

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14人

指導者 CT 出水澤優

ST 窪田二三代, 高階翔紀, 新戸香織
有川響平, 伊集院琳子

1 単元名 This is my day.

2 単元目標

| | |
|----------------|---|
| 知識及び技能 | ・ チャンツや歌, ゲーム等の体験的な活動を通して, 日課を表す外国語の特有のリズムやイントネーションに慣れ親しむ。 |
| 思考力, 判断力, 表現力等 | ・ 相手の言葉や身振り, 音声等を注目して見聞きし, 相手の働きかけに応じたり, 自分の要求を相手に伝えたりする。 |
| 学びに向かう力, 人間性等 | ・ 日課を表す外国語への関心を高め, 話し手に注目するなど見聞きする態度を整えたり, 自ら進んで友達や教師とやり取りをしようとしたりする。 |

3 単元について

1学期の単元「What time is it?」では, グループ内で時刻を聞いたり, 答えたりするやり取りを通して, 自分の意見を友達に言うことができたり, 人前で発表することができたりするなど外国語でのコミュニケーションが広がりつつある。ゲームや歌などから外国語を知る機会も多く, 子供たちにとって外国語は身近なものであり, 外国語に関心をもつこと, 学ぶことは子供たちの生活を豊かにすると考える。しかし, 外国語活動では歌やチャンツ, ゲームなどに楽しく取り組む姿が見られるが, 発言や発表の時になると消極的になることが多い。これは外国語特有のリズムやイントネーションを正確に聞き取ることが難しかったり, 言葉で伝えることができなかつたりすることで外国語に苦手意識をもち, 消極的になっていると考えられる。

そこで本単元「This is my day.」では, チャンツや歌, ゲーム等の活動を通じて児童に身近な日課を表す外国語に慣れ親しむ活動や, 破れたページを見つけ絵本を完成させる活動を行う。「絵本を完成させたい」「何が描いてあったのだろうか」という思いから外国語を注意深く聞き、「I want “get up” page.」など自ら欲しいページを伝えようとすることができると考える。日課を表す外国語はジェスチャーでも伝わりやすいという特性がある。苦手意識をもつ児童や発語がない児童は, ジェスチャーやカードを交えて外国語活動に取り組むことで苦手意識を感じることなく取り組むことができることから, より外国語を注意深く聞き取ろうとしたり, 外国語で伝えようとしたりすることにつながる と考える。

そのために, チャンツや歌, ミニゲームの活動を通じて日課を表す外国語に慣れ親しみ, 日課を表す外国語を聞き取ることができたり, 言葉やジェスチャー, カードで伝えたりすることができるようにする。絵本を完成させる活動では, 外国語を聞いて破れたページが何であるのかを理解し, 欲しいページを相手に伝えることができるようにする。また, これらの活動をパソコンやタブレットなどのICT機器を用いることで児童の興味関心を高め, 効果的に指導できるように取り組む。

このような学習を通して, 意欲的に外国語で自分の思いを伝えることができるなど友達や教師と親密な関係を築きながらコミュニケーションを広げていくことにつながるものと考える。

