

英語科学習指導案

小学校6年生 6月

1 単元（題材）名 「人物紹介をしよう」 Unit 3 He is famous. She is great.

2 考察

(1) 教材観

① 学習内容：学習指導要領上の位置づけ

- (1) 聞くこと イ ゆっくりはっきり話されれば、日常生活に関する身近で簡単な事柄について、具体的な情報を聞き取ることができるようにする。
- (2) 読むこと イ 音声で十分慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようにする。
- (3) 話すこと イ 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、自分の考えや気持ちなどを、簡単（やり取り）な語句や基本的な表現を用いて伝え合うことができるようにする。
- (4) 書くこと イ 自分のことや身近で簡単な事柄について、例文を参考に、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いて書くことができるようにする。

② 主な伸ばしたい資質・能力

- ・「主語＋動詞＋目的語」の文の語順に気付き、自分や第三者について紹介する力。
- ・語順を意識して、人物紹介をしたり、例文を参考に書いたりする力。
- ・他者に配慮しながら、人物紹介をしようとする態度。

③ そのために必要な指導・学習活動

- ・音声で十分に慣れ親しんだ基本的な表現に見慣れる活動。
- ・さまざまな語彙への理解を深める活動。
- ・英語の語順に気付く活動。
- ・語順を意識して、人物紹介クイズのヒント文を考える活動。

④ 今後の学習の活用

- ・6年生「自分たちの町・地域」で地域について紹介する活動。
- ・6年生「夏休みの思い出」で自分の夏休みについて紹介する活動。

(2) 児童の実態及び指導方針（〇名）

① 既習の学習内容や活動

- ・第5学年の「できること」の単元では、“I (You,He,She) can~.”の文型を学習し、先生クイズを作った。
- ・第5学年の「あこがれの人」の単元では、自分があこがれたり尊敬したりする人について紹介した。
- ・第6学年の「自己紹介」の単元では、自分の好きなことやできることなどの紹介をした。

② 本単元にかかわる児童の実態

- ・児童はこれまでに200時間弱の外国語活動、外国語の授業を受けている。
- ・コミュニケーションを図る際はジェスチャーや表情などで表現豊かに行うことの大切さを理解している。しかし、全員が他者に配慮して表現豊かに行うことができているとはいえない。
- ・I like ~.やI want ~.などの語句や表現はこれまでの自己紹介で十分に慣れ親しんでいる。しかし、文の語順を意識して話したり、書いたりする活動は行っていない。

③ 指導方針

- ・児童が意欲的に授業に取り組むことができるよう、クイズ・ゲーム形式を取り入れ、説明を少なく、リズム・テンポよく授業を行う。
- ・児童が抵抗なく自然に活動に取り組み、4つの領域の力をバランス良く高めることができるよう、1単位時間の前半はインプット（聞くこと・読むこと）後半はアウトプット（話すこと・書くこと）の活動を行う。
- ・「主語＋動詞＋目的語」の語順に気付いて意識できるよう、慣れ親しんだ語句や表現を使って人物紹介の活動に取り組む。
- ・視覚的にも語順に気付いて意識できるよう、絵カードを使ったり、絵カードの下に単語を表示したりする。
- ・語句や表現にさらに慣れ親しむことができるよう、テスト形式ではなくゲームを通して定着を図る。

④ 研修主題との関わり

「はばたく群馬の指導プランⅡ」で示された「課題提示型」の単元構成で課題のゴールに向かって既習の表現を生かして言語活動を積み重ねていくことは、研修主題である「学びを生かすことができる児童」の育成につながると考えられる。

3 単元（題材）の目標

慣れ親しんだ語句や表現を聞いたり、読んだりする活動を通して、「主語＋動詞＋目的語」の語順に気付き、それを意識して人物紹介ができる。

4 評価規準

コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
他者に配慮しながら、人物紹介をしようとしている。	語順を意識して、人物紹介することができる。	「主語＋動詞＋目的語」の文の語順に気付いている。

5 指導計画（全8時間予定）

学習過程	時	○ねらい ・ 学習活動	支 援	評価の観点		
				関	外	言
つかむ	1	○ある人物について特徴を聞いて内容を理解できる。 ・デジタル教材の音声を聞いてそれが誰のことか考える。 ・語句や表現に慣れ親しむためのゲームを行う。	単元全体の見通しをもつことができるように、課題を提示する。	○		
	2 (本時)	○絵カードを使って、ある人物の紹介をする文を作る活動を通して、「主語＋動詞＋目的語」の語順に気付くことができる。 ・Who am I?クイズを行う。 ・絵カードを使って人物を紹介する文を作る。	音声で情報を聴き取るのが苦手な児童も自信をもって取り組めるよう、ペアで取り組むと同時に視覚的にも情報が分かりやすい絵カードを活用する。			○
追究する	3	○「主語＋動詞＋目的語」の語順に気付き、ある人物の特徴を考える。 ・デジタル教材の人物紹介の音声を聞いて紹介文の仕組みを理解する。	前時と同じように絵カードをならべて「主語＋動詞＋目的語」の語順に視覚的にも気付くことができるようにする。			○
	4	○ある人物の特徴を考え、「主語＋動詞＋目的語」の語順を意識して表現できる。 ・デジタル教材の人物紹介の音声を聞いた後、それを参考にして文を作る。	ドラえもん、ミッキーマウス、アンパンマンなど児童に馴染みのあるキャラクターの人物紹介を聞かせる。		○	
	5	○ある人物の特徴を考え、「主語＋動詞＋目的語」の語順を意識して表現できる。 ・デジタル教材の人物紹介の音声を聞いた後、それを参考にして文を作る。	I eat~. I like~. I want~. I have~.など児童がこれまで慣れ親しんだ表現で人物紹介ができるようにする。		○	

