

## 「伝統文化を楽しもう 平家物語 一那須与一」

～ 挑戦問題 『平家物語』の書評文に挑戦！～

本単元で育成する資質・能力

情報収集能力, 思考力・表現力, 挑戦心・探究心, 責任感・使命感

## 【習得】

平家物語の「那須与一」を読んで、状況や登場人物の心情を読み取ることができる。

## 【活用】

心情を読み取り、当時の人の生き方を考え、平家物語が伝えたいことは何かを交流することができる。

## 【挑戦・探究】

物語を俯瞰的にとらえることで、語り手の意図を考え、「書評」として表現することができる。

## 1 単元について

## (1) 生徒観

1 学期末に行われた生活と学習アンケートでは、国語について、学びがいがあると思うと解答したのは、本校2年生では7人。半数以上の生徒が、国語には学びがいを見いだしていない実態がある。また、6月に行われた基礎・基本学力調査では、全体の通過率は85.2%であったが、設問毎の通過率を見ると、文章の展開に即して登場人物の心情を的確にとらえる問題である大門三5(2)の正答率が63.6%で、誤答31.8%、無解答4.5%であった。主人公が坂を登って学校へ行こうとする描写を「これから先の人生を前向きに生きていこう」という決意の表れだと読み取れない生徒が4割近い。文章には「人生」や「前向き」などという表現は現れていないが、筆者が何を伝えたいか、というテーマに迫る読解をできる生徒が少なくないことが分かる。作品のテーマに迫る読解を授業で取り組む活動が必要であるといえる。

## (2) 単元観

本単元では、学習指導要領、「読むこと」の「文章に表れているものの見方や、考え方について、知識や体験と関連づけて自分の考えを持つことができる。」<C-エ>、「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項ア-Iの「古典に表れたものの見方や考え方に触れ、登場人物や作者の思いなどを想像すること」をねらう。

『平家物語』は中世時代に「平曲」として、琵琶法師によって語られてきた「語り物」である。文字を介さず「語り」の力を以て、現代に受け継がれている日本を代表とする文学作品である。音読を通して、そのリズムの心地よさはもちろんのこと、短くわかりやすい描写、効果的な対句表現なども体感することができる。また、本教材には、平家物語の冒頭、「那須与一」「弓流し」の一部が掲載されている。冒頭では「風の前塵に同じ」以降の文も掲載されており、「秦の趙高」等の中国の権威者から、平安時代の武将平将門等日本の権威者が登場し、「無常観」の世界が広がっている。また、敦盛の最期～一ノ谷の戦いのエピソード～等資料が掲載されている。それらの資料を活用し、それぞれの場面に応じて、現代の生き方や、自分の考え方と比べながら、『平家物語』の根底に流れる「無常観」やその当時の人の生き方、考え方を深く味わうことができる。「那須与一」の場面だけでなく、それぞれの場面のモチーフを手がかりに、生き方の一つとしての「無常観」についての多様な考え方を扱うことができる。内容を読解することで、当時の人のそれぞれの思いをとらえ、『平家物語』の持つ「メッセージ」を考え交流し、単元の最後に「書評文」を書くことに挑戦し、自分の経験や知識を具体的に引き出しながら、当時の人々の考え方にさらに迫っていきたいと考える。また、古典作品であるからこそ、現代の自分の経験や知識と比較することにより、作品を客観的に読み取る力をつけることを目指せる単元であると考えられる。

### (3) 指導観

生徒には、日本を代表する文芸作品である「平家物語」の良さを伝えることのできる書評づくりを本単元の挑戦課題として最初に提示することで、「平家物語」の良さを見付けようとする意欲を高めさせる。次に、物語を俯瞰して読み取る力をつけるために、次の四つの場面それぞれから、語り手の「メッセージ」を考え交流し、考えを深めさせる。

