

第3学年*組外国語活動 学習指導案

指導者 室井 貴代枝

R2 研修センター長期研修

1 単元名 Unit 5 What do you like? (Let's Try!1)

2 本単元の目標

相手に伝わるように工夫しながら、身の回りのものについて、好きなものを尋ねたり答えたりする。また、自分で考えたマスコットキャラクターの特徴について相手に伝わるように発表する。

3 単元の評価規準

| | 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(やりとり) | 色や形など、身の回りのものについて、好きなものを尋ねたり答えたりすることに慣れ親しんでいる。 | 相手に伝わるように工夫しながら、色や形など、身の回りのものについて、欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合っている。 | 相手に伝わるように工夫しながら、色や形など、身の回りのものについて、好きなものを尋ねたり答えたりして伝え合おうとしている。 |
| 話すこと(発表) | 自分で考えたマスコットキャラクターについて、話すことに慣れ親しんでいる。 | マスコットキャラクターの特徴について、相手に伝わるように工夫しながら話している。 | マスコットキャラクターの特徴について、相手に伝わるように工夫しながら、話そうとしている。 |

4 単元について

(1) 教材観

これまでに Do you like ~? I like ~. I don't like ~.などの表現を使って、「あるもの」について好きかどうかを尋ねたり答えたりする活動を体験してきている。本単元では、これらの上に立ち、身近ないくつかのカテゴリーの中から何が好きかを尋ねたり答えたりする。What do you like ~? I like ~.といった表現を用いて友達とやり取りをして、それらの表現に慣れ親しむことができるようにする。本単元では、「学級のマスコットキャラクターを考えよう」という単元全体のめあてをもち、情報収集のためのインタビュー活動を行う。さらに、集めた情報を生かしてマスコットキャラクターを考え、既習の I'm ~. I like ~.の表現を用いて友達に紹介するという言語活動へと学習を発展させていく。

(2) 児童観

本学級の児童に、外国語活動に関する意識調査（令和2年7月10日、第3学年*組*人）を行った。「今までに習った英語を使って、自分の考えや気持ちを伝えようとしていますか。」という項目に*人が「意識していない」と答えた。その理由として、習った英語を使うことだけに終始してしまい、児童が目的をもってコミュニケーション活動に取り組んでいなかったことが考えられる。また、「英語で話すときに大きな声ではきはきと話そうと意識していますか。」という項目に*人が「意識していない」と答えた。その理由とし

て、自信がないことやはずかしいということが挙げられた。これらのことから、児童にとって目的のあるコミュニケーション活動の場を設定し、相手を意識させることが必要であると考ええる。

(3) 指導観

単元を通して、「3年*組のマスコットキャラクターを考えよう」というめあてを設定することにより、児童のコミュニケーション活動に目的をもたせ動機付けをする。まず、児童はスポーツや食べ物などの語彙や、好きな物について尋ねたり答えたりする表現に言い慣れる。次に、ジェスチャーやリアクションを用いてやり取りを行うことに慣れ親しむ。そして、マスコットキャラクター作りに向けた情報収集のためという目的をもち、インタビューとしてのやり取りを行う。コミュニケーションに必然性をもたせることにより、児童が意欲を持続できるようにする。さらに、相手を意識しながら、ジェスチャーやリアクションを活用する。最後に、ブースを設定し、学級活動で考えたマスコットキャラクターを自己紹介形式で発表する。ブースを設定することで、発表者と聞き手の距離が近づき、相手を意識しながら考えや思いを伝え合いやすい場となる。投票を行って学級のマスコットキャラクターを決定することを知らせることにより、友達に特徴を伝えようという意欲を高めたい。

5 単元の指導計画（6時間扱い）

| 時 | 主な活動○ 【】＝紙面化されている活動 | 評 価 | | | |
|---|--|-----|---|---|---|
| | | 知 | 思 | 態 | 留意点〈評価方法〉 ○＝指導に生かす評価 ◎＝記録に残す評価 |
| 1 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 課題：身の回りのものの言い方や、何がすきかたずねたり答えたりする言い方を知ろう。 </div> ① 【Let's Play】 ② 【Let's Chant】 ③ ポイントゲーム | ○ | | | 知：チャンツやゲームで語や表現を繰り返すことで口慣らしができるようにする。 【観察・ワークシート】 |
| 2 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 課題：ジェスチャーやリアクションを使ってやり取りをしよう。 </div> ① 【Let's Chant】 ② 【Let's Listen】 ③ モデル会話を聞いて話し合う。 ④ リアクションボールを使ったやり取りをする。 | ○ | | | 知：ジェスチャーやリアクションを使ってやり取りをするよさへの気づきを促す。 【観察・ワークシート】 |
| 3 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 課題：人気○○ No.1 を調べよう。 (color, animal) </div> ① 【Let's Chant】 | | ○ | | 思：ジェスチャーやリアクションを用いて考えや気持ちを伝え合うように促 |

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|
| | <p>② 【Let's Watch and Think】</p> <p>③ 好きな色をインタビューし，結果を集計用紙にまとめる。</p> <p>④ 好きな動物をインタビューし，結果を集計用紙にまとめる。</p> | | | | <p>す。</p> <p>【観察・振り返りカード】</p> <p>○ 態：インタビューが難しい児童に寄り添い，助言する。</p> <p>【観察】</p> |
| 4 | <p>課題：人気○○ No.1 を調べよう。 (sport, fruit)</p> <p>① 【Let's Chant】</p> <p>② 【Let's Watch and Think】</p> <p>③ 好きなスポーツをインタビューし，結果を集計用紙にまとめる。</p> <p>④ 好きなフルーツをインタビューし，結果を集計用紙にまとめる。</p> | ◎ | | ◎ | <p>知：【観察・振り返りカード】</p> <p>態：【観察】</p> |
| 5 | <p>課題：マスコットキャラクターの特徴の伝え方を考えよう。</p> <p>① 【Let's Chant】</p> <p>② 【Let's Watch and Think】</p> <p>③ 自分で考えたマスコットキャラクターのよさが伝わる方法を考える。</p> | | | ○ | <p>思：工夫した伝え方を相談できるように話合いの場を設ける。</p> <p>【観察・振り返りカード】</p> |
| 6 | <p>課題：マスコットキャラクターの特徴を友達に伝えよう。</p> <p>① 【Let's Chant】</p> <p>② ブースに分かれて発表し，感じたことを伝え合う。</p> | ◎ | | ◎ | <p>思：【観察・振り返りカード】</p> <p>態：【観察】</p> |