

# 国語科学習指導案（1年4組）

- 1 単元 「竹取物語」の魅力を広告カード（ポップ）で伝えよう  
——登場人物の心情変化を捉えて作品の魅力を読み取る——

## 2 考察

### (1) 教材観

#### ①学習内容＜学習指導要領上の位置付け＞

本題材は、「竹取物語」の魅力を考えながら広告カード（ポップ）作りを行うことを通して、登場人物の心情変化を捉え、内容の理解を深める力を育成するものである。広告カード（ポップ）作りを活動目標として提示することで、作品の魅力をわかりやすく表現しようという相手意識や目的意識をもって学習に取り組めると考えられる。また、古典入門期の1年生として、古典に表れたものの見方や考え方に触れることで、古典に親しみ、楽しもうとする態度を培うものである。＜C(1)ウ 場面の展開や登場人物などの描写に注意して読み、内容の理解に役立てる＞

#### ②伸ばしたい資質・能力

- ・目的意識や相手意識をもって「竹取物語」を読み、内容を理解しようとする態度。
- ・「竹取物語」に登場する人物たちの心情の変化を捉え、作品の魅力を見出し、内容を理解する力。
- ・「竹取物語」に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像すること。

#### ③そのために必要な指導・活動

- ・広告カード（ポップ）作りを活動として取り入れることで、目的意識や相手意識をもって物語の内容を読み取ろうとする態度を育めるようにする。
- ・「会者定離（命ある者は必ず死に、出会った者は必ず別れることになる）」という視点を与え、文章中の行動やせりふに着目しながら物語を読ませることで、「竹取物語」に登場する人物たちの心情の変化を捉え、作品の魅力を見出し、内容を理解する力を高められるようにする。
- ・今と昔の考え方について共通点や相違点を探しながら読んだり、自分の考えを整理して思考を深めたりするための思考ツールを活用することで、「竹取物語」に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像しやすくできるようにする。

#### ④今後の学習での活用

- ・第1学年の10月の題材「オツベルと象」において、情景描写や心情描写に着目してオツベルの人物像や言動の理由を考え、読みを深めることにつなげる。

### (2) 生徒の実態（男子17名、女子17名 計34名）

#### ①これまでの既習の内容

- ・4月に学習した「音を追いかけて」において、心情描写に着目して登場人物の心情を捉える学習を行った。
- ・古典における中学校で初めての教材である。ほとんどの生徒が、小学5年の「日本の文化を考えよう」という単元で、「竹取物語」の成立に関することや冒頭部の音読、一部現代語訳などの学習を行っている。

#### ②本単元に関わる実態

- ・目的意識や相手意識をもって「竹取物語」を読み、内容を理解しようとする態度について、国語の授業で物語文を読むことに関するアンケートを行ったところ、「いろいろな話があったとおもしろい。」「時間をかけて読めるのでよくわかる。」などと、肯定的な意見が挙げられたが、その割合は6割にとどまった。さらに、「1回読めばわかるのになぜ授業でくり返し読むのかわからない。」「どうして登場人物の気持ちを考えなくてはならないのか。」などの意見も挙げられた。そこで、本題材では、広告カード（ポップ）作りを活動として取り入れることで、目的意識や相手意識をもって物語の内容を読み取ろうとする態度を育みたい。
- ・「竹取物語」に登場する人物たちの心情の変化を捉え、作品の魅力を見出し、内容を理解する力については、「音を追いかけて」の学習後の感想から、「未来の気持ちに着目して話を読んでいくと、未来の気持ちの変化やどうしてそのように行動したのかわかった。」などと、心情を手がかりに物語の理解につなげていることがうかがえる記述をした生徒が多かった。しかし、5名の生徒は、「未来がなぜうまく演奏できなくなったのかわからなかった」、

「未来が前向きな気持ちになれたのがすごいと思った」などと記述しており、心情が変化した理由を捉えられていなかったり、内容を理解できていなかったりする生徒もいた。そこで、本題材では、「会者定離」という視点を与え、文章中の行動やせりふに着目しながら物語を読ませることで、「竹取物語」に登場する人物たちの心情の変化を捉え、作品の魅力を見出し、内容を理解する力を高めたい。

- ・物語に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像することについては、アンケートで、「登場人物と自分自身とを照らし合わせたり比較したりしながら読んでいる」と答えた生徒は3割しかいなかった。本題材では、「思考ツール」を取り入れることで、今と昔の考え方について共通点や相違点を探しながら読んだり、自分の考えを整理して思考を深めたりすることを促し、「竹取物語」に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像しやすくできるようにしたい。

