

外国語活動学習指導案

5年1組 34名 指導者 酒匂 まどか
ALT Jessica Kenny

本授業は、以下の検証を行うものである。

- 展開において、課題解決に向けた学び合いを設定し、友達やALTとの交流で見付けた課題を見直すことは、「外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方」を働かせた「深い学び」を実現するための手立てとして有効であったか。
- 終末において、「言葉（言語面）」と「学び合い（内容面）」の振り返りを行うことは、本時の学びを自分なりに整理し、成長を実感したり、次時への新たな問題意識を高めたりするための手立てとして有効であったか。

1 単 元 She can run fast. He can jump high. できること

2 目 標

他者に配慮しながら、自分や第三者について、できることやできないことを紹介し合い、考えや気持ちも含めて、伝え合うことができるようにする。

3 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○ 自分や第三者について、できることやできないことを聞いたり言ったりしている。 ○ 文字には音があることに気付いている。	○ 自分や第三者について、できることやできないことを、考えや気持ちも伝わるように工夫して伝えている。	○ 他者に配慮しながら、自分や第三者について、できることやできないことなどを、進んで紹介しようとしている。

4 単元について

(1) 単元について

本単元は、子供たちが初めて三人称に出合う単元である。Unit1「Hello, everyone. アルファベット・自己紹介」では、一人称の「I like～」という表現を使って自己紹介の仕方を学習してきた。本単元では、他者に配慮しながら、自分のことだけでなく、自分以外の第三者、例えば友達や学校の先生について、できることやできないことを尋ねたり答えたりする学習を行う。そうすることで、できることを認め合ったり、できないことについて共感し合ったりしながら、学級が学習集団として高まり、よりよい人間関係が築かれていくことをねらいとしている。また、この単元では、単語の初頭音に意識を向けさせ、文字の音への気付きも促すことをねらいとしている。

ここでの学習は、Unit9「Who is your hero? あこがれの人」において、自分があこがれたり、尊敬したりする人について、自分の意見を含めて紹介する学習につながるものである。

(2) 子供について

本学級の子供は、5年生から始まる外国語活動に大変興味や関心をもっている。英語を使って話したり、英語を聞いたりすることが好きだと答えた児童は、全体の90%にも上り、「外国の方と話をしてみたい。」と答える児童も多く見られた。一方、「自分のできることやできないことを、英語で何と言うか分かるか。」という質問には、スポーツや楽器の名前など、既習語彙や日常生活でも使われている外来語を挙げて、およそ80%の子供が答えることができた。

そこで、本単元では、既習語彙や表現を振り返りながら、本単元で学習する語彙や表現に十分慣れ親しませ、学んだことを生かして積極的にコミュニケーションを図ることができるようにしたい。また、「友達や先生、外国の方と、英語を使って話してみたい。」という児童の「思いや願い」を生かし、自分や友達について紹介し合う活動を行うことで、「自分の考えや気持ちが伝わった。」という「成功体験」を味わわせることができるようにしたい。

(3) 指導について

導入では「6月に行われる日曜参観で、家族に、新しい学級の友達について紹介しよう。」という最終的な学習につながる課題を示すことで、コミュニケーションの目的や場面、状況等を明確にし、学習への見通しをもたせることができるようにする。また、「友達についてもっと知りたい。」「紹介するために必要な語彙や表現を学びたい。」という意欲や関心を高めることができるようにする。

展開では、チャンツやゲームの中で動作を表す語彙や「できる」「できない」という表現を繰り返

し扱うことで、それらに十分慣れ親しみ、自信をもってコミュニケーションを図ることができるようにする。また、自分や友達の紹介を互いに見せ合い、称賛やアドバイスをする学び合いを設定することで、コミュニケーションを図ることへの自信や、よりよい発表にしようという意欲を高めていくことができるようにする。

