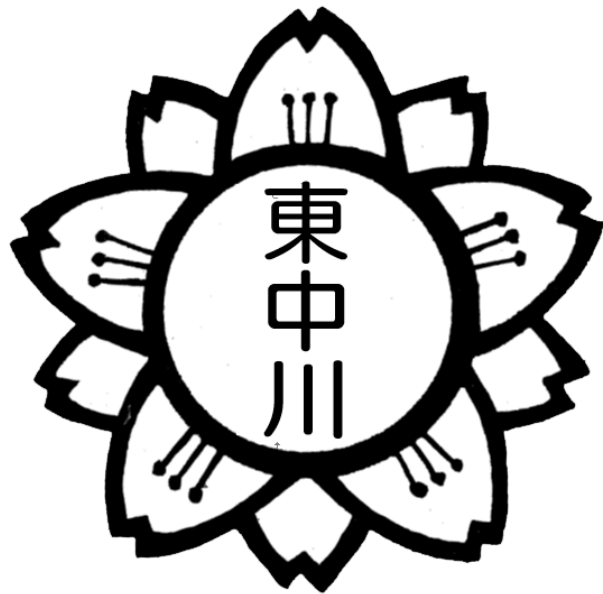


令和2年度 研究紀要

英語を使って、主体的にコミュニケーションを
図ることのできる児童を育てる

～児童の意欲を高める英語の授業づくり～



令和3年1月

大阪市立東中川小学校

は じ め に

「わかった」「できた」「やってよかった」など、子どもが学習に満足したと感じる授業をしたい、そんな授業ができる先生になろうと、今年度から教科化が本格実施された「英語」の研究に取り組みました。高学年につなぐ中学年の外国語活動、中学年につなぐ低学年の短時間モジュール活動、繰り返し英語に触れることを通して英語でコミュニケーションをしようとする力が身につく、自信がつき、笑顔がいっぱいの学習時間を過ごすことができました。

学習過程、学習段階、カリキュラムの見直しや、資料の作成、精選、クラスルームイングリッシュ、イングリッシュリッチな担任との学習のあり方など工夫することがたくさんありました。その中でカリキュラムマネジメントを駆使し教科横断の取り組みを取り入れ英語に触れる時間の捻出を低学年から行ってみました。思考力、言語力、表現力を高めることができる取り組みとともに、学習指導要領の目標が達成できる指導法、指導技術の獲得に取り組むこととし、研究主題を

**「英語を使って、
主体的にコミュニケーションを図ることのできる児童を育てる」
～児童の意欲を高める英語の授業づくり～**

としました。

「英語」以外に、学力向上推進校として全学年「国語」の授業改善と研修に取り組み、「プログラミング・ICT」についても公開授業を行ってきました。コロナ対策で参観授業もままならない今年度でしたが、感染対策を徹底しながら「今、できることを精一杯」頑張ってきました。

ご高覧いただき、ご批評・ご指導たまわりますようお願い申し上げます。

最後になりましたが、本校の研究にご指導たまわりました、大阪市教育センター総括指導主事先生、指導教諭先生、教育指導員の先生、大阪市小学校教育研究会の先生方に心よりお礼を申し上げます。

令和 3 年 1 月

大阪市立東中川小学校
校 長 菊池 照子

目 次

はじめに

I . 研究の主旨	1
〔1〕 研究主題	1
〔2〕 主題設定の理由	1
〔3〕 研究の内容	1
〔4〕 研究の組織	2
〔5〕 研究・研修の経過と予定	3

II . 実践事例

第1学年の実践	5
第2学年の実践	12
第3学年の実践	20
第4学年の実践	30
第5学年の実践	38
第6学年の実践	46
III . 研究のまとめ	57

おわりに

Ⅰ. 研究の主旨

〔1〕 研究主題

英語を使って主体的にコミュニケーションを図ることの
できる児童を育てる
～児童の意欲を高める英語の授業づくり～

〔2〕 主題設定の理由

本校では、学校教育目標に『豊かな心をはぐくみ、自ら学び、すこやかな体づくりに励む子どもを育てる』を掲げている。めざす子ども像を「人を大切にし、豊かな心をもつ子ども」「進んで学び、自ら正しく判断し、行動する子ども」「すこやかな体づくりに励む子ども」の3点として、その実現に向けて教科の基礎・基本を基盤に、研究の成果を各教科・領域の学習に生かしながら、日々の教育活動を進めている。その上で、自分の気持ちをうまく表現したり相手に伝えたりすることに関して個人差が大きいことや、関心をもって相手の話を聞き、話を続ける力が弱いことなどの児童の実態がある。そのため、外国語科・外国語活動を通して、楽しく活動する中でコミュニケーション力を高める必要があると考えた。また、本年度からの新学習指導要領の本格実施において、外国語科と外国語活動に焦点を当て研究を行うことで、指導者の英語の授業力向上も目指すこととした。

〔3〕 研究の内容

(1) 英語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、児童が主体的にコミュニケーションを図ろうとすることのできる英語科・英語活動の授業の創造

① クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 英語に多くふれることができる。
- 内容を推測したり、考えたりしながら活動できる。
- 友だちとのやり取りにもジェスチャーを使いながら、英語で積極的に表現しようとする。

② 英語を使ってやり取りをしたくなるような場の設定や手だての工夫

- コミュニケーションの楽しさ
- 必然性のある場の設定
- 児童の思考を伴う活動

③ 児童の意欲を高める教材・教具の工夫

(2) 英語に親しめる環境の整備

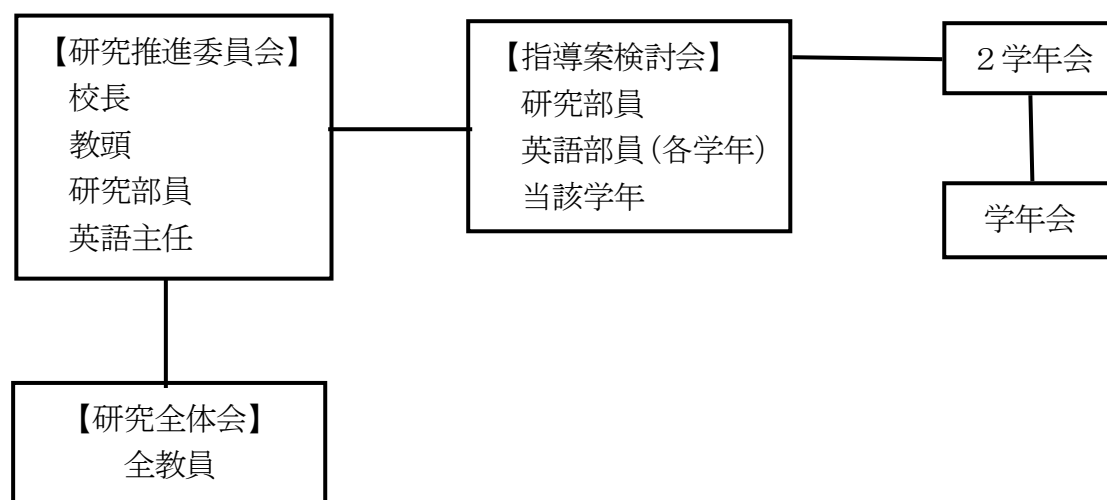
- ① 教材・教具の作成や整備を行い、活用できるようにする。
- ② 英語を身近に感じられるように校内掲示・校内放送を工夫する。
- ③ 英語クラブの活動の工夫

(3) 英語研修の充実

○指導者の授業力向上のため、クラスルームイングリッシュやゲームの研修を行う。

(4) 児童が学びへの意欲を高めることのできる評価の創造

〔4〕研究の組織



【研究推進委員会】

○研究・研修計画の企画・運営 ○研究授業の記録作成 ○研究紀要の編集

【指導案検討会】

○各学年で作成した指導案をもとに、研究主題にせまる指導法を協働的に模索する。

【2学年会】

○研究授業に関する学習教材や指導案の事前検討、作成にあたる。

【研究全体会】

○研修会、授業研究参観、研究討議会を通して、研究の基本的な考え方、研究の方法や推進に関わることからなどの共通理解を図り、研究主題の追求にあたる。

〔５〕 研究・研修の経過と予定

月	研究内容	その他 研究会・研修会
4	研究部会 研究全体会	生野区支部総会 学校運営に関する計画分科会・全体会 メンター研修（ビジネスマナー） 校内プログラミング研修会 英語研修（評価）
5	プログラミング提案授業１年	教科・領域部会・全体会 救命救急講習会 メンター研修（体づくり・体力測定計測法・音楽） 校内プログラミング研修会
6	公開授業３年プログラミング	メンター研修（プール機械操作、薬剤 使用法・水泳）
7	２年次ＯＪＴ公開授業 授業力アップ師範授業５年国語科	英語実技研修（クラスルームイングリ ッシュ） 個人懇談事前研修
8	研究授業６年外国語科・指導案検討会 授業力アップ公開授業中学年国語科・指導案作成研修会	英語実技研修（ゲーム）
9	研究授業１年外国語活動・指導案検討会 授業力アップ公開授業３年国語科・授業反省会 研究授業６年外国語科・研究討議会	メンター研修（ラジオ体操） 英語研修（評価・必然性のあるコミュ ニケーション活動）
10	研究授業３年外国語活動・指導案検討会 ２年次ＯＪＴ公開授業 研究授業１年外国語活動・研究討議会 授業力アップ公開授業４年国語科・授業反省会 公開授業視覚障がい理解教育 研究授業２年外国語活動・指導案検討会 研究授業５年外国語科・指導案検討会 研究授業３年外国語活動・研究討議会	
11	授業力アップ公開授業５年国語科・授業反省会 研究授業４年外国語活動・指導案検討会	メンター研修（器械運動）

	研究授業 2 年外国語活動・研究討議会 授業力アップ公開授業低学年国語科・指導案作成研修会 研究授業 5 年外国語科・研究討議会 授業力アップ公開授業 6 年国語科・授業反省会 研究授業 4 年外国語活動・研究討議会	
12	授業力アップ公開授業 1 年国語科・授業反省会 公開授業特別支援学級 公開授業 6 年プログラミング 研究部会 授業力アップ公開授業 2 年国語科・授業反省会	メンター研修（ボール運動）
1	研究部会 公開授業特別支援学級 授業力アップ公開授業 5 年国語科・授業反省会	生野区教員研究発表会
2		小学校教育研究会総合研究発表会 メンター研修
3		研修のまとめ 次年度教材選定委員会

II . 实践事例

第 1 学年 外国語活動学習指導案

1. 日 時 令和 2 年(2020 年)10 月 12 日(月) 13:35 ～ 14:20

2. 学習者 第 1 学年 1 組(在籍 24 名)

3. 場 所 1 年 1 組教室

4. 題材名 「Let's make my colorful bag.」

5. 目 標

○色や数などの外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ。(知識及び技能)

○自分の欲しい物を伝えたり、相手の欲しい物を聞いたりする。(思考力・判断力・表現力等)

○外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	ゆっくりはっきりと話されれば、簡単な英語の指示や質問などについて、ジェスチャーやイラストなどを手掛かりにして分かるようにする。
話すこと (やり取り)	基本的な表現を用いて、自分の欲しい物や相手の欲しい物をやり取りするようにする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○色や数などを表す表現を知り、表現に慣れ親しんでいる。	○自分の欲しい物を伝えたり、相手の欲しい物を聞いたりしている。	○自分の欲しい物についてコミュニケーションを図ろうとしている。

8. 言語材料

(表現) ～, please. Here you are. Thank you.

(語彙) color red brown orange yellow green blue purple black white
number one two three four five six seven eight nine ten

9. 学習を進めるにあたって

(1) 児童観

本校では 15 分間の英語の短時間学習を週 2 回実施している。本学級の児童は、入学して初めて英語を学ぶ児童が多い。短時間学習が始まった当初は、指導者の「Hello.」とあいさつを聞いただけで、「意味わからん。」「英語習ってないから知らん。」という言葉が飛び交い、抵抗感の強さを感じた。そこで、一学期は英語を楽しく学習することや、英語に聞き慣れて抵抗感を減らすことに重点を置いて指導してきた。その結果、一学期末の児童アンケートでは 100%の児童が「英語の学習が楽しい」と答えた。休み時間には、英語の歌を口ずさんだり、自由帳にアルファベットを書いたりする児童の姿が見られるなど、英語に親しみを持つ児童が増えてきた。しかし、アンケートの「英語を使って話せましたか」の設問には、13%の児童が「あまりできなかった」と答えおり、「英語は楽しいが、話すことはできていない」と感じている児童もいることがわかった。

(2) 教材観

本題材では、短時間学習で学習した色や簡単な英語表現などを使った、絵本を聞いたり自分の欲しい色や数を伝えたりする活動をする。絵本 “Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?” は、語句や表現の繰り返しが多く、リズムよく聞くことができる。また、児童にとって身近な語句や表現が使われており、挿絵と書かれている語句が一致しやすい。挿絵は動物の色が分かりやすく、児童は絵本の読み聞かせの中で色を聞き取ることができる考える。

(3) 指導観

本題材の指導に向けて、短時間学習では、色や数、簡単な英語表現を何度も聞いたり、発音したりする機会をたくさんもたせ、児童が表現に慣れ親しむことができるようにする。DREAM Time では、DREAM に収録されているお話や歌を活用して、色や数などについて学習する。歌やチャンツではジェスチャーをつけて練習することにより、英単語や表現の意味を理解する手掛かりとしたい。アルファベットの学習では、線つなぎのワークシートを使用して、定着を図る。また、PLUS Time では絵本やゲームを取り入れ、DREAM Time で学んだ語彙や表現に慣れ親しむことができるようにする。

本題材の指導に当たっては、歌やチャンツで語彙や表現を復習する。また、絵本 “Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?” を読み聞かせ、色の語彙の定着を図る。英語を話すことに抵抗を感じないよう、ゲームを通して楽しみながら、事前に語彙の定着が十分に図れるようにしたい。次に、6色のシールを簡単な英語表現を使って友だちからもらい、カラフルなバッグを作るペア活動を行う。シールのやり取りを通して、英語をたくさん話す機会を設け、「英語を使って話せた」と感じる活動にしたい。

10. 外国語活動指導計画(短時間学習 15 分×20 回)(外国語活動 45 分×1 回)

次	短	外	目標(◆)と主な活動(○) ◎評価の観点《評価規準》〈評価方法〉
一	M1(D1)		○STORY「Good Morning!」 SONG「Hello, How Are You?」
	M2(D2)		○STORY「Good Morning!」 ACTION「Brush your hair./Wash your face.」 SONG「Hello, How Are You?」
	M3(D3)		○ALPHABET「The Alphabet A to Z」 SONG「Mother Gooney Bird」
	M4(D4)		○STORY「Good Morning!」 ACTION「Brush your hair./Wash your face.」 SONG「Mother Gooney Bird」
	M5(PU1)		○SONG「Mother Gooney Bird」 STORY「Good Morning!」 BOOK ORT
	M6(P1)		○SONG「Open Shut Them」

			BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
	M7(P2)		○BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」 ACTIVITY「Pointing Game」
	M8(P3)		○SONG「Open Shut Them」 ACTIVITY「号令ゲーム」
	M9(P4)		○SONG「Open Shut Them」 BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
	M10(PU2)		○SONG「Uh-huh」 BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
	M11(D5)		○STORY「Good Morning!」 ALPHABET「The Alphabet A to Z」 SONG「Colors I Like」
	M12(D6)		○STORY「Good Morning!」 ACTION「Brush your hair./Wash your face.」 SONG「Colors I Like」
	M13(D7)		○ALPHABET「The Alphabet A to Z」 SONG「Colors I Like」
	M14(D8)		○STORY「Good Morning!」 SONG「Colors I Like」
	M15(PU3)		○SONG「Colors I Like」 STORY「Good Morning!」 BOOK ORT
	M16(P5)		○SONG「Open Shut Them」 ACTIVITY「号令ゲーム」
	M17(P6)		○SONG「Uh-huh」 BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
	M18(P7)		○SONG「Uh-huh」 ACTIVITY「Pointing Game」
	M19(P8)		○SONG「Open Shut Them」 BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
	M20(PU4)		○SONG「Uh-huh」 BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
		1(本時)	◆自分の欲しい物を伝えたり、相手の欲しい物を聞いたりする。 ○BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」 ACTIVITY「Let's make my colorful bag.」 ◎色や数などを表す表現を知り、表現に慣れ親しんでいる。《知・技》〈行動観察〉

			<p>◎自分の欲しい物を伝えたり、相手の欲しい物を聞いたりしている。《思・判・表》〈行動観察〉</p> <p>◎自分の欲しい物についてコミュニケーションを図ろうとしている。《態》〈行動観察〉</p>
--	--	--	---

11. 本時の学習

(1) 本時の目標

- 自分の欲しい物を伝えたり、相手の欲しい物を聞いたりする。

(2) 本時の展開

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》〈評価方法〉 ・準備物
Greeting	1. はじめの挨拶をする。 ・今日の気分、天気を言う。 2. 学習のめあてを確認する。	・全員で挨拶をし、日本語から英語への切り替えができるようにする。 ・学習のめあてを確認することで、最後に自分の学習活動を振り返ることができるようにする。	
Review	3. SONG「Mother Gooney Bird」 ・数の言い方を確認する。 4. SONG「Colors I Like」 ・色の言い方を確認する。 5. BOOK「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」を聞く。	・歌を歌った後に、フラッシュカードを使用し、語彙の確認をする。 ・色を強調して読み、お話に出てくる色を聞き取りやすくする。	・DREAM ・フラッシュカード(数字) ・フラッシュカード(色) 絵本「Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?」
Activities	6. カラフルなバッグをつくる。 ④ ～, please. ④ Here you are. ④ Thank you.	・やり取りの手順を確認し、練習をしてから、活動を行う。 ・英単語が言えずに困っている児童には、今までに学習したワークシートを確認するように助言する。	・画用紙 ・6色シール ◎色や数などを表す表現を知り、表現に慣れ親しんでいる。《知・技》〈行動観察〉 ◎自分の欲しい物を伝えたり、相手の欲しい物を聞いたりしている。《思・判・表》〈行動観察〉 ◎自分の欲しい物についてコミュニケーションを図ろうとしている。《態》〈行動観察〉

Reflection	7. 本時の振り返りをする。 ・振り返りシートを書く。	・本時のめあてをもう一度確認し、 自分自身の活動を振り返ることができるようにする。	・振り返りシート
Greeting	8. 終わりの挨拶をする。		

【板書】



12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

○指導者が、英語で授業を行った結果、児童は英語に慣れ親しみ、指示の意味を理解すること等ができるようになってきた。また、児童が英語を進んで話そうとする雰囲気ができていた。

○指導者が英語にジェスチャーを加えて指示することにより、指示の意味を推測する手掛かりとなっていた。

●本時のめあての確認や振り返りの場面、活動のルール等の複雑な指示は、英語だけでなく、日本語で伝えることがあったもよい。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定や手だての工夫

○かばんを作るために色のシールをもらうという設定は、会話に必然性があり、児童が主体的にコミュニケーションを図ることができていた。

○何度もペアの児童に色をたずねる必要があり、本時の表現に慣れ親しむことができた。その結果、振り返りシートでは、英語で話すことが「だいたいできた」「せいかくにできた」とほとんどの児童が答えていた。



【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

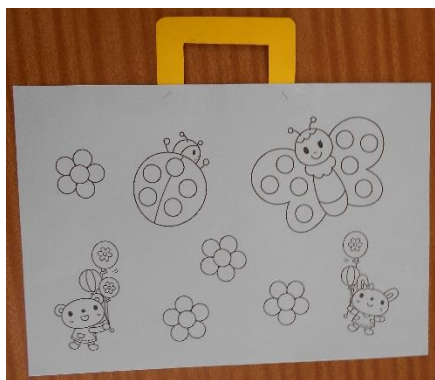
○電子黒板に大きく絵本を表示させることにより、色が分かりやすく、見やすかった。

○C-NETと協力して、本時で使用する表現を動画に撮り、提示した。正確な発音を確認することができて良かった。

○活動の中で、説明が複雑なところを動画に撮り提示した。活動内容を理解する手助けになるだけでなく、身近な先生が英語を使っている様子を見ることにより、活動の意欲付けになった。

○教材のかばんを、実際に物を入れられるような形にしたため、児童は喜んで活動に取り組んでいた。

●作成するかばんを小さくして、活動時間を短くする。そのかわりに英語のゲームを取り入れることにより、さらに英語に慣れ親しむことができたと考ええる。



(2)単元の考察

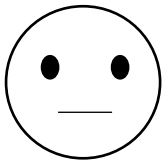
短時間学習で、英語であいさつしたり、話したりする活動を重ねてきた結果、英語を話すことへの抵抗感が減り、楽しんで活動する様子が見られるようになってきた。また、DREAM を視聴するだけでなく、ゲームなども積極的に取り入れることにより、英語での指示を推測しながら理解して取り組もうとする姿が見られた。

ふりかえりシート

1ねん なまえ

☆ あてはまるところを ○でかこみましょう。

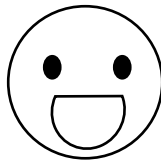
1 ともだちに ほしい いろやかずを つたえられましたか。



まだむずかしい



すこしできた



だいたいできた

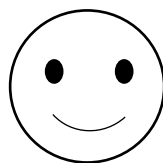


せいかくにできた

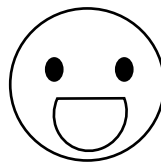
2 ともだちが ほしい いろやかずを ききとることができましたか。



まだむずかしい



すこしできた

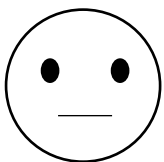


だいたいできた



せいかくにできた

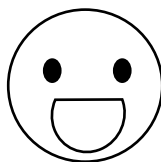
3 えいごを すすんで はなすことはできましたか。



むずかしかった



さんかできた



だいたいすすんでできた



すすんでできた

第2学年 外国語活動学習指導案

1. 日 時 令和2年(2020年) 11月5日(木) 14:30 ～ 15:15

2. 学 習 者 第2学年2組(在籍25名)

3. 場 所 2年2組教室

4. 題 材 名 「Let's play the Go Fish Game.」

5. 目 標

○天気や曜日などの外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しむ。(知識及び技能)

○自分の欲しいカードについて、簡単な語句や基本的な表現を使って、相手に伝える。

(思考力・判断力・表現力等)

○外国語を用いて積極的にコミュニケーションを図ろうとする。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	ゆっくりはっきりと話されれば、簡単な語句の指示や質問などについて、ジェスチャーやイラストなどを手掛かりにして分かるようにする。
話すこと (やり取り)	基本的な表現を用いて、自分の欲しいカードや相手の欲しいカードをやり取りするようにする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○天気や曜日などを表す表現を知り、その表現に慣れ親しんでいる。	○自分の欲しいものを伝えたり、相手の質問に答えたりしている。	○自分の欲しいものについて、コミュニケーションを図ろうとしている。

8. 言語材料

(表現) Do you have a ～card? Yes, I do. No, I don't.

(語彙) weather sunny rainy cloudy windy snowy

Sunday Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday

9. 学習を進めるにあたって

(1)児童観

本学級の児童は、昼の短時間学習に意欲的に取り組んでいる。天気や曜日の歌を歌ったり、“What time is it?” “It's ～ o'clock.”などの簡単なフレーズを繰り返し表現したりしてきた。短時間学習で学習してきたチャンツを英語のリズムやイントネーションを真似して歌う児童が多い。また、“Hello.” “How are you?”など簡単な英語表現を友だち同士で言い合う様子がよく見られる。その一方で、英語の発音に戸惑い、恥ずかしがっている児童もいた。

そのため、一学期から英語に慣れ親しむためにジェスチャーをつけて歌ったり、挨拶ゲームを行ったりしてきた。

その結果、英語はゲーム感覚で学べる楽しいものというイメージを持つ児童も増え、英語のお話を聞いて内容が理解できなくてもすぐに諦めることなく、絵やジェスチャーからどんなお話なのかを推測しようとする様子が見られるようになった。しかし、知らない単語が出てくると、「習っていない。」「分からない。」と言ってスムーズに活動に参加できない児童も見られる。

(2)教材観

本題材の指導に向けて短時間学習では、天気や曜日、簡単な英語表現を何度も聞いたり、発音したりする機会を持たせ、児童が表現に慣れ親しむことができるようにする。歌やチャンツでは、ジェスチャーをつけて練習することで、楽しみながら理解できるようにする。

本題材では、歌を歌ったり、ゲームをしたりすることで、身近な天気や曜日及びそれらを用いた簡単な英語表現に慣れ、積極的にコミュニケーションを図ろうとすることを目標とする。“The Weather Song”や“The Days of the Week”はどちらもリズム感がよく、同じ表現の繰り返しが多いので、歌いながら慣れ親しむことができる。また、“The Weather Song”は児童の興味・関心をひくようなイラストが使われているので、児童が意欲的に取り組むことができると考える。これらの天気や曜日のイラストを用いて“Go Fish Game”を行う。“Go Fish Game”は“Do you have a ～card?”とたずね、相手が持っていればそのカードをもらうゲームである。ここで、“Yes, I do.”“No, I don't.”の表現にも慣れ親しむことができる。ゲームを通して、楽しみながら既習の表現を繰り返し使うことができると考える。

(3)指導観

本題材の指導に当たっては、楽しい雰囲気を作るために自分の席で挨拶をするのではなく、教室の中を歩き、出会った人と挨拶をし合う。その際、挨拶の初めにじゃんけんをさせることで楽しみながら積極的にコミュニケーションが取れるようにしたい。次に、英語の歌で天気や曜日の表現を復習する。ジェスチャーをつけながら歌うことで英語の発音が苦手な児童も楽しみながら参加できる雰囲気を作ることに留意したい。その後、“Pointing Game”や“Missing Game”で天気や曜日の表現を繰り返し言わせたり、聞かせたりすることで語彙の定着を図る。最後に、天気や曜日の表現及び、簡単な英語表現を使った“Go Fish Game”をする。カードのやり取りを通して、話す機会を設け、楽しみながら“Do you have a ～card?”などの簡単な表現に慣れ親しめるようにしたい。

10. 外国語活動指導計画(短時間学習 15×20 回)(外国語活動 45 分×1 回)

次	短	外	目標(◆)と主な活動(○) ◎評価の観点《評価規準》<評価方法>
一	M1(D1)		○STORY「What Time is it?」 SONG 「The Weather Song」
	M2(D2)		○STORY「What Time is it?」 SONG 「The Weather Song」
	M3(D3)		○STORY「What Time is it?」 SONG 「The Weather Song」
	M4(D4)		○STORY「What Time is it?」 SONG 「The Weather Song」

	M5(PU1)		○STORY「What Time is it?」 SONG 「The Weather Song」 Book ORT
	M6(P1)		○SONG 「Superstar Songs 2」 BOOK 「Peanut Butter and Jelly」
	M7(P2)		○BOOK 「Peanut Butter and Jelly」 PHONICS「ABC ジングル」
	M8(P3)		○SONG 「Superstar Songs 2」 ACTIVITY「大文字の形づくり」
	M9(D3)		○BOOK 「Peanut Butter and Jelly」 ACTIVITY「大文字の形づくり」
	M10(D4)		○SONG「Super Simple Songs 2」 PHONICS「ABC ジングル」
	M11(D5)		○STORY「What Time is it ? 」 SONG「The Weather Song」
	M12(D6)		○STORY「What Time is it ? 」 SONG「The Weather Song」
	M13(D7)		○STORY「What Time is it ? 」 SONG「The Weather Song」
	M14(D8)		○STORY「What Time is it ? 」 SONG「The Weather Song」
	M15(PU3)		○SONG「The Weather Song」 STORY「What Time is it ? 」 BOOK ORT
	M16(P5)		○SONG「The Days of the Week」 STORY「We Forgot」
	M17(P6)		○SONG「The Days of the Week」 STORY「We Forgot」
	M18(P7)		○SONG「The Days of the Week」 STORY「We Forgot」
	M19(P8)		○SONG「The Days of the Week」 STORY「We Forgot」
	M20(PU4)		○SONG「The Days of the Week」 STORY「We Forgot」

		1(本時)	<p>◆自分の欲しいものを伝えたり、相手の質問に答えたりする。</p> <p>○SONG「The Weather Song」</p> <p>SONG「The Days of the Week」</p> <p>ACTIVITY「Let's play the Go Fish Game.」</p> <p>◎天気や曜日などを表す表現を知り、その表現に慣れ親しんでいる。</p> <p>《知・技》〈行動観察〉</p> <p>◎自分の欲しいものを伝えたり、相手の質問に答えたりしている。《思・判・表》〈行動観察〉</p> <p>◎自分の欲しいものについて、コミュニケーションを図ろうとしている。</p> <p>《態度》〈行動観察〉</p>
--	--	-------	--

11. 本時の学習

(1) 本時の目標

○自分の欲しいものを伝えたり、相手の質問に答えたりする。

(2) 本時の展開

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》〈評価方法〉 ・準備物
Greeting	1. 初めの挨拶をする。 ・挨拶ゲームをする。	・じゃんけんをする。 ・元気に挨拶をし、楽しい雰囲気を作ることができるようにする。	
Review	2. SONG「The Weather Song」 ・天気の違いを確認する。 3. SONG「The Days of the Week」 ・曜日の違いを確認する。	・ジェスチャーをつけて楽しく歌うようにする。 ・歌を歌った後に、フラッシュカードを使用し、語彙の確認をする。	・DREAM ・フラッシュカード(天気) ・フラッシュカード(曜日)
Activities	4. “Go Fish Game” で使う語彙の確認をする。	・天気と曜日の語彙の確認をする。 ・“Missing Game” “Pointing Game” などをを行い語彙の定着を図る。	・ワークシート ・ワークシート(拡大版) ◎天気や曜日などを表す表現を知り、その表現に慣れ親しんでいる。《知・技》〈行動観察〉

