

現古絵合わせカルタ

- **現古絵合わせカルタ**は、同志社大学 2021 年度プロジェクト科目「教科書に載っていない古典の魅力を探るくずし字教材の開発と実践」（担当：山田和人）メンバーが発案・開発した、カード型の新しい**くずし字学習教材**です。
- 書写や国語の授業の**補助教材**として学校現場で使用できるのはもちろん、**ゲーム感覚**で、いつでも誰でも気軽に学習ができます。
- くずし字や古典の世界に馴染みがなくても大丈夫！使い方は**簡単**です。さあ、新しい言語に触れるような気持ちで、一緒に始めてみませんか

対象年齢：小学校高学年～

人数：6人程度（1人でも学習できるが、グループ学習を推奨）

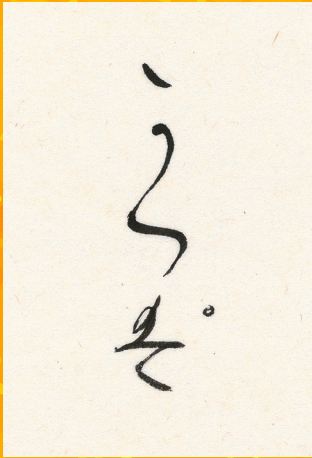
到達目標：くずし字や古典の世界に興味を持てるようになること。「多くの字を読めるようになる」ことではなく、「昔の文字に親しむ」ことを重視する。

セット内容（学習者の人数に合わせてコピーすること）：

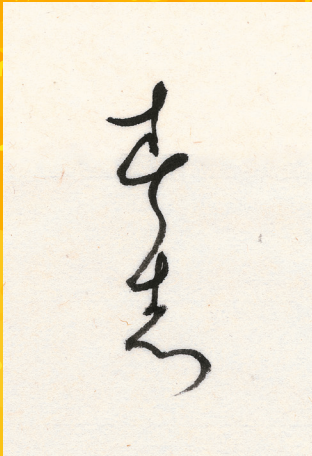
- ・イラストカード 10 枚
- ・文字カード 10 枚
- ・フェイクカード（文字のみ） 6 枚
- くずし字一覧表（本書付録）

イラスト & 文字カードと解答

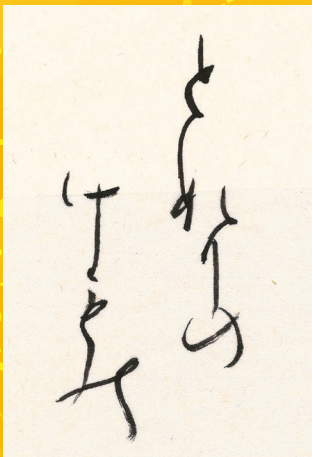
可川盤
かっぱ



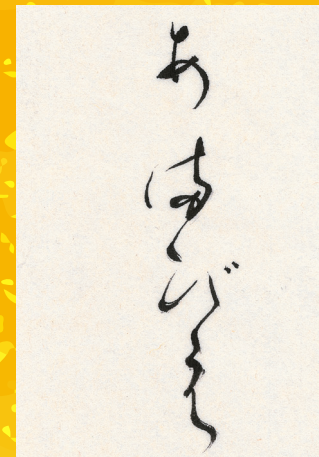
春志
すし



となりのけもの
止那利乃計毛能



あまびえ
安満比衣



めいたんてい



めいたんてい
免以堂无天以

ろくろくび



ろくろくび
呂久路久飛

てんぐ



てんぐ
天无具

にいじまじよう



にいじまじよう
尔以志末之与宇

ねこ



ねこ
祢古

かみなりねずみ



かみなりねずみ
可美奈利祢寸美

フェイクカードと解説

あまえび 安満衣比

⇒「あまびえ」と混同しやすい。文字を入れ替えているだけだが、よく似ている。比較的読みやすい単語であるため、一見難しそうな「ま（満）」に注目し、ぜひ覚えてもらいたい。

めんたいこ 免无堂以己

⇒「めいたんてい」と混同しやすい。
1文字目「め（免）」、3文字目「た（堂）」が同じであることに気づいてほしい。

かみありまつり（神在祭） 可美安利満川利

⇒「かみなりねずみ」と混同しやすい。「かっぱ」「あまびえ」など他のカードでも登場している、頻出文字の「か（可）」「ま（満）」をぜひ覚えてもらいたい。

はこ（箱） 波古

⇒「ねこ」と混同しやすい。「は（波）」の形は、現在使われている「ね（祢）」とよく似ている。2文字目が同じ「こ（古）」であることに気づいてほしい。

うりば（売り場） 宇利盤

⇒「かっぱ」と混同しやすい。現在使われている「う（宇）」の形は、「か（可）」によく似ている。3文字目が同じ「は（盤）」であることに気づいてほしい。

さんご（珊瑚） 左无己

⇒「てんぐ」と混同しやすい。「さ」が「て」に少し似ているが、現在のひらがなの通りで比較的読みやすい。2文字目「ん（无）」が同じであることに気づいてほしい。

はこ

うりば

さんご

参考文献一覧

第一部 入門編

STEP 1 古典への誘い方

● 本に必要なのかと言わせない古典（仲島ひとみ）

※ 勝又基編『古典は本当に必要なのか、否定論者と議論して本気で考えてみた』（文学通信 二〇一九年）

※ 長谷川凜・丹野健・内田花・田川美桜・中村海人・神山結衣・小林未来・牧野かれん・仲島ひとみ編『高校に古典は本当に必要なのか 高校生が高校生のために考えたシンポジウムのもとめ』（文学通信 二〇二二年）

※ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology/Psychologie canadienne*, 49(3), 182–185.

