

国語科 2年

登場人物の心情に迫り人物列伝を作成しよう！（「平家物語」）


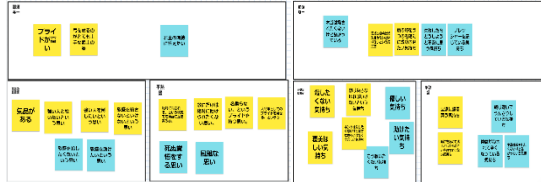
担当 高橋 舞

【活動の目標】

古典の現代に通ずる部分を、「那須与一」「熊谷次郎直実」「敦盛」の人物の心の「表」と「裏」を読むことを通して、当時の人々（武士）の心情に寄り添いながら、迫ることができる。

【 問 い 】

- ・「那須与一」「熊谷次郎直実」「敦盛」の心の共通点を追求する。
- ・当時の人々（武士）の心情で現代の私たちが共感できることはあるか自分自身を振り返って考えを記述する。

今回 ICT を活用した場面	ICT 活用の良さ・改善点など	従来の活動
<p>A1 知識定着のための活用</p> <p>【フラッシュカード】</p>  <p>導入の段階で、毎時間知識を定着させるための活動を行う。「四字熟語」や「古語の意味」などを、フラッシュカードを使って声に出して毎時間少しずつ知識を身に付けていかせる目的で実施している。</p>	<p>【ICT 機器を活用する良さ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生徒が主体的に学習を行う手助けとなる。授業の最初に生徒の手によりフラッシュカードを行う時間を取り、生徒同士で学ぶ場としている。 ・何度でも活用することができると共に、生徒へ簡単にデータを渡すこともできるため、生徒自身が授業以外のところで復習をすることも可能である。 	<p>従来の活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・覚えてほしい語句などをプリントにして印刷する。
<p>C1 発表・話し合い</p> <p>【資料】</p>  <p>登場人物三人の武士について個人で考えた内容を、ICT 機器を用いて1つにまとめさせる。その1枚のシートをもとにして班で交流させ、「三人の武士の心の共通点」課題解決に向けて話し合いを行う活動を行う。</p>	<p>【ICT 機器を活用する良さ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1つのシートにまとめさせることで、班で活動をスタートさせたときに、班員全員の意見を見ることができる。 ・クラウドにあげさせることで、「振り返り」を書くときなどにもう一度多くの考えを自分で確認することができるため、C層の生徒でも自分の考えを書くことができる。 <p>【改善すべき点と原因および改善案】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICT を活用する班活動においては、ICT に意識が向いてしまうことも多く、話し合い活動が円滑に進まないことが懸念させるため、工夫が必要。 	<p>プリントに個人で自分の考えを書き、それを見せ合いながら交流する。</p>

