

令和2年度

「児童の姿で語る」対象者限定研修会

～コロナ禍でも子供は育つ～

外国語活動

当日資料



令和2年11月26日(木)

佐賀大学教育学部附属小学校

教諭 牛尾 美穂

# 1 外国語活動の授業づくりについて

## (1) 外国語オリエンテーション

3年生から始まる外国語活動。最初の授業は、外国語活動オリエンテーションです。そこでは、主に3つのことを児童に伝えます。1つ目は、外国語活動では、どんなことを学習するのか、2つ目は、気持ちのよいコミュニケーションについて、3つ目はゲームをするときの約束です。これらのことを、実際にやり取りを通して理解させています。

## (2) 授業づくりで大事にしていること

普段の授業づくりで、私が大事にしていることは、大きく3つあります。

1つ目は児童が主体的にコミュニケーションを図ろうとする活動を仕組むことです。そのためには、単元のゴールを設定すること、目的意識・相手意識、必然性をもたせること、音声に十分に慣れ親しませることが大切です。

2つ目は学級担任ならではの発想や目線です。普段の生活から児童の興味関心を捉え、他教科や学校行事との関連を図りながら、単元を構成していきます。

3つ目に、言葉を大切に、相手に配慮しながらやり取りをさせることです。使える言葉は少ないけれど、既習の言語材料や知っている英語を使って、そこに思いをのせてやり取りをしてほしい、またコミュニケーションの学習ですから、気持ちよく、分かりやすく伝え合えるような工夫ができるようになってほしいと思っています。

# 2 単元づくりについて

本単元を例に単元づくりについて説明します(図1参照)。図1左側に外国語活動の流れと活動内容、右側に児童の意識の流れを示しています。

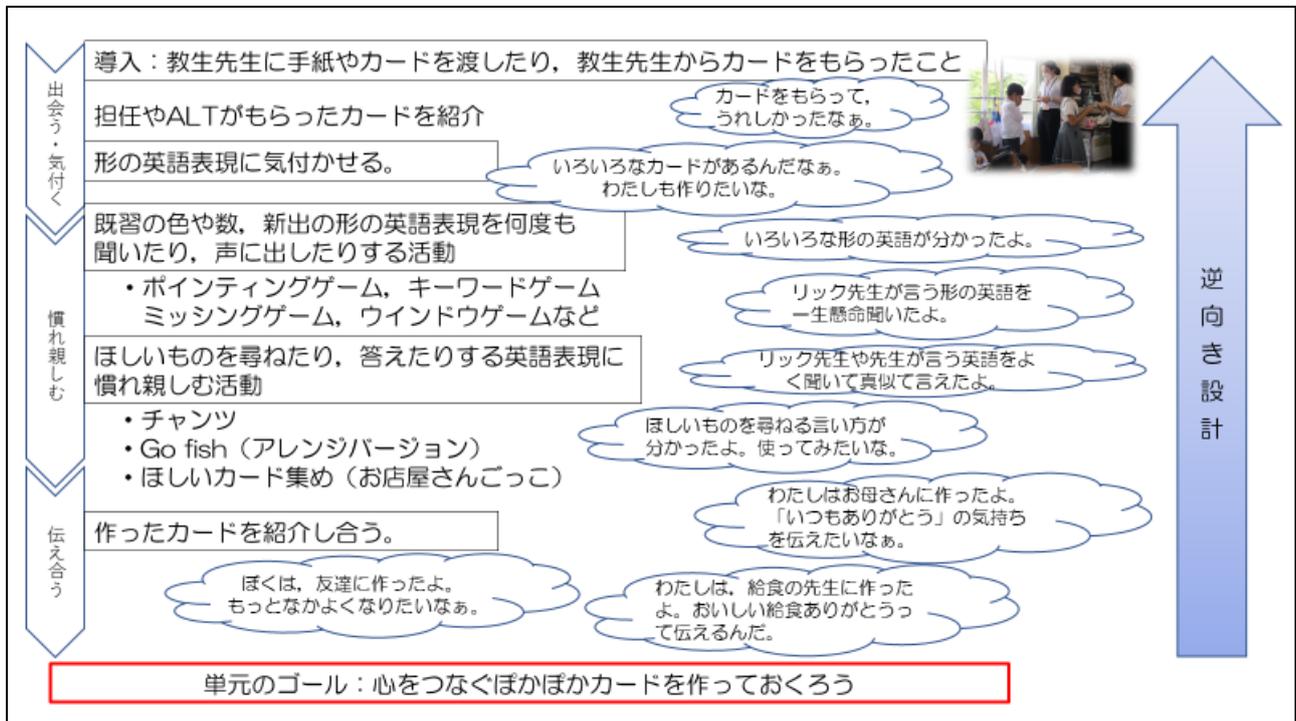


図1 単元の構想 (Let's Try!! Unit7)

