

第3学年 外国語活動学習指導案

い組 男子18名 女子18名 計38名

指導者 J T E 高 味 淳

A L T Christopher Sneller

1 単 元 T o mの学校

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、主に「出会い」の場面において、あいさつや自己紹介に関する英語の語彙や表現に慣れ親しみながら、A L TやJ T E、友達と積極的にコミュニケーションを図るようになってきている。また、数字、色や形等の英語に慣れ親しむ中で、言葉の面白さや豊かさに気付くようになってきている。さらに、「メッセージを送ろう」の学習で、A L Tの国のクリスマスの様子の話から、日本のクリスマスや正月について考えることで、もっと外国の言語や文化について知りたい、これまで学んだ英語を生かしながら、もっといろいろな英語の語彙や表現を知り、聞いたり話したりしてみたいと願うようになってきている。

そこで、本単元では、言語や文化を扱う場面を「出会い」から「学校・家庭生活」へと広げ、A L Tが通っていた学校の話聞くことを通して、外国の言語や文化についてより興味をもたせるようにしたい。そして、日本の学校との共通点や相違点に気付かせたり、学校で使う英語の語彙や表現の面白さや豊かさに気付かせたりして、互いの言語や文化についての理解を深めさせていきたい。

また、学校で使う英語を使ったゲーム活動やスキットづくりを通して、A L TやJ T E、友達とより積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を高めていきたい。さらに、よりよいコミュニケーションを図っていこうとする工夫についても考えさせていきたい。

この学習は、一日の生活へと視野を広げ、その様子を表すために必要な英語を用いてゲーム活動やスキットづくり等の活動を行う「T o mの一日」へと発展するものである。

(2) 指導の基本的な立場

子どもたちにとって、外国の言語や文化について触れることは、新たな発見が多く、学びの意欲を喚起させるのに十分な魅力をもっている。特に、他者意識が高まってきている子どもたちにとって、「外国の友達はどんな生活をしているのだろう」と考えることは、とても興味があるものである。そのため、外国における、子どもたちにとって身近な学校生活について知り、授業の様子を扱う活動を設定することは、そこに必要な英語を使い、相手と積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成するのに適している。また、日本の授業と比較することで共通点や相違点に気づき、互いの言語や文化に対する体験的な理解を深めることにも適している。

このような学校の授業を話題にして、そこに必要な英語を表現する楽しさを味わったり、授業に関する言語や文化の体験的な理解を深めたりするために、ゲーム活動やスキットづくりを重視していきたい。また、A L TやJ T E、友達に積極的に関わったり、友達同士で教え合ったりして、英語でコミュニケーションを図りたいという願いが連続・発展していくようにしていきたい。

具体的にはまず、A L Tの国の学校の様子を聞かせたり、アメリカの学校の様子を題材としたビデオを見せたりすることで、外国の学校生活への興味を高めさせる。そして、気付いたことや考えたことを話し合わせる活動を設定することで、学習に対する意欲を喚起させていく。また、リズムチャンツやゲーム活動を通して、授業に関する英語に慣れ親しませていく。

次に、これまで学んだ英語（数字、色や形等）を用いながら、授業に関するスキットづくりを取り入れる。その際、分からない表現をジェスチャー等を用いてA L T等に積極的に尋ねたり、相手や場に応じた適切な表現を用いたりして、よりよいコミュニケーションを図るようさせる。

さらに、コミュニケーションを通して、学んだことや考えたこと等を発表させ、学びの変容に気付かせ、活動への達成感・満足感を味わわせていく。

このような学習を通して、互いのよさを認め、協調することへの喜びを味わいながら、相手と積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を高めることができるものとする。

(3) 子どもの実態（対象者：3年い組38名 数値は延べ人数で、結果は主なもののみ表示）

① コミュニケーションへの積極性
○ 外国の人と交流するのは好きか。 ＜はい(38)＞ ・楽しそう(16) ・遊べる(10) ・英語を知ることができ勉強になる(4) ・外国の遊びが分かる(2) ＜いいえ(0)＞
② 学習内容に対するとらえ
○ 外国の学校のことで知りたいこと ・授業(24) ・昼休み(4) ・給食(3) ・夏休み(2) ○ アメリカにはどんな教科等があるか。 ・国語(16) ・算数(15) ・日本語(10) ・体育(8) ・音楽(6) ・学活(4) ・理科(2) ・図工(1)
③ 教科等を表す英語への慣れ親しみ（質問法：英語で言えるもの）
・音楽(8) ・算数(7) ・理科(7) ・国語(4) ・図工(3) ・体育(3)
④ よりよいコミュニケーションを図る工夫
○ 分からない英語を尋ねるときの方法 ・ジェスチャーをする(24) ・人に聞く(7) ・日本語を使う(6) ・知っている英語を使う(3) ・絵や図で示す(1) ○ 話をするときに気をつけること ・わかりやすさ(17) ・言葉遣い(15) ・笑顔で(2) ・はきはきと(2) ・速さ(1)
⑤ 「外国語活動」に対する達成感・満足感
○ 「楽しい」「うれしい」等と思うとき ・ゲームで楽しめたとき(33) ・英語が使えたとき(3) ・友達と協力できたとき(2) ・分かり合えたとき(1) ・何か学べたとき(1)

