

第3学年 外国語活動学習指導案

1 単元名 「Unit8 What's this?」 (Let's Try ! 1)

2 単元の目標

- ・ 外来語とそれが由来する外国語の違いに気付き、身の回りの物の言い方やある物が何かを尋ねたり答えたりする。
- ・ クイズを出したり答えたりする。
- ・ 相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりする。

3 言語材料

What's this? /Hint please./ It's (a fruit) /That's right./
it /hint/sea/動物(elephant/horse) /spider

4 単元の評価規準

観点 領域	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
話すこと (やり取り)	ア 形や身の回りの物について、What's this? や It's ~. Hint please. などを用いて欲しいものを尋ねたり答えたりすることに慣れ親しんでいる。	ア 学級の友だちにクイズを作るために、相手に伝わるように工夫しながら、大きさや形など、身の回りの物について、欲しいヒントを尋ねたり、答えたりして伝え合っている。	ア 学級の友だちにクイズを作るために、相手に伝わるように工夫しながら、大きさや形など、身の回りの物について、欲しいヒントを尋ねたり、答えたりして伝え合おうとしている。
聞くこと	(イ) What's this? Hint please. It's ~.などの表現を聞くことに慣れ親しんでいる。	(イ) ある物が何であることを尋ねたり、答えたりする話を聞いて意味が分かっている。	(イ) ある物が何であることを尋ねたり、答えたりする話を聞いて意味を分かろうとしている。

※本単元では、() がついている項目については記録に残す評価は行わない。

5 児童の実態

本学年の児童は、令和3年度の4月より、外国語活動のある日には、外国語を取り入れた健康観察を行っている。また、低学年での外国語に親しむ時間の積み重ねがあり、アルファベットや天気や曜日、数、大きさなどの基本的な言い方が身に付いている。そして、本人または家族が外国籍である児童も数名おり、外国には多くの言葉があることも理解している。

しかし、恥ずかしがったり、受け身の姿勢が強かったりする児童が多い。他の教科の授業では6割の児童が、外国語の授業では7割ほどの児童が「すすんでやり取りができる」を選んでおり、第3学年にしては積極的な児童が少ない。また、「何を言っているか分からないから嫌だ。」と外国語に対して強い抵抗感をもつ児童もいる。ただし、ゲームが始まると、そういった児童も外国語を使って楽しむことができている。今後も、外国語の授業を重ね、外国語に対して慣れ親しむことでさらに積極性や自信をもてるようにしていきたい。

6 研究主題に迫るための手だて

(1) 「主体的に学習に取り組もうとする態度の涵養」に向けて

①導入の工夫と学習意欲を継続させるためのやり取りの計画

本単元では、学習への動機付けをするために、導入場面で写真を使ったクイズを用いる。その後も、写真や漢字、シルエットを使ったクイズを取り入れることで、自然と外国語活動への参加意欲を高める学習環境を作ることができるようにする。

さらに、学習の最後に「自分が作ったクイズを友だちに出す」というゴールを設定することで、単元を通して学習意欲を継続すると予想される。今までの生活経験を基に、どうすれば友だちが楽しんでくれるのかを想像しながら自分なりのクイズを作ることにも可能である。

これらの活動を通して、やり取りの仕方に慣れるとともに、その楽しさに気付くことができるようになる。相手に対して、より詳しく「伝えたい」「聞きたい」という気持ちを高めることで、より詳しく伝えたり、尋ねたりすることができるようにする。

②学習活動への意欲を高めるための ICT 機器の活用

学習活動において、クイズを作成する際に、スライドを活用する。選んだ写真の大きさを変えたり、漢字変換が容易にできたりする。また、一人1台の学習用端末をタブレットモードで使用することで、タッチ操作が可能となり、第3学年の発達段階においても無理なく使用することができる。

