

外国語活動学習指導略案

6年1組 30名 指導者 小原久美子

本授業では、以下の検証を行うものである。

- どのようなことができるか、友達に尋ねたり答えたりする活動を行うことは、英語に慣れ親しんだり、他者と積極的に関わろうとする態度を育成するための手立てとして有効であったか。

1 単元 I can swim. できることを紹介しよう

2 指導計画 (総時数4時間)

過程	時	主な学習活動【評価規準】	AEA
導入	1	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知ろう。</div> 1 先生のできること・できないことを知る 2 キーワードゲーム 3 ジェスチャーゲーム 【気：英語と日本語とでは、言葉の使い方が違うことに気付いている。】	
展開	2 (本時)	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">どんなことができるか、友達に尋ねたり答えたりしよう。</div> 1 チャンツ 2 ○×クイズ 3 ゴー・フィッシュゲーム 4 インタビューゲーム 【慣：できるかどうかを尋ねたり答えたりしている。】	
	3	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">「できる」「できない」という表現を使って、Who am I? ゲームをしよう。</div> 1 Let's chant (p. 1 2) 2 Let's play ② (p. 1 1) 3 Who am I? クイズ 【慣：「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。】	○
終末	4	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">自分ができることやできないことを英語で友達に紹介しよう。</div> 1 Let's chant (p. 1 2) 2 自己紹介の練習 3 自己紹介 【コ：「できること」「できないこと」について、進んで尋ねたり紹介したりしている。】	

3 本時 (2/4)

(1) 目標

できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

(2) 評価規準

できるかどうかを尋ねたり答えたりしている。

【外国語への慣れ親しみ】

(3) 指導に当たって

本時は、友達がどんなことができるか、尋ねたり答えたりする学習である。

導入では、Can you ~?という尋ね方や、Yes, I can./ No, I can't.という答え方のモデルスキットを見せることで、本時のめあてにつなげ、子どもに見通しを持たせることができるようにする。

展開では、前時に学習した動作を表す語や「できる」「できない」という表現をチャンツやゲームをとおして慣れ親しませる。また、友達がどんなことができるか、尋ねたり答えたりする表現を知るために、インタビューゲームを行う。

終末では、振り返りをした後、次時の学習を確認することで、Who am I? クイズへの意欲を高めることができるようにする。

過程	時間	主 な 学 習 活 動 と 指 導 の 手 立 て	
導入	8	1 あいさつをする。 A: Let's start our English class./ B: Let's start. A: Hello, everyone./ B: Hello, Ms.KOHARA. A: How are you? B: I'm fine (happy/~) thank you. And you? A: I'm fine (happy/~) thank you. 2 モデルスキットを見る。 A: Can you cook? B: Yes, I can. B: Can you play the piano? A: No, I can't. 3 本時のめあてを立てる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> どんなことができるか、友達に尋ねたり答えたりしよう。 </div>	○ 英語で元気よく挨拶を交わすことで、外国語活動の始まりを意識させ、楽しい雰囲気をつくるようにする。 ○ これまで学習した天気や曜日、日付、時間割など、様々な表現を扱い、会話を楽しめるようにする。 ○ Can you ~?という尋ね方や、Yes, I can./ No, I can't.という答え方のモデルスキットを見せることで、本時のめあてにつなげ、子どもに見通しを持たせることができるようにする。
展開	33	4 チャンツをする。[みんなで] ・ 動作を表す語と、I can ~.の表現を言う。 5 ○×クイズをする。[みんなで] ・ 先生のできること、できないことを予想して○×に分かれる。 ・ 先生に Can you ~?と尋ねて答えを確かめる。 6 ゴー・フィッシュゲームをする。[グループで] ・ グループを作り、一人が Can you ~?と尋ね、尋ねられた人は、Yes, I can. Here you are.と言ってカードを渡すか、No, I can't.と言う。 7 インタビューゲームをする。[ペアで→みんなで] ・ 質問の仕方について練習する。 ・ 友達に Can you ~?でインタビューし合う。 ・ 結果をワークシートに書く。	○ 板書の絵カードを見せながら、リズムよく言えるように、繰り返し行う。 ○ 尋ね方や答え方を全員で確かめることで、自信をもってゲームに参加できるようにする。 ○ ペアや全体で交流させることで、積極的に友達に尋ねたり答えたりすることができるようにする。 ○ 事前の実態調査で、子どもができること、できないことを把握することで、インタビューする際、相手に尋ねたいという必要感がもてるようにする。 ※ できるかどうかを尋ねたり答えたりしているか。(行動)
終末	7	8 学習の振り返りをする。 ・ 振り返りカードへ記入する。 ・ 記入したことの発表する。 9 あいさつをする。 A: Let's finish our English class./ B: Let's finish. A: Thank you very much. B: Thank you very much, Ms.KOHARA.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">評価する</div> ○ 自己評価や相互評価(付箋紙)を行う際、良かった点や改善点を記入することで、自分の良さや成長を実感させるようにする。 ○ 次時の学習を確認することで、Who am I? クイズへの意欲を高めることができるようにする。

4 表現や語彙について

表現	I can/can't ~. Can you ~? Yes, I can. /No, I can't.
語彙	play, swim, cook, ride, piano, recorder, basketball, soccer, baseball, badminton, table tennis