

第4学年 外国語活動学習指導案

2組 計36人(男子21人, 女子15人)
指導者 HRT 清川 啓介
AEA ウィルソン みどり

1 単元 「ようこそ Yamashita 亭へ！」～オリジナル弁当を作ろう～

(Let's Try! 2 Unit 7 「What do you want?」～ほしいものは何かな～)

2 単元の見どころ

- 食材の言い方や“What do you want?”, “I want~, please.”の表現を使って, ほしい物を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむことができる。 【知識及び技能】
- 買い物をする場面において, “What do you want?”, “I want~, please.”の表現を使ってほしい物を尋ねたり答えたりすることができる。 【思考力, 判断力, 表現力等】
- 相手の言葉を繰り返すことで, 相手の考えや気持ちを確かめながらほしい物を伝え合うことができる。 【学びに向かう力, 人間性等】

3 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

判断・形成力	オリジナル弁当を作るために, “I want~.”の表現に食材の言い方を組み合わせて伝える内容を形成する力
表現力	“What do you want?”の表現を使って相手のほしい物を尋ねたり, “I want~, please.”の表現を使って自分がほしい物を答えたりする力
協働力	ほしい物を尋ねたり答えたりするやり取りの中で, 互いの表現のよさに気付いたり, “How many?”などの既得の知識を使って状況に応じた内容や言葉, 伝え方を協力して解決したりしようとする力

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, 相手意識をもって学習課題に取り組み, 表情やジェスチャーを工夫して挨拶をしたり, 好きな遊びや曜日を尋ねたり答えたりする活動を通して, 新しい英語を知る喜びや英語でコミュニケーションを図ることの楽しさを味わってきた。また, 本単元で活用する“What do you want?”の表現は, 第3学年「Let's Try! 1」Unit 7「This is for you.～カードを送ろう～」のオリジナルカードを作成する活動の中で慣れ親しんできている。

そこで, 本単元では, タブレット上の弁当箱に食材を詰めて, 自分のオリジナル弁当を作ることを単元のゴールとし, 子供たちが“What do you want?”の表現を使って進んでほしい物を尋ねたり答えたりできるようにする。また, “How many?”や“Do you like~?”などの既得の知識を活用して二往復以上のやり取りをする場面を設定することで, 買い物場面におけるそれらの表現の汎用性に気付かせたり, 言葉で通じ合うことの楽しさを感じさせたりしたい。

本単元で培ったお店やレストランでほしい物を尋ねたり答えたりする表現は, 第5学年「We can! 1」Unit 2「When is your birthday?」の, 自分の誕生日にほしい物を尋ねたり答えたりする活動へと繋がっていく。また, 答える際“~, please.”というフレーズではなく“I want~, please.”という文表現を使うことは, 5年生以降の文構造への気付きにつながっていくことが期待される。

(2) 教材について

本教材『「ようこそ Yamashita 亭へ！」～オリジナル弁当を作ろう～』は, 店での買い物場面においてほしい物を尋ねたり答えたりして自分のオリジナル弁当を作るという活動である。子供たちはこの活動を通して, これまでに慣れ親しんだ食材の言い方や“What do you want?”, “I want~, please.”の表現を使ってやり取りを行う。また, 「自分だけのオリジナル弁当を作る」という目的をもたせることで, 自分の好きな物を伝えたいという意欲を高めたり, 自分の思いに合った弁当を作るために“How many?”や“Do you like~?”などの既得の知識を活用して質問を工夫する必然性をもたせたりすることができる。さらに, 客は自分の思いや考えを正確に伝えるために, 店員は相手の言ったことを確認するために, 言ったことを繰り返させるようにする。そうすることで, 児童がコミュニケーションを円滑にするための言語の働きに気付き, 感情や情報のやり取りを行うことの大切さや楽しさを実感させるようにする。

これらのことから, 本教材は自分の思いや考えに合ったオリジナル弁当を作ることで, 状況に応じて既得の知識を活用しながらほしい物を尋ねたり答えたりして, やり取りを続けることの楽しさを味わうという単元のねらいにふさわしい教材である。

