

事例 6 「聞くこと」を通して、音声で十分慣れ親しんだ英語を「話すこと[発表]」につなげることをねらった事例

○学年 第4学年

○主な領域 「聞くこと」「話すこと[発表]」

○事例のポイント

- ① 言語習得の特性(※)を踏まえた「聞くこと」に重点を置いた指導を行う。
- ② 児童が見通しをもって、意欲的に英語を使いたくなるような場面設定をする。
- ③ 中間指導を通して、場面に適した内容、想いが伝えられる英語の表現、表情・動き等の伝え方等の視点で、言語活動の質を高められるようにする。

(※)「言語習得の特性」について

言語の習得は、音声による「聞くこと」→「話すこと」の段階を経て、音声と文字を統合させた「読むこと」→「書くこと」につながるという過程で育まれる。

ICTを活用した主な学習場面

道案内を動画で撮影し発表時に活用したり、発表の様子を撮影したりする。

ICT活用の利点

- ① 教室内で実際の道案内をすることは難しいが、お気に入りの場所までのルートを動画に撮っておくことで、動きと場所のイメージがしやすくなる。
- ② 発表動画を何度も撮り直せる(撮る機会を設ける)ので、児童が自分の発表を振り返ったり、自分の発表を向上させるために積極的に挑戦できたりする。

1 単元名 Let's Try!2 Unit8 This is my favorite place. お気に入りの場所を紹介しよう

2 単元について (略)

3 児童の実態と本単元の意図 (略)

4 単元の目標

自分たちの学校のことやお互い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、学校のお気に入りの場所や理由などについて紹介する。

- ・世界と日本の学校生活の共通点や相違点を通して、多様な考え方があることに気付くとともに、教科名や教室名、道案内の言い方に慣れ親しむ。 (知識及び技能)
- ・自分たちの学校のことやお互いのことをよく知るために、簡単な語句や基本的な表現を用いて自分のお気に入りの場所を紹介している。 (思考力, 判断力, 表現力等)
- ・自分たちの学校のことやお互いのことをよく知るために、簡単な語句や基本的な表現を用いて自分のお気に入りの場所を紹介しようとしている。 (学びに向かう力, 人間性等)

5 単元の評価規準

(本単元における「話すこと[やり取り]」については、目標に向けての指導は行うが、本単元内で記録に残す評価は行わない。)

	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 〔聞〕	①教科名や教室名の言い方、 Go straight. Turn right/left. など道案内の表現を聞くこと に慣れ親しんでいる。		
話すこと 〔発表〕	①学校の教室名やGo straight. Turn right/left.などの表現 について理解し、それらを用いて 紹介することに慣れ親しんでいる。	①自分たちの学校のことやお互いの 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、その場 所や理由などについて紹介してい る。	①自分たちの学校のことやお互いの 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、その場 所や理由について紹介しようとし ている。

6 単元計画

時	◆目標・○活動	評価		
		知・技	思・判・表	態
1	◆世界と日本の学校生活の共通点や相違点を通して、多様な考え方があることに気付くとともに、教室名の言い方、道案内の仕方に慣れ親しむ。			
	○単元の見通しをもつ。 単元の最後に行う「お気に入りの場所クイズ」を聞く。			※本時では、目標に向けて指導を行うが、記録に残す評価はしない。
				事例のポイント②・ICT活用の利点① 単元のゴールで行う「お気に入りの場所クイズ」を導入で行い、児童が見通しをもって学習を進められるようにする。
	○What's this?クイズ 教室などを実際に撮影した写真等を活用してクイズを出す。			編 P149 指導計画の作成の留意事項(2)
	○【Let's Watch and think 2】 映像資料を視聴し、外国と日本の小学校の違いなど気付いたことを書く。			事例のポイント① どんな場所が出てきたか、なぜその場所が好きなのか、日本の小学校との違いなどポイントを提示して聞かせるようにする。
	○コマンドゲーム 児童は、教師の指示を聞いてその表現を繰り返し、指示された通り動作をする。			事例のポイント① 道案内の表現をたくさん聞かせ、コマンドゲームを通して、言葉と動きを合わせられるようにする。
	○【Let's Chant「School Chant」】			

