

「琵琶法師が語る『平家物語』の世界」

～ なぜ民衆に受け入れられたのか ～

本単元で育成する資質・能力

(教科) 古典に表れた価値観に触れ、思いを想像する力

(学校) 表現力

- 1 日時 平成29年11月17日 10:50～11:40
- 2 学年 第2学年3組 (男子16名 女子22名 合計38名)
- 3 場所 2年3組教室
- 4 単元について

○ 本単元は、中学校学習指導要領(平成20年)の第2学年「伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項」の指導事項「(イ) 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」を受けて、作品に描かれている考え方や価値観を読みとりながら当時の人々の生き方や思いなどについて考えることができるようになることをねらいとして設定する。

本単元で扱う『平家物語』は、鎌倉時代という武士の世を生きた者たちの生き様が多様に描かれている文章である。その中で物語の軸には「無常観」という価値観が一貫して描かれており、生徒たちを、現代では馴染みのない文章に触れさせることで、当時ならではの生き方や価値観を感じさせたい。そのために、武士として生きることで失ってしまう命の儚さや、栄えた者も最期には滅びるという無常観など、多様なものの見方を感じさせる。

○ 本学級の生徒は、明るく活発であり、授業へも意欲的に取り組む者が多い。しかし、意見を発表できる生徒が偏っていたり、自分の考えをうまく言葉でまとめられなかったりする生徒もいる。今回は個人思考の後に小グループの活動を取り入れることで、学び合いの場を持たせ、自分の考えを補強したりうまくまとめられたりできるようにさせる。そうして最後の振り返りにおいて生徒自身の言葉で考えを表現できるようにさせていく。

○ 指導にあたっては、様々な武士の生き方を考えさせることを目的として、教科書にある場面(「扇の的」、「弓流し」)の他に、「入道死去」や「敦盛の最期」などの場面も簡単に扱う。

本時では、導入に琵琶奏者の映像を見せた後、映像は生徒たちにとって心惹かれるものであるかを考えさせ、現代との捉え方の違いから「『平家物語』はなぜ民衆に受け入れられたのか。」という問いを提示する。そうすることで、生徒たちに『平家物語』に描かれていた内容を振り返らせ、当時民衆が作品に惹かれた理由を『平家物語』の特徴をもとに考えさせていく。

5 学校が育成を目指す資質・能力

本校が教育課程全体を通じて育成を目指す資質・能力は、「表現力、コミュニケーション能力主体性」である。この目指す資質・能力を育成するためには、各教科、領域等の授業における「展開場面」において、生徒が主体的に活動している時間の質と量を高めることが重要である。更に、生徒が主体的に活動するためには、「強い問題意識と達成欲求を抱かせる課題設定」が不可欠であると考え、研究を重ねている。

本題材においても、「解決したい」或いは「達成したい」学習課題を設定し、学習班で考えを何度も練り直させ、思考したことをミニホワイトボードに表現した後全体へ発表させるスタイルをとっている。

資質・能力	レベル1	レベル2	レベル3	
知識・スキル	授業の展開の場面で（ミニホワイトボード等を使用して）			
	表現力・コミュニケーション能力	（話す） 自分の考えや意見を，自分のことばで，表現することができる。	わかりやすく（伝える） 自分の考えや意見を，わかりやすくまとめ，自分のことばで，表現することができる。	（説得する） 自分の考えや意見を，わかりやすくまとめ，目的や場に応じて，適切な方法で，表現することができる。
		（聞く） 相づちを打ちながら，途中で口をはさまず，聞いている。	（聴く） 話の組み立て構造を考えながら，相手の意図や要点を整理しながら，聴くことができる。	（訊く） 相手の考えについて根拠の信頼性を判断しながら，訊くことができる。話された内容と自分の意見をふまえて疑問点を明確にし，相手にたずねることができる。
		聞いて質問することができる。 （やりとり1回）	さらに深めた質問ができる。 （やりとり2回）	質問の後に自分の意見を述べ，内容を深めることができる。 （やりとり3回以上）
意欲・態度	主体性	課題に対して，自分の考えを持ち，取り組もうとしている。	課題に対して，自分の考えを持ち，自ら進んで，取り組もうとしている。	自ら課題を見つけ，自分の考えを持ち，よりよい方法を選択し，自ら進んで，取り組もうとしている。

6 目標

○歴史的仮名遣いや古語の意味などを理解している。

【興・関・伝国（ア）】

○『平家物語』に表れたものの見方や考え方（無常観）や，各場面の状況や登場人物たちの考えなどを読みとっている。

【読む（イ）】

○『平家物語』はなぜ民衆に受け入れられたのか，当時の民衆の思いを想像することができる。

【伝国（イ）】

7 単元の評価規準

国語に対する興味・関心	読む能力	伝統的な言語文化と国語の特質に関する事項
<ul style="list-style-type: none"> 作品の特徴を生かし，歴史的仮名遣いに注意しながら音読しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 『平家物語』に表れたものの見方や考え方（無常観）を読みとっている。 各場面の状況や登場人物たちの考えなどを読みとっている。 	<ul style="list-style-type: none"> 現代語訳や語注などを手掛かりにして作品に用いられている言葉の意味を理解している。 当時の民衆の『平家物語』に対する思いなどを想像することができる。

