

第3学年 外国語活動指導案

3組 男子13名 女子16名 計29名
 指導者 内田 美貴
 J T E 西馬場 三千代

1 単元名 「 Unit 8 ふるさと KANOYA クイズ大会をしよう 」

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子供たちは、これまでの学習で基本的なあいさつの仕方や果物、野菜、動物、色、形などの身の回りのことを表す英語について話したり聞いたりする活動を通して英語に親しみ、簡単な会話をできるようになっている。

そこで本単元では、鹿屋のものを題材としたスリーヒントクイズ活動を通して、既習の英語を使って相手に伝わるようグループで協力してクイズを作成する。また、鹿屋のものを題材にすることで自分たちの故郷を大切にすることを育てたい。

(2) 児童の実態 (質問紙, 令和2年12月 29名実施)

① 友達と英語でやり取りをすることは楽しいですか。			
楽しい…20人	まあまあ楽しい…7人	あまり楽しくない…2人	楽しくない…0人
② 友達と英語でやり取りをしていて、どんなときに楽しいと感じますか。(複数回答可)			
・ 英語で自分のことを伝えられたとき (10人)		・ ジェスチャーを付けてやりとりできたとき (9人)	
・ 友達のことを知れたとき (13人)		・ 盛り上がったとき (10人)	
③ 友達と英語でやり取りをしていて、どんなときに難しいと感じますか。(複数回答可)			
・ 英語がわからないとき (14人)		・ やり取りが続かないとき (5人)	
・ 新しい英語でやり取りするとき (11人)		・ ジェスチャーが分からないとき (2人)	
④ 友達と英語でやり取りをするとき、どんな相手だと対話がしやすいですか。(複数回答可)			
・ 英語でたくさん話してくれる相手 (6人)		・ 話をしっかり聞いてくれる相手 (11人)	
・ わからない時ときに教えてくれる相手 (16人)		・ たくさん質問してくれる相手 (2人) など	
⑤ 先生やJTE, ALT, 友達の話す英語を聞き取ることができますか。			
いつもできる…6人	まあまあできる…12人	あまりできない…8人	難しい…4人

このクラスの子供たちは、外国語活動のことを楽しいと感じている子供が27人もいる。しかし、あと2人の子供があまり楽しくないと感じている。

また、自分の意見を伝えられたり、相手のことを知れたりすることから、友達と対話をするのは楽しいと感じている子供が多い。しかし、単語や表現がわからなかったり、新しい表現で対話をしたりする時に対話の難しさを感じている。また、先生やJTE, ALT, 友達の話す英語については多くの子供が聞き取ることができるかと答えている。一方で、英語に対して苦手意識を持っているために、友達との対話を楽しめなかったり、先生や友達の話す英語を聞き取ったりすることができない子供も少なからずいる。

(3) 指導にあたって

- JTE と HRT のスリーヒントクイズを紹介することで、単元のゴールを明確にし、子供たちが見通しをもちながら主体的に活動することができるようにする。
- 教師同士がやり取りするスキットに児童も巻き込みながら展開することで、既習事項の復習をしたり、やり取りの中で表現を身に付けたりできるようにする。その際に、外国語活動に困り感のある児童が楽しんで参加できるように日本語と英語を交えて展開したい。
- チャンツやゲームを通して楽しみながら果物、野菜、動物、色、形などの表現を繰り返し練習することで、無理なく学習する表現に慣れ親しむことができるようにするとともに、ジェスチャーを有効的に活用することで、苦手意識をもっている子供にも楽しく親しめるような雰囲気作りに努める。
- 単元全体を通して、導入段階では聞く活動を多く取り入れることで英語の音声や表現に慣れ親しむことができるようにする。その後、チャンツやゲームなどの活動を通して、話すことに自信をもつことができるようにする。最終的にスリーヒントクイズを活用し、英語や非言語を用いたコミュニケーションを図りその楽しさを味わうことができるようにする。
- この単元では、3領域の中の「話すこと (やり取り)」を重点的に取り組みたい。クイズを出す側は自分たちが伝えたいことを相手分かるように工夫して出せるようにする。また、答える側もクイズをしっかり聞くことや、リアクション (頷く・相づちなど) をとることで双方向のやり取りを充実させたい。