本学級の子どもたちは、外国の人との交流について全員が好意的である。しかしながら、その理由として、ただ単に遊べるのが楽しいというものが大部分を占める。コミュニケーションを通して、互いが学び合う喜びを味わうことができるような場を設定していく必要がある。(①)

外国の学校については、授業に関する興味が強いが、外国でも、日本と同じような教科等があることについて知っている子どもは少ない。これは、外国の授業について興味はあるが、知識がないものとする。そこで、**外国と日本の文化を比較させ、共通点や相違点に気付かせる場を設定**していく必要がある。(②)

教科等を表す英語に関しては、言えそうで言えない子どもが多く見られた。日常生活で何気なく触れている英語もあることに気付いていないものと考えられる。**授業と日常生活との関連について気付かせる場を設定**していく必要がある。(③)

よりよいコミュニケーションを図る工夫については、自分なりの考えをもっているが、工夫の仕方に個人差が見られる。よりよいコミュニケーションこそ、互いを理解し、共に高め合えることを考えさせる必要がある。(④)

「外国語活動」に対する達成感・満足感は、ゲーム活動に関するものが多い。**友達と協力できた喜びや、外国の言語や文化について学び、理解を深めることができた喜びを味わわせ、相手と積極的にかかわる態度を高める設定**していく必要がある。(⑤)

(4) 指導上の留意点

ア 「外国の学校の様子を知ろう」では、ALTの話やビデオから、**日本の授業との共通点や相違点について話し合わせる。**また、**日常生活において、ふれたことのある英語（“Science”等）を想起させながら**、教科等を英語を用いたゲーム活動等を通して、語彙や表現に慣れ親しませるとともに、体育“P.E.”等を使って言葉の面白さや豊かさに気付かせる。

イ 「外国の授業をつくってみよう」では、**学びのよさを実感させるために、これまでに慣れ親しんだ英語を用いながら**、授業のスキットづくりをさせる。その際、分からない英語は自分なりの方法で表現したり、相手や場に応じた表現を用いたりして、よりよいコミュニケーションが図れるように工夫させるとともに、コミュニケーションのよさや大切さを感じさせるようにする。

ウ 活動全体を通して、外国と日本の言語や文化を比較させることで、**気付いたことや考えたことを話し合わせ、板書に示すことで、自分の学びの変容を感じさせ、互いの言語や文化の体験的な理解を深め、互いのよさを認め、協調する喜びを実感として味わわせていく。**

3 目 標

- (1) 「授業に関する英語を使って友達と遊びたい。」という願いのもと、ALTやJTE，友達と協力しながら、積極的にゲーム活動等に取り組んだり，発表したりする。
- (2) ALTとのコミュニケーションを通して，外国の授業の様子を知り，日本の様子と比較し，共通点や相違点があることに気づき，言語や文化に対する理解を深める。
- (3) リズムチャンツやゲーム活動等を通して，授業に関する英語の音声や表現に慣れ親しむ。
- (4) 自分なりの方法で相手に伝えたり，状況に応じた適切な表現を用いたりして，よりよいコミュニケーションを図る工夫をする。

4 指導計画（全5時間）

楽しさの深まり	時間	過程	学習課題と主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○ 外国の学校の様子を 知る楽しさ	1	意 欲 を も つ	I 外国の学校の様子を 知ろう Let's go to Tom's school. ・外国の学校の様子を 知る。 ・気付いたこと等を話 し合う。 ・教科等の英語を発 話する。 ・リズムチャンツを する。 ・バスケットゲー ムをする。	○ 外国の学校の様 子を知り，興味を 高めるために，ALT の国の授業の様子 を聞かせたり，ア メリカの学校の様 子を題材としたビ デオを見せたりし て， <u>気付いたこ 等を話し合わせる</u> 。
○ 授業に関 する英語の 面白さや豊 かさ に 気 付 く 楽 し さ	2	つ か む	Let's play games. ・授業の始まりや 終わりの英語を発 話する。 ・リズムチャンツ をする。 ・ホットポテトゲ ームをする。 ・クラブゲームを する。	○ 言語や文化の体 験的な理解をし， 授業に関する英語 の音声やリズムに 慣れ親しませるた めに，チャンツや ゲーム活動を取り 入れる。
○ 授業に関 する英語を 使ったゲー ムをする楽 し さ	3	挑 戦 す る ・ 広 げ る	Let's begin our math class. ・算数の授業のス キットを見る。 ・リズムチャンツ をする。 ・エスパーゲー ムをする。 ・スキットづく りに挑戦する。 ・できたスキット を紹介する。	○ 言語や文化の体 験的な理解を深め させるために，日 本と外国の授業の <u>共通点や相違点</u> について考えさせ る。
○ これまで の学びを生 かす楽しさ	4 (本 時)		Let's begin our art class. ・図工の授業のス キットを見る。 ・リズムチャンツ をする。 ・ゲス・フーゲー ムをする。 ・スキットづく りに挑戦する。 ・できたスキット を紹介する。	○ <u>学びの有用性を 感じさせるため に，これまで慣れ 親しんだ形や色の 英語を用いて表 現させる。</u> 【2年「ビンゴゲ ーム」】 【2年「すごろく ゲーム」】
○ 好きな授 業のスキッ トを協力し て作り，友 達とのかか わりを深め る楽しさ	5	振 り 返 り	Let's begin our ○○ class. ・やってみたい授 業についてのスキ ットづくりに挑 戦する。 ・できたスキット を発表する。 ・これまでの学習 を振り返る。	○ 友達と協調する ことのよさに気 付かせるために， 意見を尊重し合い ながら，楽しくゲ ームに取り組んで いるグループを取 り上げ，紹介す る。
○ これまで の自分と比 べながら学 習を振り返 る楽しさ			いろいろなことが 分かった。もっと スネラー先生や 友達とやってみ たい。	○ 学習の成就感を 味わわせるため に，学んだことや 考えたこと等を 振り返らせ， <u>導入段階時の自 分との変容に気 付かせるように する。</u>

