

外国語活動学習指導案

庄原市立板橋小学校 指導教諭 六原 三枝
庄原市立板橋小学校 教諭 末長 純太
ALT Micheal Zachary Rickers

- 1 日 時 平成26年7月2日(水) 第3校時
- 2 学 年 第6学年(男子11名 女子6名 計17名)
- 3 単元名 「Hi, friends! 2: Lesson4 Turn right. 道案内をしよう」
- 4 単元について

○単元観

本単元は、方向や動きを指示する表現を用いて、初対面の人とでも物おじすることなく積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度・意欲の育成を目指して行う学習活動である。道案内をするためには、相手がどこに行きたいのか、どうすれば伝わるのかを考えて説明することが必要となるので「尋ねる」「案内する」という活動にコミュニケーションの必然性が生まれ、児童にとって目的意識をもって活動できる単元である。また、児童が使える外国語を駆使しながら相手に道案内をする体験を通して、自分の案内が相手に通じた、相手の説明がわかったというコミュニケーションの楽しさを味わうことができると考える。また、身近な建物の名前についても学習するが、「コンビニ」や「スーパー」など児童にとってなじみのある建物を扱うことで、英語と日本語の表現の違いにも気付かせることができると考える。

○児童観

6月に行った外国語活動に関するアンケート結果は、次の通りである。

(数字:人数)

	質 問	よく あてはまる	あてはまる	あまり あてはまらない	あてはまらない
(1)	外国語活動は楽しいですか。	5	12	0	0
(2)	それはなぜですか。	・いろいろなゲームやクイズが楽しい。 ・新しい(知らない)単語がわかる。 ・英語の歌(ABC Song など)が楽しい。 ・英語を聞き取るのが楽しい。 ・発音が楽しい。			
(3)	外国語活動の時間、進んで大きな声や動作をするようにしていますか。	0	15	2	0
(4)	相手の顔を見て、聞いたり話したりすることができますか。	3	8	6	0
(5)	英語を使って、友だちとやりとりするのは好きですか。	4	10	3	0
(6)	外国の生活や文化に興味・関心がありますか。	3	10	4	0

アンケート結果から、本学級の児童は、100%の児童が「外国語活動は楽しい・まあまあ楽しい」と答えており外国語活動への興味関心は高いことがうかがえる。しかし、好きな理由を見ると、「ゲームやクイズが楽しい」という児童がほとんどで、楽しもうという気持ちはあるが自己表現が苦手で、自分から友だちに働きかけにくい児童や声が小さくなってしまいう児童もいる。また一方で、活動が楽しくなってくると、聞くことがおろそかになり、次の活動への切り替えがスムーズにできにくい児童もいるので、はじめをつけることと、ねらいを意識して活動することが本学級の課題として挙げられる。そのため、活動の中では、ゲームにおいても「聞く」「話す」「友だちとやりとりする」ことを常に取り入れ、英語に慣れ親しむことを中心に活動の流れを仕組むことが必要だと考える。

○指導観

指導に当たっては、英語表現やコミュニケーション活動への苦手意識をもっている児童がいるため、少しでも安心して表現したり楽しさを実感したりできるような活動内容を仕組んでいく。そのために、毎時間ペアやグループ、全体でコミュニケーションを図ったり、繰り返し声を出して表現したりする活動を取り入れる。具体的には次の通りである。

第1時では、児童が大好きなクイズやゲームを中心として、いろいろな建物の英語表現を知ったり、ALTの発音を聞いたりすることで、日本語と英語の表現の相違点に気付かせる。

第2時では、より興味やイメージが持てるように、自分たちが住んでいる庄原市内の建物や場所の英語表現を扱う。さらに、道案内には欠かせない方向を示す言い方を知らせ、ゲームを通して言葉と動きを連動させる。

第3時では、「仲間さがしゲーム」や地図を使って道案内する活動を取り入れ、ペアだけでなく、全体でもコミュニケーションを図りながら、さまざまな表現に慣れていくようにする。

第4時は、道案内する活動において、児童だけでなく、初対面の参観者にも加わってもらい、これまでにない緊張感とともに、相手意識をもって分かりやすく伝えようとする気持ちが高まるようにする。

5 単元の目標

- 積極的に道を尋ねたり、道案内したりしようとする。
(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- 目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。(外国語への慣れ親しみ)
- 英語と日本語とでは、建物の表し方が違うことに気付く。(言語や文化に関する気付き)

6 単元の評価規準

コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
・ 相手意識をもって目的地への行き方を尋ねたり、分かりやすく道案内をしたりしている。	・ 建物の名前や道案内に関する表現に慣れ親しんでいる。	・ 英語と日本語とでは、建物や場所の表し方が違うことに気付いている。

