

第3学年B組 外国語活動学習指導案

授業者
研究協力者

山崎 麻絵
佐々木雅子

1 単元名 ALPHABETたんけん隊！

2 子どもと単元

(1) 子どもについて

外国語活動に、楽しみながら積極的に取り組むことができる。外国語で歌を歌う活動では、歌うところと歌わないところを設定したり歌う速さを変えたりするなど、ゲーム性のあるものを好む傾向が強い。友達やALTと英語でのやり取りを楽しみ中で、相手の新たな一面を発見することに喜びを感じている様子も見られる。国ごとの数の数え方の違いを知る活動では、多様な数え方の中から、面白いと思った表現を繰り返し話す姿が印象的だった。

また、自然発生的な遊びを楽しもうとする感性が鋭く、様々な活動において何をするにも遊びに変えて楽しめる子どもが多い。国語の俳句の学習で七五調の文章について知り、身近な歌の中に七五調を見つけてリズムよく読むことを楽しんだり、理科の学習で風で動く車を走らせるコースに工夫を加えて友達と競争したりなど、自分たちで遊びを工夫することができる。昨年度の生活科の学習で、友達とおもちゃを製作したり遊んだりしながら、さらに遊びを創り出して発展させていた様子とつながる姿であると考ええる。

アルファベットの認識に関しては、タイピングの学習でキーボードの中からアルファベットを探し出す際、ナ行の「N」とマ行の「M」の区別ができなかったり、「アール」と聞いて「R」と認識できなかったりする。また、「い」を表すのが「イー (E)」ではなくて「アイ (I)」であったり、「え」を表すのが「エー (A)」ではなくて「イー (E)」であったりすることも、混同して認識している。例えばクラス名に使用されているABCなどの、日常生活で触れる頻度が高いアルファベットは認識できるが、滅多に使うことのないアルファベットに関しては、形と読み方を一致させることはまだ十分とは言えない。

楽しみながら取り組める外国語活動への興味・関心の高さを生かし、外国語を用いて遊ぶ活動を行う中で、より表現に慣れ親しみ、相手とコミュニケーションが取れる喜びを味わいながら、高学年の外国語科へとつながるコミュニケーションの素地を高めていきたい。

(2) 単元について

本単元は、アルファベットの形と読み方を一致させる活動を通して、アルファベットに慣れ親しむことをねらいとしている。アルファベットを仲間分けするのに、形や読み方など多様な分類ができることに気付いたり、身の回りの模様の中にアルファベットに見立てられる形を見付けたりするなど、アルファベットを用いてどのような活動ができれば楽しいかを考える。その考えた活動内容を選択・決定し、子どもが学びをデザインできるようにする。そして、実際の活動で友達と交流することで、そのデザインは練り上げられていく。自分なりに活動を選択・決定することで、自分と相手との価値観のずれも楽しみつつ、多様な考え方に触れることができる。

日常生活の中でアルファベットに触れる機会は多く、既に十分に慣れ親しんでいる文字であっても、友達と活動を楽しみながら、文字に関して新たな発見をしたり、コミュニケーションを通して相手の新たな一面に気付いたりすることで、活動への意欲がさらに高まることを期待する。

本単元においては、「アルファベットを用いた様々な活動の中で、文字に対する認識を新たに獲得したり、友達と一緒に広げたり深めたりしている姿」を「学びのものさし」を働かせている姿として考える。形や読み方に着目してアルファベットの仲間分けをしたり、生活の中にあるアルファベットを探したりすることで、子ども自身の既存概念を更新することを楽しみながら外国語に慣れ親しませたい。

これらを踏まえ、アルファベットの文字の形と読み方を一致させる活動を工夫したり、その活動の中で友達と関わったりしながら、外国語の文字に慣れ親しむという資質・能力を高めることを目指す。

(3) 指導について

研究の重点一つ目との関連から、相手に伝えようとする強い思いがもてるように、多様なゲームを楽しんだ後に、子ども自身が工夫して取り組みたいゲームを選択・決定する場を設定する。「もっと～したら楽しい」「～ができるかもしれない」という意欲がもてるように、紹介するゲームに自由度を残しておく。子どもが自由にゲームを選択・決定し、内容を工夫しようと試行錯誤を重ねるうちに、体験を通してアルファベットの形と読み方を一致させることができるようにする。

