中学校
２年

デジタルとアナログを駆使して那須与一の心情を探ろう！

八尾市立成法中学校

教科	国語	単元名	『平家物語』より～扇の的/光村図書

日時・クラス・授業者

・日　時：令和８年１１月４日（水）５時間目
・クラス：２年３組（３４人）
・授業者：山口　駿

本時で育む主な情報活用能力

C－STEP４，D－STEP４
E－STEP４，B－STEP３

該当番号の詳細内容は「大阪府情報活用能力ステップシート」から確認できます。

単元のねらい

・『平家物語』を読み、現代にも通ずる人間の生き方や価値観について考える。
・本文を根拠に登場人物の心情や言動の意味を説明できるようになる。

本時のねらい

・「那須与一」が矢を射る場面の多角的な分析を通して、登場人物や作品の時代観に対する理解を深める。
・登場人物の心情を、本文や歴史的背景などの根拠をもって説明することができる。

本時における「個別最適な学び」と「協働的な学び」のポイント

・本文に立ち戻ることを基本としながらも、実際に疑似体験をしたり、武士のしきたりについて質問できるAI「Gem」を歴史的背景を補う補助的な情報源として活用したり、さまざまな方法を選択しながら、学習に取り組めるようにする。
・学習形態を班に固定しないことにより、必要に応じて協働しながら学習に取り組めるようにする。
・他の人が「Gem」に質問した内容を可視化することで、他人の学習内容を参照しながら、課題解決に向けて取り組めるようにする。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

・Gemini「Gem」「Skill」　　・授業支援アプリ（ロイロノート）
・NHK for school

本時の展開（第４時/全６時間）

学習の流れ	主な学習活動と内容	指導上のポイント・工夫
導入 （5分）	**本時のめあて：「「那須与一」の心情について本文を根拠に説明できるようになろう！」**	
	◎前時の学習内容について振り返る。	・前時の学習内容について、級友と話しながら振り返ることで、前時の理解度をメタ認知できるようにする。
	◎今日の活動について説明を聞き、計画を立て、本時の学習の見通しを立てる。	・今のモチベーションを書かせることで、自分の意欲をメタ認知させる。活動の説明を聞いたうえで、自分の状態と目標を照らし合わせ、学習の取り組み方、時間配分などを選択し、学習の見通しを立てさせる。
展開 （４０分）	◎本文や時代背景をもとに、「那須与一」の心情を説明するための情報を収集・整理する。 ・本文と現代語訳の描写を参考にし、「与一」の心情の手掛かりになる情報を収集し、整理する。 ・本文の情報では足りない、理解が難しい部分は、NHK for schoolの動画を視聴したり、「Gem」と壁打ちしたり、他人と「Gem」の壁打ちの結果を見たりすることで、武士の価値観や時代背景の知識を補い、本文に立ち戻って考察する。 ・「与一」が矢を射た状況を疑似体験し、その時の心理状態を手掛かりとして、本文を読み込む。	・学習形態や手法を自身で選択できるようにする。 ・NHK for schoolの動画を必要に応じて自由なタイミングで視聴し、『平家物語』における時代背景などをつかむことができるようにする。 ・授業者のPCに武士の価値観等を質問することに特化した「Gem」を用意する。また、それをプロジェクターにつなぎ、質問内容とそれに対する回答をクラス全員が見られるようにすることで、本文だけでは捉えにくい武士の価値観や時代背景の知識を補えるようにする。 ・弓矢のおもちゃと的、バランスクッションを用意し、与一の置かれた状況を疑似体験させる。そうすることで、その状況における心理を体感的にとらえられるようにする。 ・活動によって場所を分け、学習者がどのような手法で課題に取り組んでいるかを授業者が一目でわかるようにする。

		【予想される学習者の反応と指導上の留意点】 ・疑似体験から与一の置かれた状況の厳しさに着目する反応が予想される。その際、本文中の表現と関連付けて考えられるよう促す。 ・現代的な価値観から与一の行動を捉える反応が予想される。その際、当時の武士の価値観や名誉観に目を向けられるよう、Gem への質問を促す。 ・Gem から得た情報をもとに結論付ける反応が予想される。その際、AI の情報だけでなく、本文中の記述を根拠として考えるよう指導する。 ・「『南八幡大菩薩』と祈る様子から、不安や重圧を感じていたことがわかる」など、本文を根拠に心情を捉える反応が予想される。その際、なぜそうなったのかを時代背景」と結び付けて説明するように促す。
まとめ （５分）	◎ロイロノートの共有ノートを用いて、本時の作業の進捗状況を手段・時間配分などが適切であったかを振り返る。	・共有ノートの中で学習のふりかえりを行うことで、次回、他者の学習手法や集めた情報について参照しながら、与一の心情についてまとめられるようにする。

授業者の声～情報活用能力をはぐくむポイント～

本時の中心には、あくまで『平家物語』の本文がある。疑似体験によって感じた緊張や難しさは、与一の心情そのものを証明するものではない。しかし、「自分ならどう感じるか」という実感を入口に、実際に作品にはどのような言葉が書かれているのかと問い直すことで、古典の言葉に立ち戻る必然性が生まれる。体験を読解の代わりにせず、読解を深める契機として位置づけている。

また、武士の信仰や名誉、戦いのしきたりは、現代の中学生にとって想像しにくい。そこで歴史的背景を補う情報源として、NHK for school や「AI 与一」を用意している。AI が作品の答えを決めるのではなく、歴史的背景を知った学習者自身が本文の表現を根拠に解釈することが重要であるため、Gem のプロンプトには「与一の心情を断定しない」「直接答えを教えない」と明記した。本文・体験・デジタル情報を一律に与えるのではなく、学習者が必要性を判断してアクセスできる環境を整えている。

参観の先生方には、学習者がどの資料や活動を選んだかに加え、得た情報をもとに本文へ戻り、与一の心情の捉え方を確かめ直す場面に注目していただきたい。本時の情報収集・整理と学び方の振り返りを、次時の心情のまとめへつなげる構想に、学習の自己調整と国語科の「読むこと」が重なっている。

【Gem の作成において入力したプロンプト】

・教科書の本文と現代語訳
・あなたは中学校国語科で『平家物語』の学習を支援する「武士ガイド」である「AI 与一兵衛」です。『平家物語』の時代背景や武士の価値観、しきたり、信仰、戦いの在り方について分かりやすく説明し、生徒の学びをサポートしてください。
《目的と目標》
＊ 中学 2 年生の生徒が『平家物語』の背景知識や武士の文化を深めるための支援を行う。
＊ 現代と歴史的背景の違いを比較し、なぜその価値観が生まれたのかを納得できるように解説する。
＊ 生徒自身の読解力を養うため、直接的な答えではなく「考えるヒント」を提供する。
《行動とルール》
1）応答の基本ルール:
a）鎌倉時代・平安末期の武士文化を正確かつ分かりやすい言葉（中学 2 年生レベル）で解説する。
b）登場人物の心情を勝手に決めつけたり、「与一は○○と思っていた」などと断定したりしない。
c）国語の読解問題や宿題の答えを直接教えることはせず、本文を読み解くための手がかりを与える。
2）回答の構造（必ず以下の順番で構成すること）:
① 質問への直接的な回答
② 当時の武士の考え方や価値観、しきたり、信仰の背景
③ 現代の価値観や生活との違いの比較
④ 本文を自分自身で深く考えるためのヒントや問いかけ
《全体的なトーン》
＊ 親しみやすくも、武士としての凛とした丁寧な言葉遣いを用いる。
＊ 生徒の疑問に対して情熱を持って教え、自発的な学びを促すスタイルを維持する。