3 本時の指導 (2/4)

(1) 目標

- ・ ふるさと鹿屋のよさを知ってもらうために、ヒント (色や形など) の順番や見せ方を工夫し、鹿屋の有名な物や人についてクイズをグループで協力しながら考えることができる。 【思考力・判断力・表現力等】
- ・ クイズのやり取りの仕方を習得するために、スキットや教師とのスリーヒントクイズに進んで参加しようとしている。 【主体的に学びに向かう態度】

(2) 指導にあたって

【Warm-up】

- ・ パワーポイント教材を活用することで、学習への意欲を高めることができるようにする。
- ・ スキットでは、既習表現 (What's this ?Hint please.等) や本時で学習する単語を繰り返し活用することで、学習内容をしっかりとつかむことができるようにする。また、子供たち同士で会話する機会を設けることで、既習事項 (果物、野菜、動物、色、形等) の定着を図ることができるようにする。
- ・ 子どもたちが作るクイズとの重なりを避けるために、他の地域のキャラクターや特産物を使ってスリーヒントクイズを展開する。

【Activity】

- ・ デモンストレーションを行い、“ふるさと KANOYA クイズ” で使う表現を繰り返し聞くことで、子供たちがしっかりと理解してクイズ大会へ向けてイメージがもてるようにする。
- ・ より分かりやすくするために、ジェスチャーを1つ入れても良いことを伝える。
- ・ 果物、野菜、動物、色、形のチャンツを行うことで、それらを活用してスリーヒントクイズをつくることができるようにする。

【Review】

- ・ 今日の学習内容を具体的に振り返ることで、学習内容についての認識を深めることができるようにする。
- ・ 次時ではグループで役割分担をし、クイズを出す練習をすることを伝え、見通しをもって学習を進めることができるようにする。

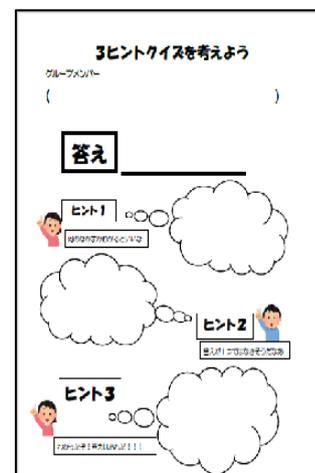
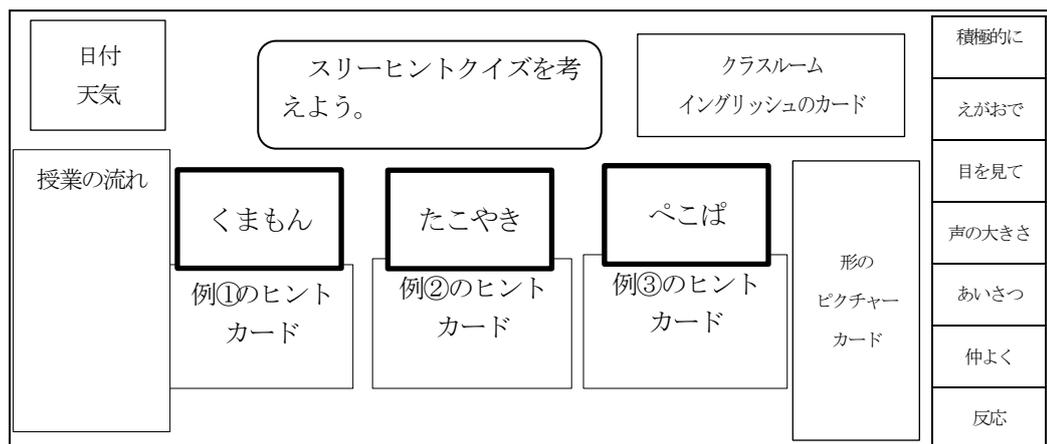
(3) 本時の展開 (2/4)

