

主体的・対話的で深い学びの実現に向けた単元構想〈外国語活動〉

特別研修員 外国語活動 塚本 牧子（小学校教諭）

単元名 『Let's play cards.』（第4学年） 全4時間計画

単元のねらい

天気や相手の好みを考えて、友達を遊びに誘う。

単元構想の意図

本単元では、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませ、外国語で聞いたり話したりして伝え合うことに自信をもたせるため、つかむ過程で目的・場面・状況などを想像しやすい単元末の言語活動を示し学習に対する興味・関心を高め見通しをもたせます。追究する過程では、天気や好きな遊びについてやり取りを通して自分の考えや気持ちを伝え合うことができるようにして言語材料に慣れ親しませます。まとめる過程では、相手に配慮しながら主体的に外国語でやり取りをする楽しさを実感させ、単元全体を振り返ることで学びが深まるように構成しました。

過程	主な学習活動	児童が興味・関心をもつ言語活動を設定する
つかむ(1)	1. 単元の見通しをもつ ○教師の演示を見て単元末の言語活動を知り、単元のめあてをつかむ。 ○単元の学習の見通しをもつ。 ○世界の遊びを知ったり日本の遊びを紹介したりする。 英語で友達を誘って、一緒に遊ぼう。	目的・場面・状況などが明確な言語活動を設定し、児童に外国語を学習する意欲や目的意識をもたせる。 単元末の言語活動をするために何を学ぶのかを児童と一緒に確かめて学習の見通しをもたせる。
	2. 天気や相手の好きな遊びに合わせて遊びに誘う表現に慣れ親しむ ○ゲームやチャンツで、言語材料に慣れ親しむ。 ○天気に応じて遊びに誘うやり取りを聞いたり話したりする。 ○天気に応じた相手の好きな遊びを尋ねるやり取りを聞いたり話したりする。 T: How is the weather? S: It's sunny. T: Do you like dodge ball? S: No, I don't. T: Do you like long rope? S: Yes, I do. T: Let's play long rope. S: I like long rope. S: Yes, let's.	単元末の言語活動をするために何を学ぶのかを児童と一緒に確かめて学習の見通しをもたせる。 教師の演示を見た児童のつぶやきを生かして単元のめあてを言葉で示し、児童が主体的に言語活動に取り組めるようにする。
追究する(2)	3. 慣れ親しんだ表現を用いて天気や相手の好きな遊びに合わせて遊びに誘い、単元の学習を振り返る ○天気や相手の好きな遊ぶ。遊びに合わせて遊びに誘い、同意を得たら一緒に遊ぶ。 T: How is the weather? S: It's cloudy. T: Do you like Tag? S: No, I don't. T: Do you like kendama? S: Yes, I do. T: Let's play kendama. S: I like kendama. S: Yes, let's.	言語活動を工夫して言語材料に慣れ親しませる 言語材料に慣れ親しませる際は、聞くことが中心の活動から話すことが中心の活動へと段階を踏んでいくように工夫する。ゲームやチャンツで聞いたり繰り返し言わせたりして、十分に語句練習をして言語材料に慣れ親しませてから、やり取りの形式で言語材料を発話させる。 中間評価でねらいを再認識させる 言語活動の途中でねらいを達成している児童のやり取りや発表を学級全体で確認させる。やり取りや発表を見ていた児童によさを発言させる。活動のねらいを全体で再確認して、後半の活動で意識させる。 相手に配慮した言語活動をさせる 相手に配慮したやり取りのよさが分かるように、具体的な視点を示す。教師の実演や中間評価などの場面で、実際のコミュニケーションにおけるよさを意識させる。(スマイル/アイコンタクト/反応など)
	友達と一緒に遊ぶには、天気に合わせて好きな遊びを予想することが大切だ。	慣れ親しんだ言語材料で主体的な言語活動にする 追究する過程で十分に慣れ親しんだ言語材料で実際に友達を遊びに誘わせ、誘って同意を得たら実際に遊ばせる。自分が好きな遊び、天気や友達の好きな遊びについてやり取りの中で児童に考えさせ、意思決定をさせる。 中間評価でねらいにせまる ねらいを達成している児童のやり取りや発表を全体で共有し、児童によさを発言させ再確認する。言語材料への慣れ親しみや相手への配慮、ねらいを意識した言語活動になっているかを振り返らせ、後半の活動がねらいにせまる言語活動になるようにする。 振り返りで単元の学びを自覚させる まとめの発表で友達や自分のできるようになったことやよさを学級全体で認め合う活動を設定する。本単元の学習で、できるようになったことや感じたこと、もっと勉強したいことなどを振り返らせ、学びを自覚させる。
まとめる(1)		

