

# 小学校第5学年 外国語活動 学習指導案

期 日 平成23年10月12日(水) 第5校時

場 所 荅北町立坂瀬川小学校 多目的ホール

指導者 教諭 山田 洋樹

ALT ジュリアン・クレアズビィ

## 1 単元名

「Lesson 5 いろいろな衣装を知ろう」(英語ノート1 文部科学省)

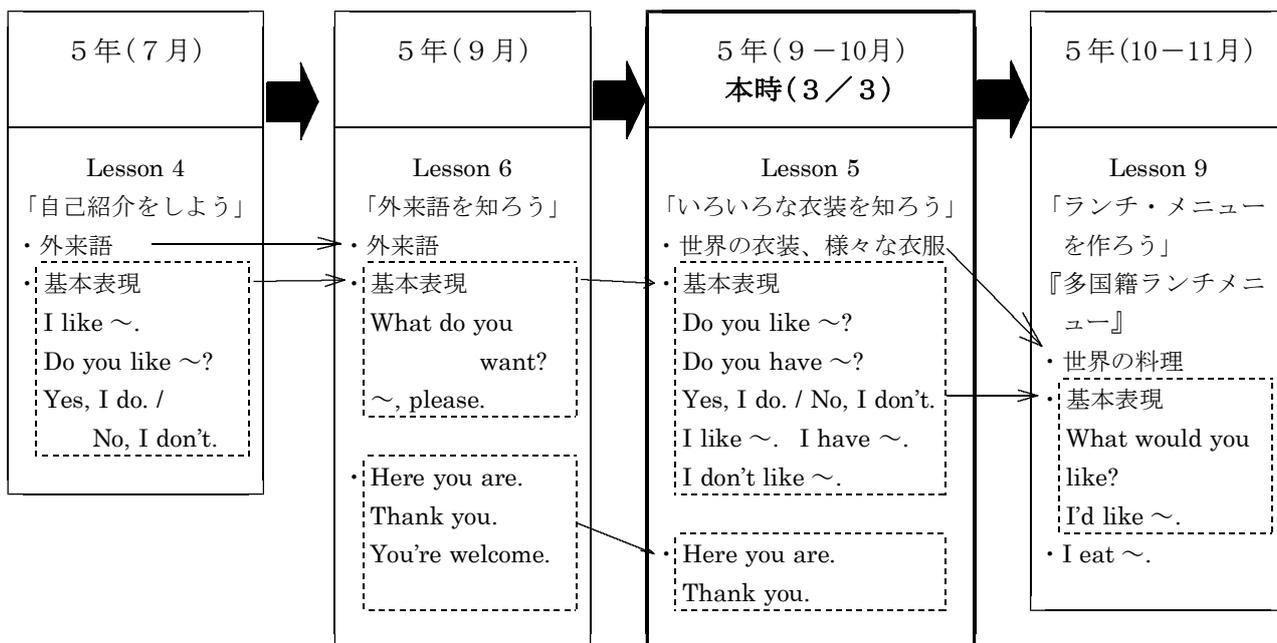
## 2 単元について

### (1) 単元観

本単元は、世界の衣装に興味を持つとともに様々な衣服の言い方を知り、買い物の場面等を通して自分の好きな衣服を考えたり、英語で伝え合ったりすることをねらいとしている。この時期の児童はファッションに興味を持ち始め、衣服に対する好みもはっきりしてくる。したがって、児童に基本表現を使って自分の思いや考えをはっきりと表現させたり、積極的に相手に質問をさせたりするには格好の題材であると言える。

また、本単元では多くの友達とかかわり合いながら、英語を使って買い物の疑似体験や衣服当てゲームなどを楽しむ。持っているものや欲しいもの、また、好みなどをはっきり相手に伝えたり尋ねたりすることが求められるが、実際の買い物の場面を設定するなどの工夫を行うことで、主体的に思考・判断し、表現しようとする姿が見られると考える。さらに、このような活動の中で友達とコミュニケーションを図ることにより、お互いについての様々な気付きも生まれやすくなる。これらの点から、本単元はファッションという楽しいテーマを通して、児童が自分の思いを表現しながら、意欲的かつ豊かにかかわり合うことができる内容となっている。

