

# 外国語(英語)科学習指導案

指導者 広島市立〇〇中学校

教諭 〇〇 〇〇

- 1 日 時 令和〇年〇月〇日 (〇) 〇限目 (〇:〇~ 〇:〇)  
 2 場 所 2年生 英語少人数教室  
 3 学 年・組 第2学年〇組 (後半) (男子〇名 女子〇名 計〇名)  
 4 単 元 名 ONE WORLD English Course 2 Lesson5 Halloween Party  
 5 単元について

本単元は、主人公たちがハロウィーン・パーティを企画する内容となっている。本校の中学生にとってはなじみの少ないイベントのため、教科書本文の言語材料をいかし、2020年オリンピックイヤーに日本を訪れる海外の旅行者に向けて、広島の地域の祭りやイベントを紹介するプレゼン活動を設定することとした。

この活動では、中学校学習指導要領(平成29年告示)解説外国語編の「話すこと[発表]」(イ)「日常な話題について、事実や自分の考え、気持ちなどを整理し、簡単な語句や文を用いてまとまりのある内容を話すことができるようにする」にかかわる能力を育成することをねらっている。単元を通して、聞き手を意識することで既習事項と新出事項を組み合わせ活用し、より聞き手に伝わる魅力的な発表ができるよう指導したい。

## 6 単元の目標と評価規準(※能力に関する記述のみとしている)

〔目 標〕 〇 身近なテーマについて、自分の考えを、聞き手に伝わるよう配慮しながら発表する。  
 →「CAN-DOリスト」の形での学習到達目標との関連 話すこと[発表]

〔評価規準〕 〇 身近なテーマについて、自分の考えを、聞き手に伝わるよう配慮しながら発表することができる。

### ※「CAN-DOリスト」の形での学習到達目標【第2学年終了時】

外国語表現の能力		外国語理解の能力	
話すこと		聞くこと	読むこと
やりとり	① 聞いたり読んだりしたことなどについて、自分の意見を伝えたり、わからない点について尋ねて確認したりすることができる。 <u>話[やりとり]</u>	① 読んだり聞いたりしたことについて、感想や意見とその理由を書くことができる。 <u>書ウ</u>	① 内容的にまとまりのある英文や会話文を読んで、情報や考えなどの要点や詳細をとらえ、自分の考えをもつことができる。 <u>読ア</u>
発表	① 身近なテーマなどについて、メモなどを見ながら、自分の考えや気持ちなどを、聞き手に伝わるように配慮して話すことができる。 <u>話[発表]</u>	① 身近なテーマについて、事実や自分の考え、気持ちを具体的に順序立てて書くことができる。 <u>書イ</u>	① メール文や短い物語を読み、書き手の意向や物語の流れ、概要をつかみ、まとめることができる。 <u>読イ</u>

## 7 指導と評価の計画

時	ねらい	評価方法
1	〇 本単元で身に付ける知識・技能やそれを活用する場面設定を知る。 自分のおすすめしたい祭り・イベントやおすすめする理由を簡単に口頭で説明する。	
2	〇 教科書本文(Part1)を読み概要を理解するとともに、単元末の発表に活用できる語句を確認する。	
3	〇 祭りやイベントの由来や衣装等について口頭で説明する。	
4	〇 教科書本文(Part2)を読み概要を理解するとともに、単元末の発表に活用できる語句を確認する。	

5 本時	○ 日本の伝統的な祭りやイベントに登場するキャラクター等を口頭で説明する。	
6	○ 教科書本文 (Part3) を読み概要を理解するとともに、単元末の発表に活用できる語句を確認する。	
7	○ 日本の伝統的な祭りやイベントで行うことの由来や、使用するものの所以を口頭で説明する。	
8	○ 教科書本文 (Part4) を読み概要を理解するとともに、単元末の発表に活用できる語句を確認する。 ○ 日本の伝統的な祭りやイベントをひとつ選び、フレーズリストをもとに即興で口頭説明をする練習を行う。	
9	○ 聞き手を意識してプレゼンテーションの資料 (絵・写真など) と原稿 (メモ書き程度) を作成し、発表する練習をする。	
10	○ ALTに海外から来た観光客になりきってもらい、生徒はプレゼンテーションを行う。	パフォーマンス テスト

※ 評価については、ここでは指導に生かすための評価 (形成的評価) は示しておらず、外国語表現の能力の評定につながる評価 (総括的評価) に係るもののみを示している。