指導例：『 Let's play cards. 』（第4学年 第1時）

1 あいさつ・ウォームアップをする。

○歌を歌ったり簡単なやり取りをしたりして、学習への意欲を高める。

2 本時のめあてをつかむ。

教師の演
示から
単元末の
言語活動への
見通しをもつ

T 1 : How is the weather? T 2 : It's sunny.
T 1 : Do you like dodge ball? T 2 : Yes, I do. I like dodge ball.
T 1 : Let's play football. T 2 : Yes, let's.

○教師の演示から類推し、単元のめあてをつかむ。
S : ドッジボールに誘って、いいよって言ってもらったから一緒に遊んだ。
S : 天気が晴れだって言っていた。
S : ドッジボールが好きかどうかを聞いていたよ。

単元のめあて 英語で友達を誘って、一緒に遊ぼう

3 本時のめあてをつかむ。

めあてを
つかむ

○映像を見て、どんな遊びがあるのか児童と一緒に確認する。
S : ドッジボールがあったよ。
S : cards は、トランプのことかな。
S : 世界の遊びをもっと知りたいな。

めあて 世界や日本の遊びの同じところや違うところを見付けよう

4 本時の活動に取り組む。

文化を
体験的に
理解する
活動

○教師の演示を見て、世界の子供たちの遊びを知る。
T 1 : Let's play duck duck goose. T 2 : Yes, let's.

ハンカチ落としと
似ている遊びだな。



音声に慣れ
親しませる
活動

○日本の子供の遊びをALTに紹介する。

Singing is good.



I like long rope.
♪郵便屋さん、お入
んなさい。

○教師の遊びに誘い合うやり取りを見る。
誘いに同意を得たら皆で一緒に遊ぶ。
T 1 : (遊びのジェスチャーをしながら)
Let's play tag. T 2 : Yes, let's.
T・S : (一緒に遊ぶ。)



5 本時の学習のまとめをし、学習を振り返る。

○本時のめあてを確かめ、振り返りをする。

めあてに
基づいた
振り返り

S : 日本とすごく離れた違う国なのに、なぜ同じ遊びがあるの
かな。

振り返りの
共有
学びの自覚

S : もっとたくさんの遊びを知りたいな。

S : けん玉やなわ跳びなどの日本の遊びを紹介できてよかった。

指導のポイント

単元末の言語活動の設定

○目的・場面・状況などが明確な言語活動を設定し、児童に外国語を学習する目的意識をもたせる。

学習の見通しをもたせる

- 教師の演示では、表情・ジェスチャーや具体物などを工夫し、児童に会話の内容を具体的にイメージさせる。
- 教師の演示を見た児童のつぶやきや気付きを大切に、児童とやり取りをしながら内容を類推させる。
- 単元末の言語活動をするために何を学ぶかを児童と確かめ、単元の学習の見通しをもたせる。

つかむ過程での言語活動の工夫

- 音声を聞く活動から次第にねらいとする語句・表現を話す活動へと段階を踏んで活動を設定する。
- 活動に変化をもたせ、体験的に繰り返し聞かせたり発話させたりして取り組ませ、音声に十分慣れ親しませる。
- 児童が言語材料に慣れてきたら、誘う遊びを児童に問いかけたり遊びに誘う表現を教師と一緒に発話させたりして、児童の自己決定のある発話の機会を増やして、思いのこもったやり取りを体験させる。

振り返りの工夫

- 児童の振り返りは、友達と伝え合いをさせ、がんばりや気付きを共有させる。
- 数名の児童の振り返りを意図的に指名して全体で共有し、本時の学びを自覚させる。

指導例：『 Let's play cards. 』（第4学年 第3時）

指導のポイント

1 あいさつ・ウォームアップをする。

○歌を歌ったり簡単なやり取りをしたりして、学習への意欲を高める。

2 本時のめあてをつかむ。

前時までの
学習の想起

○児童の振り返りから単元の学習を想起する。
S：友達に Yes と言ってもらって、友達の好きな遊びが分かった。
S：天気は rainy だからけん玉を誘って遊んだ。

