

4 6年生の実践（外国語活動）

(1) 単元名

I like my town. (We can!2 Unit4)
 ～ 『Happy town SHIRAHATA ポスター』 を作ろう ～

(2) 単元の目標

- ・自分の住む地域の魅力を、相手に分かりやすく伝えようとする。
(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- ・地域のよさやその理由を表す表現に慣れ親しむとともに、それらを英語で書くことにも慣れ親しむ。
(外国語への慣れ親しみ)
- ・自分たちの地域を紹介するためには、Iではなく、Weを使うことに気付いている。
(言語や文化への気付き)

(3) 単元の指導計画（単元デザイン）


時	主な学習活動	コ	慣	気	単元で扱う表現・語彙
1	単元のゴールを知る。 私は〇〇に住んでいる、〇〇はいい町だという言い方に慣れ親しむ。 【Chant】 Where do you live?/I live in ~. 【Game】 すごろくゲーム ペアサーチゲーム 【Activity】 Let's talk			○ ○	Where do you live? I live in ~? () is a nice town. Why?
2	建物や行事を表す語彙を知る。 【Chant】 建物・行事チャンツ 【Game】 ビンゴゲーム カルタゲーム 【Activity】 Let's talk			○	aquarium/library/stadium/bookstore/shrine/station/park/hospital/department store/river/swimming pool/amusement park/
3	自分の住む地域に〇〇がある、〇〇がないという言い方に慣れ親しむ。 【Small talk】 自分の住む地域が好きな理由① 【Chant】 We have ~./We don't have ~. 【Game】 グループビンゴゲーム マッチングゲーム 【Activity】 〇〇がある、〇〇がない			○	We have (). We don't have ().
4	自分の住む地域でできることについて伝える表現を知り、慣れ親しむ。 【Small talk】 自分の住む地域が好きな理由② 【Chant】 We can ~. 【Game】 クラッシュゲーム What's this ゲーム 【Activity】 Let's talk 【Writing】 We can ~.			○	We can (動作). eat/drink/see/dance/play/read/climb/run/swim/buy/camp/pull/study/ride/fishing/shopping/do the sumo/
5 本 時	自分の住む地域で楽しめることについて伝える表現を知り、慣れ親しむ。 【Small Talk】 【Chant】 We can enjoy ~. 【Game】 すごろくゲーム 【Activity】 Let's talk			○	Where do you live? I live in ~? () is a nice town. Why? We have (). We can enjoy (名詞). We can enjoy (動作 ing).
6	ワークシートや絵カードを見て、自分の住む地域の魅力を紹介する文を書き写し、ポスターを作成する。 【Game】 すごろくゲーム ペアサーチゲーム 【Activity】 Let's writing			○	前時までの表現を活用し、自分が紹介したい地域のよさについて書き写す。
7	自分の住む地域の魅力を紹介する動画を撮り、お互いにアドバイスし合う。 【Small talk】 【Chant】 We have ~./We don't have ~. We can ~. We can enjoy -ing. 【Activity】 動画を撮ろう			○	本単元慣れ親しんだ表現を中心に自分が伝えたいことが伝わるような表現を個に応じて選択して、慣れ親しむ。
8	相手に分かりやすく伝えるように、自分の住む地域の魅力を紹介する動画を撮る。 【Activity】 動画を撮ろう	○			前時までに慣れ親しんだ表現を活用して、発表する。

(4) 研究の視点

視点1 「英語でコミュニケーションを図りたくなる必然性のある場面設定」
<p>①「白旗の魅力がたくさんつまったポスターを作って、甲佐町の6年生に自分の住む地域について紹介しよう」という単元のゴールを提示し、そのために必要な表現を学んだり、伝え合ったりする活動意欲を高めた。</p> <p>②他校の6年生に紹介するという単元のゴールを意識し、地域のよさとその理由について伝える語彙やその表現を繰り返し練習したり、コミュニケーション活動などを行ったりした。また、児童が地域のよさについて調べたり、それについて自分が感じたことや考えたことを伝え合ったりした。</p>
視点2 「英語に慣れ親しむ活動の充実」
<p>①児童が難しさを感じている語彙や表現を言う練習を、チャンツやゲームを用いて繰り返し行い、十分に慣れ親しませる。</p> <p>②ポイントとなるアルファベットの発音をALTがモデルを示した後に、デジタル教材のアルファベットジングルを活用する。</p>
視点3 「評価の工夫」
<p>①活動の際に、英語特有のリズムに気を付けて発話しているか、Eye contact/Clear voice/Smile/Gesture/Reactionに気を付けてコミュニケーションしているかを評価した。(常時評価)</p> <p>②既習表現や本時の表現を使って対話をしている児童を見つけ、よさを共有し、全体に広げる。また、対話をつなぐ表現を使っている児童も紹介し広げた。(中間評価)</p>

