

中学校 外国語科（英語） 学習指導案

指導者 久松 功周

日 時 令和7年11月28日（金） 第1限 9:30～10:20

場 所 第1研修室

学年・組 中学校3年B組41人

単 元 発表の仕方や文章構成などの表現技法の使い分け方を理解する。

（第3学年 2学期）

- 目 標**
1. 感性や思いやりなどを発揮しながら、コミュニケーションを行う。（学びに向かう力、人間性等）
 2. 社会的な話題について、文章構成に関する知識を活用したり、発表の仕方を工夫したりしながら、まとまりのある英語を話すことができる。（思考力、判断力、表現力等）
 3. 日常的な話題や社会的な話題について、発話の仕方を工夫しながら、即興で英語のやりとりを行うことができる。（思考力、判断力、表現力等）
 4. 目的に応じた文章構成の使い分け方について理解する。（知識及び技能）

指導計画（全39時間）

第一次 意見文の文章構成の理解と活用 20時間

第二次 物語文の文章構成の理解と活用 15時間

第三次 文章構成や発表の仕方の使い分け方の理解 4時間（本時 4/4）

授業について

本学年のカリキュラム・マネジメントとして、英語による「広島転出超過問題の解決策の提案」を学年の最終活動として、3学期に予定している。そのプレゼンテーションをより効果的に行う上での中核的な学力を、「教科固有の見方・考え方を働かせながら、教科に捉われることなく表現技法、考え方、感性を活用することができること」と設定した上で、「感性や思いやり」を本学年の生徒の長所として、それを損なうことのないように配慮しながら、中学校2年時より計画的に育成をしてきた。この「感性や思いやり」などの、定量的な測定や厳密な定義がなじまない資質の育成に、より豊かな教育効果をもたらす英語教育の在り方を探るヒントがあると考えている。

現在、教育分野における社会的な動向の1つとしてSTEAM教育への注目が挙げられる。日本STEAM教育リサーチセンター（2024）はこの背景として、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Mathematics（数学）の頭文字をとったSTEM教育だけでは十分な教育効果が得られず、創造性、人間性を高めるArt（芸術など）の要素が必要不可欠であると認識されたことを指摘している。また、本年9月に発表された論点整理（2025）では、「学びに向かう力、人間性等」が、「主体的に学習に取り組む態度」の観点別評価対象である①粘り強さと、②自己調整に限定されて理解されており、個人内評価対象である「感性や思いやりなど」が指導の対象として十分に認識されていない点が問題視されている。これらの社会的動向を受け、英語学力と、英語を用いたり受け取ったりする際の感性や思いやりが融合的に育成される英語授業実践を提案したい。

最終活動である発表の目的を、本質的に曖昧で不確定な性質を持つ人の「心・感性」に寄り添うことに設定し、その活動に向けて本授業では、グループ同士で異なる文章構成を用いて発表し合う活動を通じて、生徒が各々の文章構成の特徴を相対的に理解する場を提供する。それによって、最終活動である「広島転出超過問題の解決策の提案」において、生徒がより協奏的な提案をすることを可能にする生徒自身の気づきを促したい。

題 目 協奏的英語授業創作への挑戦

本時の目標

1. 感性や思いやりなどを発揮しながら、コミュニケーションを行う。(学びに向かう力、人間性等)
2. 社会的な話題について、文章構成に関する知識を活用したり、発表の仕方を工夫したりしながら、まとまりのある英語を話することができる。(思考力、判断力、表現力等)
3. 日常的な話題や社会的な話題について、発話の仕方を工夫しながら、即興で英語のやりとりを行うことができる。(思考力、判断力、表現力等)
4. 目的に応じた文章構成の使い分け方について理解する。(知識及び技能)

本時の評価規準（観点／方法）

1. 社会的な話題について、文章構成に関する知識を活用したり、発表の仕方を工夫したりしながら、まとまりのある英語を話している。(思考・判断・表現／後日パフォーマンステスト)