○復習
チャンツ

見通しをもつ

○単元のめあてから、本時の学習の見通しをもつ。

教師の演
示を
見る

T 1 : How is the weather? T 2 : It's rainy.
T 1 : Do you like cards? T 2 : No, I don't.
T 1 : Do you like kendama? T 2 : Yes, I do. I like kendama.
T 1 : Let's play kendama. T 2 : Yes, let's.

類推して
めあてを
つかむ

○本時のめあてを類推し、言語化する。
S：先生たちは、まず天気を聞いて雨って答えて、そのあと、遊びに誘っていた。
S：Do you like ...? って言った。
S：天気を聞いたあとに、遊びが好きかどうか聞いていた。

めあて 天気に応じた遊びの好ききらいを聞いて、友達を遊びに誘おう。

3 本時の活動に取り組む。

語句練習を
する

○キーワードゲームで語句を繰り返し聞き、キーワード (Yes) が聞こえたら消しゴムをつかむ。
T : How is the weather? S : How is the weather?
T : It's cloudy. S : It's cloudy.
T : Do you like Tag? S : Do you like Tag?
T : No, I don't. S : No, I don't.
T : Do you like cards? S : Do you like cards?
T : Yes, I do. I like cards. S : (消しゴムをつかむ)

○天気に応じた遊びの好ききらいを友達に聞いて、遊びに誘う。

前半の
言語活動

A : Hello. B : Hello.
A : How is the weather? B : It's cloudy.
A : Do you like Tag? B : No, I don't.
A : Do you like what the time Mr. Wolf? B : Yes, I do. I like what the time Mr. Wolf.
A : Let's play what the time Mr. Wolf. B : Yes, let's.

中間評価
役割の
入れ替え
後半の
言語活動

○活動途中にめあてを再確認する。(中間評価)
S：相手の目を見て話していたよ。
S：体も動かして伝えていたね。
S：はっきりとした声で話していたな。
S：長い英語は、体でリズムをとって言っていた。



4 本時の学習のまとめをし、学習を振り返る。

○本時のめあてを確かめ、振り返りをする

めあてに
基づいた
振り返り

S：動きながら話している子がいて、すごいと思った。

S：友達が何の遊びが好きか、予想するのが難しかった。

振り返りの
共有
学びの自覚

S：遊びに誘うのに、2, 3回誘ってやっと Yes の返事が来てうれしかった。

前時の学習の想起と復習

○前時の児童の振り返りの記述から学習を想起させ、復習につなげる。

児童にめあてをつかませる工夫

○児童が内容を類推しやすいように、本時の学習内容を児童につかませてから教師の演示をする。
○教師は児童に示すめあてを準備しておくが、演示を見た児童のつぶやきを基にやり取りをし、児童の言葉でめあてをつかませる。

言語材料に慣れ親しませる工夫

○言語材料に慣れ親しませる際は、聞くことが中心の活動から話すことが中心の活動へと段階を踏んで慣れ親しませる。
○キーワードゲームでは、相手の同意を得た返答である Yes に着目させる。好ききらいを聞くやり取りを注意深く聞かせたり、教師同士のやり取りを聞いて繰り返して言わせたりして、十分に語句練習をさせる。
○天気に応じた遊びの好き嫌いを友達に聞く言語活動を設定し、友達とやり取りをしながら言語材料に慣れ親しませる。

ねらいを再認識する中間評価

○ねらいを達成している児童のやり取りを学級全体で共有する。
○言語材料への慣れ親しみや相手への配慮の視点でやり取りを見ていた児童によさを発言させる。児童から出ない視点については教師が補い、児童にねらいを再認識させる。

振り返りの工夫

○児童の振り返りは、友達と伝え合いをさせ、がんばりや気付きを共有させる。
○数名の児童の振り返りを意図的に指名して全体で共有し、ねらいに即した学びの自覚をもたせる。

