

第6学年○組 外国語活動指導案

指導者 ○○ ○○

1. 題材名 「道案内をしよう」

2. 単元設定の理由

- 本学級の児童は、3年生から英語活動に親しんできており、家庭で英語塾に通う児童も2名在籍する。本年度は英語ノート2を活用し、年間30時間の活動を行うよう計画している。1学期は、第1単元「アルファベットで遊ぼう」では、絵の中のアルファベットを探したり、アルファベットカルタを使って、カルタ取りゲームをしたりして、アルファベットに親しんだ。第2単元の「世界の言葉と文字」では、動物の言い方と数詞を中心に学習した。第3単元では、誕生日をたずねたり、答えたりする活動を行った。本学級の児童は4年生で自分の誕生日を英語で伝えることはほとんどの児童が経験している。また、道案内に関しては、5年生の時に、姉妹校交流で韓国の友達を学校内を案内しようと This way ,please.を使った道案内を経験している。しかし、学校の外で方向を表す表現を使ったり、児童の実生活に密着した建物の名前等を使ったりしての道案内は体験していない。

友達にインタビューしたり、ゲームをしたりすることは意欲的に取り組むことができるが、新しいものや未経験のものに対してはやや抵抗がある。

- 本単元では、方向を表す表現を使って、道案内を体験する。道案内は、目的地へ行きたいという必要性が高いものなので、積極的に児童を参加させることができる活動である。実生活においても、本校校区は西南大学や領事館が近くに位置し、さらに大きな商店街を抱え、外国の人が多く居住している。また、近くに公共施設やリゾート施設があり、外国の人が多く訪れる校区でもある。このことから、実際に道を尋ねられたり、建物の所在を訪ねられたりする時に、方向を表す表現を知っていることは、おおいに役立つと考える。

また、ここでは、方向を表す表現だけでなく、建物の名前についても体験的に学習する。建物を表す表現は、日常の生活の中で関わりが深く、自然に触れていることが多い。しかし、日本語として、カタカナで表現されている言葉の中には、英語本来の発音やアクセントが異なる場合も多く、英語と日本語の発音やアクセントの違いに気づかせたい。

- 指導にあたって、まず、校区地図を提示し英語を使って道案内することを知らせる。建物の言い方が、日本で使われている外来語と本来の英語とでは、表現方法やアクセントが違うことに気づかせ、実際の校区地図にある建物を英語で表現することで言語への興味を持たせたい。

次に、方向を表す表現、指示を表す表現を使って、どこに向かっているのかを考えながら聞き、到着した場所を聞き取るという活動を行う。アメリカの都市の地図を見せ、道には必ず名前が付けてあり、日本ではあまり使われないブロックという表現についても紹介していき、ブロックごとに進む意味を知らせる。また、聞き取る活動を中心とする中で、英語独特の表現の仕方になれる機会を増やしたい。

次に、オリジナルタウンを作る活動を取り入れる。この単元で扱う、方向を表す表現や、指示を表す表現は限られているが、扱う表現は同じでも、児童が自分で考えて作り出したものを使うことで、活動がより活発になると思われる。ここでは、校区や身近にある固有のものを英語に換えて街づくりを行い、児童が活動をより身近に感じ、コミュニケーションを楽しみながら意欲を持って活動に取り組めるようにしたい。

