

第3学年1組 外国語活動学習指導案

1 単元名 Unit 6 ALPHABET

2 単元の目標

- 身のまわりには活字体の文字で表されているものがあることに気付き、活字体の大文字とその読み方に慣れ親しむ。(知識及び技能)
- 自分のことを伝え、相手のことをよく知るために、相手に伝わるように工夫しながら、友達と、自分や6年生の姓名の頭文字を伝え合う。(思考力・判断力・表現力等)
- 自分のことを伝え、相手のことをよく知るために、相手に伝わるように工夫しながら、友達と、自分や6年生の姓名の頭文字を伝え合おうとする。(学びに向かう力・人間性等)

3 単元構成の意図

本学級の児童は、4月から外国語の学習が始まり、授業に楽しく参加している。「外国語活動が楽しい」「もっと話したい」という思いをもち、どの児童も学習に意欲的で、1学期末には、それまでに学習したことを取り入れ、ALTにもっと自分のことを知ってもらえるように、英語で自己紹介をすることができた。一方で、恥ずかしさや自信のなさから、なかなか声に出して表現するまでは至っていない児童もいる。

本単元は、アルファベットの文字を題材とする初めての単元となり、大文字とその読み方に慣れ親しむことがねらいである。児童は、国語科でローマ字を学習したり、社会科で学校のまわりを見学したりして、地域にあるアルファベットの文字が使われたさまざまな標示を発見している。こうした他教科等の学習や日常生活とも関連付けることで、児童の関心や意欲を高め本単元の導入を図りたい。アルファベットの文字を探す活動を通して、児童は、多くのアルファベットの文字に囲まれて生活していることに改めて気付くと思われる。どの児童にとっても、楽しく文字に親しみ、興味が高まる活動としたい。

指導にあたっては、単元のゴールを「6年生に贈るありがとうカードを作る」と設定し、単元全体の見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。いつも学校の中心となって活動する6年生を3年生はとても尊敬している。その実態を踏まえ、各単元で学んだことを生かして6年生に質問し、ありがとうカードを少しずつ作成していく流れとする。本単元では、カードに6年生の頭文字を飾るために、お店やさん形式で頭文字のアルファベットカードを獲得していく。これまでに慣れ親しんできた表現について、音声を聞いたり、やり取りをしたりして定着を図っていききたい。「ありがとうカード」を作るという必然性のある活動場面を設定することで、必要な表現を理解したり、身につけたりすることに夢中になって活動していくのではないかと考える。さらに、これからの単元でペア、グループ活動の経験を取り入れていくことで、学びを深めるとともに、友達と助け合いながら一緒に活動し、互いに学び合うよさを実感していくことができるようにしていきたい。

4 単元の学習計画

時	場面	学習活動(夢中になって学んでいる姿)	資質・能力等
1	音に出会う	単元のゴールを知ったり、アルファベットの大文字の読み方を知っている。	
2		身のまわりにあるアルファベットの大文字探しをしたり、ゲームをしたりしながら読み、読み方と文字が一致するように慣れ親しんでいる。	身のまわりには、活字体の文字で表されているものがあることに気付き、活字体の大文字とその読み方に慣れ親しんでいる。(知・技)
3	コミュニケーションを楽しむ	アルファベットの大文字を自由に仲間分けし、発表している。	活字体の大文字を識別し、活字体の大文字とその読み方に慣れ親しんでいる。(知・技)
4 本時		「6年生へのありがとうカード」を作るために、お店やさん形式でのやり取りをし、6年生の名前の頭文字(イニシャル)を集めている。	6年生に喜んでもらえる「ありがとうカード」を作るために、友達と、自分や6年生の姓名の頭文字を伝え合うやり取りをし、そのアルファベットカードを集めている。(思・判・表)(主)



単元を通して育成したい子どもの姿

自分のことを伝え、相手のことをよく知るために、友達と、自分や6年生の名前の頭文字を伝えるやり取りを通して、互いに学び合うよさを実感しながら、6年生への「ありがとうカード作り」に生かそうとする姿

5 本時にかかる外国語活動の見方・考え方を働かせた学びの姿

- 相手意識や目的意識をもち、学習した表現を用いて、コミュニケーションを図ろうとする姿

6 本時の研究の視点

【見方・考え方を働かせながら学びを自分事として捉える指導の工夫】

- 単元のゴールを「6年生へのありがとうカードを作ろう」とし、6年生が喜ぶカードを作るために、お店やさん形式でのやり取りをして名前の頭文字（イニシャル）を集めるという、必要感のある場面を設定する。
 - 児童のやり取りをモデルとして紹介し、どんなところがよかったかを考え、自分の表現に取り入れられるようにする。
- 【学びの連続性を意識した振り返り】
- 振り返りカードから前時の学習内容を想起したり、本時の学習内容に関わる児童の思いを取り上げたりして、本時のめあてにつなげる。
 - 「何が分かったか」「次はどうなりたいのか」「どうしたらできるようになったのか」など、学びのねらいに対する振り返りを書くことができるよう、振り返りの視点を示す。

