

外国語活動学習指導案

第3学年3組 令和3年6月8日(火) 第6校時(3年3組教室) 指導者:中川 美歌

Marivic Ligmayo

研究テーマ

「考え、かかわり、学びをつなぐ力をもった児童の育成」
～思考を深める「振り返り」＝「ひとり学び」の充実について（3年次）～

考え、かかわり、学びをつなぐ授業の創造

- (1) かかわりの目的や、思考の視点の明確化
- (2) 学びをつなぎ、高める指導の工夫(発問、指示、問い返し、学習モデルや条件の提示、スキル)
- (3) 思考を深め、可視化する、効果的な思考ツールやICTの活用
- (4) 多様なかかわりをつくる学習形態の工夫(個別・ペア・グループ・全体)

<思考を深める「振り返り」＝「ひとり学び」の充実について>

◎ステップ1 振り返り場面の時間保障とツール選択を意図的に設定する。

・小さい振り返り:深い 振り返り

◎ステップ2 振り返りの視点を提示する(各教科の見方・考え方の育成を軸にして)。

- A. この学習で大切だと思ったこと。
- B. この学習を通してできるようになったこと。
- C. 課題を解決するために試行錯誤したこと。
- D. 参考となった友だちの発言や助言。
- E. 何をきっかけにしてねらいを達成したのか。
- F. 工夫しようとしたが、十分ではなかったこと。
- G. この学習で今後の学習や生活に生かせそうなこと。
- H. もっと考えてみたいこと、新たに疑問に思ったこと。

◎ステップ3 振り返りの質の充実を図る。

1. 単元名

Unit 6 ALPHABET アルファベットとなかよし (Let's Try! 1)

2. 単元の目標

- ・身の回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づき、活字体の大文字とその読み方に慣れ親しむ。(知識・技能)
- ・身の回りにあるアルファベットを見つけ、伝え合う。(思考・判断・表現)
- ・相手に伝わるように工夫しながら、身の回りから見つけたアルファベットを伝えようとする。
(主体的に学習に取り組む態度)

3. 単元について

<教材観>

本単元は、アルファベットの活字体の大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

れ親しむことが目標となる。児童は、日常生活の中で、学校や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。機械的に教えるのではなく、身の回りには、多くのアルファベットの文字があることに気付かせながら、大文字と出合わせるようにする。そうした気付きを活かして、大文字に慣れ親しみ、文字への興味・関心を高めていく。

また、この単元での言語材料は、以下のとおりである。

言語材料

○(The “A” card), please. Here you are. Thank you. You’re welcome. Please find “A”.
○大文字(A～Z), the, card, alphabet, please, here, thank, welcome, 数(21～30, 0), book, drum, fish, gorilla, hat, ink, jet, king, monkey, notebook, pig, queen, rabbit, sun, tree, umbrella, violin, watch, box, yacht, zero

[既出]

挨拶, you, are, 数(1～20), apple, crayon, egg, lemon, orange

<児童観>

児童は、1, 2年生で、食べ物や動物、色や形などの英単語及び簡単な会話に慣れ親しんできた。また、フォニックスの音やチャンツのリズムで、英語を認識し、楽しみながら外国語活動に取り組んできている。この単元で扱う「アルファベット」も、チャンツや歌を通して、音声で学んできており、多くの児童がABCソングを歌うことができる。しかし、ローマ字学習を始めたばかりであり、それぞれの文字が何であるかをはっきりと認識できていないことが課題である。

学年が上がるにつれ、増える言葉やコミュニケーションのツールとなるように、文字を認識することが必要となる。そこで、歌やチャンツ、フォニックスで発音しながら学んだ「アルファベット」を活かして、ゲームや活動の中で、大文字の読み方と形を一致させることが重要である。そのために、文字の読み方が発音されるのを聞いた際、どの文字であるかがわかるよう、音声から文字へと意識を向けさせていく。

<指導観>

本単元は、学習指導要領外国語活動の「聞くこと ウ 文字の読み方が発音されるのを聞いた際に、どの文字であるかがわかるようにする。」と「話すこと(発表) イ 自分のことについて、人前で実物などを見せながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すようにする。」に位置づけられる。

アルファベットは、身の回りにたくさん使われており、身近にあるアルファベットの写真を第1時の導入時に見せることで、自分たちの生活と密着していることに気付かせ、もっと「読みたい、知りたい」と興味をもたせていく。また、毎時間チャンツや歌を活動の中に多く取り入れ、アルファベットの読みや音を繰り返し聞きながら、音声から文字がわかるように、意識を向けさせていく。

本時の活動は、全4時間のうちの第4時であり、前時までには歌やチャンツで音声から学んだアルファベットを、動物ビスケットカードを用いて、文字としてわかるようにする。ABC Songを歌った後、動物の形に、動物名がアルファベットで書かれたカードを使い、アルファベットを見つける。「A」は「CAT」の中にあることや、他の動物の中にも、隠れていることを見つける活動を通して、今まで発音してきたアルファベットを文字として認識させていく。「CAMEL」には、Aが入っているが、何の動物だろうかと考えることで、「もっと読みたい」「文字を知りたい」という意欲が高まることを期待したい。

4. 研究テーマとの関わり ～思考を深める「振り返り」＝「ひとり学び」の充実について～

Reflection では、「書く」「聴く」ということを大切にしてきた。めあてに対して「何ができるようになったか」「何がわかったか」「今日の学びを活かして、これからどんなことをしたいか」など、振り返りの視点を提示することで、その時間に学んだことを、自分の言葉で表現できるように意識させていく。