	<p>○振り返りカードの記入</p> <p style="text-align: center;">編 P181 指導計画 作成の留意事項(6)</p>			
2	<p>◆教科名や教室の言い方、道案内の仕方に慣れ親しむ。</p> <p>○【Let's Chant「School Chant」】</p> <p>○【Let's Play1】 ポインティングゲーム</p> <p>○【Let's Listen 1】</p> <p>○【Let's Listen 2】 音声を聞き、登場人物と教室のイラストを線で結ぶ。</p> <p>○動画を撮影する。 自分のお気に入りの場所までのルート動画を撮影する。 どのように道案内をするのかイメージを持たせる。 教室名などの確認をする。</p> <p>○振り返りカードの記入</p>	<p style="text-align: center;">聞 ①</p>		<p>◎教科名や教室名の言い方、Go straight. Turn right / left.などの表現を聞くことに慣れ親しんでいる。〈行動観察〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ICT活用の利点①</p> <p>お気に入りの場所までの道りを動画で撮ることで、道案内と実際の動きや場所がイメージしやすい。</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
3	<p>◆自分が気に入っている場所への行き方や好きな理由を紹介する表現に慣れ親しんでいる。</p> <p>○【Let's Chant「School Chant」】</p> <p>○Teacher's Talk</p> <p>○「道案内をしよう」 テキストの巻末の絵カードで机の上にオリジナルの学校を作る。 スタート地点から相手を目的地まで案内する。</p> <p>○お気に入りの場所を紹介しよう (クイズ) Part1(ペア)</p> <p>○振り返りカードの記入</p>	<p style="text-align: center;">発 ①</p>		<p>◎学校の教室名や Go straight. Turn right/left.などの道案内の表現について理解し、それらを用いて紹介することに慣れ親しんでいる。〈行動観察〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>事例のポイント②</p> <p>前時までに慣れ親しんだ表現を使って、机の上に作ったオリジナル学校を案内する。</p> </div>
4	<p>◆自分たちの学校やお互い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お気に入りの場所を紹介する。</p> <p>○【Let's Chant「School Chant」】</p> <p>○コマンドゲーム</p> <p>○お気に入りの場所を紹介しよう (クイズ) Part 2(グループ) ・グループで発表する。 ①発表者(一人) ②撮影者(一人)</p>	<p style="text-align: center;">発 ①</p>	<p style="text-align: center;">発 ①</p>	<p>◎自分たちの学校のことやお互い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、その場所や理由などについて紹介している。〈行動観察・録画資料〉</p> <p>◎自分たちの学校のことやお互いのことをよく知るために相手に伝わるよ</p>

<p>③回答者(一人)</p> <p>S1: Let's start. Go straight. S2: Go straight? OK. S1: Turn right. お気に入りの場所はどこでしょう。 S2: The music room? S1: No. Try again! Go straight. (目的地に到着) お気に入りの場所はどこでしょう。 S2: Library? S1: Good! S1・S2: High Five!!!! (ハイタッチ) S1: This is my favorite place, the library. S2: Why? S1: I like books. (一緒に本を読もう!) Do you like books? S2: Yes, I do. Thank you!</p> <p>既習の表現でつけたしてもよい。</p> <p>・グループを変えてもう一度発表をする。</p> <p>事例のポイント③ 1回目の発表後、2回目の発表に向けて、中間指導を行う。場面に適した内容になっているか、自分の思いが伝えられる英語表現になっているか、相手へのわかりやすい伝え方(クリアボイスやジェスチャーなど)を、児童の良い例や児童の疑問を通して確認する。</p> <p>○振り返りカードの記入</p>		<p>うに工夫しながら、その場所や理由について紹介しようとしている。 (行動観察・録画資料・振り返りカード)</p>  <p>ICT活用の利点② 紹介(クイズ)をする児童を中心に、発表の様子を撮影することで、自分のパフォーマンスを確認することができ、それを改善し次のチャレンジにつなげることができる。また、児童の変容を見るための資料としても活用することができる。</p> 
--	--	--

7 本時の展開

目標 自分が気に入っている場所への行き方や好きな理由を紹介する表現に慣れ親しんでいる。

準備 デジタル教材・・・**デ教** 絵カード・・・**絵カ** ICT 端末・・・**ICT**
大型モニタ・・・**モニタ** 児童用ミニカード・・・**児カ** 振り返りカード・・・**振カ**

○本時の展開 (3 / 4)

