

実感できる学習活動にていくために、子ども達の態度面でのよさを丁寧に取り上げ、人とかかわっていくことの喜びや楽しさを、日常生活にでも高めていきたいと考えている。

5 評価の観点

- ・積極的に友だちと英語で道案内をし合おうとする。
《コミュニケーションを図ろうとする態度》
- ・道案内をする際の「どこ」「まっすぐ」「曲がる」等の身近な英語の語彙を活動中使用することができる。 外国語の音声や基本的な表現への慣れ、親しみ》
- ・建物等には英語と日本語に違いがあることに気付く。
《言語や文化についての体験的理解》

6 指導計画（4時間）

時間	学習活動
1	<p>○挨拶をする。</p> <p>○絵カードを見ながら、建物の名前をあてる。 建物の英語での言い方を練習する。</p> <p>○Let' s play 1 7カードゲームをする。 ○Let' s play 2 ビンゴをする。(3×3) ○Let' s play 3 おはじきゲームをする。 ○Let' s Chant “Where is the station?” を聞き、知っている単語を話題にする。</p> <p>○授業の感想を書く。 2～3人感想を発表する。</p> <p>○終わりの挨拶をする。</p>
2	<p>○挨拶をする。</p> <p>○Let' s play4 建物絵カードをリポートし、キーワードゲームをする。 ○Let' s play5 サイモンズ セズをする。 straight/stop/jump/turn/right/left/・・・etc</p> <p>○Let' s Chant “Where is the station?” を聞き、 “Where is the ～?” の練習をし、ジェスチャーつけて歌う。</p> <p>○Let' s Listen T2の発音を聞いて到着場所を英語ノートに書く。</p> <p>○授業の感想を書く。 2～3人感想を発表する。</p> <p>○終わりの挨拶をする。</p>

3	<p>○挨拶をする。</p> <p>○Let' s Chant “Where is the station?” ジェスチャーをつけ、行き場所を変えたりして繰り返し言う。</p> <p>○Let' s play2 ビンゴをする。 ○Let' s play6 神経衰弱をする。</p> <p>○Activity① ペアで同じ町づくりをする。</p> <p>○授業の感想を書く。 2～3人感想を発表する。</p> <p>○終わりの挨拶をする。</p>
4 本時	<p>○挨拶をする。</p> <p>○Let' s Chant “Where is the station?” ジェスチャーをつけ、行き場所を変えたりして繰り返し言う。</p> <p>○Let' s play4 キーワードゲームをする。 ○Let' s play5 サイモンズ セズをする。 ○Let' s play7 すいかわりゲームをする。</p> <p>○Activity② グループで道案内をする。</p> <p>○授業の感想を書く。 2～3人感想を発表する。</p> <p>○終わりの挨拶をする。</p>

7 本時の展開

①本時の目標

- ・進んで道案内の活動に参加しようとする。
- ・方向や動作を指示する英語を使って、相手に目的地を伝える。
- ・目的をもち、行きたい場所を伝える。

②本時の視点

はじまりの挨拶では子ども一人ひとりを把握する

授業の始まりでは、担任とTTで役割を分担しなから、子ども達一人ひとりと目を合わせ、英語での挨拶を行う。子ども一人ひとりの様子を把握し、授業での生かし方を考え、取り上げていく。

TT指導を活動で効果的に生かしていく。

Let' s play (英語ゲーム)では、活動の進行はT1が、主な発音をT2が担当する。

デジタル教材でのヒアリング活動(本時は活動なし)でも音声は使用せず、生のネイティブな英語を耳で聴かせるようにしている。Activityではクラスを2グループに分け、全員が道案内の活動に参加できるように配慮した。

自己評価活動

授業の中で観点に基づいた自己評価を行い、一言感想を書かせる場を継続している。全体の中で取り上げ、話題にすることで、友だちの態度面のよい所を話題にすることで、友だちのよさに気付いたり、自分の良さを見つける手掛かりとさせたい。

③本時の流れ

児童の学習活動	教師の支援 (T1・T2)	評価
<p>○はじまりの挨拶を英語でする。 I'm fine/Happy/hungry.</p> <p>○Let's Chant "Where is the station?" ジェスチャーをつけ、行き場所を変えたりして繰り返し言う。</p> <p>○Let's play 4 ペアでキーワードゲームをする。(3回)</p> <p>○Let's play 5 サイモンセスゲームをする。(3回)</p> <p>○Let's play 7 すいかわりゲームをする。(2~3回)</p> <p>○Activity② グループで道案内をし合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の行きたい場所を理由を添えて考える。 ペアで尋ねる練習をする。 デモンストレーションを行い、道案内の仕方 	<p>■役割を分担して全員と挨拶をする。 How are you?</p> <p>■T2と月日や天気を確認する。</p> <p>■T1) T2) Chant に合わせて何回か歌い、児童をリードする。</p> <p>■T1) 児童数名に指名し、行きたい場所を聞き出す。 T2) 黒板に建物の図を貼る。</p> <p>■T1) 主にゲームを進行する。 T2) 主に発音を担当し、児童にリピートさせる。</p> <p>■T1) すいかを割る児童を指名し、周りの教える児童(全員)から go straight/turn right/stop等の言葉を引き出す。 T2) すいかを割る児童の目隠しと児童の横につき、サポートする。</p> <p>■T1) 行きたい場所を選ばせる。 理由はI like~/I want to~/I can~等の簡単な表現を使うように告げる。</p>	<p>◇身近な英語の語彙に興味を持ち、意欲的に使用している。</p> <p>◇「好きだ」「したい」「できる」などの身近な表現を使って行きたい場所を理由を</p>

<p>を知る。</p>	<p>■T1) 活動の仕方があるグループを使って説明する。T1) は全体指導。T2) はデモグループの動きをサポートする。 ■T1) は 1、2、3 グループをT2) は 4、5、6 グループ を指導・支援する。</p> <p>■慣れてきたら、それぞれの場所で自分達で役割を決めて自由に道案内を行う。</p>	<p>添えて伝えている。</p> <p>◇方向や動きを指示する英語を使って、相手に目的場所を伝えている。</p>
<p>○授業の感想を書く。 2～3人感想を発表する。</p>	<p>■T1) 自分が授業にどのような参加できたか、態度面でのよいところを中心に書くように告げる。また、友だちのよさに気付いた児童はそのことも書くように告げる。T1) T2) とともに子どもに声をかけ、机間支援を行い何人か全体発表させ、話題にする。</p>	<p>◇自分や友だちのよさに気付いている。</p>
<p>○終わりの挨拶をする。</p>		

④本時の評価

- ・進んで道案内の活動に参加しようとしたか。
- ・方向や動作を指示する英語を使って、相手に目的地を伝えることができたか。
- ・目的をもち、行きたい場所を伝えることができたか。

外国語活動 アンケート

6年()組

名前

室蘭のまちを友だちや外国の人に案内します。あなたなら、どこを(建物・施設・名所など)を案内したいですか。また、あなたなら、室蘭のどこに行きたいですか。(2つまで書いてよいです)
