

1 単元 古典の世界を楽しむ 教材名「平家物語」

2 本時の学習

(1) 目標

表現の特徴に注意して朗読したり、描かれた状況を読み取ったりしながら、古典の世界を楽しむ。

(2) 準備・資料

ワークシート、現代語訳カード、電子黒板（『平家物語絵巻』）、CDデッキ（琵琶独奏『壇ノ浦より』）

(3) 展開

（●：焦点化 □：視覚化 ◇：共有化 ※ 人権教育の視点 ◎評価）

展開	児童・生徒の主な活動	予想される つまずき	UDの視点及び 指導上の留意点
課題把握 3	1 課題を把握する。 <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; display: inline-block;">『平家物語場面当てクイズ』に挑戦しよう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・古典の世界に親しみをもって、朗読したり、読み取ったりすること。</li> <li>・個々の考えに違いがあることで、意見交流が豊かになり、自分の考えが広がること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●古文朗読や寸劇から、それに合った現代語訳カードを当てるというクイズ形式にして、活動の焦点化を図る。</li> <li>・朗読の際は琵琶独奏を流し、雰囲気味わえるようにする。</li> <li>□ジェスチャーを取り入れ、内容を視覚的に捉えられるようにする。</li> <li>□電子黒板に『平家物語絵巻』を映し、当時の武士の様子や場面の状況などを視覚的に理解できるようにする。</li> <li>◎古典を朗読したり、読み取ったりしている。</li> <li>◇自分の考えをグループ内で発表し、一人一人の考えを共有する。</li> <li>※他の人の考えをよく聞いている。</li> </ul>
課題認識 5	2 『平家物語場面当てクイズ』のやり方を確認する。		
自力解決 30	3 『平家物語場面当てクイズ』をする。 (1) 班全員で場面の朗読をする。 (2) 場面の理解のポイントとなる部分をジェスチャー（役割演技・寸劇）で表す。 (3) 他班は、現代語訳カードの中から朗読場面に合ったカードを選び、発表する。 (4) 正解のカードを確認する。 (5) 古文の言葉の意味を解説する。 (6) 簡単なあらすじを説明する。 (7) 『平家物語絵巻』に描かれた絵を解説する。 (8) その場面のエピソードを紹介する。		
比較検討 10	4 『平家物語』の面白いところ、もっと知りたいところなどを班で話し合う。		
まとめ 2	5 本時の学習を振り返る。		

解説

- ・言葉の意味
- ・あらすじ
- ・絵の説明
- ・エピソード など

平家物語の面白いところ、もっと知りたいところを話し合おう。

出題

朗読  
ジェスチャーなど

←

正解のカードは？

平家物語

『平家物語場面当てクイズ』に挑戦しよう

電子黒板

『平家物語絵巻』の画像