

1. 単元名 「クイズ大会をしよう」

2. 単元設定の理由

こんな児童だから

本校は、2年前から「福岡市英語活動ゲストティーチャー支援事業 Aタイプ校」と「文部科学省小学校における英語活動等に関する国際理解活動推進事業推進拠点校」の指定を受け、英語活動が積極的に推進されているところである。それに伴い、本学級の児童は、年間35時間の英語活動をALTと共に学ぶことができ、充実した英語活動を経験してきている。

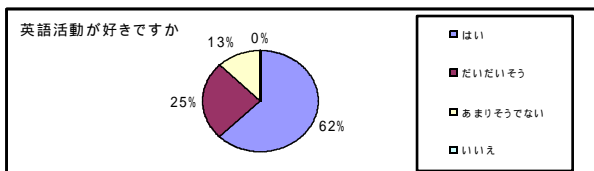
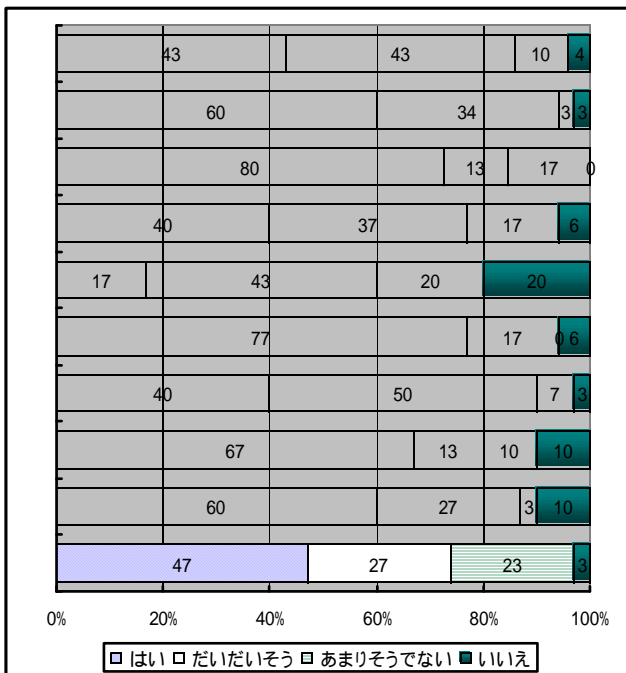
事前に行った児童のアンケートによると、英語活動が「好き(62%)」「どちらかといえば好き(25%)」と答えた児童は、「友達と一緒に活動できるから」「ALTの先生と仲良くなれるから」「ゲームや歌があるから」「知らなかった言葉が分かるから」などを理由に挙げている。しかし、「どちらかといえば嫌い(9%)」「嫌い(5%)」と答えた児童は、「英語を覚えること」「英語を書くこと・読むこと」「ALTの言っている英語が分からない」などを理由に挙げている。この結果から、児童の多くはコミュニケーションの楽しさを実感しているが、“英語をうまく使わなければ”という不安感を抱いて活動に臨んでいる児童もいるということが分かる。したがって、知っている英単語やジェスチャーを用いたり、簡単な英語でのやりとりを繰り返したりする活動であれば、児童の負担は減り、英語活動としても十分成り立つと考えた。

また、これまでに児童は、簡単なあいさつ、アルファベット、民話や昔話の音声に親しむ、時間割作り、学校案内など様々な内容で英語活動を行ってきた。その中で、ペア活動やグループ活動を多く取り入れ、個人の英語に対する抵抗感を少なくすることで楽しく活動を行ってきた。さらに、「ドクログでアウトゲーム」や「ビンゴゲーム」などのゲームは、内容の理解・定着をはかるためのものとして効果的に取り入れ、楽しみながら英語表現や簡単なやりとりを身に付けることができている。つまり、友達と協力してゲームを行い内容を理解していくという活動は、本学級の児童に適しているものと考えられる。

また、学校生活においては、様々な場面で、友達と協力して取り組むことはできるようになってきたが、自分の考えを全体の場で伝えたり、進んで意見を言ったりするような積極的な姿は十分に育っているとは言えない。これは、児童の発達段階の特性でもあり、考えられるが、周りから受け入れられているというような安心感やたくさんの励ましの言葉や誉め言葉をかけてもらうことでの肯定感を味わう経験が不足しているからであり、自分自身を認め・受け入れることがなかなか出来ていないとも考えられる。

