

【マルチメディアコンテンツを活用した古典の学習】

第2学年 中学校国語科学習指導案

1 単元名

RPG「冒険・百人一首伝説」を通して、平安時代の人々と自分のものの見方や考え方を比べよう。

【C読むこと】

2 単元の目標

- (1)「冒険・百人一首伝説」に取り組んで知ったことや考えたことを通して古典の世界に親しみ、古典に表れたものの見方や考え方を知ることができる。〔知識及び技能〕(3)イ
- (2)「冒険・百人一首伝説」に取り組むことで、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することができる。〔思考力、判断力、表現力等〕C(1)オ
- (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して、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〕

3 本単元における言語活動

「冒険・百人一首伝説」に取り組むことで、平安時代の人々と自分のものの見方や考え方を比べて考えたことを伝え合う。(関連:〔思考力、判断力、表現力等〕C(2)イ)

4 マルチメディアコンテンツの活用により期待できる効果

- ・教科書には小倉百人一首の和歌のみの掲載であるが、コンテンツを活用することにより、現代語訳だけで、和歌や歌人のエピソードも併せて楽しみながら学ぶことができる。
- ・「枕草子」や「源氏物語」、「今昔物語集」等を踏まえたストーリーやクイズから、いにしえの人々の暮らしぶりや考え方、平安時代の人々が育んできた美意識や価値観にふれることができる。

5 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「冒険・百人一首伝説」に取り組むことで、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、「伝説・百人一首伝説」に取り組むことで、知っ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(1)オ)	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、平安時代の人々と自分との相違を考えようとしている。

6 指導と評価の計画 (全2時間) ★コンテンツの活用

時	主たる学習活動	評価する内容	評価方法
1 ・ 2 ★	<ul style="list-style-type: none"> ・既習の学習をふまえて、ペアで「冒険・百人一首伝説」に取り組み、平安時代の人々のものの見方や考え方について知る。 (第1時: オープニング、ステージ3まで 第2時: ファイナルステージまで) ・「冒険・百人一首伝説」を通して、平安時代の人々と自分とのものの見方や考え方の相違についてペアや学級で交流する。 ・平安時代の人々と自分のものの見方や考え方の相違について、ワークシートに記入する。 	<p>[知識・技能] ①</p> <p>「主体的に学習に取り組む態度」①</p> <p>[思考・判断・表現] ①</p>	<p>ワークシート①</p> <p>観察</p> <p>ワークシート②</p>

【単元の流れ】

時	学習活動	指導上の留意点
1 ★	<p>①これまでに学習してきた古典について、振り返る。</p> <p>②学習の見通しをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【めあて】()を通して、平安時代の人々と自分のものの見方や考え方を比べよう</p> </div> <p>③()に入るのは何か考える。 ＜予想される生徒の反応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・枕草子 ・教科書 ・ゲーム <p>④本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【めあて】(RPG「冒険・百人一首伝説」を通して、平安時代の人々のものの見方や考え方に迫ろう</p> </div> <p>⑤ゲームの進め方について、説明を聞く。</p> <p>⑥ペアで「冒険・百人一首伝説」に取り組む。(オープニング、ステージ3まで)</p> <p>⑦本時の振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・これまで学習してきた「竹取物語」や「枕草子」、「百人一首」等を通して、学んだことや知ったことを確認する。 ・学習の見通しをもたせ、本時では、平安時代の人々のものの見方や考え方をすることをめあてとして伝える。 ・()の部分を隠しておき、その方法について問いかける。 ・「百人一首」や平安時代の人物、文学等が、ロールプレイングゲームになっており、ゲームをしながら、学習を進めていくことを伝える。 ・ゲームの進め方や得点方法、中断の仕方等の説明をする。 ・各自タブレットを用意させ、ペアで相談しながら、取り組ませる。 ・1台のタブレットでゲームを進め、あと1台のタブレットはクイズを調べるために活用してもよいことを伝える。 ・1時間目は、オープニングからステージ3までとする。 <ul style="list-style-type: none"> ◆オープニング…現在の校庭～定家ゆかりの地 ◆第1ステージ…サポーター歌人のゆかりの地 ◆第2ステージ…平安京に入る羅城門 ◆第3ステージ…大内裏に入る朱雀門 ◆ファイナル…あわわの辻～晴明神社～現在 ・振り返りシートに、「冒険・百人一首伝説」に取り組んだ感想や平安時代の人々のものの見方や考え方で、印象に残ったことを記入させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【知識・技能①】振り返りシート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「冒険・百人一首伝説」に取り組んで、古人のものの見方や考え方について、知ったことやわかったことを書いているかを確認する。 </div>

