

第1学年 外国語活動学習指導案

1組 計24人(男子11人,女子13人)

指導者 T1 野口 桃子

T2 田中 尚平

1 単元 なかよし だいさくせん Season 2 ～ALTとクイズたいかいをしよう～

2 単元の目標

- 片仮名と英語を比べて聞くことで、日本語と英語の音声の違いに体験的に気付く。【知識及び技能】
- 自分の伝えたいことをジェスチャーで表現したり、相手の答えに対して、ジェスチャーを付けて反応や称賛の言葉を返したりすることができる。【思考力,判断力,表現力等】
- 片仮名クイズを出したり答えたりして、積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。【学びに向かう力,人間性等】

3 単元で目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

表現力	ジェスチャーを工夫して自分の伝えたいことを表現する力
協働力	友達のよいところを見付けたり、アドバイスしたりしながら、積極的にコミュニケーションを図ろうとする力

4 単元について

(1) 単元の位置とねらい

これまでに子供たちは、初めて出会ったALTに挨拶や自己紹介をする活動を行ってきた。その中で、話せる英語が増える喜びを感じ、ALTともっと仲良くなりたいという思いをもっている。また、各教科等の学習への興味・関心が高く、できるようになったことを伝えたいという思いをもっているため、他教科と関連させて指導することで英語学習への意欲を更に高めることができると考えた。

そこで、本単元では国語科で学習する片仮名を使って、「片仮名クイズ大会をしよう」という単元のゴールを設定する。片仮名クイズの際は、自分の伝えたいことを表現する方法としてのジェスチャーに着目させ、ジェスチャーを工夫する場を設定する。また、ALTの言葉を発音に注意して聞かせることで、例えば「ミルク」と“milk”のように片仮名の読み方と英語での言い方には違いがあることに体験的に気付けるようにする。

本単元を通して、ジェスチャーの大切さや日本語と英語を比べてみる面白さを体験させることで外国語への興味・関心を高め、外国語を積極的に学ぼうとする意欲の向上に繋げていきたい。

(2) 子供の実態(調査日:令和元年10月1日 調査人数24人)

本単元に関する興味・関心について	とても	まあまあ	あまり	全く
① ALTにまた会って一緒に活動したいか。	24	0	0	0
② 片仮名を読んだり書いたりするのは好きですか。	18	4	2	0

1学期にALTと活動した経験から、全員がALTにまた会いたいと答えている。また、片仮名の学習を始めたばかりであることから、片仮名を読んだり書いたりすることに意欲的な児童が多い。そこで、片仮名と英語と関連付けることで、外国から来た言葉を知ったり、日本語と英語の音声の違いに気付いたりすることができるようにしたい。

5 指導に当たって

(1) 「自分の問い(自分のめあて)」をもたせる教師の手立て

「意欲をもつ」過程では、ALTの出題するジェスチャークイズに答える活動を行うことで、「自分たちもジェスチャーをして片仮名クイズを出題し、ALTに答えてもらう。」という活動の見通しをもたせるようにする。また、片仮名クイズ大会の際には、「どんなことを頑張りたいか。」を問い掛け、一人一人が自分のめあてをもって活動できるようにする。

(2) 「学び合い」を活性化する教師の手立て

「楽しむ」過程では、片仮名クイズ①で、出題者の表現のよいところを見付けて伝える活動を行う。また「1-up time」で友達のよいところを全体で共有し、「友達の表現のよいところを真似してみよう。」と声掛けをすることで、友達の姿から学ぶ態度を育みたい。さらに、困ったことについてのアドバイスをし合うことで、片仮名クイズ②に生かすことができるようにする。

(3) 学びを振り返り、学びを価値付ける教師の手立て

「振り返る」過程では、片仮名クイズ大会を通して、「できるようになったこと」や「分かったこと」について問い掛け、「友達のよいところを真似したら、ジェスチャーが上手くなった。」「ALTの口の動きをよく見たら、日本語と英語の言い方の違いが分かった。」などの学びの過程についても振り返らせ、そのよさを価値付けることで、自己の学びを自覚するとともに、外国語を学ぶ意欲を高めることができるようにする。

