

第5学年〇組 外国語活動学習指導案

〇年〇月〇日(〇)第〇校時

指導者 教諭

A L T

1 単元名

Hi, friends! 1 Lesson 5 What do you like? 友達にインタビューをしよう

2 単元について

(1) 児童の実態や思いや願い

<省略>

(2) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領第5学年及び第6学年の内容1の(1)「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること」と、(2)「積極的に外国語を聞いたり、話したりすること」内容2の(1)「外国語の音声やリズムなどに慣れ親しむとともに、日本語との違いを知り、言葉の面白さや豊かさに気付くこと」を受けて設定している。

本単元では、どんな色、形、動物が好きかなどを友達と尋ね合う活動を通して、“What ○○do you like?”という表現に慣れ親しませることをねらいとする。その中で、外来語として聞き慣れているものとそのもととなる英語との音の違いから言葉の面白さに気付かせることを図る。そしてペアになって相手の好きなTシャツを作るなど、お互いに好きなものを伝え合う活動を行うことでコミュニケーション能力の素地を養うとともにお互いを大切にしようとする仲間づくりにつなげていきたい。

この学習で学んだ英語を通じての友達とのコミュニケーションの楽しさは、今後も5学年「私の1日」でお互いの生活リズムを伝えたり、聞いたりする活動、6学年「できる?できない?」で、できることを伝えたり、聞いたりする活動に継続、発展していく。

(3) 指導観

本単元では、積極的に「好きなもの」について尋ねたり答えたりしながら、相手を意識してコミュニケーションを図ることに重点をおいている。「好きなものを聞いたり、自分の好きなものを伝えたりしよう」という場面設定の中で、スポーツや食べ物、動物の言い方を知り、ゲームをする活動を通して、自ら相手を見つけ、もっと英語でコミュニケーションを図りたいという思いを育てることをねらいとしている。

また、ゲームなどで外来語とそのもとになる語とを比較させ、発音は似ていても、正しくは日本語と英語ではその音の違いがあることに気付かせたい。様々な活動を通していろいろな人と積極的にコミュニケーションを図る態度を育てたい。

3 単元の目標

- 好きなものについて、積極的に尋ねたり答えたりしようとする。

[コミュニケーションの関心・意欲・態度]

- 色や形、好きなものは何かを尋ねる表現に慣れ親しむ。

[外国語への慣れ親しみ]

- 日本語と英語の音の違いに気付く。

[言語や文化に関する気付き]

4 単元の評価規準

観 点	ア コミュニケーションの 関心・意欲・態度	イ 外国語への慣れ親しみ	ウ 言語や文化に関する気付き
評 価 規 準 (評 価 方 法)	・好きなものについて、積極的に尋ねる。 ・好きなものについて、積極的に答える。 (行動観察・振り返りカード)	・好きなものは何かを尋ねたり答えたりしている。 (行動観察・振り返りカード) ・色や形を聞いたり言ったりしている。 (行動観察・振り返りカード)	・日本語と英語の音の違いに気付いている。 (行動観察・振り返りカード)