9月に教育実習があり、本学級にも3名の実習生を迎えました。短い期間の中でも実習生との思い出やつながりができ、児童はお別れの日に手紙やメッセージカードを渡しました。実習生からも児童一人一人にカードが手渡され、児童は嬉しそうにそのカードを見ていました。その時の気持ちを本単元につなげたいと考えました。また、新型コロナウイルス感染症の影響で人と会ったり、向かい合って言葉を交わしたりすることが難しくなっている現在、人のつながりの価値は高まっています。そんな状況の中で人とつながるツールの一つとしてメッセージカードがあります。本単元は、児童一人一人が明確な相手意識と目的意識をもってメッセージカードを作成し、気持ちを伝えることを目標として構成することにしました。そこで、単元のゴールを「心をつなぐほかほかカードを作っておくろう」とし、逆向き設計で単元内容を組み立てました。

出会う・気付く段階で、児童と単元のゴールを共有します。慣れ親しむ段階では、聞く活動→聞いて反応する活動→真似て言う活動、場面に合わせて言う活動→自分の気持ちを伝える活動のように、児童が無理なく英語表現に慣れ親しんでいくことができるようにしています。また、発話の形態も真似て一斉に言うことから始め、グループで言う、個人で言うようにしています。児童が安心して発話できるようにする手立ての1つです。また、単元を通して、単元のゴールとそこに向かう相手意識・目的意識を明確にできるような声かけをしたり、教材に盛り込んだりしました。

### 3 単元計画

	活動名・目標 〔 〕…英語表現	活動内容	評価			
			知	思	主	評価規準
1	<b>形がいっぱい</b> ・気持ちを伝える様々なカードにあることに気付く。 ・形の英語表現を知る。 circle, triangle, square, heart, star, rectangle, oval, diamond, hexagon, octagon, pentagon, crescent	・担任やALTがもらったカード、デジタル教材を見て、世界には気持ちを伝える様々なカードがあることを知る。 (自作パワーポイント教材・Let's try!1) ・カードに描かれた形を見たり、絵本“COLOR ZOO”の読み聞かせを聞いたりして、形の英語表現に気付く。 ・単元のゴールを知る。	○			世界には様々なカードがあることや形の英語表現に気付く。 <b>【知識・技能】</b>
2	<b>色や形の英語を聞いたり言ったりしてゲームを楽しもう</b> ・色や形の英語表現に慣れ親しむ。	・ポインティングゲームをする。 ・キーワードゲームをする。 ・ウインドウゲームをする。	○			色や形の英語表現に慣れ親しんでいる。 <b>【知識・技能】</b>





図3 授業の流れ (2・3時目)

## 5 おまけ～教材紹介～

児童の実態に応じて、目的に応じてどんな活動ができるか考えましょう。そのためには、どんな教材を準備したらよいか考えましょう。手作りのよさもあります。デジタル教材のよさもあります。

英語表現に慣れ親しませる教材の例をいくつか紹介します。

### (1) ポインティングゲーム



教師が言う英語をよく聞いて、指さすゲームです。色や形だけでなく、どんなカテゴリーの言語材料でもできますね。聞く活動、聞いて反応する活動ができます。ルールを工夫することで、より楽しく、学級づくりにも生かすことができる活動になります。

### (2) すごろくゲーム

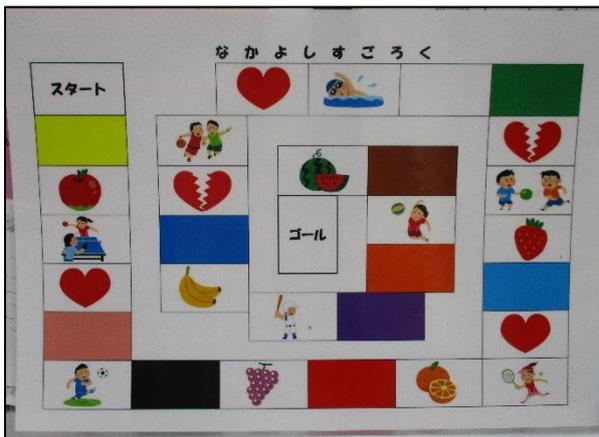


図4 すごろくシート



図5 説明用掲示物

図4は「なかよしすごろく」です。Let's Try!1 Unit 4 I like blue.で “Do you like ~?” の英語表現に慣れ親しむための活動で使いました。図5と簡単な英語を使いながらルールの説明をします。口頭で説明するだけよりも視覚的な支援がある方が分かりやすいです。これも、他の単元 (言語材料) でもアレンジして使うことができます。

### (3) 変身絵カード

これについては、平成 20 年 3 月に佐賀県教育センターから発行された『国際コミュニケーションの素地をつくる英語活動～外国語活動の指導の手引き～（佐賀県版）』p.69 に掲載されています。カード作りをタスク活動として行い、そのカードを様々な活動に使うことができます。カードの作り方或使用例、英語での指示の例（佐小英研マンスリーミーティング 2018.6.23 で使用）を紹介しますので、ぜひ実践してみてくださいはいかがでしょうか。