書いた振り返りを数人が発表し、全体で聴くときには、必ず Response を行わせる。振り返りの共有というコミュニケーションを通して、新たな考えや同じ意見があることに気付かせる。

そして、自分の考えや友だちの考えを次時のめあてに活かして、「もっと知りたい」「できるようになりたい」という意欲を高めていく。この一連の流れが、振り返りの質を高め、一人ひとりの学びの充実につながるのではないかと思う。

5. 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
聞くこと	身の回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いている。	活字体の大文字の読み方を聞いて、大文字カードを探したり、身の回りにあるアルファベットを見つけたりする。	身の回りにある活字体の文字で表されているものや活字体の大文字とその読み方を聞こうとする。
話すこと	簡単な語句や既習表現を用いて、見つけたアルファベットを伝えている。	身の回りにあるアルファベットを見つけ、伝え合う。	相手に伝わるように工夫しながら、身の回りから見つけたアルファベットを伝えようとする。

6. 指導と評価の計画（4 時間）

時	学習活動	◎評価の観点(方法)
1	<ul style="list-style-type: none"> ○ABC Song ○Let's Watch and Think 身の回りにあるアルファベットの写真を見て、大文字と出会う。 ○アルファベットを見つけよう。 (テキスト P.22～23) ○Reflection 	◎身の回りには、アルファベットの大文字で表されているものがあることに気付いている。〈知・技〉 (行動観察・振り返りカード)
2	<ul style="list-style-type: none"> ○切込みのある画用紙に隠れたアルファベットが何か、考えて答える。 (MとN, OとPとQなど2～3択) ○A～Zの文字カードを並べる。 (テキスト 巻末カード) ○Finding Game Please find "A".と聞いて、Aを探し、I see "A".と言いながら、アルファベットカードを見せる。(テキスト 巻末カード) ○身の回りの服や持ち物からアルファベット 	◎活字体の大文字の読み方を聞いたり、言ったりして、文字と一致させている。〈思・判・表〉 (行動観察・振り返りカード)

	を探す。 ○Reflection	
3	○ABC Song 色の違う文字だけ, 手をたたいて歌う。 ○Let's Play(テキスト P.24) アルファベットの文字の形に着目して, 自由に仲間わけをする。 ○知っている英語並べをする。(USJ など) ○Reflection	◎活字体の大文字の読み方を聞いたり, 言ったりして, 文字と一致させている。〈思・判・表〉 (行動観察・ふり返りカード)
4 (本時)	○ABC Song 自分の名前の頭文字のときだけ, 手をたたいて歌う。 ○Review 動物名の発音を ALT と確認する。 ○Activity 黒板の動物ビスケットカードから, アルファベットを見つけ, 発表する。 ○Reflection	◎動物ビスケットカードから見つけたアルファベットを伝えている。〈知・技〉 (発表・行動観察・ふり返りカード)

7. 本時の目標

・身近なものから, 見つけたアルファベットを伝える。【知・技】

8. 本時の展開(4/4)

時間	学習活動	教師のはたらきかけ ◎評価(方法)
導入 12分	○Greeting Hello Song ○Today's Class ○Small Talk ○Let's Sing ABC Song	・曜日・日付・天気を確認し, 挨拶をする。Hello Song にジェスチャーをつけながら歌うことで, 楽しみながら挨拶ができるようにする。 ・本時の流れを確認することで, 活動に対しての見通しを持たせる。 ・テキスト P.22~23を見ながら, Please find "A" / I see "A".のように, ペアで1分間会話をするすることで, Activity の発表につながる表現に慣れさせる。 ・自分の名前の頭文字の時だけ, 手をたたいて歌うことで, アルファベットの文字に着目させる。
	Today's Goal	動物ビスケットカードからアルファベットを見つけよう。

<p>展開 23分</p>	<p>○Review 動物ビスケットカードの読み方を確認する。</p> <p>○Demonstration カードの中から、「A」を見つける。</p> <p>○Activity 動物ビスケットカードから、アルファベットを見つけ、発表する。</p> <p>T: Please find "C". 3,2,1 Go ! S: I see "C".</p> <p>T: Please find "Q". 3,2,1 Go ! S: No. (gesture)</p>	<p>・動物ビスケットカードを使い、動物名の発音を ALT と確認することで、活動に対する意欲を高める。</p> <p>・黒板に、動物のシルエットに動物名が書かれたカードを提示する。「A を見つけよう。」と尋ね、「CAT」や「BEAR」など、「A」が入っているカードを見つけさせ、 ることで、Activity の活動のしかたを確認する。</p> <p>・いくつかのアルファベットを探し、カードにはない「Q」の場合は、「No.」と言い、ジェスチャーをつけて、反応させることでより、文字に着目させる。</p> <p>◎カードから見つけたアルファベットを伝えている。 〈発表・行動観察〉</p>
<p>ふり返り 10分</p>	<p>○Reflection</p> <p>○Goodbye Song</p>	<p>・ふり返りカードに、わかったことや気づいたこと、できるようになったことを書かせ、全体で共有させる。</p> <p>◎カードから見つけたアルファベットを伝えている。 〈ふり返りカード〉</p> <p>・Goodbye Song を歌い、挨拶をする。</p>

9. 板書計画



