

1 単元名 Lesson 7 We are good friends. (Hi, friends! 2)

2 単元の目標

- 相手意識をもって英語で物語の内容を伝えようとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】
- 桃太郎やオリジナルの劇に使われている表現を聞いたり言ったりして慣れ親しむ。 【外国語への慣れ親しみ】
- 日本や世界には様々な物語があるということに気付く。 【言語や文化に関する気付き】

3 指導にあたって

(1) 教材観

本単元は、英語を用いた日本の昔話や外国の物語に興味をもち、まとまった英語の話の聞いたり、場面に合ったセリフを言ったりすることに慣れ親しむとともに、積極的に英語で物語の内容を伝えようとするのがねらいである。単元の終わりには、これまでに外国語活動で慣れ親しんできた語彙や表現を生かして、オリジナルの物語を作って発表する活動を行う。本単元は、こうした活動を通して、自分の思いを伝える工夫をし、伝えることの楽しさを味わうことのできる単元である。

(2) 児童の実態 (計39人)

〈意識調査1〉「外国語活動の授業は楽しいですか。」 (平成29年10月30日調査)
「外国語活動の授業で楽しいと感じる活動はどんな活動ですか。(複数回答)」

あてはまる	どちらかといえばあてはまる	どちらかといえばあてはまらない	あてはまらない
16人	20人	2人	1人
クイズ(32人), ゲーム(38人), 歌(10人), チャンツ(17人), 友達との会話(15人), HLTやALTと英語で話す(16人), 特にない(2人)			

〈意識調査2〉「先生や友達の話の聞こうとしていますか。」

あてはまる	どちらかといえばあてはまる	どちらかといえばあてはまらない	あてはまらない
29人	8人	2人	0人

〈意識調査3〉「先生や友達に進んで話しかけていますか。」

あてはまる	どちらかといえばあてはまる	どちらかといえばあてはまらない	あてはまらない
7人	12人	17人	3人

〈意識調査4〉「先生のあとに続いて、発音していますか。」

あてはまる	どちらかといえばあてはまる	どちらかといえばあてはまらない	あてはまらない
33人	5人	1人	0人

意識調査1では、多くの児童が外国語活動の授業について楽しいと感じていることが分かる。その理由として、クイズやゲームなどの活動に楽しく取り組んでいるからである。意識調査2, 4では、意欲的に相手の話を聞こうとしたり、発音練習に取り組んだりしていることが分かる。しかし、意識調査3では、友達や先生との会話を楽しいと感じている児童が少なく、英語を使って積極的に話しかけられない児童が多いことが課題となった。その理由として、今までの授業の様子から自分の考えや気持ちを表現することに苦手意識をもっていることが考えられる。

(3) 指導観

学校教育指導方針の努力事項「外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませ、コミュニケーション能力の素地を養う指導の工夫」を踏まえ、ALTと連携して絵カードやゲームを取り入れながら外国語に親しむことができるようにする。また、学校経営グランドデザイン基本テーマ「個を鍛え合う集団づくり」を踏まえ、本単元で扱う劇づくりの過程において、自分たちのオリジナル劇に合う英語表現を全員で考えていくことで、活動に必然性をもたせながら積極的に取り組めるようにして

いく。

第1時では、ALTが知っている物語を読み聞かせをする場を設定して、世界には様々な物語があるということに気付かせるとともに、第6時では、自分たちが作った桃太郎の劇を下級生や家族、地域の人に発表することを伝え、単元全体の見通しをもたせる。第2・3時では、ALTの読み聞かせやデジタル教材を活用して桃太郎の話の聞かせたり、ALTと担任がデモンストレーションを見せたりすることを通して、劇で使われている英語表現に慣れ親しませる。第4・5時では、児童が劇で演じる役を工夫しながら練習し、担任やALT、友達にアドバイスをもらうことで、劇の内容や英語表現などを見直し、友達と協力しながら主体的に活動できるようにしていきたい。第6時では、児童は自分たちの劇の内容が伝わるように、この単元で慣れ親しんできた英語表現、アイコンタクトやジェスチャーなどを使って発表させる。更に見てくれた人に感想を言うてもらおう場を設けることで、表現することの楽しさに気付かせたい。

4 単元の評価規準

コミュニケーションへの関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
○ 相手意識をもって英語で物語の内容を伝えようとしている。	○ 桃太郎やオリジナルの劇に使われている表現を聞いたり言ったりしている。	○ 日本や世界には様々な物語があるということに気付いている。

