

「平家物語」のなぜ？を調べよう ～登場人物の言動の意味などについて考え、内容を解釈する～

第2学年 C読むこと (イ)
言語活動例C・イ

◆本実践の概要

本実践では、1人1台端末を活用し、他者の考えを自由に閲覧できるようにし、他者の考えを参考にしたり、質問したりしながら、自分の学習進度に応じて、自分で学習を調整する時間を設定した。

単元の導入で、疑問や気づきを共有し、そこから自ら解決したい課題を設定し、自分で学習過程を構築する実践を行った。自分で学習状況を把握し、自分で学習方法等を選択できる時間を設定することで個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図った。

1 単元の目標

- (1) 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知ることができ。 [知識及び技能](3)イ
- (2) 目的に応じて複数の情報を整理しながら適切な情報を得たり、登場人物の言動の意味などについて考えたりして、内容を解釈することができる。 [思考力、判断力、表現力等]C読むこと イ
- (3) 言葉がもつ価値を認識するとともに、読書を生活に役立て、我が国の言語文化を大切に、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」

2 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知っている。((3)イ)	①「読むこと」において、目的に応じて複数の情報を整理しながら適切な情報を得たり、登場人物の言動の意味などについて考えたりして、内容を解釈している。(C(1)イ)	①積極的に古典に表れたものの見方や考え方を知り、学習の見通しをもって自分で設定した課題を解決しようとしている。

3 教材の特徴

本教材では多彩な人物像の中から、うら若い青年でありながら、屋島合戦の運命を託された那須与一の「扇の的」と、源氏の武将・義経の有名な逸話「弓流し」に触れ、それぞれの心情や、武士という人々の心情について考えさせたい。

また、「平家物語」は史実を描いた歴史物語である。琵琶法師によって語られる「平曲」の形によって流布し、多くの人々に享受されていた。文字を媒介とせず、耳で聞いておもしろく感じるよう、対句表現や擬音語を交え、リズムを生み出す表現、映像が目浮かぶような表現が多い。特に「扇の的」では、「目をふさいで」自害を覚悟して神に祈念する与一を描くことで与一をクローズアップし、扇を射る瞬間を「よつびいてひやうど」「ひいふつとぞ」という擬態語や擬音語によって表現し、扇の様子を「空へ」「虚空に」「春風に」「海へ」「白波の上」とじっくりと追う。まるで映画やドラマのシーンのような映像を見るような効果を与える「平家物語」の特徴を捉えさせたい。

