

1 単元名 いにしへの心にふれる
蓬萊の玉の枝―「竹取物語」から

2 単元を貫く課題解決的な活動とその特徴

本単元を貫く課題解決的な活動として、「年末に行われる授業参観に参観される保護者に向けて、竹取物語を紹介する」ことを位置付けた。古典の「竹取物語」は、誰もが知っている「かぐや姫」とは違い敷居が高い印象がある。その敷居を下げ、古典に浸りながら「竹取物語」の世界を味わえるようにするために、「デジタル紙芝居」という手法を用いることにした。画面に映る絵に生徒たちが工夫した読みを合わせることで、生徒が古典の楽しさや当時の日本人の暮らしに興味をもったり共感する部分を見付け出したりする活動をする。その活動を通して、「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」「(ア) 文語のきまりや訓読の仕方を知り、古文や漢文を音読して、古典特有のリズムを味わいながら、古典の世界に触れること。」を身に付けさせたいと考えた。

3 単元について

(1) 生徒観

小学校の国語の教科書には、5年生で「竹取物語」「枕草子」「平家物語」などの古文が、6年生で「論語」などの漢文が取り扱われている。従って、生徒は小学校で親しみやすい古文や漢文、文語調の文章について、その内容の大体を知り、音読できるような学習を行っている。今回の教材である『竹取物語』の話は、大まかな話の展開を知る生徒がほとんどであるものの、それを古文で読むという活動は初めてである。

本単元の指導にあたり実施した実態調査の結果は以下のとおりである。

(平成*年*月*日実施 1年*組 *人)

- | | | |
|--|--|---------|
| 1. 「古典」というジャンルを知っていますか。 | 知っている *人 | 知らない *人 |
| 2. 「1」で「知っている」と答えた人に聞きます。「古典」と聞くとどんなイメージですか。 (主な回答) | <ul style="list-style-type: none"> ・古い本 *人 ・難しい言葉が並んでいる *人 ・昔の国語 *人 ・漢字やひらがなで書かれている *人 ・楽しそうだけど難しそう *人 | |
| 3. 「1」で「知らない」と答えた人に聞きます。「古典」と聞くとどんなイメージですか。 (主な回答) | <ul style="list-style-type: none"> ・歴史 *人 ・古くさい *人 ・古い言葉を使った文 *人 ・難しそう *人 ・古い辞典 *人 ・漢字をたくさん使った文 *人 ・わからない *人 | |
| 4. 「竹取物語」を知っていますか。 | 知っている *人 | 知らない *人 |
| 5. 「竹取物語」のほかに昔話で知っているお話を書きましょう。 (主な回答) | <ul style="list-style-type: none"> ・うらしま太郎 *人 ・桃太郎 *人 ・金太郎 *人 ・源氏物語 *人 ・枕草子 *人 ・かぐや姫 *人 ・平家物語 *人 ・さるかに合戦 *人 ・かちかち山 *人 ・花咲かじいさん *人 ・したきりスズメ *人 ・白雪姫 *人 ・鶴の恩返し *人 ・一寸法師 *人 ・こぶとりじいさん *人 ・雪女 *人 | |

質問1の結果を見ると、「古典」という言葉を知らない生徒が*割以上いた。質問2, 3の言葉に対するイメージの質問には、「知っている」・「知らない」問わず「難しそう」という回答が見られた。質問4では、ほとんどの生徒が「竹取物語」を「知っている」と答えている。また、質問5の回答に「枕草子」や「平家物語」の作品が挙げられていることから、小学校で学習したことをきちんと覚えている生徒も少なくないことが分かった。しかし、「竹取物語」や「枕草子」などが古典作品と結び付いているかという点、必ずしもそうとはいえない結果となった。また、漠然としたイメージではあるものの「古典」を「難しい」と捉えている生徒も多く見られた。

そこで本学習では、原文の学習だけに時間を費やし、機械的に原文を読んで終わりという学習に終始しないよう留意したい。イラストや図表など視聴覚教材を効果的に活用し、言葉だけでなく、映像を通して、当時の人々の暮らしや考えを理解させていきたい。また、大和絵に自分たちの音読を重ねるデジタル紙芝居の活動を通して、古典の楽しさや面白さを味わわせることで、ものの見方や考え方を広げたり深めたりさせたい。