5 単元の指導計画 (第3時/4時間) ※本時・・・○

	活動内容	活動のねらい	使用表現・語彙	指導上の留意点※資料
第1時	○色を探そう [Let's Listen 1] 何番のTシャツか、考えよう [Let's Listen 2] だれが何番のTシャツが好きか、○に番号を書こう。 [Let's Chant] "What color do you like?" ○絵本	◆日本語と英語の音の違いに気づき、色や形の言い方を知る。	<使用表現> What do you like? What animal/color/fruit/sport do you like? I like rabbits /red/bananas/soccer.	・色を探そうでは、カラータッチゲームにして体験的な活動にして児童の学習意欲を高める。 ・[Let's Listen]では、初めに予想をさせることで聞く意欲を高める。 ※電子黒板
第2時	○ポインティングゲーム③④ ○ミッシングゲーム [Let's Chant]"What color do you like?" ○インタビューゲーム ○絵本	◆色や形の言い方に慣れ親しむ、好きなものは何かを尋ねる表現を知る。	<語彙> 色 (red,blue,yellow, pink, green, brown, orange, purple, black, white)	・ポインティングゲームは一人、二人と人数を増やし、児童に飽きさせないように行う。 ※ Hi, friends ・チャンツは児童の実態に合わせて担任が行う。
第③時	[Let's Listen 3]さくらとたくのTシャツは何番か、考えよう。 ○インタビューゲーム ○絵本	◆相手に好きなものは何かを尋ねる表現に慣れ親しむ。	形 (heart,star, circle, triangle)	・聞き取りの活動では、聞く前に推測させる活動を入れることで、児童に目的をもった活動にさせる。
第4時	[Let's Chant]"What color do you like?" ○ラッキーカードゲーム [Activity]友だちに何か好きか、インタビューしよう。 ○他己紹介をしよう。 ○絵本	◆好きなものについて、積極的に尋ねたり答えたりしようとする。	T-shirt	・チャンツは児童の実態に合わせて担任が行う。 ・インタビューでは、一人で言えない児童には担任やALTがサポートに入り支援する。

6 本時の学習指導（第3時）

(1) 本時の目標

- ・相手に好きなものは何かを尋ねる表現に慣れ親しむ。

(2) 展開

※児：児童 担：担任 A：ALT

段階	活動内容	児童の活動	担任の活動 と ALTの活動	○指導上の留意点 ◆評価の観点と方法 ▽機材・機器	[時間]
導入	1 あいさつ	・教師や ALT と挨拶をする	担：児童と挨拶をする。 A：児童と挨拶をする。	○無理に大きな声を出させるのではなく、お互いの目を見て落ち着いて挨拶をさせる。 ○英語が出てこない児童にはジェスチャーで自己表現することを伝える。 ○天気に関しては児童が答えられない時は、無理に引き出させるのではなく ALT が英語で表現するようにする。 ○英語の授業に頭を切り替えられるように、児童を支援していく。	[3]
	担任：Hello, everyone. 児童：Hello, . ALT：Hello, everyone. 児童：Hello, . ALT：How are you? 児童：I'm ~. (児童の状況に応じて) ALT：How is the weather? 児童：It's ~. (わからない時は教師が答える)				
	2 アルファベットゲーム	・アルファベットビンゴをする。	担：ゲームの説明及び児童に質問する。 A：担任の補助と児童に質問する。	○事前指導として児童が書いてきたビンゴシートのアルファベットを担任が確認をし、書けていない児童には個別指導しておく。 ○本単元のターゲットセンテンス「What ○○ do you like?」を使ってゲームを行う。必要性を作り児童の学習意欲を高める。 ▽電子黒板	[10]
担任：What ○○ do you like? 児童：I like ○○. ALT：OK, this card, face up. (電子黒板上にあるカード裏返す) ※出てきた文字の読む練習をする。					


展 開	3 単元のゴールの確認	・担任と ALT の会話を聞き、単元のゴールを確認する。	担：単元で使う表現を使って ALT と会話をする。 A：担任と会話を	○この単元で何ができるようになるのかをしっかりと意識させる。 ○この単元で重要な表現を使って担任と ALT が会話を児童に見せるが、その際にレベルに合わせた見せ方をする。始めにはジェスチャーと単語、2つ目は短いフレーズ、3つ目は文で表現することを見せる。	[27]
	4 Hi, friends P 2 0 の Let's listen	・ Hi, friends P 2 0 の Let's listen を聞く	担：目的を明確にして、児童に音声を聞かせる。 A：電子黒板を使う。	○電子黒板の音声を聞かせる場合には、一つの文が長く児童にとって理解しづらいことが考えられるため、一つ一つの文を担当がきること	
	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>担任：Open your textbook. Please guess. Have a pencil and encircle the answer. Talk with your partner about your answers. ※電子黒板の画像を見せながら、自分の予想を鉛筆で書きこませる。その後、近くの友達とその答えについて話し合う。</p> </div>			<p>理解を促す。 ○聞かせる前に推測させることで児童に聞く目的をしっかりと意識させる。また、その際に近くの仲間と意見交換をさせる。 ◆次のインタビューにつながる活動として意識して、集中して聞いている。(行動観察) ▽電子黒板</p>	
5 インタビューゲーム	・種類ごとのカードを使ってインタビューゲームをする。	担：カードを使ってインタビューを児童に見せる。 A：担任とインタビューをする。	○児童に提示用の大きなカードを用意して、何を相手に聞くかを明確にしてデモンストレーションを見せるようにする。 ○ALTとのやりとりはあまり速くならないように気を付け、どの児童も進んで取り組めるようにする。		


