

小学校第5学年 外国語活動指導案

日 時 平成24年6月28日(木) 2校時

指導者 教育センター所員(JTE)松尾 美値余

1 単元名 Lesson 6 アルファベットをさがそう

2 単元設定の理由

本単元は、Hi, friends! 1 Lesson 6 アルファベットをさがそうの活動を基に、児童の実態や興味・関心に沿って、その内容をアレンジしたものである。

アルファベットはコンピュータのキーボード、食品の表示、生活用品のロゴなど、児童の生活の中にたくさん存在し日常に溶け込んでいる。町を歩いても、標識や看板などから数多くのアルファベットが目飛び込んでくる環境にある。

本単元では、そのように日常生活の中で何気なく見ているアルファベットの大文字を言語材料として取り上げ、児童が、アルファベットの大文字の形や音声に慣れ親しみながら、自分たちの生活と外国語とのつながりを感じたり、JTE (Japanese Teacher of English) や友達とのコミュニケーションを楽しんだりすることをねらいとしている。

小学校学習指導要領解説外国語活動編においては、アルファベットなどの文字の扱いについて、アルファベットに触れる程度にとどめることや、発音と綴りの関係については小学校段階で扱わないことなどが示されている。そこで、本単元では、アルファベットの大文字について、それらを記号のような対象として捉え、活動を楽しむ中で形と音声がつながるといふ段階までを扱うこととする。単元全体を通して、友達と一緒に形の特徴を捉えたり音声を聞くことを楽しんだりする活動を多く取り入れるとともに、単元の終末には、記号としてのアルファベットを使って自分自身のことを表現できるような活動を設定した構成とする。

様々な形態のコミュニケーション活動を通して、聞いたり伝えたりする体験をする中で、児童は、相手と関わることや相手を知ることのよさ、関わることでできたことに対する自信や満足感を感じるなど、コミュニケーションの様々な楽しさを見いだすことができるであろう。

本学級の児童は、今年度から週1時間の外国語活動を経験してきている。その中で、英語を聞いて何となく内容が分かる体験や、言語・非言語を用いて人と関わる体験を、徐々に楽しむことができるようになってきた。外国語活動についてのアンケートでも、学級のほとんどの児童が「友達や先生と一緒に活動することが楽しい」と答えている。本単元でも、人との関わりに対する意欲を高めていくために、相手の言葉だけでなく、身振りや表情、声の調子などに注意を向けて聞こうとする児童の姿、また、伝えたいことを自分にできる方法で何とか伝えようとする児童の姿が得られるようにしたい。

アルファベットについては、Hi, friends! 1 で大文字を、Hi, friends! 2 で小文字を扱っており、本学級の児童は、本単元で初めてアルファベットの大文字に触れることとなる。単元を通してアルファベットとの出会いを楽しいものとし、どの児童も無理なく活動できるようにすることで、次の段階につなげていきたい。

本単元は、児童の実態に合った活動、単元のねらいにより近付くことができる活動を展開するために、取り上げる内容の一部や単元の終末、使用する言語材料などについて、Hi, friends! 1 の単元構成にアレンジを加えている。

指導に当たっては、活動を通して関わりの楽しさを感じさせたり、関わる相手や事柄への気付きをもたせたりすることができるように、次のような手立てを取る。

まず、児童が自ら関わる対象に心を動かすような内容を設定することである。そのために、例えば、本単元で取り上げるアルファベットは、児童が普段の生活で自然と目にしているもの、みんなの共通の生活空間(学校)で見つけられるもの、自分や友達の名前に関係するものなど、できるだけ児童にとって身近なものとしている。そして、それらを1枚絵や画像に組み込んで提示したり、言葉だけでなく体全体を使って表現したりするなど、考える要素や遊び感覚をもって「もっと聞きたい・知りたい・伝えたい」という思いをより多く生んでいくようにする。そのような場を単元を通してつくり、その中で意味のあるやりとりをたくさん行い、関わりの楽しさや言葉との出会いの楽しさを十分に感じさせたい。また、単元の最後には、イニシャルを使ったステッカー作りを行い、児童がオリジナリティを出して自分のことを表現するとともに、身近な友達のことを聞いて新しい発見をし、他者への気付きをもつ楽しさを感じさせていくようにする。

児童の実態を基に、単元全体を通して主となるのは、指導者と児童という形態で、聞いて反応する活動とする。児童に、「聞いていて何となく分かった」「楽しんで答えられた」という気持ちをより多くもたせるために、聞かせる内容はもちろん、言語材料の精選にも十分に配慮したい。

次に、単元全体を通して、ICTを効果的に活用していくことである。デジタル教材やパワーポイ

ントによる自作教材，その他の画像や動画などを，その特徴を生かしつつ，児童の対象への興味・関心の喚起，情報の共有，異文化の理解等，目的に応じて使い分けていくようにする。ICTを活用し，見せ方や聞かせ方に変化をもたせることによって，児童の知的好奇心を動かし，人や事柄について新しい発見をしたり，JTEと児童，児童同士など様々な関わりに進んで向き合っていこうとしたりする姿が生まれることをねらっていく。

3 単元目標

身の回りにはアルファベットの大文字で表現されているものがたくさんあることに気付くとともに，アルファベットの大文字の形や音声に慣れ親しみ，聞いたり伝えたりするコミュニケーション活動を通してJTEや友達と積極的に関わろうとする。

