

## 第 1 学年 英語科 学習指導案

### 本時の主張

本時は、「話す力の伸長」を目指した授業である。

生徒は、指定された条件のもとで作上げたシナリオによるロールプレイの練習に取り組む。「買い物」という生活になじみ深い状況設定、本物の教材の準備、さらに ALT の支援も加わることにより、自ら「表現したい」という気持ちを大切にする。また、話す力を付けるための基礎・基本の定着のための手立ても継続して行う。教師の指導技術確認の視点として、UDL (学びのユニバーサルデザイン) を取り入れ、学習環境を整える。以上のアプローチで、生徒の「話す力の伸長」を目指す。

### 1 単元名 「Unit 5 ピクニックに行こう」(NEW HORIZON English Course 1 東京書籍)

### 2 単元の目標

- ロールプレイに関する活動に意欲的に取り組んでいる。

＜コミュニケーションへの関心・意欲・態度＞

- How many~? や複数形, Let's~. や命令文などを使い, 書いたり, 適切に問答したりすることができる。 ＜外国語表現の能力＞

- 買い物や提案の場面で, 相手の言いたいことを理解することができる。 ＜外国語理解の能力＞

- 名詞の複数形, How many~?, Let's~. や命令文を使った文の形・意味・用法を理解し, 適切に使うことができる。 ＜言語や文化に対する知識・理解＞

### 3 単元の評価規準

パート名	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	外国語表現への能力	外国語理解への能力	言語や文化に対する知識・理解
part 1	買い物場面を想定して音読練習に取り組んでいる。	名詞を複数形で表現している。	名詞の複数形を理解し, 相手の言うことを理解している。	名詞の複数形の形を理解し, 適切に理解している。
part 2	/	持っている物の数をたずねたり, 答えたりできる。	How many~? の問答で相手の言いたいことが分かっている。	How many~? の文と対応の形・意味・用法を理解し, 適切に使っている。
part 3	感情を込めて, 音読練習をしている。	Let's~. の文と命令文を使って, やり取りをしている。	相手の言いたいことを理解し, 行動している。	Let's~. の文と命令文の形・意味・用法を理解し, 適切に使っている。
発展	積極的にシナリオ作り, ロールプレイに取り組んでいる。	既習や未習に関わらず, シナリオを考え, 感情豊かに発表している。	作り上げたシナリオの内容を理解し, 発表に生かしている。	Unit5 で学習した内容を理解し, シナリオ作りに生かしている。

### 4 単元と指導の構想

#### (1) 単元について

中学校学習指導要領解説外国語編では、「教科の目標」として「外国語を通じて、言語や文化に対

する理解を深め、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、聞くこと、話すこと、読むこと、書くことなどのコミュニケーション能力の基礎を養う。」と設定されており、次の三つの事項を念頭に置いて指導する必要がある、としている。

- ① 外国語を通じて、言語や文化に対する理解を深める。
- ② 外国語を通じて、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図る。
- ③ 聞くこと、話すこと、読むこと、書くことなどのコミュニケーション能力の基礎を養う。

Unit 5 では、ア名詞の複数形 イ How many 複数形? ウ Let's~. エ命令文 など、物を注文したり依頼したりするという日常会話でよく出てくる表現を学ぶ。また「2 内容（2）言語活動の取扱い」において、「(イ) 実際に言語を使用して互いの考えや気持ちを伝え合うなどの活動においては、具体的な場面や状況に合った適切な表現を自ら考え言語活動ができるようにすること。」とある。Unit5 では、場面設定がハンバーガーショップで非常に具体的である。特に、「店員と客」という関係においては「意思を伝える」「相手の注文を理解する」という必然性が生じる。ここに、オリジナルのシナリオを作るという課題を課すことで、豊かな発想力で意欲的に言語活動ができると考える。