時間	○児童の活動	・指導者の活動 ◎評価〈方法〉	準備物
3分	○Greetings ・英語で自分の気持ちや曜日、日付、天気を答える。	・全体に挨拶し、数名の児童に個別に挨拶する。	
2分	○【Chant】 「School Chant」	・英語の表現を想起させる。 ・リズムを取りながら、楽しく歌える雰囲気作りをする。	デ教 モニタ

<p>4分</p>	<p>○Teacher's Talk</p> <p>編 P181 指導計画 作成の留意事項(4)</p> <p>HRT: I want to know your favorite place. ALT: My favorite place... I will give a quiz! No.1 It's far from here. HRT: Science room? ALT: No. No.2 Play basketball. HRT: Hmm... ALT: No.3. There is a stage and a piano. HRT: You got it? S 1: Gym! ALT: Correct!! HRT: You like Gym. Why? ALT: I like P.E. I like basketball and Tobibako. ○○san, do you like P.E?(数名に聞く) S 2: Yes, I do./No, I don't.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ジェスチャーを入れながら、児童が推測しやすいようにモデルを示す。 初めは HRT と ALT で会話をする。既習表現を使って児童が答えられることは、児童にも質問していく。 <p>事例のポイント①</p> <p>既習事項を用いながら、その単元で扱う語句や表現を踏まえた会話を聞かせる。児童は、どんな内容かを推測したり、HRT や ALT の質問に答えたりしながら聞く。</p> <ul style="list-style-type: none"> モデルを見て、どんなことを言っているのか考える。 内容について、児童に確認する。 今回の Teacher's Talk は、なぜその場所が好きなのか理由を伝えるための表現を意図的に聞かせる。既習事項の I like ○○.や Do you like ○○?などが使えることに気付かせる。 	<p>絵カ</p>
<p>15分</p>	<p>○Today's Goal</p> <p>本時のめあてを知る。</p> <p>自分のお気に入りの場所に友達を案内しよう。</p> <p>○【Activity】</p> <p>「道案内をしよう」</p> <ul style="list-style-type: none"> テキストの巻末の絵カードで机上にオリジナルの学校(配置図)を作り、スタート地点から相手を目的地まで案内する。 巻末のカードから好きなカードを9枚選び、机上に配置する。(参考資料参照) 	<ul style="list-style-type: none"> はじめに、HRT と ALT で見本を見せ、活動の見通しをもたせる。 目的地に着いたら、なぜそこに案内したのかを聞き理由を尋ねる。 <p>事例のポイント②</p> <p>相手には内緒で案内したい場所を決め、目的地まで案内する。どこに案内されるかはわからないというインフォメーションギャップでコミュニケーションの必然性を持たせる。</p>	<p>絵カ</p> <p>児カ</p>



S1 : Let's start. Go straight.
 S2 : Go straight? OK.
 S1 : Turn right.
 (目的地に到着)
 S2 : Library ?
 S1 : Yes. This is my favorite place, the library.
 S1 ・ S2 : High Five!!!!

17分

○Quiz「自分のお気に入りの場所を紹介しよう」

撮影した動画(校内の道案内)を使って、自分のお気に入りの場所あてクイズを行う。

- ・ HRT と ALT でモデルを示し、やり方を説明する。
- ・ 撮影した動画を相手に見せながら、道案内をさせる。相手は、どこがゴールか推測しながら、発表を聞く。動画の途中でどこに向かっているのかを尋ねたり、答えたりする時間を設ける。好きな理由を付け足すことで、よりお互いのことをよく知れることに気付かせる。

モニタ
ICT

S1 : Let's start. Go straight.
 S2 : Go straight? OK.
 S1 : Turn right.
 お気に入りの場所はどこでしょう。
 (発表の途中で2回、どこがおすすめの場所(ゴール)かを質問する)
 S2 : The music room ?
 S1 : No. Try again! Go straight. (目的地に到着)
 S2 : Library ?
 S1 : Yes!!
 S1 ・ S2 : High Five!!!!
 S1 : This is my favorite place, the library.
 S2 : Why ?
 S1 : I like books. (一緒に本を読もう！)
 S2 : Nice!
 Thank you!