4 指導と評価の計画

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等												
1	<ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいを把握し、学習活動の概要をつかむ。 ○『扇の的—「平家物語から」』を通読し、あらすじをつかむ。 ○調子やリズムを意識して、音読する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいを具体的に示し、学習の見通しをもたせる。 ・七五調、対句、擬声語などの表現技法や和漢混交文により独特のリズムになっていることを意識させる。 													
2 ・ 3	<ul style="list-style-type: none"> ○「冒頭」「扇の的」「弓流し」を読んで、疑問に思ったこと、興味をもったこと、詳しく知りたいことを挙げる。 ・班ごとにJamboardに付箋を貼る。 ・自分で調べてみたいものを決定し、インターネット、文献等を活用し調べる。 ・調べたことをドキュメントにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Jamboardで個人や班の疑問等を共有させる。 <div data-bbox="638 627 1101 1176" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>調べればわかりそうなもの。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">祇園 精舎</td> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">沙羅 双樹</td> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">盛者 必衰</td> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">風に—もみ 二もみもま れて</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">諸行 無常</td> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">春の 夢</td> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">治承</td> <td style="background-color: #00a0c0; color: white;">虚空</td> </tr> </table> <p>よくわからないもの。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #e91e63; color: white;">p,155の 最後の 4行</td> <td style="background-color: #e91e63; color: white;">なぜ扇を 射たせた のか</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e91e63; color: white;">あまりのお もしろさに</td> <td style="background-color: #e91e63; color: white;">なぜ男の顔 の唇を射た のか</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットから情報を得る時には情報の確かさに留意させる。 	祇園 精舎	沙羅 双樹	盛者 必衰	風に—もみ 二もみもま れて	諸行 無常	春の 夢	治承	虚空	p,155の 最後の 4行	なぜ扇を 射たせた のか	あまりのお もしろさに	なぜ男の顔 の唇を射た のか	<div data-bbox="1141 560 1436 705" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[主体的に学習に取り組む態度]① ワークシート</p> </div> <div data-bbox="1117 772 1436 1176" style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; background-color: #e0f7fa;"> <p>1人1台端末でのファイルやリンクを共有し他者の考えを自由に閲覧することで、他者の考えを参考にしながら、どの生徒も自分で課題を設定することができたまた、教師も閲覧できるので、教師が学習状況を把握しやすい。</p> </div>
祇園 精舎	沙羅 双樹	盛者 必衰	風に—もみ 二もみもま れて												
諸行 無常	春の 夢	治承	虚空												
p,155の 最後の 4行	なぜ扇を 射たせた のか														
あまりのお もしろさに	なぜ男の顔 の唇を射た のか														
4 ・ 5	<ul style="list-style-type: none"> ○「平家物語」のなぜ?という観点でテーマを設定し、作品・人物の特徴を考える。 ・「なぜ〇〇と言ったのか」「なぜ〇〇をしたのか」「なぜ〇〇と書いてあるのか」という観点で探究するテーマを決める。 ・ドキュメントにまとめる。 ・自他の考えを比較検討しながら、自分が探究したい作品や人物の特徴に対して、根拠を明らかにして自分の考えを再構成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ設定に時間がかかる場合には「なぜこのような描写があるのか」「なぜこのような行動をしたのか」「なぜこのような言葉を発したのか」など焦点化させる。 ・他の生徒のドキュメントを見られるようにして、参考とさせる。 <div data-bbox="638 1523 1101 2049" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆調べてわかったこと◆</p> <ul style="list-style-type: none"> ・四十福というのは長さを表し、メートルに直すと72.7273メートルを表す。また、近似値を求めるには長さの値に1,818をかけることで求められる。 ・十二東三伏というのは、普通の矢が十二東であるのに対し、やや長い矢のことを表す。十二東は親指以外の四本の指をそろえた幅の十二倍、三伏せは指一本の幅の三倍の意。 ・下野園とは橋木園の意味。 <p>◆調べて考えてわかったこと◆</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なぜ五十歳ばかりの男を射たのか、射殺す行為が与一の判断、意思であったのではなく、義経の命令であったため。「情けなし。」とはどういう意味か。源氏の兵士たちは男を射殺す行為が義経による命令によるものだということを知っていたはずなので、この「情けなし。」源氏方の兵士からの義経に対する批判ということになる。 ・義経はなぜ与一に命じて矢を射させたのか。与一は弓の名手だったから。 <p>◆「 那須与一 」について◆</p> <p>那須与一は平安時代末期の武将、御家人である。僕は与一は忠実で謙虚な人物だと思う。なぜなら、一度は「てまえの力では及びませぬ。」と辞退したものの、義経の命令は絶対であるといひ、引き受けたことから謙虚なところがある。また、「しからば、当たり外れはともかく、仰せのとおりつかまつりましょう。」と言っているところからもそのような性格が読み取れる。</p> </div>	<div data-bbox="1141 1288 1436 1422" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[知識・技能]① ドキュメント ワークシート</p> </div> <div data-bbox="1141 1444 1436 1579" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[思考・判断・表現]① ドキュメント ワークシート</p> </div> <div data-bbox="1117 1691 1436 2049" style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; background-color: #e0f7fa;"> <p>1人1台端末でのファイルやリンクを共有し他者の考えを自由に閲覧することで、個人で調べる、他者の考えを参考にし、グループで相談するなど、課題解決の方法を選択し、課題解決を図っていた。</p> </div>												

