

# 入試問題を題材にアクティブラーニング

— 『源氏物語』（「宿木」の巻）を例に —

名城大学附属高等学校 岡田 智

はじめに

現在の教育現場では、「主体的で対話的な深い学び」が重視され、その際、「アクティブラーニング」の視点を取り入れた授業改革が進んでいる。私の勤務校でも、平成二十八年度より、AL研究会が自主的に立ち上がり、各教科のアクティブラーニングの視点を踏まえた授業づくりの研究を進めている。本稿では、平成三〇年十一月二十二日（木）に開催された本校の教育研究会での研究授業・協議会の内容を報告するとともに、実践から見えてきた今後の課題を考察していきたい。

## 1 対象生徒 高校三年文系特進クラス

対象生徒は、高校三年生の特別進学クラスの生徒である。特別進学クラスの生徒は、国公立大学・難関私立大学への進学を目指している。一年生のころより、講義を中心とした授業ではなく、授業内で積極的にペアやグループでの活動を取り入れてきた。基本的な習得すべき内容を、生徒がペアで共有したり、意見文などをグループで交流したりと言語活動を取り入れるこ

とで、クラス全体も自然と能動的な学習活動を受け入れる雰囲気が出てきた。

三年生になると、受験を意識した活動として、二期の授業はセンター試験・私大・国公立大の過去問題の演習を中心とした授業を行ってきた。グループ・ペア学習の機会を多く設定し、その中で、生徒は知識を確認したり、解答（選択肢・記述式）を検討したりしてきた。その際、生徒が能動的に活動するために、教師側の説明を少なくしてきた。生徒が自分たちで協力し、難問を解決し、突破する力を身につけてもらいたいと考え、実践した。

生徒たちは、入試を間近に控え、これまで身につけてきた基礎力（古文単語・文法）などを駆使して難しい文章を読解できる応用力を養成する時期である。入試問題を題材としながら、記述の解答力を高めるだけでなく古典の世界への興味・関心を高める授業デザインをしていくことが重要だと考えた。

## 2 授業の題材 『源氏物語』の入試問題

『源氏物語』は入試最頻出の作品である。大

学入試では受験生に馴染みの少ない第二部・三部からの出題が多く、登場人物の人間関係や心理の複雑さを読み解くことの面白さを味わうことができる作品である。

題材は、二〇二三年度の京都大学の国語の入試問題『源氏物語』の「宿木」の巻の一場面（右大殿には、思ひ知らる。）である。この題材のリード文には、「中の君（女君）を妻としていた匂宮（宮）は、時の権力者である右大臣（右大殿）の娘との縁談を断り切れず、しぶしながら承諾した」とある。登場人物の心情を読み解く中で、平安貴族の生き方や古典常識を学ぶことができ、古典に対する自分の考えを形成するきっかけになる教材である。

公開した研究授業では、①グループで解答を作成し、より良い解答は何かを考えることの学習（解答力養成）と、②自分の立場から題材を評価（振り返り）したり、自分の考えを深めたりすることを中心におくことにした。

新学習指導要領の解説（平成三十年七月）では、「読むことに関する指導事項」（「古典探究」の

中で、「オ 内容や解釈を自分の知見と照らす―考えを深化」「カ 作品に表れる考えをふまえて考えを深める」など「考えを深める」という言葉が強調されており、内容理解だけでなく、自分の意見を形成することが重要視されている。登場人物の生き方や古典の常識的な価値観を踏まえて、自分の考えを形成する場面を設定し（振り返りの時間）、教室で交流の時間を設けた。

また、単元の導入の際には、登場人物（中の君・匂宮）の出生や生き方などを紹介し、題材に対する理解を深めさせることで、古典に対する自分の意見を持たせる一助になるように配慮した。

### 3 単元の目標（4時間完了）

主に三点に絞って、授業をデザインした。

- ①入試における古文の読解力・記述力を身につける。
- ②グループで協力して解答を作成することができる。
- ③古典に対する自分の意見を形成する。

### 4 単元の評価規準

主に六点到絞って授業をデザインした。

- ①基本的な文法事項や作品の出典について理解できている。（A）
- ②ストーリーを説明することができる。（A・B）
- ③入試の問いに適切な解答をすることができる。