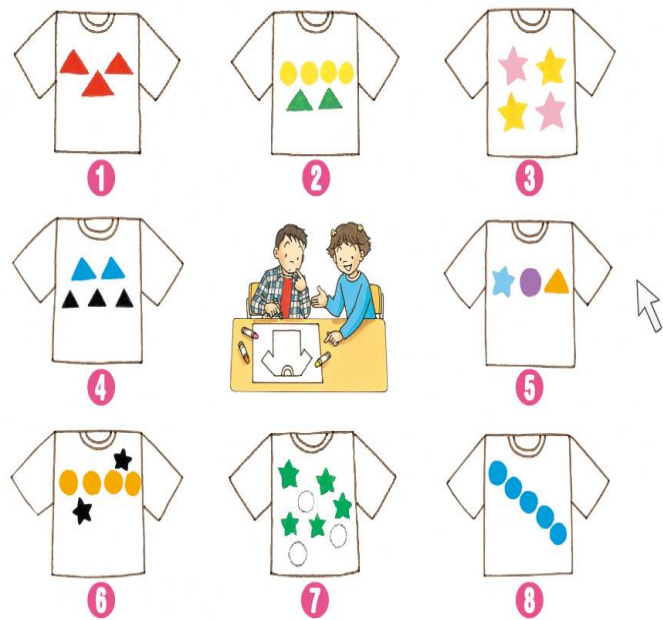
担任：Hi, . What ○○ do you like? ※○○の内容はカードに合わせて質問する。 ALT：Hi, . I like ○○. What ○○ do you like? 担任：I like ○○. Here you are. Thank you. ※お互いにカードを交換して次の質問へ。				○自信のない児童や苦手意識をもっている児童には、担任やALTがサポートをしながら支援する。 ◆色や形を含んだ相手の好きかどうかを聞く表現に慣れ親しんでいる。(行動観察) ▽黒板掲示用のカード
～絵本の活用～ 6 ①絵本の語彙の確認	・絵本にでてくる語彙を確認する。	担：絵本にでてくる語彙の確認をする。 A：難しい単語は簡単な言葉で表現するようにする。	○ただ単語を言わせるのではなく、ジェスチャーやアクションを使って児童に飽きさせずに語彙導入をする。また、ALTには新出語彙を簡単な単語で置き換えるなどの工夫をさせて導入させる。 ▽絵本の絵カード	
6 ②絵本を読む <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ～本時の絵本について～ 題名 THE HUNGRY CATERPILLAR 作者 Eric Carle </div>	・絵本を読む	担：絵本の読み聞かせをする。 A：担任の補助をする。	○曜日や食べたものなどを想起させたり、次のページを推測させたりしながら読ませるようにする。また、できるかぎり単語や語句も児童からひき出させるよう、声かけをしながら絵本を読むようにする。 ▽絵本	
7 言葉の語源について	・言葉の語源について知る。	担：日本語と英語の語源について話す。	○児童にとって身近な言葉を選び、その語源について話をする。あまり難しくならないように、日本語中心で話すようにする。	
終末 8 振り返りシート	・振り返りシートに記入する。	担：今日学習したことを振り返らせる。	○今日の学習を活かして次時のインタビューを行うことを告げ、振り返りとともに次時への学習意欲を高める。	[5]
9 あいさつ	・終わりのあいさつをする。	担：児童とあいさつする。 A：児童とあいさつする。	○児童の態度や学習の仕方についてよかったところを具体的にあげることで、児童の次時への学習意欲を高めるようにする。	

7 板書計画

What ○○ do you like?



