

アクティブラーニング型学習で古典芸能を学ぶ

名古屋高等学校 佐藤 和道

はじめに

「二〇〇六年に改正された教育基本法とそれを受けた現行『学習指導要領』以降、日本の伝統文化に関する教育の充実が求められている。

伝統文化の示す内容は、古典文学（国語）、武道（体育）、和楽器（音楽）など多岐にわたるが、この中に能楽・浄瑠璃・歌舞伎を始めとする古典芸能が含まれることは明らかであろう。中でも能楽は、二〇〇一年にユネスコによる無形文化遺産に認定されるなど、我が国を代表する古典芸能として国内外から認知されている。

²能楽（謡曲）は明治期以来、長らく国語教科書における定番教材であり続けた。³しかし、近年ではコラムや付録などで付随的に取り扱われる場合を除き、国語教科書に採録されることはほとんどない。⁴こうした状況を受け、筆者は学校教育における能楽の現状分析と将来における展望を検討すべく能楽研究者と能楽師を交えた一年間の共同研究を実施した。本稿ではその一環として高校一年生を対象に行った授業

（国語総合）の概要を紹介し、そこで得られた成果と今後の課題について考察したい。

一、授業構想

能楽のような古典芸能の正確な理解には、演目の粗筋や作品の歴史的背景、衣裳や舞台・演技に関する約束事など、知っておくべき様々な事項が存在する。通常、初心者に対しては事前解説を設けたりパンフレットに解説を記載するなどして対応するが、生徒に能を見せる場合、むしろ解説自体が負担感を生み、古典芸能を遠ざける一因になるのではないかと考えた。

近年教育現場では「アクティブラーニング」の名の下に受動的な学習から能動的な学習への転換が図られている。そこで本授業では、こうした考え方を踏まえ、一方的に背景知識を教え込むのではなく、生徒同士の討議や講師との意見交換を通じて学習者自身が能楽の特徴を発見し、古典芸能への興味や知識・理解を深められるような授業を構想した。

二、授業実践

（一）単元名

「議論や発表を通じて能楽について学ぶ」

（二）単元の目標・領域

- ・グループごと、クラス全体での議論や発表に積極的に関わり、根拠を明確にして自分の意見を述べようとする。（関心・意欲・態度）
- ・他者の意見を参考にしながら資料を様々な角度から分析し、根拠を明確にして自分の意見を述べることができる。（話す能力・聞く能力）
- ・「A話すこと・聞くこと」（1）ア

- ・能楽のもつ特質や独自性に気づき、伝統文化に対する知識・理解を深めることができる。
- （知識・理解（伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項）（1）ア（ア））

（三）単元の構成（全五時間）

第一時 グループワーク①
第二時 グループワーク②

第三時 全体討議

第四時 能楽師を交えた意見交換

第五時 前時の振り返りとまとめ

(四) 授業の概要

グループワーク①

本時は、能の映像に触れながら、その特徴を見出し、かつクイズ形式の課題に取り組みことで生徒の関心を引き出すことを目的とする。

まず、四名〜五名のグループに分かれ、タブレット端末にあらかじめダウンロードしておいた能の映像を見ながら、それぞれの登場人物について考えさせた。通常、能は上演に1時間以上を要し、初心者が全てを見るのは負担が大きい。そこで視覚的にわかりやすいと思われる作品三種を選び、さらに作品のクライマックスに当る部分のみ(三分程度)を取り上げることにした。扱う作品は、女性の丑の刻参りを主題とする(鉄輪)、龍神・龍女が登場する(春日龍神)、母子の別れを描く(隅田川)である。なお、タブレット端末を用いたのは、各自の興味・関心に応じて何度も同じ場面を繰り返ししたり、映像を静止させて分析する作業がしやすいと考えたからである。

まず映像を見て、能面・装束・小道具・演技など登場人物の特徴をワークシートに書き出し、人物の素性や、人物同士の関係、そこから推測されるストーリーについて考えさせた。例えば(鉄輪)の場合、シテの女は、火を灯した五徳

を頭に頂き、恨みを抱いた女性を表す能面(橋姫)を着用している。さらに、舞台中央に置かれた祭壇に歩み寄ると、その上に置いてある夫の髪の毛に対し、手にした杖を打ち付ける演技をする。生徒の多くは能面の表情や杖を打ち付ける演技などから、女が何らかの恨みや怒りを表していると理解していた。一方ワキ安倍晴明は、白装束で祭壇に登り御幣を振る演技をする。装束や御幣から神主と誤解したケースが多かったが、女性との関係については、多くが女性の怒りを鎮めようとしていると推測していた。また、推測の根拠(能面・能装束・能舞台・演技・謡、囃子など、どの部分に着目したのか)を明らかにすることで、グループワーク②への橋渡しとなるよう心がけた。