6	<p>○『「平家物語」のなぜ?』について発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループ内で個々に調べたことを発表する。 ・グループで1つ代表を決める。 ・全体発表を行う。 ・作品に表れたものの見方や考え方を考える。 ・「平家物語」が長い時代語り・読み継がれてきた理由を考える。 ・振り返りシートに単元の振り返りを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表資料のよさではなく、発表を聞いて自分もなぜか気になったもの、興味を惹かれたものをグループ内で選ばせる。 ・発表後に「作品に表れたものの見方や考え方」、「平家物語が語り・読み継がれてきた理由」をまとめることを伝え、その観点をもって発表を聞かせる。 	<p>[思考・判断・表現]① ドキュメント</p> <p>[主体的に学習に取り組む態度]① ワークシート</p>
---	--	--	--

5 本時の指導（第6時）

(1) 目標 「平家物語」のなぜ?を発表しよう。

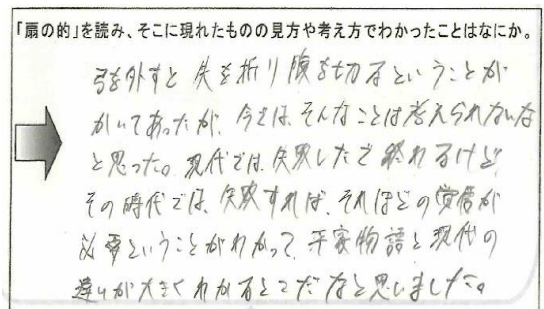
(2) 授業の展開

	学習活動	指導上の留意点	評価について
つかむ	<p>1 これまでの学習を振り返り、本時の目標を知る。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">学習課題 「平家物語」のなぜ?を発表しよう。</p>		
深める	<p>2 班内で自分が調べた『「平家物語」のなぜ?』を発表し合う。(10分)</p> <p>3 『「平家物語」のなぜ?』を全体で発表し合う。(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班の代表者が発表する。 <p>4 班・全体での発表を通して、「平家物語」やそこに描かれている人物の特徴をまとめる。(10分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・全員を順番で発表させる。 ・他者が調べたことであるほどと思ったことやおもしろいと感じたことをメモさせる。 ・その後の活動を説明し、発表を聞くための観点を意識させる。 ・「扇の的」から読み取れるものの見方・考え方をまとめさせる。 ・「平家物語」が長い時代語り・読み継がれてきた理由をまとめさせる。 ・振り返りシートに記入させる。 	<p>[思考・判断・表現]① ドキュメント</p> <p>[主体的に学習に取り組む態度]① ワークシート</p>
考え	<p>5 本時の学習をまとめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートに記入したことを発表させる。 	

6 評価の実際

(1) [知識・技能]の評価

[知識・技能]①について、「古典に表れたものの見方や考え方を知っている」姿を「おおむね満足できる」状況(B)と捉え、第4時に評価した。



自身が課題設定したテーマを探究する活動を通して、「古典に表れたものの見方や考え方」を自分の言葉で表現できているかを確認した。

「努力を要する」状況(C)と判断した生徒については、他者の意見が本文のどの部分から読み取れるのか、根拠を明らかにさせながら、自分の参考にさせる必要があると感じた。

「扇的」を読み、そこに現れたものの見方や考え方でわかったことはなにか。

義経の命懸けで弓を射、命をかけてまでしている。今よその命を殺している4人分と。

与一は、命かけて、矢を射、命を以て、名誉を重視していること。 扇園を理窟しては人物

鎌倉の歴史、かゝる自由な人物のいうこと。

(2) [思考・判断・表現] の評価

[思考・判断・表現]①について、「登場人物の言動の意味などについて考え、内容を解釈している」姿を「おおむね満足できる」状況(B)と捉え、第5時と第6時に総合的に評価した。