## (2) 生徒の実態

4 月、授業に関するアンケートを実施した結果、「英語を話せるようになりたい」という生徒が 76% であった。しかし、普段の授業で行っているペアによるあいさつの活動や、プリント配付時などの日常的な会話レベルの活動の様子を見ると、自ら率先して英語を話そうとしている姿が十分に見られない状態である。そこで、この単元ではクラスルームイングリッシュを多用し、目や耳からのインプット量を増やし、英語を話す機会を多く設けることを手立てとして講じ、「話す力の伸長」を目指す。生徒が音声面を含む基礎・基本を定着させるために、テンポのよさと種類の豊富さに工夫した、シンプルでかつ丁寧なインプット活動を行いたい。そして、生徒が授業内で自然に英語を口にする状況を作り上げていきたい。

また、誰にとっても分かりやすい学習環境を整えるために UDL の研究に着手し、指示を出すときの「言葉の選び方」「視覚からの情報」に着目して実践を継続していく。

## (3) 指導の構想

効果的なペア活動の展開と「話す力の伸長」を目指すために、以下のことに重点をあてて指導の工夫をする。

<「話す力の伸長」のために>

### ① ペア活動の設定

ペア活動の工夫をすることで、他者とのかかわりを増やす。その中で、互いに認め合い、間違いを恐れずに自分の意見を言うことができる環境作りをしたい。この環境が「話すこと」の基盤になると考える。

### ② オリジナルな内容でのロールプレイ活動の設定

ロールプレイを設定することで、より実践的な活動に近づけたい。ロールプレイの内容は、オリジナルのシナリオとする。このことにより、「生徒自身の生の言葉」を引き出すことができる。<その他、基礎・基本を定着させるために>

#### ① 音声指導の工夫

これまで行ってきた音声指導を繰り返し行う。フォニックスによる「文字と音の関連づけ」、口腔内の動きを黒板に図で示すことによる音声の「視覚化」、正しい発音に近付くために様々な例えを言葉を変えて説明する音声の「イメージ化」などを意識的に行う。

## ② インプット量の確保（基本本文の定着）

「インプット大作戦」と銘打ち、教科書の基本本文を中心に「日本語→英語」の変換がスムーズに行えるようにペアで反復練習をする。

## ③ インプット量の確保（つなぎ言葉）

「英語便利帳」と銘打ち、いつでも生徒が必要な時に見て参考にできるようなシートを用意する。

## ④ アウトプットの練習

①～③の積み重ねを「1 minute Chat」につなげることができるようにする。

<「学び合い」を成立させるために>

まだ、他者の話を聞く時の受容的態度が身に付いていない生徒が複数いるので、Good Language Learner とは何か、折に触れ教師の思いを生徒に伝える（話を聞く態度、5秒ルールなど）。また、「学び方」が分からない生徒もいるので、同年代の生の学び方を紹介する機会をもつ。

## (4) UDL<sup>\*1</sup>について

UDLの視点から授業改善を図り、「どの生徒にも分かりやすい授業」に近づきたい。「本時の展開」では、教師の働き掛けや支援が「UDLの3原則」のどれにあたるのかを記載していく。

UDL<sup>\*1</sup>とは Universal Design for Learning のことで、「学びのユニバーサルデザイン」と訳される。CAST<sup>\*2</sup>が研究・開発を始めた、「学ぶうえでの障壁を軽減させ、すべての学習者のニーズに応えた、しっかりとした学習支援を提供できるようなカリキュラム（目標・方法・教材・評価）」のことである。“一をもって十に対応させようとする（one size fits all）”ではなく、様々な学習者のニーズに合わせた多様なアプローチの重要性を強調している。

(注)

UDL<sup>\*1</sup>： Universal Design for Learning のことで、「学びのユニバーサルデザイン」と訳される。

CAST<sup>\*2</sup>： The Center for Applied Special Technology のこと。出発点は障害児教育向けのツールの開発。後に様々な障害を持つ子どもたちにも適応できるように、教育の方法を変えていく視点での研究・活動にシフトしていく。UDLはその集大成。