本時の活動は、タブレット端末に対する目新しさも手伝って非常に活発に行われた。授業の最後に正解を発表すると、「当たった!」といった歓声上がるなど、生徒の興味・関心を引き出すといった当初目的はおおむね達成できたと思われる。

グループワーク②

本時は、前時で得られた知見を基に、能を構成する諸要素についての規則・法則を考えさせることを目的とする。例えば、能面については単純に能面の表す意味を考えるだけでなく、能面を付けることの意味(どういった役割に能面

が用いられるのか)を考えさせる。映像は前時と同じものを使用し、以下に掲げた課題A〜Eより一つを選び、それぞれの課題に対する自分の考え(仮説)を立てさせた。

課題A【能面】

三つの映像に登場する能面が何を表しているかを考える。加えて能面を付けている人物と付けていない人物の相違点について考える。

課題B【能装束】

映像に登場する装束や小道具の特徴(色や形など)を書き出す。その上で装束や小道具が登場人物の特徴をどのように表すものかを考える。

課題C【能舞台】

能舞台特有の特徴は何か、さらにそれがどんな舞台効果を生むのか考える。

課題D【演技】

映像を見て能に特有な手・身体・足の動きを書き出してみる。その上で役ごとの相違点について考える。

課題E【謡・囃子】

映像を見て能の歌や伴奏の特徴は何か、どういった場面で、誰が、どのように謡う(演奏する)のか考える。

全体討議

前時において各グループが立てた仮説を全体

で共有しつつ、意見をまとめさせた。以下にその一例を掲げる。

【グループ①】

面を付けている人物は生きている女性又は科学的理論に反する存在であるのに対し、面を付けていない人物は生きている男性を指している。

【グループ②】

面を付けている人は、強い感情を表現している。例えばビデオA（鉄輪）では眉間にしわが寄っていたり、他の面に比べて赤味がかったりすることから、怒りを表現している。ビデオC（隅田川）では目が細かったり、口をすぼめていたりすることから悲しみを表現している。面を付けていない人は音楽を行っている人や、状況説明、陰陽師であることから、強い感情を表現する必要がない人たちである。

能では、生きている成人男性は「直面」と称して素顔で演じ、それ以外の人物（老人・女性・鬼神・亡霊など）は面を着用するのが原則である。このルールに照らせば、グループ①の意見が正しく、②の意見は誤りということになる。しかし、能面の表情に着目すると、特定の感情を表していない場合（隅田川の面「増女」など）と、恨み・怒り・驚きなどの表情の変化を象っている場合

（鉄輪の「橋姫」、春日龍神「飛出」など）があることがわかる。特に〈鉄輪〉と〈隅田川〉は共に女性を主人公とするが、用いられている能面の形状には大きな相違がある。その意味において、グループ②の指摘は誤りとはいえず、むしろその着眼点自体は評価すべきものと思われる。同様の事例として、装束の「色」に関する意見も見ておきたい。

【グループ③】

赤い装束の人（鉄輪のシテ）は赤で「怒り」を表現している。頭に付けたるうそくは死んだ女性を意味している。白い衣装の陰陽師は前に置いてある女性の髪の毛を介して女性を呼び出している。龍神は頭に龍を載せており神を象徴する黄色っぽい衣装で表現している。楽器を奏でている人は光の反対の悪の黒っぽい衣装である。子どもは霊で髪の毛が多い。青いスポンをはいているのは霊を象徴している。母は白い衣装で神聖。

〈鉄輪〉は、映像に取り上げなかった部分に「赤い衣をまとい、顔に朱を塗り、頭に鉄輪（五徳）を頂いて三本のろうそくを灯し、怒る心を持つならば鬼になれる」との神託があり、女の装束はその言葉に従ったものである。また〈春日龍神〉では通常は赤い色の装束を用いるが、今回は龍女が出る演出のため、シテの存在

をより際立たせるために装束の色を変えている。生徒は「黄色」と表現しているが、これは白地に金の意匠を施した装束で、重々しさを協調する意味合いがある。こうした点は授業で用いた断片的な映像だけではわからない事柄であり、誤解を含む結論になるのもやむを得まい。むしろ「怒りを表現している」「神を象徴している」といった指摘自体は的外れなものとはいえず、この点を評価すべきであろう。

本時の目的は議論を通じて能の様々な特徴を生徒自らに発見させることにある。そのため結論の是非にこだわり過ぎることなく、それ以前の着眼点や議論の過程を注視することで、多様な意見を引き出すよう心掛けた。