### (2) 系統観



### (3) 児童観

- 本学級は、男子10人、女子4人の計14人である。全体的に素直で、どのような活動にも積極的に取り組む児童が多い。
- 日常生活や授業において、進んで発言することを苦手としている児童が数人見られるが、外国語活動を通して、自己表現をすることや友達とコミュニケーションを図ることについて徐々に楽しさを感じ始めている。
- 間違うことに対し、抵抗を感じる児童が数人見られる。
- 覚えることを苦手としている児童が数人見られる。

(児童のアンケートから)

- すべての児童が外国語活動を好きであると回答した。
- 9割以上の児童が、外国語活動において、英語を使って積極的にコミュニケーション活動に取り組んでいると回答した。
- 8割以上の児童が、外国語活動において、日本や外国の言語や文化に興味を持っていると回答した。
- 外国語活動を通して、友達のことをもっと知りたいと思っている児童は多いが、自分のことをあまり人に知られたくないと思っている児童が4人いる。
- 外国語活動を楽しいと感じている児童は多いが、その理由は様々である。人とかかわり合うことの楽しさを理由として挙げている児童もいれば、ゲーム自体の楽しさを挙げている児童もいる。

#### (4) 指導観

以上の実態を踏まえて、次のことに配慮して指導に当たりたい。

- お互いについての新たな発見や気持ちの交流を促すために、自分のことを相手に伝えたり友達の考えを聞き取ったりする活動を多く取り入れる。
- 日本と外国の言語や文化について新たな発見ができるように、外国の衣装の名前や写真、国名及びその国のあいさつなどを紹介する。
- 本校の外国語活動の三つのポイント(**big voice**、**smile**、**eye contact**)を児童に意識させるために、それらを大切にしながら活動している児童には、ボーナスポイントを与える。
- 児童が主活動において自然に思いを伝え合うために、実際の英語の使用場面に近いゲームを多く取り入れながら慣れ親しませていく。

Aプロジェクト	思考力・判断力・表現力等の育成の視点から
外国語に慣れ親しんだり、外国語を使ってコミュニケーション活動を行う際に、使用する表現を単にパターン化させて発したり伝え合わせたりするだけではなく、自分の意思決定や思考・判断を伴った表現をさせるゲームや主活動を多く取り入れる。自らの発想や決定に基づいて表現する体験及びその表現が承認される体験の積み重ねが、児童のコミュニケーションへの関心・意欲・態度を高めると考える。	

### 3 単元の目標と評価規準

単元の目標	外国の衣装に興味を持ったり様々な衣服の言い方を知ったりするとともに、買い物ゲームなどを通して進んで友達とかかわり合いながら、自分の欲しいものや好きなものなどについて、お互いに気持ちよく伝え合おうとする。
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	友達と積極的にかかわり合いながら、買い物ゲームなどの活動をしようとしている。
外国語への慣れ親しみ	買い物ゲームなどの活動で、好きなものや欲しいものを言ったり尋ねたりしている。
言語や文化に関する気付き	世界には様々な衣装があることに気付いている。

4 指導・評価の計画(3時間取扱い 本時3/3)

時	活動内容	指導上の留意点 ※Aプロジェクトの視点から	評価基準(基準B)(評価方法)
1	○外国の衣装や衣服の言い方などについて知る。	・日本と外国の衣服の違いについて児童が自ら気付くように、両者を比較しながら紹介する。 ※チャンツにクイズを取り入れながら、衣服や Do you have~? の言い方を練習する。	言語や文化に関する気付き (行動観察・ふり返しカード分析) 世界には様々な衣装があることに気付いている。
2	○衣服の言い方や買い物に必要な表現に慣れる。  ○買い物ゲームを楽しむ。	・アイコンタクトや笑顔を大切にしながら気持ちよく買い物ゲームができるように、それらを意識して活動している児童に対しボーナスポイントを与える。 ※思考・判断を伴った活動とするために、考えて表現するカードゲームを取り入れ、基本表現に十分慣れ親しませる。 ※自分の思いをはっきりと表現させる。	外国語への慣れ親しみ (行動観察・ふり返しカード点検) 買い物ゲームに必要な表現を聞いたり言ったりしている。  コミュニケーションへの関心・意欲・態度 (行動観察・ふり返しカード点検) 買い物ゲームで、はっきりと友達に自分の買いたいものを伝えたり、友達の買いたいものを聞いたりして、気持ちのよいやりとりをしている。
3 (本時)	○自分が買った衣服を紹介する。	・自分が選択した表現で衣服を紹介したり、相手からの問いかけに答えたりするために、チャンツやプラクティスを対話型にして楽しく表現させる。 ※児童が主体的に思考・判断しながら衣服の紹介ゲームができるように、英語でのヒントの出し方を複数提示したり、児童同士のコミュニケーションの場面を適宜取り入れたりする。	コミュニケーションへの関心・意欲・態度 (行動観察・ふり返しカード点検) 友達に対し、自分の買った衣服について、英語を用いて進んで表現しようとしている。

