

学びのデザインシート（授業前）

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【英語／英語コミュニケーションⅡ】

1. 対象 2年
2. 単元名 「Lesson 4 Digital Detox」（全7時間）
3. 単元で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	デジタルデトックスの考え方や必要な背景を理解し、若者のスマホ依存の現状とデジタル機器の必要性について、意見を伝えるための表現を理解している。
思考力，判断力，表現力等	デジタル機器の必要性についての自分の意見を、ロールプレイ活動を踏まえて、適切な表現を用いてわかりやすく伝えることができる。
学びに向かう力，人間性等	デジタル機器の必要性についての自分の意見を、ロールプレイ活動を踏まえて、適切な表現を用いてわかりやすく伝えようとしている。

4. 本時の目標

※「5」を単元で作成する場合は省略可能です。

5. 授業展開【 本時 ・ 単元 】 ※本時または単元いずれかに○を付けてください。

解決したい課題や問い

Do you want to try a digital detox? Give a reason based on Role-Play Game.

考えるための材料		
材料 A 「オーストラリアで16歳以下のSNS使用禁止」の新聞記事	材料 B Aの記事を読んだ中学生の反対意見（教科書より一部抜粋）	材料 C スマホ使用による健康リスク（教科書より一部抜粋）
想定される活動		
それぞれから読み取ったことを基に、3人1組でロールプレイをする。 デジタルデトックスを勧める親、反対する中学生、専門医に分かれて会話をする。		

対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）

Role-Play Game

- ① デジタルデトックスを勧める親に対して、与えられた情報を基に中学生の反論を話し合い、記述する。
- ② 親の主張と子の反論、医師がどちらの意見を採用するか選び、その理由を話し合い、記述する。
- ③ 自然な会話になるようロールプレイを練習し発表する。聞き手が①, ②を聞き取れたかを確認する。

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

Yes, I do. Because our eyes are tired and have memory problems.

OR

No, I don't. Because smartphones are part of our lives and we learn PC skills for future jobs.