

外国語活動学習指導案

指導者 HT:大西 宏典

- 1 日 時 令和元年11月12日(火)6校時 14:40～15:25
- 2 場 所 ハピネスルーム(A棟3階)
- 3 学年・学級 第5学年2組 31名
- 4 単 元 名 Unit7 Where is the treasure? 位置と場所
- 5 単元について

〈子どもの実態〉

外国語活動では、英語の歌・チャンツやゲームだけでなく、1対1の会話練習にも意欲的に取り組んでいる。また、外国籍の友だちに対して、知っている単語やジェスチャーを使ってコミュニケーションを取れる子が多い。学習で身に付けた表現を進んで使おうとする姿が多く見られるが、英単語や会話文を、自信をもって使えずに会話が止まってしまう児童もいる。

コンピューターを扱うことが好きな児童が多く、プログラミングソフトを使って学習することが得意な児童が多い。

〈教師の願い〉

英語を話すこと、英語で伝えることを楽しめる活動を多く取り入れるとともに、自分の使える英語やジェスチャーを使って、相手に伝わるように話そうと工夫できるように支援したい。また、スモールステップで少しずつ英文や単語を覚え、英文を見ないで話せる子を増やしたい。

〈学習方法・支援〉

- ◎外国語活動のゲームが好きという児童アンケート結果を踏まえ、本時では子どもが実際に体を動かしながら取り組むことのできるゲームを主な活動とした。単元の目標を達成させるために、ゲームや会話を通して、「相手に伝える」「耳を傾ける」という意識を高め、児童の意欲へつなげていく。
- ◎目的地がどこにあるか分からない友だちに道案内をする活動は「相手に分かるように伝える意識」という本研究の柱が非常に重要になる。伝え方や聞き方を意識させるため、本単元では6つのスローガンを提示するだけでなく、学習した英語表現を実際に活用できる場面設定を行い、伝える側と聞く側の関係性を明らかにする。
- ・プログラミングサイト(CODE MONKEY、SCRATCH)を活用し、本単元で学習する“Turn right.”や“Turn left.”の意味を感覚的に理解し、学習の定着や児童の発言の自信につなげる。

〈学習材(教材)〉

- ・チャンツ “Where is the treasure”
- ・フラッシュカード ・道案内シート
- ・SCRATCH ・CODE MONKEY

〈学習環境〉

- ・既習である道案内をするための英語表現を活用することで、子どもたちに自信をもって活動できるように促す。
- ・総合的な学習の時間や算数科では、PCを積極的に使用し、プログラミングソフトの操作に慣れた。

6 単元の目標

知識及び技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・物の位置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。	・道案内で、場所を尋ねたり答えたりする。また、簡単な語句を推測しながら読む。	・友だち、相手に伝わるように工夫しながら、場所を尋ねたり道案内をしたりしようとする。

7 指標形式(CAN-DO)の目標 ～中学校へのつながり～

聞くこと	物の位置を表したり、道案内したりする表現を聞いて理解することができる。
読むこと	物の位置を表したり、道案内したりする表現を読んで、意味が分かる。
話すこと(やり取り)	物の位置を伝えたり、道案内したりすることができる。
話すこと(発表)	
書くこと	物の位置を伝えたり、答えたりする表現を書き写すことができる。

8 単元の評価規準

知識及び技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
--------	----------	---------------

<ul style="list-style-type: none"> 物の位置を尋ねたり答えたりする表現を、聞いたり言ったりしている。また、簡単な語句を書き写している。 	<ul style="list-style-type: none"> 道案内で、場所を尋ねたり答えたり、簡単な語句を推測しながら読んでいます。 	<ul style="list-style-type: none"> 友だち、相手に伝わるように工夫しながら、場所を尋ねたり道案内をしたりしようとしている。
---	--	---