6 指導・評価計画（全3時間+国語1時間）

【これまでに習得した概念的な知識】

自己紹介 【A】 “I’m ～. I like ～.”の表現で“自分の名前や好きなもの”を伝えることができる。

子供の反応 [] 重点評価項目

過程 (時)	主な学習活動 [活用する表]	知識の理解の質の高まり	教師の指導
意欲をもつ (1)	<p>1 ALTと仲良くなるために「クイズを出し、ALTとクイズ大会をする。」という学習の見通しをもつ。 【A】</p> <p>なかよしいさいくせん2 ALTとクイズたいかいをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ALTの出題するジェスチャークイズに答える。 【B・C】 [What’s this?] [That’s right.] [Good job.] [Very good.] 	<p>自分の名前や自分の好きなものをしっかり伝えられたよ。</p> <p>次は、自分たちがALTにジェスチャーをつけてクイズを出してみたいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1学期に学習した自己紹介と自分の好きなものを伝える場を設定することで、既得の知識の確認を行うとともに、学びの達成感を感じさせ、学習意欲を高める。 ALTの出題するジェスチャークイズに答える活動を行うことで、「自分たちもジェスチャーをしてクイズを出題し、ALTに答えてもらう。」という活動の見通しをもたせるようにする。
楽しむ (1)	<p>2 国語の授業で身の回りの片仮名について読んだり書いたりする。 ・クイズブックを作る。</p> <p>3 自分たちで考えた「What’s this? クイズ」を友達と楽しむ。 (本時)</p> <p>たのしいクイズたいかいのためにれんしゅうしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ジェスチャーをつけてクイズを出題する。 【B～D】 [What’s this?] [That’s right.] [Good job.] [Very good.] 答える側は出題者のよいところを称賛する。 	<p>外国から来た言葉は片仮名で書くことが分かったよ。</p> <p>問題を出すときは“What’s this?”と言うことが分かったよ。</p> <p>ジェスチャーを工夫すると、自分の伝えたいことがしっかり伝わったよ。</p> <p>友達の答えに、動きをつけて反応を返すようにしたら、もっと楽しくクイズができるようになったよ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> “That’s right.”や“Good job.”などの表現が出てくる歌を歌い、それらの表現に慣れ親しむことができるようにする。 「What’s this?クイズ」で出題するものについてのジェスチャーを考えさせることで、ジェスチャーを工夫すると自分の伝えたいことが伝わるということに気付くようにする。
楽しむ・振り返る (1)	<p>4 ALTに「What’s this? クイズ」を出して楽しむ。 【B～D】</p> <p>ALTとたのしくクイズたいかいをしよう。</p> <p>[What’s this?] [That’s right.] [Good job.] [Very good.]</p>	<p>英語は、強く言うところがあることが分かったよ。</p> <p>片仮名の読み方と、英語の言い方は少し違うことが分かったよ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 子供が出すクイズに対して、ALTが英語で答えることで、英語と日本語の音声の違いに体験的に気付き、言葉の面白さや豊かさに気付くようにする。 発音をするときに、アクセントのある箇所を手を叩くことで、英語の強弱に気付くことができるようにする。

【本単元で習得が期待される概念的な知識】

【B】 “What’s this?”や“ That’s right.”の表現は、クイズで問題を出すときに使うことができる。

【C】 “Good job.”や“Very good.”の表現で、相手を褒めることができる。


【D】 ジェスチャーを付けることで、自分の伝えたいことがよく伝わる。

【E】 英語には、強く読むところがある。

コミュニケーションを図るときに、自分の伝えたいことを伝えるために効果的にジェスチャーを用いる。

7 本時 (2/3)

- (1) 目標 「What's this? クイズ」を通して、友達の表現のよいところを見付け、ジェスチャーのよさに気付く。
 (2) 展開 □ 教師の言葉掛け [] 子供の反応 [◆] 重点評価項目

