

第3学年 外国語活動学習指導案

3年1組2組3組 計16人(男子13人 女子3人)

指導者 CT 西田 千恵美

ST 和田 悠聖, 倉富 幸代, 小村 明人,
窪田 二三代, 新牧 昂大

1 単元名 I like apples.

2 単元目標

知識及び技能	・ 果物の英語での音声を聞いたり話したりして、外国語に慣れる。
思考力, 判断力, 表現力等	・ 果物の名前を英語で発音したり, 友達に好きな果物を質問したり答えたりしてやり取りをすることができる。
主体的に学習に取り組む態度	・ 教師や友達と一緒に, 外国語を用いたゲームやダンスをし, やり取りを通じて相手の気持ちを聞こうとしたり, 自分の気持ちを相手に伝えようとしたりすることができる。

3 単元について

(1) 単元の位置付けとねらい

本グループは, 知的障害学級児童 16 人で構成されている。外国語活動の授業に落ち着いて参加する児童, 見通しがもてないと離席してしまう児童, 集中し続けることが難しい児童, 初めての学習などでは緊張して参加が難しい児童等実態は様々である。そこで1学期から月に1回の外国語活動の授業では, CTを固定し, 同じ流れで授業を行っている。そうすることにより, 児童たちが見通しをもって安心して授業に臨むことができつつある。これまでの学習の, “How are you?” “I’m.” では, 気持ちを表すジェスチャーを考え, やり取りをするゲームをしたり, 朝の会の元気調べでしたりするなどして, その表現に慣れ親しむことができてきた。また, “What color” や “What number” の表現や身近な色, 1~10 までの数字の英語での表現も学習してきたが, まだ定着に至っていない。

そこで, 本単元「I like apple.」では, 身近な果物の英語での表現に慣れ親しみながら, これまで学習してきた “What” に “do you like?” と “I like” を加えた表現に慣れ, やり取りしていく活動を行うこととした。

絵本の導入や教師とのやり取りを通じて, 本時の学習内容を知り, チャンツや歌で果物や, “What fruits do you like?” と “I like~” のフレーズに慣れることができるようにする。また, これまでの学習でしてきたタッチゲームやタワーゲームを, 果物を用いたゲームにアレンジして行うことで, 子供たちもルールを理解しやすくスムーズに活動に取り組むことができると考える。相手を見つけてやり取りをするゲームでは, 自分たちで相手を探すことができるように子供たちの顔写真が載ったカードを準備し, やり取りをした相手にシールを貼ってコミュニケーションが取れたことを視覚的にも確認できるようにしたい。

このような学習を通して, 身近な果物の英語での言い方や日本語との音声の違いに気付いたり, 友達に好きなものを尋ねたり自分の好きなものを伝えたりして, 互いに興味関心をもち, コミュニケーションの向上のきっかけになっていくことができると考える。

(2) 単元で働かせる見方・考え方

- ・ チャンツやゲームで教師や友達の発する英語での果物の言い方を注意深く聞くことができる。
- ・ “What fruits do you like?” と教師や友達に聞いて, 相手の言葉やジェスチャーやカードの指さし等で何が好きか考えようとする。
- ・ “What fruits do you like?” と聞かれて “I like~” と答えたり, ジェスチャーやカードの指さし等で相手に伝えようとしたりする。

4 指導計画

※ 単元・題材シートの「指導計画」を参照してください。

5 本時 (2/2)