<参考文献>

学びのユニバーサルデザイン ガイドライン ver.1.0

CAST(2008) Universal design for learning(UDL) guidelines version1.0 Wakefield,MA:Auther

(キャスト. 金子晴恵・バーンズ亀山静子(訳)(2010) 学びのユニバーサルデザイン・ガイドライン ver.1.0)

## 5 単元の指導計画（全6時間）

次	時	学習のねらい（○）と主な活動内容（・）	評 価				
			関	表	理	言	評価規準
1 次	1	○ 名詞の複数形の形・意味・用法を理解することができる。 ・実物と教科書の本文を使用して、名詞の複数形の形・意味・用法を理解する。			○	○	・名詞の複数形の形・意味・用法を理解している。 ・本文の内容を理解している。

2次	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ How many~? を使った文の形・意味・用法を理解することができる。</li> <li>・ワークシートを使用してインタビュー活動に取り組む。</li> <li>・教科書の内容を理解する。</li> <li>・教科書の音読練習や T or F に取り組む。</li> </ul>	○		○	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の持ち物の数について聞き取っている。</li> <li>・本文を読み、内容を理解している。</li> </ul>	
3次	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Let's~. の文と命令文の形・意味・用法を理解することができる。</li> <li>・言語活動を通して、名詞の複数形の形・意味・用法を理解する。</li> <li>・教科書の内容を理解する。</li> <li>・教科書の音読練習や T or F に取り組む。</li> </ul>			○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Let's~. の文と命令文を聞いて、正しく応対している。</li> <li>・本文を読み、内容を理解している。</li> </ul>
発展	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 既習・未習を問わず、表現したいことを調べながら 10 文以上のシナリオを作り、練習することができる。</li> <li>・パートナーと協力しながら活動を進める。</li> </ul>	○	○	○		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで 10 文以上のシナリオを作っている。</li> <li>・パートナーとやりとりしながら活動している。</li> </ul>
	5 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 意欲的にロールプレイの練習をすることができる。</li> <li>・小道具や動作を加え、感情を込めて練習する。</li> <li>・パートナーと意見を出し合って練習する。</li> </ul>	○	○			<ul style="list-style-type: none"> <li>・原稿から目を離し、セリフを言っている。</li> <li>・動作をしながらセリフを言っている。</li> <li>・意見を出し合い、受け入れながら練習している。</li> </ul>
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ロールプレイの発表を通して、達成感を味わうとともに、友達のがんばりを認めることができる。</li> <li>・ロールプレイの発表をする。</li> <li>・友達の発表を真剣に鑑賞する。</li> </ul>	○	○	○		<ul style="list-style-type: none"> <li>・意欲的にロールプレイに取り組んでいる。</li> <li>・発表を真剣に鑑賞している。</li> </ul>

## 6 本時の学習（全 6 時間、本時 5 時間目）

### (1) 本時のねらい

- パートナーを意識しながら、感情を込めて、会話として成立するよう練習を進めることができる。
- 小道具を使用して動作をしながら、会話をすることができる。
- 互いにアドバイスをし協力しながらよりよいロールプレイを目指し、練習している。

### (2) 本時の構想

本時は、生徒が自分の言葉としてセリフを発することでシナリオに命を吹き込み、「自分自身が英語を話している感覚」を実感させるための練習をする。「会話」が成立するように、パートナーを話し相手として意識させたい。そのために、机間指導の中で生徒同士の心の距離が縮まり、関わりが増すような声かけ、サポートをしていきたい。さらに、より英語らしさを追求するために ALT の協力も得る。それにより、より自然な発音、イントネーション、ジェスチャーの指導が可能となる。また、発表を想定して実際に使う小道具も使用しての練習を促す。

