

第1学年2組 国語科学習指導案

日 時：令和5年10月31日（火）5校時

授業者：

場 所：コンピューター教室

1 単元名 登場人物の魅力を伝え合おう～蓬萊の玉の枝『竹取物語』から～

2 教材名：蓬萊の玉の枝（『竹取物語』（光村図書））

3 単元目標

（1）音読に必要な文語のきまりを知り、古文を音読し、古典特有のリズムを通して、古典の世界に親しむことができる。

〔言語文化〕（3）ア]

（2）場面の展開や登場人物の相互関係、心情の変化などについて、描写を基に捉えることができる。

〔思考力、判断力、表現力等〕C（1）イ]

（3）文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えを確かなものにすることができる。

〔思考力、判断力、表現力等〕C（1）オ]

（4）言葉がもつ価値を認識するとともに、読書を通して自己を向上させ、我が国の言語文化に関わり、思いや考えを伝え合おうとする。

〔学びに向かう力、人間性等〕

4 単元の言語活動

学校図書館を利用し、多様な情報を得て、考えたことなどを報告したり資料にまとめたりする。

（関連：〔思考力、判断力、表現力等〕C（2）ウ）

5 松江市小中一貫基本カリキュラム【学校図書館活用教育】・令和5年度「学び方指導体系表」との関係

・集めた情報を整理・分析する（J）

・調べたことを根拠として自分の考えを効果的に伝える（K，L）

6 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 音読に必要な文語のきまりを知り、古文を音読し、古典特有のリズムを通して、古典の世界に親しんでいる。	①「読むこと」において、場面の展開や登場人物の相互関係、心情の変化などについて、描写を基に捉えている。（C（1）イ） ②「読むこと」において、文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えを確かなものにしている。（C（1）オ）	①進んで古文を音読し、学習課題に沿って描かれている古典の世界を想像しようとしている。

7 単元について

（教材観）

『竹取物語』は、日本最古の物語であり、古くから受け継がれ、現代でも紙芝居や絵本、アニメーション映画などを通じて、多くの人々に読み継がれてきた。

本教材には、翁が竹の中から後のかぐや姫を得る物語の冒頭場面、かぐや姫に求婚する貴公子の一人、くらもちの皇子の冒険談、そしてかぐや姫昇天後の帝の行動を描いた場面が掲載され、これらを通して、

断片的に『竹取物語』を読んできた生徒も物語全体を俯瞰できるようになっている。

また、本作品では登場人物のさまざまな相互関係や人間模様が描かれており、「物語」としての魅力も高い。特に、教材に描かれている、くらもちの皇子の失敗談の読み取りから、更に他の求婚者のエピソードにも関心を持つ生徒が出てくると予想される。さらに、登場人物の言動を通して人物像を捉えていくと、人間に内在する安直さ、ずる賢さ、権利欲や誠実さ、健気さなどが読み取れ、そこから現代に生きる私たちとの共通点や相違点を感じることもできるだろう。そのような取組を通して、本単元では『竹取物語』の面白さや、現代につながる人々のありようを捉え、古典が今日まで読み継がれてきた意味についても生徒が考えることができるように努めていきたい。

（生徒観）

省略

（指導観）

『竹取物語』の登場人物の一人に注目して物語や資料を読み、整理・分析した情報に基づいて、登場人物の特徴をつかむことで、昔と現代において人間の生き方に共通する部分、異なる部分に気づき、物語の面白さについて考えることを本単元のゴールと定め、学習を進めていく。

第1次では、『竹取物語』を音読・通読する。まず、音読を通して、文語のきまりや古文特有のリズムを理解し、古典の文章と現代の文章との違いを確かめることができるようにする。次に、本文（物語冒頭、貴公子たちからの求婚、帝からの求婚とかぐや姫の昇天）を通して、物語の全体像を概観する。