四つの場面とは、①平家物語冒頭、②敦盛の最期、③那須与一（平家の武士が射倒される場面を含む）、④弓流し（義経が落とした弓を取りに行く場面）である。それぞれの場面から、登場人物の心情を読解し、なぜそのように描かれているか、語り手の伝えたいことは何か、という視点で話し合い活動を用いて思考を深めさせる。

## 2 単元の目標

- 「敦盛の最期」「那須与一」「弓流し」の場面において、歴史的背景を理解し、当時の人の考え方を読み取ろうとすること。〈関心自分の・意欲・態度〉
- 平家物語に表れているものの見方や、考え方について、知識や体験と関連づけて自分の考えを持つことができる。〈C-エ〉
- 当時のものの見方や考え方に触れ、語り手や当時の人々の生き方を想像することができる。〈伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項ア-（イ）〉

## 3 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
「敦盛の最期」「那須与一」「弓流し」の場面において、歴史的背景を理解し、当時の人の考え方を読み取ろうとしている。	平家物語に表れている「無常観」について、知識や体験と関連づけて自分の考えを持っている。	「敦盛の最期」「那須与一」「義経の弓流し」の場面を読むことによって、その当時のものの見方や考え方に触れ、作者や『平家物語』の根底に流れる当時の人々の生き方を想像している。

## 4 単元において育成しようとする資質・能力とのかかわり

資質・能力	評価規準
①情報収集力	問題解決に向けて課題を設定し、課題解決へ向けて必要な情報を収集することができる。
②思考力・表現力	情報を整理・分析し、導き出した自分の考えを工夫して表現することができる。
③挑戦心・探究心	どんな問題にも前向きに粘り強く挑戦・探究しようとする意欲をもっている。
④協働的な態度	自他を尊重し、コミュニケーションを図りながら協力して課題解決を図ろうとしている。
⑤感謝・貢献	自分がまわりに生かされていることを自覚し、家族・地域・社会に感謝・貢献しようと考えている。
⑥責任感・使命感	社会の一員として優れた伝統文化と精神を継承し、よりよい未来の担い手としての自覚と高い志を持っている。

本単元では、挑戦問題「『平家物語』の書評に挑戦！」を設定し、そのために必要な情報を場面毎に収集することで①「情報収集力」を育成し、その集めた情報から「メッセージ」を読み取り、「書評文」として発信する活動を通して②「思考力・表現力」を育成する。また、今後も文学を読んだときに「書評文を書いて紹介したい」と考える③「挑戦心・探究心」を育成することをねらいとする。さらに、書評づくりを通して、日本の文学作品の良さに気付き、後世につたえようとする⑥「責任感・使命感」を持たせたい。このうち、①と②は教科の評価基準として以下のルーブリックを生徒に提示し、③挑戦心・探究心および⑥責任感・使命感については、振り返りとして、生徒と共有し、その資質・能力の育成を図る。

<本単元で生徒の共有するルーブリック>

資質・能力及び態度	評価基準
① 情報収集力	A 複数の登場人物の言動から、人の生き方についての新しい価値観を見つけることができる。 B 登場人物の言動から、登場人物の心情を読み取ることができる。 C 友だちの意見を聞いて、登場人物の心情を読み取ることができる。
② 思考力・表現力	A 『平家物語』の書評文『平家物語』のいくつかの生き方、価値観を、で紹介することができる。 B 『平家物語』の書評文で物語の複数の場面から、一つの生き方、価値観を紹介することができる。 C 『平家物語』の書評文で物語の一つの場面から、「平家物語」の価値観を紹介することができる。
③ 挑戦心・探究心	A 他の文学作品においても「書評文」を書いて紹介しようとしている。 B 他の文学作品においても「書評文」を読んで、読書に生かそうとしている。 C 他の文学作品においても、登場人物の心情を読み取りながら読書をしようとしている。
⑥ 責任感・使命感	A 他の古典作品も日本の文学作品のひとつとして紹介していこうとしている。 B 「平家物語」を日本の文学作品のひとつとして紹介していきたいと思っている。 C 「平家物語」は日本の代表的な文芸作品であることが理解できている。

