

第4学年外国語活動学習指導案

日 時：令和5年11月22日（水）公開授業I

対象児童：滝沢市立滝沢小学校4年4組 30名

授業者：T1 高橋 光弘 T2 高橋 敦子

1 単元名 Unit6 「Alphabet」(Let's Try!2 4年)

アルファベットで文字遊びをしよう

2 単元の目標

身の回りにある活字体の文字で表されているものを探すために、相手に配慮しながら、アルファベットの小文字について伝え合う。 話すこと [やり取り] ウ

3 単元について

(1) 児童について

児童は3年生の国語でローマ字を学習した際にアルファベットの文字に出合い、ローマ字として書く練習をしている。また、外国語活動でもアルファベットの大文字に出合っている。その際には、町に隠された大文字を探したり、自分の名前のイニシャルの大文字を紹介したりして、大文字を題材にした活動を経験している。

さらに、外国語活動の時間だけではなく、日常的に曜日や天気を英語で言ったり、他教科で同じ意見のとき「Me too.」と答えたりして、外国語に親しむ様子が見られる。一方で、タブレットに文字を打ち込むときに、アルファベットの大文字と小文字が結びついておらず、時間がかかる児童も多い。

外国語活動の時間としては楽しみにしており、積極的にやり取りの学習活動に取り組み親しんでいる児童が多い反面、もともとコミュニケーションが得意ではない児童には新たな負担になりつつあったり、楽しい思いからふざけてしまう児童が出てきたりしている。

(2) 教材について

本単元では、3年生での経験も踏まえ、身の回りにある看板や標示から小文字を探したり、大文字と比較して小文字に慣れ親しんだりする。そして、単元最後には、これまでに慣れ親しんだ表現を使って、小文字クイズを作ったり答えたりしてコミュニケーションを楽しむ中で、目的をもって小文字を見て、その名称を読んだり認識を深めたりするようにする。

このとき、モデルを示したり、表現について十分に繰り返したりして、児童が負担感をもつことがないように、伝え合えたという成就感をもてるような配慮をする必要がある。

(3) 指導について

第1時に、アルファベットの小文字が身の回りでいろいろ使われていることに気付かせ、第2時にかけて、その読み方を練習する。このとき、ポインティングゲームやミッシング・ゲーム、アルファベット文字探しなどで、十分に慣れ親しませるようにする。また、おはじきゲームやマッチング・ゲームを通して、Unit5 で用いた Do you have～? のやり取りに慣れさせる。

第3時では、アルファベットの小文字を尋ねたり答えたりする。前時に用いた Do you have～? のやり取りでビンゴゲームをしたり、Who am I? クイズのやり方でアルファベット文字クイズをしたりして、さらに小文字に慣れ親しませるようにする。

第4時では、これまでのやり取りを用いて、アルファベットの小文字について伝え合う活動を行う。このとき、初めはテキストの標示や看板を使うが、次には色を題材とし、聞き方も児童の実態に合わせてルールを工夫し、児童がより意欲をもって尋ね合えるようにする。

<言語材料>

- ・ What's this? How many letters? I have (five) letters.
- ・ Do you have (a "b")? Yes, I do. / No, I don't.
- ・ bus stop up down taxi telephone station news juice school ice cream flowers
- ・ 色 (red blue pink . . .)
- ・ 小文字 (a~z)

4 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
読むこと「やり取り」	活字体の小文字とその読み方や How many letters? I have (five) letters.などを用いて、尋ねたり答えたりすることに慣れ親しんでいる。	小文字のクイズを出したり答えたりするために、相手に分かりやすくなるように工夫しながら、アルファベットの小文字について、伝え合っている。	小文字のクイズを出したり答えたりするために、相手に分かりやすくなるように工夫しながら、アルファベットの小文字について、伝え合おうとしている。

