

## 第5学年 外国語活動学習指導案

ろ組男子19名 女子18名 計37名  
指導者 HRT 阿部 大亮  
ALT Christopher Sneller

### 1 単元 “Who am I?” ～わたしは だれでしょう～ 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、「Tomの友達」の活動を通して、好きな遊びやスポーツを表す英語に慣れ親しみながら、友達と積極的にコミュニケーションを図り、自分が好きな遊びを伝えたり、相手に尋ねたりすることの楽しさを味わってきている。また、「ハローワールド」の活動では、食生活等、日本と外国の言語や文化を比べることで、英語の面白さや豊かさに気付いたりしてきている。さらに、「Let's start English class.」では、自分の名前をアルファベットの大文字で書き、自己紹介をする活動を通して、目的や相手を意識してコミュニケーションを図ることのよさを味わってきている。そして、英語を聞いたり、話したり、書いたり、読んだりしてコミュニケーションの工夫を図っていきたくて願うようになってきている。

そこで、本単元では、既習の好きなスポーツや食べ物、人物の特徴等を表す英語を生かして、聞いたり、話したり、書いたり、読んだりすることができるようにするために、人物を推測する活動を設定する。この活動を通して、人物を推測するために、友達と目的をもち、ゲーム活動やクイズ等を行いながら積極的なコミュニケーションを図らせていきたい。また、「I like ○○.」の○○に当たる単語を聞き、アルファベットで書いて表現することに慣れ親しませる活動を通して、日本の言語でも外国の言語でも同様に、楽しくコミュニケーションを図ることができることを実感させていきたい。

この学習は、自分の好きなものや苦手なものを英語を用いて話したり、聞いたり、書いたり、読んだりしながら、コミュニケーションを図る「友達新発見！好きなもの、苦手なもの」の学習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、ヒントから人物を推測することは、幼少期からクイズやなぞなぞを通して行っており、親近感がある活動である。また、好きなスポーツや食べ物、人物の特徴を表す英語を使って人物を推測する活動を行うことは、これまでに学習してきた英語を生かすことができ、安心感をもって活動に取り組むことができる。さらに、友達と協働して楽しくコミュニケーションを図りながら活動することができそうだという期待感を抱かせることもできる。そのため、これまでに学習してきた英語を使って人物を推測する活動を設定することは、解決のために必要な英語を使い、友達とコミュニケーションを図る態度を育成するのに適している。また、人物の特徴を書き表す活動を取り入れることで、書いて表現することに慣れ親しませながら、言葉のもつ豊かさに気付くことにも適している。

このようなヒントをもとに人物を推測することを題材にして、そこに必要な英語を表現する楽しさを味わったり、人物の特徴に関する英語を書き表すよさについて体験的に理解を深めたりするために、ゲーム活動やクイズ作りを取り入れていきたい。そして、相手に積極的に関わったり、互いに教え合ったりして、さらに、コミュニケーションを図っていきたくてという願いが連続・発展していくように活動を展開していきたい。

具体的にはまず、ALTとHRTで音声言語では十分にコミュニケーションを図ることができていないスキット見せる。このことで、音声言語だけでなく、文字言語も活用しながらコミュニケーションを図っていくことの大切さに気付かせる。また、人物を推測する挑戦状の映像を視聴することで、ヒントを聞き取り、それらを書き表しながら、解決を目指していくという見通しをもたせる。そして、人物を推測するために必要な英語を慣れ親しませるために、リズムチャンツやゲームを取り入れていく。

次に、学習したことを生かして、人物を推測するゲームに取り組み、解決の仕方に慣れさせる。そして、挑戦状の人物を推測させる。聞き取ったヒントを友達と協働してアルファベットカードで表現し、ヒントから分かったことを基に、人物を推測させる。

さらに、自分たちで「Who am I?」ゲームを作る活動を設定し、自分たちで作ったゲームで楽しむことで、活動の達成感を味わわせていく。また、ALTの話をもとに、文字で書き表すことよさを実感させる。