指導例：『 Let's play cards. 』（第4学年 第4時）

指導のポイント

1 あいさつ・ウォームアップをする。

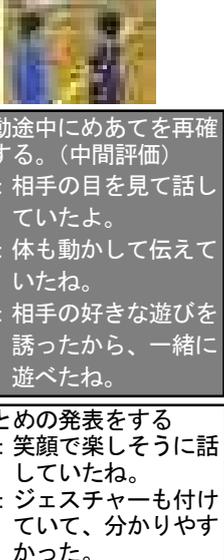
○歌を歌ったり簡単なやり取りをしたりして、学習への意欲を高める。

2 本時のめあてをつかむ。

前時までの学習の想起	○児童の振り返りから単元の学習を想起する。 S：友達に Yes と言ってもらって、友達の好きな遊びが分かりました。 S：友達が何を好きか予想するのが難しかったです。	○復習する チャンツ								
見通しをもつ	○単元のめあてから、本時の学習の見通しをもつ。									
教師の演説を見る	<table border="0"> <tr> <td>T 1 : How is the weather?</td> <td>T 2 : It's cloudy.</td> </tr> <tr> <td>T 1 : Do you like dodgeball?</td> <td>T 2 : No, I don't.</td> </tr> <tr> <td>T 1 : Do you like football?</td> <td>T 2 : Yes, I do. I like football.</td> </tr> <tr> <td>T 1 : Let's play football.</td> <td>T 2 : Yes, let's.</td> </tr> </table>		T 1 : How is the weather?	T 2 : It's cloudy.	T 1 : Do you like dodgeball?	T 2 : No, I don't.	T 1 : Do you like football?	T 2 : Yes, I do. I like football.	T 1 : Let's play football.	T 2 : Yes, let's.
T 1 : How is the weather?	T 2 : It's cloudy.									
T 1 : Do you like dodgeball?	T 2 : No, I don't.									
T 1 : Do you like football?	T 2 : Yes, I do. I like football.									
T 1 : Let's play football.	T 2 : Yes, let's.									
類推してめあてをつかむ	<p>○本時のめあてを類推し、言語化する。</p> <p>S：先生たちは、天気聞いて、天気に合わせて相手の好きな遊びを尋ねてた。相手が Yes と答えた遊びに誘って、一緒に遊んでいたよ。</p> <p>S：相手の目を見て話していたね。</p> <p>S：体も動かして相手に伝えていたよ。</p>									

めあて 相手によく伝わるように工夫して、友達を遊びに誘おう。

3 本時の活動に取り組む。

前半の言語活動	 <p>○活動途中にめあてを再確認する。(中間評価) S：相手の目を見て話していたよ。 S：体も動かして伝えていたね。 S：相手の好きな遊びを誘ったから、一緒に遊べたね。</p> <p>○まとめの発表をする S：笑顔で楽しそうに話していたね。 S：ジェスチャーも付けていて、分かりやすかった。</p>	(A) Hello. How is the weather? Do you like Karuta? Do you like Kendama? Let's play Kendama.	(B) Hello. It's rainy. No, I don't. Yes, I do. Yes, let's.	
中間評価				
役割の入れ替え				
後半の言語活動				
まとめの発表				

4 本時の学習のまとめをし、学習を振り返る。

○本時のめあてを確かめ、振り返りをする。

めあてに基づいた振り返り	<p>S：友達と一緒に遊ぶには、天気に合わせて好きな遊びを予想することが大切だと思った。</p> <p>S：友達が、体を動かして遊びに誘うやり取りをしてくれたから何て言っているかよく分かった。次は自分もやってみよう。</p> <p>S：友達の好きな遊びの予想が外れても、何回も予想して聞いたら Yes の返事になって、遊びに誘えてよかったな。</p>
振り返りの共有	<p>僕も、1, 2回 No になってもあきらめないで何回も誘ったら Yes になって一緒に遊べたよ。</p>
学びの自覚	<p>○○さんは動きながら話していたから、何の遊びに誘っているのかわかりやすかったよ。</p>

単元を通じた学習の想起

○前時までの児童の振り返りから意図的に指名して発言させ、これまでの学習を思い出させる。学習した語句・表現や相手に配慮したやり取りの工夫を想起したり、友達と英語で伝え合えた充実感を思い出させたりする。

