

中学校第2学年 国語科 学習構想案

日時 令和3年9月29日(月)第6校時

場所 玉名中学校 2年1組教室

指導者 教諭 直井 晴那

1 単元構想

単元名	6 いにしへの心を訪ねる 昔の人のものの見方や考え方に触れ、古典に親しむ (光村図書 国語2 pp.150-157)		
単元の目標	(1) 古典の言葉を正しく理解し、作品の特徴を生かして朗読することができる。〔知識及び技能〕(3)イ (2) 登場人物の状況や心情を読み取り、武士の価値観や生き方について知り、自分の考えを広げたり深めたりしている。〔思考力、判断力、表現力等〕C(1)オ (3) 言葉が持つ価値に気付くとともに、我が国の言語文化を大切にして、自分の思いや考えを進んで伝え合おうとする。〔学びに向かう力・人間性等〕		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① 作品の特徴を生かして朗読するなどして、古典の世界に親しんでいる。(3)ア ② 現代語訳や語注などを手掛かりに作品を読むことを通して、古典に表れたものの見方や考え方を理解している。(3)イ	① 「読むこと」において、登場人物の状況や言動の意味などについて考えて、内容を解釈している。(C(1)) ② 「読むこと」において、文章を読んで理解したことや考えたことを知識や経験と結び付け、自分の考えを広げたり深めたりしている。(C(オ))	① 積極的に「平家物語」の登場人物の状況や心情を読み取り、学習課題に沿って古人と自分たちを比べながら自分の考えを伝えようとしている。
単元終了時の生徒の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
古典を読むときに、人物の言動や立場、状況を自分たちと比べながら読みを楽しむ生徒の姿			
単元を通じた学習課題(単元の中心的な学習課題)		本単元で働かせる見方・考え方	
「平家物語」を通して武士のものの見方や考え方に触れることで、自分たちと比べながら感想をまとめる		古典への関心を高めるために、登場人物の言動から自分との共通点や相違点に着目し、自分の思いや考えを広げる。	
指導計画と評価計画(5時間取扱い 本時4/5)			
過程	時間	学習活動(「問い」を設定しても可)	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
見通す	1	○ 「平家物語」の概要と特徴を知り、学習の見通しを持つ。また、冒頭部分の現代語訳を読み、「無常観」のイメージをつかみ、朗読を通して古典のリズムを味わう。	【態①】ワークシート 【知①②】朗読 ○ 冒頭部分をリズムよく朗読している。
挑戦する	3	○ 「扇的」の全文を読み、歴史的仮名遣いや古文の言葉を確認する。全文を朗読し、古典に親しむ。 ○ 与一が扇を射当てた場面までの現代語訳を読み、登場人物たちの心情を想像する。 ○ <u>与一が平家の男を射殺す場面の現代語訳を読み、最後の「あ、射たり。」と「情けなし。」は誰がどのような思いで言ったのか、考える。(本時)</u>	★【知①】朗読 ○ 「よつびいてひやうど」「ひいふつとぞ」などの歴史的仮名遣いに気をつけて朗読ができている。 ★【思①】ワークシート ○ 場面を想像して内容の理解を深めている。 ○ 古人のものの見方や考え方を知ろうとしている。 ★【思②】ワークシート ○ 自分の考えの根拠を示し、友だちの意見を聞いて、自分の考えを広げようとしている。
振り返る	1	○ 「弓流し」の場面を読み、義経のものの見方を捉える。学習を振り返り、「平家物語」を通して、武士の生き方や価値観を捉える。また、古典の朗読や登場人物の心情を考えてみるの気づきや感想をレポートにまとめる。	★【思①】ワークシート ○ 単元を通して身に付いた力を振り返っている。 【態①】学習計画シート