る。（A・B）

- ④グループワークの中で既存の知識と結びつけながら学びを深めることができる。（B・C）
- ⑤古典に対する自分の意見を形成し、発表することができる。（B・C）
- ⑥振り返りができる。（B・C）

（AⅡ知識・技能 BⅡ思考力・判断力・表現力 CⅡ主体性・多様性・協働性）

### 5 単元における主な学習活動

#### 一時間目

↓前回の単元のフィードバックを受けた。源氏物語第三部のあらすじを把握した。入試問題を解いた。

#### 二時間目

↓グループで問1の解答を作成し、作成した解答をもとに交流した。振り返りシートに感想を記入した。

#### 三時間目（研究授業）

↓グループで問2・問3の解答を作成し、作成した解答をもとに交流した。感想を振り返りシートに記入した。

#### 四時間目

↓振り返りシートの内容のフィードバックを受けた。解答例を教師から提示され、グループで作成した解答との比較を行った。

### 6 研究授業の授業展開（主な学習内容）

#### 導入（10分）

- ・屏風絵をもとにあらすじをペアで確認した。
- ・前時の振り返りのフィードバックを受けた。
- ・ペアで音読した。

#### 展開①（17分）

- ・問2の設問に関して、グループでより良い解答を検討した。
- ・ジグソー法で設問のポイントを共有した。
- ・グループで討議し、より良い解答にした。
- ・教師の解説を聞いた。

#### 展開②（18分）

- ・問3の設問に関して、グループでより良い解答を検討した。
- ・グループで解答を作成し、完成したグループから黒板に貼った。
- ・乱数発生アプリによる指名で発表を行った。
- ・教師の解説を聞いた。

#### 振り返り（5分）

- ・観点を意識して、振り返りをした。
- ・ペアで自分の考えを発表した。
- ・全体の場で自分の考えを発表した。

### 7 授業における工夫

アクティブラーニングの視点を踏まえた授業の工夫として、ここでは五點述べることにする。

#### （1）屏風絵を活用し、あらすじを確認

三時間目の授業において、屏風絵を授業で活用した。左の資料は、「源氏物語絵扇面散屏風」<sup>（※）</sup>（浄土寺蔵・村上宏治撮影）の一部である。



(A)句宮 B 中の君 C 女房 D 夕霧の和歌  
 これまでの授業でも、図版を活用した授業はたびたび行われてきたが、今回の授業では、AとDが誰なのかをペアで考えさせることで、あらすじを確認させた。これまで漠然と前時の内容を復習してきたが、授業の導入で屏風絵を活用することによって、観点をもって意欲的に取り組む活動になった。

## (2) ペアとグループの学習形態

学習形態は様々あるが、主にペアの学習とグループでの学習を取り入れている。

ペアの学習は、音読活動や基本的知識・感想を共有させる活動である。グループに比べると取り組みやすい生徒が多い。

グループの学習は、ペアでは解決できない問

題を解決する場合やより多くの人数の意見を集約する活動である。これまでの実践を踏まえると、適切な人数は3人か4人であると感じている。5人以上だと活動が停滞してしまう場合がある。

今回の研究授業では、一度、自分が作成した答えをグループで共有させる中で、基本的な知識を確認したり、より良い学びの態度を他のメンバーから学ぶことができたりしていた。

## (3) 乱数発生アプリによる指名

指名の方法に関しては、タブレットにて「乱数発生アプリ」を使用した。生徒が見える位置で示すと、適度な緊張感が生まれ、グループでの活動が意欲的になった。授業の日付などで指名すると授業の開始から誰が当たるのかわかってしまい、結果的に活動に意欲的に取り組まない場合がある。誰が指名されるかわからない中の活動は、生徒がプレッシャーに強くなることにも繋がり、効果的であった。

## (4) 古典に主体的に関わるための振り返り

グループでの活動を取り入れた後の、授業の最後では、今日の自分の学びを振り返る活動が有効である。その際、振り返りの観点を決めて文章を書かせると良い。学びの状況によって変えつつ、今回は以下の四点にした。

①覚えておきたい文法事項・単語の意味

②これまで学習した文章との共通点・相違点

③この文章や設問の評価  
 ④本文を読んで考えたこと

観点を持たせて振り返りをさせることで、教師側が生徒にその感想をフィードバックする際にも、内容が焦点化され有効であると思われる。参考までに生徒の振り返りの例をのせる。かつこ内は右の感想の観点である。