研究の重点二つ目との関連から、他者との関わりを通して、必要な表現の幅を広げていくことができるよう、取り組む活動を固定せずに流動的にし、いつでも誰とでも遊べる場づくりをする。また、活動の中に交流できるようなミッションを取り入れ、他者と関わりながら活動に取り組めるようにする。関わり合いの中で思考を伴う活動を繰り返すことで、楽しみながらアルファベットに慣れ親しむことができるようにする。

そのような関わり合いの中で、活動に真剣に取り組むあまり勝ち負けにこだわってしまう

ことも考えられるため、「たんけん隊」という架空の世界で遊ぶことで、アルファベットに関する新たな考えや気づきを「アルファベットのたからもの」として相手に伝えたり受け入れたりしながら、自分の中にためていくことを楽しめるようにしたい。

3 単元目標〈記号は本校の資質・能力表による〉

- (1) 外国語の音声が発音されるのを聞いた際に、どの文字であるかが分かる。 〈5〉
- (2) アルファベットについての自分の気づきを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合う。 〈11〉
- (3) 外国語の音声や文字、基本的な表現に慣れ親しもうとする。 〈ア〉

4 単元の構想 (総時数 4 時間)

Let's Try! 1 (3年) 「Unit 4 I like blue.」・「Unit 5 What do you like?」
相手に伝わるよう工夫しながら、自分の好みを紹介したり、何が好きかを尋ねたり答えたりしようとする。

本単元

時間	学習活動 (・は予想される子どもの姿)	教師の主な支援	評価 (本校の資質・能力との 関連)
1	(1) アルファベットが使われている場面を見て、それぞれの文字と読み方を知る。 ・どんなアルファベットがあるのかな。 ・何と読むのかな。 ・他のも知りたいな。 ・A、B、C…X、Y、Z	・新たな気付きを「アルファベットのたからもの (以下、たからもの)」にとらえ、もっと見付けられそうだという意識がもてるように、活動の中で紹介し、価値付ける。 ・文字に慣れ親しむことができるように、アルファベットの形と読み方を一致させる活動を繰り返す。	・身の回りにある活字体の文字で表されているものに気付き、活字体の大文字とその読み方に慣れ親しんでいる。 (5・ア)
【単元のゴール】 アルファベットのたからものをたくさん集めよう。			
2	(2) アルファベットを用いたゲームについて知る。 ・仲間分けの「たからもの」は、いくつか種類がありそうだ。 ・身の回りのアルファベットを探そう。 ・何かを使って、アルファベットを作ってみよう。 ・クイズは楽しいな。	・アルファベットの形や読み方に着目することができるように、形や読み方による仲間分けやクイズなどを楽しむ場を設ける。 ・ゲームを工夫することへの意欲を高められるように、他に工夫できるところや、もっと難易度を上げられるところはないか問いかける。	・文字の読み方を聞いてどの文字であるかが分かり、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合っている。 (5・11)
3	(3) ゲームで工夫したいところについて話し合いながら、試しのゲームを行う。 ・自分でクイズを作ったら楽しそう。 ・他に使えるような材料はないかな。 ・自分でカードを作ってみよう。 ・ゲームを組み合わせてみよう。 ・～, please. / Here you are. ・Thank you. / You are welcome.	・工夫したことをその場で試すことができるように、十分な場所や材料を準備したり、必要に応じてICT機器の使用を促したりする。 ・英語を使いたい気持ちや雰囲気醸成することができるように、相手とのやり取りや挨拶に使えるような表現のモデルを提示する。	・アルファベットについての自分の気付きを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合っている。 (11)
4 本 時	(4) 工夫したゲームを行いながら、相手とのやり取りを楽しむ。 ・「たからもの」を、たくさん集めたい。 ・アルファベットでこんなこともできるなんて、知らなかった。 ・英語で遊べて楽しいな。 ・友達と一緒に遊ぶと楽しいな。 ・もっと遊びたい。	・文字に慣れ親しめるように、ゲームを工夫しながらアルファベットの形と読み方を一致させることを繰り返す場を設ける。 ・相手とのやり取りを楽しみながら活動できるように、模範となるグループの様子を共有したうえで価値付けしたり、交流できるようなミッションを取り入れたりする。	・アルファベットについての自分の気付きを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合いながら、文字に慣れ親しんでいる。 (11・ア)

◎本単元で育む主な資質・能力
アルファベットの形と読み方を一致させる活動を工夫したり、その活動の中で友達と関わったりしながら、外国語の文字に慣れ親しむ。(11・ア)

「Unit 7 This is for you.」
相手に伝わるように工夫しながら、欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合う。