(3) 子供の実態（調査日 令和元年7月18日 調査人数32人）

本単元の内容に関わる子供の実態は、以下のとおりである。（数字は人数）

外国語活動に関する興味・関心について	
① 外国語活動は「楽しい」、「やりたい」と思うか。	・ よく思う (18) ・ 思う (11) ・ あまり思わない (2) ・ 思わない (0)
② 外国語活動のとき、自信をもって英語でやり取りできているか。	・ よく思う (7) ・ 思う (14) ・ あまり思わない (8) ・ 思わない (3)
③ 自分の言いたいことを英語で伝えられないとき、どうするか。	・ 知っている言葉やジェスチャーなどで何とかして伝えようとする (14) ・ 次は言えるように調べる (8) ・ 友達や先生に聞く (7) ・ あきらめる (3)
本単元の学習への意識について	
④ 英語を使って自分のほしい物を言えるか。	・ 言える (10) ・ 多分言える (10) ・ 多分言えない (9) ・ 言えない (3)
⑤ 英語での言い方が分からないとき、どうやって自分のほしい物を伝えるか。（複数回答あり）	・ ジェスチャー (23) ・ ほしい物を指差す (6) ・ 絵を描く (3)
⑥ お弁当を作ったことがあるか。	・ ある (19) ・ ない (13)
⑦ お弁当にどんなものを入れたいか。	・ おにぎり ・ チャーハン ・ カレーライス ・ オムライス ・ サンドイッチ ・ エビフライ ・ 豚カツ ・ 卵焼き ・ からあげ ・ ミートボール ・ ウインナー ・ ステーキ ・ ハンバーグ ・ 天ぷら ・ ミノトマト ・ いちご ・ パイン ・ みかん ・ りんご ・ ぶどう

以上の実態から、本学級の子供たちは外国語活動を楽しみながら行っている。また、子供たちの多くが、英語での言い方が分からない時に、知っている言葉やジェスチャー等を使って何とかして伝えようとしている。しかし、反応の仕方が分からず、自信をもってやり取りができていない子供もいる。そこで、本単元の指導に当たって以下のような手立てを行うこととする。

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、1学期の「学校給食弁当の日」にみんなで食べた弁当の中身について思い出させることで弁当作りへの興味をもたせたり、日本の弁当と世界の弁当を写真で比較することで、多様な食文化があることを知ったりすることができるようにする。また、教師が食べたいオリジナル弁当を紹介し、オリジナル弁当作りをするという単元のゴールを示すことで、「自分もオリジナル弁当を作りたい。」、そのために「ほしい物を英語で言えるようになりたい。」という思いを高めるようにする。また、単元を通して「My Goal カード」を活用し、授業の初めに「相手の目を見て」、「笑顔で」などのコミュニケーションのポイントを示すことで、「今日はジェスチャーを頑張りたい。」、「前よりもっとはきはきと話したい。」などの、「自分のめあて」をもつことができるようにする。

(2) 「学び合い」を活性化する教師の手立て

目的や必要に応じて「1-up time」を設定し、次のコミュニケーション活動につなげることができるようにする。買い物の場面では、ほしい物を伝えたとところ想定外の量の物を渡されたスキットを見せることによって新たな課題に出合わせ、「どのようなやり取りをすればいいのか。」という新たな問いをもつことができるようにする。また、「どのような表現が使えるか。」と問い掛けることで、「How many〜?」を想起させるようにする。また、相手の言葉を聞き直して言うモデルを提示することで、コミュニケーションを円滑にするための言語の働きにも気付かせるようにする。さらに、「1-up chants」を行い、「Here you are.」や「Once more, please.」などの反応する言葉に慣れ親しませることで活用できるようにし、やり取りが続く楽しさを味わう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

毎時間「My Goal カード」に「自分のめあて」に対する振り返りやできるようになったこと、新しく知ったことなどを記述させることで、自己の変容に気付いたり、学びを自覚したりできるようにする。また、「自分の思い通りのお弁当ができた。」という子供に、教師が「自分のほしいものを正確に伝えるにはどうすればよかったか。」と尋ね、学びを具体的に振り返らせることで、「前に習った“数”を使えばいいということが分かった。」というように、新たに学んだ知識と既得の知識を関連付けられるようにする。

