

# 英語活動学習指導案

I 単元 Let's play together! ～さそってみよう世界の遊び～

## II 考察

### 1 教材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

#### ③学びに向かう力・人間性等

相手に配慮しながら主体的に英語を用いて遊びに誘ったり応えたりしようとする態度

#### ①知識・技能

遊びに誘ったり応えたりする際に用いる英語の音声と日本語の音声の違いや、日本とイギリスの遊びについての気付き

#### ②思考力・判断力・表現力等

英語表現を用いて工夫して遊びに誘ったり応えたりする力

(2) 単元の価値

本単元は、"Let's～."や"It's sunny."等の英語表現を用いて、天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりする活動である。その価値は以下のとおりである。

本単元で扱う"Let's～."は、考えや気持ちを伝え、相手を誘う英語表現である。既習の英語表現である相手の好きなことを尋ねる"What do you like?"を用いることにより、互いの気持ちに合わせた遊びに誘うことができる。これらの英語表現とともに"dodgeball"や"soccer"等の遊びを扱うことにより、英語特有の音声に触れ、日本語と英語の音声の違いに気付くことができる。ALTの出身国であるイギリスの遊びを扱うことにより、日本とイギリスの遊びの似ている所や違う所に気付くことができる。

遊びに誘うことは、休み時間や放課後、週末等の子どもたちの日常生活において身近にあるため、コミュニケーションを図る場面をイメージしやすい。また、友達と遊びを決めることは、互いの合意を必要とし、自分の気持ちを正確に伝え、相手の気持ちをよく聞こうする必要感を生む。したがって、相手意識をもって伝えたり聞いたりしようとすることにつながる。

天気に合わせて複数の友達を遊びに誘うことは、晴れの日の遊びと雨の日の遊びといった状況や友達の気持ちに合わせて誘う遊びを決めることにつながる。このことにより、同じ相手でも違う遊びに誘うことになり、繰り返しコミュニケーションを図り、相手に伝わりやすくするための声の大きさや速さ等の工夫をしながら遊びに誘ったり応えたりすることにつながる。

(3) 今後の学習

ここでの学習は、4年「Let's go shopping. ～スペシャルランチセットメニューをつくろう～」において、"What do you want?"や"I want～."等の英語表現を用いて、店員と客に分かれて接客したり食べたい食べ物を注文したりする活動へと発展していく。

## 2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは、4年「I like Mondays. ～つくろうクラスの好きな曜日ランキング～」において、「What day do you like?」や「I like～.」等の英語表現を用いて時間割やテレビ番組表を基に、好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりする活動に取り組んできた。この学習の中で明らかになった子どもたちの実態及び本単元を進めるにあたっての指導方針は、次のとおりである。

① "Thursday"にあるth等の日本語にない英語特有の音声があることに気付いている。このような子どもたちが、"dodgeball"や"soccer"等の日本語にない英語特有の音声に気付くことができるように、英語の音声と日本語の音声を提示する。

日本とイギリスの時間割の似ている所と違う所に気付いている。このような子どもたちが、日本とイギリスの遊びの似ている所と違う所に気付けるように、イギリスの遊びを実演して紹介する。

② "What day do you like?"や「I like～.」等の英語表現を用いて、好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしてきている。このような子どもたちが、「Let's～.」や「It's sunny.」等の英語表現を用いて、相手を誘ったり天気を伝えたりするように、子ども同士のモデルを基にコミュニケーションポイントを確認する機会を設定する。

③ 相手の理解を確かめながら、自ら進んで英語を用いて好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしようとしてきている。このような子どもたちが、相手の理解を確かめながら、自ら進んで英語を用いて遊びに誘ったり応えたりしようとするように、行動目標を明確にしたためあてと視点を基に振り返りをする機会を設定する。

## Ⅲ 目標及び評価規準

## Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては、指導と評価の計画参照

## Ⅴ 本時の学習

- ねらい "Let's～."を用いた遊びに誘う自らの表現について、目標を意識しながら相手を替えて繰り返し伝えることを通して、天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりする。
- 準備 Unit List コミュニケーションポイントの表 天気カード
- 展開

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・これまでに、天気や遊びを英語で言ってきたな。</li><li>・晴れの日には鬼ごっこ、雨の日にはカルタに誘っていたな。今日は天気に合わせてたくさんの友達を遊びに誘いたいな。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○前時までに学習した英語表現を想起できるように、天気や遊びを表す英語表現を問いかける。</li><li>○友達への伝え方を工夫して、天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘うという本時の見通しをもてるように、ALTと活動のモデルを演示し、話されていた内容を問いかける。</li><li>○天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘う自らの表</li></ul>

