

第3学年 英語活動学習指導案

は組 男子 20 名 女子 19 名 計 39 名

指導者 HRT 阿久根 崇

ALT Christopher Sneller

1 単元 “Let's Go!” Tom's School.

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、英語を使ったごっこ遊び等の活動を通してコミュニケーションを図る楽しさを味わい、HRT や ALT、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、第2学年「もうすぐクリスマス」や「ハローワールド」の活動を通して、外国の行事や食事等の異文化について興味をもってきている。さらに、果物や動物等、子どもたちに親しみのあるものの名称や、あいさつや自己紹介等の主に出会いの場面を素材とした活動を通して、言葉の豊かさや面白さに気付き、もっと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、出会いの場面から学校生活の場面に素材を広げ、日本と外国との文化の違いに気付かせたり興味を高めさせたりしていきたい。また、ゲーム活動やスキット作り等子どもたちが主体的に話したり聞いたりしてみたい活動を設定することで、よりよく工夫しながら積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育ていきたい。さらに、ゲーム活動やスキット作り等の遊び感覚豊かな活動を通して、学校に関する英語表現に慣れ親しませていきたい。

なお、ここでの学習は、さらに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作り等の活動を行う「Tom 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、学校生活は一日の多くの時間を過ごす場所であり、大変身近なものであると考える。また、外国の行事や食事等、異文化について興味を高めてきた子どもたちにとって、外国の学校を素材として扱うことは、子どもたちの英語活動への意欲を喚起させるものであるとも考える。そのため、外国の学校について知り、日本と外国の学校の共通点や相違点について気付いたことを話し合う活動を設定することは、子どもたちの異文化への興味をさらに高め、体験的な理解を深めることに適している。さらに、外国の友達“Tom”の学校を想像して授業のスキット作りをする活動を設定することは、あいさつ等のこれまで慣れ親しんだ英語を多く使い、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を養うことに適している。

このような学校生活を話題にして、子どもたちに言語や文化の体験的な理解を深めさせるとともに、コミュニケーションを図る楽しさを味わわせるために、まず、単元の導入で、子どもたちに興味・関心や活動への見通しをもたせる工夫をしていきたい。そして、自信をもって自分を表現したり意欲的に他者を理解したりするために、ゲーム活動やスキット作りを重視して楽しませながら英語表現に慣れ親しませていきたい。

具体的には、まず外国の学校について ALT の話を聞かせたりビデオを見せたりして、共通点や相違点等、気付いたことを話し合わせる活動を設定する。そして、子どもたちに外国と日本との共通点や相違点に気付く楽しさを味わわせていく。また、「やってみよう！外国の授業」という目標を設定し、目的意識を高めたり目的を達成するための計画や方法を話し合わせたりしていく。また、チャンツやゲーム活動等の楽しい活動を通して、スキット作りに必要な英語に慣れ親しませていく。

次に、授業のスキットを作る活動を設定することで、これまで慣れ親しんできた英語表現を使ったりコミュニケーションの工夫をしたりしながら、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を養っていく。その際、コミュニケーションをより工夫したスキットを作らせるために、互いに助言をし合う等の働きかけをさせる。

さらに、終末段階でスキットの振り返りの場面を設定することで、友達と協調しながら最後まで

スキットを作り上げるよさを感じさせていく。なお、振り返りの場面では、単元を通した活動の自己評価をさせることで、自分の高まりを実感させるとともに次の活動への意欲をもたせていく。

このような学習を通して、よりよくコミュニケーションを図るための見通しをもち（計画性の向上）、「慣れ親しんだ英語を使う」「ジェスチャー等の工夫をする」の観点で助言をし合いながら（協調性の向上）、互いの思いや考えを理解するよさを味わうとともに（責任感の高揚）、積極的にコミュニケーションを図る楽しさを味わおうとすることができると考える（自己肯定感の醸成）。