そこで、児童にとって身近で興味のある友達についての題材を用いて、どの子も抵抗なく楽しめるクイズという活動を設けることで、同じやりとりを何度も繰り返し使う・自分のアイディアをたくさん誉めてもらうという経験をし、自信をもって積極的にコミュニケーションを図ることができるようにしたいと考えた。

資料：アンケート結果（数値は％）



と回答している。その主な理由としては、「ゲームや歌があるから」「友達と一緒に活動できるから」「ALTの先生と仲良くなれるから」「ゲームや歌があるから」「知らなかった言葉が分かるから」などが挙げられた。「いいえ」「あまりそうでない」と回答した理由としては、「英語を覚えること」「英語を書くこと・読むこと」「ALTの言っている英語が分からないから」が多かった。

エンカウターの視点を取り入れたアンケート（～）の結果から

では 25％， では 34％， では 22％が「あまりそうでない」「いいえ」と答えており、自分を肯定的に受け入れられていなかったり、自分の考えを表現することに苦手意識がある児童がいると言える。また、 では 84％が ALT や友達のことをもっと知りたいと思っているものの、 では 19％が「あまりそうでない」「いいえ」と答えていることから、身近にいる人でもまだかかわりが十分でないといえる。

「英語活動が好きか」というアンケート結果から、英語活動の中で友達や ALT と一緒に活動することに楽しさを見い出している児童が多いことが分かった。また、「英語を覚えること」「英語を書くこと・読むこと」「ALTの言っている英語が分からない」などを理由に、英語に不安をもっている児童がいることも分かった。

構成的グループエンカウターの視点を取り入れたアンケートの結果と合わせて考察すると、今の時点では友達の好きなことや考えをよく知らないが、友達や ALT とかかわることを望んでいる児童が多い傾向がある。しかし、自分自身のことについて自信のない児童が 2 割程度いることが分かった。

そこで、よりよい人間関係作りに効果的であるとされる構成的グループエンカウターの要素（エクササイズとシェアリング）を英語活動に取り入れることで、人とかかわることを楽しむ中で、自己表現や自己理解・自己受容が再構築されていくのではないかと考えた。

エンカウターの要素を取り入れた英語活動とは

本単元では、人とかかわる活動を繰り返し楽しみながら、自己表現に自信をもつきっかけができることをねらいとして、構成的グループエンカウターを取り入れていく。

まず、第 1 時では、課題を集団で成し遂げる達成感を味わわせ、自己表現しやすい支

構成的グループエンカウターの視点を

取り入れたアンケート

自分のいいところを3つあげられますか。

自分のなりたい職業や好きなことがはっきりとわかりますか。

同じ班の友達の好きなことや得意なことを知っていますか。

ALTや友達のことを「もっと知りたい」と思いますか。

がんばったときに、家族や友達、先生にほめられたことがありますか。

自分のことが好きですか。

自分の意見や考えを友達に言えますか。

みんなで一緒に活動したり遊んだりするのが好きですか。

友達と協力して活動できますか。

友達の気持ちや考えに気づくことができているですか。

①②自己理解 ⑦自己表現

③④他者理解 ⑧⑨信頼体験

⑤⑥自己受容 ⑩感受性

「英語活動が好きですか」に対して

85％以上の児童が「はい」「だいたいそう」

と回答している。その主な理由としては、「ゲームや歌があるから」「友達と一緒に活動できるから」「ALTの先生と仲良くなれるから」「ゲームや歌があるから」「知らなかった言葉が分かるから」などが挙げられた。「いいえ」「あまりそうでない」と回答した理由としては、「英語を覚えること」「英語を書くこと・読むこと」「ALTの言っている英語が分からないから」が多かった。