	<p>5. “Go Fish Game”を行う。</p> <p>・まず、天気カードだけで行い、次に曜日カードだけで行う。</p>	<p>・ゲームのルールを確認する時に、ジェスチャーをつけたりゆっくりと話したりして説明する。</p> <p>・ “Do you have a ～ card?” “Yes, I do.” “No, I don’t.” を掲示する。</p> <p>・デモンストレーションをして、ゲームで使う表現を確認できるようにする。</p>	<p>・天気・曜日のイラストが描かれたカード(12枚×25人)</p> <p>◎自分の欲しいカードを伝えたり、相手の質問に答えたりしている。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>“Go Fish Game”</p> <p>① 1人3枚ずつカードを配る。(曜日カードで行う場合は、4枚配る。)</p> <p>② 隣の人に “Do you have a ～ card?” と、自分の持っているカードと同じカードを持っているかを聞く。</p> <p>③ 聞かれた人は、そのカードを持っている場合、“Yes, I do.” 持っていない場合は “No, I don’t.” と答える。</p> <p>④ もし、相手がカードを持っていれば、そのカードをもらい自分のカードと一緒に前に出す。持っていなければ、山札から1枚カードを引く。この時、新しく引いたカードが自分の持っているカードと同じカードを引いた場合、それらも前に出すことができる。</p> <p>⑤ ①～④を繰り返し、一番初めにカードがなくなった人の勝ち。</p> </div>		
Reflection	<p>6. 本時の振り返りをする。</p> <p>・振り返りシートを書く。</p>	<p>・自分自身の活動を振り返ることができるようにする。</p>	<p>・振り返りシート</p>
Greeting	<p>7. 終わりの挨拶をする。</p>		

12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

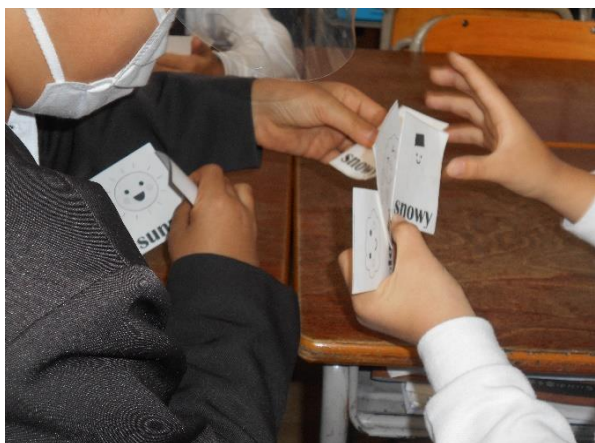
(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 指導者がクラスルームイングリッシュを使って指導することで、児童がクラスルームイングリッシュに慣れ親しみ、指示の意味を理解したり推測したりできるようになってきた。
- 指導者がジェスチャーをつけながら説明することで、英語が苦手な児童も、指示を理解することができていた。
- 指導者が“clear voice”と適宜に声かけしていたので、児童が大きくはっきりと発音できていた。
- 簡単な英語やジェスチャーを使ってゲームの説明をしていたので、児童が理解しやすかった。
- 誉め言葉をたくさん使っていたが、“Good job”ばかりだったのでバリエーションを増やして、たくさんの表現に触れる機会を作るようにする。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定や手だての工夫

- 指導者が笑顔で柔らかい雰囲気だったので、児童も楽しそうに学習に参加できていた。
- “Here you are.” “Thank you.” の会話が自然に表現できていた。
- “Go Fish Game”で会話の必然性が生まれ、児童が主体的に英語を使っていた。
- 様々なゲームを行ったので、児童が飽きることなく、学習に参加できた。
- 様々なゲームで語彙を繰り返し発声していたので“Go Fish Game”がスムーズに行えた。
- 分からない語彙のカードがあった時、周りの児童に聞けるように声かけすればよかった。
- “Here you are.”と言わないでカードを渡す児童もいたので、“Go Fish Game”で使う表現をもう少し練習してからゲームを行えばよかった。



【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- 天気や曜日のイラストが、児童の興味・関心を惹くものだったので楽しく学習に取り組むことができた。
- “Missing Game” “Pointing Game” “Go Fish Game” など様々なゲームをすることで、児童が意欲的に天気や曜日の語彙を繰り返し発声したり、聞き取ったりすることができた。
- “Go Fish Game” で、天気のカードと曜日のカードをそれぞれ分けて行ったので、ゲームで使う語彙が分かりやすくなり、児童が取り組みやすかった。
- ベルの音が鳴ったら席に座るということを普段から徹底しているのがよかった。
- “Missing Game” においてカードを同じ並べ方ばかりではなく、カードをシャッフルして並べ方を変えるなど、色々なバリエーションで行ってもよかった。
- 掲示した Do you have a ~card? の文字の間隔や大きさなどが正確に書けていなかった。

(2)単元の考察

短時間学習において、英語で挨拶して、自分の気分を伝え合う習慣がついてきた。天気や曜日の歌をジェスチャーをつけながら歌うことで、児童が楽しみながら語彙に慣れ親しむことができるようになってきた。その結果、ポインティングゲームやミッシングゲームもスムーズに行うことができた。普段から簡単な英語表現を使い、指示はジェスチャーをつけながら行ってきたので、児童が先生のジェスチャーを見逃すまいと集中して学習に取り組むことができたと考える。

“Go Fish Game” では、児童が短時間学習で学んだ語彙を繰り返し言うことが語彙の定着につながり、自信をもって英語を伝えることができた。また、短時間学習において笑顔で活動することを大切にしてきたので、児童の表情はにこやかで、クラス全体が温かい雰囲気の中で学習することができた。しかし、語彙の定着だけではなく、その語彙を使った簡単な英語表現を繰り返し練習して定着を図っていれば、活動がもっとスムーズに行えたと考える。

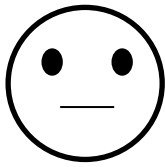


ふりかえりシート

2年 名前 _____

今日の学しゅうで、えい語でできることはふえましたか？あてはまるマークを○でかこみましょう。

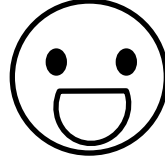
1. 友だちにほしいカードをつたえられましたか。



まだおずかしい



すこしできた

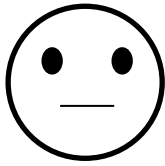


だいたいできた



せいかくにできた

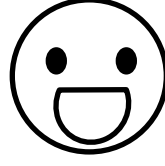
2. 友だちがほしいカードを聞きとることができましたか。



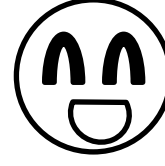
まだおずかしい



すこしできた

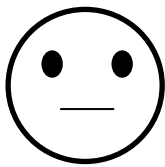


だいたいできた



せいかくにできた

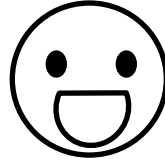
3. えい語をすすんで話すことができましたか。



まだおずかしい



すこしできた



だいたいできた



せいかくにできた

第3学年 外国語活動学習指導案

1. 日 時 令和2年(2020年) 10月29日(木) 14:30～15:15

2. 学 習 者 第3学年1組(在籍 24名)

3. 場 所 3年1組教室

4. 単 元 名 Unit7 「This is for you.」

5. 目 標

○日本語と英語の音声の違いに気づき、形の言い方や、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ
(知識及び技能)

○ 欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合う。(思考力・判断力・表現力等)

○ 相手に伝わるように工夫しながら、自分の作品を紹介しようとする。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	イ ゆっくりはっきりと話された際に、身近で簡単な事柄に関する基本的な表現の意味が分かるようにする。
話すこと (やり取り)	ウ サポートを受けて、自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問をしたり質問に答えたりするようにする。
話すこと (発表)	イ 自分のことについて、人前で実物などを見せながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すようにする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○日本語と英語の音声の違いに気づき、形の言い方や欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。	○欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合っている。	○欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合おうとしている。 ○相手に伝わるように工夫しながら、自分の作品を紹介しようとしている。

8. 言語材料

(表現) What do you want? ～, please. Here you are. This is for you. Thank you. You are welcome.

(語彙) want, this, a, for, 状態・気持ち・-(big, small), 形(square, rectangle, star, diamond), bus, flower, shop, balloon, house, car, candy, 動物(dog, cat, panda, mouse, bear)

(既出) I like ～. Do you like ～? Yes, I do./ No, I don't. I don't like ～. What ～ do you like? How many ～?
形、色、数、tree

9. 学習を進めるにあたって

(1)児童観

本学級の児童は、これまでに色や数、果物・野菜、身の回りの物などの語とともに、挨拶や自分の好みを

伝えたり相手の好みを尋ねたりする表現に慣れ親しんできている。ゲームやチャンツ、歌などを通して、みんなと楽しみながら外国語活動に取り組んでいる。C-NETとの活動も心待ちにしており、英語表現や発音をよく聞いて意欲的に活動している。すべての単元を通して、既習語や表現を使って友だちとやり取りをしてきた。特に、Unit5「What do you like?」では、多くの新しい語と出会い、What ～ do you like?など、使用する表現も豊かになったため、これまで以上にやり取りの楽しさを感じている児童が多かった。休み時間にも、これらの表現を使ってやり取りしている姿が見られた。また、6月から毎朝、英語で挨拶し、曜日、月日、天気、気分を尋ねることを続けてきたので、ほとんどの児童がこれらの表現や語を使ってスムーズにやり取りすることができている。

7月に行ったアンケート調査(23人回答)で、「英語活動が楽しいですか」の問いに対して、21人の児童が「楽しい」「どちらかといえば楽しい」と答えていた。また、「英語を使って、友だちとコミュニケーションを取ることができましたか」という問いに対しても、20人の児童が肯定的回答をしていた。一方で、「英語活動がどちらかといえば楽しくない」「楽しくない」と答えている児童が2人いた。「何を言っているか分からないから」という理由を挙げていて、推測して聞くことが苦手だったり、明確に理解できないものに対して不安を感じたりすることがうかがえた。そこで、ジェスチャーや絵カードなどをより有効的に活用したり、苦手意識のある児童にはていねいに声かけをしたりして、自信をもって活動できるようにサポートしている。その結果、発話が増え、やり取りを楽しんでいる姿が見られるようになってきている。

(2)教材観

本単元は、さまざまな形を表す語や何が欲しいかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しみ、それらの語や表現などを使いながら誰かに贈るためのカードを作り、紹介し合うことを目標としている。新出の語は形と動物などである。これらの語を通して日本語(外来語)と英語の音声の違いに気づかせることができる。また、デジタル教材で世界の様々なグリーティングカードが紹介されていて、それぞれの文化や習慣を知ることができる教材である。

実際にカード作りをすることで英語に苦手意識のある児童も楽しく学習できると予想される。形を組み合わせる動物や花木、ものなどを創作していくので、児童は思考を働かせることができる。また、お店屋さんごっこの要領で欲しい形を集めることで、必然的、積極的に英語を使ってやり取りする場を設定することができる。“What do you want?”、“～, please.”の表現を使ってやり取りし、思考を伴った発話の機会が増える。ここで数＋大きさ(big/small)＋色＋形の語順も取り扱われている。さらに、自分の作品を紹介する発表会では、既習語や表現を用いて考えながらスピーチやクイズをすることで、思考力、判断力、表現力を向上させることができる。

(3)指導観

本単元を通して、やり取りの活動を多く取り入れ、考えながら会話することで思考力、判断力、表現力を向上させたいと考えている。第1時、第2時では、形を表す語や何が欲しいかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむために、ゲームやクイズなどを多く取り入れ、やり取りを楽しみながら活動させたい。第3時で、どんなカードを作るかを考える時に、既習語や表現を使って相手に好きなものを尋ねたり答えたりさせる。形を組み合わせる動物や花木、ものなどを創作し、発想豊かにカード作りをさせたい。カードを贈る相手は偏らないようにぐで決める。第4時で、欲しい形を集める際はお店屋さんごっこを行い、形をもらう側と渡す側に分かれて、前半後半で役割を交代する。“What do you want?”、“～, please.”の表現を使ってやり取りし、発話の機会を増やしたい。ここで、日常的に使用している“Here you are.”、“Thank you.”、“You’re welcome.”を用いて自然なやり取りをさせたい。第5時、第6時の単元の最終活動では、ペアでカードを紹介し合った後、発表会(スピーチ)の形式でみんなの前で紹介する。発表会に向けて、どのように紹介するかを考えさせたい。最後に、カードを渡す友だちに“This is for you.”と言って届けることを通して、このUnitのタイトルになっている表現の意味を理解

させたい。

10. 外国語活動指導計画(全6時間)

時	目標(◆)と主な活動(○)	◎評価の観点 《評価規準》〈評価方法〉
1	<p>◆いろいろな形やものの言い方を知り、日本語と英語の音声の違いに気付くとともに、慣れ親しむ。</p> <p>○【Small Talk】エプロンのもようの話 ・指導者の話を推測しながら聞き、分かったことを発表する。</p> <p>○【Let's Play1】シェイプクイズ ・デジタル教材を見て、その形が何の形かを考え、答える。</p> <p>○【Let's Play2】ポインティングゲーム ・ペアで1つのテキストの絵を見て、言われた形やものの名前を指さす。</p> <p>○【Let's Chant】〔What do you want?〕 ・はじめは、「ゆっくり」の速さで音声を聞き、リズムに合わせてチャンツを言い、慣れてきたら「ふつう」の速さにする。</p>	<p>◎いろいろな形やものの名前を理解している。 《知・技》〈行動観察〉</p>
2	<p>◆形を表す語や欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 世界のさまざまなカードについて知り、日本のものと似ているところや違うところなどに気付く。</p> <p>○【Let's Chant】〔What do you want?〕 ・音声を聞いてリズムに乗ってチャンツを言う。</p> <p>○【Let's Play1】シェイプクイズ ・デジタル教材を見て、形の後ろに何の動物が隠れているか考え、答える。</p> <p>○【Let's Play2】ポインティングゲーム ・音声を聞いて形やものを指さす。ペアやグループで問題を出し合う。</p> <p>○【Let's Watch and Think】〔世界のグリーティングカードを見てみよう〕 ・動画を見て、自分たちと同じところや違うところなどを話し合い、発表する。</p>	<p>◎形やものの言い方が分かり、友だちに配慮しながら尋ね合っている。 《思・判・表》〈行動観察〉</p>
3	<p>◆形を表す語や欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 相手の好きなものを尋ねたり答えたりして、どんなカードを作るか考える。</p> <p>○【Let's Chant】〔What do you want?〕 ・音声を聞いてリズムに乗ってチャンツを言う。</p> <p>○チャンツ作り ・映像を見て、基本のチャンツのリズムで他の単語に変えて言う。</p> <p>○色ぬりゲーム〔ワークシート〕 ・ペアやグループで問題を出し合い、ワークシートに色を塗ったり渡す振りをしたりする。</p>	<p>◎欲しい色や形について相手に分かるように伝えようとしている。 《態》〈行動観察〉</p>

