

# 第4学年〇組 外国語活動学習指導案

〇〇年〇月〇日 (〇) 第〇校時  
指導者 教諭  
ALT

## 1 単元名「Let's play cards.」

## 2 単元について

本単元は、小学校学習指導要領外国語活動の第3学年及び第4学年の内容(3)イ「話すこと「やり取り」(イ)「自分のことや身の回りのものについて、動作を交えながら、好みや要求などの自分の考えや気持ちなどを伝え合う活動」をもとに構成されている。

本単元では、進んで友だちを自分の好きな遊びに誘おうとすることをゴールとし、様々な動作や遊びの言い方や、遊びに誘う表現に慣れ親しむことを目標としている。様々な動作や遊びの言い方、遊びに誘う表現については、様々なゲームを通して学習していく。児童が楽しみながら取り組めるよう配慮し、進んで学習しようという意欲を高め、定着を図っていく。進んで友だちを自分の好きな遊びに誘おうとすることについては、アクティビティーを中心に学習していく。ゲームを通して学んだ言葉を生かし、自信を持って会話活動ができるようにしていく。また、授業を行うに当たっては、児童に目的意識を強く持って学習に取り組ませるようにしていく。授業の始まりに今回の目標を明確にし、見通しを持って活動できるようにしていく。目標を提示する際には、ALTとの実際の生活における場面をデモンストレーションで見せ、より具体的なイメージを持って学習に取り組むことができるようにする。

## 3 児童の実態

<省略>

## 4 単元のねらい

- (1) 進んで友達を自分の好きな遊びに誘おうとする。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- (2) 様々な動作や遊びの言い方や、遊びに誘う表現に慣れ親しむ。(外国語への慣れ親しみ)
- (3) 日本の遊びと世界の遊びの違いを通して、多様な考え方があることに気付く。  
(言語や文化に関する気付き)

## 5 学校研究課題(研究テーマ)との関連

**未来に向かう力をもった子の育成**  
～一人一人のコミュニケーション能力を高める取り組みを通して～

### ◇めざす児童像

- 外国語でのコミュニケーションに意欲的な児童
- 外国語の音声に慣れ親しみ、日常生活の簡単な英語を聞いたり話したりできる児童
- 外国語の文字に慣れ親しみ、簡単な英語を読んだり書いたりしようとする児童

◇研究の仮説

- ・ 目的意識をもたせることで、外国語でのコミュニケーションへの関心が高まるであろう。
- ・ 多様な聞く活動を取り入れることで、外国語での音声に慣れ親しみ、類推して内容を聞く力が育つであろう。
- ・ 繰り返し外国語を話す活動を取り入れることで、外国語での言い方を理解し、自分の考えや気持ちを話す力が育つであろう。
- ・ 文字に触れる場面を多く設定すれば児童が自然に読もうとしたり、書こうとしたりする力が育つであろう。

◇研究の仮説にせまるための手立て

手立て1（目的意識を持たせる）

【導入の工夫】

- ①導入に教師とALTで、毎時間学習する内容を活用することができる場面のやり取りを見せ、具体的なイメージと、使ってみたいという意欲を持たせるようにする。

手立て2（繰り返し外国語を話す活動）

【ゲーム制を取り入れた学習】

- ①ゲームやアクティビティーを通して、単語や言い方を繰り返し練習することで、言語の定着を図る。また、ポイント制を設けることで、児童の意欲を向上させ、より積極的に、より多くのやり取りができるようにしていく。その際には、デモンストレーションや練習を十分に行ってから始めるようにする。デモンストレーションで具体的なイメージや流れをつかめるようにし、練習で何度か発音させることにより、自信を持って活動に取り組めるようにしていく。また、活動で使う語句については、イラストの入ったカードを用意し黒板に掲示することで、それを頼りにやり取りができるように支援する。