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（5 / 6）

| 単元 | This is my day. | | 時数 | 5 / 6 | チーフ | 出水澤 | 期日 | 令和3年11月5日(5)校時 | 場所 | 多目的室 |
|-----|--|--|--|-------|-----|-----|---|----------------|----|------|
| 目標 | <p>【1段階】（E児，G児，K児）</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師と一緒に日課を表す外国語をジェスチャーやカードで伝えようとする。（思，判，表） 相手の言葉やジェスチャー，音声を聞こうとする。（学） | <p>【2段階】（B児，C児，D児，H児，M児，N児）</p> <ul style="list-style-type: none"> ゆっくりと話す外国語の一文から日課を表す外国語を聞き取り，欲しい絵本のページを伝えようとする。（思，判，表） | <p>【3段階】（A児，F児，I児，J児，L児）</p> <ul style="list-style-type: none"> 外国語の一文から日課と時刻を表す英語を聞き取り，欲しい絵本のページを伝えようとする。（思，判，表） | | | | | | | |
| 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 | | | |
| 15分 | 1 始まりの挨拶を行う。 | | <p>（音声や映像を見聞きした後）</p> <p>2 「聞こえたり，見たりしたことをグループの友達に伝えましょう。」</p> | | | | <ul style="list-style-type: none"> 発語が難しい児童は，ジェスチャーやカードで表現することができるようにする。 取り組みたいミニゲームを児童に選択させる機会を設定することで，児童が自ら発言する機会をつくる。 ミニゲームでは，意図的に日本語や学んでいない外国語を扱うことで，日本語と外国語との違いを感じたり，違和感から活発なやり取りができるようにしたりする。 児童が答えるときに，「In English.」，「Gesture please.」など教師が答え方を設定する場面を意図的に設ける。（2・3段階） スモールトークでは，絵本が破れて読むことができないやり取りをすることで活動への動機付けを行う。 タブレットを児童が操作することで，意欲的に外国語を聞くことができるようにする。 破れたページをもらえる場所を設定することで，既習の表現である「I want」を使って自分がほしいページを伝えることができるようにする。 振り返りでは，完成した絵本を読むことで達成感を味わったり，聞き取った日課に関する外国語について復習したりするようにする。 | | | |
| 5分 | 2 ウォーミングアップをする。 | | <ul style="list-style-type: none"> 日課に関する外国語の確認 get up/go to school/have lunch/go home/take a bath/go to bed チャンツ ミニゲーム | | | | | | | |
| 5分 | 3 スモールトークをする。 | | <p>（音声を聞いた後）</p> <p>5 「破れたページには何が描いてあったのかな。」</p> | | | | | | | |
| 15分 | 4 本時の学習を知る。 | 絵本を完成させよう。 | <ul style="list-style-type: none"> 音声から破れたページ（日課のイラスト）を理解し，欲しいページを伝えることができしてほしい。 | | | | | | | |
| 3分 | 5 絵本を作る。 | <ul style="list-style-type: none"> 破れたページに何が描いてあったのかをタブレットの音声から聞き取り，必要なページを要求して絵本を完成させる。 完成した絵本を読み聞かせをする。 | <p>【場の設定】</p> | | | | | | | |
| 3分 | 6 振り返りをする。 | | | | | | | | | |
| | 7 終わりの挨拶をする。 | | | | | | | | | |

単元・題材シート（6年・外国語活動）

| 単元名 | This is my day. | 児童数 | 職員数 | 期間 | 10・11月（6）時間 |
|----------------------------|---|--|-----|-----------|-------------|
| | | 14 | 6 | | |
| 実態における 単元設定 | 外国語活動への関心が高まりつつあるが、発言や発表に苦手意識があり消極的である。小グループで相手の言葉や音声を聞き取ったり、伝えたりする活動に取り組むことで、進んで自分の思いを伝えたり、大勢の中で発表したりするなどコミュニケーションを広げることができるように本単元を設定した。 | | | | |
| 目標 | 知識及び技能 | ・ チャンツや歌、ゲーム等の体験的な活動を通して、日課を表す外国語の特有のリズムやイントネーションに慣れ親しむ。 | | | |
| | 思考力、判断力、 表現力等 | ・ 相手の言葉や身振り、音声等を注目して見聞きし、相手の働き掛けに応じたり、自分の要求を相手に伝えたりする。 | | | |
| | 学びに向かう力、 人間性 | ・ 日課を表す外国語への関心を高め、話し手に注目するなど見聞きする態度を整えたり、自ら進んで友達や教師とやり取りをしようとしたりする。 | | | |
| | 主な内容 | | | よかった点・改善点 | |
| 指導 内容 | <ul style="list-style-type: none"> 日課 (get up/go to school/have lunch/go home/ take a bath/go to bed) 時刻 (one～twelve) 表現 (I want) | | | | |
| 指導 計画 | 一 次 ① | ・ チャンツや歌、ミニゲームで外国語に慣れ親しむ。(ミニゲーム：ミッシングゲーム、What is this ゲーム、リスニングゲーム等) | | | |
| | 二 次 ② | ・ ジェスチャーゲームでは、イラストを見てジェスチャーで表現し、外国語で答えるやり取りをする。 | | | |
| | 三 次 ②/3 本時 | ・ タブレットの音声を聞いて、破れたページが何であるかを理解し、そのページを要求して絵本を完成させる。 | | | |
| 手 立 て ・ 支 援 | <ul style="list-style-type: none"> 言葉で伝えることが難しい児童は、教師と一緒にジェスチャーやカードで伝えることができるようにする。 小グループで活動することで、自分の意見を言いやすいようにする。 意図的に日本語や学んでいない外国語を取り入れることで、活発なやり取りができるようにする。 児童が自らタブレットを操作し、外国語を聞くことで、意欲的に外国語を聞こうとすることができるようにする。 「絵本を完成させたい。」という思いから、意欲的に自分の要求を伝えることができるようにする。 | | | | |
| 〈改善策等から教育課程へ〉 | | | | | |