エンカウターの視点を取り入れたアンケート（～）の結果から

では 25％， では 34％， では 22％が「あまりそうでない」「いいえ」と答えて

おり、自分を肯定的に受け入れられていなかったり、自分の考えを表現することに苦

手意識がある児童がいると言える。また、 では 84％が ALT や友達のことをもっ

と知りたいと思っているものの、 では 19％が「あまりそうでない」「いいえ」と答

えていることから、身近にいる人でもまだかかわりが十分でないといえる。

「英語活動が好きか」というアンケート結果から、英語活動の中で友達や ALT と一

緒に活動することに楽しさを見い出している児童が多いことが分かった。また、「英

語を覚えること」「英語を書くこと・読むこと」「ALTの言っている英語が分からない」

などを理由に、英語に不安をもっている児童がいることも分かった。

構成的グループエンカウターの視点を取り入れたアンケートの結果と合わせて考

察すると、今の時点では友達の好きなことや考えをよく知らないが、友達や ALT と

かかわることを望んでいる児童が多い傾向がある。しかし、自分自身のことにつ

いて自信のない児童が 2 割程度いることが分かった。

そこで、よりよい人間関係作りに効果的であるとされる構成的グループエンカウ

ターの要素（エクササイズとシェアリング）を英語活動に取り入れることで、人

とかかわることを楽しむ中で、自己表現や自己理解・自己受容が再構築されてい

くのではないかと考えた。

エンカウターの要素を取り入れた英語活動とは

本単元では、人とかかわる活動を繰り返し楽しみながら、自己表現に自信をもつ

かけができることをねらいとして、構成的グループエンカウターを取り入れてい

く。まず、第 1 時では、課題を集団で成し遂げる達成感を味わわせ、自己表現

しやすい支

持的な雰囲気を作っていくエクササイズを取り入れる。ALTのルールの説明やクイズを推測しながら聞き、理解したり答えたりする経験をさせたい。そして、自分なりに考えたヒントを友達に出してクイズをすることで、積極的に自己表現ができるようにしたい。第2時では、友達と積極的にコミュニケーションを図ることのできるエクササイズを取り入れる。ここでは、簡単な英語のやりとりを用いて多くの友達とかがわってクイズに必要な情報を得る体験をさせ、自己表現に自信をもたせるようにしたい。答える際は、児童の知っている英単語やジェスチャーを使って答えるようにし、英語を用いたやりとりが負担にならないように配慮したい。また、友達の新たな一面を発見したりすることのできるようにしたい。第3時では、出題するクイズの内容を自分で考えたりALTや友達にアドバイスをもらったりして、自分の表現に自信をもつことのできるエクササイズを取り入れる。知っている英単語やジェスチャーを用いて工夫し、自分なりの表現を見出すことができるようにしたい。第4時では、自分の収集した情報やアイデアをもとに自己表現し、楽しくコミュニケーションを図ることのできるエクササイズを取り入れる。同じ英語表現を繰り返し用いてやりとりをすることで、自信をもってクイズを出題する経験を味わわせたい。また、クイズを出題することで、多くの友達とコミュニケーションを図れるようにし、たくさんの自己受容を促せるようにしたい。そして、毎時間シェアリングの時間を設け全体交流をすることで、自分の考えを伝えたり友達の考えを聞いたりして分かち合うことができるようにしたい。

このようにして、積極的に人とかがわっていく英語活動を積み重ねることにより、コミュニケーションの楽しさを実感しながら、自己表現に自信をもつきっかけができるようにしたい。

### 3. 単元目標

- ・簡単な英語表現や絵、ジェスチャーを用いてクイズを出したり、知っている情報をもとに推測し答えたりする活動を通して、友達やALTとコミュニケーションを図る楽しさを体験する。