能楽師を交えた意見交換

インターネット回線を用いたビデオ通話アプリ（Skype）を通して前時に立てた仮説を発表し、講師との意見交換を行う。本授業では共同研究の研究協力者であったシテ方宝生流能楽師佐野玄宜師に講師を依頼した。

今回直接の対面とせずあえて遠隔講義にしたのは、能楽師が学校教育に関与しやすい環境を作ることが目的の一つであったことによる。専門家からの助言は、インターネットや本などからは知り得ない「生きた」情報であり有益であるが、一方で費用や時間・場所などの制約が大きいのが実態である。遠隔講義とすることで、

費用面（交通費など）での負担軽減、多忙な能楽師が空いた時間を使って学校の授業に参加することが可能になるといったメリットがあると考えられる。

本時は一グループ三分程度で意見発表と質問をさせ、講師には実演や能面・装束などの実物を用いながら解説をお願いした。特に先にあげたような「誤解」を含む仮説については、演じる側の意図（どのような意図で演技・演出をしているか）を伝えてもらい、見る側とは異なる視点・論理の存在に気づかせることで、理解を深めさせた。

前時の振り返りとまとめ

意見交換でわかったことなどを全体で共有しつつ、さらに詳しく調べてみたいこと、わからなかったことなどを発表し、全体で共有させた。

三、本授業によって得られた成果と課題

グループワークでは、生徒の反応は非常によく、タブレットを奪い合うように映像を見ていた点が印象に残った。能を全編通して鑑賞すると、途中で寝てしまったり飽きてしまう生徒も出てくるが、今回はそうした生徒は皆無であった。これは映像自体を短く設定したことに加え、タブレット端末によって各自の興味・関心に応じて映像を見ることができたことが大きいと考

えられる。その結果、グループ内での討議も活発に行うことができた。

一方、能楽師との意見交換では、講師が実際に演技を見せたり、実物の能面・装束を見せたりするなど、遠隔講義ながら充実したものとなった。生徒の意見の中にはやや的外れなものも見られたが、講師の説明によって自分たちが見逃していた点に気づくとともに、さらに知りたことが増えたと述べる生徒もいた。また、講師をお願いした佐野師は、金沢で代々能楽師を受け継ぐ家柄で、自身も四歳より舞台に立ち、家元についての内弟子修業も経験している。こうした自身の経験についても随所で触れられたため、生徒たちにとっては伝統を継承する生の姿を知るよい機会になったと思われる。

今後の課題としては、本授業では「話すこと・聞くこと」に目標を設定したが、これを「読む」授業にどのようにしてつなげていくかという点があげられる。実は、グループワークでは、予想以上に字幕に記された詞章を手掛かりにストーリーを理解した生徒が多かった。これは映像から能を理解させようとする本来の意図とは異なるものであるが、難解な能の詞章であっても映像が付随することで理解が容易になるという点で大きな意義がある。古典芸能は舞台映像が豊富に存在するため、典拠となった文学作品（例えば『平家物語』『忠度都落』と能〈忠度〉や、『源氏物語』『葵』と能〈葵上〉な

ど）を組み合わせることで、イメージが難しい古典文学の世界について学習者の理解を助けることができるだろう。

伝統文化教育の重要性が説かれる中、生徒にとって古典芸能はまだ身近な存在とはいえない。能をはじめとする古典芸能の持つ魅力をいかにして学校教育の中で伝えていくか、さらには学校で学ぶにとどまらず、古典芸能に関心のある観客の育成にいかにしてつなげていくかなど課題はまだ多い。いずれも一朝一夕に実現できることではないが、今回の試みを発端として古典芸能をより親しむことができるよう工夫を続けたい。

1 この方針は次期学習指導要領においても踏襲される予定である。

2 拙稿「国語教科書と能楽」(『能と狂言』第一四号、ベリかん社、二〇一六年)、「国語教科書と能楽(続)」(『能楽研究』第四一号、法政大学能楽研究所、二〇一七年)。

3 中学校・高等学校における国語科の現行教科書において能楽(謡曲)を教材として取り上げているものは、各一社ずつしかない。また近年では音楽科教科書が鑑賞教材として取り上げるものが多い。

4 法政大学能楽研究所「能楽の国際・学際的研究拠点」による。参加者は、田村景子(和光大学)・岩城賢太郎(武蔵野大学)・佐野玄宜(能楽師)。詳細は以下のウェブサイト参照。http://kyoten-nhken.ws.hosei.ac.jp/research/public15/2015/1529/