(2) 教材観

本教材は、翁が竹の中から女の子を得る物語の冒頭場面と、貴公子の中の一人、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物語の最後の場面を載せている。全体をまとめあげる形になっており、かぐや姫の話として断片的に知っていた生徒も、作品の大まかな流れをつかめる構成になっている。話の流れがつかみやすいうえ、幼い頃より慣れ親しんだ物語であることから、中学校で初めて学習する古典教材としては大変適したものになっている。

(3) 指導観

「竹取物語」は、「源氏物語」の中で「物語の出で来はじめの祖」と記されている。また、作者不詳であったり、月と地上の人との交流を描いたりするなど、ミステリアスな部分も多く含まれている。これだけでも生徒たちは「竹取物語」について興味や関心を抱くであろう。そこで導入部では、「竹取物語」に関連する様々なエピソードや伝説などを映像を交えて紹介することで、当時の時代についても興味をもたせていきたい。

また、「竹取物語」は作品名にも示されているように声に出して語られた作品である。頻出する「なむ」は、語りに関わる強調の言葉であるし、指示語の頻用（その・それ）、接続助詞（て）の頻用、長く続く文、文末の簡潔さなど、語り、あるいは読み聞かせに関わる表現の特徴をもっている。このため、音読活動に意識的に取り組みたい。活動を通して古典のもつ独特なリズムを味わうことで言葉の響きを実感させ、古典の面白さや古典を学ぶ楽しさに気付かせたい。

4 単元の見目標

- (1) 音読や朗読をする「竹取物語」の内容や表現に関心をもち、工夫して読もうとする。
(関心・意欲・態度)
- (2) 「竹取物語」を朗読するために登場人物の心情や行動、情景描写に注意して読み、内容の理解を深めることができる。
(読むこと)
- (3) 歴史的仮名遣いや言葉の意味を理解し、古典特有のリズムを生かして音読することができる。
(伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項)

5 単元の評価規準

| 国語への関心・意欲・態度 | 読む能力 | 言語についての知識・理解・技能 |
|---|--|--|
| ・音読や朗読をする「竹取物語」の内容や表現に関心をもち、工夫して読もうとしている。 | ・「竹取物語」を朗読するために登場人物の心情や行動、情景描写に注意して読み、内容の理解を深めている。 | ・現代語訳や脚注から、歴史的仮名遣いや古語の意味を理解している。 ・「デジタル紙芝居」の制作を通して、古典特有のリズムに慣れ親しんでいる。 |

6 単元の指導計画（6時間扱い）

| 配時 | 主な学習活動 | 主な評価 |
|-----------|--|--|
| 1 | 画像を見ながら、「竹取物語」のあらすじをつかむ。 「竹取物語」の冒頭部分を音読し、内容を理解する。 | 本文を読み、面白い、共感する、不思議だと感じたことをまとめようとしている。 (国語への関心・意欲・態度) |
| 2 | 「くらもちの皇子の架空の冒険談」のいきさつや結末を読み、物語の面白さを味わう。 | 作品や映像から、情景や人物の心情を想像し、自分の生活に重ねて比較して考えてまとめている。 (読む能力) |
| 3 | かぐや姫と翁たちの別れ、帝の行動の部分を読み、場面の様子や登場人物の思いを考える。 「ふじの山」の場面について、場面の心情を想像しながら音読する。 | 作品や映像から、情景や人物の心情を想像し、自分の生活に重ねて比較して考えてまとめている。 (読む能力) |
| 4 (本時) | デジタル紙芝居の制作をする。① 「五人の貴公子」を八つのパートに分け、それぞれのパートの挿絵をもとに、グループごとに音読の仕方を工夫し、練習する。 | 現代語訳や差し絵を基に内容を想像し、古典特有のリズムを味わいながら音読の仕方を考えている。 (言語についての知識・理解・技能) |
| 5 | デジタル紙芝居の制作をする。② 挿絵に声を充てる「アテレコ」活動を行う。 | 前時での課題を踏まえ、よりよい紙芝居を作ろうと工夫しながら作品を読み進めている。 (言語についての知識・理解・技能) |
| 6 | デジタル紙芝居の上映会を行う。上映後、作品の面白い場面や共感することなどをまとめ、交流する。 | 作品を通して感じた面白さや共感できることなどを、自分の言葉でまとめようとしている。 (国語への関心・意欲・態度) |