終末では、発表会を行うことで、「英語を使って話すことができた。」「自分の気持ちが伝わった。」という成功体験を味わうことができるようにする。

5 指導計画（総時数 8 時間）

ア～ホ：重点化する「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:○ ALT:◎	時間 モジュール	基盤となる資質・能力		
				言語	情報	問題
導入	1 動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、学習計画を立てよう。 ・ Small Talk で、教師のできること、できないことを推測する。 ・ 単元の課題を知り、学習計画を立てる。 【知：自分ができる、できないことを表す表現が分かっている。】		1	イ		
	2 動作を表す語や「できる」「できない」という表現を言ったり聞いたりしよう。 ・ ポインティングゲームやキーフレーズ・ゲーム等をする。 【知：自分や相手ができることを聞いたり言ったりしている。】		1 (モ)	ケ		
展開	3 できるかどうかを尋ねたり答えたりしよう。 ・ 好きなスポーツや趣味について、友達と Small Talk をする。 ・ 友達と、できることやできないことについて尋ねたり答えたりする。 【態：できるかどうかを、進んで尋ねたり答えたりしている。】	○	1		ネ	ホ
	4 第三者の紹介の仕方を知ろう。 ・ 教師の Small Talk を聞き、誰の紹介をしているのかを推測する。 ・ 校内の先生についての紹介を聞き、he, she の使い方を理解する。 【知：第三者について、できることやできないことを聞いて分かる。】		1	イ		
	5 友達と、できることやできないことを伝え合い、友達の紹介内容を考えよう。 ・ 友達のできること、できないことを予想してインタビューをする。 ・ インタビューしたことを整理し、友達の紹介内容を考える。 【思：インタビューしたことを基に、友達の紹介内容を考えている。】		1 (モ)	ケ	ネ	
	6 自分の考えや気持ちが伝わるように、友達の紹介をよりよくしよう。 ・ できることやできないことについて、友達と Small Talk をする。 ・ A L T や友達からアドバイスをもらい、紹介の工夫を考える。 【思：他者に配慮しながら、友達のできることやできないことを、自分の考えや気持ちも含めて伝えている。】	◎	1 (本時)	サ		ホ
	7 紹介の準備をしよう。 ・ 前時で気付いたことや学んだことを生かして、紹介内容をよりよくする。 【思：他者に配慮しながら、友達のできることやできないことを、自分の考えや気持ちも含めて伝えている。】		1		ノ	
終末	8 新しい学級の友達について、家族に紹介しよう。 ・ ペアで互いの紹介をする。 ・ 単元の導入時と比較した自己評価を行う。 【態：他者に配慮しながら、友達について進んで紹介している。】		1	タ	ネ	

6 本 時（6／8）

(1) 目 標

友達について紹介する活動を通して、できることやできないことを、考えや気持ちも含めて工夫して伝えることができるようにする。

(2) 評価規準

紹介する友達や聞く人に配慮しながら、自分や第三者について、できることやできないことを、考えや気持ちも含めて伝えている。 【思考・判断・表現】

(3) 指導に当たって

導入では、日曜参観を楽しみにしているという保護者からの動画を見せることで、コミュニケーションの目的や場面、状況等を再確認し、「友達のよい所を伝えるには、どんな工夫をしたらいいのだろう。」「聞く人に自分の気持ちや考えが伝わるような発表をしたい。」という子供の「思いや願い」を引き出すことができるようにする。

展開では、ペアごとに発表を見せ合い、互いに称賛やアドバイスを行うことで、自分の課題やよりよい紹介の仕方に気付き、工夫して友達について紹介することができるようにする。

