

意欲・関心を高め、活用力を育む古典の授業デザイン

—「おくのほそ道」(三年)の実践から—

三重県松阪市立殿町中学校 森 喜世子

はじめに

平成二〇年度三重県で開催された「第三回全日本教育工学研究協議会全国大会」で発表した内容に基づき、「おくのほそ道」(三省堂『現代の国語』三年)の実践を報告する。

一 授業のねらい

新学習指導要領・国語科三年には、「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」が新設され、次のように記されている。

(I)「A話すこと・聞くこと」「B書くこと」及び「C読むこと」の指導を通して、次の事項について指導する。

ア 伝統的な言語文化に関する事項

(ア) 歴史的背景などに注意して古典を読み、その世界に親しむこと。

(イ) 古典の一節を引用するなどして、古典に関する簡単な文章を書くこと。

これは、本文の読解学習で終わるのではなく、

言語活動を充実させるような単元計画の工夫が求められているといえよう。教科書の「学びの道しるべ」(学習の手引き)には、「『旅』に込められた作者の思いを通して、人間の生き方について考えを深める。」とある。古典は難しいという生徒の抵抗を取りのぞき、古典を豊かに読ませたい。

〈単元の目標〉

○教科書の本文「月日は」「平泉」の読解とともに、「おくのほそ道」すころくゲームによって他の俳句や旅のエピソードを知り、古典を身近に感じる。

○旅や俳句にかける芭蕉の思いにふれることで、自分の調べたい課題を見つけ、レポートやスピーチを通して芭蕉の人間像に迫る。

二 授業の展開

第一次【読解】：四時間

・古文の朗読と読み取り

第二次【発展】：一時間

・「おくのほそ道」すころくゲームの実施

第三次【追究】：夏休み及び二時間

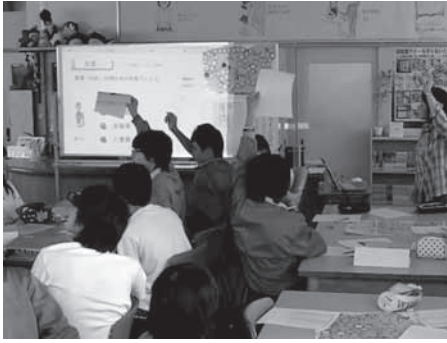
・芭蕉についてのレポートまとめ

・一分間スピーチの実施

(1) 興味・関心を高める教材づくり

「おくのほそ道」俳句すころくは、みえデジタル教材作成班が開発した自作ソフトで、<http://d-tano.axisz.jp/OH2007/indexK.html>から利用できる。俳句や芭蕉に関連するクイズを解きながら「おくのほそ道」の全行程をたどるすころくゲームである。動画や写真を通して各地の自然や人との出会いを学べるように工夫した。古文の朗読や現代語訳、俳句入門コラムなども盛り込み、古典や芭蕉への理解を深めることが可能である。

実践のポイントは、アナログとデジタルを組み合わせたゲームで、楽しみながら古典が学べる点である。教科書で学習した旅立ちや「平泉」のマスを使ってゲームのルールを確認した後、班対抗でゴールの大垣をめざし、



【発展】「おくのほそ道」すごろくゲームの授業
スクリーンの3択クイズの解答カードを挙げている。
机上にはすごろく盤とコマがある。

クイズとカードの得点を競う。スクリーンに提示するデジタルな映像画面だけでなく、実際に手にとって動かせるコマやすごろく盤を組み合わせることで、班の仲間と協力して芭蕉の「おくのほそ道」の旅を追体験できる。歌枕カードやアイテムカードを手に入れて大喜びしたり、一回休みのコマに止まってがっかりしたり、夢中になって取り組む姿が見られた。特に、普段授業に集中できない生徒の参加意欲を高めることができた。「画像で見た海と海岸がきれいだったので『種の浜』へ行ってみたいと思った。」「芭蕉は旅を通して様々な景色を見てたくさんを感じたんだと思った。」「『尿前の関』の俳句は、旅のつらさがあらわれていると思った。」という

感想は、各地の自然や俳句に関わるエピソードをクイズ形式の映像や写真で効果的に示せたからである。芭蕉についてさらに学びたいという感想が多く、調べ学習の具体的な課題を設定させることができた。

(2) 「私の芭蕉さん」を交流する手立て

① 調べ学習レポート

参考となる図書やウェブページの一覧表プリントを渡し、夏休みの課題とした。レポートのまとめ方については、次のような雛形プリントを配布した。

I 序論 「おくのほそ道」の学習をするまで、私が芭蕉について知っていたことは、() というようなことでした。
II 本論 そこで、私は芭蕉の() について() で調べてみたのですが、次のようなことがわかりました。()
III 結論 「おくのほそ道」の調べ学習を終えて、芭蕉に対する私の思いをまとめます。()

② 芭蕉さん一分間スピーチ

レポートをもとに、自分が一番伝えたいことを一つにしほって、一分間スピーチを行った。原稿用紙一枚で芭蕉の何を伝えるのか、聞き手も興味津々であった。

【審査基準】①発表の仕方：声の大きさ、話

すスピーチが適当である。②発表の仕方：感情をこめている。伝えようとする意欲が感じられる。③発表の姿勢：姿勢や態度がよい。アイコンタクトなど。④発表の内容：表現の工夫がある。発見や感動がある。納得できる。

三 実践をふりかえって

授業後のアンケート結果をみると、「取り組めた」とどちらかというと取り組めた」と回答した生徒は、すごろく九四％、レポート八八％、スピーチ八四％であった。「授業をするまでは名前しか知らなかったけど、芭蕉のイメージに肉がついたというか人間像をつかめた気がする。」という感想のように、多くの生徒にとって、歴史上の偉人から血が通った人間芭蕉へと変わっていったことがわかる。

「わかって楽しい授業」とは、学力面や生活面の課題を抱えた生徒たちが、いきいきと参加し、自信が持てる授業、お互いの良さを認め合い、つながれる授業だと考える。古典の基礎的な知識や朗読技能の習得とともに、活用力を育てるという課題に向けて、生徒の意欲・関心を高める授業デザインを今後とも考えていきたい。

もり きよこ 三重県中学校国語教育研究会幹事。三重県教育工学会研究会会員。ICT活用による「わかって楽しい授業づくり」をめざして実践研究を続けている。