

第二回「万葉集・明日香村」を中心とした授業づくりセミナー概要報告

奈良教育大学 北村 恭康

日時 令和元年7月27日(土) 10時30分～13時00分

場所 奈良県立万葉文化館

参加者 中澤哲也(平群北小)、梶原未来(平城西小) 大谷 歩(万葉文化館)、
中澤静男、北村恭康(奈良教育大)

内容

(1) 単元構想の検討

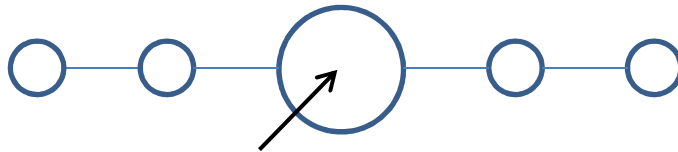
①「古事記のボードゲームを作って遊ぼう」2年生

奈良市立平城西小学校 梶原 未来

ボードゲーム=すごろく お話を読む活動をしたい。

○「日本書紀」よりも「古事記」のほうがお話が多い

○昨年 「伝え合おう」ということで物に触った感想、物の色などをしっかり発表する活動を行う中で、「・・は、・・を」などの接続詞の適切な使い方を指導していくために、物語を「すごろく」の形にしていこうと考えた。



マスに入る言葉を考えさせる中で、接続詞の使い方を学ばせたい。

○物語 「イザナキとイザナミ」・「アマテラスとスサノオ」・「オオクニヌシ」・「ヤマトタケル」

すごろくでスタートからゴールまですると一つの物語が分かる。

○道具カードを作ろう 鏡・剣・勾玉・籠・鉾・弓 等

- ・モノよりも動作のほうが良い。 餅つき。機織り
- ・低学年は動作を入れると楽しくできる。
- ・「イザナキとイザナミ」で一つを作るより、ここに止まれば「イザナキとイザナミ」の物語が聞ける(紙芝居なども)というほうが良いように思う。
- ・鉾をかき回すと淡路島ができた。 マスに止まれば動作をする。
- ・「イザナキとイザナミ」ボードにするよりも、日本神話ボードのほうが広がりがあるのではないかな。
- ・アマノイワトの場面かな。太陽神なので隠れると世界が真っ暗になり出てくると明るくなるという話のほうが分かりやすいのではないかな。
- ・「スサノオ」のヤマタノオロチは出雲のことなので、「アマテラス」と分けた方がよい。
- ・「ヤマトタケル」は女装をして敵を倒す話もあるので面白いのではないかな。
- ・天孫降臨で神の世から人間の世になるストーリーでもよいのでは。
- ・「浦島太郎」は古事記とは違う。
- ・物語に固執しなければ「万葉集」の歌をマスにおいてもよいかも。



- ・日本神話で場所を特定するのは難しい。神武天皇以降ならばある程度場所を言うことはできる。
- ・万葉集のほうが地域がひろがる。
- ・ゴールを子どもと一緒に考える。
- ・神話の世界を楽しむ、ボードを作る楽しみ、遊ぶ楽しみ
- ・マスの内容を自分で説明、物語の内容を話す
- ・くにゆずりとヤマトタケルの間が開いている。
- ・単元名を「日本神話でボードゲームを楽しもう」としてはどうか。

②「秋篠川を短歌で紹介しよう」 6年生

- 学校の前を流れている。
- 秋篠川は人口の川なので、万葉集の中では歌われていない。が、万葉集の中で歌われている川の歌を紹介しながら、秋篠川への思いを言葉にしていくことができればよい。
- 普段目になっている秋篠川、探険して発見した秋篠川、写真で見た秋篠川等から改めて発見した思いや家の人に聞いたり、地域の人に聞いたりしながら言葉に表せたら良い。
- 自分で歌を作ってみて、他の人「どこが同じか」「違うところはどこか」を比較してみる。
- 「違うところ、同じところ」を模造紙にまとめ、再度自分で工夫したらよいと思うところを踏まえて歌を作り、地域の人に発表する。
 - ・子どもにモデリングが大事なので、佐保川は万葉集にはあるので、その歌を提示したらよいのではないか。
 - ・佐保川と千鳥を伴っているが、秋篠川には鳥がいてないのか。アオサギ、サギ、カワセミ等
 - ・社会で平城京の勉強はしてる。
 - ・松柏美術館に万葉歌碑ある。子どもは万葉歌碑を見ていないと思う。
 - ・文化館の情報資料室で歌碑は検索できます。
 - ・検索は、館内でしかできない。まだ、外部から検索のシステムを構築していない。
 - ・複数回して、その中から良いのを選ぶ方がよいのでは。
 - ・秋篠川の探索を特別支援学級全体で行ってもよいのでは。
 - ・秋篠川と比較しやすい川はないだろうか。たくさんあり、これといいにくい。
 - ・同じ動物を詠んでいる歌をモデリングしたらどうだろうか。
 - ・佐保川で動植物を詠っているものは多くある。



(2) 飛鳥座神社、飛鳥城へのフィールドワーク

豪雨のため中止