### 3 単元の見学

「竹取物語」の広告カード（ポップ）作りを通して、作品の魅力に気づき、内容の理解を深める。

### 4 指導計画（全7時間予定）

評価 規 準	【関】 目的意識や相手意識をもって「竹取物語」を読み、内容を理解しようとしている。		
	【読】 「竹取物語」に登場する人物たちの心情の変化を捉え、作品の魅力を見出し、内容の理解を深めている。（ウ）		
	【言】 「竹取物語」に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像している。ア（イ）		
時間	伸ばしたい資質・能力	主な学習活動	具体的評価規準
第1時 ～ 第3時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的意識や相手意識をもって「竹取物語」を読み、内容を理解しようとする態度。</li> <li>・「竹取物語」に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像すること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○歴史的仮名遣いを現代仮名遣いに直しながら繰り返して音読し、仮名遣いや古文のリズムに慣れる。</li> <li>○現代語訳をもとに、物語の冒頭部、かぐや姫の成長、天の羽衣、昇天、それぞれの場面の内容を把握する。</li> <li>○天の羽衣の場面では、天人のせりふとかぐや姫のせりふに着目して、かぐや姫がどのような思いで地上に来て、その思いがどのように変化したのかを考え、まとめる。</li> </ul>	<p>【関】 広告カード（ポップ）作りを行うという目的意識や一般の方を対象とする相手意識をもって、物語の内容を読み取ろうとしている。（観察）</p> <p>【言】 「竹取物語」に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物の心情を想像している。（観察・ワークシート）</p>
第4時	<群馬大学国語教育講座藤本宗利教授による特別授業>		
第5時 第6時 （本時） 第7時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的意識や相手意識をもって「竹取物語」を読み、内容を理解しようとする態度。</li> <li>・「竹取物語」に登場する人物たちの心情の変化を捉え、作品の魅力を見出し、内容</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※第1～3時までの学習内容を踏まえて、部立て・会者定離などについて講話をいただくことで、「竹取物語」の魅力に気付けるようにする。</li> <li>○これまでの学習内容をもとに、ポップで表現したい竹取物語の魅力について考える。</li> <li>○広告カード（ポップ）に必要な要素について考え、下書きをする。</li> <li>○ポップの中心となるキャッチフレーズを作成し、考えを交流する。</li> <li>○広告カード（ポップ）を仕上げ、</li> </ul>	<p>【関】 広告カード（ポップ）作りを行うという目的意識や一般の方を対象とする相手意識をもって、物語の内容を読み取ろうとしている。（観察）</p> <p>【読】 文章中の行動やせりふを手がかりにしかぐ</p>

	を理解する力。	鑑賞し合う。	や姫の心情の変化を捉え、 内容の理解を深めている。 (観察・ワークシート)
--	---------	--------	---

## 5 本時の展開 (6 / 7)

- (1) **目標** 広告カード (ポップ) の中心となるキャッチフレーズについて話し合うことを通して、「竹取物語」の魅力について考える。
- (2) **準備** 伝え合う言葉 中学国語 1 (教育出版)、新国語便覧 (秀学社)、ワークシート
- (3) **展開** ( 研究に関わる手だて、◎評価項目に対する補足的な支援)

学習活動と予想される生徒の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価
「竹取物語」の魅力が伝わるキャッチフレーズを考えよう		
<p>○「竹取物語」の魅力が表現できるようなキャッチフレーズを作成する。</p> <p>・「竹取物語」のおもしろさってなんだろう。いろいろあるから難しいな。</p> <p>・単なるおとぎ話だと思っている人が立ち止まるようなキャッチフレーズにしたいな。</p> <p>○個別に考えたキャッチフレーズを持ち寄り、班で感想や意見を交流する。</p> <p>・この人はどんな魅力を表現したいのかな。</p> <p>・短い言葉で人目は引くけど、どんな魅力を表現したいのかが伝わってこないな。</p> <p>・なるほど。「竹取物語」にはこういう魅力もあるのだな。</p> <p>○班での交流を生かし、個別にキャッチフレーズを再考し、決定する。</p> <p>・○○さんは私と同じ魅力を伝えようとしていたから参考にしよう。</p> <p>・変化していくかぐや姫の気持ちに注目してもらえるようなキャッチフレーズができたぞ。</p> <p>○決定したキャッチフレーズを入れて、広告カード (ポップ) 作りを進める。</p>	<p>20</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>○広告カード (ポップ) としてただ目を引くだけでなく、「竹取物語」の魅力が表現できるかどうかという視点を与えることで、交流の際の観点にできるようにする。</p> <p>○<u>これまでに授業内容や藤本先生の講義の内容などを振り返らせることで、関連づけながら「竹取物語」の魅力について考えることができるようにする。</u></p> <p>○<u>思考を整理したり思考の過程を見えるようにしたりするために、思考ツール (クラゲ・チャート) を載せたワークシートを用意する。</u></p> <p>○まずはキャッチフレーズのみを見せ、どんな魅力が伝わってくるか、どんな印象を受けるかを考えさせることで、自分の考えと比較したり作成者の意図を予想したりしながら交流できるようにする。</p> <p>○「竹取物語の魅力が伝わるかどうか」に着目し、それぞれがどのような魅力をどのような言葉で表現したのかを理由と合わせて発表させることで、キャッチフレーズを発表し合うだけにならないようにする。</p> <p>○思考ツールを載せたワークシートを活用して発表させることで、論理的に説明する力を養えるようにする。</p> <p>○班員に対して自分の考える魅力が伝わるキャッチフレーズになっていたかどうかを振り返らせることで、自分のキャッチフレーズを客観的に再考できるようにする。</p> <p><b>【読】</b> これまでの学習内容や班での交流から「竹取物語」の魅力を見出し、理解を深めて、キャッチコピーにまとめることができる。(作品、ワークシート)</p> <p>◎自分が考えた魅力と似ている魅力を見出している生徒のキャッチフレーズを参考にするよう促す。</p> <p>○書店に置いて多くの人に「竹取物語」を読んでもらえるようにするという目的を再確認することで、目的意識や相手意識をもってポップ作りを進められるようにする。</p>

### <目標とする生徒の意識>

- ・命のはかなさや別れのつらさを知ることによって、生きる喜びや愛を知ったかぐや姫の思いを表現できるキャッチフレーズが考えられたな。
- ・今日のワークシートのようにアイデアを整理しながら考えていくと、考えが深まるし説明もしやすくなるな。