・友達と話すときには、声の大きさや速さだけでなく、アイコンタクトやスマイルも大切だったな。

#### 2 遊びに誘う英語表現を取り込む。

・「鬼ごっこをしよう」と誘うときは"Let's play tag."と言えよいな。

#### 3 天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりする。

・友達に"Sorry."と言われたら、好きな遊びを聞けばよいな。

・晴れの日だな。鬼ごっこに誘おう。

・友達が答えてくれないよ。声が小さくてうまく伝わらなかったのかな。もう一回言ってみよう。

・今度は"OK."と言ってもらえたよ。これで他の友達も遊びに誘えそうだな。

・"Let's play tag."と遊びに誘おう。

・"Nice."と言ってもらえたよ。しっかりと伝わったみたいだな。

・友達を見ながら笑顔で聞きとりやすい声の大きさを遊びに誘っているから、楽しい気持ちがよく伝わるな。

・最初より、笑顔で聞き取りやすい声の大きさを遊びに誘えるようになってきたぞ。

・たくさんの友達を遊びに誘えてうれしいな。

#### 4 本時のまとめをする。

・「鬼ごっこをしよう」と声の大きさを付けて笑顔で誘えたよ。友達好きな遊びも聞くことができたよ。

・次回はイギリスの遊びの"Corners"に友達を誘ってみたいな。楽しみだな。

現について意識できるように、Unit Listを基に、行動目標を設定し、コミュニケーションポイントの表を提示する。

○遊びに誘う際の英語表現を知ることができるように、遊びに誘う英語表現を提示し、ALTの後に続いて発音するよう促す。

○天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘う会話の内容を確認できるように、ALTと活動のモデルを演示し、会話の内容を問いかける。

○遊びに誘う自らの表現を改善していけるように、学級全体で遊びに誘う役と誘われる役に分かれて伝え合う場を設定し、コミュニケーションポイントを意識して誘うよう伝える。

○天気に合わせた様々な遊びに誘えるように、時間を区切って晴れや雨の天気カードを提示し、誘う遊びを考えるよう促す。

○遊びに誘う自らの表現の改善点を明確にできるように、子ども同士のモデルを紹介し、表現のよかった所について問いかける。

○遊びに誘う自らの表現に自信をもてるように、聞き取りやすい声の大きさや速さで遊びに誘っている子どもを賞賛する。

#### 評価項目

聞き取りやすい声の大きさや速さで、天気や互いの気持ちに合わせた遊びを伝えている。

<行動②>

○友達やALTと関わったことについて達成感をもてるように、「英語で誘えた遊び」「意識したコミュニケーションポイント」を視点として、Tryシートに成果と課題を記述するよう促す。

○次時の活動への見通しをもてるように、Unit Listを提示し、次時の活動内容を問いかける。

指導と評価の計画（全4時間）

目標	天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりする活動を通して、英語を用いて友達と遊びを決めるやりとりを楽しむ。			
評価 規準	(①知識・技能)遊びを表す英語の音声と日本語の音声の違いに気付いている。 日本とイギリスの遊びの似ている所や違う所に気付いている。 (②思考力・判断力・表現力等)英語表現を用いて、天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりしている。 (③主体的に学習に取り組む態度)相手の理解を確かめながら、自ら進んで天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりしている。			
言語 事項	How's the weather? It's (sunny/rainy/cloudy/snowy). What do you like? I like~. Let's play (dodgeball/soccer/basketball/tag/on the Ishiyama/on the bars/on the swing/ <i>janken</i> / <i>karuta</i> /What's the time Mr.Wolf?/musical statues/corners/pirates/ two man hunt/British bulldogs). Let's (go to mediaroom/chat/draw a picture).			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
つか かむ	1	○JTEとALTの日本やイギリスの遊びに誘うモデルを見聞きし、友達を遊びに誘う際に必要な英語表現について話し合っ問題をつかむ。 問題 英語で天気に合わせておたがいが好きな遊びにさそおう	○英語を用いて天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりするという活動の見通しをもてるように、Unit Listを作成する時間を設定する。	◇天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘う際に伝えたいことを発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート③>
ふ か め る	1  1  休み時間	○ALTの出身国のイギリスの遊びについての紹介を聞き、"What do you like?"や"I like~."を用いて好きな遊びを尋ねたり答えたりする。  <b>○"Let's play~."を用いて友達やALTとする遊びを決める。(本時)</b>  ○友達と決めた遊びで遊ぶ。	○日本とイギリスの遊びの似ている所や違う所に気付けるように、イギリスの遊びを実演して紹介する。  ○天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘う自らの表現の改善点を明確にできるように、子ども同士のモデルを基にコミュニケーションポイントを確認する機会を設定する。	◇日本とイギリスの遊びの似ている所や違う所を発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>  ◇聞き取りやすい声の大きさや速さで、天気や互いの気持ちに合わせた遊びを伝えている。 <行動②>
ま ・ と 生 め か る す	1  休み時間	○友達やALTとするイギリスの遊びを決める。  ○友達やALTと決めた遊びで遊ぶ。	○英語を用いて天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりできた楽しさを実感できるように、活動後に楽しかったことについて話し合う場を設定する。	◇英語を用いて天気や互いの気持ちに合わせた遊びに誘ったり応えたりできた楽しさを発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート③>