

## Before / After で見る “塩が効く単元設計”

### 0 | まず結論:塩が効くかどうかは「単元の骨格」で決まる

「塩(最小限の負荷)」は、単発の声かけや活動の工夫ではなく、単元全体の中で「どこで考え直さざるを得ない瞬間が起きるか」が設計されているかで決まります。

### 1 | 単元設計の起点

#### ● Before(起点が「教科書の順番」)

- まず本文・語彙・文法を教える
- 練習を重ねてから、最後に発表(時間があれば)
- 評価はテストで締める

#### 結果:

生徒は「当てる」「埋める」「真似る」で前に進む。  
英語が“使われ始める瞬間”が単元内にない。

#### ● After(起点が「単元最後の授業」)

- 単元最後の授業(パフォーマンス)を先に設計する
- そこで起こしたい「言い直し」「質問」「即興」を決める
- 逆算して、途中の塩(条件変更・制限時間・相手変更)を配置する

#### 結果:

単元全体が「使うための助走」になる。  
授業が“経験”として残る。

## 2 | 入口の塩(最初の 3 時間で決まる)

### ● Before(入口が甘い)

- 今日の目標＝文法・語彙・本文理解
- 活動はあるが、行き先が見えない
- 生徒は「いつも通り」のモードで入る

#### サイン:

表情が平ら／質問が出ない／言い直しが起きない

### ● After(入口で塩を入れる)

- 最初に示すのは「今日の目標」ではなく  
単元最後に“誰に向けて何をするか”
- 「そのままでは通らない条件」を先に置く
  - 相手が誰か
  - 目的が何か
  - 制限時間があるか
  - 質問が返ってくるか

#### サイン:

「え、最後これやるの？」という目の変化(塩が入った合図)が起きる

## 3 | 中盤の塩(練習が“作業”になるか“思考”になるか)

### ● Before(中盤が練習の往復)

- 同じ相手
- 同じ文
- 同じ条件
- 「慣れたら OK」で進む

#### 結果:

上達しているように見えるが、活用できない。

## ● After(中盤で条件を変える)

- ここで入れる塩は「量」ではなく「条件の変更」

例えば

- 相手を変える(友だち→先生→初対面)
- 目的を変える(説明→説得→依頼)
- 場面を変える(教室→職員室→学校外)
- 形式を変える(ペア→3人→全体)

狙い:

「分かったつもり」の基本文が、  
「このままでは通じない」に変わる瞬間を作る。

ここで起きること:

言い直し・間・視線・言葉探し(intake の兆し)

## 4 | 出口の塩(評価の前に入れる)

## ● Before(出口が“発表＝確認”)

- 原稿を作る
- 練習して読む
- 拍手で終わる
- 単元の評価はテストで終わる

結果:

生徒は「できた気」になるが、  
新しい単元で使えない。

## ● After(出口は“即興で使い切る”)

- 出口の塩は「評価」ではなく負荷条件
  - 制限時間
  - 相手からの質問
  - 途中で条件変更
  - その場で言い直し

狙い:

「正確さ」よりも  
通すための再構成を起こす。

## 5 | 教師の見取り(塩が効いたかどうかの判定基準)

### ● Before(教師が見るもの)

- 正しい英文か
- 文法が合っているか
- 指示通りか

### ● After(教師が見るもの)

- 言い直しが起きたか
- 間が生まれたか
- 相手の反応で続きが変わったか
- 「あ、違う」とつぶやいたか

### ● そして教師が返す言葉は、説明ではなく—

- *How was that?(今の、どうだった?)*
- *Do you think it works as it is?(そのままで通じる?)*
- *Why? / How? / Give me an example.*
- *Tell me more.*

## 6 | まとめ:塩が効く単元設計の“1行定義”

塩が効く単元設計とは、  
単元最後の授業で起こしたい“言い直し”を先に決め、  
その瞬間が起きるように、入口・中盤・出口に条件変更を配置した設計である。