(3) 子どもの実態（対象者：3年は組39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関心・意欲・態度について	
○ 英語を使って話をするのは好きか。	＜はい(35)＞ ・好き、楽しい (10) ・ALTが面白い (8) ・できる (6) ・発見がある (2) ・役に立つ (2) ＜いいえ(5)＞ ・分からない時がある (4)
○ 英語で話を聞くのは好きか。	＜はい(33)＞ ・英語をおぼえる、できるようになる (12) ・楽しい (11) ・ALTが面白い (5) ・友達のことが分かる (3) ＜いいえ(6)＞ ・難しい (4)
② 外国語への慣れ親しみにについて	
○ 英語で言えるものはどれか。	・国語(4) ・算数(9) ・体育(15) ・音楽(23) ・理科(15) ・図工(4) ・英語(31)
③ 言語や文化に関する気付きについて	
○ 外国の学校のことで知りたいこと	・授業(22) ・給食(5) ・昼休み(2)
○ アメリカにはどんな教科等があるか。	・理科(27) ・算数(24) ・体育(23) ・国語(20) ・音楽(15) ・英語(6) ・日本語(5) ・図工(5)
④ 学習・生活経験に関する内容について	
ア 「楽しい」「うれしい」等と思うのはどんなときか。	・ゲーム活動(30) ・スキット作り(9) ・会話(4)
イ 話をするときには気を付けていることは何か。	・声の大きさ(16) ・正確さ(6) ・発音(4)
ウ 話を聞くとときに気を付けていることは何か。	・静かに(17) ・目を見る(14) ・姿勢よく(4) ・話の内容を考える(2)

本学級の子どもたちの多くが、英語を使ってコミュニケーションを図ることに好意的である。しかし、「話すこと・聞くことが好きではない」と答えている子どもがおり、「できない・分からない」という自信のなさがその原因の一つであると考えられる。(①)

教科等の英語表現で特に慣れ親しんでいるものは、英語と音楽であった。「イングリッシュ」「ミュージック」のように、日常生活において外来語として聞いたことがあるものに慣れ親しんでいるものと捉えられる。(②)

外国の学校については、特に、授業について興味・関心をもっている子どもが多い。しかし、「外国の学校の授業には国語や日本語がある」と答えている子どもが多いことから、興味はあっても知識はあまりもっていないものと捉えられる。(③)

学習・生活経験に関する内容では、楽しいことの理由にゲーム活動を挙げている

子どもが多い。一方で、スキット作りや会話をすることが楽しいと答えている子どももいる。スキット作りや英語での会話を通して、コミュニケーションを図ることの楽しさに気付いているものと捉えられる。(④ーア) また、話したり聞いたりするときに気を付けていることに、「声の大きさ」「静かに聞く」等、態度面を挙げている子どもが多い。一方で、「相手に分かりやすく」「相手の話の内容を考えて」といった相手意識をもっている子どもは少なかった。「伝えたい」「理解したい」という気持ちはあるものの、相手に応じてコミュニケーションの工夫をすることの大切さに気付いていないものと捉えられる。(④ーイ、ウ)

(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、日本と外国の学校の共通点や相違点について気付いたことを話し合わせ（未来）、異文化を体験的に理解することの楽しさを味わわせる。また、終末段階で子どもたちが達成感を感じさせることができるように、学習の目的や方法、授業のスキットを作り上げるまでの見通しをもたせていく。さらに、チャンツやゲーム活動等の遊び感覚豊かな活動を通して、楽しませながら必要な英語表現に慣れ親しませていく。

イ 「外国の授業を作ってみよう」では、子どもたちに達成感を感じさせる場として、慣れ親しんだ英語を用いて協調しながらスキットを作る活動を設定する。その際、コミュニケーションを通して互いの思いや考えを理解することのよさを感じさせたりするために（関連）、分からない英

語に対しては、ジェスチャーや表情で表す等、よりよくコミュニケーションを図れるように工夫させる。

ウ 活動全体を通して、友達と自分、日本と外国等の共通点や相違点に気付かせ、それぞれの良さを理解し、尊重しようとする態度を養っていく。また、友達と協調しながら目的を達成することで達成感を味わい、自己肯定感を高められるようにしていく。

