

英語科 授業デザイン

日 時：平成 25 年 2 月 15 日（金）第 3 校時（10 時 40 分～11 時 30 分）
学 年：本校中学部 2 年
授 業 場 所：重複学級教室

1. 単元（題材）名

Playing English Cards

2. 単元（題材）の目標

英語の単語や文に慣れ親しむ。

3. 単元（題材）の指導計画

指導計画（全 3 時間）

時	主な学習活動・内容	主な使用機器
第 1 時	英語カード作り（カードゲーム battle ship game 用）	TPC
第 2 時	（本時） 2 / 3	IWB TPC
第 3 時	・自作の単語パズルを友達に挑戦してもらおう。	IWB TPC

4. 本時の目標

(1) Do you like ～? Yes, I do. / No, I don't. を使う。

(2) 英単語のつづりを学ぶ

5. 本時の情報通信技術（ICT）活用

活用する場面	導入・展開・まとめ
活用する者〔目的〕	・生徒〔カードによる言語活動・協同学習〕 ・指導者〔課題提示・説明〕
活用するコンテンツ	自作コンテンツ
活用する機器	IWB TPC

6. 本時の展開

	学 習 活 動	活用機器 (活用者)	指導上の留意点・支援内容 【ICTによる支援】
導 入	(Warm up) "We are the world" を聞く	IWB (生徒)	・視覚からの情報が印象に残りやすいので映像を見ながら音楽を聞く。 【歌っている歌手のDVDを見ながら歌う】
展 開	一斉学習 battle ship game	IWB (生徒) TPC (生徒)	・言語活動を行うときは face to face を大切にする雰囲気を作る。 【自作コンテンツを活用して、意味理解と発話を助けるための絵を提示する。】
	協働学習 友達が作った単語パズルゲームに挑戦する。	TPC (生徒)	1対1の授業であるため、他の生徒との交流のきっかけを作る。 【TPCのコラボノートを使い、文字を組み合わせて1単語を作るパズルを作り、友達の作った問題をお互い挑戦する。】
ま と め	個別学習 単語パズルゲームを作る。	TPC (生徒)	

7. 本時の評価 (評価の観点・観点別の評価を含む)

- (1) Do you like ~? Yes, I do. / No, I don't. の意味を理解して言語活動をすることができる。
- (2) パズルで作った単語を読むことができ、意味がわかる。

8. 準備物

TPC 自作コンテンツ 学習プリント