5 本時の実際（4 / 4）

(1) ねらい アルファベットの形や読み方に着目し、アルファベットについての自分の気づきを伝え合う活動を通して、文字に慣れ親しむことができる。(11・ア)

(2) 展開

○「学びのものさし」を働かせて省察したり、自律的に学習を進めたりするための支援

時間	学習活動	教師の支援 評価
2分	<p>① 本時のゴールを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日はどんな「アルファベットのたからもの（以下、たからもの）」が見つかるのかな。 	<ul style="list-style-type: none"> 活動の見通しがもてるよう、前時までの活動を振り返る。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> Today's Goal アルファベット・ワールドをたんけんしよう。 </div>		
3分	<p>② 自分が遊びたいゲームの準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日は～で遊びたい。 自分が見付けた「たからもの」を教えたい。 「たからもの」をたくさん集めたい。 友達と英語を使って遊びたい。 友達と楽しく遊んでくれるか不安だな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○活動への意欲を高められるよう、自分が遊びたいゲームでどんな工夫ができそうか問い、活動の中で取り入れながら遊べるようにする。 ・英語を使う雰囲気や醸成できるように、相手とのやり取りや挨拶に使えるような表現のモデルを提示する。
15分	<p>③ 自分の遊びたいゲームで遊び、「たからもの」を集める。</p> <p><予想される子どもの反応></p> <p>【アルファベットの形に着目している】</p> <ul style="list-style-type: none"> 文字の中に、直線や曲線、線で囲まれたところがあるかないかで仲間分けできそうだな。 体や手、紐やモールを使って表してみたいな。 教室の中にあるアルファベットを、写真に撮って集めよう。 イラストに隠れているアルファベットを探そう。 <p>【読み方に着目している】</p> <ul style="list-style-type: none"> 伸ばす音で終わるものを集めよう。 最後に「エイ」が付くものはあるかな。 読み方を忘れてしまった。 <p>【友達との関わり方に着目している】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が作ったゲームで友達に遊んでもらったり、他の友達のゲームで遊んだりしたいな。 相手の答えにリアクションしてみたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・文字を使って伝え合う面白さを感じられるよう、今日の活動から得た「たからもの」を集めるという目的を設定する。 ○様々なゲームを通してアルファベットの形や読み方に慣れ親しめるよう、遊ぶ相手や内容を変えて交流するミッションを取り入れる。 ○アルファベットの形や読み方をいつでも確かめることができるよう、音声資料を用意する。 ・活動中は、相手とのやり取りを楽しみながら活動できるよう、必要な表現のモデルを提示する。
20分	<p>④ 遊んでいるゲームを共有し、工夫したところや面白いと感じたところを確認し、それを踏まえて再度遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 形による仲間分けの仕方には違いがある。 「R」と「L」の読み方は似ているけど違うんだ。 このゲームの「たからもの」は何だろう。 もっと他の工夫をして遊んでみたい。 もっと「たからもの」を集めたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○活動への意欲を更に高めることができるよう、アルファベットに対する認識を新たに獲得したり、友達と広げたり深めたりしている様子を全体で取り上げる場を設定する。
5分	<p>⑤ 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 読み方が似ているアルファベットがあることが分かって楽しかった。 形で仲間分けをすると、いろいろな分け方ができて面白かった。 生活の中に、アルファベットの形に見えるものがたくさんあっておどろいた。 「たからもの」をたくさん集めることができた。 工夫したゲームで遊んで楽しかった。 友達と楽しく遊べてよかった。 英語で挨拶することができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベットのどのようなことに気付いたのか」「どのようなたからものを見付けることができたか」などの視点を確認し、自己の学びを振り返ることができるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>アルファベットについての自分の気づきを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合いながら、文字に慣れ親しんでいる。 〈11・ア〉（発言・振り返り）</p> </div>

令和6年度 外国語科・外国語活動実践・研究計画

部 員	○佐々木 絵理子、工藤 優花、丹 理人、山崎 麻絵、石田 智之、山田 幹
-----	--------------------------------------