本時の学習指導過程

学習内容	学習活動	指導上の留意点
○帯活動	・リスニングタスク	・音に十分な意識を向けるように促す
	・即興のやりとり	・non-verbal language の活用を促す
○文法の理解	・仮定法の理解	・生徒の日常的な感覚を援用する
○発表活動	×英語によるプレゼンテーションを行う	・プレゼンテーションから受ける印象の違いに注目させる
○発表のふりかえり	・発表の仕方の違いによる効果の違いを理解する	・意見の共通点に注目させる
備考		

参考文献

日本 STEAM 教育リサーチセンター (2024) 『STEAM 入門』 学術研究出版
文部科学省 (2025) 『論点整理』

グループ番号 あいまい () ←①～⑤を記入

2025 年度 英語 Unit 6 結論はっきり型？結論あいまい型？

○あなたの意見を、聞き手に共感してもらえるような紙芝居原稿を作成しましょう。

ポイント

a)臨場感を感じられること ⇒ 例) オノマトペなどを含める

b)登場人物に感情移入できること ⇒ 例) 感嘆文・語、感情語などを含める

c)結論を聞くワクワク感・意外性を感じられること ⇒ 例) 匂わす表現・聞き手の予想の逆に行く

☆視覚材：紙芝居（B4用紙を4枚渡します。折る・切る・破るなど、使い方はお任せします。）

1 枚目	(Hello!などのあいさつ) One day, <div></div>
2 枚目	<div></div>
3 枚目	<div></div>
4 枚目	<div></div>
まとめ	<div>Thank you for listening などのお礼</div> <div>※We shouldn't use AI technology in order to learn English.などの（意見をはっきり表明した）</div> <div>まとめ方ではなく、</div> <div>（聞き手が理解できる範囲で）匂わせるように終えられると秀逸。</div>

グループメンバーの名前

() () () () () ()

2025 年度 英語 Unit 6 結論はっきり型？結論あいまい型？

ポイント

b) 「それってあなたの感想ですよね」・「理由/根拠足らないですか?」と言われないこと ⇒ 例) データを示す・具体的

☆視覚材：データ（iPad にて4スライドまで）

[illegible]

(結論をハッキリ示せば、表現を変えても OK。)

$$(\quad)(\quad)(\quad)(\quad)(\quad)$$

実践上の留意点

1. 授業説明

生徒の感性や思いやりを損なうことのないように配慮をしながら指導をした結果、英語学習を「目的を達成するためのツールの習得のために場面」ではなく、「新たな知見やものの考え方に気付く場面」として捉える傾向が強いことが明らかになった。また、プレゼンテーションをグループで作っていく過程においては、生徒同士が忌憚なく自分たちの考えをぶつけ、調整しながら学びを深めており、「主体的・対話的で深い学びの実装」という次期学習指導要領において重要視されるであろう在り方を具現化することができた。よって、外国語科における「探究学習」や「教科汎用的な学び・STEAM 教育」を具現化することができたと考える。

2. 研究協議

以下、研究討議における質問とそれに対する指導者の答えである。

・プレゼンテーションにおけるスライド・紙芝居の内容面の指導にどれくらい指導者が介入しているか

⇒条件設定以外は全く介入していない。

・プレゼンテーションの準備における生徒の生成 AI の使用程度

⇒翻訳ソフトをある程度使用しているが、表現を分かりやすくする必要性など、生徒なりに工夫を行っている。また、翻訳ソフトがなくても同程度の英作文を 15 分程度で書くことは可能。グループでの作成という点において、必要な範囲で使用していると考えられる。

・生徒が積極的に自己開示ができるようになるための指導における工夫

⇒自己開示をすることに価値づけをするために、指導者自身が自己開示を行う。ただ、自己開示すべき内容とそうでない内容の見極めが必要で、そのためにはその見極めの基準となる自分の教育における信念が関わってくると考える。

・AI の普及に関わって、指導者の考えにどのような影響があるのか

⇒指導の目的を明確にできるのであれば、指導のための選択肢が増えることになるが、AI の使用を絶対視することは危険であるという立場を取っている。また、現在、ヒトが AI に代替されることが懸念されているが、AI が限りなくヒトに近づいた際に、十分に気遣いができない(と考えられる)AI の必要性が相対的に下がり、AI がヒトに代替される、という事態が起こるのではないかと考えている。