

1 単元名 Lesson4 Turn right. 「ハートフルタウン関城をつくろう」

2 目 標

- 知っている英語表現やジェスチャーなどを使って、目的地への行き方をたずねたり、分かりやすく道案内をしたりしようとする。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- 建物や目的地への行き方をたずねたり言ったりしている。(外国語への慣れ親しみ)
- 英語と日本語では、建物や方向の表し方が違うことに気付いている。(言語や文化に関する気付き)

3 指導にあたって

本単元は、建物の名前、方向や動きを指示する表現を使って相手に道案内をすることが主な活動である。尋ねる側と案内する側との間に情報のギャップがあり、「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、児童にとって目的意識をもって活動できる単元である。道案内をする中で、方向を表す表現に加え、児童の生活に密着した場所や建物の名前についても体験的に学習をする。「コンビニ」や「デパート」等、児童にとって日常生活で馴染みのある建物を扱うことで、英語と日本語の発音や表現の違いにも気付かせることができると考える。

外国語活動に関する児童の意識調査の結果は次の通りである。

(第6学年*組 **人, *月*日実施)

1	外国語活動の授業は楽しいですか。 とても楽しい(*名) 楽しい(*名) あまり楽しくない(*名) 楽しくない(*名)
2	外国語活動の授業で楽しい活動は何ですか。(複数回答) ゲーム(*名) 歌・チャンツ(*名) 友達や先生との会話(*名) 自分の気持ちや考えを伝えること(*名) スピーチ, 発表(*名)
3	進んで友達に話しかけようとしていますか。 はい(*人) いいえ(*人)
4	ジェスチャーなどを用いて伝えようとしていますか。 はい(*人) いいえ(*人)
5	相づちや聞き返しなどをしながら聞こうとしていますか。 はい(*人) いいえ(*人)

意識調査の結果から、本学級の児童は、ゲームは楽しいと感じているが、コミュニケーション活動に楽しさを見いだしていないということが分かった。また、進んで友達と関わろうとすることや相手の思いを聞こうとすること、自分の思いを伝えようとしていることができていると感じている児童が少ないことが分かった。

そこで本単元では、道を案内する活動を通して、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育てたい。また、つなぎ言葉やジェスチャーなどもコミュニケーションを図る際の有効な手段であることを理解させたい。本時は、「ハートフルタウン関城をつくろう」という課題を設定し、関城地区を訪れた外国人旅行者に道を案内する活動を行う。まず、モデル会話の提示による導入で活動の目的を意識させ、次に、ゲームやチャンツを通して表現やジェスチャー、つなぎ言葉に慣れ親しませる。最後に、道案内シート、コミュニケーションチャレンジカードを活用しながら、道を尋ねたり案内したりする活動を行う。これらの活動を通して、進んで友達と話そうとすること、うなずいたりつなぎ言葉を使いながら聞こうとすること、ジェスチャーなどを用いて伝えようすることをできるようにし、コミュニケーションへの積極的な態度を育てたい。

4 指導と評価の計画(4時間取り扱い)

(1) 評価について

評 価 の 観 点		評 価 規 準
ア	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	知っている表現やジェスチャーなどを使って目的地への行き方をたずねたり、分かりやすく道案内をしようとしている。
イ	外国語への慣れ親しみ	建物や目的地への行き方をたずねたり言ったりしている。
ウ	言語や文化についての気付き	英語と日本語では、建物や方向の表し方が違うことに気付いている。

(2) 本単元の指導と評価について

時	主な学習活動	評価規準	主な言語材料
1	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。	ア	park, flowershop, hospital, bookstore, restaurant, supermarket, fire station,
2	建物などの言い方や、目的地への行き方を表現に慣れ親しむ。	イ	Where is the ~? Go straight. Turn right/left. Stop.
3	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。	イ	Excuse me. I want to go to ~. Where is ~? O.K. Pardon? Thank you. You're welcome.
④	目的地への行き方を尋ねたり、道案内したりしようとする。	ア	Excuse me. I want to go to ~. Where is ~? O.K. Pardon? Thank you. You're welcome.

