

国語科「古典」におけるデジタルコンテンツ活用の効果

－「平家物語の世界へようこそ」の授業実践を通して－

森喜世子（松阪市立嬉野中学校）・岩森正治（度会郡玉城町立玉城中学校）・
中村武弘（度会郡南伊勢町立南勢小学校）

概要：「みえデジコム教材開発班」は、教科等横断的な視点から探究的な学習場面で活用できるデジタルコンテンツ「平家物語の世界へようこそ」を制作した。特に中学校国語科においては、学習指導案・ワークシート・デジタルコンテンツを含めた学習パッケージを提供することで、古典学習へ意欲が高まるとともに、思考力・表現力を育成することができると、授業実践の結果から明らかになった。

キーワード：デジタルコンテンツ，学習パッケージ，国語，古典，探究的な学習

1 はじめに

新学習指導要領によると、改訂のポイントの一つとして古典に関する学習の充実が挙げられ、各学年の目標及び内容の〔伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項〕(1)ア(イ)には「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。」とし、指導計画の作成と内容の取扱いでは「生徒が情報機器を活用する機会を設けるなどして、指導の効果を高めるように工夫すること。」とある。ところが、実際の古典の授業では、教科書の古語を解説しながら現代語訳を確認し、まとめとして古文の暗唱テストを行うといった授業スタイルが多く、古典嫌いの生徒も多い。

2 研究の目的

本論文では、デジタルコンテンツを活用することで、学習者の意欲が高まり、思考力・表現力を育成することができることを、実践を通して検証する。また、「学習パッケージ」の提供によって従来の古典学習から ICT を活用した探究的な学習への転換が可能であることを実証する。

3 研究の経緯と方法

(1) 研究の手順

- ①教科等横断的な視点から探究的な学習の場面で活用できるデジタルコンテンツを制作する。(図1)
- ②中学校における子どもの実態や授業者への聞き取りをもとに国語科学習指導案・ワークシートを作成する。
- ③検証授業を行い、事前・事後の質問用紙調査や作文、授業者への聞き取りによって子どもたちの学びを検証する。

4 コンテンツ制作の意図

このコンテンツは、「平家物語」を通して古典の世界に親しむとともに、作品の新たな魅力や歴史上の出来事・人物について課題を設定し、考えを伝え合う探究的な学習場面で活用できるように作成した。「平家物語」は、栄華を極めた平氏が滅びるまでの歴史を、さまざまなエピソードを交えて描いた軍記物語である。国語科では「平家物語」の冒頭部分と2つ程の章段を学習し、社会科でも武士の台頭の単元で平清盛や源平合戦について学ぶことになっている。教科等横断的な視点から、〔1〕粗筋(あらすじ)〔2〕時代(とき)〔3〕古文(こぶん)〔4〕合戦(たたかい)〔5〕夢跡(ゆめあと)〔6〕和歌(うた)〔7〕人物(ひ

と)〔8〕三重(みえ)の8つの扉と,〔9〕挑戦(クイズ)を合わせた9つのカテゴリーで「平家物語」を取り上げ,学習教材として使えるようにまとめた。「平家物語」topicsには,中学校・高等学校の国語科で学習する章段の参考資料,朗読や発展学習に活用できるワークシートを16種類用意した。特に,中学校については学習指導案を用意し具体的な授業展開を示した。なお,各カテゴリーのねらいと活用方法を解説した『平家物語コンテンツ利用の手引き』を設け,教員がコンテンツの全体像を把握し,授業内容に応じてどの扉を組み合わせて活用するかを選択が容易にできる。

(<http://www.mie-ict.com/HeikeHP/>)



【図1 作成コンテンツのホーム画面】

5 検証授業

(1) 研究対象および研究時期

平成28年度11月,三重県内の公立学校2校で2年生102名を対象に検証授業を行った。T中学校3クラス86名と,M中学校1クラス16名である。

(2) 実践環境

ア 単元名

古文 いにしへの心を訪ねる「扇の的—平家物語から」(光村図書中学2年)

イ 授業の目標

- ・コンテンツを通して「平家物語」を豊かに読み,古典を身近に感じる。
- ・「平家物語」の章段を読み比べることで,登場人物の生き方や考え方を読み取る。
- ・登場人物の言動に着目して,その人物像に

ついて自分の考えを表現し交流する。

(3) 生徒の実態

古典学習については両校ともマイナスイメージが半数以上あり,その理由として共通していたのは「内容が難しい,意味がよく分らない,理解するのに時間がかかる」「昔の言葉とかの勉強は楽しくない,読みにくい」が多く,特にT中学校では古文の暗唱に苦手意識が強かった。