5 本時の学習

(1) 目標

自分が買った衣服を、友達と英語で紹介し合う。

(2) 評価基準 コミュニケーションへの関心・意欲・態度(行動観察・ふり返しカード点検)

(基準B) 友達に対し、自分の買った衣服について、英語を用いて進んで表現しようとしている。

(3) 展開

過程	学習活動【学習形態】	主な発問・指示等	指導上の留意点及び評価 ※Aプロジェクトの視点	備考
導入 10分	1 あいさつをする。 【一斉】  2 前時の復習をする。 【一斉】  3 チャンツをし、表現の復習とともに学習の雰囲気作りを行う。【一斉】	○ Hello, everyone. How are you? I'm ~.  ○ Let's review.  ○ Let's chant. Do you have yellow pants? Yes, I do. / No, I don't.	○ big voice、smile、eye contact、について確認する。  ○色、服に関する表現を思い出させる。  ○一人の児童が選んだ衣服カードをHRTが当てるチャンツを行う。終わったら、HRTの衣服カードを児童が当てる。	
展開 25分	4 本時の目標を確認する。 【一斉】  5 基本表現の練習として「私はどこでしょうゲーム」をする。【一斉】 (1) デモンストレーションを見てやり方を理解する。 (2) 教師の出す問題に挑戦する。 (3) 児童が問題を出す。  6 主活動を行う。 (1) 買った衣服を紹介するゲームを行う。 【グループ】 ・デモンストレーションを見てやり方を理解する。 ・それぞれのグループで、発表したい児童から順に行う。 ・3ヒントによる紹介を聞いて、どの衣服かを当てる。  (2) 友達の衣服を質問で当てるゲームを行う。 【一斉】	自分が買った衣服を英語で紹介しよう。  ○ I have ~. を主活動で使うことを確認し、表現練習を行う。 ○ I have half pants. I like red. I have pink shoes. → Yes! Here! → That's right.  ○ 3グループに分かれ、自分の衣服についての説明を3ヒントで伝え、当ててもらおうゲームを行う。 ○ Tell us about the clothes you bought. Look at us. ① I have a T-shirt. ② I like yellow. ③ I have blue pants. → Yes! No. 8! → That's right.  ○別のグループの児童の衣服を、質問によって当てる。	○児童には3ヒントを復唱させる。 ○ I have ~. に慣れてきたら、I like ~. も少しずつヒントに入れていく。 ○ヒントの出し方が分からないときは、教師が支援する。  ○最初に服のテーマを言わせる。 ○ヒントは、1~3に進むに連れて徐々に推測しやすいものにする。 (ヒントの内容は、①着ている服、②好きな色の2種類) ○ big voice、smile、eye contact に留意して発表できた児童を褒める。 ※児童が主体的に思考・判断しながら衣服の紹介ゲームができるように、英語でのヒントの出し方を複数提示したり、児童同士のコミュニケーションの場面を適宜取り入れたりする。 【評価：コミュニケーションへの関心・意欲・態度（行動観察・ふり返りカード点検）】 友達に対し、自分の買った衣服について、英語を用いて進んで表現しようとしている。 ○質問は、Do you have ~? を使わせる。質問の受け答えはグループ全員で行う。	掲示用学習計画  坂小版ミッケ(2枚)  児童が作った人形を撮影した写真14枚(番号付き)  ポイントをおはじき  付箋
整理 10分	7 活動をふり返り、友達の良かったところをカードに記入する。 【個人→一斉】  8 次時の予告を聞く。 【一斉】  9 あいさつをする。 【一斉】	○ Let's look back at today's class. ○数人の児童に発表してもらおう。  ○次は、多国籍ランチを作る学習であることを知らせる。  ○ That's all for today. See you!	○ふり返りのための視点を知らせる。 ○ALTから見た児童の良さも伝える。	