(3) 展 開

(◎は評価, ◆は配慮を要する児童への手立て)

児童の学習活動	指導上の留意点及び評価	
	HRT	ALT
<p>1 あいさつをする。 Hello, Ogura sensei. I'm fine/happy, thank you, and you? ・友達2人とあいさつをする。</p> <p>2 ウォームアップをする。 ・チャンツをする。 Where is the station? つなぎ言葉チャンツ</p> <p>3 本時のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ハートフルタウン関城をつくろう ～関城を案内しよう～</div></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・Hello, everyone. ・I'm fine.の表現にとらわれず, 自分の気持ちをそれぞれ表現してよい事を伝える。 ・友達2人とあいさつを交わすように告げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Hello, everyone. ・How are you today? ・元気にあいさつし, クラスの雰囲気明るく盛り上げる。
<p>4 モデル会話を見て, 気付いたことについて話し合う。 ・2種類のモデル会話を見て, 気付いたことを発表する。 ・道案内の活動の目的を知る。 ・モデル会話から, 表現の使用場面やジェスチャーやつなぎ言葉の働きについて考え, それらの重要性にも気付く。</p>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> <p>【モデル会話①】*ジェスチャー, つなぎ言葉などあり A:Excuse me? B:Yes? A:I want to go to Satoyama. Where is Satoyama? B:O.K. Go straight, go straight and turn right. (小さな声で) A:Pardon? B:Go straight and turn right. (相手に伝わる声でジェスチャーを使って) A:I see. Thank you. B:You're welcome. A:Bye. B:Bye.</p> </div> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【モデル会話②】*ジェスチャー, つなぎ言葉などなし A:Excuse me. B: ... A:I want to go to Satoyama. Where is Satoyama? B:Go straight, go straight and turn right. A:Thank you. B:You're welcome.</p> </div>	
<p>5 プリーズ・ドゥ・イットゲームを行う。 ・ALTの指示をよく聞き, それに従って動作を行う。 Turn right. →動作をしない。 Please turn right. →動作をする。 ・聞き取れなかったら, "Pardon?"を使って聞き返す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童と一緒に, ALTの指示に従って活動する。 ・聞き取れない時は, 聞き返しをしてみるように助言する。 ◆戸惑っている児童がいたら, 一緒に活動しながら助言する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動作を指示する。 ・意図的にスピードを速めたり, 小さな声で言ったりする。
<p>6 関城の町を案内する活動を行う。 ・旅行者役と案内者役に分かれる。 ・旅行者役の児童は, できるだけ多くの友達に道をたずねて, 地図を完成させる。 ・案内者の児童も, 自分から声をかけられるようにする。 ・コミュニケーションチャレンジカードの項目を意識しながら活動し, それぞれの項目について, できた数だけ丸をつけていく。 ・協力してくれた友達にサンキューカードを渡す。 ・役割を交換して行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・旅行者役と案内者役をあらかじめ決めておく, スムーズに活動できるようにする。 ・コミュニケーションチャレンジカードの使い方を確認させる。 ・互いに教え合い, 協力しながら活動するように助言する。 ・旅行者役の児童だけでなく, 案内者役の児童も自分から声をかけられるように助言する。 ・積極的に活動したり, つなぎ言葉やジェスチャーを使っている児童を称賛する。 ◆活動の仕方が分からない児童や相手が見つからない児童と一緒に活動しながら支援する。 ◎進んで友達と関わろうとし, 相手の思いをうなずきやつなぎ言葉を用いて聞こうとしたり, ジェスチャーなどを用いて自分の思いを伝えようとしている。(行動観察, コミュニケーションチャレンジカード) 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童と一緒に活動する。 ・10分たったら, 役割を交換するように告げ, 施設の写真の場所を入れ替える。 ・積極的に活動したり, つなぎ言葉やジェスチャーを使っている児童を称賛する。 ◆活動の仕方が分からない児童や相手が見つからない児童と一緒に活動しながら支援する。
<p>7 会話を発表し, 感想を交流する。 ・友達の発表を聞いて, よかったことについて感想を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・会話の発表をすることを告げ, 数名の児童を指名する。 ・挙手した児童と発表した児童を大いに称賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の様子を見ながら発表を支援する。 ・児童の発表が終わったら, よくできた点を称賛したり, 感想を述べたりする。 ・児童に感想を聞く。 ・児童ががんばった点について話す。
<p>8 今日の活動を振り返る。 ・今日の活動の振り返りをスマイルパスポートに書き, 感想を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スマイルパスポートに今日の振り返りを記入させる。 ・どんな感想も温かく受け入れ, 称賛する。 	
<p>9 あいさつをする。 Good bye, Shawna, Ogura sensei.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・Good bye, everyone. ・See you next week. 	<ul style="list-style-type: none"> ・Good bye, everyone. ・See you next week.