6 授業デザイン

(1) 指導計画

第1次:教科書掲載の「平家物語」の冒頭部分,「扇の的」と「弓流し」の章段を読み取り,武士の考え方や価値観について話し合う。

第2次:教科書にはない,「扇の的」の前の章段を読んで武士の価値観とともに人間的な心情について話し合う。

第3次:興味を持った登場人物を選び,デジタルコンテンツで調べ学習を行う。

第4次:人物像を論じる文章を書き,その作文を交流する。

(2) コンテンツ利用のポイント

◆第1次

<導入>〔8〕三重(みえ)の扉を見せ,身近な史跡や落人伝説を紹介し,平家に寄せる地元の人々の思いを知る。

<読解>ワークシート「源義経の叔父、源為朝とはどんな人?」を使い,源義経の武士としての心情について理解を深める。

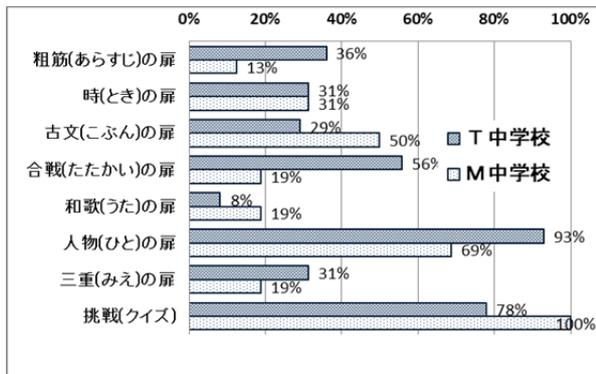
◆第2次

<導入>〔4〕合戦(たたかい)の扉で屋島合戦の史跡を示し,「扇の的」で那須与一が登場するまでの合戦の様子を知る。

<読解>ワークシート「屋島の合戦で何があったのか?」を使い,屋島合戦のもう一つのエピソード「嗣信最期」を読み,源平の大将・源義経や平教経の人間としての心情について話し合う。

◆第3次

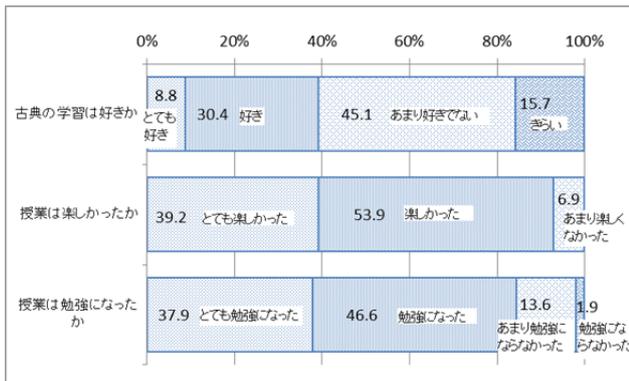
＜探究＞興味を持った登場人物を一人選び、その人物が登場する章段や関係するカテゴリの扉を調べる。(図2)



【図2 生徒が活用したカテゴリー一覧】

◆第4次

＜表現＞人物像ワークシートを使い、人物像(性格や行動の仕方、ものの考え方)を論じる文章を原稿用紙300字から400字以内でまとめる。



【図3 事前・事後の生徒の意識】

7 研究の成果

① 学習意欲の高まり

事後アンケートを見ると「とても楽しかった・楽しかった」という生徒は全体で93.1%になった。(図3下)特にT中学校は「好きではない・きらい」と事前アンケートで答えた53人のうち、「楽しかった・勉強になった」に変化したのは49人で92%、M中学校は「好きではない・きらい」と事前アンケートで答えた9人のうち、「楽しかった・勉強になった」に変化したのは9人で100%であった。授業者に感想を聞いたところ、学ぶ意欲の増した生徒が多く、興味を持った登場人物を選び特徴を捉えて文章をまとめる過程で「もっと深く知りたい」という声が多く聞かれ、集中して課題に取り組む姿が見ら

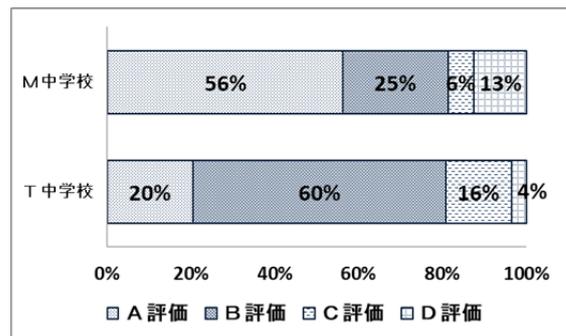
れた。M中学校では作文完成後に生徒の希望で〔9〕挑戦(クイズ)に一斉に取り組んだが、喜んで何度もチャレンジしていた。

