

**英語：実践的コミュニケーション活動へより意欲的に取り組める授業の工夫**

**1 MAPを生かした指導の工夫**

英語科では「実践的コミュニケーション能力」、特に英語を話せるようになることが求められている。しかし、小さな誤り（発音・文法）を気にしてしまい堂々と大きな声で会話をする事ができない生徒が多い。そこで、導入でMAPの体験学習を取り入れ、和やかな雰囲気をつくることで意欲的にコミュニケーション活動に参加できる授業を工夫した。

**2 単元名** Unit 4 An American Rakugo-ka(NEW HORIZON ENGLISH COURSE 3)

**3 指導対象学年** 3学年

**4 単元の目標**

(1) 教科としての目標

- ①「疑問詞＋不定詞」や「It is .... for ... to ~ .」の文の形・意味・用法を理解し、それをを用いて簡単な対話ができる。
- ②「落語」での扇子の使い方を理解し「落語」について関心をもつことができる。

(2) MAP導入のねらい

英語を使って活動を行う時、自分や他人の小さな誤り（発音・文法）を気にしたりせず、間違ってもそれを認め合いながら楽しい雰囲気の中で授業ができる環境をクラスにつくる。本単元では、主に導入段階でゲームの活動を多く行う。

**5 指導に当たって**

英語の授業において、「話す」ことに苦手意識を感じる生徒は多い。実際にコミュニケーションで求められることは、自分の意思を相手に伝えたり、相手の意思を理解する力である。お互いに間違いを恐れずに話すには、教師の支援や互いにそれを認め合う環境づくりが大切である。

そこで、授業ではゲームや活動の場面を多くし、生徒が心の抑制をとって生き生きと英語で話していけるような環境を意識してつくっていききたい。

**6 指導計画（13時間扱い）**

小 単 元	時数	学 習 内 容
Starting Out	2	「落語」での扇子の使い方（1／2本時）
Dialog	2	健とエレンとの週末の予定をめぐる対話
Reading for communication	3	落語の小話（まくら）
Listening Plus 4	2	ビル・クラウリー氏へのインタビュー
Speaking Plus 3	2	「道案内」の対話
Multi Plus 4	2	海外旅行に行った時、会話で困ったときの表現

**7 本時の指導**

(1) 本時のねらい

- ①授業の導入段階でMAPの活動を取り入れ、英語で話すことの「緊張」を和らげるとともに間違いも認め合いながら、楽しく生き生きと英会話活動ができる。
- ②「疑問詞＋不定詞」の文の形・意味・用法を理解し、それをを用いて表現できる。