7 本時の学習

(1) 目標

現代語訳やイラストを見ながら本文に書かれた言葉の内容を想像し、音読する活動を通して、古典特有のリズムを味わいながら「デジタル紙芝居」の制作を行うことができる。

(2) 準備・資料

- ①ワークシート（脚本） ②大和絵 ③大型テレビ ④ICレコーダー（8班分）
⑤パソコン ⑥学習計画表 ⑦よりよい紙芝居をつくるためのきまり

(3) 展開

| 学習内容及び活動 | 指導・援助の留意点と評価 | | 資料 |
|--|--|---|------------------|
| | T1 | T2 | |
| 1 デジタル紙芝居について確認する。 「竹取物語」冒頭部を使ったものを例示として、本時の活動内容を確認する。 | <ul style="list-style-type: none"> あらかじめ教師が作成したものを提示する。ところどころにあえておかしな音読を入れることで、「よりよい紙芝居をつくるために気を付けたいこと」につなげる。 | | ③ |
| 2 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1組版「デジタル紙芝居」を作ろう。</div> (予想される音読するうえでの工夫) ・会話文は感情を込めて読む。 ・男は男子，女は女子がいい。 ・ゆっくりとはっきりと読む。 | <ul style="list-style-type: none"> 「五人の貴公子」の話を知っていることを確認する。 よりよい紙芝居にするためには、どのような読み方の工夫が必要かを確認する。 | <ul style="list-style-type: none"> 視聴覚機材の操作を担当する。 T2は黒板に「紙芝居を制作するうえでのきまり」を貼る。 | ① ② ④ ⑦ |
| 3 グループごとに担当パートの音読練習を行う。 ① グループごとに担当パートの文章の割り振りを決める。 ② 現代語訳，大和絵，黒板の「紙芝居を制作するうえでのきまり」を参考に，音読の工夫をする。 ③ ICレコーダーを使って音読の仕方を推敲する。 ④ 時間に余裕があるグループは，仮スタジオで録音の練習をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ワークシート（脚本）に書き込みをさせていく。たくさん書き込みをすることで，読み方が変わっていくことに気付かせたい。 読み方の工夫が見出せないグループには，その現代語訳に気付かせたり，「よりよい紙芝居を制作するうえでのきまり」の該当箇所を示したりして，活動が滞らないよう留意する。 時間的に余裕があるグループは，廊下に設置した仮スタジオで録音をする。 (T2が操作) | ① ② ③ ④ ⑤ | |
| 4 画像を見ながら8グループ全体で合わせて音読する。 ・大型テレビに画像を映し，各グループごとに順番に声を充てていく。 | <ul style="list-style-type: none"> 本番に向けての練習と同時に，作品をよりよいものにするために課題をたくさん出し合えたとよいことを伝える。 | <ul style="list-style-type: none"> 視聴覚機材の操作を担当する。 | ① ④ ⑤ |
| 5 合わせてみて，分かりづらい箇所や工夫できる箇所を出し合い，課題を見付ける。 (予想される生徒の発言) ・読むのが早いと分かりにくい。 ・会話文は感情をこめて読む。 ・歴史的仮名遣いに気を付ける。 | <ul style="list-style-type: none"> 課題を出すだけでなく，課題の解決策も発表させるようにしたい。 | <ul style="list-style-type: none"> 生徒の発言を板書する。 | |
| 6 本時の学習を振り返り，次時の学習内容を知る。 | <ul style="list-style-type: none"> 次時は本時の学習を生かし，デジタル紙芝居の音読の録音を行うことを知らせる。 | | ⑥ |