相手に配慮したやり取りの工夫

○教師の演説からめあてを類推する場面で相手に配慮したやり取りのよさに触れ、児童に意識させてからめあてをつかませる。

○相手に配慮したやり取りの例。(スマイル・アイコンタクト・反応等)

ねらいにせまる中間評価

○途中で活動を止め、ねらいを達成している児童のやり取りを全体で共有する。

○言語材料への慣れ親しみや相手に配慮したやり取りを意識しているかの視点で児童によさを発言させ、本時のねらいを再確認する。

○再確認したねらいを基に児童に前半の言語活動を見直させ、後半ではさらにねらいを意識させる

見取り・称賛

○活動終了後、代表児童によるまとめの発表を見てよさを共有する。

○友達の発表を見てよさを確認し合うことで、自分のできるようになったことやがんばりを自覚させる。

単元末の振り返り

○単元を通して感じたり考えたりしたことを振り返らせ、友達と共有させる。

○児童の前向きな姿や意欲を振り返りの言葉を生かして称賛し、児童の学びの自覚を強める。

外国語活動学習指導案

平成30年6月 第4学年 指導者 塚本 牧子

I 単元名 「Let's play cards.」

II 学習指導要領上の位置付け

第2章 外国語活動の目標及び内容

第2節 英語

1 目標

(2) 話すこと [やり取り]

ウ サポートを受けて、自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問をしたり質問に答えたりするようにする。

2 内容

(1) 英語の特質に関する事項

イ 日本語と外国語の言語や文化について理解すること。

(イ) 日本と外国との生活や習慣、行事などの違いを知り、多様な考え方があることに気付くこと。

(2) 情報を整理しながら考えなどを形成し、英語で表現したり、伝え合ったりすることに関する事項

イ 身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどが伝わるよう、工夫して質問をしたり質問に答えたりすること。

III 目標

以下のア、イに示す資質・能力を一体的に育成するとともに、その過程を通して、ウに示す資質・能力を育成する。

ア 世界と日本の遊びの共通点と相違点を知ることを通して、多様な考え方があることに気付くとともに、さまざまな動作、遊びや天気の違い、遊びに誘う表現に慣れ親しむ。

(知識及び技能)

イ 好きな遊びについて尋ねたり答えたりして、相手に配慮しながら伝え合うようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

ウ 世界の遊びに興味をもち、意欲的に自分の好きな遊びに友達を誘おうとしている。

(学びに向かう力、人間性等)

IV 指導計画 ※別紙参照

V 本時の展開 (1/4)

1 ねらい 世界の子供たちの遊びについてALTから聞き、実際に体験することを通して、自分たちの遊びとの共通点や相違点に気付くようにする。

2 展開

学習活動 (分)	○ : 留意点	点線囲 : 評価	☆ : 振り返りの子供の意識
1 あいさつ・ウォームアップをする。(5分)	○既習の歌を歌ったり天気や気分を伝え合ったりして、楽しく学習する雰囲気づくりをする。		
2 単元のめあてをつかむ。(5分)	○天気と相手の好みを尋ねて遊びに誘う教師の実演を示し、単元のめあてをつかませる。		
単元のめあて 天気や相手の好みを考えて、友達を遊びに誘おう。			
3 本時のめあてをつかむ。(3分)	○外国の遊びについて話す ALT の話を聞かせ、本時のめあてをつかませる。		
めあて 世界や日本の遊びの、同じところや違うところを見つけよう。			
4 本時の活動に取り組む。(25分)	(1) 世界の子供たちの遊びを知る。 ○ジェスチャーを交えて簡単な英語や既習の表現を用いながら、教師が実際にやって見せる。 (2) 自分たちの遊びをALTに紹介する。 ○ジェスチャーや既習の表現を用いて、自分たちの遊びを紹介させる。 (3) 教師が遊びに誘い合うやり取りを見て、一緒に遊ぶ。		
日本と世界では、遊びに共通点や相違点があることに気付いている。 ＜行動観察・振り返りカード(3)＞			
5 めあてに沿って本時の振り返りを行う。(7分)	○世界と日本の子供の遊びは、似ているところも違うところもあったが、実際にやっているところを見たりやってみたりしてどんなことを感じたか、問いかける。 ☆日本とすごく離れた違う国なのに、なぜ同じ遊びがあるのかな。 ☆もっとたくさんの遊びを知りたいな。		

