

国語科学習指導案（中学校3年生）

1. 単元名

単元6 いにしへの心を受け継ぐ「夏草」―「おくのほそ道」から 松尾芭蕉（光村図書）

単元5 古典に学ぶ「おくのほそ道」松尾芭蕉（三省堂）

単元5 伝統文化を受け継ぐ「おくのほそ道」（東京書籍）

2. 単元の目標

(1) 現代語訳や語注などを手掛かりに作品を読むことを通して、古典に表れたものの見方や考え方をすることができる。【知識及び技能】

(2) ①「おくのほそ道すごろくゲーム～芭蕉さんと行く 2400 キロの旅～」によって、人生をかけた芭蕉の旅を追体験し、自分の考えを広げたり深めたりすることができる。

②芭蕉の生き方や考え方にふれ、「俳聖・松尾芭蕉」を一人の人間としてとらえ直す中で、生徒自身の思いや体験を見つめ直し、考えをまとめることができる。

③「おくのほそ道」連句会によって、相手の思いをふまえながら、自分の考えが伝わるように付句の表現を工夫することで、語感を磨き語彙を豊かにすることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

(3) 言葉のもつ価値に気づくとともに、我が国の言語文化を大切に、思いや考えを伝え合おうとする。【学びに向かう力、人間性等】

3. 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○現代語訳や語注などを手掛かりに作品を読むことを通して、古典に表れたものの見方や考え方を知っている。 ○「おくのほそ道」の表現の特色や俳諧について理解している。	○松尾芭蕉の生涯について知り、その人物像や生き方について考えたことを知識や経験と結びつけ、自分の考えを広げたり深めたりしている。	○コンテンツの様々なページを積極的に活用し、古典に表れたものの見方や考えを知り、自分の考えを説明したり、創作活動をしたりしている。

4. 単元の概要（全7時間）

第1次【教科書の読解】（4時間）

- ・古文独特の表現の仕方や文体に注意して「おくのほそ道」の旅立ち、平泉を朗読し、芭蕉のものの見方や感じ方を読み取る。

第2次【デジタルコンテンツによる協働学習】（1時間）

「おくのほそ道」俳句すごろくを通して、芭蕉の生涯最大の旅である「おくのほそ道」の行程をたどり、旅先での人や自然との出会いを追体験することで、芭蕉の生き方や考え方にふれる。※第1次の導入で使い、芭蕉への興味関心を高め、読解につなげることも可能である。

第3次【個別学習及び交流】（2時間）

- ・「おくのほそ道」や俳諧など、自分の調べたい課題を見つけ、「私の芭蕉さん」レポートとしてまとめる。学年発表会などを通して交流する。

5. コンテンツのコンセプトと期待できる効果

松尾芭蕉は三重県に生まれ、高い芸術性を持った蕉風俳諧を創始した、江戸時代前期の俳人である。彼が記した「おくのほそ道」は日本を代表する紀行文学の一つである。元禄2年3月に江戸を出発し、東北地方の歌枕の地を訪ね、大垣（今の岐阜県）に帰るまでの全長約600里（約2400km）、150日間を超える大旅行の体験や見聞を記している。その旅立ちの冒頭部分や平泉は中・高の教科書に掲載される定番の古典である。

①「おくのほそ道」俳句すごろくについて

蕉風という新しい俳諧の世界を創り上げた芭蕉の句を読みながら、「おくのほそ道」の全行程をたどれるすごろくゲームである。生徒の興味関心を引き出し、探究学習へつなげる役割も果たすことができる。教科書の読解を終えた後にグループですごろくゲームを楽しみ、俳諧にかけた芭蕉の姿にふれることで自分の調べたい課題を見つけ、芭蕉の人間像に迫る学習につなげたい。

◆教科書に掲載されていない「おくのほそ道」の内容を味わうために、訪ねた土地ごとに本文と現代語訳があり、朗読を聞くことができる。

◆クイズを解いたり、コラムを読んだりすることで、俳諧や芭蕉についての知識を学ぶとともに、旅先でのエピソードを知ることによって芭蕉に親しみをもてる。

◆動画や写真によって遠隔地にある芭蕉ゆかりの名所旧跡を見ることができる。

◆「歌枕カード」「アイテムカード」「ポイントカード」などゲーム的要素を取り入れているので、グループでも個人でも楽しく学習に取り組める。

◆クリックすると各地の句碑や芭蕉像を見ることができる隠しボタンを探す楽しみがある。

◆すごろく板とコマ、サイコロを使ってグループで取り組むこれまでのゲーム(アナログ)と、パソコン上で動画や朗読等の情報を活用して一人でも楽しめる電子ゲーム(デジタル)を、生徒の実態に合わせて選択できるようになっている。