7 単元計画

時間	活動とねらい	言語材料	観点			評価規準（評価方法）
			コ	慣	言	
第1時	○ いろいろな建物の言い方を知り，日本語と英語の共通点や相違点に気付く。 “What’s this?” クイズを通して，建物の言い方を知る。 - チャンツで言い方の練習をする。 - キーワードゲーム - ミッシングゲーム - ドンジャンゲーム	What’s this? It’s~. park, flower shop, hospital, book store, supermarket, fire station, police station, convenience store, post office, station			○ ○	英語での建物の言い方を知り，日本語と英語の共通点や相違点に気付いている。（行動観察・振り返りカード分析）
第2時	○ 動作を表す言い方や庄原市内の場所，建物の言い方を知り，慣れ親しむ。 “What’s this?” クイズを通して，庄原にある建物や場所の言い方をチャンツで練習をする。 - キーワードゲーム 「Simon says」ゲーム - P15 “Let’s Listen” をする。	Turn right. Turn left. Go straight. Stop. The BIG supermarket Yumesakura store, Shobara fire station, Shobara police station, convenience store, Shobara station, Ueno park, Bihoku kyuryou park, Shobara Red Cross hospital, Balling center, Ueno general park		○		いろいろな動作の表現や建物の言い方を聞いたり言おうとしたりしている。（行動観察・振り返りカード点検・Hi, friends!）
第3時	○ 目的地への行き方を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 - チャンツ “Where is the~?” の表現を使って，「仲間探しゲーム」をする。 - 地図を使って，「道案内ゲーム」をする。	Where is the~? OK! Let’s go! Here it is. Thank you. You’re welcome.		○		ゲームを通して，目的地への行き方を尋ねたり答えたりしている。（行動観察・振り返りカード点検）

第4時（本時）	○ 相手のことを考えて道案内をする。 ・ チャンツで建物の言い方の練習をする。 ・ 「Simon says ゲーム」をして、動作も入れながら方向を示す表現の練習をする。 ・ 相手に分かる道案内をするために気を付けることを確認する。 ・ 道案内ゲームをする。 ◇児童同士 ◇参観者	Where is the~? OK! Let's go! Here it is. Thank you. You're welcome. Turn right. Turn left. Go straight. Stop. The BIG supermarket., Yumesakura store, Shobara fire station, Shobara police station, convenience store, Shobara station, Ueno park, Bihoku kyuryou park, Shobara Red Cross hospital., Ueno general park Balling center, Joyful department store etc	○			・ 相手にわかりやすく目的地への道案内をしようとしている。（行動観察・振り返りカード点検）
---------	--	---	---	--	--	---

8 本時の展開

（1）本時の目標

道案内の表現を使って、相手にわかりやすく目的地への道案内をする。

本時の評価規準

- ・ 道案内の表現を使って、相手にわかりやすく目的地への道案内をしようとしている。

（2）準備物

- ・ 絵カード（建物・動作・道案内用）
- ・ CD
- ・ 電子黒板

(3) 学習の展開

時間 (分)	児童の活動	指導者の役割			●指導上の留意点 ◎評価の観点(方法)
		T 1	ALT	HRT	
3	○ Hello song. ○ Greetings 1 はじめの挨拶をする。 ・ 気分, 日にち, 曜日, 天気 “Good morning” “I’m~thank you, and you?” “It’s~.” “It’s Wednesday.” “It’s July 2nd.”	・ 児童と一緒にする。 “Good morning, everyone.” “How are you?” “How is the weather today?” “What day is it today?” “What’s the date today?”			● 元気に挨拶をし, 楽しい雰囲気始める。
5	○ Today’s goal 2 本時のめあてを知る	道案内の表現を使って, わかりやすく目的地への道案内をしよう。			
	・ 「わかりやすい道案内」にするために気をつけることを考える。	・ 板書する。		・ わかりやすい道案内の仕方について尋ねる。	● 「ゆっくり話す」「目を見て話す」「指で示しながら」など, 相手意識(思いやり)が大切なことに気付かせ, 意識させる。
2	○ Chants and game 3 チャンツで, 庄原市内の建物や場所の言い方を練習する。	・ 児童と一緒に歌う。 ・ CDの準備をする。	・ 児童と一緒に歌う。 ・ 発音のモデルを示す。		● リズムボックスを使って, テンポよく練習できるようにする。
10	○ Practice 4 道案内に必要な表現を練習する。 ・ 「Simon says」ゲーム ・ デモンストレーションをする。 ◇T 1とHRT	・ デモンストレーションをする。 ・ 児童の支援をする。	・ ゲームの進行をする。	・ デモンストレーションをする。	● 表現が分からなければ “Please help me.”と助けを求めることを確認する。

	◇ALT と児童	A: Hello. May I help you? B: Hello. Where is the Ueno Park ? A: OK! Let's go!→案内をする A: Here it is. B: Thank you. A: You're welcome.			
18	○ Main activities 5 道案内をする。 ① 児童同士で行う。 ② 参観者がもっているカードの場所を案内する。	・ やり方とルールを説明する。	・ 言葉の支援をする。	・ 児童の支援をする。	● 気持ちのよい道案内をしているペアを取り上げ、その姿を全体に広め、参考にさせる。 ● 相手や人数の条件を加えることで、コミュニケーションを図る機会を増やす。 ◎ 道案内の表現を使って、相手にわかりやすく目的地への道案内をしている。(行動観察、振り返りカード点検)
5	○ Reflection 6 振り返りをする。 振り返りカードを書いて、活動の自己評価をする。	・ 本時の活動のねらいに対する活動を中心に肯定的な評価をする。	・ 音声や表現面を中心に肯定的な評価をする。	・ 本時の活動の態度面を中心に肯定的な評価をする。	● 相手意識をもって道案内しようとしていた点をしっかり評価する。
2	○ Greetings 7 Good bye song を歌って終わりの挨拶をする。	・ Good bye song を歌う。			● 笑顔で挨拶する。