6 指導・評価計画 (全6時間)

【これまでに習得した概念的な知識】

- 買い物** 【A】 “What do you want?” の表現で、“ほしいもの”を尋ねることができる。
 【B】 “~, please.” の表現で、“ほしいもの”を伝えることができる。
 【C】 “How many?” の表現で、“数”を尋ねることができる。
- 自己紹介** 【D】 “Do you like~?” の表現で、“好きなもの”を尋ねることができる。
 【E】 “I have~” の表現で、“持っているもの”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 [活用する表現]	知識の理解の質の高まり	教師の指導
意欲をもつ (1)	1 単元のゴールと学習計画を立てる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">「ようこそ Yamashita 亭へ！」 ～オリジナル弁当を作ろう～</div> <ul style="list-style-type: none"> 日本と世界の弁当を見比べることで、多様な食文化があることを知る。 	世界には日本と似ている料理や日本には無い料理があるんだね。	○ 教師が食べたいオリジナル弁当を紹介することで、「オリジナル弁当を作る」という単元のゴールを設定できるようにする。
楽しむ (4)	2 身の周りにある食材やほしい物の言い方に慣れ親しむ。 <ul style="list-style-type: none"> カードゲーム, ビンゴゲーム 【A~C】	“~, please.” より, “I want ~, please.” の方がほしいという気持ちを伝えることができそうだね。	○ 身の回りにある野菜や果物などの言い方に慣れ親しませる。
	3 食材やほしい物を尋ねたり, 答えたりする表現に慣れ親しむ。 【A~D・F】 <ul style="list-style-type: none"> パフェ作り [What do you want?] [I want ~, please./~, please.] [How many ~?] [Do you like~?]	“How many ~?” を使うとほしい物の数が分かるよ。“Do you like~?” を使うと, 好きかどうかを知ることができるよ。	○ ほしい物を尋ねる表現 “What do you want?” を想起させる。また, “I want ~, please.” という文表現は, “~, please.” よりほしい気持ちが伝わることに気づかせる。
振り返る (1)	4 弁当屋さんごっこの準備をする。 <ul style="list-style-type: none"> 何を売るか決める。 売る物の言い方を知る。 売る物を紹介する。 [I have~.] 【E】	“I have~.” を使って売る物の紹介をすることができたよ。次の授業で何を買おうかな。	○ “How many ~?” や “Do you like~?” などの既得の知識を活用しながらパフェ作りを行い, それらの表現に慣れ親しませる。
	5 弁当屋さんごっこをして, オリジナル弁当を作る。(本時) 【A~C・F・G】 [What do you want?] [I want ~, please./~, please..] [How many ~?]	相手の言葉を聞き直すと内容を正確に伝えたり, 伝えたことを確認したりすることができるんだね。	○ 買い物の場面で, オリジナル弁当を作るという目的をもたせることで, ほしい物を尋ねたり答えたりする表現や, “How many~?” などの既得の知識に慣れ親しませる。
	6 オリジナル弁当を紹介し合う。	“I want ~.” を使って自分の弁当を紹介することができたよ。	◆ オリジナル弁当を完成させるために, “What do you want?”, “I want~, please.” の表現を進んで使っている。 【思考・判断・表現：やり取り】
			○ オリジナル弁当を紹介し合うことで, 単元の学びを振り返る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】

- 買い物** 【F】 “I want ~, please.” の表現でほしいものを丁寧に伝えることができる。
 【G】 相手の言ったことを聞き直すことで, 相手の考えや気持ちを確認することができる。

第5学年「We can! 1」Unit2「When is your birthday?」で, 誕生日にほしいものについて伝え合う。

7 本時 (5/6)