研究テーマ
自分の考えや気持ちを伝えたいという強い思いをもって、外国語を用いたコミュニケーション能力を高めようとする子どもを育む学び

1 研究テーマについて

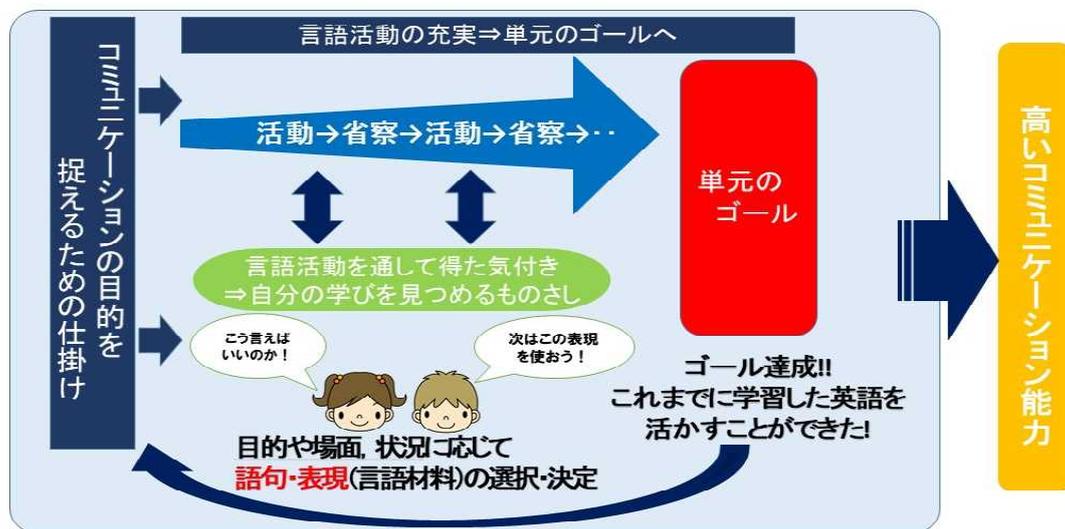
昨年度の実践では、ゲーミフィケーションを取り入れたり、単元や他教科の内容を組み合わせて行うことによって、場に応じた言語材料の幅を広げることを目指した。外国語を用いて考え、目的や相手に応じて、その場でのやり取りを何とか成功させようという伝え方を変えたり新しい語彙を知ったりすることは、使える言語材料の幅を広げ、学びのものさしを更新するのに有効であった。

また、ICT機器やポートフォリオ（学習の成果物）を活用して内容面や言語面での学びの記録を生かしながら、次の学びにつながる省察の場を工夫し、省察の場での工夫を取り組んだ。さらに発表の際、より他者に伝わりやすい資料を選ぶことで、それを手掛かりとして必要な表現を用いて話すことができた。やり取りや発表を音声や動画で記録に残すことは、自分の学びを振り返り、学びのものさしを更新する材料となった。使用したシートや発表資料などの学習の成果物が手元にあることで、いつでもこれまでの学びを活用することができ、話すときの素材になる。これらの蓄積が学びを促進させるとともに次の活動につながった。しかし、実際のやり取りの場において、相手に配慮してコミュニケーションを図りつつ、表現の幅を広げることには課題が残った。子どもが語彙を増やしたいと思うのは、その必要が生じた時である。伝えたいという思いを新しい表現の獲得につなげていく活動が重要である。

こうした現状を踏まえ、外国語を用いて伝え合うことに喜びを感じ、主体的にコミュニケーションを図っていく姿を期待し、本研究テーマで実践を積み重ねる。

外国語科・外国語活動で目指す自律した子どもの姿

- ・コミュニケーションを行う目的や場面、状況等に応じて、必要な語句や表現、方法を選択・決定し、言語材料を駆使して伝え合う子どもの姿
- ・外国語を用いて相互に理解し合う自然なやり取りの中で、相手に配慮しながら、伝えたいという強い思いをもって、表現の幅を広げる子どもの姿



図：外国語科・外国語活動 自律した学習者を育てる学習のプロセス

2 研究の重点 <○は具体的な取組の例>

伝えたいという強い思いをもつコミュニケーションの実現に向けて、自らの学びのものさしを働かせながら学びをデザインしていくための手立て

- 相手に伝えようとする強い思いをもち、子どもが使いたい表現や方法を選択・決定しながら、成功体験を積み重ねることのできる活動の工夫。
- モデル提示や他者との関わりを通して、必要な表現の幅を広げていくための学びのスタイルの構築。