「なぜ〇〇したのか」「なぜ〇〇したのか」という疑問から人物の言動の意味について複数の根拠をもとにして人物像を自分の言葉で表現できているかを確認した。

「努力を要する」状況(C)と判断した生徒については、他者がどの人物のどのような言動に着目したのかを確認させる指導を行った。

◆「那須与一」について◆

那須与一は、弓の腕前がすごかった人物である。
与一は、まだ二十歳前後だったときに義経の命令によって、四十間余り(約72m)先にある小さな扇を射ることになった。最初与一は辞退した。でも、義経の命令は絶対であったため、引き受けることになったのだ。味方のつわものどもは、「かの若者ならば、射当てるに相違ない。」と言っている。そして与一は小さな扇を射ることができたのだ。このことから与一は弓の腕前がすごい人物だったとかがえる。
でも、もし与一が射ることができていなかったらどうなっていたのだろうか。与一は、弓を放つ前に神様にこう言っていた。「失敗したら、弓を折り、自害して、再び人に会うことはできないようにします。私を故郷に帰そうとするならば矢を外さないでください。」と。このことから与一は矢を外していたら自害していたことがわかる。
与一の弓の腕前には感心する。しかし、はずしたら自害するというのは少しやりすぎではないだろうか。でも与一にとってはそれほど大きな責任感があったんだなと思った。

◆「平家と源氏」について◆

那須与一が扇を射た時、平家は船端をたいて感嘆し、源氏はえびらをたいてはやし立てた。どちらも与一の行動に対して、同様の反応を示している。
しかし、その後、平家の方では年50歳ばかりなる男が舞を舞った。一方の源氏にはそのようなことをする人はおらず、舞をまっした平家の男を与一が射倒した。
そこから、平家は武士でありながら戦の最中であることを忘れ、源氏は武士として戦に忠実であると考えられる。「平家物語」は平家の興亡を描いたものであり、「扇的」のシーンからも読み取ることができる。
また、この文章には「沖には平家、～、陸には源氏、～」や「平家の方には～、源氏の方には～」などの表現が多い。それは平家と源氏の戦を対比的に描いており、

(3) [主体的に学習に取り組む態度] の評価

「主体的に学習に取り組む態度」①について、第3時に「学習の見通しをもって自分で設定した課題を解決しようとしている」姿を、第6時に「これまでの学習を踏まえ、改めて古典に表れたものの見方や考え方や『平家物語』が長い間語り・読み継がれてきた理由を考えている」姿を「おおむね満足できる」状況(B)と捉え総合的に評価した。

「努力を要する」状況(C)と判断した生徒については、自分のまとめたものや他者の意見でどのようなものが多いのかを確認させる指導を行った。

「扇的」から読み取れる、「平家物語」が長い時代語り・読み継がれてきた理由とはなにか。

一人ひとりに個性があり、おもしろいから
与一は、責任感があり、平家、源氏も「えびら」を射倒した
たいてい感嘆し、「はれしをまっした」という行動が加わっている。
伝説のつわものが大きい、物語だから
それまで難しい文章でなくて、読者が読みやすいから。
語り継がれてきたから、文字のついでにそのころの文化も知ることができた。
と、よく無常感が描かれてきたから

7 実践を振り返って(個別最適な学びと協働的な学びについて)

本実践では、①本作品を読んで、疑問に思ったこと、興味を持ったこと、詳しく知りたいと思ったことを挙げ、学習課題を設定する場面、②「なぜ〇〇か」というテーマを設定し、作品・人物の特徴をまとめる場面の2つの場面において自分自身の課題設定を行う活動を仕組み、個別最適な学びの実現へとつなげた。

また、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に向けて、課題設定をする場面や調べたこと、考えたことをまとめる活動を行う際に、1人1台端末を活用し、他者の考えを共有できるようにした。他者の考えや活動を参考にすることで、自分の課題や考えを深めたり、自分の課題解決の方法を工夫したりすることができた。また、お互いの考えを自由に閲覧し、考えをまとめている段階で比較検討し合うことで、お互いに学び合いながら自分の解釈をまとめることができた。これまでの学習過程では、個人の考えをまとめ終えてから全体交流等の活動を行っていたが、ICT 機器を活用し、考えをまとめている段階での考えの共有も効果的であると感じた。