児童にとって分かりやすく、扱いやすい機器を使用することで、学習活動に取り組むことが容易になるため、児童一人ひとりが意欲をもって取り組むことができると考えられる。

(2) 「安心してできるやり取りの工夫」に向けて

①やり取りの確認をする場の設定

友だちへの尋ね方や伝え方が分からなくなった児童が、やり取りを確認する場の設定をする。尋ねて来た児童に対しては、担任や外国語指導補助手（ALT）がヒントカードを提示しながらやり取りの確認をすることで、自信をもって活動をすることができるようにする。

②ベラベラポイントの活用

やり取りの際、友だちが反応してくれることや例を参考にすることで安心できるようにする。友だちに声を掛けられた後、反応（外国語での言葉掛けのやり方）に困る児童が一定数いることが予想される。そのため、相手の声掛けに安心して反応することができるよう、以下の「ベラベラポイント」を設定した。

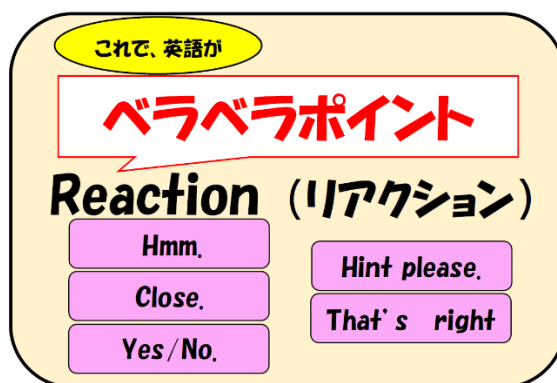
【リアクション】

- ・ Hmm. ・ Hint please. ・ Close.
- ・ That's right ・ Yes/No.
- ・ 外国語指導補助手（ALT）のオウ先生に聞く。

上記の言葉を提示することで、友だちからの言葉に対して反応をする習慣を身に付けることができるようにする。活動をする中で、提示したもの以外に児童が遣おうとしている言葉は、外国語指導補助手（ALT）に聞くように促し、意欲的にやり取りを行うことができるようにする。

③Small talk・ICT 機器を活用した例示

本単元で扱う表現をより習得しやすくするため、Small talk で、指導者（HRT）と外国語指導補助手（ALT）によるやり取りの例を示していく。また、外国語指導補助手（ALT）がいないときには、やり取りの例をスライド等の ICT 機器を活用し、視覚的に理解しやすいよう示していく。その際に、児童が慣れ親しんでいない外国語の文字は使用せず、関連するイラストや、記号のみを用いて示していくことにした。



7 単元計画

時		1	2 (本時)	3	4
Study goal		クイズ大会で、クイズを出したり、クイズに答えたりしよう。			
Today's goal		クイズの出し方を知ろう。	ヒントの出し方を工夫してクイズを出そう。①	ヒントの出し方を工夫してクイズを出そう。②	クイズ大会を楽しもう。
学習活動		Greetings			
	ワイ ワイ Time	Songs 「What's this? What's that?」	Songs 「What's this? What's that?」 Chants 「バナナじゃなくて」	Songs 「What's this? What's that?」 Chants 「バナナじゃなくて」	Songs 「What's this? What's that?」 Chants 「バナナじゃなくて」
	知り Time	Today's Lesson ・ Today's goalを確認する。 ・ Let's Play シルエットクイズ ・ Chants 「バナナじゃなくて」 ・ 単語練習 (食べ物) ・ Small talk	Today's Lesson ・ Today's goalを確認する。 ・ Let's Play 漢字クイズ、足跡クイズ ・ 単語練習 (生き物) ・ Small talk	Today's Lesson ・ Today's goalを確認する。 ・ Let's Play 3ヒントクイズ ・ 単語練習 (スポーツ) ・ Small talk	Today's Lesson ・ Today's goalを確認する。 ・ 単語練習 ・ Let's Play 3ヒントクイズ ・ Small talk
	やり Time	Activity ・食べ物クイズを出す。(前半) ・ミドルコメント(色、形) ・食べ物クイズを出す。(後半) ・学習用端末を使い、クイズ大会用のクイズの答えを決める。	Activity ・生き物クイズを出す。(前半) ・ミドルコメント(状態) ・生き物クイズを出す。(後半) ・学習用端末を使い、クイズ大会用のクイズのヒントを決める。	Activity ・スポーツクイズを出す。(前半) ・ミドルコメント(ジェスチャー) ・スポーツクイズを出す。(後半) ・学習用端末を使い、クイズ大会用のクイズを出す練習をする。	Activity ・クイズ大会 クイズを友だちに出したり、友だちのクイズに答えたりする。
		振り返り			
		Goodbye Greetings			
評価 (評価方法)	知識 技能	ア〈行動観察・ワークシート記述分析〉 (4)〈行動観察〉			
	思考 判断 表現		ア〈行動観察・ワークシート記述分析〉 (4)〈行動観察〉	ア〈行動観察・ワークシート記述分析〉 (4)〈行動観察〉	ア〈行動観察・ワークシート記述分析〉 (4)〈行動観察〉
	態度				ア〈行動観察・ワークシート記述分析〉 (4)〈行動観察〉