過程	主な学習活動と予想される子供の反応	教師の指導
意欲をもつ (8)	<p>1 単元計画を確認し、本時のめあてを確認する。</p> <p>次の時間に国語で作った「クイズブック」を使って、ALTとクイズ大会をしますが、どんなクイズ大会にしたいですか。</p> <p>楽しいクイズ大会にしたい。</p> <p>たのしいクイズたいかいにするためのれんしゅうをしよう。</p> <p>楽しいクイズ大会にするためにどんなことを頑張ればよいか。</p> <p>大きな動きでクイズを出せるようにしたいな。</p> <p>恥ずかしながら分かりやすく動きを付けたいな。</p> <p>2 歌にジェスチャーを付けて、反応や称賛の言葉に慣れ親しむ。</p> <p>“Good job.” “That’s right.” “Very good.”</p>  <p>3 「What's this? クイズ①」で、グループごとにジェスチャーを付けてクイズを出し合い、よかったところを褒め合う。</p> <p>A: What's this? (ジェスチャーをする。) B: (答えを言う。) A: That's right. Good job. (正解を見せる。) A: よかったところを教えてください。 B: Aさんは動きが大きくて、声もよく聞こえたのでよかったです。</p>	<p>○ 単元の学習計画で次時の活動を確認し、「どんなクイズ大会にしたいか。」を問い掛け、本時のめあてを設定する。さらに、「そのためにはどうすればよいか。」を考えさせることで、学習方法の見直しをもてるようにする。</p> <p>○ 楽しいクイズ大会にするために「頑張りたいことは何か」を問い掛け、黒板に名前カードを貼らせることで、一人一人が自分のめあてを意識して活動できるようにする。</p> <p>○ 電子黒板を使って、クイズを出題することで、楽しみながら、“What's this?”の表現に慣れ親しむことができるようにする。</p> <p>○ T1とT2が、「What's this? クイズ」を行うモデルを行うことで、活動の見直しをもてるようにする。また、友達のよかったところを具体的に褒める例を示すことで、答える側がジェスチャーをしている友達のよさに着目したり、出題する側が分かりやすいジェスチャーを工夫したりできるようにする。</p> <p>◆ ジェスチャーを工夫して、自分の伝えたいことを表現している。 【思考・判断・表現・活動の様子】</p>
楽しむ (32)	<p>4 「1-up time」で、よかったところや必要な表現を全体で共有する。</p> <p>Aさんのライオンの動きが分かりやすかったよ。</p> <p>Bさんは、足も使っていて、とても上手だったよ。</p> <p>友達のよいところは、ぜひ真似してみよう。</p> <p>困ったことはありましたか。</p> <p>ぼくのジェスチャーでは、あまり伝わらなかったよ。なかなか分からなくて、困ってしまったよ。</p> <p>5 「What's this? クイズ②」で、友達のよいところを生かしてクイズの続きを行う。</p> <p>友達のよいところを生かして、ジェスチャーが分かりやすくなっているね。</p> <p>ジェスチャーを変えたら、さっきよりも分かりやすくなったよ。</p> <p>6 本時の学びを振り返り、学びを自覚する。</p> <p>よくできたのはどんなことですか。</p> <p>大きな動きで分かりやすく伝えられたよ。</p> <p>ジェスチャーがあると、伝えたいことがよく伝わるね。</p> <p>ジェスチャーは、クイズの時だけでなく、自己紹介の時にも役立ちそうだね。</p>	<p>○ 1-up timeでは、友達のよいところを全体で共有して友達の姿を真似したり、困ったところについてアドバイスし合ったりすることで、学びを深められるようにする。</p> <p>○ 黒板に貼った名前カードを確認しながら、できるようになったことを価値付ける。</p> <p>○ 「What's this? クイズ②」に向けて、がんばりたいことは何か。」を問い掛けることで、新たな「自分のめあて」をもつことができるようにする。</p> <p>○ 机間指導で、「友達のよいところを生かして、ジェスチャーがよりよくなっているね。」など、具体的に価値付けることで自己の学びを自覚できるようにする。</p> <p>○ 振り返りでは、自分のめあてに対して「よくできたことは何か。」を発表させ、さらに、ジェスチャーを付けることのよさについて問い掛けることで、体験的に感じたことを振り返ることができるようにする。</p> <p>○ ジェスチャーのよさについて、クイズ以外にも活用できることを確認することで、本時の学びを他の場面でも生かすことができるようにする。</p>
振り返る (5)		

自分のめあて

学び合いの活性化

学びの振り返りと価値付け