このような学習を通して、問題の解決のために、積極的にコミュニケーションを図っていこうとする態度を育てるとともに、言葉のもつよさや面白さを味わわせていくことができるものとする。

(3) 子どもの実態 (対象者：5年ろ組37名 数値は延べ人数で、結果は主なもののみを表示)

① コミュニケーションへの関心・意欲・態度について

ア 英語を使って話をしたり、英語の話を聞いたりするのは好きか。  
 <はい(33)>  
 ・英語の勉強になる。(15) ・外国のことが分かる。(14)  
 ・ジェスチャーで伝え合うことが楽しい(9)  
 <いいえ(4)>  
 ・何を言っているのか分からない(2)  
 ・しゃべることができない(2)

イ 自己紹介するときに必要な情報は何か。  
 ・習い事(12) ・食べ物の好き嫌い(7) ・好きな遊び(5)  
 ・好きなスポーツ(10) ・特技(5) ・身長(2) ・生年月日(2)

② 外国語への慣れ親しみにについて

○ 自己紹介する時に、どんな英語を使いますか。  
 ・名前(33) ・好きな○○(22) ・嫌いな○○(6) ・挨拶(5)

③ 言語や文化に関する気付きについて

○ 英語を書くことができるよさは何ですか。  
 ・自分の考えや思いを伝えることができる(14)  
 ・音声では伝えることができないときに伝えることができる(14)  
 ・生活に生かすことができる(4) ・勉強になる(4)

④ 学習・生活経験に関する内容について

ア 話したり、聞いたりするときに気を付けていることは何ですか。  
 ・声の大きさや速さに気を付ける(22) ・分かりやすく話す(22) ・目を見る(20)  
 ・最後まで聞く(21) ・静かに聞く(21) ・姿勢に気を付ける(4)

イ アルファベットの「読み」(正答者数)

	A	L	M	Y
正答	35	36	34	36
誤答	2	1	3	1

ウ アルファベットの「書き」

	B	J	H	R
4線を使って正しく	28	20	28	15
正しく	6	5	6	11
誤答	0	12	0	1

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、好きでないと答えた子どもがいる。その理由として「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-ア)

また、自己紹介をするときに必要な情報については、習い事や食べ物の好き嫌い、好きなスポーツなどが多かった。これまでの学習を基に、自己紹介に必要な情報を捉えていることが分かる。(①-イ)

自己紹介のときに使う英語表現については、名前や好きなもの、こと等を挙げている子どもが多かった。しかし、どのような内容を使えばよいのか理解していない子どもも見られた。これまでの学習の中で、自己紹介に必要な情報を捉えてきていないことが原因であると考えられる。(②)

英語を書くことのよさについては、コミュニケーションの幅が広がると考えている子どもが多かった。(③) これは、国語の学習等で、書き言葉で伝えるよさを味わってきていることが原因であると考えられる。聞いたり、話したりするときに気を付けていることについては、これまでの経験から「声の大き

さや速さ」「目を見る」「最後まで聞く」等を挙げている子どもが多かった。これまでの学習経験の中で小学生なりのコミュニケーション能力を身に付けてきていると捉えることができる。(④-ア) アルファベットの「読み」については、アルファベットの最初の文字である「A」や聞き取りづらい「L」や「M」の調査を行った。これまでの学習経験を生かして正しく読むことができる子どもが多い。(④-イ) また、「書き」については、鏡文字になりやすい「J」や線対称の「H」等の調査を行った。これまでのローマ字の学習を生かして4線を使って正しく書くことができる子どももいる。しかし、「J」を鏡文字で書いている子どもが多かった。今後、文字の字形等を学ばせていく必要がある。(④-ウ)

(4) 指導上の留意点

ア 『活動のめあてをたてよう』では、子どもたちに音声言語だけでは、伝わらない状況をHRTとALTでスキットを見せ、文字言語のよさや必要性を捉えさせる。また、ヒントから人物を推測するという挑戦状を提示することで、人物を推測するために、ヒントを書き表していくという単元のめあてを設定させる。また、ヒントをもとに人物を推測することができるように、「I like ( ) . 」や「I like ( ) . 」の( )に当たる単語にも慣れ親しむことができるように、チャンツやゲーム活動を効果的に取り入れていく。