<p>2 ★</p>	<p>①前時の確認をする。</p> <p>＜予想される生徒の反応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紫式部が高級和紙をもらったことが作家になるきっかけになったということを初めて知った。 ・道の幅のことを「丈」というなんて初めて知った。朱雀大路が幅 84m だとしたら、都はどれだけ大きかったのかと思った。 <p>②本時のめあてを知り、見通しを立てる。</p> <div data-bbox="248 589 777 768" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【めあて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・RPG「冒険・百人一首伝説」を通して、平安時代の人々と自分とのものの見方や考え方を比べよう。 </div> <p>③ペアで「冒険・百人一首伝説」のファイナルステージまでをクリアする。</p> <p>④個人で「冒険・百人一首伝説」に取り組んで、平安時代の人々と自分と相違について考える。</p> <p>＜予想される生徒の反応＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・平安時代は、鬼がいたなんて信じられない。鬼は何かをたとえているのではないと思った。昔の人は発想がおもしろい。 ・花(=桜)が散っていくのを惜しむ気持ちは、今の私たちと似ている気がする。千年以上前の平安時代の人たちとつながっている気がする。 <p>⑤ペアで考えを交流する。</p> <p>⑥学級で考えを交流する。</p> <p>⑦本時の振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「冒険・百人一首伝説」の第3ステージまで取り組んだことを想起させ、振り返りシートの発表をさせる。 <p>・前時と本時のめあての違いはどこか確認させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファイナルステージまで進む中で、平安時代の人々と自分とのものの見方や考え方の相違について考えさせることを確認させる。 <p>・前時のペアでゲームの続きをさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファイナルステージまで終わったペアには、別の歌人サポーターでゲームをしてもよいことを伝える。 <p>・ゲームをする中で、印象に残ったものの見方や考え方については、ワークシートにメモさせる。</p> <div data-bbox="826 1167 1463 1382" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【主体的に学習に取り組む態度①】観察</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「冒険・百人一首伝説」に取り組んで、平安時代の人々と自分とのものの見方や考え方の相違点について考えようとしているかを確認する。 </div> <p>・個人で考えたことをペアの相手に伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人で考えたことを学級全体で交流させる。その際、ロイロノート等を使って共有させてもよい。 <p>・友だちの発表を踏まえ、平安時代の人々と自分とのものの見方や考え方の相違について、ワークシートに記入する。</p> <div data-bbox="831 1767 1466 1982" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【思考・判断・表現①】振り返りシート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「冒険・百人一首伝説」に取り組むことで、知っ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ようとしているかを確認する。 </div>
----------------	---	--

		<p>・平安時代の人々と自分との相違点をふまえ、もっと深く調べたいと思ったことをテーマに、調べ学習や探求学習をさせてもよい。</p> <p><テーマの事例></p> <p>○地元にある歌人ゆかりの地はどこにあるのか知りたい。</p> <p>○恋の歌がたくさんあったので、わたしのおすすめ「和歌ベスト〇〇」を選びたい。</p> <p>○清少納言をはじめ、興味を持った歌人の人柄やエピソードを調べたい。</p>
--	--	---