3. 目標

- 道案内の仕方の違いや建物の言い方の違いに興味を持つ。
- 積極的に道案内しようとする。
- 建物の名前や道案内の指示を聞き取っている。

4. 単元の構成・評価規準（全4時間 ○は本時）

時	ねらい	活動 / 評価規準	表現例
①	町中にある様々な建物などの言い方に興味を持ち、理解しようとする。	♪ Take Me Home, Country Roads 活動名 「指差しゲーム」「おはじきゲーム」 評価規準 建物の名前を聞き取ろうとしている。	What's this? school police box bank bus stop 等
2	方向や動きを指示する表現を聞いて、理解する。	♪ Take Me Home, Country Roads 活動名 聞き取って地図を作ろう 評価規準 道案内の指示を聞き取っている。	Where is ~? Turn right. Turn left. Go straight. Stop. 等
3	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。	♪ チャンツ Where is the station? 活動名 グループ道案内ゲーム 評価規準 友達や教師とジェスチャーを交えながら、コミュニケーションをとろうとしている。	Where is ~? Turn right. Turn left. Go straight. Stop. Thank you. 等
4	実際に案内したり、案内にしたがったりして、目的地に着くようにする。	♪ チャンツ Where is the station? 活動名 ペア道案内ゲーム 評価規準 相手に目的地への行き方を教えたり、案内されたり通りに行こうとしたりしている。	Where is ~? Turn right. Turn left. Go straight. Stop. Thank you. 等

5. 本時

10 月 19 日 (月)

場所 ○○小学校：6年○組 高学年学習室

6. 本時の目標

- 町中にある様々な建物などの言い方に興味をもち、理解しようとする。

7. 本時指導の考え方

本時は、町中にある様々な建物などの言い方に興味を持ち、理解しようとすることをねらいとしている。道案内の意識付けのために校区の地図を提示し、「指差しゲーム」「おはじきゲーム」「クイズ What's this?」等を通して、聞くことを重点的に行う。また、ペアによるゲームや、指導者とのクイズのやり取りをして、コミュニケーションの楽しさを味わわせたい。さらに、しっかりと相手の言葉を聞き取っている姿を、児童の指差し行動やいくつかのヒントから建物を指差したり、建物の名前を発表したりする姿から見取っていきたい。また、戸惑っている児童には、指導者が、ジェスチャーやカード等で知らせ、また、音声を何度も聞かせるようにしていく。最後に、校区地図にある建物を英語の表現を使って表すことでより身近に感じさせたい。

8. 本時の展開

過程	児童の活動	教師の支援 (担任・GT)	教材・評価場面
あいさつ	1. あいさつをする。 Good afternoon. I'm ~.	Good afternoon, everyone. How are you? Let's get started.	
ウォームアップ	2. ♪Take Me Home, Country Roads を楽しく歌う。	児童と一緒に歌う。	CD
めあて確認	3. めあてを確かめる。 ○ 校区地図を見て道案内について活動することを ○ 本時のめあて 建物やお店の名前を知ろう。	校区地図を提示しこれからの活動について興味をもたせるようにする。	校区地図
コミュニケーション活動	4. 建物絵カードの一部を示し、それが何かを尋ねながら、名前を紹介する。 5. ゲームをする。 (1) 「おはじきゲーム」をする。 ① 英語ノートの建物の中から5つを選びおはじきを置く。 ② 指導者言う建物の上におはじきを置いていたら取る。 ③ 終わったら Finished! と 言う。 (2) 「指さしゲーム」をする。 ① ペアになり、間に英語ノートを広げて置く。 ② 指導者やCDが言う建物の名前の単語を聞いて、指さす。 ③ 早く指さした方が1ポイントもらう。 (3) クイズ 「What's this?」をする。 ① 指導者が、絵カードの中にある物をヒントとして言う。 ② どの建物が答える。 6. 校区地図にある建物を英語で言い換えてみる。	絵の一部からそれが何かを推測させ、児童が興味を持って答えさせるようにする。 スクリーンを使ってゲームの仕方を説明する。 ゲームの仕方をデモンストレーションでわかりやすく説明する。 児童にできるだけ何度も単語を聞かせるようにする。 ジェスチャーを交えながらヒントを出していく。 固有名詞も交えながら言い換えるようにする。	スクリーン CD おはじき 英語ノート <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">ここを見て！ 指導者やCDの単語をよく聞いて、それを指さそうとしているところ。</div> 校区地図
ふりかえり	7. 活動を振り返る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 先生の話をよく聞きましたか。 ・ 建物の名前が分かりましたか。 </div>		
あいさつ	8. あいさつをする。 Thank you. See you tomorrow.	That's all for today. Good-bye. See you tomorrow.	