### 4. 単元計画

時	ねらい 《エンカウンターの要素》	主な活動	言語材料
1	<p>・既習の英語を使ってクイズを出したり、推測しながら友達やALTのクイズに答えたりする活動を通して、ALTや友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとする。</p> <p>《自己表現》</p>	<p>「『Who am I?』クイズに親しもう」</p> <p>・有名人や昔話の登場人物についての3ヒントクイズをALTが出し、グループで協力して答える。クラスの友達についてクイズを作るという見通しをもたせる。</p> <p>・ALTの出題した3ヒントや自分で考えたヒントを用いて、友達有名人や昔話の登場人物についてのクイズを出し合う。</p> <p>・今日の感想や発見をシェアリングする。</p>	<p>Who am I? Hint (1/2/3) please~. OK. Hint (1/2/3),~. I know. You are~. That's right./Sorry. How was my hints? Good!/So-so. Hello./Bye.</p>
2	<p>・クイズ大会に必要な友達の情報をたくさん聞き出すというめあてをもって、インタビューをする活動を通して、ALTや友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとする。</p> <p>《自己表現》</p>	<p>「友達情報ゲット大作戦」</p> <p>・友達情報ゲット大作戦 ALTに質問の仕方を教えてもらい、誕生日や好きな物などについて友達にインタビューをして情報を収集する。</p> <p>・今日の感想や発見をシェアリングする。</p>	<p>May I ask you some question? - OK. When's your birthday? - It's in~. Where do you live? - I live in~. What (sport/animal/food/color) do you like? - I like~. What can you do? - I can~. What do you do after school? - I do~.</p>
3		<p>「3ヒントクイズを作ろう」</p>	<p>How do you say ~ in English?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>ALTに進んで尋ねたりペアの友達と協力したりして工夫して自分の3ヒントを作る活動を通して、自信をもってクイズをつくることができる。</li> </ul> <p>《自己表現・自己受容》</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3ヒントクイズを作ろう 自分が担当する友達の情報をもとに、ALTに尋ねたりペアの友達と協力したりして、3ヒントを作る。</li> <li>今日の感想や発見をシェアリングする。</li> </ul>	
4 本時	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペアの友達と協力して自信をもってクイズを出題したり、収集した情報をもとに友達のクイズにたくさん答えたりする中で、自信をもってコミュニケーション活動をする。</li> </ul> <p>《自己表現・自己受容》</p>	<p>「『Who am I?』クイズを楽しもう」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「『Who am I?』クイズ」をしよう 前時で作ったクイズを出したり、友達の作ったクイズに答えたりする。</li> <li>今日の感想や発見をシェアリングする。</li> </ul>	<p>Who am I? Hint (1/2/3) please~. OK. Hint (1/2/3),~. I know. Maybe ~ or =. You are~. That's right. Sorry, but nice guess. Hello./Bye.</p>

5. 本時 平成20年10月17日(金) 5校時 4階わくわくプラザにて

#### 6. 本時指導の考え方

本学級の児童は、前時までの活動で、有名人や昔話の登場人物についての3ヒントクイズに答えて「Who am I?」クイズの出題の仕方について知っている。また、多くの友達と質問したり尋ねられたりする活動により、自分の情報を伝えたり友達の様々な情報を収集している。そして、その情報をもとに一人の友達についての3ヒントを簡単な英語表現や絵、ジェスチャーを用いて作り、クイズ大会に備えている。

本時の活動は、「『Who am I?』クイズを楽しもう」という活動の中で、簡単な英語の表現や絵、ジェスチャーを用いて、自分の作ったクイズを友達に出題して答えてもらったり、友達が作ったクイズに答えたりして人とかがかわることを楽しむことをねらいとしている。

まず、クイズ出題者を前半・後半に分ける。出題については、前時のヒント作りでは、3ヒントボードに絵を描き、絵を用いて想起しながら英語でヒントが出しやすいようにした。また、ペアを組んで活動させ、個人の英語に対する抵抗感を少なくし、本時で一人一人が自信をもってクイズが出題できるよう配慮しておく。また、解答する際には、第2時で得た情報などを生かして推測し答えるようにし、既習の内容を生かした活動が出来るように仕組んでいく。さらに、多くの友達とやりとりができるようにブース形式にして出題の場を多くし、解答する意欲も高まるようにしたい。ALT・HRTは、各ブースを回りながら、児童の英語の表現やジェスチャーなどを必要に応じてアドバイスしたり、一緒にクイズを楽しんだりしてかかわっていくようにする。そして、シェアリング(ふり返り)では、自由に児童に感想を述べさせて、「英語の表現やジェスチャー等を使って友達とやりとりができたか」「友達に自信をもってクイズを出したり、推測して何度もチャレンジして答えたりすることができたか」の2点について全体で交流する。

これらの活動を通して、英語を使って人とつながることの楽しさを味わわせ、英語活動へさらに意欲をもち、学校生活で積極的に人とのかかわっていくことにつながってほしいと考える。

