

「ゲームのキャラクターから古典文学につなぐ」

1、授業の構成

〈前半〉

古典文学『雨月物語』の講読

全 9 話のうち 8 話を講読 毎回異なったスタンスで学習まとめのプリントを提出
次回に前回の提出プリントから抜粋したものをプリント化
あえて手書きそのままの資料を配布する
時々ペアワークやグループワークを行う
自分とは異なる考えを持つ人がいることを認め合う作業

並行して自分の知っている古典文学由来の「妖し」を募集

ライトノベル・ゲームその他ジャンルは問わない

ノミネートされたすべての「妖し」を紹介し、発表の希望を募る

発表の順番を決める（学生番号順）

〈後半〉

各自でレジュメを作成して調査結果を発表する

- ・現在の姿（ゲーム・アニメなどの分野、キャラクターの紹介）
- ・古典文学もしくは江戸時代以前の絵画資料などの紹介
ネットで調べる

図書館から関連する書籍を探し、現物を教室に持ってきて紹介する

発表者以外は感想や疑問を評価シートに書き込んで提出

- ・評価シートはコピーしたものを（クラスみんなの分を）ホッチキスでとめて発表者にわたす

2、成績評価

〈提出物・発表〉

- ・『雨月物語』講読の毎回の提出シート
- ・古典文学から生まれた「妖し」の発表及び配布資料

〈レポート〉

- ・『雨月物語』から 1 話を選んでレポートする
- ・自分が紹介した「妖し」について発表をまとめ、もらった意見に応える