② 思考力・表現力の高まり

コンテンツの情報を得たことで新たな視点で人物像を完成することができた。生徒が選んだ人物は、教科書で中心的に取り上げている那須与一と源義経が多かったが、教科書の学習だけではわからない源義経の情の深さや自害に至る経緯、那須与一の弓道のエピソードなどを知り、武士としての非情さだけではない、人間的な魅力に気づく作文も多かった。また、投げ込みの章段に登場した平教経や佐藤嗣信に心ひかれる生徒もいた。作文については、学習指導要領B書くことの目標に基づいて、授業企画者が4段階で評価したが、A・B評価を合格ラインとすると、8割の生徒がクリアしたことになる。特にM中学校では日頃からテーマを与えて短作文を書く指導に力を入れていることがA評価の多さにつながった。(図4)

A評価：根拠を挙げて人物の特徴を捉え、自分の考えや感想も述べている。構成がしっかりしていて表現が優れている。

D評価：根拠が不十分で、人物の捉え方に課題がある。または字数不足である。



【図4 人物像作文の評価】

M中学校では同じ人物を違った視点で捉えた作文を選び、グループで回覧して感想を書かせたことでさらに学びが深まった。

学習して分かった事、印象に残ったことについての生徒の感想を一部紹介する。

- ・武士のことや時代背景がよくわかりました。古文はむずかしいけど、意味が分かったらお

もしろいと思いました。

- ・平家物語には、扇的、弓流し、屋島の戦いとさまざまな場が描かれていて、次々に展開していく様子が面白かった。また、平家物語の内容を知るまではこの話には平家側を中心に描かれているのだろうと思っていたけど、実際に読んで、源氏側の活躍した場面も描かれていて題名に「平家」と書かれているのにと意外でした。また、昔の武将について共通することは、仲間思いで責任感がある、芯が強いということがわかりました。屋島の戦いの場面で、源義経が意外に優しいところを見せた姿が印象に残りました。
- ・出てくる人は昔の人だけど、一人ひとりの個性が豊かで、性格もそれぞれで、現代とかわってなくて、いろいろな人がいておもしろいなと思った。性格や言動から心情を読み取るのがすごく楽しかった。
- ・今まで知らなかった与一を知ったし、社会で勉強した時から義経のことを調べたいと思っていたら平家物語で詳しく、たくさん知れてとても楽しかったです。



【写真1 協働学習のまとめを発表する生徒】

中学2年生としてはかなりレベルの高い学習内容であったという授業者の感想だったが、楽しくて勉強になったという生徒の変化は、次のような点が有効であったと思われる。

- コンテンツを見ることで学習への興味関心を導入時に持たせたこと。
- 「平家物語」の全体像を示し、教科書以外の章段や参考資料を与え、読み比べさせたこと。
- 登場人物についてのグループでの話し合い→

発表→調べ学習→交流という対話的な学びを心がけたこと。(写真1)

○ワークシートに人物を論じる文章の書き方のポイントを示したこと。

③コンテンツの利便性

T中学校授業者は古典で映像を見せたことはあってもデジタルコンテンツでの調べ学習は初めてであり、M中学校授業者は国語科でのICT活用の経験はほとんどなかった。経験の浅い教員にとっても扱いやすいコンテンツであり、研究会等で紹介したところ、ぜひ使ってみたいという声をいただいた。

8 今後の課題

事前・事後のアンケートで変化がなかった生徒は、自分が調べたかった人物にかかわる資料が少なかった生徒、コンテンツの使い方が上手くできなかった生徒であった。〔7〕人物(ひと)の扉の参考資料を充実すること、どの扉を調べると参考になるかなどの助言とともに、調べ学習の機会を増やして多くの情報の活用に慣れさせること、日頃から書く指導を授業に位置づけることが大切であろう。現在、コンテンツには中学校の指導案しかないが、小学校、高等学校と校種に合わせた授業案や社会科との連携についても考えていきたい。

9 おわりに

「みえデジコム教材開発班」は、平成15年度より「Let's 俳句ing」、『おくのほそ道』俳句すごろく、「東海道中膝栗毛—弥次さん喜多さんと行くお伊勢参り」等のデジタルコンテンツを制作してきた。今後ともよりよい授業をめざして、デジタルコンテンツの開発を続けていきたい。本研究にあたり、協働したみえデジコム教材開発班のメンバーに心から感謝する。

参考文献：文部科学省（2017.3）中学校学習指導要領