終末では、振り返りシートに「言葉(言語面)」と「学び合い(内容面)」の振り返りを行うことで、本時の学びを自覚し、次時への新たな問題意識につなげていく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 (H R Tの役割)	T 2 (A L Tの役割)
導入	8	1 あいさつ 2 Small Talk 3 映像の視聴【ICT】 (・ 家の人は、ぼくたちがどんな紹介をするか楽しみにしているんだな。 4 本時のめあてを確認する。 家の人に、自分の考えや気持ちをもっと伝えるには、どんな紹介の工夫をしたらよいだろうか。 ・ ○○さんのいいところが伝わるにはどうしたらいいかな。 ・ ジェシカ先生にアドバイスをもらって紹介をもっとよくしよう。	○ できることやできないことについて Small Talk をすることで、既習語彙や表現を振り返り、慣れ親しむことができるようにする。 ○ 日曜参観での子供たちの紹介を楽しみにしているという保護者からの動画を見せることで、コミュニケーションの目的や場面、状況等を再確認することができるようにする。また、「友達のよい所を伝えるには、どんな紹介の仕方をしたらよいのだろうか。」「聞く人に自分の気持ちが伝わるような発表をしたい。」という子供の「思いや願い」を引き出すことができるようにする。	
		5 友達の紹介の練習 (一人) 6 3つのエリアに分かれて紹介の練習 (ペアごとに) ① A L Tにアドバイスをもらう ② ペア同士でアドバイスをする ③ アドバイスをもとに話し合う (・ できることだけでなく、「Nice!」や「Good!」等のほめ言葉も入れたら、友達や友達の家族は喜んでくれると思うよ。 ・ ジェシカ先生に、言いたいところはもっと強く言った方が伝わりとアドバイスをもらったから、直していこう。 7 よりよい紹介の交流 (全体) (・ 友達ができることをジェスチャーも使って表せば、より伝わるよ。 ・ 紹介される友達にも聞く人にも楽しんでもらうには、笑顔で紹介することが大事だと気付いたよ。	○ ICT 機器を使って、紹介する姿を動画で撮ることで、自分の発表を客観的に振り返ることができるようにする。 問 課題解決に向けた学び合いを設定し、互いにアドバイスすることで、自分の課題やよりよい紹介の仕方に気付き、工夫して発表することができるようにする。 ※ 紹介する友達や聞く人に配慮しながら、自分や第三者について、できることやできないことを、考えや気持ちも含めて伝えている。(発言) 【思考・判断・表現】	○ リズムに合わせてスポーツや動作、[He/She][can/can't]の表現を発音する。 ○ ペアごとの発表を聞き、考えや気持ちが伝わるような紹介の仕方をアドバイスする。 ○ 伝えたい言葉の英語での言い方を尋ねてきた場合に、アドバイスする。
終末	7	8 本時の学習の振り返り (・ ジェシカ先生に自分の思いが伝わったから、自信が付いたよ。 ・ 次の時間は、紹介することを絵で表してみよう。友達のことが、もっと伝わるはずだ。 9 あいさつ	○ 「言葉(言語面)」と「学び合い(内容面)」の振り返りを行うことで、次時への新たな問題意識につなげていくことができるようにする。	○ 机間指導をしながら、子供の頑張りやよかったところを簡単な英語で称賛する。 ○ あいさつをする。

7 表現や語彙について

表現	Can you~(sing well)? Yes, I can. / No, I can't. [I / You / He / She][can / can't~.](sing well).
語彙	動作(play[the recorder / the piano], ride a[bicycle / unicycle], swim, skate, ski, cook, dance, run fast, jump high, sing well), can, can't, he, she, Mr., Ms., net, omelet

外国語活動学習指導略案

授業Ⅱ

3年3組 34名 指導者 小原 久美子
AEA 別枝 寛子

本授業は、以下の検証を行うものである。

- 導入において、最終ゴールを確認し、コミュニケーションの見通しをもたせることは、「自分の名前は、アルファベットでどう表すのだろう。」「大文字についてもっと知りたいな。」という子供の「思いや願い」を引き出すための手立てとして有効であったか。
- 展開において、相手に伝わるように工夫しながら、グループの友達と協力してアルファベット作りを行うことは、「外国語によるコミュニケーションの見方・考え方」を働かせた「深い学び」を実現するための手立てとして有効であったか。

1 単 元 ALPHABET アルファベットとなかよし

2 指導計画（総時数4時間）

ア～ホ：重点化する「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		
				言語	情報	問題
導入	1 <u>活字体の大文字の読み方を知り、学習計画を立てよう。</u> ・ リズムチャンツをする。 ・ アルファベットの大文字を見付ける。 ・ ポインティングゲームをする。 【知：身の回りには、アルファベットの大文字で表されているものがあることに気付いている。】		1	イ	ト	
	2 <u>活字体の大文字の読み方を知り、体で表現しよう。</u> ・ リズムチャンツをする。 ・ ポインティングゲームをする。 ・ アルファベットかるたをする。 ・ 体でアルファベットを作る。 【知：活字体の大文字の読み方を聞いたり言ったりして文字と一致させている。】	○	1 (本時)	イ		ホ
展開	3 <u>活字体の大文字の読み方を聞いたり言ったりしよう。</u> ・ ビンゴゲームをする。 ・ アルファベットの仲間分けをする。 ・ アルファベット集めゲームをする。 【思：自分の姓名の頭文字を伝え合っている。】		1	ケ		ホ
	4 <u>学級の友達に伝わるように工夫しながら、自分の姓名の頭文字を伝えよう。</u> ・ アルファベット並べゲームをする。 ・ 自分の姓名の頭文字を集めて、名前カードを作成する。 ・ 自分の姓名の頭文字を紹介する。 【態：相手に伝わるように工夫しながら、自分の姓名の頭文字を伝えている。】		1	タ		
終末						