イ 『友達と協力して誰か当てよう』では、ヒントを聞き、それをアルファベットカードで表現させる活動を設定する。その際、友達とコミュニケーションを図りながら正しい綴りをHRTやALTに聞いたり、ヒントコーナーを活用したりしながら、英語を書いて表現することに慣れ親しませるようにする。

ウ 『ゲームを作ろう』では、単元の学習を生かして、「Who am I ? 」ゲームを作成させる。さらにALTから、書いて表現することのよさについて話を聞き、単元の学習によさを実感させる。

### 3 目 標

- (1) 「どの人物なのか当てるために、人物の特徴を英語で書き表したい。」という願いを基、ALTやHRT、友達と協働しながら、積極的にコミュニケーション活動に取り組む。
- (2) 人物を当てるために、ALTやHRT、友達とのコミュニケーションを通して、人物の特徴を表す英語に興味をもち、それらを書き表すことで言葉を書き表すよさや面白さに気付く。
- (3) リズムチャンツやゲーム活動等を通して、人物を当てるために必要な英語に慣れ親しむ。
- (4) 人物を当てるために、人物の特徴を聞き、聞いたことをアルファベットカード等で表現し、コミュニケーションを図ることで、互いの思いや考えを理解し合いながらコミュニケーションを継続する。

### 4 指導計画 (全5時間)

楽しさの深まり	時間	過程	学習課題と学習活動	教師の具体的な働きかけ
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 挑戦状を聞き、人物を当てようとする意欲を高め、解決のための見通しをもつ楽しさ</li> <li>・ 人物を当てる際に必要な英語を知ったり、使えるようになったりする楽しさ</li> <li>・ 人物を当てるために、情報を聞き取り、友達とコミュニケーションを図りながら英語カードを並べて表現する楽しさ</li> <li>・ 学びを生かしてヒントを英語で表現し、挑戦状の人物を当てることができた楽しさ</li> <li>・ 学びを生かしてゲームを作ったり、やってみたりする楽しさ</li> <li>・ 文字を書き表すよさを味わう楽しさ</li> </ul>	1	意欲をもつ	<b>I 活動のめあてを立てよう</b> <b>Thinking Time</b> 1 スキットを見る。 2 挑戦状を聞く。 3 単元のめあてについて話し合う 4 活動の計画を立てる。 5 リズムチャンツをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 音声だけでは、十分にコミュニケーションを図ることができないことを捉えさせるために、HRTとALTで音声を聞き間違いうスキットを見せる。</li> <li>○ 単元の学習への意欲を高めさせるために、人物を当てることが示された挑戦状を視聴させる。</li> <li>○ 人物を当てることが示された挑戦状をクリアするためにどんな学習を進めていけばいいのか話し合い、単元のめあてや活動の計画を設定させる。</li> <li>○ 人物を当てるために必要な英語をリズムチャンツやゲーム活動を通して使えるようにする。</li> <li>○ 人物の特徴を音声で聞き、それを文字言語で表現することに慣れさせるために、身近なキャラクターや人物等で人物当てクイズを行なわせる。その際、アルファベットのカードを用いて表現させる。</li> <li>○ 正しい綴りで表現させるために綴りが合っているのかALTやHRTに確認させる。</li> <li>○ 単元の学習のよさを実感させるために、自分たちで人物当てクイズを作成させ、楽しませる。その際、「英語を書くことを楽しめたか。」という観点等で振り返らさせる。</li> </ul>
	2	つかむ	1 人物を当てる際に必要な情報について話し合う。 2 リズムチャンツをする。 3 ジェスチャーゲームをする。 4 キーワードゲームをする。	
	3	挑戦する・広げる	<b>II 友達と協力して誰か当てよう</b> <b>Let's Play a Game.</b> 1 人物当てゲームをする。 2 人物情報を聞く。 3 音声を聞き、キーワードをメモする。 4 キーワードをアルファベットカードで表す。 5 人物を当てる。	
	4 (本時)	振り返る	1 挑戦状に挑む。 2 人物情報を聞く。 3 音声を聞き、キーワードをメモする。 4 キーワードをアルファベットカードで表す。 5 人物を当てる。	
	5	生かす	<b>III ゲームを作ろう</b> <b>Let's Make a Quiz.</b> 1 人物当てクイズを作る。 2 人物当てクイズを行う。 3 単元を通して学びを振り返る。  文字に書き表すことができ嬉しいな。文字に書き表すよさも分かったぞ。	

