

### 第3学年 外国語活動学習指導案

- 1 単元名 What do you like? (参考教材：文部科学省『Let's Try!1』・Unit5)  
使用する ICT 機器・ソフトウェア (啓林館『Insects Around Us』付属 CD-ROM)
- 2 単元について

#### 言語材料

○What do you like? I like (tennis). What (sport) do you like? I like (soccer).

○what, color, スポーツ (sport, volleyball, table tennis), 飲食物 (food, hamburger, pizza, spaghetti, steak, salad, cake, noodle, egg, rice ball, jam), 果物・野菜 (fruit, grapes, pineapple, peach, melon, banana, kiwi fruit, lemon)

○insect, near, jaw, wing, horn, mouth, nest, unique, 昆虫 (ants, beetle, grasshopper, butterfly, pond skater, dragonfly, cicada, ladybug)

[既出] 挨拶, Do you like (blue)? Yes, I do./No, I don't, 数 (1~20), 色, 果物・野菜, 飲食物, スポーツ

児童は、4月から「あいさつをして友だちになろう」「ごきげんいかが?」「数えてあそぼう」「好きなものをつたえよう」という4つの単元を学習してきた。また、他国の言語や文化に興味をもち、基本的な挨拶や数の数え方、好きか嫌いかなどの表現に慣れ親しみ、色々なゲームを通して、友達とコミュニケーションを図る楽しさを体験してきた。

本単元では、お互いに「好きなもの」について積極的に尋ねたり、答えたりする表現 What (sport) do you like? を学習する。この表現は、特定の物事に対して好きか嫌いかのみを尋ねる前単元で学習した Do you like (blue)? よりも幅のある尋ね方であり、児童のコミュニケーションの幅も広がると考えられる。そこで、コミュニケーションの幅をより広げるために発展的な内容として好きな昆虫について尋ねたり答えたりして伝え合う活動を設定した。この活動では、自分の好みなどをはっきり相手に伝えたり、尋ねたりすることが必要になるため、積極的なコミュニケーションを図ることができると思う。また、語彙力の向上や理科の学習にもつながると考えた。この活動を元に、コミュニケーションの仕方や内容、友達のよさへの気付きを全体に広め、「もっと英語での言い方を知りたいな。」「英語で伝えるのは楽しいな。」「友達の好みをもっと知りたいな。」という意欲化を図ることができると思った。

### 3 児童の実態

#### 4 単元の目標（新学習指導要領に基づき、3観点で設定しています。）

- ・日本語と英語の音声の違いに気付き、身の回りの物の言い方や、何が好きかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。（知識及び技能）
- ・何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合う。（思考力、判断力、表現力等）
- ・相手に伝わるように工夫しながら、何が好きかを尋ねたり答えたりしようとする。（学びに向かう力、人間性等）

#### 5 指導計画（5時間）

展 開	時	目標（◆）と主な活動（○）	◎評価の観点<方法>
第 1 次	1	◆日本語と英語の音声の違いに気付くとともに、身の回りの物の言い方を知る。 ○活動の見通しをもつとともに、身の回りの物の言い方を知る。 ○何が好きかを尋ねる表現の言い方を知る。	◎日本語と英語の音声の違いに気付いている。 <行動観察・振り返りカード分析>
	2	◆身の回りの物の言い方や、何が好きかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 ○音声を聞いて、それぞれの登場人物が好きなものを選んで線で結ぶ。 ○ペアで互いに好きなものを尋ねたり答えたりする。	◎身の回りの物の言い方を聞いている。 <行動観察・誌面点検・振り返りカード点検> ◎何が好きかを尋ねたり答えたりしている。 <行動観察・振り返りカード点検>
	3	◆何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合う。 ○友達の好きなもの（食べ物、色、スポーツ）を予想して尋ね合う。	◎何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合っている。<行動観察・振り返りカード点検>
	4	◆相手に伝わるように工夫しながら、何が好きかを尋ねたり答えたりしようとする。 ○友達に好きなものを尋ねたり答えたりして	◎相手に伝わるように工夫しながら好きなものを尋ねたり答えたりし

		インタビューする。	ている。〈行動観察・振り返りカード点検〉
第 2 次	5 本 時	◆好きな昆虫について尋ねたり答えたりして 伝え合う。 ○身の回りの昆虫の言い方を知る。 ○友達に好きな昆虫を尋ねたり答えたりして インタビューする。	◎どんな昆虫が好きかを 尋ねたり答えたりして 伝え合っている。〈行動 観察・振り返りカード点 検〉