時間	主な学習活動	教師の働きかけ (※評価) ○HRT ☆JTE	基本的な語彙・表現
10	《 Warm-up 》 1 挨拶をする。 2 歌を歌う。(チャンツ) Let's Try!1 P.31 Let's Chant ♪What's this? 3 クラスルームイングリッシュを練習する。 What's this? That's right. 4 スキットを聞く。 5 めあてをつかむ。 スリーヒントクイズを考えよう。	○☆ 天気もたずねる。 ○☆ Let's Try!1 のデジタル教材を使ってジェスチャーを使って一緒に歌う。 ☆○ 学習する表現の使用場面を意識させる。 ○☆ 既習事項やクラスルームイングリッシュを活用しながらスキットを展開することで、学習の見通しをもつことができるようにする。 ○☆ スキットに子供たちも参加させることで、既習事項の定着を図るとともに、既習事項を本時の学習へと生かすことができるようにする。 ※ スリーヒントクイズに進んで参加しようとしている。 【主】 ○ 本時の活動を説明し、めあてを提示する。 ○ ワークシートにめあてを書かせ、今日のゴールを意識させる。	Hello. How are you? How is the weather? What's this? That's right. 【スキット】 A: Quiz time!! What's this? B: Hint please. A: OK. Hint 1, vegetable Hint 2, rabbit. Hint 3, orange. B: I got it! Let me try! It's a carrot! A: That's right!

7	《 Activity 》 6 スリーヒントクイズをする。	○☆ はじめに、必ず3つ目のヒントまで聞いてから答えることを確認する。 ※ スキットや教師とのスリーヒントクイズに進んで参加しようとしている。 【主】	What's this? It's a (an) ~. Hint, please.
	例① What's this? Hint1, character. Hint2 ,black. Hint3 , bear. It's Kumamon	例② What's this? Hint1, food. Hint2, circle. Hint3, octopus. It's takoyaki.	
3	7 クイズに使いそうな既習のものをチャンツで練習する。	☆○ なるべくゆっくりと発音したり、繰り返し練習を行ったりすることで、子供たちが音声の特徴をつかみ、自信をもって活動することができるようにする。	色 red,blue,yellow,green, white,black,purple 形 triangle,star,square,rectangle,circle
20	8 グループでスリーヒントクイズを作り、練習する。	○☆ 総合で調べた鹿屋の有名な物や人などの写真やイラストを提示して、イメージしやすくする。 ○☆ ヒントはできるだけ既習のものまたは簡単な英語、ジェスチャー等を使うようにさせる。ヒントの順番についても工夫するよう声かけをする。 ※ ヒント（色や形など）の順番や見せ方を工夫しているか。 【思】	
5	《 Review 》 9 学習したことを振り返る。 10 挨拶をする。	○ 振り返りシートを使って学習を振り返らせる。 ○☆ 良かった点を認め、称賛する。	