3 本 時（2／4）

(1) 目 標

体でアルファベットを作る活動を通して、活字体の大文字の形に気付いたり、活字体の大文字の読み方を聞いたり言ったりする表現に慣れ親しんだりすることができるようにする。

(2) 評価規準

活字体の大文字の読み方を聞いたり言ったりして、文字と一致させている。 【知識・技能】

(3) 指導に当たって

導入では、モデルスキット後に最終ゴールを確認することで、「自分の名前は、アルファベットでどう表すのだろう。」「大文字についてもっと知りたいな。」という子供の「思いや願い」を引き出し、本時のめあてにつなげることができるようにする。

展開では、体でアルファベットを作る活動を取り入れることで、グループの友達と協力してアルファベットの形について考え、相手に伝わるように工夫することができるようにする。

終末では、振り返りシートに、「学び合い（内容面）」のまとめと振り返りを行うことで、本時で学んだことを自分なりに整理し、次時への新しい問題意識につなげ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 (H R T の役割)	T 2 (A E A の役割)
導入	5	1 あいさつ 2 歌『ABC Song』 3 モデルスキット [・ アルファベットの形を、 もっと知りたいな。] 4 めあて アルファベットの大文字は、どのような形をしているのだろうか。	○ モデルスキットの後、最終ゴールを確認することで、「自分の名前は、アルファベットでどう表すのだろう。」「大文字についてもっと知りたいな。」という子供の「思いや願い」を引き出すことができるようにする。 T1 : Hello. I'm Kohara Kumiko. Kohara is "K". Kumiko is "K". (体で表す) "K" and "K". How about you? T2 : I'm Besshi Kanko. Besshi is "B". Kanko is "K". (体で表す) "B" and "K". Thank you.	
展開	32	5 アルファベットチャンツ [・ L と M と N の言い方が似ていて難しいな。 ・ リズムに合わせて言うと、覚えやすいよ。] 6 ゲーム (1) ミッシングゲーム (2) アルファベットかるた [・ B と V, D と Z の発音は、先生の口を見たら、言えるようになったよ。 ・ 形を覚えたら、たくさんのカードを取れたよ。] 7 体でアルファベット作り [・ W は、友達と 2 人で足を合わせるとできたよ。 ・ 平仮名と違って、形を体で作りやすいな。 ・ 友達は、体を大きく使っていて分かりやすいよ。 ・ 自分の名前は、「り」で始まるから、「R」だということが分かったよ。]	○ 口の形に注目させることで、日本語と英語の音の違いに気付くことができるようにする。 ○ ゲームでのやり取りに必要な表現を確認することで、自信をもって尋ねたり答えたりすることができるようにする。 ○ ゲームで繰り返し聞いたり発音したりすることで、アルファベットに親しむことができるようにする。 問 グループの友達と協力してアルファベットの形について考えることで、相手に伝わるように工夫して体で表現することができるようにする。 ※ 活字体の大文字の読み方を聞いたり言ったりして、文字と一致させている。(発言)【知識・技能】	○ A～Z までを繰り返し発音する。音の似ているアルファベットは、発音の仕方のポイントを子供に伝えながら、注意して発音するようにする。 ○ アルファベットかるたをする際、発音した後に子供と一緒に形を確認することで、大文字の読み方と文字とを一致させるようにする。 ○ 机間指導をしながら、困っているグループにアルファベットの作り方等をアドバイスする。 ○ 自分の名前前のアルファベットが分からない子供たちに、「What is your name?」と聞き、ヒントカードを使いながらアドバイスする。
終末	8	8 振り返り [・ 体でアルファベットを作ることで、大文字の形がよく分かったよ。 ・ 次は、アルファベットを使ったゲームをしながら、もっとアルファベットと仲良くなりたいな。] 9 あいさつ	○ ペアやグループ、全体での学び合いを体験した感想を記入させることで、達成感や向上心等「成功体験」を味わうことができるようにする。 ○ 次時の学習を確認することで、最終ゴールへの意欲を高めることができるようにする。	○ 机間指導をしながら、子供の頑張りやよかったところを簡単な英語で称賛する。 ○ あいさつをする。

4 表現や語彙について

表現	(The "A" card) , please. Here you are. Thank you. You're welcome.
語彙	大文字 (A～Z), the card, alphabet, please, here, thank, welcome), 数 (21～30, 0), book, drum, fish, gorilla, hat, ink, jet, king, monkey, notebook, pig, queen, rabbit, sun, tree, umbrella, violin, watch, box, yacht)