既習事項で言えないような理由は、日本語でもよい。

- ・ ペアで紹介(クイズ)をする。
- ・ モデルのペアが発表する。
- ・ 再度ペアを変えて、紹介する。

- ・ S1 が案内の途中で S2 が正解をしても、最後まで道案内をする。
- ・ やり取りが上手なペアに発表させることで、表現の仕方やよかったところを再確認させる。
- ・ 言いたいけど言い方がわからないものがあった場合、既習事項を活かしながら全員で確認する。



事例のポイント③

本時の中間指導では、「自分のことをよく知ってもらうためにはどうしたらよいか」と問いかけ、目的に合うような内容になっているか考えさせた。

また、児童の様子から言いたかったけど、言えなかった表現を学級全体で確認し、自分の思いが伝えられる英語表現になるよう修正させた。

		◎学校の教室名や Go straight. Turn right/left.などの道案内の表現について理解し、それらを用いて紹介することに慣れ親しんでいる。 【知・技】発①〈行動観察〉																									
4分	○Reflection ・振り返りカードに記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のねらいに照らし、向上したことや学びのよさを具体的に称賛する。 ・めあてに対しての振り返りを中心に自己評価ができるように言葉がけをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・教室名や道案内の言い方がわかったか。 ・習った表現を使って、友達に紹介しようとしたか。 ・わかるようになったことがあったか。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・落ち着いた雰囲気の中で振り返りができるようにし、次時の活動への意欲を高めるようにする。 <table border="1" data-bbox="646 739 1305 1041"> <thead> <tr> <th>日時</th> <th>めあて</th> <th>見直し</th> <th>工夫</th> <th>振り返り</th> <th>ふりかえり</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10/10</td> <td>学校にはどんな孝文室があるのか調べよう。</td> <td>◎</td> <td>◎</td> <td>◎</td> <td>左右前のゲームは、少しおぼろしかった。トレおん上はなて言うのがおぼろしい。</td> </tr> <tr> <td>10/21</td> <td>お気に入りの場所までのルートをかき出しよう。</td> <td>◎</td> <td>◎</td> <td>◎</td> <td>心の中で道案内いしながら動画をとれた。同じ場所の人か数人いた。</td> </tr> <tr> <td>10/24</td> <td>友達にお気に入りの場所を案内しよう。</td> <td>◎</td> <td>◎</td> <td>◎</td> <td>案内ゲームができた！理由も言えた。前より孝文室の名前がわかるようになった。</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・気持ちのよい挨拶で授業を終わられるようにする。 	日時	めあて	見直し	工夫	振り返り	ふりかえり	10/10	学校にはどんな孝文室があるのか調べよう。	◎	◎	◎	左右前のゲームは、少しおぼろしかった。トレおん上はなて言うのがおぼろしい。	10/21	お気に入りの場所までのルートをかき出しよう。	◎	◎	◎	心の中で道案内いしながら動画をとれた。同じ場所の人か数人いた。	10/24	友達にお気に入りの場所を案内しよう。	◎	◎	◎	案内ゲームができた！理由も言えた。前より孝文室の名前がわかるようになった。	振力
日時	めあて	見直し	工夫	振り返り	ふりかえり																						
10/10	学校にはどんな孝文室があるのか調べよう。	◎	◎	◎	左右前のゲームは、少しおぼろしかった。トレおん上はなて言うのがおぼろしい。																						
10/21	お気に入りの場所までのルートをかき出しよう。	◎	◎	◎	心の中で道案内いしながら動画をとれた。同じ場所の人か数人いた。																						
10/24	友達にお気に入りの場所を案内しよう。	◎	◎	◎	案内ゲームができた！理由も言えた。前より孝文室の名前がわかるようになった。																						
	○Greetings																										

★参考資料★

巻末のミニカードを使った机上での道案内

机上に教室を配置し、オリジナルの学校を作る。自分のお気に入りの場所まで相手を案内するため、以下のルールを共有した。

- ① 消しゴムなどを動かして進んでいく。児童が進む方向がわかりやすいように、矢印を書いた剥がせるシールを貼ったり、矢印を書いたペットボトルキャップを使ったりしてもよい。
- ② 「Go straight.」で足あと1つ分進む。
- ③ 「Turn right / left.」は向きを変えるだけで、進まない。

※右の表を黒板に貼ったり、書画カメラに写したりして、ALTと一緒に実際の動きを提示した。