9 単元の指導計画・評価計画（8時間扱い、本時は8/8）

【育てたい力】 知識及び技能【知】 思考・判断・表現【思】 主体的に学習に取り組む態度【主】

時	○目標	・学習活動(学習する語句や文)	評価の観点		
			知	思	主
1	○物の場所や物の位置関係を表す表現を理解することができる。	<ul style="list-style-type: none"> 映像資料を見て、いろいろな場所にあるものを見つける。 身の回りのもの (cup, basket, bat, castanets, compasses, dice, glasses, globe, glove, map, mat, piggy bank, wall, whistle, yo-yo), ポインティングゲームを通して、身の回りのものの表現や位置関係を表す語 (on ,in, under, by) に親しむ。 	○		
2	○物の場所や物の位置関係を表す表現がわかり、聞いたり言ったりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 探しているものがどこにあるのかを聞く。 友だちがほしいものについてペアでインタビューし合う。 A : I want ~. B : It's (on, under ,in, by) the~. 	○		
3	○物の場所や物の位置関係を表す表現がわかり、聞いたり言ったりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 部屋の中にあるものの位置を伝える。 I have a ~ (on, under, in, by) the~. カップゲームを通して、身の回りのものの表現や位置関係を表す語 (on ,in, under, by) に慣れる。 A : Where is the treasure ? B : Treasure is (on, under ,in, by) the cup. 	○		
4	○建物の言い方や道案内の表現を理解することができる。	<ul style="list-style-type: none"> 道案内を聞き、どこに行くのか考える。 建物(fire station, gas station, police station, postoffice, hospital, supermarket, convenience store, department store, park) ゲームを通して、道案内をするための表現に親しむ。 A : go straight. turn right .turn left. You can see it on your (right / left). B : It's ~. 	○		
5	○道案内で、場所を尋ねたり答えたり、簡単な語句を推測しながら読んでいます。	<ul style="list-style-type: none"> 地図を見ながら、道案内をする。 A : Where is the ~ ? B : Go straight, turn right, turn left. (for three blocks/corner) . You can see it on your (light / left). 		○	

6	○これまでに学習した表現を使って、たくさんの場所に案内をすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> これまでに学習した表現を使いながら、SCRATCHプログラミングを活用した道案内をする。 <p>A: Where is the ~ ? B: Go straight, turn right, turn left. You can see it on your (light / left).</p>		○	
7	○これまでに学習した表現を使って、友だちと積極的に関わりながら道案内をしようとする。	<ul style="list-style-type: none"> 友だちと協力して、ワークシートの地図を活用して道案内をする。 <p>A: Where is the ~ ? B: Go straight, turn right, turn left. You can see it on your (light / left).</p>			○
8 本時	○これまでに学習した表現を使って、友だちと協力しながら、相手に分かりやすい道案内をしようとする。	<ul style="list-style-type: none"> チームで協力して、相手が行きたい場所に道案内をする。 <p>A: Where is the ~ ? B: Go straight, turn right, turn left. You can see it on your (light / left). A: Here. B: That's right. A: I want to go to ~ B: Why ? A: I like ~. B: Oh nice. /I see. /Great.</p>			○

10 本時の授業計画

本時の目標	○これまでに学習した表現を使って、友だちと協力しながら、相手に分かりやすい道案内をしようとする。	
主な学習活動		指導上の留意事項(◎)
		HT(教師の英語使用例■) ◇評価【観点】〈方法〉
Opening	○Greeting	■Let's say hello to Onishi sensei .
Warm-up	○Chant「Where is the treasure? 」	
Pre-Activity		
Review	場所や進む方向を伝えるための言い方を振り返る。	■Let's Review ◎6つのスローガンを意識して会話ができるようにする。
Watch and Think	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> Where is ~ ? Go straight. Turn right. Turn left. You can see it . </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> Today's goal : チームで協力して、道案内をしよう。 </div>	
Main-Activity		
Practice	SCRATCH(プログラミング)を使い、道案内の模擬練習をする。	■Let's Practice

<p>Challenge</p>	<p>「道案内ゲームをしよう」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A: Where is the ~ ? B: Go straight, turn right, turn left. You can see it on your (light / left). A: Here. B: That's right. A: I want to go to ~. B: Why ? A: I like ~. B: Oh nice. / I see. / Great.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの1人(ビジター)が行きたい場所がどこにあるのかを尋ねる。 ・グループの他の4人(ガイド)が、ビジターの行きたい場所に道案内する。 	<p>■Let's Play</p> <p>◎ルールの説明を行う。</p> <p>◎6つのスローガンを意識させる。</p> <p>◎指示通りに進むために、グループの意見を聞くよう促す。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・体を動かしながら取り組むことのできるゲームを取り入れ、児童の意欲を高める。【意欲】 ・尋ねる人が目的地の場所を知らない状況を設定することで、道案内をする人は相手の立場に寄り添った案内をするようになる。【相手への配慮】 </div> <p>◇これまでに学習した表現を使って、友だちと協力しながら、相手に分かりやすい道案内をしようとする。【主】〈行動観察〉</p>
<p>Post-Activity</p>		
<p>Wrap-up</p>	<p>○読みの活動</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Where is the ~ ? Go straight. Turn right. Turn left. You can see it on your right.</p> </div>	<p>○道案内の表現を定着させるため、もう一度確認し、読みを行う。</p>
<p>Reflection and Encourage</p>	<p>○振り返りカードの記入</p>	<p>○Today's goalを意識して振り返るよう、うながす。</p>
<p>Closing</p>	<p>○Greeting</p>	<p>■That's all for today's lesson.</p>

Where do you want to go ?

CLASS()NAME()

A: I want to go to ().

B: Why?

A: I like ().

I want to eat ().

I want see the ().

().

B:

I see.

Me too.

Great.

Oh?

That's right.

Nice.

So do I.

Really?