

英語科学習指導案

授業展開	14:00～14:50
展開学級	3年C組
展開場所	3年C組教室
授業者	本田 仁美
研究協議	15:10～16:30 被服室(3階)

令和元年度 市教研英語部会 研究主題

「主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図る資質・能力の育成」

- 1 主体的・対話的で深い学びをするための学習指導の工夫
- 2 小中のつながりを意識した授業改善

千葉市立天戸中学校

英語科学習指導案

日 時

展開学級

展開場所

授業者

単元名 NEW CROWN 3 Lesson4 The Story of Sadako

1 単元の目標

- (1) 間違いを恐れず、積極的に友達に質問したり、答えたりする。
- (2) call / make + A + B 、 It ~ (for A) to...を用いて、物語の要約文を書く。
- (3) 気持ちを込めて物語を音読する。
- (4) 物語を読んで、書かれている内容を読み取る。
- (5) call / make + A + B 、 It ~ (for A) to... を用いた文の構造を理解する。

本単元の指導にあたっての考え方

本単元では、生徒たちが修学旅行で広島を訪れ、原爆ドームの説明を聞いたり、平和記念資料館を見学した後に感想を話したりする場面が描かれている。本単元を通して、原爆の被害にあった少女、佐々木偵子さんについての物語文を読むことで、彼女の一生や、原爆の子の像に込められた人々の願いを知り、命や平和の尊さについて考えさせていきたい。

文法・文構造としては、call / make + A + B、It ~ (for A) to ...が新出となっている。本単元では、call や make を用いた文が取り上げられている。call と make では補語に名詞がなったり、形容詞がなったりと形が違う部分があるため、混乱を避けるよう指導していく。

本校 CAN-DO リストでは、3 学年の「読むこと」において、「まとまりのある説明文や物語文を読み、あらすじや要点を理解すること」を目標としている。また、「書くこと」では「前後のつながりや時制を意識しながら、まとまりのある英文を書くこと」が目標である。本単元では、読んで内容を理解し、その内容について自分で英文にまとめる力を養っていきたい。

2 生徒の実態（男子16名、女子14名、計30名）

3 評価規準

ア コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	イ 外国語表現の能力	ウ 外国語理解の能力	エ 言語や文化についての 知識・理解
○ 間違いを恐れず、積極的に友達に質問したり、答えたりしている。	① 気持ちを込めて物語を音読することができる。 ② call / make + A + B、It ~ (for A) to...を用いて、物語の要約文を書くことができる。	○ 物語を読んで、書かれている内容を読み取ることができる。	○ call / make + A + B、It ~ (for A) to... を用いた文の構造を理解できる。

4 単元の指導・評価計画（10時間）

時	主な指導内容と目標	単元の評価規準	評価
1	○本単元のねらいを確認し、原爆や平和の尊さについて興味・関心をもつ。 ○call + A + B を用いた文の構造を理解する。 ・warm-up として、写真の場所をたずねたり、折り鶴を折っている理由などについて対話したりする。 ・会話文を通して、文構造を理解する。 ・ペアやグループでの活動を通して、くり返し練習する。	ア、エ	活動の観察 後日ペーパーテスト
2 時	○make + A + B を用いた文の構造を理解する。 ・会話文を通して、文構造を理解する。 ・ペアやグループでの活動を通して、くり返し練習する。	ア、エ	活動の観察 後日ペーパーテスト
3	○教科書本文 GET Part1 の内容を理解し、音読練習をする。 ・単語、連語の発音や意味を確認する。 ・音読練習をする。(リピート、個人、ペア・リーディング、シャドーイング等)	ウ	後日ペーパーテスト
4	○It ~ (for A) to ... を用いた文の構造を理解する。 ・会話文を通して、文構造を理解する。 ・ペアやグループでの活動を通して、くり返し練習する。	ア、エ	活動の観察 後日ペーパーテスト
5	○教科書本文 GET Part2 の内容を理解し、音読練習をする。 ・単語、連語の発音や意味を確認する。 ・音読練習をする。(リピート、個人、ペア・リーディング、シャドーイング等)	ウ	後日ペーパーテスト
6 7	○原爆の被害にあった少女についての物語文を読み、内容を読み取る。 ・タイトル、イラストや写真を参考に、内容について話し合う。 ・単語、連語の発音や意味を確認する。	イの①、ウ	後日ペーパーテスト