【Small talk の活用】

- ②Small talk を毎時間取り入れることで、それまでに学習した単語、表現を使って豊かなコミュニケーションがとれるようにしていく。また、児童が行う前に教師がデモンストレーションを行うことで、児童に表現や言葉を思いさせると同時に、自信を持って会話ができるように支援する。

6 単元の計画（2時間扱い）

時	目標	活動	使用表現	評価規準 〈評価方法〉
1	日本の遊びと世界の遊びの違いを通して、多様な考え方があることに気付くとともに、様々な動作や遊びの言い方に慣れ親しむ。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">遊びの言い方を知ろう</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ あいさつ</li> <li>・ ウォームアップ（気分・天気・カレンダー・今月の歌）</li> <li>・ Small talk</li> <li>・ 課題を知る</li> <li>・ 何があるかな。</li> <li>・ Let's chant</li> <li>・ Game「キーワードゲーム」</li> <li>・ Game「ミッシングゲーム」</li> <li>・ 振り返り</li> </ul>	<p>How's the weather? It's [sunny / rainy / cloudy / snowy].</p> <p>天気 (weather, sunny, rainy, cloudy, snowy), hot, cold, 動作 (stand, sit, stop, jump, turn, walk, run, look, put, touch)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動作や遊び、天気の違いに慣れ親しむ。</li> </ul>

2	遊びに誘う表現に慣れ親しむとともに、進んで友達を自分の好きな遊びに誘おうとする。	<p>天気に合わせて友だちを遊びにさそおう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• あいさつ</li> <li>• ウォームアップ (気分・天気・カレンダー)</li> <li>• Small talk</li> <li>• Let's chant</li> <li>• 課題を知る</li> <li>• Game 「キーワードゲーム」</li> <li>• Game 「カードゲーム」</li> <li>• Activity 「遊びにさそおう」</li> <li>• 振り返り</li> </ul>	Let's (play cards). Yes, let's. Sorry. 遊び (tag, jump rope, bingo, game)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 会話の中で、積極的に遊びに誘っている。</li> </ul>
---	--	--	---	---

## 7 本時の学習指導 (2 / 2時)

(1) 本時のねらい

- 遊びに誘う表現に慣れ親しむとともに、進んで友達を自分の好きな遊びに誘おうとする。

(2) 評価規準

- 会話の中で、積極的に遊びに誘っている。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)

(3) 展開

活動内容	児童の活動	ティーム・ティーチング		○指導上の留意点 ◎教材・教具 ◆評価規準 (評価方法) ★「草加っ子の学びを支える授業の5カ条」との関連
		担任の活動	A L Tの活動	
1 あいさつ (2分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 英語で挨拶をする。</li> <li>• PPEB に日付、曜日、天気を書き込む。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 全体で挨拶した後、今日の天気を確認する。</li> <li>• PPEB に日付、曜日、天気を書き込ませる。</li> </ul>		○日付の発音に気をつける。全体の発音が正しくない場合は、A L Tの発音を聞いて、リピートさせる。
2 Small talk (4分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 今までの学習で学んだ言葉を使って、1分の会話を2回行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• デモンストレーションをする。 Hello. I'm○○. Nice to meet you. How are you? My Birthday is ○○ I like ○○. Do you like ○○? ( I don't have ○○. Do you have ○○?)</li> <li>• 巡回し、児童につなぎ言葉を投げかける。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○児童が積極的にコミュニケーションをとれるよう、分からない単語は日本語でも良いようにする。</li> <li>○出来るかぎり、つなぎ言葉を使用できるようにする。</li> <li>○巡回し、児童の会話を聞き、つなぎ言葉を返して、よりつなぎ言葉を意識できるようにしていく。</li> </ul>