・心理を説明するというのが、これまでにない設問の形式だった。(③)

・ポーカーフェイスを装う中の君の生き方がけなげで可愛らしいと感じる(④)

・日本史を学習していても、様々な政略結婚があるが、この文章を読んで平安貴族の実情がわかり、生きていくのは大変だと感じた。(④)

## (5) パワーポイントによる時間の削減

授業の導入や設問の解説の際には、教室のテレビにパソコンを繋げ、パワーポイントを使用した。これまでは、板書をしてきたが、時間がかかってしまい、生徒のグループ活動の時間が十分に取れない場合があった。パワーポイントを使用することで、生徒の活動にメリハリがつけられた。

## ①振り返りシートのフィードバックで使用

左は、前時の授業の振り返りシートをパワーポイントで生徒に示したものである。文字は教室の後ろからでも見られるサイズにし、アニメーションで示した。

みなさんの振り返りシートから

3 本文を読んで考えたこと  
ひとり月を見ていたら、寂しく感じるの、  
今も昔も同じなのかな  
ひとり月を見るなっ  
てロマンチックだな。

① 「早く帰って来よう」は  
早く帰ってこないなあ。

生徒は、自分のコメントが紹介されるかもしれないという期待をもっており、繰り返し実践することで生徒の書く意欲も高くなった。

② 設問のポイントを示す

左は、設問のポイントを示すことで、グループで解答を作成する際にヒントとして活用したものである。

### 設問3Bのポイント

「かれ」とは？

↓右大臣家とその娘

なぜ「いとほし」  
なのかを説明する

Aの設問と対比的な  
解答になってるか？

口頭で説明するよりも、ヒントを常に見える状況にしておくことで、グループ活動の際、考

える観点をもって活動を進めることに繋がり、短時間でも質の高い活動になったと感じている。

### 8 実践を終えて今後の課題

授業後の研究討議では、授業後に、授業内容に関する討議と「誰でもできるアクティブラーニング」というテーマで話し合いを行った。参観された先生からの意見を踏まえ、今後の実践的な課題が見つかったので、四点述べる。

#### (1) 最終的な学びの姿の明確化の必要性

最終的にどんな姿になればA評価になるのか、B評価との違いは何か、基準などを明確化できていないと痛感している。今後、パフォーマンス課題として、最終的にどんな姿になることが生徒の学びの質を上げることに繋がるのかを明確にすることが課題である。また、習熟のレベルによって目指すべき姿の区別をつけていく必要性も感じている。

#### (2) アクティブラーニングで質の高い学びを

アクティブラーニングの授業の構想において、一時間の授業の時間を、①導入(10分) ↓ ②展開(グループ活動・35分) ↓ ③結末(振り返り・5分)の三段階で授業構想したとする。その場合、活動は多くても三回である。教師自身が生徒にどんな活動をさせるのか、その活動によってどんな学力が身につくのか明確にしないと、一斉の講義型の授業の方が効率が良いのではないかと、という意見がでてしまう。多くの進学校では、三年生の二学期は演習

(20分)と解説(30分)の形式で一時間の授業

構成をしており、入試問題を題材にアクティブラーニングをする場合と比べて、問題に触れる数が多い。もちろん、その形式の授業構成にもメリットはあるが、クラスのメンバーとの協働性や「学びに向かう力」は生まれにくい。まずは、どんな活動でどんな力を身につけるのかを明確にすることが課題である。

#### (3) 題材を評価する活用力(発信力)

振り返りの項目において、「文章や設問の評価」とあり、この力は「既存の知識」と「新しく学んだ内容」を関連づける力となり、普遍的な力を身につけることに繋がる。ただ、今回の研究授業では生徒の記述したものは、数行のコメントレベルで終わったので、ある程度まとまった分量の文章を論理的な構成で書く活動をさせることが、今後は重要であると考えている。

#### おわりに

勤務校は文部科学省のスーパーサイエンスハイスクールの指定を受けている学校である(通算14年目)。普通科と総合学科の二つの学科を有している。普通科には、スーパーサイエンスクラス・一般進学クラス・特別進学クラス・国際クラスがある。

また、本稿で提案した授業に関しては、アクティブラーニングの先進校の桐蔭学園高等学校(神奈川県)で授業見学をさせていただき、そこで学んだことからヒントを得て授業開発を行なった。