8 指導計画（全6時間）

過程	次	学習内容（時数）	観 点			評 価	
			興 関	読 む	伝 国	評価規準	資質・能力 （評価方法）
プロローグ（単元を貫く問い）『平家物語』はなぜ民衆に受け入れられたのか。							
課題の設定	1	琵琶法師の映像をもとに『平家物語』について学び、単元を貫く問いを提示する。（1時間）	◎		○	・歴史的仮名遣いに注意して、本文を音読しようとしている。 ・『平家物語』がどのような作品であるかわかる。	〔伝国（ア）〕 ・振り返り表 ・ノート
情報収集・整理・分析	2	「扇的」に描かれている内容を読み取ることができる。（2時間）	○	○	◎	・「扇的」に至るまでのあらすじをつかみ、登場人物や場面の状況などを読みとることができる。 ・与一に対して「情けなし」と言った源氏の武士の思いを想像することができる。	【古典に表れた価値観に触れ、思いを想像する力】 〔読む（エ）〕 ・ワークシート ・振り返り表
	3	「弓流し」に描かれている義経の弓に対する思いを読み取ることができる。（1時間）	○	○	◎	・義経の行動の是非について、武士の生き方を踏まえて考えを述べるができる。	〔読む（エ）〕 ・ワークシート ・振り返り表
	4	「入道死去」，「敦盛最後」の内容を読み取ることができる。（1時間）	○	○	◎	・「入道死去」，「敦盛最期」を読み、盛者必衰の無常観や、武士としての生き方への思いを読みとることができる。	〔読む（エ）〕 ・ワークシート ・振り返り表
表現・振り返り・創造	5	四つの場面から、『平家物語』がなぜ民衆に受け入れられたのか考えることができる。（1時間）	○		◎	・『平家物語』を聞く民衆の立場に立ち、なぜ作品に共感したかについてエピソードの内容を踏まえて自分の考えを表現することができる。	【表現力】 〔伝国（イ）〕 ・発表 ・ワークシート ・振り返り表
エピソード（単元を貫く問いの解決） 娯楽がない庶民の生活の中で語られる琵琶法師の話は日常の生活とかけ離れており、その中で描かれる人の命の儚さや無常観に魅力を感じた。							

9 本時の展開

(1) 本時の目標

○四つの場面から、『平家物語』がなぜ民衆に受け入れられたのか考えることができる。
(詳細は後述の「パフォーマンス評価」を参照)

(2) 本時の評価規準

・『平家物語』を聞く民衆の立場に立ち、なぜ作品に共感したかについて場面の内容を踏まえて自分の考えを表現することができる。

1. 「扇的」……困難な状況の中で扇的を射るという見事な内容や、いかなる状況であっても武士として敵を討つという武士の世の非情な一面に共感した。
2. 「弓流し」……義経が自分の命よりも名誉を汚されることを恥としたような、武士としての気風が表れている部分に共感した。
3. 「入道死去」…平清盛が最期まで源頼朝の首に執着しながらも、衰弱して死んでいく姿に武士の強い思いや無常観を感じ、共感した。

4. 「敦盛最期」…熊谷直実が敦盛の死を通じて、武士でありながらも武士として生まれたことを情けなく思い出家する姿に、武士ではなく一人の人間としての魅力を感じ、共感した。

(3) 準備物

ワークシート, モニター, パソコン, ホワイトボード

(4) 学習の流れ (6時間目/全6時間)

学習活動	指導上の留意事項 (◇) (◆「努力を要する」状況と判断した生徒への指導の手だて)	評価規準 [観点] ★資質・能力 (評価方法)
1 既習事項の確認。[4分]		
○前時までの内容(「扇の的」「弓流し」「入道死去」「敦盛最期」)を復習する。	◇「どのような状況で誰が誰(何)に何をしたか」という形で説明させる。 ◆大筋の中で登場する人物とその行動を捉えさせる。	・学習した内容を確認し、積極的に振り返ろうとしている。[興・関] (発表)
2 本時の課題を設定する。[5分]		
○『平家物語』を奏でる琵琶奏者の映像を見る。 ○これまで学習した内容をもとに、『平家物語』がなぜ民衆に受け入れられたのか考える。	<div data-bbox="683 949 1310 1122" style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> 学習課題 当時の人が惹かれた『平家物語』の「いいね！」を考えよう </div>	
4 情報を整理・分析し、課題解決をする。[17分]		
<div data-bbox="65 1391 150 1442" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 5px; display: inline-block;">3分</div> <p>○各班に四つの場面を振り分け、各場面の魅力を考える。 ○ワークシートに、担当する場面の魅力とそう考えた理由を記入する【個人】 ○小グループを作り、各々の考えを交流したのち、班で担当場面の魅力をホワイトボードにまとめる。 【グループ】</p>	<p>【生徒の反応】</p> <p>①「扇の的」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・扇の的を射ることができるかというスリリングな内容・語りの盛り上がり ・敵であっても喝采する与一の腕前 ・いかなる状況であっても武士として敵を討つという武士の辛さや非情さ <p>②「弓流し」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の命よりも名誉が大事とする生き方 ・源氏の名を汚さないことも考えている <p>③「入道死去」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・平清盛の源頼朝の首への執着 ・どれだけのし上がったとしても衰弱して死ぬ→無常観 <p>④「敦盛最期」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・武士でありながらも武士として生まれたことを情けなく思い出家する姿 ・一人の人間(父親)としての思い 	<p>・民衆がなぜ『平家物語』を受け入れたかについて、当時の人々の暮らしを想像しながら自分の考えをまとめている。 [伝国] (ワークシート)</p> <p>★表現力</p> <p>自分の考えや意見を、わかりやすくまとめ、自分のことばで、表現することができている。(ワークシート)</p>
12分		