3 Let's chant (2分)	・《 How's the weather? 》を歌う。	・体を動かしながら楽しく歌えるようにする。		○動きをつけながら歌うことで、楽しく歌える雰囲気を作る。
4 本時の課題 (3分)	・本時の課題を知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ALT とのやり取りを見せる。 「Hi. How's weather?」 「mu・・・dodgeball? OK?」 「No. Mu・・・」  「I see!!」 「Let's play dodgeball!」 「Let's go!!」  「Another day.」 「Hi. How's weather?」 「Let's play dodgeball!」  「Oh! I'm sorry.」 「I see. Let's play cards!」 「No!?!」  「Yes.」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・HRT とのやり取りを見せる。 「It's sunny」 「Dodgeball? Here you are」 「What?」 「Oh! I see. Let's play dodgeball.」  「OK.」  「It's rainy.」 「Dodgeball!?!」 「It's rainy today.」  「No.」 「Let's play chair game!」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★第1条「学習の目標(めあて)を明らかにする」</li> <li>○日常での場面のやり取りを見せることで、学習への目的意識を持たせる。</li> <li>○イラストカードを持ってやり取りを行うことで、より視覚的に内容を捉えられるようにする。</li> <li>○2つの場面を見せることで、天気に合わせて遊びを選ぶことを意識付けさせる。</li> </ul>
		天気に合わせて友だちを遊びにさそおう。		
5 Game 「キーワードゲーム」 (6分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの種類と、言い方の確認</li> <li>・遊びへの誘い方を知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの言い方の確認。 「Do you remember?」 「Let's check sunny's game.」 「What's this?」</li> <li>・遊びカードを黒板に貼りだしていく。</li> <li>・遊びの誘い方を伝える。 「Let's play ~.」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単語のリピートを行い、語句の定着を図る。</li> <li>・遊びの誘い方をリピートする。 「Let's play ~.」</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★第2条「児童が自分で考える時間を設ける」</li> <li>○必要に応じて、すぐに重要な語句の繰り返しを行い、定着を図る。</li> <li>○デモンストレーションを通して、聞いて発音してから消しゴムを取るように指導する。</li> <li>○児童にデモンストレーションを行わせる</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>「Let's play keyword game!」</li> <li>・消しゴムを机に置かせる。</li> <li>「Make a pair, put an eraser on your desk.」</li> <li>・児童を1人呼び、ALTとデモンストレーショ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・HRTとデモンストレーションを行う。</li> </ul>	

		<p>ンを行う。 「Let's play ~.」</p> <p>「Let's start!」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・机間指導を行い、上手く誘うことができない児童の補助をする。</li> <li>・天気ごとに分けてゲームを行う。 「晴れ」「雨と雪」</li> <li>・途中でペアを変える。</li> <li>・ゲーム終了後、何回取ることができたかチェックし、回数に応じてポイントを与え、称賛する。</li> </ul>	<p>「Let's play ~.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キーワードの確認と、児童への問いかけを行う。</li> </ul> <p>「Let's play ~.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童を称賛する</li> </ul>	<p>ことで、ルールの定着を図る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○天気ごとに分けてゲームを進行することで、どの遊びも発音できるようにする。</li> <li>○途中でペアを変えることで、どの児童にも勝つチャンスを与える。</li> <li>○消しゴムをとれた回数に応じてポイントを与えることで児童を称賛し、学習への意欲を高める。</li> </ul>
<p>6 Game 「カードゲーム」 (8分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ALTの指定した天気のカードを選び、それに合わせて遊びに誘う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ALTとデモンストレーションを行う。</li> <li>・児童を一人呼び、デモンストレーションを行う。</li> </ul> <p>「How's weather.」 (カードを取る)</p> <p>S: 「Let's play ~.」 H: 「OK.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童同士でデモンストレーションを行わせる。</li> </ul> <p>「How's weather.」 (カードを取る)</p> <p>S1: 「Let's play ~.」 S2: 「OK.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・何度か練習を行う。</li> <li>・ゲームを始める。</li> <li>・机間指導を行い、上手く誘うことができない児童の補助をする</li> <li>・途中でペアを変える。</li> <li>・ゲーム終了後、何回取ることができたかチェックし、回数に応じてポイントを与え、称賛する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・HRTとデモンストレーションを行う。</li> </ul> <p>「It's ~.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童とデモンストレーションを行う。</li> </ul> <p>「It's ~.」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・何度か練習を行う。</li> <li>・児童への問いかけを行う。</li> </ul>	<p>★第3条「児童が表現と交流する場を設ける」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○黒板に遊びカードを張り出し、それを使って話せるようにする。</li> <li>○児童にデモンストレーションを行わせることで、ルールの定着を図る。</li> <li>○デモンストレーションとプラクティスを行い、安心してゲームができるようにする。</li> <li>○途中でペアを変えることで、どの児童も遊びに誘う言葉を使う機会を与える。</li> <li>○遊びに誘うことができた回数に応じてポイントを与えることで児童を称賛し、学習への意欲を高める。</li> </ul>