3 目 標

- (1) ALT や HRT, 友達と協調しながら積極的にゲーム活動等に取り組んだりコミュニケーションを図ったりしようとする。
- (2) 日本と外国の学校の共通点や相違点に気付き、言語や文化についての理解を体験的に深める。
- (3) ゲーム活動等を通して、授業のスキット作りに必要な英語の音声や表現に慣れ親しむ。
- (4) コミュニケーションを通して互いの思いや考えを理解することのよさを感じ、よりよく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
・外国の学校について知り、日本と外国の学校の共通点や相違点に気付く楽しさ ・英語の音声や表現に慣れ親しむ楽しさ ・スキット作りを通して友達と協調して活動する楽しさ ・工夫した方法でコミュニケーションを図り理解し合おうとする楽しさ ・これまでの学びを生かす楽しさ ・これまでの自分と比べ達成感を感じる楽しさ	1	意欲をもつ	I 外国の学校の様子を知ろう Let's Go! 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 ・学習計画を立てる。 ・リズムチャンツをする。 ・バスケットゲームをする。	○ 異文化への興味を高め、体験的に理解をさせるために(関連)、外国の学校についての ALT の話を聞かせたりビデオを見せたりして、共通点や相違点等、気付いたことを話し合わせる。
	2		Let's Play Games. ・リズムチャンツをする。 ・ナンバーカウントゲームをする。 ・バズゲーム①をする。	○ スキット作りに必要な色や形等の英語に慣れ親しませるために、リズムチャンツやゲーム活動等を行う。
	3	つかむ	Let's begin our math Class. ・算数の授業スキットを見る ・リズムチャンツをする。 ・バズゲーム②をする。 ・スキット作りに挑戦する。 ・できたスキットを紹介する。	○ 活動への興味を高めるために、教師が授業のスキットを示す。
	4 (本時)		Let's begin our art class①. ・図工の授業スキットを見る。 ・リズムチャンツをする。 ・バンブーゲームをする。 ・スキット作りに挑戦する。 ・できたスキットを紹介する。	○ 互いに助言しあうよさを感じさせるために(協調)、いくつかのグループを称賛する。
	5	振り返る	Let's begin our art class②. ・これまでの学習を振り返る。 ・スキット作りに挑戦する。 ・できたスキットを紹介する。 ・単元の振り返りをする。	○ 学びの有用感を感じさせるために(関連)、色や形等、既習の英語を振り返らせる。 ○ 互いのよさに気付かせるとともに次時への課題に気をもたせるために(吟味)、作った授業のスキットを相互評価させ、自分たちのスキットを振り返らせる。 ○ 達成感を味わわせるために、導入段階時の自分との変容を振り返らせる。

5 本 時 (3 / 4)

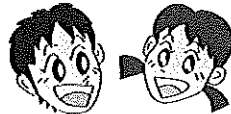
(1) 目 標

図工の授業のスキットを作るために、必要な英語に慣れ親しみながら、ALT や HRT、友達と協調して積極的にコミュニケーションを図ろうとする。

(2) 本時の展開に当たって

図工の授業のスキットを主体的に作るという目的をもたせるために（未来）、学校にあるものを形にしてクイズをするスキットを見せ、自分の好きなことを伝える内容や方法を考えさせる。また、互いのスキットのよさを相互評価させることで、自分たちのスキットについて振り返らせる。

(3) 実 際

過程	主 な 学 習 活 動	主 な 語 彙 や 表 現	時 間	教師の具体的な働きかけ
意欲をもつ	1 Greeting	H : Let's begin our English class.	5	○ 図工の授業スキットを作る見通しをもたせるために（未来），“art” や “white” “triangle” “stand up” 等の英語を使ったスキットを見せ「どのような英語が聞こえてきたか」と問う。
	2 Meeting Today's Target Let's begin our art class. ・やってみよう！ 外国の図工の授業	A : Hello,everyone. How are you? S : I'm fine thank you, and you? A : I'm fine too, thank you.		
つかむ	3 Rhythm Chants		10	○ スキット作りに必要な英語に慣れ親しませるために（参加）、拍を取りながらリズムに合わせて発話させる。 ○ 友達と活動するよさに気付かせるために（協調）、先生と子どもの役割を明確化したゲーム活動を取り入れる。
	4 Clap Hands Game 	【Clap Hands Game】 ① 手をたたきながらリズムに合わせて発話する。 ② HRTやALTの発音をよく聞いて、リピートしながらできるだけたくさん発話していくゲーム。		
挑戦する・広げる	5 Making Skit 	【話し合い例】 どうすれば分かりやすいかな。 “circle” というときに、手でジャスチャーもつけると分かりやすそうだね。 他にはどんな工夫ができるかな。考えてみよう。	25	○ 相手意識をもたせるために、先生役（例:Mr.Akune）と子ども役（例:Takashi）では互いの呼び方が違うことに気付かせ、スキットに取り入れるように助言する。 ○ 互いのスキットのよさを相互評価させるために（多面），“どんな色や形がでてきたか” “どんなよさがあつたか” と問いかける。
	6 Presentation	T : Draw a rectangle. What's this? S : It's a book. T : No. S : Hint,please. T : Draw one more rectangle. S : Computer. H : That's right. I like computer.		
振り返る	7 Reflection 		5	○ 自分たちのスキットを振り返らせるために（吟味），“次時ではどんな工夫ができるか” と問いかける。 ○ 達成感を味わうことができるために、導入時の自分との変容を振り返らせる。
	8 Ending 	協力してスキットを作れた。次の時間はもっと工夫したいな。		