2 単元における系統及び生徒の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)	
中学校学習指導要領第2学年 [知識及び技能] (3)我が国の言語文化に関する事項 7, 1 [思考力, 判断力, 表現力] 「C 読むこと」イ, オ	
教材・題材の価値	
<p>「平家物語」の作者は未詳。成立には複数の人物が関わり、年月をかけて加筆・修正が行われ、現在に伝わる形になったとされる。ゆえに、成立年も定かではないが、鎌倉時代のころには、土台となるものができあがっていたと思われる。「平家物語」は、平氏の栄華と没落を描いた叙事詩的歴史文学である。前半は、平清盛を中心とした平氏の興隆と源氏の台頭、後半は、平氏の都落ちから壇ノ浦における敗戦滅亡までが描かれている。また、琵琶法師によって平曲として語り継がれてきた物語でもある。</p> <p>今回、取り上げる内容は、「扇的」の物語である。「扇的」では、当時の武士たちの価値観や人生観が読み取れるものになっている。源義経から命令された与一は、自分の腕では確実に射当てられる自身がないと一度は辞退したが、その後の義経の言葉により、出てこざるを得ない状況に立たされた。その時の与一的心情など、生徒に考えさせる場面が多い良い教材である。古典を通して、現代にも通じる人間の考え方や気持ちを考えさせたい。</p>	
本単元における系統	
中2年「枕草子」 自分が感じる四季の趣と比べて、読み味わう	中1年「いろは歌」「竹取物語」「矛盾」 古典の文章に出会い、現代とのつながりを考える
中2年「扇的」-「平家物語」から 昔の人のものの見方や考え方に触れ、 古典に親しむ	
中2年「仁和寺にある法師」 -『徒然草』から 古典の文章を朗読してその表現に慣れ、作品を読み味わう	
中3年「古今和歌集」「新古今和歌集」 「夏草」-『おくのほそみち』から 作品の背景を想像して読み、古典の心を今に生かす	
生徒の実態(単元の目標につながる学びの実態)	
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況	
項目	定着状況
歴史的仮名遣いの確認 ①言ふ ②よろづ ③うつくしう ④養はず	①100% ②94% ③72% ④94%
古典の語句の意味確認 ①いと ②あはれ ③をかし ④うつくし	① 82% ②54% ③69% ④30%
■本単元の学習に関する意識の状況	
調査内容	回答状況
古典の学習は楽しいですか。 ① 楽しい ② どちらかといえば楽しい ③ どちらかといえば楽しくない ④ 楽しくない	① 28% ② 48% ③ 19% ④ 5%
【①②の理由】 ・知らない言葉を知れるから。 ・初めて知る物語があって、読むと楽しいから。 ・歴史的仮名遣いがおもしろいから。 ・昔のことを知れて、知識が増えるから。	
【③④の理由】 ・内容が理解できないから。 ・言葉がよくわからなくて、つまらないから。 ・難しいから。	
これまでの古典の授業(「竹取物語」「枕草子」)で印象に残っていることは何ですか。 ・歴史的仮名遣いがあると、大人っぽくてかっこよかった。 ・「伊曾保物語」では、人間の醜いところ、「竹取物語」では、親子愛が印象に残った。 ・「竹取物語」は、最近の小説とは何か違う印象がした。 ・音読、暗唱が楽しかった。 ・暗唱が少ししかできなくて、悔しかった。次は、全部覚えられるようにする。	
■考察	
【資質・能力に関して】 歴史的仮名遣いを理解し、現代仮名遣いに直すことは、概ねできている。しかし、古文単語の意味を書く問いでは、できているか、全くできていないかの二通りの答え方だった。特に、古文での「うつくし」は、現代語での「かわいい」という意味があることを何回も確認させたが、「きれい」や「美しい」という答えが多かった。そのため、古文と現代語で似ている言葉であっても、意味が違うことを意識させることが必要である。	
【学びに関して】 アンケート結果を見ると、「1 古典の学習は楽しいですか。」の質問に対して「ア 楽しい」「イ どちらかといえば楽しい」と回答したのは、76%と高かった。しかし、「ウ どちらかといえば楽しくない」「エ 楽しくない」と回答している生徒は 24%いた。「楽しくない」と回答している理由に「内容が理解できないから。」「言葉がよくわからないから。」とあった。そのため、この24%の生徒が古典を楽	

しむためには、古典に対する興味を持つことが重要だと考える。また、「3 これまでの古典の授業(「竹取物語」「枕草子)」で印象に残っていることは何ですか。」の質問に対して「歴史的仮名遣いが使われていること」「本文を暗唱したこと」と回答したものが多かった。そのため、古典に対する興味・関心を高めるために、音読の仕方をペア読みや句読点読みと工夫したり、映像を見せたりする。

主体的・対話的で深い学びの視点から、学びの状況を見ると、自分から友達に質問したり話し合ったりする姿が見られる。しかし、班活動の際に、私語があったり指示とは違うことをしていたりする姿も見られる。そのため、班活動の際は、何のために班活動を行うのか、活動の目的をしっかりと理解させることが必要である。

3 研究テーマ「問いを発し、課題に主体的に立ち向かい、学びを深める子供を育成する授業づくり」との関連

○視点1 導入：生徒が問いを発する工夫

- ・「情けなし」について思いだけではなく「誰が」を考えさせることで、意見の違いが明確になり、生徒が「なぜ」と問いを発するきっかけとした。
【なぜ・おそらく】
(既習事項の確認や興味・関心を高める工夫として)
- ・単元の導入時に、これまでの学習で身に付けたことを振り返り、歴史的仮名遣いや古文単語の復習をすることで、古典のリズムを味わいながら朗読できるようにする。
- ・武士たちの状況を想定しやすいように、弓の長さや的までの距離などを具体的に示し、身近なものとして捉え、古典学習への意欲が高まるようにする。弓、矢を実際に見せたり、武士が身に付けている装飾品の写真を見せたりして生徒の興味・関心を高める。

○視点2 展開：自分の考えをもって課題に取り組ませる工夫

- ・「絶対〇〇・どちらかといえば・どちらでもない」と立場をはっきりさせ、ネームプレートで視覚的に確認できることで、課題について同じ立場や違う立場などそれぞれの立場との意見交換をしやすいとした。
【やってみよう】

○視点3 終末：自分の学びを深めさせる工夫

- ・授業や単元を通して気づいたことや分かったことを文章に書き、他者との交流を通して、自分のものの見方や考え方をさらに深めさせる。
【わかった・できた】