7 Activity 「遊びにさそおう」 (14分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手に天気を尋ね、それに合わせて遊びに誘う。また、それに返答する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ALT とデモンストレーションを行う。 「Hello.」 「Rock, Scissors, Papers, one two three.」 「How's weather?」 「Let's play ~.」</li> <li>・理解が難しい場合、日本語での補足を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・HRT とデモンストレーションを行う。 「Hello.」 「Rock, Scissors, Papers, one two three.」 「It's ~.」 「OK.」</li> </ul>	<p>★第4条「学んだことを活用する場を設ける」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○黒板に張り出したカードを指し示しながらデモンストレーションを行う。</li> <li>○ジェスチャーをつけながら話せるようにする。</li> <li>○上手にやり取りができていない児童を取り上げ、お手本にする。</li> <li>○誘われた後の返答に変化をもたせることで、より会話に多様性が出るようにする。</li> </ul> <p>○児童を称賛することで、学習への関心を高められるようにする。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・巡回し、上手く伝えることができない児童の補助を行う。</li> <li>・途中で上手にやり取りができていない児童を取り上げ、発表させる。</li> <li>・ステップアップとして、デモンストレーションを行い、誘われた後の返答に変化をもたせる。 「Hello.」 「Rock, Scissors, Papers, one two three.」 「It's ~.」 「No.」 「Let's play ~.」</li> <li>・アクティビティー終了後、No.を使って返答することができた児童を称賛する。また、何人と話すことができたかチェックし、また、会話を楽しむことができ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童と混ざり、会話を行う。</li> <li>・HRT とデモンストレーションを行う。 「Hello.」 「Rock, Scissors, Papers, one two three.」 「How's weather?」 「Let's play ~.」 「OK.」</li> <li>・HRT と共に、児童を称賛する。</li> </ul>		

◆会話の中で、積極的に遊びに誘っている。(関心・意欲・態度)〈観察〉

B 規準に達した児童への手立て

(誘う役)

誘われる役の児童が答えた天気をリピートしたり、ジェスチャーをつけたりさせる。

(誘われる役)

「Let's play」の誘いに、「No.」と答え、「Let's play ~.」を使って、別の遊びを提案できるようにする。

B 規準に達していない児童への手立て

(誘う役)

黒板に張り出されたカードをもとに、遊びに誘えるよう支援する。

(誘われる役)

単語だけの返答も可とし、楽しみながら返答できるようにする。

<p>9 振り返り (5分)</p>	<p>・振り返りカードに今日の感想を書く。</p>	<p>・本時の課題を再度確認させてから書かせる。 ・児童を称賛する。</p>	<p>★第5条「学習のまとめと振り返りの時間を設ける」 ○本時の課題を再度確認させることで、どんなことができるようになったか、楽しかったか、具体的に書けるようにする。</p>
<p>10 あいさつ (1分)</p>	<p>・英語で挨拶をする。</p>	<p>・あいさつをする。</p>	<p>○元気よくあいさつさせる。</p>