	<p>○インタビュー</p> <p>・カードを贈る相手に何が好きか尋ねたり答えたりする。</p> <p>・ワークシートにどのようなグリーティングカードを作るかを書き込む。</p>	
4	<p>◆欲しい形を尋ねたり答えたりして、いろいろな形を集めてカードを作る。</p> <p>○【Let's Chant】〔What do you want?〕</p> <p>・音声を聞いてリズムに乗ってチャンツを言う。</p> <p>○色ぬりゲーム〔ワークシート〕</p> <p>・ペアやグループで問題を出し合い、ワークシートに色を塗ったり渡す振りをしたりする。</p> <p>○【Let's Listen】〔だれの作品かな〕</p> <p>・デジタル教材を見て、誰がどの作品を作ったのか聞き取り、テキストに線で結ぶ。</p> <p>○形の紙を集めて、グリーティングカードを作る。</p> <p>・お店屋さんごっこを行い、もらう側と渡す側に分かれてやり取りをし、形を集める。</p> <p>“What do you want?”、“～, please.” “Here you are.”、“Thank you.”、“You're welcome.”の表現を用いる。</p>	<p>◎自分の欲しい色や形、ものを伝えている。</p> <p>《思・判・表》〈行動観察〉</p>
5 (本時)	<p>◆欲しい形を尋ねたり答えたりして、いろいろな形を集めてカードを作る。</p> <p>数、色、形、動物やものの名前などの語を使って自分が作ったカードの紹介をする。</p> <p>○【Let's Chant】〔What do you want?〕</p> <p>・音声を聞いてリズムに乗ってチャンツを言う。</p> <p>○ポインティングゲームをする。</p> <p>・数、大きさ、色、形の順に言う。</p> <p>○形の紙を集めて、グリーティングカードを仕上げる。</p> <p>・前時と同じように、お店屋さんごっこを行い、もらう側と渡す側に分かれてやり取りをし、形を集める。</p> <p>○作品を紹介する。</p> <p>・指導者の紹介を見る。</p> <p>・作品ができれば、カードの紹介をペアで行う。</p> <p>・代表児童が前でカードを紹介する。紹介が終わったら、贈る相手に“ This is for you.”と言ってカードを渡す。</p>	<p>◎自分の欲しい色や形、ものを伝えている。</p> <p>《思・判・表》〈行動観察〉</p> <p>◎自分のカードの紹介を積極的にしようとしている。</p> <p>《態》〈行動観察〉〈制作物〉</p>
6	<p>◆数、色、形、動物やものの名前などの語を使って自分が作ったカードの紹介をする。</p> <p>○【Let's Chant】〔What do you want?〕</p> <p>・音声を聞いてリズムに乗ってチャンツを言う。</p> <p>○作品を紹介する。</p> <p>クイズ〔だれのカードかな?〕</p> <p>・書画カメラに映された3枚のカードについて、数、色、形の説明を聞く。</p> <p>・よく聞いて誰のカードなのかを推測する。</p>	<p>◎どのカードのことを推測して聞こうとしている。</p> <p>《態》〈行動観察〉</p>

	・紹介が終わったら、それぞれ贈る相手に “This is for you.” と言ってカードを渡す。 ・3人ずつ順番に行く。	
--	---	--

11. 本時の学習

(1) 本時の目標

○欲しい形を尋ねたり答えたりして、いろいろな形を集めてカードを作る。

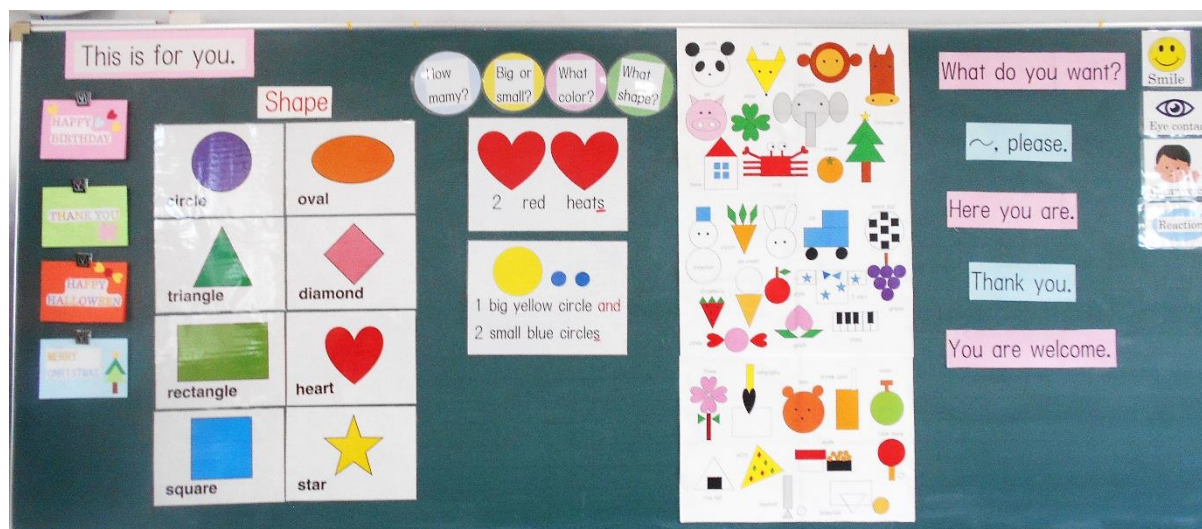
○数、色、形、動物やものの名前などの語を使って自分が作ったカードの紹介をする。

(2) 本時の展開(5/6)

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》〈評価方法〉 ・準備物
Greeting	1. 本時のめあてを確認する。 2. はじめの挨拶をする。 ・月日、曜日、天気、今日の気分を言う。	・本時のめあてを確認することで最後に自分の学習活動を振り返ることができるようにする。 ・全員で挨拶をし、日本語から英語への切り替えができるようにする。	・振り返りシート
Review	3. 【Let's Chant】〔What do you want?〕 ・音声を聞いてリズムに乗ってチャンツを言う。 4. ポインティングゲームをする。 ・色や形、動物、ものなどの言い方を練習する。 ・ヒントを聞いて、答えが分かったら絵を指して言う。	・慣れ親しんでいる英語をリズムよく言い、自信をもって本時の学習に取り組むことができるようにする。 ・色や形、動物、ものなどの言い方を確認する。 ・数＋大きさ(big/small)＋色＋形の語順に着目して言えるようにする。 ・絵カードを二人に1組用意する。 ・初めは指導者がヒントを出す。 ・慣れてきたら、ペアで、ヒントを出す側と答える側になり、交代で行うように指示する。	・デジタル教材 (Let's Try1) ・掲示用絵カード ・児童用絵カード
Activities	5. お店屋さんごっこをして、欲しい形を集め、グリーティングカードを仕上げる。 ㊦ What do you want? ㊧ ～, please. ㊦ Here, you are. ㊧ Thank you. ㊦ You're welcome.	・もらう側と渡す側に分かれてやり取りをし、形を集めることを伝える。 ・前半後半で役割を交代させる。 ・客役の児童が数、大きさ、色、形のどれかを言い忘れた時は、店役の児童が尋ねるように助言する。	◎自分の欲しい色や形、ものを伝えている。 ≪思・判・表≫ 〈行動観察〉

	<p>6. 作品を紹介する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指導者の紹介を見る。 ・カードの紹介をペアで行う。 ・代表児童が前でカードの紹介をする。 紹介が終わったら、贈る相手に “This is for you.” と言ってカードを渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指導者がカード紹介のモデルをする。 ・相手に分かってもらえるように紹介することを伝える。 ・相手の作品の良いところを指さして、簡単な表現を使ってほめるように伝える。 ・カードの良いところを評価してコメントする。 ・はじめ指導者が “This is for you.” と言ってカードを渡すモデルをする。 	<p>◎自分のカードの紹介を積極的にしようとしている。</p> <p>《 態 》〈 行動観察 〉</p> <p>・書画カメラ</p>
Reflection	<p>7. 本時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてをもう一度確認し、自分自身の活動を振り返ることができるようにする。 	<p>・振り返りシート</p>
Greeting	<p>8. 終わりの挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・挨拶する。 	

【板書】



12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 指導者が、始めから終わりまでオールイングリッシュで授業を行った結果、児童は内容を推測したり、考えたりしながら一生懸命聞こうとする姿がよく見られた。
- 指導者がクラスルームイングリッシュを使って指導することで、児童がクラスルームイングリッシュに慣れ親しみ、指示や意味を理解したり推測したりできるようになってきた。
- レスポンスの練習の時に、指導者がジェスチャーをつけたり、声や表情を変えたりして言っていたので、児童もペアでのやり取りの中で同じように表現できていた。
- 児童どうしのやり取りの中で、ジェスチャーつきでレスポンスしたり、自然な会話で英語を話したりしていた。日常の積み重ねが生かされていた。

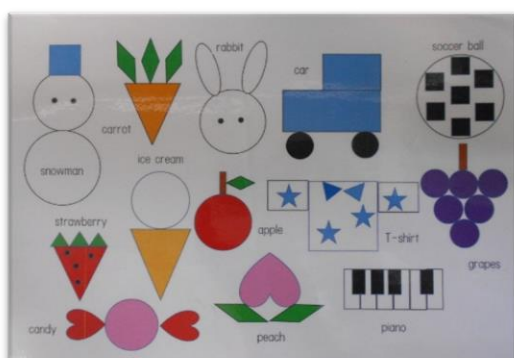
【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定や手だての工夫

- お店屋さんごっこを設定したことで、会話に必然性が生じ、児童が主体的に英語を使っていた。
- ポインティングゲームで出題したり、お店屋さんごっこで欲しい形を集めたり等、思考を伴う活動がたくさんあった。その結果、お客役の児童の注文が不十分だった時に、お店役の児童が既習の表現を使って尋ねることができていた。また、作ったカードをペアで紹介し合う場面で、ジェスチャーをつけてレスポンスできていた。
- 最後に相手の名前を呼び、“This is for you.”と言ってから作ったカードを渡した結果、温かい雰囲気でも感動的な場面となった。
- 自信をもって活動できた結果、ほぼ全員の児童が振り返りシートの一番高い評価のところ、数名の児童も二番目の高評価に印を入れていた。前時より評価があがっていて、「英語で言えるようになってうれしい。」「相手に伝わってうれしい。」と感想を書いていた。
- 発音の練習の時に絵ではなく、文字を指していたことがあったので、配慮すべきだった。



【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- クラスの友だちにグリーティングカードを作るという設定が児童の主体的な活動につながった。
- 形を組み合わせ、さまざまな作品ができた。児童は楽しく意欲的に活動し、発想豊かに作品を仕上げていた。そのバリエーションの多さが更に作品紹介の時の興味にもつながった。
- 「Let's Try 1」では、oval(楕円形)の扱いがなかったが、oval(楕円形)を入れることで仕上がる作品の種類が豊富になるよう、oval(楕円形)を取り入れた。その結果、児童の発想が生かされ、さまざまな作品を完成させることができた。
- ポインティングゲームに使用したカードのイラストが児童の意欲関心を持たせるのに良い教材であった。数、大きさ、色、形の語順の練習に楽しく取り組めるものになっていた。また、どのように形を組み合わせ動物やものを作ればよいかのヒントになり、作品作りの例にもなっていた。



(2)単元の考察

毎朝、英語で、挨拶、月日、曜日、気分、天気、予定についてのやり取りを行ってきた。また、本単元で扱う形の単語は発音が難しく、慣れ親しむのに時間がかかると考え、朝の挨拶の時に1分間練習してきた。その積み重ねで、すべての児童がさまざまな形をすらすら言えるようになった。

デジタル教材の世界のグリーティングカードの紹介を児童は興味関心をもって見ていた。その後、クラスの友だちにグリーティングカードを作ることを提案するとたいへん喜ぶ姿が見られた。渡す相手をくじで決めたので、インフォメーションギャップがあり、相手が喜んでくれるカードを作るために、既習の“What ~ do you like?”の表現を用いてインタビューし、好みを知ることできた。この活動により、今まであまり交流のなかった児童どうしがお互いのことを知る良いきっかけになった。お店屋さんごっこまでに、欲しい形を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむようにし、数・大きさ・色・形の語順で言えるように練習した。ポインティングゲーム用に作成したカードを用いたことで、児童は飽きずに意欲的に活動できた。すべての児童が自信をもって英語を話せるよう、ペアでのやり取りを多く取り入れたり、慣れるに従い思考を伴う活動に移行したりすることを心がけた。子どもたちが発想豊かに形を組み合わせ楽しくカード作りができたのは、

部品となる形の大きさや色などを決めるのに試作を何度も繰り返した教材作成の成果である。カードを作りたい思いが部品(形)を集めたい気持ちになり、意欲的な会話へとつながった。外国語活動の時間の他に、カードのデザインを決めて下描きを描くのは図工の時間、「お店屋さんごっこを成功させよう。」と開店に向けた準備は学活の時間を活用した。

これまでに、英語活動の授業の初めに、4つのルール、「smile」、「eye contact」、「clear voice」、「reaction」を確認するようにしてきた。児童の実態から最近は特に「reaction」することを大切にしている。今回も相手の作品の良いところを見つけて “nice.”、“cool”、“cute.”、“wonderful.”、“good idea.”と伝えることで、コミュニケーションの楽しさが増している。

今後も、伝わることの楽しさ、会話の必然性のある場を設定することで、コミュニケーションの大切さを児童が体験できるようにしていきたいと思う。

〔児童の作品〕

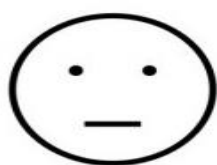


ふり返しシート

3年 名前 _____

今日のじゅぎょうで、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに赤色をぬりましょう。

1. 「お店屋さんごっこ」を思い出してください。あなたは相手にほしいものをたずねたり、自分のほしいものをつたえたりすることができましたか。



少しだけできた



だいたいできた

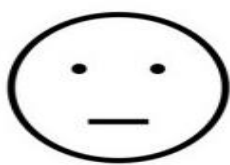


しっかりできた



しっかりできて
リアクションがとれた

2. 「カードのしょうかい」を思い出してください。あなたは自分の作ったカードをペアの人にせつめいできましたか。



まだむずかしい



友だちの助けがあれば
言えた



語のじゅんを考えながら
ゆっくり言えた



すらすら言えた

3. 今日の活動には、すすんでさんかできましたか。



あまり



少しだけ



だいたい



とても

★今日の感想を書きましょう。（会話の楽しさや友だちのよいところ、新しい発見など）

第4学年 外国語活動学習指導案

1. 日 時 令和2年(2020年) 11月30日(月) 13:35 ～ 14:20

2. 学 習 者 第4学年2組(在籍 21名)

3. 場 所 4年2組教室

4. 単 元 名 Unit6 「アルファベットで文字遊びをしよう」

5. 目 標

- 身の回りには活字体の文字で表されているものがあることに気付き、活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。(知識及び技能)
- 身の回りにあるアルファベットの文字クイズを出したり答えたりする。(思考力・判断力・表現力等)
- 相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合おうとする。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	ウ 文字の読み方が発音されるのを聞いた際に、どの文字であるかが分かるようにする。
話すこと (やり取り)	ウ サポートを受けて、自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問をしたり質問に答えたりするようにする。
話すこと (発表)	イ 自分のことについて、人前で実物などを見せながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すようにする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○身の回りには活字体の文字で表されている物がたくさんあることに気付いている。 ○活字体の小文字とその読み方に慣れ親しんでいる。	○身の回りにあるアルファベットの文字について尋ねたり答えたりしている。	○相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合おうとしている。

8. 言語材料

Look. What's this? Hint, please. How many letters? I have (six). Do you have a "b"?