## 5 本 時 ( 4 / 5 )

### (1) 目 標

英語で人物を推測して当てる活動を通して、人物に関わるヒントを聞き、友達やHRTやALTと積極的にコミュニケーションを図りながら、アルファベットカードで表現することができる。

### (2) 本時の展開に当たって

人物を推測して当てるために、ALTから英語のヒントを聞き、それを友達と協働しながらアルファベットカードで表現させ、英語で書くことに慣れ親しませる。そして、ヒントを基に、人物を推測して当てさせる。最後にALTから英語で書くことのよさについて話を聞き、「書いて伝えることのよさや書いて伝える楽しさ」を観点に学習を振り返らせる。

### (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 Communication Time 2 Meeting Today's Target  Let's play : Who am I ? game.  ・ヒントを基に、友達と話し合いながら挑戦状の人物を当てよう。	A: Good morning! B: How are you? A: I'm hungry. And you? B: I'm sleepy.	3	○ 本時のめあての解決に向けて意欲を高めさせるために、前時の学習を想起させたり、挑戦状が届いた際の映像を見せたりする。その際、本時のめあてを明確につかませるために「この単元で解決することは何だったか」と問う。 ○ アルファベットの字形に慣れ親しませるために、スペルチェックゲームを行う。 ○ 文字を読み取り、書き表したり、音声に表示したりすることに慣れ親しませるために、英語の単語を見て、それを文字で書いて伝言していくゲームをさせる。
	3 Spelling Game 4 Verbal Message Game  英単語を見て得た情報を文字で表して伝言していくゲーム。SOCCER, CAT, ORANGE 等を取り扱う。	線が一本足りないな。線の長さが間違っているぞ。書き方が分かってきたぞ。	8	
つかむ	5 Let's Practice 6 Let's Try  ○ Listen to the hints ○ How do I spell.	Who am I ? I am a cat. I like DORAYAKI. I don't like mouse.	25	○ 人物を当てる活動に慣れさせるために、アニメのキャラクター当てクイズを行わせる。 ○ 人物のヒントは、英語の発音に慣れ親しませるために、ALTに発音してもらう。 ○ 聞いたヒントを文字で表現させるため、アルファベットカードを並べながら考えさせる。その際、グループのメンバーと話し合いながら考えさせる。 ○ 綴りが合っているのか確認するために、ALTやHRTに聞いたり、ヒントコーナーで確認させたりさせる。 ○ 学習の成果を味わわせるために、単語を正しく書くことができるのか、人物は合っているのか確認をする。
	7 Listening Discussion : What's good about writing	Who am I ? I am a man. I like rugby. I like curry.  C1 : ragby かな? C2 : いや, rugby じゃないの。 C1 : スネラー先生に聞いてみようよ。		
挑戦する・広げる	8 Reflection time  文字を書き表すことができて嬉しいな。書くことのよさが分かったな。もっと、書いていきたいな。			○ 子どもたちに、文字で書き表すことのよさを実感させるために、ALTから文字で書き表すことのよさを話してもらう。 ○ 本時を振り返り、音声で聞いたことを文字に置き換えながら書き表すことができた喜びや文字のよさを味わわせ、教師が活動の意味を価値付ける。
振り返る				