本時の展開（3／4）

- ねらい 天気と相手の好みを考えながら好きな遊びに誘う活動を通して、遊びに誘う表現に慣れ親しむようにする。
- 展開

学習活動（分）	○：留意点	点線囲：評価	☆：振り返りの子供の意識
1 あいさつ・ウォームアップをする。（5分）	○既習の歌を歌ったり天気や気分を伝え合ったりして、楽しく学習する雰囲気づくりをする。 ○本時の英語に関係する ALT の話を聞かせる。		
2 本時のめあてをつかむ。（5分）	○児童の振り返りから前時の学習を想起させる。 ○天気と友達の好みを考えて友達を遊びに誘う教師の実演を見せ、場面・内容・状況などを児童に類推させ、児童の言葉で本時のめあてを言語化し、児童にめあてをつかませる。		
めあて 天気と友達の好みを考えて、友達を遊びに誘おう。			
3 本時の活動に取り組む。（30分）	(1) 天気に合わせて好きな遊びをたずね、遊びに誘う表現に慣れ親しむ。 ○注意深く聞きながら、表現を繰り返し聞いたり言ったりさせる。 (2) 天気に合わせて、好きな遊びを予想して友達やALTを誘うやり取りをする。 ○英語のやり取りは教師同士・教師と児童のデモンストレーションを通してつかませる。 ○相手を意識したやり取りの視点を示し、意識させる。 ○活動の途中で中間評価を行い、天気に応じて友達の好きな遊びを予想をしているか、予想が当たるまで考え尋ねているか、やり取りの視点を意識しているかなど、問いかける。 ○活動の最後に代表児童数名にやり取りを発表させ、よかった点を学級全体で共有する。		
天気や相手の好きな遊びを尋ねたり自分の好きな遊びを答えたりして伝え合っている。 ＜行動観察・振り返りカード（2）＞			
4 めあてに沿った本時の振り返りを行う。（5分）	○天気に合わせて好きな遊びを予想して遊びに誘うやり取りをし、友達から Yes の答えが返ってきたときにどんなことを感じたか、問いかける。 ☆天気と遊びの好き嫌いを尋ねてから遊びに誘って、Yesと答えてもらおううれしかった。 ☆予想が一回で当たらなくても、何回も予想して誘えばYesと答えてもらえると分かった。		

本時の展開（4／4）

1 ねらい 天気や相手の好みを考えながら遊びに誘う活動を通して、相手に配慮しながら自分の好きな遊びに誘うようにする。

2 展開

学習活動（分）	○：留意点	点線囲：評価	☆：振り返りの子供の意識
1 あいさつ・ウォームアップをする。（1分）	○英語であいさつをして、楽しく学習する雰囲気づくりをする。		
2 本時のめあてをつかむ。（4分）	○児童の振り返りから前時までの学習を想起させる。 ○天気と友達の好みを尋ねて友達を遊びに誘い、Yes の返事が返ったら実際に遊ぶ教師の実演を示し、場面・内容・状況などを児童に類推させ、児童の言葉で本時のめあてを言語化し、児童にめあてをつかませる。 ○アイコンタクトやジェスチャーを使ったやり取りを示して、相手に配慮すると気持ちよくやり取りができることを児童に意識させる。		
めあて 天気や相手の好きな遊びを考えて、ALT や友達を遊びに誘おう。			
3 本時の活動に取り組む。（30分）	(1) 教師同士・教師と児童・児童同士でデモンストレーションをし、やり取りをつかむ。 (2) 天気や相手の好みに合わせて、友達やALTを遊びに誘う。 ○活動の途中に中間評価を行い、語句や表現、天気や相手の好みに合わせて誘っているか、笑顔やジェスチャーなどを意識してねらいに沿った活動になっているかを確認するよう促す。 ○活動の最後に代表児童数名のやり取りを発表させ、よかった点を学級全体で共有する。 ○代表児童がALTとやり取りをし、同意を得て遊びに誘うことができれば全員で遊ぶ。		
相手に配慮しながら、好きな遊びについて尋ねたり自分の好きな遊びに誘ったりしている。 ＜行動観察・振り返りカード（1）＞			
4 めあてに沿った本時の振り返りを行う。（10分）	○天気や相手の好きな遊びを考えて友達やALTを誘うことができたか、問いかける。 ☆友達と一緒に遊ぶには、天気に合わせて好きな遊びを予想することが大切だ。 ☆ALTをオーストラリアの遊びに誘ったら、Yesと答えてくれたから嬉しかったよ。 ☆友達の好きな遊びの予想が外れても何回も尋ねたらYesになって、遊びに誘えてよかった。		