(5) 本時の学習

- ① 本時の目標
住んでいる地域のよさと楽しめることを伝える表現を知り、慣れ親しむ。
- ② 本時の展開 (5 / 8)

過程	学習活動	教師の支援と評価 ○HRT ●ALT
つかむ	<p>1 Greeting & Warming up あいさつをする</p> <p>2 Warming up アルファベットジングル</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px; background-color: #e0ffe0;">ALT:A-a a apple!</div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-right: 10px; background-color: #ffe0e0;">C : A-a a apple!</div> </div> <p>3 Small Talk 「スポーツ選手あてクイズ」</p> <p>4 Today's goal 本時のめあてをつかむ。</p>	<p>○明るくあいさつを交わし、楽しい雰囲気 시작했다。</p> <p>●児童の発音のモデルになる。 Hello,everyone. How are you?</p> <p>○単元のゴールを確認した。</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【研究の視点2】 ポイントとなるアルファベットの発音を ALT がモデルを示した後に、デジタル教材のアルファベットジングルを活用した。</p> </div>

白旗で楽しめることを伝えよう。

<p>しっかり考える</p>	<p>5 Let's chant 「We can enjoy ～？」</p>  <p>C : We can enjoy eating.</p> <p>ALT: We can enjoy eating.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○一緒に確認しながら、児童から出た表現のカードを種類分けしながら黒板に貼った。 ●児童がはっきり聞き取れるように、ゆっくりはっきり発音した。 <p>【研究の視点2】 We can enjoy ～.チャンツで、本時で使用する単語を繰り返し慣れ親しませた。ALT が発音し、児童がそれを繰り返した。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○児童が難しいと感じている表現を繰り返し練習させた。
<p>伝える・高める</p>	<p>6 Let's play すごろくゲーム</p>  <p>C1: What do you enjoy?</p> <p>C1: Great!</p> <p>ALT: Good reaction!</p> <p>C2: We can enjoy shopping.</p> <p>7 Activity (1) シンキングタイム (2) Let's talk</p>  <p>C1: What do you enjoy?</p> <p>C1: It's nice!</p> <p>C2: We can enjoy playing baseball.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ ALT とのデモンストレーションを見せ、どんなやりとりだったか気付きを言わせ、友達が答えたらリアクションすることを意識させた。 <p>【研究の視点3】 Good communication ポイントを提示し、友達の答えに対して Reaction することを意識させた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○活動に困っているグループを中心に支援した。 <p>【研究の視点2】 サイコロを振った友達に What do you enjoy? と尋ね、それを We can enjoy ～ と答える活動を繰り返すことで、楽しめることを表す表現に慣れ親しませると同時に、自分で考えて発話できる活動を行い、自信を付けさせた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○活動のはじめに児童同士のやりとりをみせ、全体の前でやってみせることで、活動の見通しをもたせた。 <p>【研究の視点1】 自分が伝えたいという願いを持って思考・判断を繰り返しながら、主体的にコミュニケーションを図る態度を育てていくようにした。</p>
<p>まとめる</p>	<p>7 Looking back (1) ふり返りカードに記入し発表する。</p>  <p>友達の住むところでは野球が楽しめることが分かった。初めて知ることができたのでよかったよ。</p> <p>(2) ALT の Today's good point を聞く。</p> <p>8 Ending</p>	<p>【研究の視点3】 関心・意欲やコミュニケーションポイントについての自己評価に加え、「友だちとやり取りをして気付いたことや考えたこと」などの観点に加え、記述によるふり返りを行った。</p> <p>【研究の視点3】 ALT が今日の Communication ポイントを褒め、次時への意欲を向上を図った。</p>