	<p>◇理由が感覚的な答えにならないよう、担当場面のどんなところに魅力を感じたのか具体的に書くように指示をする。</p> <p>◆短くてもいいので、場面で魅力的に感じた部分を書き出させる。</p> <p>◇『平家物語』には一貫してどのようなものが描かれていたか（「祇園精舎」で書かれていた内容）を思い出させる。</p>	
5 課題解決について発表をする。[10分]		
○各班の発表を行う	◇他の班の発表を聞きながら、内容に共通している点がないか考えさせる。	
6 学習のまとめをする。[5分]		
<p>○各班のホワイトボードを確認し、いずれにも共通している内容を押さえる。 （武士の生き様、無常観、耳で聞いて想像する楽しさ）</p> <p>○琵琶法師の語りを受け入れていた当時の人々の暮らしを想像させる。</p>	<p>◇当時は現代のように様々な娯楽に溢れているわけではないなど、生活の違いに着目させる。</p> <p>◆生徒たちが「平曲」を聞く感覚と、当時の庶民が「平曲」を聞く感覚の違いを確かめる。</p>	
3 ねらいを確認する。[1分]		
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>ねらい</p> <p>『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、庶民の暮らしや物語の内容をもとに説明することができる。</p> </div>		
7 本時を振り返る。[5分]		
○振り返りを書く。	◇『平家物語』はなぜ民衆に受け入れられたのかの答えを振り返るように指示をする。	<p>・民衆がなぜ『平家物語』を受け入れたかについて、本時の内容をもとに振り返ることができている。〔伝国〕</p> <p style="text-align: right;">（振り返り表）</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>生徒の振り返り例</p> <p>・『平家物語』が民衆に受け入れられたのは、庶民にとって娯楽がない生活の中で語られる琵琶法師の話が魅力的だったからだと思った。話の中で描かれる武士の生き様の儂さや無常観は庶民にとって日常とかけ離れたものであり、多くの者が惹かれていったのだと思う。</p> </div>		

ねらいに対する評価規準を示すルーブリック（パフォーマンス評価）

【1. 「扇の的」】

尺度(評点・レベル)	記述語
A (理想的)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、当時娯楽が少なかった庶民の生活を踏まえて捉えており、『平家物語』の中に描かれている、いかなる状況でも敵を討つという辛い面や非情な面を持つ武士の生き様や無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
B (合格)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、『平家物語』の中に描かれている、いかなる状況でも敵を討つという辛い面や非情な面を持つ武士の生き様や無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
C (乗り越えさせた実態)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由は、『平家物語』が魅力的な話であったからであるという理解に留まっている。

【2. 「弓流し」】

尺度(評点・レベル)	記述語
A (理想的)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、当時娯楽が少なかった庶民の生活を踏まえて捉えており、『平家物語』の中に描かれている武士の生き様や無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
B (合格)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、『平家物語』の中に描かれている命よりも名誉を守るという武士の生き様や無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
C (乗り越えさせた実態)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由は、『平家物語』が魅力的な話であったからであるという理解に留まっている。

【3. 「入道死去」】

尺度(評点・レベル)	記述語
A (理想的)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、当時娯楽が少なかった庶民の生活を踏まえて捉えており、『平家物語』の中に描かれている最期まで勝ちに執着する武士の生き様や、栄華を極めた者でも最期には病に伏して亡くなってしまうという無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
B (合格)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、『平家物語』の中に描かれている最期まで勝ちに執着する武士の生き様や、栄華を極めた者でも最期には病に伏して亡くなってしまうという無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
C (乗り越えさせた実態)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由は、『平家物語』が魅力的な話であったからであるという理解に留まっている。

【4. 「敦盛最期」】

尺度(評点・レベル)	記述語
A (理想的)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、当時娯楽が少なかった庶民の生活を踏まえて捉えており、『平家物語』の中に描かれている、己が武士として生きることを意味を考え自分を見つめる武士の生き様や無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。

B (合格)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由を、『平家物語』の中に描かれている己が武士として生きることを意味を考え自分を見つめる武士の生き様や無常観が民衆を引きつけたことを捉えて書いている。
C (乗り越えさせた実態)	『平家物語』が民衆に受け入れられた理由は、『平家物語』が魅力的な話であったからであるという理解に留まっている。

(5) 板書計画