5 単元計画（4時間）

時間	ねらい・学習活動	評価規準（評価方法）		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	<p>◆身の回りには活字体の文字で表されているものがたくさんあることに気付き、活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。</p> <p>【Let's Watch and Think】 【Let's Sing】</p> <p>○ポインティングゲーム ○ミッシング・ゲーム</p>	<p>本時では、記録に残す評価は行わないが、目標に向けて指導を行う。児童の学習状況を記録に残さない活動や時間においても、教師が児童の学習状況を確認する。</p>		
2	<p>◆活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。</p> <p>【Let's Sing/Let's Chant】 【Let's Play 1・2】</p> <p>○マッチング・ゲーム</p>	<p>本時では、記録に残す評価は行わないが、目標に向けて指導を行う。児童の学習状況を記録に残さない活動や時間においても、教師が児童の学習状況を確認する。</p>		
3	<p>◆身の回りにあるアルファベットの文字について尋ねたり答えたりする。</p> <p>【Let's Sing/Let's Chant】</p> <p>○ビンゴ・ゲーム 【Let's Listen】 ○アルファベット文字クイズ</p>	<p>・知（行動観察、振り返りカード）</p>	<p>・思（行動観察、振り返りカード）</p>	<p>・態（行動観察、振り返りカード）</p>
4 本時	<p>◆相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合おうとする。</p> <p>【Let's Chant】 【Activity 1・2】</p>	<p>○知（行動観察、振り返りカード）</p>	<p>○思（行動観察、振り返りカード）</p>	<p>○態（行動観察、振り返りカード）</p>

6 本時の指導（4時間目/全4時間）

(1) 目標

相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合う。

(2) 評価規準

観点	B おおむね満足できる	Bに到達させるための手立て
思考 判断 表現	小文字のクイズを出したり答えたりするために、相手に分かりやすくなるように工夫しながら、アルファベットの小文字について、伝え合っている。	デモンストレーションを見たり、ペアの中でやり取りを確認したりして活動を進めるようにさせる。

(3) 展開

段階	学習活動	指導上の留意点 ◇対話に関わる指導 ●評価
導入	1 前時想起 (1)Let's Chant	・アルファベットの小文字の読み方を確認する。
3分	2 課題把握 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">【学習課題】 アルファベットの小文字を伝え合おう。</div>	
展開	3 解決の見通し 4 課題解決 (1)Activity1 (ペアで文字を当て合う) ・5つの標示の中から1つを選ぶ。 B: Do you have~? A: Yes,I do. / No,I don't. ・Bは何度か質問をし、その答えからAが選んだ標示を答える。 (2)Activity2 (ペアで文字を当て合う) ・色を題材にして行う。	・本時の学習の流れを確認し、学習の見通しをもたせる。 ・小文字の読み方を確かめて活動に入るようにする。 ◇デモンストレーションを見せ、児童も一緒に質問するように促すなどして、進め方を理解させる。 ◇クイズではなく、相手にきちんと伝わることを目的のやり取りであることを確認する。 ・ペアの相手を替えて数回行う。 ・5つの標示は電子黒板で示すが、児童の実態に応じて、テキストの標示を使うことも考えられる。 ・デジタル教材のやり取りをモデルとして聞いてから行う。 ◇ペアによっては当てる側の質問を2回までとするなど、児童がより意欲をもって尋ね合うことができるようにルールを変えてもよいことにする。 ・ペアの相手を替えて何度も繰り返す。 ●相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合っている。
37分		
終末	5 振り返り	・プリントに本時の感想などを記入させ、児童の伝え合おうとする態度についてよかったところを称賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">【例】 標示を当て合うときに、小文字を聞いたり答えたりすることができた。色のときは友達と相談して難しくしてみたけれど、きちんと伝えることができてよかった。</div>
5分		

(4) 板書計画

Unit6 Alphabet

アルファベットの小文字を伝え合おう。

B : Do you have～？

A : Yes,I do. / No,I don't.

<見通し>

・ Activity1 : ひょうじを伝える

・ Activity2 : 色を伝える

・ ふり返り

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		