指導計画 外国語活動 第4学年 単元名「Let's play cards.」(全4時間計画)

目標	以下のア、イに示す資質能力を一体的に育成するとともに、その過程を通して、ウに示す資質・能力を育成する。 ア 世界と日本の遊びの共通点と相違点を知ることを通して、多様な考え方があることに気付くとともに、さまざまな動作、遊びや天気の違い、遊びに誘う表現に慣れ親しむ。(知識及び技能) イ 好きな遊びについて尋ねたり答えたりして、相手に配慮しながら伝え合うようにする。(思考力、判断力、表現力等) ウ 世界の遊びに興味をもち、意欲的に自分の好きな遊びに友達を誘おうとしている。(学びに向かう力、人間性等)			
評価規準	(1) 好きな遊びについて尋ねたり答えたりして、相手に配慮しながら、意欲的に自分の好きな遊びに友達を誘おうとしている。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度) (2) さまざまな動作、遊びや天気の違い、遊びに誘う表現に慣れ親しんでいる。(外国語への慣れ親しみ) (3) 日本と世界では、遊びに共通点や相違点があることに気付いている。(言語や文化に関する気付き)			
過程	時間	○ねらい めあて	☆振り返り (意識)	◇評価項目 〈方法 (観点)〉
つかむ	1	≪単元のめあて≫ ◎天気や相手の好みを考えて、友達を遊びに誘おうという単元のねらいをつかむ。 ○世界の子供たちの遊びについてALTから聞き、実際に体験することを通して、自分たちの遊びとの共通点や相違点に気付くようにする。 世界や日本の遊びの、同じところや違うところを見つけよう。	☆日本とすごく離れた違う国なのに、なぜ同じ遊びがあるのかな。 ☆もっとたくさんの遊びを知りたいな。	◇日本と世界では、遊びに共通点や相違点があることに気付いている。 <行動観察・振り返りカード(3)>
追究する	2	○天気を考えながら好きな遊びに友達を誘う活動を通して、遊びに誘う表現に慣れ親しむようにする。 天気を考えて、友達を遊びに誘おう。	☆雨が降ったら外でドッジボールはできないから、天気を考えて遊びに誘うといいな。 ☆Let's ~. というと遊びに誘う言い方になるな。	◇天気について尋ねたり答えたりする言い方や遊びに誘う言い方に慣れ親しんでいる。 <行動観察・振り返りカード(2)>
	3	○天気と相手の好みを考えながら、好きな遊びに誘う活動を通して、遊びに誘う表現に慣れ親しむようにする。 天気と相手の好みを考えて、友達を遊びに誘おう。	☆天気と遊びの好き嫌いを尋ねてから遊びに誘って、Yes と答えてもらうとうれしかった。 ☆予想が一回で当たらなくても、何回も予想して誘えばYes と答えてもらえるようになった。	◇天気や相手の好きな遊びを尋ねたり自分の好きな遊びを答えたりして伝え合っている。 <行動観察・振り返りカード(2)>
まとめ	4	○天気や相手の好みを考えながら遊びに誘う活動を通して、相手に配慮しながら自分の好きな遊びに誘うようにする。 天気や相手の好きな遊びを考えると、ALTや友達を遊びに誘おう。	☆友達と一緒に遊ぶには、天気に合わせて好きな遊びを予想することが大切だ。 ☆ALT をオーストラリアの遊びに誘ったら、Yes と答えてくれたから嬉しかったよ。 ☆友達の好きな遊びの予想が外れても、何回も予想して聞いたらYes になって、遊びに誘えてよかったな。	◇相手に配慮しながら、好きな遊びについて尋ねたり自分の好きな遊びに誘ったりしている。 <行動観察・振り返りカード(1)>