#### 7. 本時の目標

簡単な英語の表現を使って、友達と協力してクイズを出題したり解答したりして、積極的に人とかがかわろうとすることができる。《自己表現・自己受容》

#### 8. 準備

教師：クイズのやりとりの仕方の掲示

児童：名札・3ヒントボード・「友達情報ゲット大作戦」の用紙・得点用紙・鉛筆

9 . 展開

時間	活動内容	教師の支援		指導上の留意点
		HRT	ALT	
1	1. Greeting	Let's start today's lesson. Let's say to sensei, "Hello""How are you?".		
4	2. Warm up " teacher says" game "teacher says"の後に ALT が言った体の部分をタッチする。	Let's start "teacher says" game.	Hello,everyone.I'm~. How are you?	<ul style="list-style-type: none"> <li>一緒にゲームをしながら，児童の緊張をほぐしていく。</li> <li>活動のねらいとルールについて簡単に説明をする。</li> </ul>
3	3. Activity (1)本時のめあてをつかむ。	Today's aim is~.	OK.Are you ready?	
	「 Who am I? 」クイズで出題したり答えたりして，友達とたくさんかかわって楽しもう。			
	(2)クイズのやりとりの仕方を復習する。	sensei, please review "Who am I? quiz". ・ ALT とデモンストレーションをする。 《問題を出す人》	OK.Repeat after me. ・ HRT とデモンストレーションをする。 《問題に答える人》	<ul style="list-style-type: none"> <li>デモンストレーションを取り入れることで，英語の表現を用いたやりとりでクイズをする見通しをもたせる。</li> </ul>
		Let's start "Who am I" quiz! I'll give 3 hints. Hint 1,~. Who am I?  OK. Hint 2,~. Who am I?  OK. Hint 3,~. Who am I?  That's right! /Sorr. but nice guess. OK.Bye!	Yes!  Yes.  I'dont know. Hint 2, please.  ( Maybe ~ or =?) I don't know. Hint 3, please.  I know! You are ~.  Bye!	
30	(3)「 Who am I? 」クイズをする。 グループ A が問題を出し，グループ B が問題に答える。  《問題を出す人》 ・ 自分のブースで3ヒントボードを使ってクイズを出す。 ・ 正解したら，答える人の得点表に得点を記入する。  《問題に答える人》 ・ ブースを回っていき，クイズに答える。	Now, We'll play games two times. Group A, go to your position. Are you ready? Ready set go! ・ 各ブースを回りながら，英語でのやりとりができていないかを聞いたり，答える児童と一緒に問題に答えたりして，児童とコミュニケーションを	・ 各ブースを回りながら，英語でのやりとりができていないかを聞いたり，答える児童と一緒に問題に答えたりして，児童とコミュニケーションを	

<p>6</p> <p>グループ A が問題を出し , グループ B が問題に答える。</p> <p>4. Reflection ALT の感想を聞く。 自分の感想を伝えたり , 友 達の感想を聞く。</p> <p>1</p> <p>5. Closing</p>	<p>図りながら , 必要 に応じてアドバイ スをする。 Sorry, time is up! Go back your seat. Sit down, please. Group B, go to your position. Are you ready? Ready set go!</p> <p>Sorry, time is up! Go back your seat. Sit down, please.</p> <p>sensei, how was today's lesson?</p> <p>Everyone, did you have enjoy? Comment please.Japanese OK..</p> <p>That's all for today. Let's say to sensei,"Thank you." and " See you next time."</p>	<p>ンを図りながら , 必要に応じてアド バイスをする。</p> <p>・ 英語の表現 や ジェスチャー等を 使って , クイズの やりとりを楽しん でいたという内容 でコメントをす る。</p>	<p>・ ふり返りは日本語 で伝えてもよいこと にする。 ・ なるべく多くの児 童から感想が出せる ようにし , 以下の観 点から全員にふり返 りができるように配 慮する。 英語の表現 やジェ スチャー等を使って 友達とやりとりがで きたか。 友達に自信をもっ てクイズを出したり , 推測して何度もチャ レンジして答えたり することができたか。</p> <p>Thank you. See you next time. Bye.</p>
---	---	---	---