(2) 指導に当たって

英会話力の向上と、グループや学級全体の相互理解や協働意欲面での成長を支援したい。

## (3) 授業の展開

段階	学習内容	生徒の活動	形態
導入 15分	1 Greeting	・元気よくあいさつする。	一斉
	2 Short Q and A ・☆ルール ・straight(縦1列が着席) ・accross(横1列が着席) ・myself(自分自身が着席)	・Criss Crossを行う。教師が出す英語の質問(前時の文法事項を使う: Review)に生徒が答える。正解の場合は生徒が(straight accross myself)から1つを選択して着席する。不正解の場合は、選択権がなくなり着席もできない。	一斉
	3 Short Game	・4~5人程度の班になる。班ごとに一枚の絵を渡す。その絵について英語で班ごとに、短文で説明する。絵の内容はシンプルなもの(家の中にいる家族・公園で遊んでいる人など)にし、必要があればヒント(構文や単語)を絵の中に書き入れておく。 ・班でお互いに教え合って課題を解決していく。	班
展開 25分	4 Demonstration of Skit	・教師のスキット発表(Text p44の内容をペアで会話ができるように直したものを)聞き意味を考える。	一斉
	5 Practice of Key Sentences	・基本文の練習。大きな声で発音する。全文を暗記する。	一斉
	6 Activity 1: 扇子を用いて4のスキットを真似る (Pair Work)	・活動1に入る前に、ペアを見付ける。自分と同じ色をイメージした人を英語を使って見付ける。 (例) I like white, do you like white, too? ・ペアになったところで、互いに暗唱した4のスキットを基に、実際に扇子を用いながら会話を楽しむ。(5分で5人と会話することが目標)	ペア
	7 Activity 2: 4とは異なった内容のスキット文(各班1つ)を正しく並べかえる (Group Work)	・活動2に入る前に、4~5人程度の班をつくる。自分と同じ誕生日の人を英語を使って見付ける。 (例) My birthday is May 1, when's your birthday? ・各班とも文章が入ったスキット文を1つ選び、台詞を正しい順番に並び替える。その後、教師のチェックを受け、全体の前で発表する。 ・時間が余った場合は、一人一人基本文を使ったオリジナル文を自由につくり、それを教師の前で発表し、チェックを受ける。	班  個
	まとめ 10分	8 Conclusion (自己評価・感想発表も含む)	・全体の輪をつくる。 ・自己評価カードに記入する。 感想発表は、(I was happy today. / I did my best.)などの簡単な英語で発表し、級友や教師の感想を聞く。その後宿題をメモする。
	9 Greeting	・元気よくあいさつする。	一斉

教師の働き掛け (MAP を導入したねらい)	MAP を生かして工夫した点	
	体験学習サイクル	GRABBS CHECK
<p>・ 元気よくあいさつする。</p> <p>・ <u>Short Q and A</u> において Criss Cross のルールを使うことにより、</p> <p>① <b>心の抑制をとる。</b></p> <p>② 今まで習った表現を使って質問で答え易くし <b>和やかな雰囲気</b> をつくる。</p> <p>・ <u>Short Game</u> において、</p> <p>① 全体を 4 ～ 5 人程度の班にする。</p> <p>② 絵の内容を簡単な短文にして班ごとに説明させる。このゲームにより、 <b>班で協力することの大切さを味わわせ、次の活動をしやすくする。</b></p>	<p style="text-align: center;">適用</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">実体験</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">振り返り</p>	<p>・ 学習する準備はできているか、感情と身体の両面を意識してみる。</p> <p>・ 目的の大きな部分は、アイスブレイキングである。心の抑制をとるとともに授業に対しての興味・関心を促し、和やかな雰囲気をつくるように心掛ける。</p> <p>・ 班活動や班毎の発表の時、班・クラス全体としてのまとまりや雰囲気をよくしようとしていたか。</p> <p>・ 前時の活動を振り返りながら互いに教え合おうとする雰囲気がみられるか。</p>
<p>・ <u>Activity 1</u> や <u>Activity 2</u> において、</p> <p>① ペアやグループなど様々な学習形態を取り入れ、本時のねらいの定着を図る。(全体を輪にする。)</p> <p>② お互いの意見や、グループ内での <b>意見を認め合う雰囲気</b> をつくる。</p> <p>③ ペアやグループをつくる時、 <b>人探し(選び)を、遊びを取り入れて行う。</b></p> <p>④ <b>生徒の様子を観察</b> しながら、ペア学習やグループ学習がスムーズに行えるように声掛けする。</p> <p>⑤ この活動 (ゲームでペア・グループをつくる) により、次の活動にスムーズに移行することができる。</p> <p>⑥ 2 つの活動後、もし時間が余った場合は、基本文を使用したオリジナル文を作らせ教師の前で一人一人発表させ、評価する。</p>	<p style="text-align: center;">実体験</p>	<p>・ 活動は全て英語を使用していたか。</p> <p>・ ペアやグループを容易につくることができていたか。</p> <p>・ ペア活動に関しては、様々な表現方法を認め合いながら、自分の考えを安心して言える雰囲気がみられるか。</p> <p>・ グループ活動に関しては、一人一人の考えが生かされ、また、お互いに教え合う雰囲気になっていたか。</p> <p>・ 2 つの活動とも、全員が楽しく参加できる環境になっていたか。</p> <p>・ 特に、活動 2 を通して、グループとしての成長 (成長段階) がみられたか。</p>
<p>・ <u>Conclusion</u> において、</p> <p>① 全体を輪にする。</p> <p>② <b>どんな意見でも認め合うような雰囲気づくりをする。</b></p> <p>③ 宿題を提示し、メモさせる。</p>	<p style="text-align: center;">振り返り</p>	<p>・ 輪になって全員の顔を見ながら授業の感想を簡単な英語で発表できたか。</p> <p>・ どんな意見でも認め合う環境であったか。</p> <p>・ 最後に教師のコメントとグループや全体としての成長 (成長段階) を中心に伝えられたか。</p>
一般化・適用		