※ Aのうち、特に優れている場合はSとする。Cに満たないものはDとする。

5 指導と評価の計画（全9時間）

次	時	学習内容	関心	読む	知識	評価規準 (評価方法)	資質・能力の 評価 (評価方法)
1	1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>課題の設定</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>『平家物語』について知っていることを出し合う。</li> <li>『平家物語』が日本の文学の代表的な作品であり、この作品の良さを紹介できるようになることがこの単元の目標であることを理解する。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     挑戦問題                      『平家物語』の書評文に挑戦！                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>単元の目標を理解し、学習の見通しを持つ。作成物を把握し、学習全体のルーブリックを見て、どのような力がつくか、確認する。これから読む物語の読み方のポイントを理解する。</li> <li>他の軍記物も紹介し、実際の軍記物の内容が味方側からの目線で書かれていることを理解する。また、『平家物語』のメッセージはどんなことだと思うか、実際に書いてみる。</li> </ul>	◎			<ul style="list-style-type: none"> <li>書評を書くことに挑戦しようと思っている。(ワークシート)</li> </ul>	全体のルーブリックを提示して生徒と共有化する。
						<ul style="list-style-type: none"> <li>七五調のリズムの良さを味わいながら音読している。</li> <li>軍記物の位置づけや性質を理解している。</li> <li>『平家物語』にどんなメッセージが書かれているか想像している。(ワークシート)</li> </ul>	

2	1	<p><b>情報の収集</b></p> <p>○『平家物語』冒頭 ・「祇園精舎」「沙羅双樹」等の言葉の意味を理解し、無常観についてまとめる。</p> <p>2 ○「敦盛の最期」 ・直実の心情、敦盛の心情について読み取る。また直実、敦盛の生き方についてどのように描かれているか、語り手の意図を読み取る。</p> <p>3 ○「那須与一」 ・与一の心情を読み取り、また与一が命令に背かなかった理由を考える。 ・文章の組み立て、対句表現の効果について考える。</p> <p>5 ○「年五十ばかりなる男」が射倒される場面を読み取り、「あ、射たり」「情けなし」と言った感想について、自分たちはどう考えるか、また、作者の伝えたかったことを考える。〈本時〉</p> <p>6 ○「義経の弓流し」を読み取り、義経が「弓」にこだわった理由について考える。自分なら、義経の行為をどう評価するか、また、「弓」を捨てた義経をどう評価するかを、「平家物語」の評価と比較して考える。</p>		○	<p>・「諸行無常」「盛者必衰」を理解する。なぜ「異朝」や「本朝」の話を紹介しているのか、その理由を考え、条件に即して自分の考えをまとめている。</p> <p>○</p> <p>・直実の心情、敦盛の心情について読み取ろうとしている。また、グループで意見交流をしている。(ワークシート・意見交流)</p> <p>○</p> <p>・源氏の戦いぶりから、源氏が命がけでこの戦いを戦っていることを読み取る。 ・義経の命令を逆らえない立場、命に代えても、絶対にあてなければならない使命を読み取っている。(ワークシート)</p> <p>○</p> <p>・「射たり」「情けなし」のことばの背景にある立場の違いや、価値の違いを読み取っている。(ワークシート・意見交流)</p> <p>○</p> <p>・義経がどういうことを考えて、弓をひろったかを読み取り、義経の考え方、生き方にむすびつけて考えている。</p>	<p>★①情報収集力のルーブリックを提示する。(ワークシート)</p>
3	1	<p><b>整理・分析</b></p> <p>・読み取った四つの場面から、二つの場面を抜き出し、そこから読み取られる語り手のメッセージを考え、グループで交流する。</p> <p>2 <b>まとめ・創造・表現</b></p> <p>・自分の生き方、自分の体験と結びつけ、当時の人の生き方、考え方と比較し、『平家物語』の書評文を作る。</p> <p><b>振り返り</b></p> <p>・今後、他の文学作品を読むときにも同じ方法で「書評」が書け、作品のメッセージに迫ることができるか考える。</p>	◎	○	<p>・登場人物の心情に触れ、語り手の意図を考えている。 ・自分の考えをグループで交流している。(ワークシート・意見交流)</p> <p>○</p> <p>・『平家物語』の書評文を作成し、グループで交流し、お互いの感想を伝え合う。(書評文・意見交流)</p> <p>・自己評価(ルーブリック)</p>	<p>★②思考・表現力のルーブリックを提示する。</p> <p>★③挑戦心・探究心④使命感のルーブリック</p>