	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートの質問により、本文の内容を理解する。 ・全体を通して英文を聞く。 ・音読練習をする。(リピート、ペア・リーディング等) 		
8 9	<ul style="list-style-type: none"> ○既習の文法を使って、できごとの順に物語の要約文を書く。 ・物語を読んで、その要約文を書く。 ・グループで要約文を読み合う。 	イの②	ワークシート
10	<ul style="list-style-type: none"> ○動詞+A+B や It ~(for A) to ...の文法の復習をする。 ・ワーク、練習問題 	エ	後日ペーパー テスト

5 本時の指導（第2時）

(1) 本時の目標

- ① make + A + B を用いた文の構造を理解できる。(言語や文化についての知識・理解)
- ② 間違いを恐れず、積極的に友達に質問したり、答えたりすることができる。

(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)

(2) 本時の展開

過程	教科における学習内容と活動	指導上の留意点	評価
あいさつ (2分)	<ul style="list-style-type: none"> ○英語であいさつをする。 T: Good afternoon, everyone. S: Good afternoon, Ms. Honda. T: How are you? S: I'm ... <ul style="list-style-type: none"> ○天気、日付、曜日、時間を答える。 T: How is the weather today? S: It's T: What's the date today? S: It's June 18th. T: What day is it today? S: It's Tuesday. T: What time is it now? S: It's ... 	<ul style="list-style-type: none"> ・英語を学習する雰囲気を作る。 ・天気、日付、曜日、時間を質問する。 	
Warm-Up (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○弾丸インプットをする。 ・リピート練習、個人練習を通して発音し、語句や表現に慣れ親しむ。 ・ペアで40秒間日本語担当、英語担当に分かれ、発音できるか確認する。 <p>e.g.) S1: 緊張している ⇒ S2: nervous</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・机間指導を行い、発音できているか確認する。 	

	<p>S1: 憂うつな ⇒ S2: blue</p> <ul style="list-style-type: none"> 全体でもう1度発音できるか確認する。 		
<p>導入 (12分)</p>	<p>○パワーポイントを見て、表している内容を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> キャラクターや人物の気持ちの変化を見て、何がある気持ちにさせているか考える。 <p>e.g.) T: Who is this? S: He is Doraemon. T: How is he? Is he angry? Is he sleepy? S: He is angry. T: That's right. He is angry. But look at this. He is holding something and now he is happy. What makes him happy? S: "Dorayaki!" T: That's right. So "Eating dorayaki" makes him happy.</p> <p>○本時の目標を知る</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>何が幸せな気持ちにするかたずねたり、答えたりできるようになるう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> make を使って表現することに気付かせるよう、強調して発音する。 本時の目標を提示する。 	
	<p>○パワーポイントの内容を確認し、復唱する。</p> <p>e.g.) "Dorayaki" makes him happy.</p> <p>○ペアで「バトル」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> パターンの発音練習をする。 文の構造に気付く。 <p>○ペアで文の構造について話し合いをし、全体で共有する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 机間指導を行い、発音できているか確認する。 話し合いが進まないペアには助言をする。 	
<p>展開1 (15分)</p>	<p>○すぐろくのデモンストレーションを見て、やり方を理解する。</p> <p><活動の手順></p> <ol style="list-style-type: none"> ①班でサイコロを転がす順番を決める。 ②止まったマスの単語を使って英文言う。 e.g.) Playing video games makes me happy. ③マスに書いてあるポイントをワークシートにメモをする。 ④ポイントの多い人が勝ち。 	<ul style="list-style-type: none"> 口頭での説明を控え、やり方を見せる。 他の人の発言に対して、反応するよう促す。 	エ

	○4人班ですごろくをしながら make A + B の表現を使う。	・終了後、獲得ポイントを確認する。	
展開2 (10分)	○ビンゴアクティビティの手順、ルールを知り、活動を行う。 <活動の手順> ①教室内を自由に歩き回り、ペアを組む。 ②会話をする。 S1: Hi! What makes you happy? S2: Playing video games makes me happy. I play games every day. ③サインをもらう。 ④違うペアを探し、会話をする。 <ルール> ①No Japanese ②Try plus one ○ワークシートの質問の答えを記入する。 質 問 : What makes you happy? 答え例 : Playing video games makes me happy.	・口頭での説明を控え、やり方を見せる。 ・ペアをうまく見つけられない生徒に声かけをする。 ・終了後、ビンゴの数を確認する。 ・机間指導し、英文が書けているか確認する。	ア
まとめ (6分)	○振り返りシートを記入する。 ○次回の流れを確認する。	・口頭で本時の目標を達成できたか確認する。	

(3) 評価

- ① **make + A + B** を用いた文の構造を理解できたか。(言語や文化についての知識・理解)
- ② 間違いを恐れず、積極的に友達に質問したり、答えたりすることができたか。

(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)