5 単元の指導計画（6時間扱い）○は本時

時	目 標	主な学習内容・活動	評価規準
1	日本や世界には様々な物語があることに気付く。	(1) テキストの絵から昔話を見付け、どこの国の物語なのかを知る。 (2) いろいろな昔話のセリフを聞く。 (3) 桃太郎の物語を聞く。 (4) タスクを確認する。	○ 日本や外国の物語に興味をもち、違いや似ているところがあることに気付いている。 【気】
②	桃太郎に使われている表現を聞いたり言ったりして慣れ親しむ。	(1) 桃太郎の物語を聞く。 (2) 登場人物やキーワードの英語での言い方を練習する。 (3) チャンツを言う。 (4) ラッキーカードゲームをする。	○ 物語に使われている "we are good friends ."などの表現を積極的に聞いたり言ったりしている。 【慣】
3	自分たちの知っている英語表現を使って劇を作ることができる。	(1) チャンツを行う。 (2) ドンジャンケンゲームをする。 (3) みんなのアイデアを集めて作った話の筋の発表を聞く。 (4) 英語のセリフをみんなで考える。	○ オリジナルの物語の筋に合う英語のセリフを積極的に考えている。 【関】
4 5	桃太郎やオリジナルの劇に使われている表現を聞いたり言ったりして慣れ親しむ。	(1) チャンツを行う。 (2) 表現の工夫について話し合う。 (3) 役割ごとに分かれて劇の練習をする。	○ オリジナルの劇に使われている英語表現を積極的に聞いたり言ったりしている。 【慣】 ○ 英語やジェスチャーなどの非言語表現を使いながら、気持ちを込めて表現しようとしている。 【関】
6	相手意識をもって英語で物語の内容を伝えようとするができる。	(1) 地域の人に劇を披露する。 (2) 地域の人々の感想を聞く。	○ 英語やジェスチャーなどの非言語表現を使いながら、気持ちを込めて表現しようとしている。 【関】

6 本時の指導

(1) 目 標

桃太郎に使われている表現を聞いたり言ったりして慣れ親しむ。(外国語への慣れ親しむ)

(2) 準備・資料

ワークシート, P C, テレビ, スライド, 絵カード, 名札用動物カード, ゲーム, 用食べ物カード, デジタル教材, マップ, 振り返りカード

(3) 展 開

学習内容・活動	教師の支援・評価 (◇)	
	H R T	A L T
1 ピアグリーティングをする。 Where do you want to go ? I want to go to~.	<ul style="list-style-type: none"> ・質問と答えの言い方につまずいている児童に助言する。 ・待っている児童にも友達の会話を注意深く聞くように促す。 ・Excuse me. や Thank you.などを付けて、より自然な会話になるように助言する。 	
2 ライティングの練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ローマ字の小文字と大文字に気を付けながらワークシートに記入できるよう机間指導する。 	
3 あいさつ ・日々のあいさつをする。 ・天気, 曜日, 日付を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ Let's start English! Hello, everyone. How are you? I am ○○. How is the weather today? What day is it today? What is the date today? 	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り返し模範を示し, うまく言えていないところを言えるようにする。
4 リーディングの練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・児童と一緒に活動しながら, 必要に応じて助言する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムやイントネーションに気付けるように範読し, 復唱させる。
5 本時のめあてを確認する。 劇に必要な表現を積極的に聞いたり言ったりしよう。	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてとターゲットフレーズを板書して確認する。 We are strong and brave. We are good friends. 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が自信をもって, ターゲットフレーズを言えるように, 復唱させる。
6 ALTの読み聞かせを聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・絵カードを使って, 登場人物やキーワードを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・桃太郎の読み聞かせをする。
7 フラッシュカードで表現に慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> ・きちんと言えていないカードがあれば, もう一度言う練習をさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズムやイントネーションに気を付けられるように範読し, 復唱させる。
8 チャンツで表現に慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> ・児童と一緒に発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材を使って, チャンツを流す。
9 ゲームで表現に慣れる。 (1) ラッキーカードゲームをする。 ① 胸に動物カード (○○) を付ける。 ② 食べ物カード (△△) を持って友達と会話する。 ③ 食べ物カードを交換したら相手を変える。 ④ 最後に教師がくじで引いたカードと同じカードを持っていた人がラッキーさん (2) スペシャルラッキーカードゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・デモンストレーションをしながら, ゲームの説明をする。 A : Hi(Hello) ○○. B : Hi(Hello) ○○. A : What's this ? B : It's a(an) △△. A : Oh! △△. B : Here you are. A : Thank you. B : You're welcome. (Change the role.) A & B : We are strong and brave.We are good friends. 	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◇ 物語に使われている"we are good friends ."などの表現を積極的に聞いたり言ったりしている。 【慣】〈観察・振り返りカード〉</p> </div>	
10 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてに応じた振り返りができるように促す。 	
11 あいさつをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ That's all for today. Good-bye, everyone. 	<ul style="list-style-type: none"> ・ Good-bye, everyone. ・ See you next week. ・ Have a nice weekend.