

第3学年 英語科指導案

日時 令和3年7月1日(木) 5校時
 生徒 3年A組 男11名 女16名 計27名
 指導者 荒沢 知晶

1 単元名 PROGRAM3 『A Hot Sport Today』 (開隆堂) SUNSHINE ENGLISH COURSE 3

2 単元の目標・評価

(1) 目標

- ①人や物の呼び方、使役などを表現することができる。 【知識及び技能】
- ②気持ちを動かすもの、～させる(使役)などについて表現することができる。 【思考力, 判断力, 表現力等】
- ③友達に自分の興味のあるスポーツの魅力について知ってもらうために、その成り立ちや特徴などを簡単な語句や文を用いて発表することができる。 【学びに向かう力, 人間性等】

(2) 評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
話すこと 発表	〈知識〉 ・「call+人+名詞」「make+人+形容詞」「make+人+動詞の原形」を用いた文の構造を理解している。 〈技能〉 ・自分の興味のあるスポーツについてその成り立ちや魅力を「call+人+名詞」「make+人+形容詞」「make+人+動詞の原形」を用いて伝える技能を身に付けている。	・友達に魅力を感じてもらえるように、自分の興味のあるスポーツについてその成り立ちや特徴などを整理し、簡単な語句や文を用いて話している。	・友達に魅力を感じてもらえるように、自分の興味のあるスポーツについて、その成り立ちや特徴などを整理し、簡単な語句や文を用いて話そうとしている。

3 単元の指導にあたって

現在様々なスポーツにおいて日本人の活躍が見られる。生徒にとって身近なスポーツでも、その歴史や日本でのリーグの設立については、知られていないことが多いと予想される。そこで、今回の単元では、教科書で取り上げているバスケットボールの誕生、名前の由来、日本のプロフェッショナルリーグなどを知り、自分にとって魅力的なスポーツの成り立ちや特徴について調べ、考え、伝え合う機会としたい。また、教科書本文を参考にして自分にとって必要な表現を抜き出し、既習事項と合わせて英語で表現する力を身に付けさせる機会としたい。

4 指導計画（全8時間）

時	主な学習内容	評価		
		知・技	思判表	主体性
1	「call+人+名詞」で人や物の呼び方			○
1(本時)	「make+人+形容詞」で人を～にする			
1	「make+人+動詞の原形」で人に～させる、使役			
3	バスケットボールの成り立ちや日本での人気について本文を読み、概要や要点を捉えたり、伝え合ったりする。			
1	自分の興味のあるスポーツの成り立ちや特徴について発表する準備をする。			
1	自分の興味のあるスポーツの成り立ちや特徴を発表し合う。	○	○	
1	ペーパーテスト	○		

*記録に残す評価は行わないが、生徒の学習をみとり次時の指導につなげていく。

5 本時の指導

(1) 目標

これまでの「make：～を作る」という表現に加え、make+人+形容詞（過去分詞）の語順で「人を～にする」という意味もあることを理解し、自分の心を動かすものについて表現しようとしている。

(2) 本時の評価規準

「make+人+形容詞」の目標に向けて指導を行い、その過程をみとり、発表やペーパーテストに活かす指導につなげる。

(3) F S 授業づくりに関わる手立てや工夫について

協働的な追究：

これまでの「make」の働きと比較しながら、ペアでのやり取り等を通じて「make+人+形容詞」の働きを理解し、自分のことについて表現する。

自分が幸せと感ずることをペアで何度かやりとりする。1回毎に自分たちのやりとりを振り返り、英語的表現の内容が濃くなるようにする。

(4) 展 開

	学習活動	指導上の留意点 (◆形成的評価)
問 い を も つ 10 分	<p>1 帯活動</p> <p>①スモールトーク</p> <p>②新出単語</p> <p>③センテンスゲーム (<u>make</u>を必ず使うことを条件に、自由に英文を作る。)</p> <p>④Lee 先生の話聞いてこれまでの make とは違うことに目を向ける。 Ohtani Shohei makes me happy. Rui Hachimura makes me happy. Sleeping makes me happy. 教師がロールプレイした本時のゴールを見て、生徒はやりとりをする。</p> <p>2 課題把握</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 自分が幸せと感ずることを表現しよう </div>	<p>・①のスモールトークでは、会話を続けるための方法も確認しながら行う。4の自己表現にもつなげる。</p> <p>FSの視点【協働的追究】</p> <p>③のセンテンスゲームでは3分間で、できるだけたくさんの文をペアで作らせる。</p>
協 働 的 な 追 究 30 分	<p>3 課題解決</p> <p>① scene の映像を見る。ロールプレイを通じて状況理解を深める。</p> <p>②Listen</p> <p>③パターンプラクティス make+人+形容詞の語順に注目させながら、反復練習を行う。 ア. 幸せなこと イ. ワクワクすること ウ. 癒されること エ. 眠くなること オ. 疲れること</p> <p>4 自己表現</p> <p>① 楽しいこと、幸せなことをペアでのやり取りを通じて表現する。 A: What makes you ~? B: make(s) me happy. A: _____ B: _____</p>	<p>・黒板に make+人+形容詞を板書し、視覚的にサポートしながらスライドで絵を表示してパターンプラクティスをする。</p> <p>◆make を使って自分が楽しいと思うことを表現しようとしている。</p> <p>・会話が一度で終わらないように指導する。 ① 理由を問う (why?) ② 相づち</p> <p>・下線部は自分たちで考える。</p> <p>FSの視点【協働的追究】</p> <p>自己表現は1回ごとに振り返り、2回目以降に活かす。</p>
自 己 を 見 つ め る 10 分	<p>5 振り返り</p> <p>① 授業の中で表現したことを書き留める。</p>	<p>・振り返りでは、本時の表現活動の幸せと感ずることについて理由を添えて書き留めておく。</p>