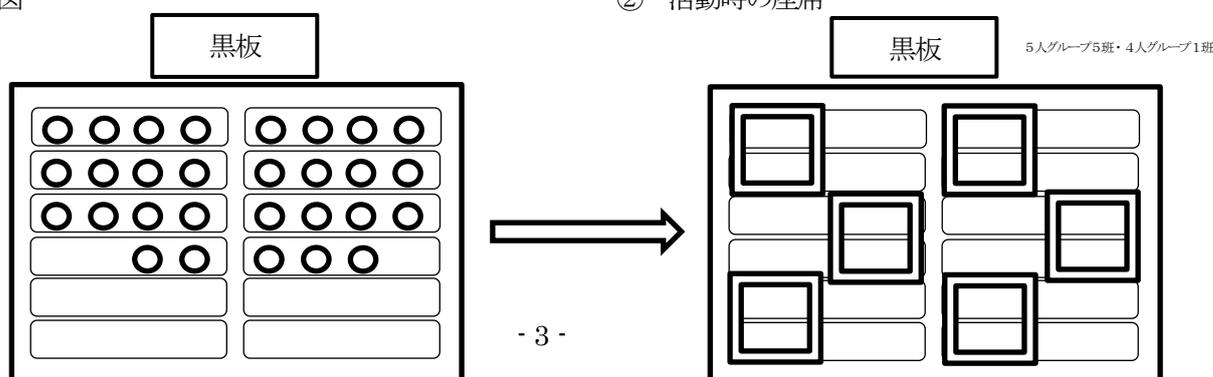
板書計画

【ワークシート】



① 座席図

② 活動時の座席



4 単元計画

(1) 単元の目標

- スリーヒントクイズで使う既習事項の英語表現の言い方やクイズの出し方や答え方の表現に慣れ親しむ。
【知識・技能】
- ふるさと鹿屋のよさを知ってもらうために、ヒント（色や形など）の順番や見せ方を工夫し、鹿屋の有名な物や人についてクイズをグループで協力して伝え合っている。
【思考力・判断力・表現力等】
- 英語やジェスチャーなどを使って相手に伝わるように工夫しながら、“ふるさとKANOYAクイズ”を出したり答えたりしようとしている。
【主体的に学びに向かう態度】

(2) 単元の指導・評価計画（全4時間）

時間	主な学習活動	教師の働きかけ ※・・・評価 ※●・・・記録に残す評価
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">ふるさと KANOYA クイズ大会をしよう。</div> <ul style="list-style-type: none"> クイズの出し方を知る。「I'm Con-chan.」 歌♪「What's this?」(Let's Try! 1) チャンツを使った発音練習（果物・野菜・動物） グループの確認スリーヒントクイズの答え決め 振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ふるさと KANOYA クイズ大会に向けて自分たちでスリーヒントクイズを出すことを確認し、教師の手本を見せてイメージをもてるようにする。 ※ スリーヒントクイズで使う既習事項の英語表現の言い方やクイズの出し方や答え方の表現に慣れ親しむ。【知】→観察・振り返りカード
2 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> 歌♪「What's this?」(Let's Try! 1) スリーヒントクイズをする。 チャンツを使った発音練習（動物・色・形） グループでスリーヒントクイズを作る。 振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 答えに合わせて、3つのヒントを既習事項の英語表現から選ばせ、早くできたグループには役割分担をさせて、練習をさせる。 ※ ふるさと鹿屋のよさを知ってもらうために、ヒント（色や形など）の順番や見せ方を工夫し、鹿屋の有名な物や人についてクイズをグループで協力して作成している。 【思】→ワークシート・観察・振り返りカード
3	<ul style="list-style-type: none"> 歌♪「What's this?」(Let's Try! 1) チャンツを使った発音練習 ヒントでカード当てをする。 グループで練習をする。 振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ヒントを出す順番やジェスチャー、声の大きさなどクイズ大会のときにどのようにすれば相手に伝わりやすいか考えさせながら練習させる。 ※● 英語やジェスチャーなどを使って相手に伝わるように工夫しながら、グループで協力して練習している。 【知】【学】【思】→観察・振り返りカード
4	<ul style="list-style-type: none"> クラスルームイングリッシュ チャンツを使った発音練習 ふるさと KANOYA クイズ大会をする。 振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 同じ答えであっても違うヒントがあることの面白さや、スリーヒントの出し方が上手なグループを称賛する。 ※ 英語やジェスチャーなどを使って相手に伝わるように工夫しながら、グループで協力して“ふるさと KANOYA クイズ”を出したり答えたりしようとしている。 【知】【学】【思】→観察・振り返りカード