

第4学年 Eタイム 学習指導案

日 時 2017. 9. 21 (Thu.)

児 童 4年 25名

授業者 T1 :

T2 :

場 所 4年教室

1 単元名 Do you like cat? ～動物園に行こう！～

2 単元の目標及び評価規準

単元名	目 標	評価規準
Do you like cat ? 動物	○好きな動物についてたずねたり答えたりしようとする。 ○動物の名前の言い方に慣れ親しむ。 ○日本語と英語の共通点や違いに気づく。	【コミュニケーション】 好きな動物についてたずねたり答えたりしている。 【慣れ親しみ】 動物の名前の言い方に慣れ親しんでいる。 【気付き】 日本語と英語の共通点や違いに気づいている。

3 単元について

(1) 単元のねらい

進んでコミュニケーションを図ろうとする児童を育成するために、4学年では友達と関わることを楽しもうとする態度を育てるとともに、身近な単語に慣れ親しみ、簡単な文章での問いかけに答えられるようにすることを目標としている。3年生で学習したことをもとに、単語だけの受け答えから文章での会話を楽しめるようにしていきたいと考える。

本単元では、動物の名前の言い方に慣れ親しむことができるようにするとともに、日本語として普段使っている言葉と英語の発音には違いがあることに気づかせ、英語独特の抑揚やリズムに慣れ親しむことができるようにしていく。そのために、児童の実態に合わせてチャンツや歌の内容を工夫し、英語の文章を一つの流れとしてとらえられるようにしていく。

単元の最後には、「動物園クイズ」の活動を設定した。クイズをよく聞いて友達の好きな動物を考え、好きか嫌いかを答える。そして、自分の好きな動物を友達にも好きになってもらえるように手作りカードの交換を行う。英語で会話をし、友達に対して関心をもち、新たな発見やコミュニケーションの楽しさを感じることを本単元のねらいである。

(2) 児童について

本学級の児童は、EタイムやALTとの外国語活動に大変意欲的に取り組んでいる。英語の歌やチャンツには元気な声を張り上げ、すぐに慣れ親しんでしまう。月、木曜日には英語で日直の仕事をしたり、挨拶をしたりし、友達に注意をするときにも英語を使おうとする姿まで見られる。前単元「My birthday is～」では、ジェスチャーを用いたり、相手の言葉を繰り返したりしながら友達とコミュニケーションを図っていた。

しかし、一方で英語の発音になじめずカタカナ発音から抜け出せない児童が多い。本単元は3年生でも一度学習している内容でもあることから、チャンツやゲームを楽しみながら英語らしいで会話につなげるようにしていきたい。

4 研究主題との関連

【仮説1 必然性のあるアクティビティの設定】

単元の Big goal を、「動物園に行こう!」と設定し、友達の好きな動物を紹介し合うという活動を行う。スリーヒントクイズの形式をとることによって、相手に分かるように伝えよう、相手の話していることを理解しようという必然性が生まれると考えた。会話をする際には、ジェスチャーを用いたり、アイコンタクトで確認したりしながらコミュニケーションを図るよう促していく。また、相手の話したことを繰り返して確認することによって、より正しく伝えることができると考えた。

【仮説2 コミュニケーションの工夫】

チャンツや歌を繰り返し練習したり、ゲームを取り入れたりして英語の発音に慣れ親しませ、安心してコミュニケーションを図ることができるようにする。また、ジェスチャーを交えながらコミュニケーションをとるために、ジェスチャーゲームを取り入れる。コミュニケーションのためにはジェスチャーが必要であることに気付かせたり、チャンツにジェスチャーを入れて、慣れ親しませたりしていく。

会話の仕方を練習する際には教師によるデモンストレーションを行い、ジェスチャーを用いることや相手の言葉を繰り返して確認することの大切さに気づかせるようにしていきたい。

【仮説3 効果的な振り返り】

T1 と T2 とで分担し、活動の途中でよいコミュニケーションの例を見つけてほめ、紹介することに努める。会話が停滞しないよう児童の姿を見ながら所々で活動を止めて良い例を紹介するようにしていく。また教師も児童の変容を見とりよりよいサポートにつなげていきたい。

学年が1学級でクラス替えがないため、お互いのことをよく理解し合っている部分が多いのだが、英語を用いて話し合うことによって新たな発見や驚き、友達の良さへの気付きが生まれることが予想される。振り返りではお互いに対する気付きを大切に、評価するようにしていく。