Yes, I do. / No, I don't. That's right. Sorry. Try again.

小文字(a～z), letter, try, again, bookstore, juice, news, school, station, taxi, telephone

【既出】What do you want? up, down, left, right, look, shop, 数(1～60), 大文字(A～Z)

色(red brown orange yellow black white pink purple blue green)

9. 学習を進めるにあたって

(1) 児童観

本学級の児童は、外国語活動でゲームやチャンツ、歌などに進んで取り組むことができています。モジュール学習の時間においては、繰り返し映像を見たり、音声を聞いたりすることで、聞き取れる言葉や発音できる英語が増え、外国語活動以外の時でも挨拶やお礼の言葉など、知っている英語を言っている児童もいる。1学期末に行ったアンケート調査(21人回答)「英語の学習は楽しいですか。」の問いに対して、20人の児童が「とても楽しい」(11名)「楽しい」(9名)と答えており、多数の児童が意欲的に取り組んでいることがわかった。

しかし、新しい表現や単語を学習するときには、発音に自信がもてず戸惑う児童もいる。そこで、指導者や周りの友だちによるジェスチャーと表情から、話している内容を推測し、楽しく活動できるような工夫を行ってきた。また、歌や英語クイズ・ゲームを何度も取り組ませることで、学習活動を積極的に行うことができるようになってきている。

児童はこれまでに、自分の好きな時間や友だちの持っている物について尋ねたり答えたりする単元学習を行ってきた。“What time is it ?”や“Do you have ~ ?”などのような指導者の質問に、児童が答えるということも経験している。

(2) 教材観

本単元は、小文字のアルファベットに慣れ親しむことができる教材になっている。第3学年ですでに、アルファベットの大文字に出会っている。その際には、町に隠された大文字を探したり、自分の名前前のイニシャルの大文字を紹介したりして、大文字を題材にした活動を経験できるようになっている。第4学年では、そのような経験も踏まえ、身の回りにある看板や表示から小文字を探したり、大文字と比較して小文字に慣れ親しんだりする学習になっている。単元の最後には、これまでに慣れ親しんだ表現を使って、クイズを出したり答えたりしてコミュニケーションを楽しむ中で、目的をもって小文字を見て、その名称を読んだり認識を深めたりすることができる教材である。

(3) 指導観

本単元では、小文字のアルファベットに慣れ親しむことができるようにする。音楽に合わせてアルファベットの歌を歌ったり、クイズを出し合ったりする。そして、小文字を見て、その文字の名称を言ったり、形の認識を深めたりできるようにする。

第1時では、アルファベットの活字体の小文字の読み方を知る活動を行う。そのために、音声教材を使い、「ABC Song」をいっしょに歌ったり、ポインティングゲームで小文字を探して読んだりすることで、形と読み方に慣れ親しませたい。

第2時では、活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ活動を行う。abcカードを使ってゲームをしながら、アルファベットの小文字の読み方や形に慣れ親しませたい。並べることが難しい児童には、abcポスターを黒板に掲示することで、安心して活動できるようにしたい。

第3時では、これまでに慣れ親しんだアルファベットの小文字について尋ねたり答えたりする活動を行う。“Do you have ~?”の表現を用いて、友だちが持っているカードを当てるゲームをする。この活動で次時の色あてゲームにつなげるようにする。

第4時(本時)では、今までの活動を通して、相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合う活動をするために、色あてゲームを行う。指導者によるデモンストレーションの後に、10色の中から自分の好きな色を選び、選んだ側が3ヒントクイズを行う。ヒントから選ばれた色を推測して、解答者が答えるようにする。始めは、ペアで活動を行い、やり取りに慣れてきたら、出題者を数人選び全体でクイズのやり取りを行う。

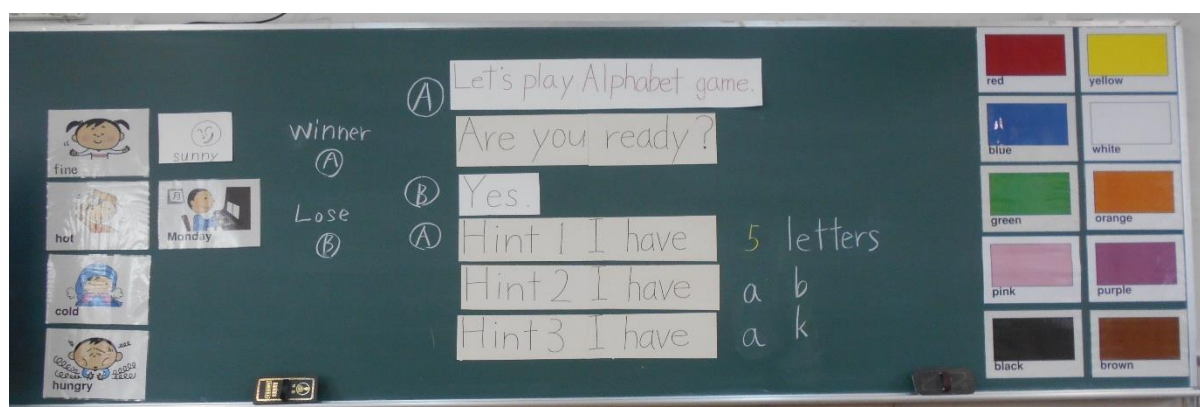
このように繰り返し練習を行うことで、アルファベットの小文字の読みの定着を図りたい。

10. 外国語活動指導計画(全4時間)

時	目標(◆)と主な活動(○)	◎評価の観点 《評価規準》<評価方法>
1	<p>◆身の回りには活字体の文字で表されているものがあることに気づき、活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。</p> <p>○【Let's Watch and Think】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身の回りにある看板や表示を見て、アルファベットの小文字を知る。 <p>○【Let's Sing】 ABC Song</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて歌う。 <p>○ポインティング・ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音声を聞いてアルファベットを指さす。 <p>○【Let's Play 1】 アルファベットさがしをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・誌面にある町のイラストからアルファベットの小文字を探して指さす。 	<p>◎身の回りには活字体の文字で表現されているものがたくさんあることに気付いている。</p> <p>《知・技》<行動観察></p>
2	<p>◆活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。</p> <p>○【Let's Sing】 ABC Song</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて歌う。 <p>○【Let's Chant】 Alphabet Chant</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音声を聞いてリズムよく言う。 <p>○キーワードゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・誌面の周りにある小文字を使ってキーワードゲームをする。 <p>○カードゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人で abc カードを並べ a から z までを順に並べる。 <p>○マッチング・ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大文字と小文字を対応させる。 	<p>◎身の回りにはあるアルファベットの文字について尋ねたり答えたりしている。</p> <p>《思・判・表》<行動観察></p>
3	<p>◆身の回りにはあるアルファベットの文字について尋ねたり答えたりする。</p> <p>○【Let's Sing】 ABC Song</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて歌う。 <p>○【Let's Chant】 Alphabet Chant</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音声を聞いてリズムよく言う。 <p>○BINGO ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アルファベットカードを使い3×3マスのビンゴをする。 <p>○アルファベットクイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで身の回りにはあるアルファベットの文字クイズをする。 	<p>◎身の回りにはあるアルファベットの文字について尋ねたり答えたりしている。</p> <p>《思・判・表》<行動観察></p>

Activities	<p>5. 色あてクイズ</p> <p>・ペアで、好きな色を当て合うクイズをする。</p> <p>A: Let's play color game. Are you ready?</p> <p>B: Yes.</p> <p>A: Hint 1 I have 3 letters. A: Hint 2 I have an "r." A: Hint 3 I have an "e." B: "red?" A: That's right.</p> <p>6. P.22,23 の町の看板あてクイズを全員でする。</p>	<p>・一人が児童用のカラーカード10色の中から好きな色を相手に見せないように1つ選び、解答者は、3つのヒントを頼りに相手の色が何か考えて答えるように伝える。</p> <p>・活動の仕方を、電子黒板を使って説明する。</p> <p>・誌面にある町の中から1つ選び、3から5つのヒントを出し、その看板を指すように指示する。2回目以降は、児童が前に出て、出題者になるように指示を出す。</p>	<p>・デジタル教材 カラーカード10色</p> <p>◎身の回りにあるアルファベットの文字について尋ねたり答えたりしている。</p> <p>《思・判・表》〈行動観察〉</p> <p>◎相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合おうとしている。</p> <p>《態》〈行動観察〉</p>
Reflection	<p>7. 本時の振り返りをする。</p> <p>・振り返りシートを書く。</p>	<p>・本時のねらいに照らし合わせて、児童を称賛する。</p>	<p>・振り返りシート</p>
Greeting	<p>8. 終わりの挨拶をする。</p>		

【板書】



12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 指導者の簡単な指示や英語によるジェスチャーを入れることにより、児童が学習の意図を推測して、一生懸命取り組む姿勢が見られた。
- 英語でのあいさつやお礼の言葉がけなどを普段から行っていたため、児童も自然に英語で話すことができていた。
- ポインティングゲームで、gとzを間違えて押さえている児童がいたので、音声教材で確認させてから次の活動に進めば、間違えた部分に意識をしながら取り組めていたと考える。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定や手だての工夫

- 活動のやり取りを、黒板に掲示していることで児童が安心してコミュニケーションをはかることができていた。
- アルファベットシートを使用することで、発音を意識しながら文字を押さえることができていた。また、押さえる場所が分からない児童がいれば、隣同士とジェスチャーで伝えることができていた。



【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- デジタル教材を活用することで、アルファベットの正しい読み方や発音を知り、定着を図ることができた。
- アルファベットの小文字の定着を図るために、abc カードを工夫した。効率よく繰り返し練習できるように、表はアルファベット順、裏はランダムに文字を並べた。
- チャンツでは、伴奏のみや曲のスピードを変えることにより、児童が楽しく意欲的に取り組むことが出来た。
- 黒板に掲示する文字が細かったので、紙の色や文字の太さなど視覚的に見えやすくする工夫が必要であった。

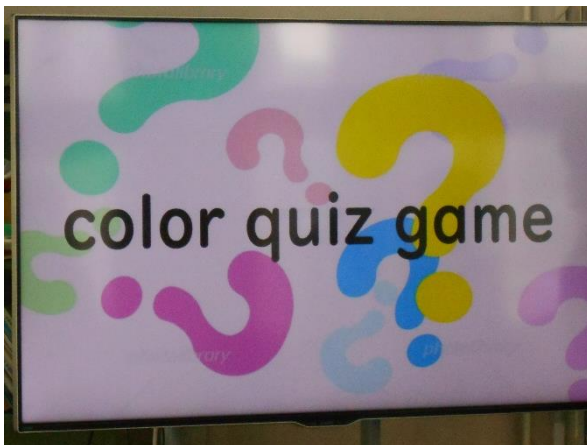


(2)単元の考察

今までの学習の時間において、繰り返し映像を見たり、音声を聞いたりすることで、聞き取れる言葉や発音でできる英語が増えてきた。英語で歌う時は、曲のスピードを変えたり、一部のアルファベットに対して手を叩く動作を取り入れたりすることで、より楽しく歌うことができた。本時でも、ゲームやペアで活動をするとき抵抗感がなく楽しく活動を行うことができた。特に、ポインティングゲームを行う時は、「次は間違えずにアルファベットを押さえていきたい。」「ペアの友だちよりも速く文字を見つけたい。」など、振り返りから次回に向けての意欲的な姿勢が見られた。

また、クイズでは、相手に問題を間違えずに伝えることを意識させるために、デモンストレーションや掲示物を使い丁寧に説明を行った。自分がクイズを考えて相手に伝えることで、たくさん問題を出したいという積極性がみられた。

今回の単元で児童は、いろいろなところで大文字や小文字のアルファベットが使われていることに気付くことができた。普段の様子でも、英語の絵本やアルファベットの本を読んだり、借りたりする児童も増えてきた。これからも興味・関心を引き出すための手立てを考えていき、学習に取り組んでいきたい。



ふり返しシート

4年 名前 _____

今日の学習で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに赤色をぬりましょう。

1. 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは先生の言ったアルファベットを聞いて指をさすことができましたか？



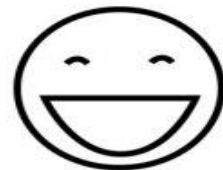
まだむずかしい



みんなといっしょなら



何回か聞いたら



1回聞いたら

2. 「色あてクイズ」を思い出してください。あなたは友だちにヒントを出して伝えることができましたか？



まだむずかしい



少しなら



言える



何も見ずに言える

3. 今日の活動には、進んで参加することができましたか？



あまり



少しだけ



できた



自分から進んで

★ 今日の感想を書きましょう。

第5学年 外国語活動学習指導案

1. 日 時 令和2年(2020年)11月20日(金)14:30 ～ 15:15
2. 学 習 者 第5学年1組(在籍29名)
3. 場 所 5年1組教室
4. 単 元 名 Unit7 「What would you like?」
5. 目 標

- 丁寧に注文や値段を尋ねたり答えたりする表現を聞いたり言ったりすることができる。また、簡単な語句を書き写すことができる。(知識及び技能)
- 丁寧に注文を尋ねたり答えたりして、自分の考えを伝え合ったり、簡単な語句を推測しながら読んだりする。(思考力・判断力・表現力等)
- 注文をするために、食べ物や飲み物について、簡単な語句や基本的な表現を使って注文したり、値段を尋ねたりするやり取りをしようとしている。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	イ ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取ることができるようにする。
読むこと	イ 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようにする。
話すこと (やり取り)	ア 基本的な表現を用いて指示、依頼をしたり、それらに応じたりすることができるようにする。
書くこと	イ 自分のことや身近で簡単な事柄について、例文を参考に、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いて書くことができるようにする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○丁寧に注文や値段を尋ねたり答えたりする表現を聞いたり言ったりすることができる。 ○音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や表現を書き写すことができる。	○丁寧に注文を尋ねたり答えたりして、自分の考えを伝え合ったり、簡単な語句を推測しながら読んだりしている。	○レストランでのやり取りを通してコミュニケーションを図り、英語の時間をみんなで楽しもうとしている

8. 言語材料

(表現)What would you like? May I help you? ～,please. Here you are. Large or small? How much? Thank you. See you.