6. 第2次の授業例

(1) 「おくのほそ道」俳句すごろくの目標

- ・すごろくゲームを通して、「おくのほそ道」を豊かに読み、古典を身近に感じることができる。
- ・「おくのほそ道」の行程をたどることで、旅先での人々や自然との出会いを追体験し、芭蕉の生き方や考え方について自分の感想や意見を持つ。
- ・グループ対抗のすごろくゲームに協力して取り組む中で、調べ学習の課題を見つける。

(2) 本時の指導過程（50分）

	主な学習活動	指導上の留意点
導 入	<p>1. 本時の目標を確認する。 すごろくゲームを通して、さらに「おくのほそ道」や芭蕉への理解を深める。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">グループで「おくのほそ道」の旅を追体験しよう。</p> <p>2. ゲームの進め方について、スクリーンを見ながら教師の説明を聞く。</p>	<p>「おくのほそ道」の旅立ち、平泉の読み取りをふまえ、旅程図をデジタル化した「おくのほそ道」俳句すごろくゲームをすることを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループ分けを授業までにしておく。（4人～5人の学習班が望ましい） <p>●「おくのほそ道」ゲームマニュアル</p>
展 開	<p>3. グループに分かれ、すごろくセット（すごろく板、コマ、サイコロ）、クイズ回答札3枚、得点表などゲームに必要なものを用意する。 サイコロを振るグループの順番を決める。</p> <p>4. ルールに従いすごろくゲームを行う。</p> <p>①江戸深川からスタートする。俳句を読み上げ、じゃんけんに勝ったグループからアイテム(5点)を1つ選ぶ。得点表には自分のグループの得点を随時記入していく。</p> <p>②3択クイズはグループで相談し、教師の合図で一斉にクイズ回答札を提示する。正解したグループはワークシートに得点(5点または10点)を記入する。</p> <p>③サイコロを振るグループが出した目の数だけ、芭蕉と曾良のコマを進める。</p> <p>④進んだ土地の俳句を読み上げる。俳句がないマス</p>	<p>★ワークシート 1人1枚配布する。</p> <p>教師がタブレットを操作してスクリーンに画面を示しながらゲームの進行役をする。（ゲーム時間の目安：35分） 旅の途中で手持ちのアイテムが役に立つことを予告しておく。</p> <p>本文や俳句、写真や動画などをヒントにしながらか班対抗でクイズに挑戦させる。</p> <p>時間がない場合はサイコロの数を2つに増やす。</p> <p>注目させたい旅のエピソードについて</p>

	<p>では動画を見る。その後クイズに答える。</p> <p>⑤歌枕カードやアイテムのあるマスに止まったら、サイコロを振ったグループの得点になる。</p> <p>⑥EVENT(イベント)の表示があるマスでは、その指示に従う。</p> <p>⑦ゴールの大垣に到着したら、得点表の合計点を計算して報告する。</p> <p>5. 表彰式を行う。</p> <p>得点に合わせてごほうびカードをもらう。</p> <p>30 点未満なら「新人」</p> <p>30 点以上 60 点未満なら「俳人」</p> <p>60 点以上 95 点未満なら「宗匠」</p> <p>95 点以上 135 点未満なら「俳聖」</p> <p>135 点以上なら「旅人」</p>	<p>は教師が説明を加える。</p> <p>主な EVENT(イベント)の内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アイテムを交換する ・1回休み ・マスに戻る、マスを進める ・他の人から歌枕カードをもらう ・パフォーマンスを行う等。 <p>山中温泉以降は芭蕉の一人旅になるので曾良のコマはストップさせておく。</p> <p>教師は名刺用紙サイズのごほうびカードを印刷して準備しておく。</p>
ま と め	<p>6. ふりかえりシートの記入</p> <p>ゲームの感想や印象に残ったこと、調べてみたいと思ったことを記入し、提出する。</p> <p>7. 次時の学習内容の予告</p>	<p>子どもたちがまわられたマスはどこか、チェックしておくこと。</p> <p>芭蕉についての調べ学習が可能な場合は、テーマを決めさせ、調べ学習の期間を設け、「私の芭蕉さん」レポートとして、発表会を行うこともできる。</p> <p>※時間に余裕があれば、俳句すごろくの授業後に、「おくのほそ道」連句会のコンテンツで、連句の創作に取り組みさせることも可能である。</p>