8 本時（全4時間中の第2時）

（1） 本時の目標

身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

（2） 本時の展開

時	学習内容・学習活動	○指導者(HRT)の留意点 ◎外国語指導補助手(ALT)の留意点	評価			
			知技	思判表	態度	評価方法
Greeting	1 Greetings ・ 始めのあいさつをする。 2 今の気持ちを伝え合う。	○外国語指導補助手(ALT)と一緒に、児童の気持ちを聞いていく。 ○天気や日付などの掲示物を差し、児童が答えやすいようにする。				
ワイワイ Time	3 Songs 「What's this? What's that?» ・ 歌に合わせて、ものの尋ね方、答え方を知る。 Chants 「バナナじゃなくて」	○一緒に歌い、児童が歌いやすくする。				
知り Time	4 Today's Lesson ・ Today's goal の確認 Today's goal 「クイズのやり方を知り、生き物クイズをしよう」 ・ Let's Play 漢字クイズ、足跡クイズをする。 ・ 単語練習（生き物） ・ Small talk（やり取り例を見せる） A: What's this? B: It's ○○. A: No. (Close.) B: (○○)Hint please. A: Hint1.This is Black and White. B: It's Penguin! ・ 全体で練習をする。 ・ ペアで練習をする。	◎正しい発音を教える。 ○ものの尋ね方、答え方を確認する。（日本語と外国語の言い方の違いに気付くようにする。） ○例を示すことで、視覚的にやり取りの方法を理解しやすくする。【ICT機器の活用】 ○全体からペアと、練習の方法を徐々に狭めることで、安心して取り組めるようにする。 ○外国語指導補助手(ALT)と一緒に、児童のやり取りを聞いてアドバイスなどの声掛けをしていく。 ○見本のやり取りの良い点とベラベラポイントを伝える。 ◎指導者(HRT)と一緒に、児童のやり取りを聞いてアドバイスなどの言葉掛けをしていく。		ア		ワークシート 記述 分析 行動観察

やり Time	5 Activity ・学習用端末を使って、生き物クイズを出し合う。（前半） ・ミドルコメントでベラベラポイントを知る。 ・答えを繰り返したり、正答を言ったりすること。 ・分からないときは、ヒントをもらうこと。 ・学習用端末を使って、生き物クイズを出し合う。（後半） ・学習用端末を使い、クイズ大会用のクイズのヒントを決める。			(イ)		行動 観察
振り 返り	6 振り返り ・本時の活動を振り返り、振り返りカードに記入する。 7 Goodbye Greetings ・終わりのあいさつをする。	○本時のめあてが達成できたかや、ベラベラポイントを使ってやり取りができたかを振り返るようにする。				