(語彙)bread, cheese, ham, lettuce, tomato, egg, onion, chicken, milk, ice cream, potato, salad, orange juice, apple juice

ham burger, dollar

9. 学習を進めるにあたって

(1) 児童観

本学級の児童は、授業の中で英語の歌を歌ったり、踊ったり、ゲームをしたりすることを大変楽しみにしている。2学期になって、C-NET の話す英語を聞き取ろうと集中して聞く児童が増えてきた。C-NET の話す内容がわかるのは、大きな喜びになっている。しかし、インタビューや会話に自信が持てず、進んで参加しようしない児童もいた。そのため、単語やフレーズを歌、チャンツ、ゲームなどで何回も聞いたり話したりした結果、少しずつ自信をもって活動できるようになってきた。

(2) 教材観

本単元は、日本語と同様に、英語にも場面に応じた丁寧な表現があることを学び、その表現を使って、自分の考えを伝え合うことを目標としている。また、レストランのメニューの注文のやり取りをする場面は、児童にとって楽しみであり、意欲付けになるであろう。また、児童が店員になったり、お客になったりすることで、買うものの名前や「どうぞ。」「いくらですか。」等の表現、挨拶の言葉を使った会話が交わされることになる。やり取りを通して、進んでコミュニケーションしていこうとする意欲を高めるのに適している。

(3) 指導観

単元を通して、英語にも日本語と同じように、場に応じた丁寧な表現があることを学ばせたい。また、金額内で買いたいものを選んだり、残りのお金を数えたりして、一人ひとりが楽しく考えながら「英語で買い物する」体験をさせたい。メニューを多く用意することで、英語で注文する意欲を高めたい。そして、児童は、初めて英語で買い物をするので、「May I help you?」や「Large or small?」などの会話文を繰り返し言って、慣れ親しむことで、自信をもたせたい。

第1時、第2時では、デジタル教材を視聴し、アニメーションを通して、本単元のトピックや語彙である食べ物や飲み物、値段の言い方に触れさせたい。また、指導者の話を聞いて、本単元のトピックや語彙を推測させ、慣れ親しむことができるようにしたい。第3時では、デジタル教材で店員に「What would you like? 」と注文を聞かれ、「I'd like～」という表現を使っていることに気付かせたい。そして、既習の「What do you want? 」の表現と比較しながら、なぜ違うのかを児童が気付くことができるようにしたい。そうすることで、他者に配慮しながら話をする大切さを確認したい。第4時、第5時のものの値段を尋ね合う活動では、指導者が客と店員の立場の両方の会話表現を示して何度も練習することで、安心してコミュニケーション活動ができるようにしたい。第6時、第7時の単元の最終活動である「レストランで、値段を確かめて注文しよう」では、これまで学習してきた丁寧な表現を用いて、注文するという場面を設定していく。その中で実際にレストランで相手に分かりやすく注文したり、注文を受けたりすることで、コミュニケーションの楽しさを味わえるようにしたい。また、日本語と同様に、英語にも場面に応じた丁寧な表現があることを理解させたい。

10. 外国語活動指導計画(全7時間)

時	目標(◆)と主な活動(○)	◎評価の観点 《評価規準》《評価方法》
1	◆食べ物や飲み物、値段の言い方に慣れ、アニメーションの話の概要をつかもう。	

	<p>○【Small Talk】; 今日のお昼は何を食べたい</p> <p>・指導者の話を推測しながら聞き、返答する。</p> <p>○【Let's play】ポインティングゲーム(食べ物)</p> <p>・ペアで一冊の児童用テキストを中央において、デジタル教材の音声を用いて食べ物の英語での言い方を練習し、指導者が発音する食べ物を誌面から探して指さす。</p> <p>○【Let's watch】[会話の中にどんな食べ物が出てきますか]</p> <p>・動画を見て、場面や人物、語彙などで聞こえてきたことを発表する。</p> <p>・ピクチャーカード(ストーリー編)を使って、動画の話の流れを整理する。</p>	<p>◎食べ物や飲み物、値段の言い方が分かる。</p> <p>《知・技》〈行動観察〉</p>
2	<p>◆丁寧に料理を注文する言い方を知ろう。</p> <p>○【Small Talk】; 注文</p> <p>・レストランでの注文の仕方の音声を聞き、表現に慣れ親しむ。</p> <p>【Let's Watch】[ティナが注文したもの]</p> <p>・動画を見て、ティナの注文したものに丸をつける。</p> <p>・動画を見て、登場人物が注文したものを、線で結ぶ。</p> <p>【Let's chant】[I'd like French fries.]</p> <p>・英語の音や表現を意識させる。</p> <p>【Let's play】カード並べ</p> <p>・ペアになり、指導者が言った食べ物カードを順番通りに並べる。</p>	<p>◎丁寧に注文する言い方が分かる。</p> <p>《知・技》〈行動観察〉</p>
3	<p>◆丁寧な言い方で料理を注文しよう。</p> <p>○【Let's chant】[I'd like French fries.]</p> <p>【Let's play】カード並べ</p> <p>・指導者や友達が注文したものをよく聞いて、順番通りにカードを並べる。</p> <p>【Let's try】[バランスのよい献立作り]</p> <p>・カードを使って、バランスのよい献立となるように、料理の注文を話し合う。</p> <p>【Let's write】[自分が一番食べたいものを書く]</p> <p>・カードの中から自分が一番食べたいものを選んで書く。</p>	<p>◎ゲームや自己表現活動を通じて、相手に分かるように丁寧な言い方で料理を注文しようとしている。</p> <p>《態》〈行動観察〉</p>
4	<p>◆ものの値段をたずねたり答えたりする言い方を知ろう。</p> <p>○【Small Talk】; ものの値段</p> <p>・指導者の話を推測しながら聞き、値段を予想する。</p> <p>【Let's listen】[注文したものの値段]</p> <p>・紙面の金額を使って、三桁の数字の使い方を確認する。</p> <p>【Let's watch】[ホットドックの値段]</p> <p>・動画での会話の音声を聞いて、ホットドックの値段を書く。</p> <p>・登場人物が注文したものの値段を書く。</p>	<p>◎ものの値段を尋ねたり答えたりする言い方が分かる。</p> <p>《知・技》〈行動観察〉</p>

	<p>【Let's chant】〔How much is it.〕</p> <p>・音声を聞いて、三桁の数字の言い方を確認し、発音する。</p> <p>【Let's play】〔世界のものの値段〕</p> <p>・指導者が示すものの、世界各国での値段を当てる。</p>	
5	◆ものの値段を尋ねたり答えたりしよう。	
	<p>○【Let's chant】〔How much is it.〕</p> <p>・音声を聞いて、三桁の数字の言い方を確認し、発音する。</p> <p>【Let's play】〔世界のものの値段〕</p> <p>・指導者が示すものの、世界各国での値段を当てる。</p> <p>・第4時で扱った活動を、品物や国を変えて行う。</p> <p>【Let's try】〔友達が示すものの値段を当てる〕</p> <p>・班になって、一人が出題者となり、値段を当てて欲しいものをタブレットで示して紹介し、値段を当ててもらう。</p> <p>【Let's write】〔ものの値段を尋ねる文を書く〕</p> <p>【レストランの準備をする】</p> <p>・メニューにいたい食べ物や飲み物を選び、単語を書き写し、メニュー表をつくる。</p>	<p>◎ものの値段を積極的に尋ねようとしている。</p> <p>《態》〈行動観察〉</p>
6	◆レストランで、値段を確かめて注文しよう。(1/2)	
	<p>○【Let's chant】〔How much is it?〕</p> <p>・ピクチャーカードを使い、レストランで売っているいろいろな食べ物の言い方や材料の発音の練習をする。</p> <p>【Let's listen and read】レストランでのやり取り</p> <p>・レストランでの会話を聞き、聞こえてきたものの値段を書き、ペアで値段を確認する。</p> <p>【Let's play】</p> <p>・レストランで注文する言い方(お客)と注文を受ける言い方(店員)をペアで役割を交代して練習する。</p>	<p>◎レストランで注文したり、受けたりする言い方を進んで練習しようとしている。</p> <p>《態》〈行動観察〉</p>
7 (本時)	◆レストランで、値段を確かめて注文しよう。(2/2)	
	<p>○【Let's chant】〔How much is it?〕</p> <p>・ピクチャーカードを使い、レストランで売っているいろいろな食べ物の言い方や材料の発音の練習をする。</p> <p>【Let's play】</p> <p>・レストランで注文する言い方(お客)と注文を受ける言い方(店員)を発音する。</p> <p>【Let's play】</p> <p>・班で店員と客に分かれて、レストランでのやり取りを楽しむ。</p>	<p>◎丁寧に注文したり答えたりして、自分の考えを伝えようとしている。</p> <p>《思・判・表》〈行動観察〉</p>

11. 本時の学習

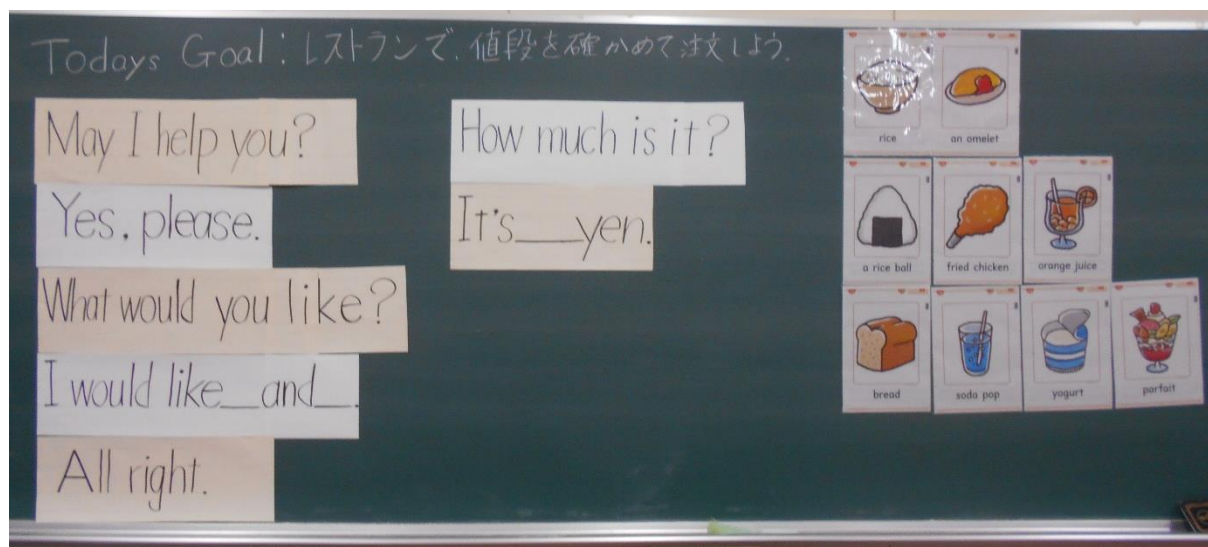
(1) 本時の目標

○レストランで値段を確かめて注文しよう。

(2) 本時の展開(7/7)

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》〈評価方法〉 ・準備物
Greeting	1. 本時のめあてを確認する。 2. はじめの挨拶をする。	・本時のめあてを確認することで、 本時の最後で自分の学習活動を振り返ることができるようにする。 ・全員であいさつをし、日本語から英語への切り替えができるようにする。	
Review	3. ピクチャーカードを使い、レストランで売っているいろいろな食べ物の言い方や材料の発音の練習をする。 4. レストランで注文する言い方(お客)と注文を受ける言い方(店員)を練習する。	・ピクチャーカードを使った練習は、リズムよく行う。 ・黒板に注文の受け答えの会話の例文を貼る。	・ピクチャーカード ・英語のフレーズ表
Activities	5. 班で店員と客に分かれて、レストランでのやり取りを楽しむ。 ・客役は他の班に行き料理を注文する。 ・店員役は、メニューで値段を見ながら、客の注文に答える。 ・役割を交代して同様に行う。 ・何人かが前に出て、レストランでの注文のやり取りを発表する。	・注文する料理の合計が1000円以内になるように、値段を店員に尋ねて注文する。 ・発話に困っている児童の支援にあたり、欲しいものが注文できるように配慮する。	・メニュー表 ・お金のカード ◎丁寧な表現で注文したり、注文を受けたりしている。《思・判・表》 〈行動観察〉
Reflection	6. 本時の振り返りをする。 ・振り返りシートを書く。	・本時のめあてを再度確認し、自分自身の活動を振り返ることができるようにする。	・振り返りシート
Greeting	7. 終わりの挨拶をする。	・挨拶する。	

(板書)



12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 初めにめあてを日本語で確認した後に、英語のあいさつから本時に入ったことで、児童も「今から英語！」と気持ちを切り替えることができ、積極的に英語を使ってやり取りすることができた。
- スモールトークの内容を工夫したことで、レストランでのやり取りにスムーズにつなげることができた。
- 英語で授業を進めるにあたり、簡単なクラスルームイングリッシュをジェスチャーを用いることで、指示や学習内容が理解できてきた。
- クラスルームイングリッシュやほめ言葉の種類をさらに増やしていく。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定や手だての工夫

- レストランでのやり取りでは、実際に児童が店員になったり、お客になったりすることで、コミュニケーションをしようとする意欲を高めることができた。
- レストランでのやり取りという場の設定が児童にとって身近で分かりやすかったので、英語を使って自主的にコミュニケーションを取ることができた。
- 値段設定が分かりやすかったので、英語で値段を言うことができた。
- 本時では、フードコートにして児童が自由に動けるような場の設定にしてもよかった。
- 前でやるデモンストレーションを児童だけでやってもよかった。
- 買ったものをカードにし、何を買ったかを分かりやすくしてもよかった。

【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- レストランのメニュー表や値段を児童自ら考え制作したことで、実際に英語を使って買い物してみたいという意欲を高めることができた。
- レストランでのメニューをカード化したことで、絵を見ながら自信を持って発音できた。



drinks	
coffee	200 yen
greentea	100 yen
milk	150 yen
orangejuice	200 yen
soda pop	180 yen
desserts	
cake	150 yen
icecream	200 yen
parfait	300 yen
pudding	180 yen
yogurt	90 yen

(2)単元の考察

授業の始めに日本語でめあてを確認した後に、英語で曜日、天気、気分を伝えるという日本語から英語への切り替えをして授業を行ってきた。また、授業の中で、児童が英語の歌を歌ったり、踊ったり、英語を使ってゲームをしたりすることで、英語を身近なものとして感じてきている。指導者の英語の指示は、何度も簡単なクラスルームイングリッシュにジェスチャーを用いることで、英語だけでも活動できるようになってきている。