(4) 評価

- ・英語で「話す」時、緊張しないで「話す」ことができたか。
- ・自分や級友の小さな誤り（発音・文法）を気にせず楽しく英会話活動（ゲーム、活動1、活動2）に参加することができたか。
- ・「疑問詞＋不定詞」の文の形・意味・用法を理解しそれを用いて表現できたか。
- ・「落語」での扇子の使い方を理解し、「落語」に関心をもつことができたか。
- ・まとめのワークシート（自己評価表も含む）を進んで書き、全体の場で感想を述べることができたか。

8 MAPを生かした効果、まとめ、考察等

この授業でMAPを生かしている点は、大きく分けて次の2点である。

- ①授業の導入段階においてMAPの活動を取り入れ、英語で話すことの「緊張」を和らげ、心の抑制をとる。
- ②まとめにおいて、全員の感想を輪になって聞き、最後に教師がグループや全体としての成長（成長段階）や生徒が授業を通して気付いた点などを中心に話す。

本時の授業の大きなねらいは、導入段階でMAPの活動を取り入れ、英語で話すことの「緊張」を和らげるとともに、間違いも認め合いながら、楽しく生き生きと英会話活動ができることである。その核になるMAPの活動の内容を、ただ単にゲームとして終わらせるのではなく、ゲームの要所（ペアやグループをつくる場合）にのみMAPの手法を取り入れているので、特に展開時のペアやグループ活動においては、誰と組んだとしても協力性やチームワークが損なわれることはないと考える。その具体的理由は、普段の授業においても導入時の2つの活動（ゲーム）を通して、失敗を気にせず英語を使って会話をする雰囲気やお互いを認め合う関係ができあがっているからである。また、クラスの成長という点では、展開時の2つの活動の様子（特に活動2）やまとめにおける一人一人の感想で評価していく。評価内容にかかわらず教師の肯定的なコメントが次の授業へと生かされていくので、教師の最後の一言は大切にしていきたいと考える。

『参考資料』～活動1・活動2で使用するスキットの例～

【参考例1：Activity 1のスキット】	【参考例2：Activity 2のスキット】
<p>A: Good morning . I have a <i>FAN</i> . Do you know <u>how</u> to use it ? B: Yes, I do. I have a <i>FAN</i> , too. A: Please teach me <u>how</u> to use it . B: O.K ! <i>Eating is ... . Drinking is ... . Reading is ... .</i> (実際に扇子を使用する。) A: Great ! Thank you very much . B: You're welcome .</p>	<p>A: Excuse me . Would you like to teach me how to get to <i>KAKUDA</i> station ? B: Sure . Go straight along this street and turn left at the second corner . You'll see it on your right A: Thank you very much . B: By the way , why do you want to go there ? A: I'd like to go shopping in SENDAI , so I go there first and change a line at TSUKINOKI station . B: Oh , I see . Have a nice day ! A: You , too .</p>
<p>☆台詞は全て切り取り、1つの封筒に入れて渡す。 ☆この様な内容の例文を班の数だけ作っておく。</p>	