令和6年度「外国語科・外国語活動の資質・能力」表

※□は取り扱い学年、■は定着学年を示す。

内 容		学習指導要領との関連内容		3年	4年	5年	6年	
		3・4年	5・6年					
外国語科・外国語活動の 学びに向かう力、人間性等	ア	外国語の音声や文字、基本的な表現に慣れ親しもうとする。	全般	全般	□	□	■	■
	イ	よりよいコミュニケーションの仕方を意識して、進んで話したり聞いたりしようとする。	全般	聞くこと 話すこと[やり取り]	□	□	■	■
	ウ	外国語の文字や基本的な文のしくみに関心をもち、進んで書こうとする。		書くこと			■	■
	エ	慣れ親しんだ音声と文字を関連させて、基本的な表現・語彙からその意味を推測しながら読もうとする。		読むこと			■	■
	オ	慣れ親しんだ表現や自分の知る範囲の語彙を用いて、実際のコミュニケーションにおいて活用しようとする。	全般	全般	□	□	■	■

各領域の付けたい力 聞くこと	1	ゆっくりはっきりと話された際に、自分のことや身の回りの物を表す簡単な語句を聞き取る。	(1)ア		□	□	■	■
	2	ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を聞き取ることができる。	(1)ア				■	■
	3	ゆっくりはっきりと話された際に、身近で簡単な事柄に関する基本的な表現の意味が分かる。	(1)イ		□	□	■	■
	4	ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取ることができる。	(1)イ				■	■
	5	文字の読み方が発音されるのを聞いた際に、どの文字であるかが分かる。	(1)ウ		□	□	■	■
	6	ゆっくりはっきりと話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、短い話の概要を捉えることができる。	(1)ウ				■	■
各領域の付けたい力 読むこと	7	活字体で書かれた文字を識別し、その読み方を発音することができる。	(2)ア				■	■
	8	音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かる。	(2)イ				■	■
各領域の付けたい力 話すこと[やり取り]	9	基本的な表現を用いて挨拶、感謝、簡単な指示をしたり、それらに応じたりする。	(2)ア		□	□	■	■
	10	基本的な表現を用いて指示、依頼をしたり、それらに応じたりすることができる。	(3)ア				■	■
	11	自分のことや身の回りの物について、動作を交えながら、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合う。	(2)イ		□	□	■	■
	12	日常生活に関する身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合うことができる。	(3)イ				■	■
	13	サポートを受けて、自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問をしたり質問に答えたりする。	(2)ウ		□	□	■	■
	14	自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いてその場で質問をしたり質問に答えたりして、伝え合うことができる。	(3)ウ				■	■
各領域の付けたい力 話すこと[発表]	15	身の回りの物について、人前で実物などを見せながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて話す。	(3)ア		□	□	■	■
	16	日常生活に関する身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができる。	(4)ア				■	■
	17	自分のことについて、人前で実物などを見せながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて話す。	(3)イ		□	□	■	■
	18	自分のことについて、伝えようとする内容を整理した上で、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができる。	(4)イ				■	■
	19	日常生活に関する身近で簡単な事柄について、人前で実物などを見せながら、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて話す。	(3)ウ		□	□	■	■
	20	身近で簡単な事柄について、伝えようとする内容を整理した上で、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができる。	(4)ウ				■	■
各領域の付けたい力 書くこと	21	大文字、小文字を活字体で書くことができるようにする。また、語順を意識しながら音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を書き写すことができる。	(5)ア				■	■
	22	自分のことや身近で簡単な事柄について、例文を参考に、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いて書くことができる。	(5)イ				■	■

<外国語科・外国語活動>の学びを深める「見方・考え方」

- a よりよいコミュニケーションのために「言語」に着目し、外国語の音声、文字、単語、表現、語順などに慣れ親しむ。
- b よりよいコミュニケーションのために「文化理解」に着目し、外国語や相手、それらの背景にある文化を尊重し、相手に配慮しながら外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする。
- c よりよいコミュニケーションのために「コミュニケーション方略」に着目し、言語の働き・役割を理解するとともに、非言語も含めた伝え方・聞き方の工夫をしようとする。

<各領域の学びを深める「見方・考え方」>

- d 聞くこと 相手が伝えようとする話の内容に着目して、類推しながら大切な事柄が何かを考えて聞く。
- e 読むこと アルファベットの並びに着目して、音声で慣れ親しんだ基本表現や語句の意味が分かり、発音する。
- f 話すこと[やり取り] 話題の内容や相手の表情などに着目して、基本的な表現や自分の知る範囲の表現、伝え方の工夫を組み合わせを考えて話す。
- g 話すこと[発表] 話題の内容に着目して、伝えたいことを整理して基本的な表現や伝え方の工夫を組み合わせで話す。
- h 書くこと 例文や語順に着目して、音声で慣れ親しんだ基本表現や語句を組み合わせで書く。