なお、UDLの視点は以下のこととかわってくる。

※（ ）の数字は「UDLガイドライン 教師用チェックリスト Version2」に対応

- ・一文一動詞で指示や説明をする。
- ・授業の流れを目に見える形で提示し、見通しをもたせる。(7.3)
- ・ポイントや目標を掲示して目立たせ、意識させる。(8.1)
- ・状況に合わせ、口頭だけではなく文字と絵で指示をする。(1.3)
- ・ALTの協力を得ることで個やペアへの指導の充実を図る。(9.2)
- ・ペア同士でグループを作り、発表し合い、改善点をアドバイスしたり、良い点をコメントしたりし合う機会を設定する。(8.3)

(3) 本時の展開と評価 ※（ ）内の数字は時間の割り振り

段階	学習活動（○）と 予想される生徒の反応（・）	教師の働き掛け（◇） ALTの働き掛け（◆）	UDL の視点	指導上の留意点（★） と評価（☆）
導入 (5)	○ あいさつをする。 ・元気にあいさつをする。 ○ ペアで How are you? 等の 問答をする。 ○ インプット大作戦に取り組 む。	◇ あいさつをする。 ◇ ペアで How are you?の 一連の問答をするよう指示 する。 ◇ インプット大作戦に取り 組むよう指示する。		★分かりやすい発音 で生徒とやりとり をする。  ★タイマーを使用し、 時間を伝える。
展開 (43)	授業の流れを確認する (2)		7.3	★目に見える形で本 時の流れを提示す る。
	○ 本時の学習の流れを確認 する。 ・本時の見通しをもつ。	◇ 本時の流れを確認するた めの説明をする。		
	本時のねらいを提示する (3)		8.1	★ねらいを黒板に掲 示し、意識付けをす る。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・原稿から目を離し、パートナーを見て気持ちを込めてセリフを言うことができる。</li> <li>・小道具を使用し、動作をしながら練習することができる。</li> <li>・互いのアドバイスを聞きながら練習することができる。</li> </ul>				
目標を立てる (4)		6.1 8.2	★全く書くことがで きない生徒には ALT と机間指導で アドバイスし、でき ている生徒はほめ る。	
○ 本時の目標を考え、目標シ ートに記入する。 ・スラスラと目標を書く。 ・なかなか書くことができない。	◇ 目標シートを配付、説明 をする。			

まとめ (2)	<p style="text-align: center;"><b>ロールプレイの練習をする (30)</b></p> <p>○ 練習を開始する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動作を伴って、小道具を使いながら練習する。</li> <li>・小道具を確認する。</li> <li>・ALT に発音やジェスチャーを聞きながら練習を進める。</li> <li>・発音をパートナーに教えてもらいながら練習をする。</li> <li>・なかなか練習に入ることができない。</li> </ul>	<p>◇ 練習を開始するよう指示する。</p> <p>◇ 実際に動きを伴って練習をするよう声かけをする。</p> <p>◇ 2 分間のロールプレイになるよう、再度確認する。</p> <p>◆ 生徒の発している発音やイントネーションに注目し、正しく矯正していく。</p> <p>◇ 完成したペア同士を授業者がグルーピングし、練習するなかでアドバイスをし合うよう指示する。</p>	<p>5.3</p> <p>8.3</p>	<p>★ALT と 1 ペアにつき短時間でできる限り多くの指導をし、できている生徒はほめ、その状況を強化する。</p> <p>★JET は英語の技術面の他に、主に意欲・態度面をアドバイスする。</p> <p>★ALT は主に英語の技術面をアドバイスする。</p> <p>☆パートナーを見てセルフを言うことができる。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>自己評価をする (4)</b></p> <p>○ 目標シートを使用して自己評価をする。</p>	<p>◇ 目標シートに自己評価を記入するよう指示する。</p>	<p>9.3</p>	<p>★机間指導し、なかなか進めることができない生徒を支援する。</p>
	<p>○ 連絡を聞く。</p> <p>○ あいさつをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・元気にあいさつをする。</li> </ul>	<p>◇ 次時は実際の発表の時間であることを連絡する。</p> <p>◇ あいさつをする。</p>		