## 6 本時の学習（6時間目／全9時間）

### (1) 本時の目標

「あ、射たり」「情けなし」の両者の意見から、考えや思いが違うことを読み取り、両方の価値観を表現している理由を考えることができる。＜Cーエ＞

### (2) 学習の流れ

学習内容	指導上の留意点（・） 配慮を要する生徒への支援（◆）	評価規準 教科の指導事項(○) (評価方法) 資質・能力(★)
<p><b>1 課題意識をもつ。(5分)</b></p> <p>・前時の振り返りシートから、「あ、射たり」と「情けなし」についての生徒からの疑問を紹介し、本時のめあてを確認する。</p>	<p>・「あ、射たり」は「よく射た」という気持ちであり、「情けなし」は「ひどいことをした。」と言った心情であることを確認する。</p> <p>・振り返りシートを利用した発問を紹介する。</p>	
<p>めあて 「那須与一」の最後の場面から、語り手の伝えたかったことを考えよう。</p>		
<p><b>2 なぜ、作者は『平家物語』にこの場面を入れたのか、考えよう。</b></p> <p>・＜個人＞ワークシートに理由も含めて記入する。(5分)</p> <p>・＜班＞意見交流する。(10分)</p> <p>・＜全体交流＞それぞれのグループでの意見を発表後、個人でも意見を発表する。(15分)</p>	<p>・平家が置かれている状況と、源氏が置かれている状況について、「平家物語」の流れの位置づけを確認する。</p> <p>・意見が出にくい場合は、「扇の的を射た場面との違い」や「この順番で書いてあるのはなぜか」という視点を与える。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>生徒の答えの例</p> <p>○本当に、源氏側の人が出たから載せた。</p> <p>○平家側の話だから、源氏のひどさを訴えたいから。</p> <p>○どちらの考え方も間違っていないから。</p> <p>○源氏の中にもいろいろな考え方をしている人がいることを伝えたかったから。</p> <p>○扇の的を射た場面は、その場面にいた人みんな喜んで讃えているが、人を殺した場面は、讃えている人もいるし、かわいそうだと思っている人もいるということを伝えたい。</p> </div>	
<p>・語り手の伝えたかったことを、ワークシートにまとめさせる。80字程度＜個人＞(10分)</p>	<p>◆「戦の中では」「人としては」入れた小プリントを用いて、まとめさせる。</p>	
<p><b>生徒のまとめ例 1</b></p> <p>戦の中にあっても、両方の思いを描くことで、同じ味方同士であっても、いろいろな感想や気持ちがあることを伝えようとしたから。</p>		
<p><b>生徒のまとめ例 2</b></p> <p>戦の中で、倒さなければならないという使命から男を討ったが、人としては、心ないことだという思いを感じている人がいることを伝えたかったから。</p>		
<p><b>3 振り返りシートの記入(5分)</b></p> <p>・次回は、この意見を交流することを予告しておく。</p>		<p>○「射たり」「情けなし」のことばの背景にある立場の違いや、価値の違いを読み取っている。★①</p>