## 8 単元を通しての指導上の工夫点

- ペアトーク時に聞き手に配慮した表現を用いることを強調する。
- 「文法を使用すること」ではなく既習事項・新出事項を活用して「聞き手に伝えること」を強調する。
- 声の大きさや目線等、聞き手に分かりやすく伝えることを意識した活動をするよう指導する。

## 9 本時について

(1) 本時のねらい

- 日本の伝統的な祭りやイベントに登場するキャラクター等を口頭で説明する。

(2) 子どもたちの「主体的・対話的で深い学び」につながる5つの視点

(※ 学習指導案9(3)に、番号【①②⑤】で表示)

- ① コミュニケーションの目的・場面・状況の明確化
- ② ペアやグループでの活動の重視
- ③ 英文を読む目的の明確化
- ④ インフォメーション・ギャップ
- ⑤ 豊富なインタラクション

(3) 本時の指導過程と評価

時間	学習活動	指導上の留意事項	評価規準 (評価方法)
5 min	○ あいさつ	・ オールイングリッシュで進められるよう指導する。	
40 min	○ 復習 ・ 広島市観光課の職員になりきり外国人観光客を呼び込む。(①)  I'll help you with your trip. If you want to enjoy Yukata, I recommend Tokasan Festival. We prepare yukata to enjoy the summer.  ○ 導入 ・ Teacher Talkを聞いて、応答する。(⑤)	・ 単元の目標を確認するとともに、写真 (とうかさん) を見せ、既習のフレーズを思い出させる。  ・ 伝統的な日本の祭りに登場するキャラクターの写真を提示する。(てんぐ、ししまい、織姫、彦星、なまはげ、鬼、福の神、金太郎、おひな様)	

○ 本時の目標の提示

外国人に日本のお祭りオールスターズを紹介しよう！

○ ペア活動 (2)

- ・ ペアで写真のキャラクターを英語で説明しあう。

- ・ 代表生徒が、どんな表現を考えたか発表する。そこから新出の言語材料（後置修飾）の必要性に気付く。

○ 新出の言語材料の練習

- ・ 前置詞の後置修飾を活用し、説明する人物やものを明確にできることを確認する。
- ・ リピートを通して新出の言語材料に慣れるための練習を行う。

《マッチングゲーム》 (2)

- ・ 3～4人グループを作る。
- ・ キャラクターカードと英語のフレーズカードを意味が合うようにマッチングする。
- ・ カードをふせ、シャッフルし神経衰弱の要領で英語を言いながらマッチングを行う。

- ・ 回収したキャラクターカードを個人に再配付し、そのキャラクターを英語で説明する。

○ 言語活動 (1, 2, 5)

- ・ 観光課の職員になりきり、日本の伝統的な祭りやイベントに登場するキャラクター等を口頭で説明する。

例)

A: Hello. B: Hello.

A: I'll help you with your trip.

B: Thank you. I want to enjoy Japanese old festivals.

A: If you want to enjoy Japanese old festivals, I recommend Setsubun festival.

B: Tell me more.

A: The monster with two horns is Oni. It is cool and dangerous. But it doesn't like beans. So we prepare beans to protect from it.

B: Interesting!

- ・ 交互に自由な雰囲気の説明させる。
- ・ ヒントとなるフレーズをいくつか提示する。

※ He / She / It has ~

He / She / It is ~

He / She / It can ~

- ・ 代表生徒の使用した表現を聞かせることを通じて新出表現の意味や働きなどを考えさせる。

- ・ フレーズをカードで提示する。

- ・ 英語で例を示しマッチングをすることを理解させる。

- ・ ある1グループにデモンストレーションさせ、皆にルールを理解させる。

- ・ それまで練習してきた言語材料だけでなく、既習表現も活用して話すようにさせる。

例) The monster with a long nose is Tengu.

It can fly in the sky. It has wings to fly.

- ・ ペアをローテーションさせる。

- ・ 列ごとに役割を決め、ローテーションさせる。

- ・ 生徒自身の言葉で自由に説明させる。

- ・ ミスは口頭で訂正させる。

	<input type="radio"/> 表現の復習 <input type="checkbox"/> ノーヒントでペアでやりとりができるか確認する。	<input type="checkbox"/> 黒板に掲示していたヒントのカードをはがす。	
5 min	<input type="radio"/> ふりかえり <input type="radio"/> あいさつ	<input type="checkbox"/> ふりかえりシートに記入する。	