また、本時のレストランでのやり取りでは、児童自身でメニュー表を作り、買い物することで、英語を話そうとする意欲が高まった。レストランでのやり取りの会話表現については、繰り返しお店と客のパートの発音練習をした。英語を使ったゲームやチャンツを通して、何度も会話表現を発音したことで、楽しんで会話表現を覚えることができた。そして、日本語と同じようにレストランなどでの英語の会話表現には、ていねいな言い方があることも知ることができた。レストランでのやり取りという設定を通して、自然に英語を使うことができるようになった。今後も児童の意欲を高めるために、さらに、思考を伴う活動を工夫していきたい。



ふり返しシート

5年 名前 _____

今日の学習で、英語でできることは増えましたか？あてはまるマークに丸をつけましょう。

1. 「レストランごっこ」を思い出してください。あなたは丁寧な表現で注文したり、注文を受けたりできましたか。



まだ難しい



少しだけできる



だいたいできる



しっかりできる

2. ジェスチャーやリアクションを取りながら、注文をしたり、注文を受けたりできましたか。



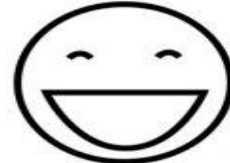
まだ難しい



少しだけできる



だいたいできる



しっかりできる

3. 今日の活動には、進んで参加することができましたか。



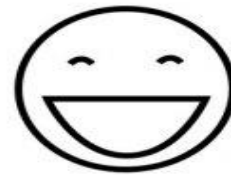
あまり



少しだけ



それなりに



自分からすすんで

★今日の感想を書きましょう。（会話の楽しさや友だちのよいところ、新しい発見など）

第6学年 外国語科学習指導案

1. 日 時 令和2年(2020年) 9月 18 日(金) 14:30 ～ 15:15

2. 学 習 者 第6学年1組(在籍 32名)

3. 場 所 6年 1組教室

4. 単 元 名 Unit5 「He is famous. She is great.」

5. 目 標

- 主語＋動詞＋目的語などの英語の文の語順や、He[She] is～などの表現について理解している。
(知識及び技能)
- 自分や他の人のことについて、主語＋動詞＋目的語などの文構造を用いて好きなものや欲しいものなどを、また He[She] is～の文を用いて、職業や性格などを伝える。(思考力・判断力・表現力等)
- 世界で活躍する人について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、職業や性格、好きなことなどを紹介しようとする。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を聞き取ることができるようにする。
読むこと	イ 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようにする。
話すこと (やり取り)	ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができる。
書くこと	イ 自分のことや身近で簡単な事柄について、例文を参考に、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いて書くことができるようにする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○主語＋動詞＋目的語などの英語の文の語順や、He[She] is～などの表現について理解している。	○自分や他の人のことについて、主語＋動詞＋目的語などの文構造を用いて好きなものや欲しいものなどを、また He[She] is～の文を用いて、職業や性格などを伝えている。	○世界で活躍する人について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、職業や性格、好きなことなどを紹介しようとする。

8. 言語材料

(表現) I am～. I like[have/play/want/can]～. Who is this[he/she]? She[He] is～.

(語彙)職業[artist, chef, creator, designer, doctor, journalist, nurse, performer, player, teacher, singer, cartoonist]、人やものを説明する[creative, funny, gentle, active, brave, kind, famous, cool, great, friendly]、スポーツ[tennis, baseball, boxing, figure skating,]

9. 学習を進めるにあたって

(1) 児童観

本学級では、短時間学習や外国語科の授業では、基本的な表現や語句、慣用表現に触れる機会を設け、繰り返し学習を行うことで定着を図るようにしている。また大文字、小文字の活字体を正しく書くことができるようにするため、アルファベット練習プリントを何度か行うことで、自分の名前を大文字、小文字を意識しながら書くことができる児童が増えてきている。また、一人で書くことが難しい児童もネームカードを見ることで、自分の名前を書くことができるようになってきている。

新しい単元に進み、新出語彙や新出表現になると、戸惑ってしまい声が小さくなったり友だちの前で発表したりすることが難しい児童もいる。そこで新出表現を導入する時には、既出単語を使ったり、パワーポイントを作成したりすることで、児童が新出表現を理解する手がかりにし、自信をもって活動に取り組むことができるようにしている。また、新出表現を練習する時は、児童が言ってみたいと思えるように身近な単語を表現に取り入れ興味関心を持たせたり、パワーポイントを使ったり工夫することで楽しみながら繰り返し学習に取り組んでいる。

(2) 教材観

本単元は、主語＋動詞＋目的語や He[She] is～の文構造を用いて、自分のことや他の人のことについて表現することを目標としている。今まで短時間学習や外国語科の授業で、基本的な表現や児童の身近な表現については繰り返し学習を行ってきた。慣れ親しんだこれらの表現が、主語＋動詞＋目的語という共通の文構造で成り立っているという意識を持つことで、日本語と英語の語順には違いがあることに気付かせることができる。

また、慣れ親しんだ既習表現を用いることで、無理なく自分のことについて表現したり、友だちが表現していることを理解したりすることができ、自信をもって活動に取り組むことができる。このような活動を通し、自分の表現したいことが、既出表現や既出語彙で伝えることができることに気づくことで、今後の活動への自信や学習意欲につながるることができる。

(3) 指導観

本単元の指導に当たっては、短時間学習などの時間に、デジタル教材を使って、今まで学習してきた表現[I like～, I play～, I have～, I want～]に慣れ親しみ、無理なく言えるように繰り返し練習をしていきたい。

第一次では、世界で活躍する人について話をしている映像を見ながら、登場人物が話している場所や内容を聞き取ることで、これからの学習内容をつかませる。登場人物は、世界で活躍する人の情報収集を行っているということをつかませ、自分たちも世界で活躍する人について総合の時間に調べ学習を行うという見通しをもたせる。

第二次では、好きなものや欲しいものを伝える言い方について学習を行う。今まで学習してきた I like～, I play～、の言い方をリズムに乗って練習し、主語＋動詞＋目的語の語順を意識できるようにし、英語と日本語の語順の違いに気付くことができるようにする。さらに、主語、動詞、目的語が書かれたカードを使って、パズルのようにカードを並べる活動を取り入れ、繰り返し行うことで英語の語順の定着を図る。

第三次では、人の職業や性格について伝える学習を行う。最初に、和希があこがれの人についてアーシャと話す映像を見て、第三次の表現を確認する。さらに、和希が高橋智隆さんについて話した後、アーシャは He という代名詞に置き換えて使っていることを確認する。英語では、人やものについて説明をする時、二回目以降からは代名詞を使うということを意識することで、第四次で行うなりきりトークショーに生かすことができる。また、和希が話した後、アーシャが "Wow, great." あいづちを打っていたことにも気付くことができるようにする。あいづちは会話を円滑にする手段であることや日常会話の中で無意識にあいづちを打っていることに気付き、あいづちの必要性を理解し、トークショーでの会話につなげていきたい。

次に、「Let's try」では、事前に調べた世界で活躍する人について、職業や出身地など調べた情報をワークシートに書く。ワークシートに書く前に英語の文を書く時のルールを確認することで、単語と単語の間にスペースを置き、語順を意識して書くことができるようにしたい。ワークシートを事前に書くことで、自信をもって第四次のなりきりトークショーに取り組むことができるようにしたい。

第四次では、世界で活躍する人になりきりトークショーを行う。教科書では、事前に提示された人物になりきりトークショーを行う場面が設定されている。しかし、本学級の児童の実態から、自分たちで決めた人物になりきってトークショーを行う活動の方がより主体的にコミュニケーションを図ることができると考え、総合的な学習の時間を使い、世界で活躍する人について事前に調べ学習を行った。児童が調べた有名人を紹介するためには、教科書で学習する以外の語彙も必要になってくる。そこで、「Let's try」では、教科書で学習する以外の語彙も含めたカードを使ってマッチングゲームを行い語彙に慣れ親しむようにし、無理なくなりきりトークショーに取り組めるようにしたい。トークショーは、4 人班で行い、ゲスト役と司会者役になって活動を行う。トークショーを行う児童は前時の授業で書いたワークシートを見ながら、トークショーを行う。聞いている児童は、その人物がだれなのか考えながら聞くようにする。ペアで活動することで、お互い声をかけながら活動が進められる。

10. 外国語活動指導計画(全 6 時間)

次	時	目標(◆)と主な活動(○)	◎評価の観点 《評価規準》《評価方法》
一	1	<p>◆アニメーション映像を通じて、本単元のトピックや語彙に触れる。</p> <p>○【英語の歌】[Humpty Dumpty] ・音声を聞き、知っている単語があるか確認する。</p> <p>○【story】[世界で活躍する人についての情報収集] ・アニメーションを見ながら、何について話しているのか聞き取る。</p> <p>○【Let's play】[ジェスチャーゲーム] ・教科書の巻末カードを使う。指導者や友だちが行うジェスチャーを児童が当てる。</p>	<p>◎結衣やリリー達の会話を聞き、何について話をしていたのか聞き取ることができる。</p> <p>《知・技》《行動観察》</p> <p>◎本単元の学習に対し、見通しをもつことができる。</p> <p>《態》《行動観察》</p>
二	2	<p>◆基本的な表現を用いて、好きなものや欲しいものを伝える言い方を知る。</p> <p>○【英語の歌】[Humpty Dumpty] ・音声を聞き、歌詞を指で押さえながら一緒に歌う。</p> <p>○【Let's watch】[結衣が演奏する楽器] ・アニメーションを見ながら結衣が演奏する楽器を聞き取る。</p> <p>○【Let's listen】[好きなものやほしいもの] ・音声を聞き、将太たちの好きなものや欲しいものを聞き取る。 ・二次で学習する基本的な表現[like~, I play~, I want~]を指導者の後に続いて繰り返し言う。</p> <p>○【Let's chant】[I want new shoes.] ・チャンツを聞き、音声に合わせて教科書のイラストを指さす。 ・もう一度チャンツを聞き、音声に合わせて一緒に言う。</p>	<p>◎音声を聞き、好きなものや欲しいものについて、内容を聞き取ることができた。</p> <p>《知・技》《ワークシート》</p>

		<p>○【Let's play】〔カードを使って好きなものなどを言う〕</p> <p>・ペアになり、教科書の巻末カードを使いI like～, I play～, I want～の表現を練習する。</p>	<p>◎主語＋動詞＋目的語の文構造を用いて好きなものや欲しいものを伝える技能を身に付けている。</p> <p>《知・技》〈行動観察〉</p>
	3	<p>◆主語＋動詞＋目的語の語順を意識し、好きなものや欲しいものなどを伝える。</p> <p>○【Let's chant】〔I want new shoes.〕</p> <p>・チャンツを聞き、音声に合わせて一緒に言う。</p> <p>○【Let's play】〔カードを使って好きなものなどを言う〕</p> <p>・チームでカード並べゲームを行う。主語＋動詞＋目的語の語順を意識し、内容にあったカードを並べる。</p> <p>○【Let's try】〔人物当てクイズ〕</p> <p>・自分の好きなものなどについて絵を描き、それを班の中で伝え合う。</p> <p>・班の代表を決め、その児童について紹介し、ほかの班は誰のことを言っているのか答える。</p> <p>○【Let's write】〔クイズで使ったヒントを書く〕</p> <p>・単語と単語の間にはスペースを空けることや文末にピリオドを書くことを意識して丁寧に書く。</p>	<p>◎自分や他の人のことについて、主語＋動詞＋目的語などの文構造を用いて好きなものや欲しいものなどを伝えている。</p> <p>《思・判・表》</p> <p>〈ワークシート・行動観察〉</p> <p>◎学習した表現を用いて、好きなものや欲しいものなどを書く技能を身に付けている。《知・技》</p> <p>〈教科書・行動観察〉</p>
三	4	<p>◆He[She] is～の文を用いて人の職業や性格などを紹介する言い方を知る。</p> <p>○【Let's watch】〔和希のあこがれの人〕</p> <p>・アニメーションを見ながら、和希が憧れている人について聞き取る。</p> <p>・和希との会話の中でアーシャがあいづちを打ちながら聞いていることに気付く。</p> <p>○【Let's listen】〔人物当てクイズ〕</p> <p>・音声を聞き、どの人物について言っているのか聞き取る。</p> <p>○【Let's chant】〔she is kind and gentle〕</p> <p>・チャンツを聞き、何が聞こえたか考える。</p> <p>・もう一度チャンツを聞き、音声に合わせて一緒に言う。</p> <p>○【Let's play】〔人物当てクイズ〕</p> <p>・ペアになり一人が巻末カードを引き、相手からヒントをもらい、どの人物について言っているのか当てる。</p>	<p>◎音声を聞き、職業や性格などを聞き取ったりする技術を身に付けている。《知・技》〈ワークシート〉</p> <p>◎He[She] is～の文を用いて、職業や性格などを伝える技術を身に付けている。</p> <p>《知・技》〈ワークシート〉</p>

	5	<p>◆He[She] is～の文を用いて人の職業や性格などを紹介する。</p> <p>○【Let's chant】 [She is kind and gentle] ・チャンツを聞き、音声に合わせて一緒に言う。</p> <p>○【Let's play】 [人物当てクイズ] ・ペアになり一人が巻末カードを引き、相手からヒントをもらい、どの人物について言っているのか当てる。</p> <p>○【Let's try】 [マッチングゲーム] ・班になり、職業カードの中から一枚好きなカードを選ぶ。正しく文がつながるように、She[He] is～の文を使い性格を言う。正しく言うことができれば、その職業カードを取ることができる。</p> <p>○【Let's write】 [有名人についてのメモ] ・自分が調べた有名人の名前、職業、性格、出身地やできることについてメモを作成する。</p> <p>・単語と単語の間にはスペースを空けることや文末にピリオドを書くことを意識して丁寧に書く。</p>
四	6 (本時)	<p>◆主語＋動詞＋目的語や He[She] is～の文構造を用いて、世界で活躍する人を紹介する。</p> <p>○【Let's chant】 [I want new shoes.] [she is kind and gentle.] ・チャンツを聞き、音声に合わせて一緒に言う。</p> <p>○【Let's try】 [マッチングゲーム] ・ペアになり、表現シートから互いに好きな文を選んで言う。互いの文が正しくつながるよう、文の組み合わせを考えながら行う。</p> <p>○【Let's listen and read】 [クイズ] ・音声を聞き、聞き取った内容からクイズの答えを予想し、該当する人物の写真を1つ選ぶ。</p> <p>・再度音声を聞き、教科書の文字を指で押さえながら聞き取る。</p> <p>○【You can do it!】 [なりきりトークショー] ・有名人になりきって名前、職業、性格などを伝え合う。</p>