A B C D E F
G H I J K L
M N O P Q
R S T U V W
X Y Z


Let's Listen 3  さくらとたくのTシャツは何番か、考えよう。



1 2

Q A Q A



8 指導観（補足）

単元の最後の活動は友達にインタビューすることが設定されているため、毎時間「単元のゴール」という形で、児童には「what ○○」を使った表現をALTとデモンストレーションしながら音に慣れさせていく。また、その「単元のゴール」であるターゲットセンテンスの導入には、速さの段階を3段階に変えて聞かせることで、児童の実態に合った導入の仕方を行うようにする。

第1時では、担任がALTにTシャツを売るという場面設定の下で、ターゲットセンテンスの導入を行う。その際にどの児童にも理解しやすく、また外国語のレディネスを定着させるために、初めはジェスチャーだけを見せ、次に表現を含んだ音声だけを聞かせ、最後にジェスチャーと音声を合体したスキットを見せるようにする。1つ1つの段階の前には必ず推測させる時間をとり、自分で担任とALTのやりとりを見て、この単元で何をするのか、何ができるかを意識させるようにする。その都度ペアやグループワークなども取り入れることでコミュニケーションを図る場面を多く設定するようにする。

第2時では、語彙を増やすことを目的に、児童が飽きずに語彙習得ができるようにゲームを多用しながら授業を行っていく。ポインティングゲームでは、初めは一人で時間をかけて担任やALTが言っている単語を指さす活動をする。ただし、児童の実態を考えるとすぐに飽きてしまうことが考えられるので「Hi, friends」を二人で一冊使わせることで、競争したり、協力したりする活動にも発展させて行うようにする。ミッシングゲームでは、4月から班ごとに行えるように様々なパターンで練習を行っているため、担任主導ではなく、児童が主体になって活動する形をとりながら、語彙習得の支援をしたい。

本時では、今までに学習した単語を使って、実際に児童同士のインタビューを行わせる。その際には、What の後ろの言葉が入れ替わったことで、聞く内容が変わることを体験させるために、担任やALTは食べ物、スポーツ、形、色の絵カードを使ってデモンストレーションを行い、児童に見せるようにする。また、いつも同じ聴き方では学習意欲の低下や相手の話を聞こうとしない児童がでてくるので、インタビューが終わったら児童同士がカードを交換し、そのカードに合った質問をするようにさせる。Hi, friends の聞き取りの活動には、推測をしようという活動を入れて、ただのリスニング活動にならないように工夫をしたい。また、聞き取りに対して苦手意識をもっている児童もいるので、1文ごとに音声を止めるなどして、どの児童も参加できるようにした。

第4時では、これまでの学習の成果を活かし単元のターゲットセンテンスを使って友達に進んでインタビューを行うように指導する。授業の始めにはチャンツやゲームを行いながら、少しでも児童がターゲットセンテンスに慣れ親しむ時間を設ける。また、実際のインタビューを行う時には、相手が決まった時点で、相手の好きなものを先に予測することで、聞く意欲をより高める目的をもった活動にしていく。インタビューした内容は「他己紹介」という形でインタビューをした人が紹介する形にしていく。加えて、児童が活動した形を残すために、インタビューした内容は教室に掲示することで次時への学習意欲を高めるようにする。

加えて児童にアルファベットのより一層の定着を図るために、毎時間5～10分程度のアルファベット活動をいれることで、アルファベットを書いたり読んだりすることができるように支援していきたい。本単元では、ビンゴゲームにすることで書く必要性やこの単元で狙っている表現の定着を同時に図れるようにしたい。