第2次では、『竹取物語』の登場人物を一人選び、その人物について情報を集める。情報収集の際には、教科書の記述のみならず、学校図書館の資料やタブレットを活用して、登場人物に関する情報が読み取れる行動描写を見つける活動を設ける。また、複数の描写を比較したり結び付けたりしながら、人物像を明らかにすることができるようにする。そして、自らの解釈を全体に伝えるために、発表資料を作る。発表のしかたについては、ICT活用の観点から、今回はプレゼンテーションソフトを用いることにする。ただし、資料を根拠として自らの考えを確立していることを明らかにさせるために、全員が原稿を作成することとする。

第3次では、各自が選んだ登場人物について、グループで発表し、その後全体発表の時間を設定する。グループの発表では、同じ登場人物を選んだ者同士がその人物の魅力や面白さについて伝え合う。その中で、クラス全体に発表する代表者を決定する。全体への発表に向けては、同じグループの仲間の考えを生かして、協働しながら自らの発表内容を再度吟味する時間を設ける。そして、各代表者が全体に向けて発表し、得られた情報を根拠として、それぞれの登場人物について自らの考えを明らかにしていく。最後に、全体の発表を聞いて、新たに登場人物について気づいたことを明らかにしながら、『竹取物語』の面白さについて考える機会を設ける。これらの学習により、今日において古典を学習する意義を明らかにし、生徒たちが3年間の古典学習の見通しをもつ一助としたい。

8 指導と評価の計画（全8時間）

次	時	主な学習活動	指導上の留意点	評価規準 (評価の観点・方法)
1	1	○作品を通読・音読し、古典の文章と現代の文章との違いを確かめる。 ・古文の基本的な知識(仮名遣い・文末の言葉・言葉の意味の違い)について学習する。 ・歴史的仮名遣いに注意して音読する。	・音読を通して、歴史的仮名遣いを用いた古典と現代の文章とのちがいを楽しめるようにする。 ・古文特有のリズムに着目するよう働きかける。	〔知識・技能〕 音読に必要な文語のきまり、古文特有のリズムについて理解し、その世界に親しんでいる。 (ワークシート) 〔主体的に学習に取り組む態度〕 進んで古文を音読しようとしている。(音読)
	2 3	○本文(貴公子からの求婚、帝からの求婚とかぐや姫の昇天)を読み、全体のあらすじを理解する。 ○くらもちの皇子の冒険談を読み、皇子の策略について考える。 ○魅力を紹介したい登場人物を選ぶ。	・教科書や便覧の記述を通して、『竹取物語』のあらすじを理解できるようにする。 ・あらすじを捉えやすくするために、ワークシートを工夫する。	
	4	○登場人物について、複数の図書資料から情報を整理し、選ぶ。	・絵本や児童文学作品などさまざまなジャンルの資料を用意し、生徒自身が関心のもてる内容にしたがって、資料を選ぶことができるようにする。	〔知識・技能〕 資料を読み、学習課題に沿って、描かれている古典の世界に親しんでいる。(観察)
2	5 6	○前時に選んだ登場人物について、複数の行動描写に基づいて人物像を解釈し、プレゼンテーションソフトおよび発表原稿で自分の考えを明らかにする。	・発表の仕方について、授業者が見本を示すことで、生徒たちが見通しをもって学習課題に取り組むことができるようにする。 ・複数の資料や描写を結びつけて、登場人物についての考えを形成できるようにする。	〔思考・判断・表現〕 登場人物の関係、心情の変化について、描写を基に捉えている。 (プレゼンテーションソフト、原稿)
3	7	○選んだ登場人物について、グループで紹介する。	・同じ登場人物を選んだ生徒でグループを作り、交流することで、自らの考えを確かめることができるようにする。 ・他の発表者と自分の発表を比較して、登場人物について理解したことをさらに深められるようにする。	〔思考・判断・表現〕 文章を読んで理解したことに基づいて、根拠を明らかにし、自分の考えを確かなものになっている。 (ワークシート) 〔主体的に学習に取り組む態度〕 学習課題に沿って描かれている古典の世界を想像しようとしている。 (ワークシート、発表)
	⑧ 本時	○選んだ登場人物について、全体で発表し、物語の面白さについて味わう。	・『竹取物語』に登場する人々の言動と現代の自分たちの言動との比較などを通して、作品の面白さを考えるよう働きかける。	〔思考・判断・表現〕 発表を聞いて理解したことに基づいて、自分の考えをより確かなものになっている。 (ワークシート)