● イメージで現代とつながる古典（江口啓子）

※ 林晃平『浦島伝説の研究』（おうふう、二〇〇一年）、「浦島伝説の展開」（おうふう、二〇一八年）

※ 勝俣隆「御伽草子『酒吞童子』の挿絵と本

文について——酒吞童子登場の場面の変遷をめぐって——」（『愛文』27、一九九二年一月）、「御伽草子『酒吞童子』の一場面における二系統成立に関する考察」（『静大国文』36、一九九二年四月）

STEP 2 和本の誘い方

● 和本のポテンシャル——教材としての古典籍利用の可能性（佐々木孝浩）

※ 藤井隆『日本古典書誌学総説』（和泉書院、一九九一年）

※ 中野三敏『書誌学談義 江戸の板本』（岩波書店、一九九五年）

※ 井上宗雄他『日本古典書誌学辞典』（岩波書店、一九九九年）

※ 川瀬一馬・岡崎久司『書誌学入門』（雄松堂出版、二〇〇一年）

※ 山本信吉『古典籍が語る——書物の文化史』（八木書店、二〇〇四年）

※ 柳筈節男『宮内庁書陵部書庫涉獵——書写と装訂』（おうふう、二〇〇六年）

※ 堀川貴司『書誌学入門 古典籍を見る・知る・読む』（勉誠出版、二〇一〇年）

※ 中野三敏「和本のすずめ——江戸を読み解くために」（岩波新書、二〇一一年）

※ 大沼晴暉『図書大概』（汲古書院、二〇二二年）

※ 佐々木孝浩『日本古典書誌学論』（笠間書院、

第二部 教材編

二〇一六年）

※ 藤本幸夫編『書物・印刷・本屋 日中韓をめぐる本の文化史』（勉誠出版、二〇二二年）

※ 加藤直志・加藤弓枝・三宅宏幸「くずし字による古典教育の試み——日本近世文学会による出前授業——」（『名古屋大学教育学部附属中・高等学校紀要』61、二〇一六年二月）

※ 加藤直志・加藤弓枝・三宅宏幸「くずし字による古典教育の試み（②）——江戸時代の「さるかに合戦」を読む——」（『名古屋大学教育学部附属中・高等学校紀要』62、二〇一八年三月）

※ 加藤直志・加藤弓枝・三宅宏幸「くずし字による古典教育の試み（④）——教科書教材としての『百人一首』から『教歌道化百人一首』へ——」（『名古屋大学教育学部附属中・高等学校紀要』64、二〇一九年二月）

※ 加藤直志・加藤弓枝・三宅宏幸「くずし字による古典教育の試み（⑤）——江戸時代の「桃太郎」を読む・補遺——」（『名古屋大学教育学部附属中・高等学校紀要』65、二〇二二年一月）

※ 加藤直志・加藤弓枝・三宅宏幸「くずし字による古典教育の試み（⑥）——オンライン授業で学ぶ・伊勢物語——」（『仁勢物語』へ——）（『名古屋大学教育学部附属中・高等学校紀要』66、二〇二三年一月）

遊び方の例

（小学6年生、30人クラスで授業の一環として行う場合を想定）

- ①学習者を5人前後のグループに分け、くずし字一覧表を配布する。
- ②グループごとに、フェイクカード5枚と、正しい組み合わせとなる10ペア（文字10枚・イラスト10枚）のカードを配布する。
- ③学習者は、表面を上にして、机の上にすべてのカードをランダムに並べる。
- ④開始の合図とともに、学習者は、くずし字一覧表を見ながら、イラストに合う文字カードを探してペアを作っていく。
- ⑤10～15分程度、様子を見て、ペアを作り終えるグループが増えてきたら、答え合わせをする。「机の上にどのカードが残ったか（フェイクカードは何か）」を皆で確認する。
- ⑥学習者に対して、「なぜその単語だと考えたのか」「この2枚のカードは、どの部分が一緒にどの部分が違うのか」「この字の字母は何か」などの問いかけをする。

教材の特長

- ・グループ学習にすることで、学習者同士が話し合い、教え合う環境が生まれるため、**アクティブラーニング**が促される。
- ・**イラストカード**があることで、くずし字に馴染みのない初心者でも、気軽に取り組みやすい。
- ・**フェイクカード**があることで、イラストや文字数から「なんとなく」でペアを作ることを防ぐ。
- ・文字カードには、**同じ字**が繰り返し使われている。このため、「さっきと同じ字だ」という発見や「分かった!」という達成感が生まれやすく、学習意欲の維持が期待できる。また、頻出のくずし字を覚えることができる。
- ・ペアの数やフェイクカードの**枚数を増減**させることで、学習者のレベルに合わせて**難易度を調整**できる。
- ・くずし字やイラストを学習者自身が**書いて**オリジナルカードを作るという使い方もでき、創造活動・表現活動にも繋がるものとなっている。