11. 本時の学習

(1) 本時の目標

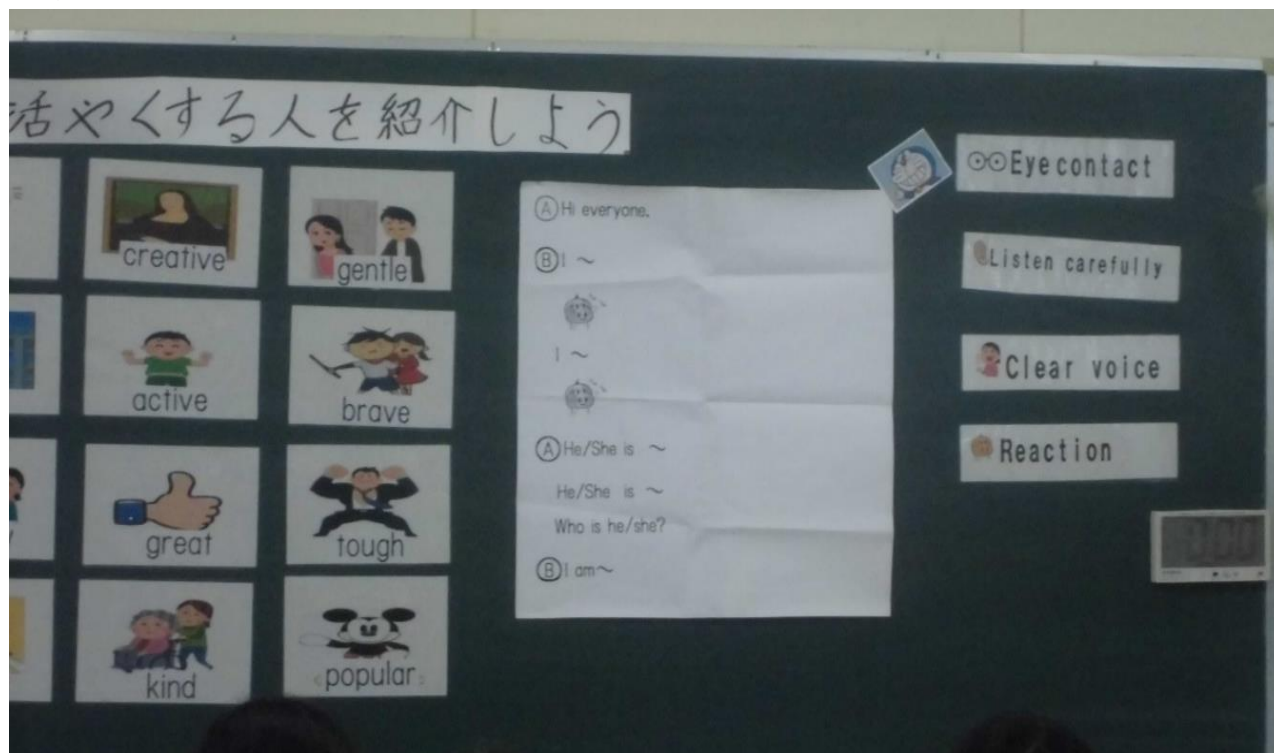
○主語＋動詞＋目的語や He[She] is～の文構造を用いて、世界で活躍する人を紹介する。

(2) 本時の展開(6/6)

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》〈評価方法〉 ・準備物
Greeting	1. はじめの挨拶をする。 ・曜日、天気、今日の気分を言う。 2. 本時のめあてを確認する。	・全員であいさつをし、日本語から英語への切り替えができるようにする。 ・本時のめあてを確認することで終末で自分の学習活動を振り返ることができるようにする。	・
Review	3. 【Let's chant】 [she is kind and gentle.] 4. 【Let's try】 [マッチングゲーム] ・班になり、職業カードの中から一枚好きなカードを選ぶ。正しく文がつながるように、She[He] is～の文を使い性格を言う。正しく言うことができれば、その職業カードを取ることができる。	・慣れ親しんでいる英語をリズムよく言い、自信をもって本時の学習に取り組むことができるようにする。 ・ She[He] is～の語順を意識し正しい文章で言うことができるようにする。	・デジタル教材 (Here we go!) ・職業カード ・表現シート
Activities	5. 【Let's listen and read】 [クイズ] ・何を言っているのか、キーワードになる語彙を中心に聞き取る。 ・教科書の文字を追いつながら聞き取る。 6. 【You can do it!】 [なりきりトークショー] ・有名人になりきって名前、職業、性格などを伝え合う。	・一度目は音声だけを聞き、二度目は、教科書の文字を追いつながら聞き取る内容をつかむように指示する。 ・ワークシートを児童に配布し、どのように進めるのか手本を示す。	・デジタル教材 (Here we go!) ◎クイズに答えるために、世界で活躍する人の職業や性格について簡単な語句や基本的な表現で書かれた文を読んでいる。《思・判・表》 〈教科書・行動観察〉 ・ワークシート ◎なりきりトークショーで、なりきった人物を当ててもらうために、世界で活躍する人について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、職業や

	・代表児童が前で、トークショーを行う。	・良かったところをクラス全体で共有し、今後の活動に生かせるようにする。	性格、好きなことなどを紹介している。 《思・判・表》 〈行動観察〉
Reflection	7. 本時の振り返りをする。 ・振り返りシートを書く。	・本時のめあてをもう一度確認し、自分自身の活動を振り返ることができるようにする。	・振り返りシート
Greeting	8. 終わりの挨拶をする。	・挨拶をする。	

【板書】



12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 授業の始めに曜日、天気、気分を伝え、英語で挨拶を行うことで、日本語と英語の切り替えができ、児童は「今から英語の授業を行うのだ。」という気持ちを持つことができた。英語の授業では挨拶を毎回取り入れることで、どの児童も答えることができるようになってきており、オールイングリッシュを意識した授業を進めることができた。
- 英語で授業を進めるために、児童が理解しやすい簡単な英語を使うようにした。ゲームの進め方は、単元を通して同じような進め方にすることで、英語だけの指示でも戸惑うことなく取り組むことができた。また、トークショーの進め方を英語で説明する時も、指導者が一人二役をしてデモンストレーションを行うことで、英語の指示だけでトークショーの進め方を理解することができた。
- 班ごとになりきりトークショーを行っていた時、日本語で「もう一度言って。」や「何て言ったの。」と言っている児童がいた。普段の授業から、指導者とのやり取りだけでなく、友だちとのやり取りにも簡単な英語を使ってやり取りする場を設定することで、自然なやり取りの中でも英語を使う機会を増やすことができたのではないかと考える。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定

- なりきりトークショーでは、実際のトークショーでも使われているBGMを流したり、司会者がマイクを持ってインタビューを行ったりすることで、日頃テレビで見かけるトークショーのような雰囲気となり、取り組むことができた。
- 本時では、友だちがなりきっている有名人が誰なのか当てる活動を取り入れることで、児童が意欲的に取り組み司会者とゲストのやり取りを最後まで聞くことができた。難しい単語があっても、司会者とゲストのやり取りの中からヒントとなる語彙を見つけ、どの有名人について言っているのか推測することができた。
- 班に分かれてトークショーを行った後、代表児童はクラス全体の前でトークショーを行った。その有名人が誰なのかをクラス全体で考えるのではなく、指名した児童だけに答えさせた。クラス全体で考える機会を設ける工夫が必要であった。



【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- 教科書では、10人の有名人があらかじめ決められ、その有名人についてトークショーを行うようになっている。しかし、教科書で取り扱われている有名人は本学級の児童にとって馴染みのない人物も含まれていた。そこで、児童にとって身近で自分自身が尊敬できる有名人を一人ひとりが選ぶようにした。その結果、主体的にコミュニケーションしようとする意欲を高めることができた。
- 有名人を紹介する時、教科書に載っている語彙だけでは表現することが難しいことがあった。そこで、必要に応じ

て教科書に載っていない語彙も表現に取り入れた。児童が無理なトークショーを理解できるようにするために、使われる語彙を事前に調べ、マッチングゲームで使用する語彙として扱った。難しい語彙にも慣れ親しむことで、本時の学習も円滑に取り組むことができた。

○本単元の学習の前に「I am from～」「I like～」「I play～」「I can～」などの表現を学習している。これらの表現を使ってトークショーを行うことで、既習表現の定着につながった。

●職業と性格をマッチングするというマッチングゲームを行った。その際、職業と性格を一致させることが難しく、児童がとまどってしまった。教材の提示の仕方を工夫する必要があった。

Unit 5 He is famous. She is great.

Name _____



★職業や性格などをメモしましょう

	No()	No()
職業		
性格など		
その他(出身地・で きることなど)		

★司会者とゲストを演じて、なりきりトークショーをしましょう。

(A) Hi everyone.

(B) I ~



自分たちがワークシートに
書いたことを言います。

(A) He/She is ~(職業)

He/She ~(性格)

Who is he/she?

(A) I am(名前)

★トークショーの時に気をつけること★

☆ eye contact



☆ Listen carefully



☆ Clear voice



☆ Reaction



(2)単元の考察

自分が好きなものや欲しいものについて伝え合う活動を繰り返し行うことで、主語＋動詞＋目的語の語順が意識できるようになり、日本語の文構造と英語の文構造には違いがあることも気付くことができた。また、既習表現を使ってトークショーを行うことにより、これまで学習してきた表現を使って自分の思いを伝えようとする姿が見られた。今後も児童の興味関心にあったものを工夫するなど伝えたいと思う場の設定を心がけ、中学校における指導との接続も留意しながら取り組んでいきたい。

He / She is ～

funny 	famous 	great 	brave 
smart 	creative 	kind 	tough 
friendly 	active 	gentle 	popular 

ふり返しシート(6)

6年 名前 _____

今日の学習で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに○をつけましょう。

1. あなたは有名人になりきり、職業や性格、好きなことなどを伝えることができましたか。



まだ難しい



少しならでる



文の並びに気付いて
伝えることができる



わかりやすく
伝えることができる

2. あなたは友だちが話すことを聞き、職業や性格、好きなことなどを聞き取ることができましたか。



まだ難しい



聞き取れる



しっかり
聞き取れる



しっかり聞き取れて
リアクションもできる。

3. 今日の活動には、すすんでさんかすることができましたか。



あまり



少しだけ



だいたい



とても

★ 今日の感想を書きましょう。

Ⅲ．研究のまとめ

本校では、本年度より、「英語を使って、主体的にコミュニケーションを図ることのできる児童を育てる」を研究主題に設定し、研究をスタートした。一年目は、まず、「児童の意欲を高める英語の授業づくり」というサブテーマを掲げ、研究に取り組んできた。その結果、下記のような成果と課題が見えてきた。(○成果 ●課題)

(1) 英語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、児童が主体的に英語によるコミュニケーションを図ろうとすることができる英語科・英語活動の授業の創造

① クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

○ 児童はクラスルームイングリッシュに慣れ親しんできたことで、指示や意味を推測しながら理解して活動できるようになってきた。英語での表現を楽しみ、積極的に英語を使って友だちとやり取りをするようになってきた。

○ 研究授業をオールイングリッシュで行うことができた。指導者のクラスルームイングリッシュへの意識が高まった。

● スモールトークの有効的な活用を取り入れる

● クラスルームイングリッシュを中心とした指導者の英語運用力向上のための研修の充実

② 英語を使ってコミュニケーションをしたくなるような場の設定や手だてを工夫

○ コミュニケーションの楽しさ、英語を話す必然性のある場の設定、思考を伴う活動を大切に取り組んできた。各学年の最終活動には、これら3つの要素を入れたやり取りの場を工夫することができた。その結果、児童は楽しく、主体的に英語を使ってコミュニケーションを図ることができた。

● 思考を伴う活動をさらに工夫していく。

③ 児童の意欲を高める教材・教具の工夫

○ 各学年の児童の発達段階に応じて、意欲を高める教材・教具を工夫することができた。

(2) 英語に親しめる環境に整備

○ 掲示用の絵カードを作成し、活用できるように整理した。

○ 英語を身近に感じられるよう、階段にアルファベットの絵カードを貼った。児童が慣れ親しんでいる短時間学習の「Dream」の「ABC ジングル」から作成したので、低学年の児童も絵を見ながら発音することができていた。児童や保護者が楽しそうに読みながら階段を上っていく姿が見られた。

○ 給食の時間に、校内放送で英語の歌を流し、インプットできる機会を設けた。

● 掲示用の絵カードを作成し、増やしていく。教材の共有を進める。校内掲示を充実していく。

(3) 英語研修の充実

○ C-netを中心に、クラスルームイングリッシュやゲームの実技研修を行うことができた。また、研究協議会の中で、評価や、英語で会話する必然性のある設定について研修を受けることができた。

● 英語指導力向上を目指し、研修機会を多く設けていく。クラスルームイングリッシュの研修を継続していく。

(4) 児童が学びへの意欲を高めることのできる評価の創造

○ 振り返りシート(CAN-DO評価)による評価を行った結果、児童はできるようになったことが明確になり、自信を持つことができた。

● 本年度は、振り返りシート(CAN-DO評価)による評価を積み重ねたが、今後はその他の評価の仕方についても、実践を進めていく必要がある。

以上の成果・課題を次年度に引き継ぎ、継続して研究に取り組んでいく。

お わ り に

本年度は、「英語を使って、主体的にコミュニケーションを図ることのできる子どもを育てる」～子どもの意欲を高める英語の授業づくり～を研究主題とし、教員の指導力向上と子どもたちの学力向上に向けて研究を進めてまいりました。

研究1年目となる本年度は、英語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、子どもたちが、主体的に英語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる英語科・英語活動の授業の創造を目指して研究を行いました。具体的には、クラスルームイングリッシュの多用や、英語を使ったコミュニケーションをしたくなるような場の設定や手だて、チャンツ・歌・ゲーム・アクティビティ等の教材教具について工夫をしてきました。

また、英語に親しめる環境の整備を行い、教材教具の作成や整備、校内掲示物英語クラブの活動内容を工夫しました。その他にも、クラスルームイングリッシュを中心に指導者の授業力向上に向けた英語研修の実施や、行動観察・ふりかえりシート・ペーパーテスト・パフォーマンステストの活用の仕方を考え、子どもたちが学びへの意欲を高めることのできる評価の創造についても取り組んでまいりました。詳しい内容は指導案や各学年のまとめにも記載しております。

これらの研究活動を通して、多くの成果とともに、本校の課題も見えてまいりました。これらを教職員全員で共有し、今後も研究活動を進めてまいります。

最後になりましたが、本校の研究を進めるにあたり、教育委員会指導部教育活動支援担当英語イノベーショングループ総括指導主事 小谷 智範 先生、同指導主事 城市 剛史 先生、同指導教諭 吾妻 仁美 先生、同指導教諭 上田 弘美 先生より、懇切・丁寧なご指導、温かいご助言を賜りました。本校の研究活動にお力添えいただきましたこと心よりお礼申し上げます。

教 頭 奥 田 恭 介