単元名	I like apples.		時数	2/2	チーフ	西田	期日	令和2年11月9日(月)5校時	場所	日常生活訓練棟	
目標	【1段階】 A, B, C, D, E児 教師や友達と一緒に外国語やジェスチャーを用いたゲームやダンスに参加しようとする。(主)		【2段階】 F, G, H, I, J, K, L, M, N児 好きな果物などをジェスチャーや外国語で言うなどしてやり取りをする。(思)				【3段階】 O, P児 好きな果物を単語やジェスチャーで聞いたり伝えたりする。(思)				
時間	主な学習内容		考える場面をつくるための教師の発問と意図等				指導上の留意点				
1分	1	歌を歌う。始まりの挨拶をする。 「みんなで crup your hands」	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">6「友達に好きな果物を聞いてね。どんなふうに聞いたらいいかな。」</div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">英語だけではなく、ジェスチャーもつけたら伝わりやすいことに気付くことができるようにしたい。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>【場の設定】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">ホワイトボード</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">テレビ</div> </div> <p style="text-align: center; letter-spacing: 10px;">F A J G D E L B</p> <p style="text-align: center; letter-spacing: 10px;">O H N M P K I</p> </div>				<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然に楽しい雰囲気を始められるように、授業が始まる前から曲を流しておく。授業の流れを止めないように、挨拶の言葉は事前に録音しておいたものを流す。 ・ 日付・天気調べでは、イラストなどを手掛かりに、2枚のカードから選択できるようにする。 ・ 絵本の内容から、本時の学習のめあてを知ることができるようにする。 ・ VTR で英語に堪能な教師を登場させることによって、日本語と外国語の発音の違いに気付けるようにしたい。 ・ 既習学習の内容で好きなゲームを取り入れることによって、楽しく授業に参加できるようにする。 ・ ゲームでブロックを積む際は、友達を応援するような言葉掛けを行う。 ・ 「What fruits do you like?ゲーム」では、顔写真を手掛かりにしながらやり取りする相手を自分から探すことができるようにする。 ・ ダンスで楽しく体を動かすことができるようにする。 ・ 振り返りでは、テレビ画面に映し出された4つのイラストからどの活動が楽しかったか選ぶことができるようにする。 ・ 児童の活動を称賛し、次時の外国語活動への期待感がもてるようにする。 				
3分	2	日付・天気の確認をする。 What is the date? How is the weather?									
4分	3	絵本を聞く。 「すきなくだものはなにかな。」 (1) アッキー登場。 (2) 好きな果物を動物に聞くやり取りをする。									
2分	4	本時の学習について知る。 すきなフルーツをきいたりつたえたりしよう									
5分	5	チャンツ 「Fruit」									
23分	6	クイズ 「好きな果物クイズ」 ゲーム 「タッチゲーム」 「タワーゲーム」 「What fruits do you like?ゲーム」									
2分	7	ダンス “Monkey Gorilla”									
4分	8	振り返り									
1分	9	終わりの挨拶 That's all for today. Rock scissors paper 123									

単元シート（ 3年・外国語活動 ）

単元名	I like apples.		児童数	職員数	期 間	2学期 10・11月（2）時間
			16	6		
実態に おける 単元設定	<p>1学期の学習で、外国語活動の学習の流れが分かってきて、学習を楽しみにしたり、気持ちを表す外国語の表現を日常生活でも活用したりする姿が見られるようになった子供もいる。一方で、新しい学習になると緊張や不安を感じる子供もいる。そこで、1学期の外国語活動の授業の流れを基本として、安心して授業に臨み、クイズやダンスをたくさん取り入れ、楽しみながら身近な物の外国語での音声に慣れ親しめるようにしたい。また、外国語やジェスチャーを用いて、自分の気持ちを表現し、友達とやり取りをする楽しさを味わうことができるようにしたいということから本単元を設定した。</p>					
目 標	知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> 果物の英語での音声を聞いたり話したりして、外国語に慣れる。 				
	思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> 果物の名前を英語で発音したり、友達に好きな果物を質問したり答えたりして、やり取りをすることができる。 				
	主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> 教師や友達と一緒に、外国語を用いたゲームやダンスをし、やり取りを通じて相手の気持ちを聞こうとしたり、自分の気持ちを相手に伝えようとしてすることができる。 				
	主な内容			良かった点・改善点		
指 導 内 容	<ul style="list-style-type: none"> 身近な果物や、好きな果物など外国語での発音を聞いて言う。 好きな果物をジェスチャーや英語で聞いたり、答えたりする。 教師や友達とやり取りしながら、表現方法を身につける。(Book, クイズ, ゲーム, ダンス) 					
指 導 計 画	一次	<ul style="list-style-type: none"> チャンツで果物の発音を聞いて一緒に発音する。クイズやゲームをして慣れ親しむ。(タッチゲーム, タワーゲーム。) 絵本を聞いて本時の学習内容を知り、英語での果物の発音を知る。 				
	二次	<ul style="list-style-type: none"> クイズやゲームで教師や友達とやり取りしながら、英語やジェスチャーで好きな果物を尋ねたり、答えたりする。 				
手 立 て 支 援	<ul style="list-style-type: none"> Small talk を絵本にするなど、外国語の授業の流れを同じにし、安心して授業に臨めるようにする。 クイズやゲームの中で、友達とやり取りをする機会を作り、子供同士でのコミュニケーションを増やすようにする。 クイズやゲーム, ダンスの活動を多く取り入れ、楽しく授業に参加できるようにする。 					
〈改善策から教育課程へ〉						