(1) 目標 相手の考えを確かめたり反応を返したりしながら、やり取りしようとする。

(2) 展開 □ 教師の言葉掛け [] 子供の反応 [◆] 重要評価項目

過程	主な学習活動と予想される子供の反応	教師の指導
<p>意欲をもつ (10)</p> <p>楽しむ (28)</p> <p>振り返る (7)</p>	<p>1 課題を含んだ HRT と ALT のモデルを見て、本時のめあてを考える。</p> <p>店員: Hello. What do you want? 客: I want fried chickens, please. 店員: OK. (弁当箱いっぱい of 唐揚げを渡す) 客: Wow! ... Thank you, but ... 店員: What's problem!</p> <p>お客さんはどうして困っていたのかな。 唐揚げの数が多過ぎたからじゃないかな。 どのような質問をすればよかったのかな。 “How many?” を使って数を尋ねたらよかったんじゃないかな。 質問を工夫して、オリジナル弁当を作ろう。</p> <p>2 コミュニケーションのポイントを確認し、チャレンジタイム①を行う。</p> <p>どのような表現を使うとコミュニケーションが取りやすいかな。 ジェスチャー、アイコンタクト、表情、声の大きさです。</p> <p>3 既得の知識を想起し、見通しをもたせ、やり取りの練習をする。</p> <p>4 「1-up time」を行う。</p> <p>(1) やり取りの中で生じた課題や友達のよいところを共有する。 (2) モデルを見て「聞き直し」のよさに気付く。</p> <p>店員: Hello. What do you want? 客: I want a fried chickens, please. 店員: OK. How many fried chickens? 客: Two, please. 店員: Two? (聞き直ししながら、現物を見せて確認しながら) OK. Here you are.</p> <p>(3) 「1-up chants」で反応の確認をする。</p> <p>5 「1-up time」で学んだことを生かし、チャレンジタイム②を行う。</p> <p>注文を聞き直したり、相手の言ったことに反応する言葉を入れたりすると分かりやすいね。</p> <p>6 本時の学習について「My Goal」カードで振り返る。</p> <p>自分の思い通りの弁当ができました。 自分の思いを正確に伝えるためにはどうすればよかったかな。 前に習った“数”を使えばよかったよ。 相手の発言を聞き直すと、数の確認ができて間違えることがないね。また、相手の反応があるとやり取りが深まって楽しく会話できるね。</p>	<p>○ 課題を含んだモデルを見せることで、相手のほしい物の数を確かめる質問をする必要があるという本時のめあてに気付かせる。また、コミュニケーションのポイントを示し、その中から自分のめあてをもつことができるようにする。</p> <p>○ 課題を含んだ場面について、どのような質問をすればよかったかを問い掛けることで、既得の知識 “How many?” を想起できるようにする。また、“How many?” を使ったやり取りをさせることで、表現に慣れ親しませる。</p> <p>○ 「チャレンジタイム①」は、買い物の場面を設定し、店員と客に分かれてタブレット上で絵を操作しながらやり取りを行い、オリジナル弁当を完成させていくようにする。</p> <p>○ 「1-up time」では、チャレンジタイム①のやり取りを通して生じた課題や友達が使っていた反応を示す表現を全体で共有することで、後半のコミュニケーション活動に活用できるようにする。</p> <p>○ HRT と AEA が自分の言ったことや相手の言ったことを聞き直ししながらやり取りするスキットを見せることで、客は自分の思いや考えを正確に伝えるために、店員は相手の言ったことを確認するために聞き直すことのよさに気付かせるようにする。</p> <p>○ 「1-up chants」を行うことで、相手の言ったことに反応しながらやり取りを継続することができるようにする。</p> <p>○ 「チャレンジタイム②」では、「1-up time」で学んだ聞き直しの大切さや反応を示す既得の知識を生かすことでやり取りの楽しさを実感できるようにする。</p> <p>◆ “How many?” や聞き直しを使ってやり取りをし、食材を表す語彙を使って、目的の物を買うために言ったり聞いたりしている。 【思考・判断・表現：話合いの様子、表情、やり取り】</p> <p>○ 「My Goal カード」にできるようになったことや頑張ったことを記入させ、その理由を問い掛けることで、「前に習った表現を使って」と知識と知識を関連付けて振り返らせることで「見方・考え方」のよさを自覚させ、本時の学習を価値付ける。</p>

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