

# 英会話活動学習指導略案

4年2組 32名 指導者 酒匂 まどか

AEA 別枝 寛子

本授業は、以下の検証を行うものである。

- 展開において、インタビューゲーム1と2の間に課題解決に向けた学び合いを設定し、友達同士で称賛やアドバイスを行うことは、一人一人が自分の課題に気付き、相手意識をもってコミュニケーションを図るための手立てとして、有効であったか。

## 1 単元 I like apples. 好きなものを伝えよう

### 2 指導計画 (総時数3時間)

○重点化する「全ての学習の基盤となる資質・能力」

過程	主な学習活動【評価規準】	AEA	時間	基盤となる資質・能力					
				言	情	問	実	協	振
導入	1 <u>食べ物の言い方を知ろう。</u> ・ チャンツをする。 ・ キーワードゲーム、マッチングゲームをする。 【知：日本語と英語には、それぞれ音の違いがあることに気付いている。】	○	1	○		○			
展開	2 <u>好きなものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しもう。</u> ・ チャンツをする。 ・ イエス/ノークイズ、カルタゲームをする。 【思：ゲームを通して「Do you like~?」「Yes, I do. / No, I don't.」など、好きなものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。】	○	1	○					○
終末	3 <u>友達に好きなものを尋ねたり答えたりしよう。</u> ・ チャンツをする。 ・ スタンドアップゲーム、インタビューゲームをする。 【態：相手意識をもって、好きなものについて尋ねたり答えたりしようとしている。】		1 (構)					○	

### 3 本時 (3/3)

#### (1) 目標

好きなものを尋ねたり答えたりする表現を用いながら、進んで友達とコミュニケーションを図ることができるようにする。

#### (2) 評価規準

相手意識をもって、好きなものについて尋ねたり答えたりしようとしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

#### (3) 指導に当たって

##### ア 主体的な学びの視点

HRTとAEAによるモデルスキットを見せることで、「Do you like~?」「I like~/I don't like~.」「Yes, I do./ No, I don't」などの表現を使って、「自分の好きなものを伝えたい」、「友達に好きなものを尋ねたい」という学習への意欲・関心を高めることができるようにする。

##### イ 対話的な学びの視点

友達同士でのコミュニケーション活動において、「Me too.」などコミュニケーションを円滑にする言葉や、「Nice.」や「Good.」などの相手に気持ちを伝える言葉に慣れ親しませることで、対話を深めることができるようにする。

##### ウ 深い学びの視点

インタビューゲーム1と2の間に課題解決に向けた学び合いを設定し、友達同士で称賛やアドバイスをすることで、一人一人が自分の課題に気付き、学習に意欲的に取り組み、進んでコミュニケーションを図ることができるようにする。

## (4) 本時の展開

〔 〕 子供の意識 ○ 指導の手立て ※評価規準

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て	
			T 1 (HRTの役割)	T 2 (AEAの役割)
導入	10	1 あいさつ 2 歌『I like hamburgers』 3 モデルスキット 4 めあて 友達に好きなものをたずねたり答えたりするにはどうしたらよいだろうか。 ・ 友達に何を尋ねようかな。 ・ 自分の好きなものを友達に伝えてみたい。	○ これまで学習した気分や天気などの表現を扱うことで、会話を楽しむことができるようにする。 ○ モデルスキットを見せることで、友達に好きなものを尋ねたり答えたりする学習をするという本時のめあてにつなげることができるようにする。 HRT : Hello, Ms. Besshi. Let's go on a picnic! Look, I have many sweets. Do you like candy? AEA : No, I don't. I don't like candy. HRT : OK. Do you like chocolate? AEA : Yes, I do. I like chocolate. HRT : Here you are. AEA : For me? Thank you.	
展開	25	5 チャンツ ・ 食べ物, 「Do you like~?」「I like~/ I don't like~.」「Yes, I do. / No, I don't」 6 スタンドアップゲーム HRT や AEA の質問に「Yes, I do. / No, I don't.」で答える。Yes や No のときに立ったり座ったりする。 7 インタビューゲーム 1 友達と好きなものをインタビューし合い, 友達の好きなものを調べてワークシートに記入する。 8 グッドポイントタイム ・ より大きな声で言おう。 ・ ジェスチャーもつけると伝わりやすい。 9 インタビューゲーム 2 友達の良い点を生かして再びインタビューをする。	○ もう一度練習したい表現を尋ね練習することで, より表現に慣れ親しむことができるようにする。 ○ 「Do you like~?」を使ったクイズをすることで, より表現に慣れ親しむことができるようにする。 ○ インタビューゲームのモデルを示すことで, ルールや表し方を確かめることができるようにする。 HRT : Hello, Ms. Besshi. AEA : Hello, Ms. Sako. (じゃんけんをして, 勝った方から質問をする) HRT : Do you like~? AEA : No, I don't. Do you like~? HRT : Yes, I do. AEA : Me too! HTR : Good. See you.	○ リズムに合わせて, 食べ物や「Do you like~?」などの表現を繰り返し発音する。
終末	10	10 振り返り ・ 好きなものを尋ねることができて嬉しかった。 ・ ジェスチャーをつけると伝わりやすかったからこれからも使いたい。 11 あいさつ	○ 振り返りシートに気付いたことや嬉しかったこと, 今後挑戦したいことを記入させることで, 自分の成長を実感できるようにする。 ○ 子供の頑張りや良かった点を称賛することで, 次の単元への意欲を高める。 ※ 相手意識をもって, 好きなものについて尋ねたり答えたりしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】	○ 発表を見て, 発音やジェスチャー等で気付いたことをアドバイスする。

## 4 表現や語彙について

表現	Do you like~? , I like~/ I don't like~, Yes, I do/ No, I don't.
語彙	hamburger, french fries, pizza, curry and rice, rice ball, bread, noodles, omelet, pudding など