7 本時のねらい

6年生に喜んでもらえる「ありがとうカード」を作るために、友達と、自分や6年生の姓名の頭文字を伝え合うやり取りをし、そのアルファベットカードを集める。(思・判・表) (主)

8 学習過程 (4 / 4)

段階	学習活動・内容	時間	○教師の支援 ※評価 (方法)
課題設定	<p>1 あいさつをする。 Hello Song 【Let's sing】ABC Song 【Small Talk】</p> <p>2 本時のめあてをとらえる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> イニシャルカード集めをするために、どんなやりとりをするのかな。 </div>	<p>7</p> <p>8</p>	<p>○ 既習表現を使い体調について英語でやり取りをしたり、ジェスチャーをしたりして、楽しい雰囲気の中で学習が始められるようにする。</p> <p>○ ネームカードに書いてある教師の名前を使い、文字とアルファベットカードを用いて視覚的にも頭文字を意識するようにする。</p> <p>○ 振り返りカードや掲示物から、前時の学習を想起したり、本時の学習内容に関わる児童の思いを取り上げたりして、本時のめあてにつなげる。</p>
課題解決	<p>3 自分の姓名の頭文字を集めてイニシャルカードを作る。</p> <p>(1) お店やさんで、自分の名前の頭文字を伝える表現を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の名前の頭文字の伝え方 <p>(2) ロールプレイゲーム①をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 私の頭文字は○と○ ・ 友達がほしいアルファベットカードは何か <p>(3) 友だちのやり取りを見たり、聞いたりして、自分の表現に取り入れたいことを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ クリアボイス ・ 始めと終わりのあいさつ <p>(4) ロールプレイゲーム②をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちのようなあいさつ ・ リアクション ・ ジェスチャー 	<p>17</p>	<p>○ 単元のゴールを「6年生へのありがとうカードを作ろう」とし、6年生が喜ぶカードを作るために、お店やさん形式でのやり取りをして名前の頭文字（イニシャル）を集めるという、必要感のある場面を設定する。</p> <p>○ 児童が本時の目指すやり取りの姿をイメージできるようにするために、児童の代表とのモデル会話をし、やり取りへの自信や意欲をもつことができるようにする。</p> <p>○ 絵カードを黒板に掲示し、視覚的にやり取りを確認できるようにする。</p> <p>○ 役割分担を行い、店員役と客役とを交代しながら簡単なロールプレイゲームができるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>★ アルファベットカードが足りなくなる(困る)場面を設定し、どう言えばいいのか児童自ら考え、ロールプレイ②に取り入れられるようにする。</p> </div> <p>○ 児童のやり取りをモデルとして紹介し、どんなところがよかったかを考え、自分の表現に取り入れられるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>★ 友達の表現のよさを取り入れ、自分の表現を修正・付加・発展させることができるようにする。</p> </div> <p>※ 6年生に喜んでもらえる「ありがとうカード」を作るために、友達と、自分や6年生の姓名の頭文字を伝え合うやり取りをし、そのアルファベットカードを集めることができたか。(指導に生かす評価；チェックリスト)</p>

	4 自分や6年生の姓名の頭文字を紹介する。	5 ○ 頭文字を集めて作ったイニシャルカードを見せながら、友達と紹介し合う。
振り返り	<p>5 本時のまとめをする。</p> <p>(1) モデル文の会話をする。</p> <p>I'm ○○. "○" and "○" card, please. O.K. Here you are. / Sorry. Thank you. You're welcome.</p> <p>(2) 本時を振り返り、カードに記入する。</p> <p>○ ゆっくり言ったら、お店の人に伝わった。 ○ 何度もやり取りをしたら、言えるようになった。 ○ ネームカードを指でさしながら話したら、分かりやすく伝えられた。</p> <p>(3) あいさつをする。 Goodbye Song</p>	<p>8</p> <p>○ 「何が分かったか」「次はどうなりたいのか」「どうしたらできるようになったのか」「どうすると伝わりやすくなるのか」など、学びのねらいに対する振り返りを書くことができるよう、振り返りの視点を示す。</p> <p>○ 本時の学習でがんばった自分や友達のよさを認め、次時にもっとがんばりたいという余韻に浸る。</p>

9 板書計画

(め) イニシャルカード集めをするために、どんなやりとりをするのかな。

お客  ○○. S and K card, please.

店員  Here you are. /  Sorry.

お客  Thank you.

店員  You're welcome.

すげの かよこ
Sugeno

Kayoko

clear voice

eye contact

nice smile

good reaction

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z