9 本時の学習（第3次 2時間目）

（1）本時の目標

『竹取物語』の魅力を伝え合う活動を通して、登場人物の行動の描写を根拠に人物像を捉え、作品の面白さをより深く考える。

【思考力、判断力、表現力等】C（1）オ

（2）展開

時	学習活動と予想される生徒の反応	指導上の留意点（・）と支援（◎）
5分	1 これまでの授業のふり返しをする。 2 本時の学習の見通しをもち、課題を把握する。	◎本時の見通しがもてるように、授業の流れを提示する。
	登場人物の魅力を伝え合い、『竹取物語』の面白さについて自分の考えを見つけよう。	
20分	3 学習課題について考える。 （1）登場人物についての発表を聞く。 ・前時のグループ発表をふまえ、各グループの代表者が、『竹取物語』の登場人物を紹介する。	・登場人物の魅力について情報を整理するために、メモを取りながら発表を聞くように伝える。 ◎代表者の発表について全体で評価したり感想を書いたりしながら聞くように伝える。
10分	（2）単元全体をふり返る。 ・代表者の発表を聞いて、登場人物について新たに気づいたこと、『竹取物語』の面白さについて考えたことを明らかにする。	・仲間の発表を聞いて、新たに気づいたこととして、次のような観点から考えるように伝える。 ①登場人物の人物像に迫ることができる行動描写 ②発表者それぞれがイメージした人物像についての気づき（似たような経験、あてはまる人物など） ◎自分たちが調べた人物以外の発表から、現代の人々の生き方と比較して（自らの経験と重ね合わせて）、昔の人々の生き方で気づいたことについて考えを深めるように支援する。
10分	（3）考えを共有する。 ・グループで考えを紹介し、数名が全体で発表する。	◎机間支援を通して、自分の考えを丁寧に記述している生徒を確認し、全体で考えが共有できるようにする。
5分	3 学習のまとめをする。 ○ふり返しシートに自分の思いをまとめる。	◎めあてが達成できたかを生徒が確認するために、ふり返りの視点を設定する。
	評価の観点 〔思考・判断・表現〕 『竹取物語』についての発表を聞き、行動描写をもとに人物像を捉え、作品の面白さについて自らの考えを深めることができている。	

(3) 評価

十分満足できると判断される状況	おおむね満足できると判断される状況	努力を要する状況への手立て
『竹取物語』に登場する人々の関係や思いに着目して読み、古典の世界と現代の人々に共通する部分や物語の面白さについて、複数の資料を読み比べたり、物語の出来事と自らの経験を比較したりするなど、根拠を具体的に明らかにしながら自らの言葉で考えを述べている。	『竹取物語』に登場する人々の行動に着目して読み、古典の世界と現代の人々に共通する部分や、物語の面白さについて、根拠を明らかにしながら考えを述べている。 (十分満足できる状況にするための手立て) 複数の資料から根拠を明らかにしたり、自らの具体的な経験と比較したりするなどして、自分の考えの根拠を明らかにするよう働きかける。	生徒の学習到達度に合わせた読みやすい資料を紹介して、『竹取物語』の登場人物の行動において共感できる場所を探し、自分との共通点や相違点について一緒に確認する。

研究の視点 あるいは 協議の視点

- ・図書資料を活用して、登場人物の魅力や特徴をつかみ、分かったことを発表するという活動は、『竹取物語』の面白さを知り、古典学習への関心を深めるのに有効な手立てであったか。