第6学年 外国語活動学習指導案

6年1組2組3組4組 計16人(男子8人 女子8人)

指導者 CT 瀬戸口 美保

ST 有村 弘樹, 内田 佳菜, 内山 瑞典,
竹下 美香, 伊集院 琳子

1 単元名 What time is it?

2 単元目標

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none">数や時刻を表す表現を聞いたり話したりして、外国語に慣れる。一日の生活について時刻を尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ。
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none">ALTや友達に「What time is it?」と尋ねたり、ジェスチャーや簡単な言葉で一日の生活やその時刻を答えたりする。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none">相手に伝わるようにジェスチャーや声の大きさに気をつけて、自分の一日の生活を伝えようとしたり、相手が伝えた時刻を聞き取ろうとしたりしている。

3 単元について

(1) 単元の位置付けとねらい

本グループは、知的障害と重複障害の児童で構成されている。5年生ではALTに自己紹介や自分の行きたい身近な場所を外国語で伝えたり、6年生の1学期には教室内に作られた町を外国語を使って道案内したりする活動に取り組んだ。児童は外国語を使って自分の思いを友達や教師に伝えることには消極的だが、日常生活に関する身近なものを外国語で表現することに興味があり、外国語活動に対する関心は比較的高い。

そこで本単元「What time is it?」では、児童の生活に身近なものである時刻や生活動作を取り扱う。児童は学校生活や家庭生活の中で時刻や生活動作の会話をする。児童の一日の生活の流れと時刻を関連付けて、外国語を使って時刻を表現できるようにするとともに、「起きる」、「学校に行く」等の生活動作を表現できるようにしたい。

そのために、歌やチャンツ、絵本を活用した活動を取り入れることにより、児童らに様々な外国語の表現に触れる機会をつくりたい。また、外国語を使って数や生活動作に関するゲームをしたり、お互いに生活の様子を聞き合ったりするなどして、児童がコミュニケーションの楽しさを味わえるようにしたい。

このような学習を通して、外国語のもつ音声やリズムに親しみ、今後の外国語活動への意欲を高めることができるようになると思われる。また、言語やジェスチャー、ツールを用いるなど、様々な表現方法を身に付けることにより、自分の思いや考えをより相手に伝えやすくなり、コミュニケーション力の向上につながるものと考えられる。

(2) 単元で働かせる見方・考え方

- 相手が伝えた生活の動作とその時刻を聞き取ろうとする。
- 相手が伝えた生活とその時刻を聞いて、自分の伝えたい時刻や自分の生活と比べようとする。
- 一日の生活とその時刻を外国語やジェスチャー、道具など自分ができる手段を選んで伝えようとする。

4 指導計画

※ 単元題材シートの「指導計画」を参照してください。

5 本時 (6/6)