5 指導計画

時間	1	2	3	4 (本時)
目標	動物の言い方を知る	様子を表す言い方を知る。	クイズをするための話し方を知る。	好きな動物についてクイズを出し、交流する。
主な活動	1 Greetings 2 Song 「Going to the zoo tomorrow」 3 Today's goal 動物の名前を知ろう。 4 Activities (1) 動物の名前を練習する (2) キーワードゲーム 5 Reflection 6 Greetings	1 Greetings 2 Song 「Going to the zoo tomorrow」 3 Today's goal 様子の言い方を知ろう。 4 Activities (1) 様子の言い方を練習する (2) ジェスチャーゲーム 5 Reflection 6 Greetings	1 Greetings 2 Song 「Going to the zoo tomorrow」 3 Today's goal 動物園クイズをするための言い方を知ろう。 4 Activities (1) クイズの話形を練習する (2) Who am I クイズ 5 Reflection 6 Greetings	1 Greetings 2 Song 「Going to the zoo tomorrow」 3 Today's goal 動物園に行こう！ 4 Activities (1) 仲間集めゲーム (2) 好きな動物について話し合い、交流する 5 Reflection 6 Greetings
評価規準	【気付き】	【気付き】	【慣れ親しみ】	【コミュニケーション】
教材教具	CD 動物絵カード	CD 動物絵カード	CD 動物絵カード	CD 動物絵カード
言語材料	【表現】 Do you like cat? Yes, I do. No, I don't. I am big. I like banana. I have long nose. Who am I? 【語彙】 動物 (cat dog elephant horse gorilla・・・) 様子 (cute pretty strong big・・・)色(black pink brown yellow・・・)			
朝Eタイム	<ul style="list-style-type: none"> 動物や様子の言い方の練習、チャンツ ジェスチャーゲーム 動物園クイズで使う唱歌カードの作成、練習 			

6 本時の指導

(1) 目 標 好きな動物についてクイズを出し合い、交流しようとする。

(2) 指導に当たって

本時は単元の最終時間であり **Big goal** である「好きな動物について話し合う」という活動を行う。**Who am I** クイズでは話し合い活動で実際に使う表現であることから、繰り返し話して十分に練習できるようにする。

話し合いの活動では好きか嫌いかを聞いた後に「Why?」と切り返すことによって友達同士、相手に対する気付きが深まるようにしていく。その後、「好き」と答えた友達にはその動物をもっと好きになってもらうためのカード、「嫌い」と答えた友達にはその動物を好きになってもらうためのカードを渡して読んでもらう。終末の感想を聞く場面では友達に対する新たな気付きや自分自身の変容などを取り上げ、評価するようにしていきたい。

(3) 展 開

	学習活動	授業者 T1(T2)	児 童	指導上の留意点 ※【評価】
導 入	1 Greetings 2 Song ♪ Going to the zoo tomorrow! 3 Today's goal <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;">動物園に行こう！</div>	Hello, everyone. How are you? I'm fine, thank you.	Hello, Asanuma-sensei. And Sekimoto-sensei. I'm fine, And you?	<ul style="list-style-type: none"> リズムに合わせてジェスチャーを入れながら歌う。 本時は、今までの学習を基に、友達と英語で交流する時間であることを伝える。
展 開	4 Activities Step1 仲間集めゲームをする。	No.1 What sport do you like? No.2 What color do you have?	I like baseball. I like soccer. (make groups.) I have blue. I have red.	<ul style="list-style-type: none"> 児童の気持ちを盛り上げるため、元気な声を出させる。 積極的に会話しようとしている児童を見つけ、紹介する。

<p>展 開</p>	<p>Step2 好きな動物について話し合い、交流する。</p>	<p>○demonstration T2 Hello. T1 Hello. T1 I am big. I am black. I like banana. Who am I? T2 It's a gorilla. T1 Yes, That 's right. Do you like gorilla? T2 No, I don't. T1 Why? T2 なんとなく恐そうだから。 T1 では、このカードを見てね。 Here you are. (Give one card.) T2 Thank you. See you. T1 See you.</p>	<p>Make pairs, and let's talk. Change your turn. And let's talk.</p>	<p>・聞く側の児童は相手の言葉を繰り返しながら聞くように促す。 ※【コ】積極的に好きな動物についてクイズを出し、交流している。 ・途中で何度か活動を止め、コミュニケーションの取り方が上手なペアを紹介する。</p>
<p>終 末</p>	<p>5 Reflection 6 Greetings</p>	<p>That's all for today. Thank you, everyone.</p>	<p>・本時の活動の感想を発表する。 Thank you, Asanuma-sensei, and Sekimoto-sensei. That's all. OK.</p>	<p>・T1、T2は児童の活動の様子や変容について取り上げ、ほめるようにする。</p>