5 本 時（4／5）

(1) 目 標

- ア これまで学んだ英語を生かしたり，授業に関する英語に慣れ親しんだりしながら，A L TやJ T E，友達と積極的にゲーム活動やスキットづくりを楽しむ。
- イ 自分なりの方法で相手に伝えたり，状況に応じた適切な表現を用いたりして，よりよいコミュニケーションを図る工夫をする。

(2) 本時の展開に当たって

- 言語や文化の体験的な理解を図るために，色や形等の英語を聞いたり話したりする中で，**気付いたことがないか問いかける**。また，相手とコミュニケーションが図ることができた喜びや達成感を味わわせるために，友達と協力しながら行うスキットづくりを取り入れる。さらに，“art”という英語が**日常生活において使われていることに気付かせる**ために，ポスター等を提示する。

(3) 実 際

過 程	主 な 学 習 活 動	語 彙 や 表 現	時	教師の具体的な働きかけ
意 欲 を も つ つ か む 挑 戦 す る ・ 広 げ る	1 Greeting	【Skit】 A: Let's begin our art class. A: Draw a red circle. What's this? J: Apple. A: No. J: Hint please. A: Add green. J: Tomato. A: That's right.	8	○ 図工の授業を表すスキットをより興味をもって見させるために，何の絵か当てるクイズ形式にする。 ○ 学びの変容を実感させるために， 導入段階時の気づきを板書 する。 ○ 授業に必要な英語に慣れ親しませるために，A L Tだけでなく，子どもも主となって発話をするリズムチャンツや，ヒントを出し合いながら，誰であるか当てるゲーム活動を取り入れる。
	2 図工の授業を表すスキットを見る。			
	3 スキットを見ての気づきや本時の学習場面について話し合う。 (めあての確認)			
挑 戦 す る ・ 広 げ る	Let's begin our art class.	【Guess Who Game】 Hello. Rock, scissors, paper, go. (Lose) Yellow circle (Win) Flower W: No. Green circle L: watermelon W: Yes.	15	○ 授業に必要な英語に慣れ親しませるために，A L Tだけでなく，子どもも主となって発話をするリズムチャンツや，ヒントを出し合いながら，誰であるか当てるゲーム活動を取り入れる。
	4 色や形等を表す英語をA L Tと練習する。			
	5 リズムチャンツを行う。			
振 り 返 る	6 ゲス・フーゲームをする。 二人組になり，互いの背中についているカードが何かヒントを出し合い当てるゲーム	【Making skit】 C1: Let's begin our art class. Good afternoon, everyone. C2: Good afternoon, Mr. ~. C1: How are you today? C2: I'm fine. Thank you, and you? C1: I'm fine, too. Thank you. C1: White circle. ...	17	○ 友達とのかかわりを通して英語を使うことの楽しさを味わわせる ために，グループで図工の授業をするスキットづくりを行わせる。 ○ 分からない英語をA L Tや友達に積極的に尋ねさせるために，グループを回り，伝わる方法を考えさせる。
	7 スキットづくりをする。			
				
振 り 返 る	8 Presentation (発表)	C1: I'm fine, too. Thank you. C1: White circle. ...	5	○ コミュニケーションを図る喜びや達成感を味わせる ために，協力して活動に取り組んだグループのスキットを紹介し，発表させる。 ○ 学習への成就感を味わせたり，言語や文化の体験的な理解を深まらせたりするために，それぞれの学びを板書し，活動を称賛する。
	9 Reflection Time (振り返り) ○ 感想交流をする。 ○ J T Eの話聞く。			
	10 Ending			

友達と楽しく活動できたよ。またいっしょにやりたい。もっといろいろな英語を知りたい。