4 単元の評価規準

コミュニケーションへの関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
進んでアルファベットの大文字を見付けたり，その読み方を聞いたりしながら，JTEや友達と積極的に関わろうとしている。	アルファベットの大文字の形や読み方を知り，音声と大文字を一致させながら活動している。	身の回りにはアルファベットの大文字で表現されているものがたくさんあることに気付いている。

5 単元計画（全4時間）

時	活動名・目標	主な活動	評価			
			コ	慣	気	評価規準<評価方法>
1	アルファベットがいっぱい ・身の回りの様々なところにアルファベットの大文字が使われていることに気付く。	<ul style="list-style-type: none"> 映像クイズで生活の中にあるアルファベットの大文字に触れる。 形クイズをして，アルファベットの仲間分けをする。 ボディアルファベットゲームをする。 				身の回りにはアルファベットで表現されているものがたくさんあることに気付いている。 <発表観察・VTR・振り返りカード点検>
2	アルファベットで遊ぼう ・アルファベットの大文字とその読み方を一致させるとともに，アルファベットの大文字に慣れ親しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 1枚絵の中からアルファベットの大文字を探す。 キーアルファベットゲームをする。 アルファベット線つなぎやアルファベット迷路をする。 				アルファベットの大文字の形を認識し，読み方と一致させながら聞いたり答えたりしている。 <行動観察・VTR・振り返りカード点検>
3 本 時	アルファベットを探そう ・アルファベットの大文字を用いて，JTEや友達とのコミュニケーションを楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> チョイスビンゴゲームをする。 隠れたアルファベットは何だ？クイズをする。 学校の中に隠れているアルファベットを探す。 				友達と協力してアルファベットを探したり，進んで答えたりするなど，友達やJTEとの関わりを積極的にもとっている。 <行動観察・VTR・発表観察・振り返りカード点検>
4	マイステッカーを作ろう ・アルファベットの大文字を用いて関わりを楽しむとともに，進んで自分のことを伝えたり，友達のことを聞いたりする。	<ul style="list-style-type: none"> 自分のステッカーをデザインする。 Yes/Noで答えられる質問でJTEとやりとりをしながら自分のステッカーを紹介する。 				ステッカー作りを通して，進んで自分のことを伝えたり，友達のことを聞いたりしている。また，活動を通して友達についての気付きをもっている。 <行動観察・VTR・発表観察・振り返りカード点検>

6 本時の活動 (3 / 4)

(1) 本時のねらい

- ・ 友達と協力してアルファベットを探したり、進んで答えたりするなど、友達やJTEとの関わりを積極的にもとうとする。 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】

(2) 本時の展開

児童の主な活動	JTEの主な働き掛け 評価 ()
1 始まりの挨拶をし、前時の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ それぞれの児童が自分の気持ちを伝えられるように、声を掛ける。 ・ 前時の振り返りカードから児童の気付きを紹介することで、そのよさをほめるとともに、本時の活動で大切にすることを意識させる。
2 チョイスビンゴゲームをする。 ペアで活動 アルファベットカードから16枚を選び、ビンゴシートを作る。音声を聞いてビンゴを進めていく。	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビンゴシートの作り方を、言葉と実物で示しながら理解させ、聞くことにやや抵抗のある児童にも、聞いて分かったという気持ちをもたせられるようにする。 ・ 音声を2回聞かせたり(1回目は音声のみ、2回目は音声と大文字)、聞かせる速さを調節したりして、児童全員が楽しめるようにする。
3 スクリーンクイズをする。 ペアで活動 スクリーン上に隠れたアルファベットが何なのかをその形の特徴から考え、カードを選択する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提示の工夫によって、答えが少しずつ絞られていくようにし、その過程で児童同士の協力場面や児童とJTEのやりとりが多く生まれるようにする。 ・ 児童が、必然性をもってヒントを求め、楽しみながら考えていくことができるような見せ方や聞かせ方をする。
4 学校の中にこっそり隠れたアルファベットを探す。 ペアで活動 画像の中に隠れているアルファベットを、形を見たりヒントを聞いたりしながら探す。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 活動の前にDVD(プレキソ英語)を視聴し、隠れたアルファベットを見付けるおもしろさを感じさせる。また、アルファベット探しの活動のやり方を理解させる。 ・ DVDを途中で止め、児童に考えさせる場面をつくっていく。 ・ 初めは、探すのがやや難しいと思われるような表し方で提示し、言語・非言語でのヒントを与えたり、電子黒板の拡大機能などを使ったりしながら徐々に答えが分かるようにしていく。また、ペアで協力して考えさせ、どの児童も無理なく活動を楽しめるようにする。 ・ 途中、画像に出てきたアルファベットと同じものを教室内で探すなどの活動を入れ、児童の関心を持続させるようにして進める。 <div data-bbox="584 1527 1391 1809" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>友達と協力してアルファベットを探したり、進んで答えたりするなど、友達やJTEとの関わりを積極的にもとうとしている。【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 <行動観察・VTR・発表観察・振り返りカード点検></p> <p>関わりの少ない児童に対しては、個別にヒントを与えてやりとりをし、その反応をほめることで自信をもたせる。</p> </div>
5 本時の活動を振り返り、次時の活動について知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 答えとなるアルファベットは、児童の名前のイニシャルになるようにし、次時の活動につなげていく。 ・ 友達やJTEとの関わりでよかったことをほめ、コミュニケーションへの自信をもたせる。また、活動を通して気付いたことについて振り返りをさせ、次時の活動への意欲をもたせるようにする。