評価学修における受講学生の変容過程

性や継続性を身につけることに結び付いていくと考えられる。

一方で、【知識の受容】から【知識の拒絶】に向かう受講学生も少数ながら存在していた。協力者が、「古文は現代文よりも難しく理解できないから学びたいと思わない。」、「現代文は今後使うので学ぶ必要性を感じるが、古典は将来、使わないので、今、学ぶ必要性を感じない。」、「いくつか古典作品を見てみたが、よく分からなかった。」と述べていたことから、このような受講学生が、【知識の受容】→【知識の咀嚼】→【深い学び】に向かうためには、【既有知識の再構築】が必要とされ、それぞれ、【知識の受容】には<視覚刺激>、<聴覚刺激>、【知識の咀嚼】には<思考刺激>、【深い学び】には<認知刺激>の影響が示唆されるため、まず、第一段階として、【知識の受容】から【知識の咀嚼】に至らせるための、効果的なく視覚刺激>と<聴覚刺激>の方法改善が求められる。

## 7. まとめ

本研究は、古典実践授業内で、協働性・自律性・継続性を身につけることを目標とした協働評価学修を導入し、授業内で、予めラポールが形成されている受講学生同士での協働評価学修を実践する

ことによって、①受講学生は協働評価学修をどのように捉えているか、②協働評価学修にはどのような相互作用の特徴があるかを探ることを課題とし、その効果を分析、考察した。

授業終了後に協働相互学修に関する聞き取り調査を実施した結果、「知識の受容」→「知識の咀嚼」→「深い学び」→「継続学修」という過程において「既有知識の再構築」という影響を受けながら、より思考を深め、古典学習の継続に繋げるといふ、受講学生の変容過程を確認できた。

一方で、「知識の受容」から「知識の咀嚼」に至らず、知識を受容できずに「拒絶する様子」も、一部の受講学生において確認することができた。また、受講学生による学修の振り返りに関する記述内容からは、他人と協働して新たな気づき、学びを経験することで協働性が身についたことが示唆された。さらには、授業開始当初は興味が無かった古典作品に興味が生え、今後の古典学習の自律性・継続性に繋がるプロセスも示唆されたことにより、実践授業内での協働評価学修に一定の効果を認めることができた。

また、事後アンケート調査の結果を見ても、受講学生全員が、授業内容を「とても理解できた」、もしくは「理解できた」と回答していることや、9



割以上の受講学生が、お薦めする古典作品カードの制作を、「とても面白かった」、もしくは「面白かった」と回答していることから、高い授業満足度を得ることができたと言える。

今回の古典実践授業は、高等教育機関で実施を試みたものであるが、高等学校等の中等教育機関における古典授業においても十分に実践可能な授業内容であるので、より早期の段階で本研究にあるような古典実践授業を展開できれば、生徒や学生の古典嫌いを克服できるのではないかと考える。

しかしながら今回は、作品を批評し合うという、協働評価学修の開始段階で、お互いに相手を認めるばかりで、改善点を述べ合う、もしくは、批判し合うことがほとんどなかった。自身の考えと相手の意見を擦り合わせる中で、相手の批判的な意見からの学びも重要な要素と考えられるため、協働評価学修プログラム全体のテーマ選びや進行方法を見直す必要がある。今後は、この課題を踏まえて引き続き研究を進めていきたい。

#### 引用文献

[1]文部科学省. 高等学校学習指導要領解説【2018(平成30)年改定】.

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/1407074.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1407074.htm), (参照 2022.12.25).

[2]国立教育政策研究所. 2005(平成17)年度高等学校教育課程実施状況調査.

[https://www.nier.go.jp/kaihatsu/katei\\_h17\\_h/index.htm](https://www.nier.go.jp/kaihatsu/katei_h17_h/index.htm), (参照 2022.12.25).

[3]国立教育政策研究所. 2013(平成25)年度全国学力・学習状況調査報告書・調査結果資料.

<https://www.nier.go.jp/13chousakekkahoukoku/>, (参照 2022.12.25).

[4]文部科学省. 「教育課程企画特別部会における主な意見」【2015(平成27)年公表】.

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/siryo/attach/1361494.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/053/siryo/attach/1361494.htm), (参照 2022.12.25).

[5]濱田秀行ほか. 古典についての学習意欲を高めることをねらいとしたプログラムのアクションリサーチ. 群馬大学教育実践研究. 2017, 第34号, p.1-11.

[6]渡辺春美. 「関係概念」に基づく古典教育の研究—古典教育活性化のための基礎論として—. 溪水社. 2018.

[7]木下康仁. グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践—質的研究への誘い—. 弘文堂. 2003.

#### Abstract

This study examined the effectiveness of collaborative evaluation learning within the Japanese II class (52 students), a second semester first-year course at an institution of higher education. Interviews were conducted after the class and analyzed using a modified grounded theory approach. As a result, the process of knowledge acceptance, knowledge digestion, deep learning, and continuous learning was confirmed. On the other hand, we also observed a rejection of the knowledge without accepting it, failing to reach the stage of knowledge acceptance, knowledge digestion. Reflections on their studies by the students suggested that they had acquired a collaborative spirit, a budding interest in classical works, and a sense of autonomy and continuity.

(受付日: 2023年2月26日, 受理日: 2025年1月21日)

**杉本 亜由美 (すぎもと あゆみ)**

金沢学院短期大学現代教養学科専任講師 (2024年3月まで)

プロフィール:

成蹊大学大学院文学研究科博士後期課程単位取得満期退学.

専門は日本語教育, キャリア教育.

東京都生まれ. 成蹊大学大学院文学研究科, 民間企業を経て, 学校法人金沢学院に勤務.

主な著書, 論文:

杉本亜由美. 日本語科目における古典教育プログラムの実践. 人間生活文化研究. 34, 2024, p.287-293.

杉本亜由美. 初年次学生による小論文の構造分析に関する考察. 人間生活文化研究. 33, 2023, p.63-68.

杉本亜由美. 日本語科目における相互評価に関する考察. 人間生活文化研究. 33, 2023, p.575-584. など