こんなタスク活動はいかがですか？

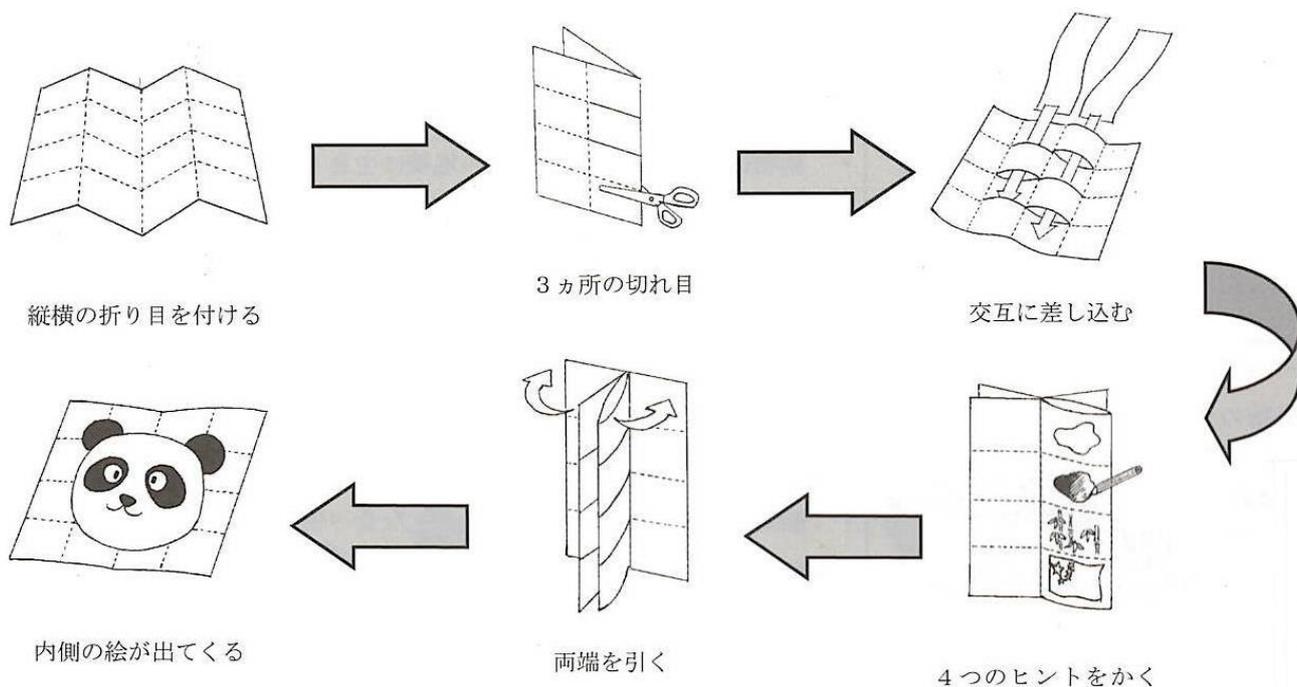
## 変身絵カードを作ろう

様々なトピックで使える、子どもたちが喜ぶ鉄板ネタです！！

〈準備するもの〉

- ・用紙2種類（例）用紙1：A4、用紙2：A5（2枚に切っておいてもよい。）  
色が違うほうが分かりやすい。
- ・はさみ ・色鉛筆など

〈作り方〉



〈使用例〉

- ・3ヒントクイズ  
（ヒントの数は切込みの数によって変えられますね。）
- ・自己紹介カード など

～英語での指示～

手 順	指 示 の 例
<p>① 用紙 1 に縦横の折り目をつける。 縦に折る。 さらに 2 回縦に折る。</p> <p>横に 2 回折る。</p> <p>② 用紙 1 を開いて、はさみで 3 か所切れ目を入れる。</p> <p>③ 2 枚に切った用紙 2 を用紙 1 に交互に差し込む。</p> <p>④ 山折り部分を開く。</p> <p>⑤ 引く練習をさせる。</p> <p>⑥ ヒントをかく。</p> <p>⑦ 両端を引いて開き、答えの絵を描く。</p>	<p>Let's make a quiz card. We'll give you three sheets of paper.</p> <p>No.1 Fold it in half like this. OK? No.2 Fold it in half like this. Good. No.3 Fold it again like this. That's right.</p> <p>No.4 Next, fold it in half like this. No.5 Fold it again like this.</p> <p>No.6 Open it. Cut to here from the top of the mountain. Look! Cut here like this. Stop here. And cut here. 1,2,3, are you OK?</p> <p>No.7 Now, take a piece of blue paper. Push in like this. Up and down. The other paper, push it in like this. Down and up.</p> <p>No.8 Look! This is a mountain. Open up the mountain like this.</p> <p>No.9 Hold white paper. Can you do this? Ready pull! GJ!</p> <p>No.9 Take a pencil. Draw a picture here. No.10 Pull. Draw another picture here.</p>

☆ ポイントは、シンプルな英語をジェスチャーと一緒に使うこと  
モデルを示しながら、視覚と聴覚で理解させます。



☆ 困ったときは、コレ！  
like this    こんなふうに  
this way    こっちの方向に