

第6学年 外国語活動 学習指導案

日 時 2017. 9. 21 (Thu.) 5校時
児 童 6年 18名
授業者 T1 :
T2 :
場 所 多目的ホール

1 単元名 Lesson4 Turn right. ～釜石市の道案内をしよう～

2 単元の目標及び評価規準

単元名	目 標	評価規準
Lesson 4 Turn right. ④ 建物 道案内	○積極的に道を尋ねたり, 道案内したりしようとする。 ○目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。 ○英語と日本語とでは, 建物の表し方が違うことに気付く。	【コミュニケーション】 積極的に道を尋ねたり, 道案内したりしている。 【慣れ親しみ】 目的地への行き方を尋ねたり言ったりしている。 【気付き】 英語と日本語とでは, 建物の表し方が違うことに気付いている。

3 単元について

(1) 単元のねらい

6学年では, 英語を聞いたり話したりする活動を通して, 友達と関わることを楽しみ, 自己表現をしようとする態度を育てるとともに, 英単語の幅を広げ, 日常的な会話に慣れ親しむことができるようにすることを目標としている。

本単元では, 方向や動きを指示する表現を使って相手に道案内をしながらコミュニケーションを図る楽しさを体験することをねらいとしている。そのために, 尋ねる側と案内する側との間に情報のギャップを生じさせ, 「尋ねる」「道案内する」という活動にコミュニケーションの必然性が生まれるよう設定した。さらに, 釜石の町を題材にすることで, ふだん何げなく目にしている施設や建物を再認識し, 愛着をもって活動できると考えた。

また, 児童がこれまで学習してきた外国語を駆使しながら, 相手に道案内をすることによって, 「自分の案内が相手に通じた」「相手の説明が分かった」というコミュニケーションの喜びも味わうことができると考えた。児童にとって, 目的意識をもって楽しく活動できる単元である。

(2) 児童について

本学級の児童の多くは、外国語にふれたり、他者とコミュニケーションしたりすることを楽しみにしており、5年生までに扱った英語表現をもとに積極的に活動しようとしている。前単元「I can swim.」では、友達のできることを伝えあい、伝える楽しさと聞く嬉しさを体験した。男女の仲が良く、多くの友達と会話してみようという関心や意欲も高まってきている。

しかし、自信のなさから声が小さくなってしまったり、英語で話すことに消極的だったりする児童もいる。聞かせる活動を十分に行い、チャンツやゲームなどで楽しく何度も繰り返し発音させることで、不安や抵抗感を取り除きながら英語に慣れ親しませていきたい。

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、「釜石市の道案内をしよう」と設定し、相手に道案内をする活動を行う。そこで、児童にとって身近な場所への道案内を取り上げる。「釜石駅」や「釜石港」、「釜石大観音」など地元の地名や施設は、児童にとって親しみがあり、関心をもって活動に取り組むと考える。2019年に釜石市で開催されるラグビーワールドカップにおいて、多くの外国人観光客が釜石を訪れた際に、釜石の街を案内する役割を担うことになるかもしれないことを伝え、コミュニケーションへの意欲を高めたい。

「道案内ゲーム」は、「尋ねる」「案内する」という活動にコミュニケーションの必然性が生まれる活動であるが、そこにさらにミッションを付け加えることで、尋ねる側にも目的意識が生まれる活動になると考えられる。

【仮説2 コミュニケーションの工夫】

Where is the station?の言い方や答え方に慣れ親しませるためにチャンツを用い、全体・ペアなど形態を変えて練習させる。

ゲームを通して建物や場所の言い方に慣れさせたり、道案内を実際に行っているような場面を設定したりして、自然に発話できるように仕組む。

「道案内ゲーム」では、ミッションを付けることで、コミュニケーションへの意欲を高め、進んで友達と関わらせたい。また、表現が難しければ自由に教師に尋ねたり、ヒントとなる絵カードを提示したりしておく。

【仮説3 効果的な振り返り】

T1とT2とで、「道案内ゲーム」の途中でよい例を見つけてほめ、紹介することに努める。また、1枚に一単元分の観点を入れた振り返りカードを用いることで、児童に活動の見通しを持たせることができ、児童の変容を見とることができる。と考える。