## 6 視点との関連

情報活用能力の育成を目指した指導法の工夫 ～各教科に通じて～

小学校学習指導要領 外国語活動 第2節 英語 2 内容〔思考力、判断力、表現力等〕 (3) ア 聞くこと によると、

(イ) 身近な人や身の回りの物に関する簡単な語句や基本的な表現を聞いて、それらを表すイラストや写真などと結び付ける活動。

を通して指導すること、とある。知識として語句や表現を与えるのではなく、音声や事物を結びつける活動を通して、児童自身がその意味を理解し語句や表現に慣れ親しんでいくことが求められている。

また、そこには情報教育の目標 A 情報活用の実践力「(2) 必要な情報の主体的な収集・判断・表現・処理・創造」が内包されているのではないかと考えた。

### 視点① 情報活用の実践力の育成

#### (1) 活動の工夫

本時では、啓林館理科教科書「わくわく理科」対応のビジュアルブックを用いて、理科「こん虫をそだてよう」や「動物のすみかをしらべよう」を想起させ、外国語活動をより身近なものとして感じさせる。

ビジュアルブックから「昆虫の表現」と「昆虫の写真」という「情報」を見つける活動を児童自身に行わせることにより、主体的に情報を「収集」させる。

そして、昆虫の表現と写真とを結びつける活動を通して「判断」し、自分が好きな昆虫について「表現」することによって、情報活用の実践力が育成されるのではないかと考えた。

#### (2) 複数の情報源を活用した学習

中心となるのは PC だが、プレゼンテーションソフト、外国語活動のデジタル教材、理科のデジタルコンテンツを適材適所で活用したい。また、従前から広く普及している CD

を活用して歌を歌ったり、フラッシュカードなどを活用したりして複数の教育メディアを使い、複数の情報源から適した情報を取捨選択する大切さを学ばせたい。

## 7 本時の指導

### (1) 目標

- 好きな昆虫について尋ねたり答えたりして伝え合う。(思考力、判断力、表現力等)

### (2) 展開 (5/5)

過程	学習活動と内容	教師の支援(・)と 評価基準(◎)	資料
	Greeting (あいさつ) 1. はじめのあいさつをする。 • Hello, everyone. • How are you? 2. Small talk をする。 • Do you like (soccer)?	• 既習事項を繰り返し使用できるようにしてその定着を図ったり、対話を続けるための基本的な表現の定着を図ったりするために、Small Talk を行う。	
	Songs (歌) 3. 楽しく歌を歌う。 • “BINGO” (子犬のピンゴ)	• 意欲的な活動へのウォーミングアップとして、子どもとのやり取りを生かして楽しく歌わせる。	CD
	Review (復習) 4. 前時までに学習した What (sport) do you like? の表現を復習する。 • 色、果物・野菜、飲食物、スポーツ	• ものの名前を示す際には、思考を促し意欲を持続させるために、関連するヒントを ICT 機器で提示する。	PC プレゼンテーションソフト
	Today's topic (本時の内容) 5. 本時のめあてを確認する。 友だちとすきなこん虫について聞きあおう。	• 本時のめあてを明確にするために、本時の言語活動を知らせ、さらに言ってみたい思いややってみたい思いを高める。	
	Activities (活動) 6. 『Insects Around Us』を見て、昆虫の表現を確認する。 • ants, beetle, grasshopper, butterfly, pondskater, dragonfly, cicada, ladybug	• 啓林館『Insects Around Us』を活用し、理科の学習を想起させ、ジェスチャーなどでの解説を交えながら昆虫の表現についての理解を深めさせる。	PC 『Insects Around Us』

	<p>7. ミニゲーム「ミッシング・ゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>提示してあるカードを1枚取り除き、取り除いたカード以外のカードを再度掲示しながら、最後になりカードを当てさせる。</li> </ul> <p>8. What insect do you like?の表現を知り慣れ親しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>リズムに合わせて表現を聞いたり、言ったりする。</li> </ul> <p>9. 「こん虫ビンゴゲーム」を行い、好きな昆虫を伝え合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ミニゲームを通して楽しみながら英語を聞いたり言ったりさせる。</li> <li>児童から好きな昆虫を尋ね合う表現を引き出すために、これまでの学習経験を想起させる。</li> <li>友達とインタビューをして尋ねてみたいという意欲を高めるために、ワークシートを用いて記録できるようにする。</li> </ul> <p>◎友達が好きな昆虫について尋ね合うことができる。 B 基準【思考力、判断力、表現力等】&lt;行動観察・ワークシート&gt;</p>	ワークシート
Closing (おわり)		<ul style="list-style-type: none"> <li>活動への自己評価をさせ、本時の目標を達成したか見取るためにワークシートを用いる。</li> </ul>	ワークシート
	<p>10. 本時の内容を振り返り、振り返りカードに記入する。</p> <p>11. 歌“Goodbye Song”を歌う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>終わりのあいさつをする</li> </ul>		PC 『Let's Try!1』