単元名		What time is it?	時数	6 / 6	チーフ	瀬戸口	期日	令和2年11月9日(月)5校時	場所	多目的室
目標	【1段階】A・B・C児 教師や友達と一緒に単語やジェスチャー、 道具を使って時刻を伝えることができる。 (主)	【2段階】D・E・F・G・H・I・J児 友達やALTにジェスチャーや簡単な表現を使って 時刻を伝えたり、相手が伝えた表現を聞き取っ たりできる。(思・表・判)	【3段階】K・L・M・N・O・P児 コミュニケーションのポイントを考えながら ジェスチャーや単語を使って時刻を伝えたり、 相手が伝えた表現を聞き取ったりすることが できる。(主)	時間		主な学習内容	考える場面をつくるための教師の発問と意図等	指導上の留意点		
5分	1 始めの挨拶をする。 Let's start English class.	6 会話の中で自分が相手の思いをし っかりと聞いていることを伝えるに は、どうすればいいだろう。								
5分	2 歌を歌う。 3 CTとALTのsmall talkを聞く。 4 学習内容と本時の確認をする。 一日の生活の時刻を尋ね、お仕事 を当てよう。	↓	一方向的に伝えるだけでなく、相手 の言葉を聞いて“pardon”“wow”“I see.” 等の相づちをうったりジェスチャー をつけたりして、双方向のやりと りをしてほしい。							
25分	5 チャンツをする。 6 コミュニケーションポイントを 確認した後に、インタビューをする。 (1) グループでそれぞれの時刻を 尋ねたり答えたりする練習を する。 (2) それぞれのグループでインタ ビューをしあう。 (3) お仕事の答え合わせをする。	【場の設定】 ホワイトボード TV G K F A E D L B H C P O I N M J								
10分	7 振り返りをする。 ・ALTの生活を尋ねる。 8 終わりの挨拶 The class is over. See you									

単元シート (6年・外国語活動)

単元名	児童数		職員数	期 間	9～11月(6)時間
	What time is it ?		6 + ALT		
実態における 単元設定	外国語に対する関心は高い, しかし, 友達とのやりとりや自分の思いを伝える場面になると, 自信のなさや緊張から消極的になってしまう児童も多い。そこで, 数や生活動作に関するゲームをしたり, 身近な生活のことをお互いに聞き合ったりする活動を取り入れることで, 楽しい雰囲気の中で多くのコミュニケーションの機会をもてるように本単元を設定した。				
目標	知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> 数や時刻を表す表現を聞いたり話したりして, 外国語に慣れる。 一日の生活についての時刻を尋ねたり, 答えたりする表現に慣れ親しむ。 			
	思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ALTや友達に「What time is it?」と尋ねたり, ジェスチャーや簡単な言葉で一日の生活やその時刻を答えたりする。 			
	主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> 相手に伝わるようにジェスチャーや声の大きさに気を付けて, 自分の一日の生活を伝えようとしたり, 相手が伝えた時刻を聞き取ろうとする。 			
	主な内容			よかった点・改善点	
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 単語 (数字 1~12, 11~20, 30, 40, 50, 60) 表現 (What time is it? It's ○ o'clock. What are you doing?) 動作 (get up.go to school.eat lunch.study. go home. take a bath.go to bed.) チャンツ (What number do you see?/What time is it?) 歌 (Number song/What time is it?) ゲーム (ラインゲーム, ミッシングゲーム, ジェスチャーゲーム, インタビューゲーム) 				
指導計画	一次	1 1～60までの数の言い方を知る。 2 時間の尋ね方と答え方に慣れ親しむ。 ・歌, チャンツ。 ・ゲーム (ラインゲーム, ミッシングゲーム)			
	二次	1 生活を表す表現の言い方を知る。 ・ジェスチャーゲーム 2 生活を表す表現や時刻の言い方や尋ね方を知る。 ・やり取りチャンツ, インタビューゲーム			
	三次	1 一日の生活を紹介しよう ・これまで学習してきた表現を使って尋ねたり, 答えたりする。 ・ゲーム「これはだれのスケジュール?」			
手立て支援	<ul style="list-style-type: none"> チャンツや歌で身体を動かして, 楽しく学習ができるようにする。 相手に伝える際は, カードを用いたり, ジェスチャーを交えたりしてやり取りを楽しむことができるようにする。 グループ活動を取り入れることで, 友達と協力して活動することができるようにする。 				
〈改善策等から教育課程へ〉					