5 指導計画

時間	1	2	3	4 (本時)
目標	町中にある様々な建物などの言い方を知り、日本語との違いに気付くとともに、道案内の言い方を知る。	建物などの言い方や目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。	目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。	相手に分かりやすく目的地への道案内をしようとする。
主な活動	1 Greetings 2 Song 「Go Bananas」 3 Today's goal 建物や道案内の言い方を知ろう。 4 Activities (1) 建物の言い方を知る。 ・What's this? ゲーム ・おはじきゲーム (2) 指示の言い方を知る。 ・Simon saysゲーム (3) 道案内の言い方を知り、チャンツで練習する。 “Where is the station?” 5 Reflection 6 Greetings	1 Greetings 2 Song 「Go Bananas」 3 Today's goal 建物や行き方を尋ねる表現の練習をしよう。 4 Activities (1) Let's Chant “Where is the station?” (2) 指示の言い方を練習する。 ・目隠し道案内ゲーム (3) 道案内の聞き取り ・Let's Listen (4) 行き方を尋ねる表現を練習する。 ・仲間探しゲーム 5 Reflection 6 Greetings	1 Greetings 2 Song 「Go Bananas」 3 Today's goal 行き方を尋ねる表現の練習をしよう。 4 Activities (1) Let's Chant “Where is the station?” (2) 行き方を尋ねる表現の練習をする。 ・地図を作ろう (3) 行き方を尋ねる表現の練習をする。 ・マッチングゲーム 5 Reflection 6 Greetings	1 Greetings 2 Song 「Go Bananas」 3 Today's goal 釜石市のガイドになり、相手に分かりやすく道案内をしよう。 4 Activities (1) 釜石の町紹介をする。 (2) Let's Chant “Where is the station?” (3) 道案内ゲーム 5 Reflection 6 Greetings
評価規準	【気付き】	【慣れ親しみ】	【慣れ親しみ】	【コミュニケーション】
教材教具	C D 「songs and chants 2」 建物カード	C D 「songs and chants 2」 建物カード	C D 「songs and chants 2」 建物カード	C D 「songs and chants 2」 建物カード
言語材料	【表現】 Where is the station? Go straight. Turn right/left. Excuse me. Sorry. 【語彙】 park, school, flower shop, hospital, bookstore, restaurant, supermarket, fire station, police station, convenience store, department store, post office, station, 鉄の歴史館(Iron and Steel History Museum) 釜石大観音(Kamaishi Daikannon)釜石駅(Kamaishi station) サンフィッシュ釜石(Sunfish Kamaishi) 橋野高炉(Hashino Blast Furnace) 釜石港(Kamaishi Port) など			
朝Eタイム	・市内にある様々な建物、場所などの言い方の練習 ・サイモンセズゲーム、仲間探しゲーム、道案内ゲーム ・歌 ・釜石の町紹介の準備 ・地図作り			

6 本時の指導

(1) 目 標 相手に分かりやすく目的地への道案内をしようとする。

(2) 指導に当たって

単元の最終時間であるので、Big goal「釜石市のガイドになり、相手に分かりやすく道案内をしよう」を示す際、2019年のラグビーワールドカップに生かせる学習であることや教室の机を町に見立てて道案内をすることを伝え、コミュニケーションへの意欲を高めたいと考える。また、チャンツを通して、会話に慣れ親しませ、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したい。道案内ゲームの途中でよい例を見つけ、ほめて紹介することに努める。

本時は、これまでに学習してきた食べ物の言い方やメニューや調理法の言い方を使って、お店屋さんごっこをする。店は食べ物屋さんと料理屋さんとがあり、児童は食べ物屋さんで食材を買ってから料理屋さんで調理してもらおうという2段階の買い物をしながらお弁当を作っていく。自分のお弁当が出来上がるまでに何度もコミュニケーションを取れるようにする。

(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	Hello, everyone. How are you? I'm fine, thank you.	Hello, Oki-sensei. I'm fine, thank you. How are 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。
	2 Song ♪Go Bananas			
	3 Today's goal	釜石市のガイドになり、相手に分かりやすく道案内をしよう。		
			<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声 ・はっきりした声 ・ジェスチャーをつける。 ・繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に分かりやすい道案内とは、どのような案内なのか考えさせる。
展 開	5 Activities Step1 釜石の町紹介	(写真を見せながら) A: This is Kamaishi Daikannon. 全: Kamaishi Daikannon. B: It's a big white statue. C: Kamaishi Daikannon has a big fish. 全: We like Kamaishi Daikannon.		<ul style="list-style-type: none"> ・参観者の方々に向けて、道案内ゲームで使用する釜石の建物や場所についての紹介をする。

<p>展 開</p>	<p>Step2 Chants 「Where is the station?」</p> <p>Step3 「道案内ゲーム」 をする。</p>	<p>Station, station, where is the station? Go straight, go straight. Here is the station. Thank you!</p>	<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発音させる。 ・3人グループをつくり、それぞれにミッションシートAと地図A, ミッションシートBと地図B, ミッションシートCと地図Cを配布する。 ・3人グループは、それぞれ道を尋ねる役、道案内役、見学者になる。 ・1つのミッションが終わったら役割を交替する。Bが道を尋ねる役、Cが道案内役、Aが見学者となる。また交替し、時間まで繰り返す。 ・積極的に友達と関わっている児童やコミュニケーションの仕方の良い例を見つけ、ほめる。 <p>※【コ】相手に分かりやすく目的地への道案内をしようとしている。</p>
<p>終 末</p>	<p>5 Reflection</p> <p>6 Greetings</p>	<p>That's all for today. Good-bye.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードに記入し発表する。 <p>English time is over. O.K. Good-bye.</p>