	6	○ある人物の特徴を考え、「主語＋動詞＋目的語」の語順を意識して表現できる。 ・デジタル教材の人物紹介の音声を聞いて紹介文を考える。	人物紹介は単元のゴールのWho is this?クイズにつながるように文を考えさせる。				○	
ま と め る	7	○ある人物について語順を意識して例を参考に紹介文を書くことができる。 ・これまでに習った表現で、ある人物の特徴を書いて紹介する。	音声で十分に慣れ親しんだ語句や表現を使って紹介文を書くようにする。				○	
	8	○紹介文を使って、Who is this?クイズに取り組むことができる。 ・紹介文を使ったWho is this?クイズを聞いたり話したりする。	他者に配慮しながら、ある人物になりきって、特徴が話せるように声をかける。				○	

6 本時

(1) ねらい

絵カードを使って、ある人物の紹介をする文を作る活動を通して、「主語＋動詞＋目的語」の語順に気付くことができる。

(2) 授業改善の視点

「主語＋動詞＋目的語」の語順に気付くことができるように、絵カードを使って、ある人物の紹介をする文を作る活動を行ったことは有効だったか。

(3) 準備

教師・・・デジタル教材、Unit 1 で作った自己紹介シート、掲示用絵カード
児童・・・ワークシート、絵カード、振り返りシート

(4) 人権教育の視点

相手の考えをしっかりと聞いて反応を示し、自分の考えとの共通点や相違点に着目して考えを整理できるようにするとともに個々の良さを認め合えるようにする。

(5) 展開

課程	学 習 活 動 ・ 予想される児童の反応	時間	○ 支 援 ◎ 努力を要する児童への支援 ◇ 評 価
つ か む	1 挨拶をする。	15	○全体に挨拶し、個別に数名の児童に挨拶する。
	2 Who am I?クイズを行う。 Q Who am I? Can you guess? I like ~. I can ~. My birthday is ~. Q Who am I? Can you guess? I have a bell I can fly. I like dorayaki.		○単元のゴールである人物紹介につながるように、Unit1で作成した自己紹介シートを使ってクラスの児童の誰なのかを考えさせる。続いてアニメのキャラクターの誰なのかを考えさせる。 ○「eye contact、listen carefully」の学習規律を意識しながら聴くように声をかける。 ○興味をもって主体的に取り組めるように、クイズを出すのは専科、JTE、ALT、児童などいろいろなパターンで行う。
	3 めあてを確認する。 〔学習課題〕 人物紹介の文を作ろう。		○必要感と見通しをもって学習課題に取り組めるように、単元のゴールである人物紹介のモデルを提示する。

追究する	<p>4 教科書 P.22 「Let's Watch and Think」にペアで取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声聴いて、<input type="text"/>に当てはまる絵カードをおくのだな。 		<ul style="list-style-type: none"> 人物の特徴を表す表現を覚えて使えるように、まずはデジタル教材の音声を聴いて、表現をインプットする。 児童が抵抗なく、語順に気付くことができるように、慣れ親しんだ語句や表現を使う。
インプット	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>I eat <input type="text"/>. I like <input type="text"/>.</p> <p>I want <input type="text"/>. I study <input type="text"/>.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 動作を表す語句とそれ以外の語句があるのだな。 英語では動作を表す語句が主語の次にきている。 日本語では主語+目的語+動詞 英語では主語+動詞+目的語の語順になっている。 	10	<ul style="list-style-type: none"> 日本語との語順の違いに気が付くことができるように、始めに日本語の語順で絵カードをおき、意図的に誤答を提示する。 (私は魚を食べます。I fish eat ×) 音声で情報を聴き取るのが苦手な児童も自信をもって取り組めるよう、ペアで取り組むと同時に視覚的にも情報が分かりやすい絵カードを活用する。
追究する	<p>5 絵カードを使って人物を紹介する文を作るマッチングゲームをペアで行い、できた文を発音する。</p>		<ul style="list-style-type: none"> 「clear voice、open your heart」の学習規律を意識しながら聴くように声をかける。 ペアで動詞の絵カードを出す側、目的語の絵カードを出す側に分かれ、同時に絵カードをおく。 ペアで同時に絵カードをおいて語順が正しいか意味が通る文になるか確認できるように、ゲーム性のある活動を通して定着を図る。
アウトプット	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>I eat <input type="text"/> apple. I like <input type="text"/> cats.</p> <p>I want <input type="text"/> books. I study <input type="text"/> math.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> I eat like.のように動作を表す語句がならんでしまった。 I want math.ではなく、I study math.なら意味が通じる文だな。 	15	<ul style="list-style-type: none"> ◇「主語+動詞+目的語」の語順を意識しながら人物を紹介する文を作っている。 (観察・ワークシート) 正しい語順と4線を意識して丁寧に書くことができるように、ワークシートにメインラインを強調した4線を入れておく。
まとめ	<p>6 絵カードを使って作った文を見ながら書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> 絵カードを見ながら写せばいいのだな。 <p>7 本時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 日本語と英語の語順の違いに気付いた。 人物を紹介する文が書けた。 <p>8 終わりの挨拶をする。</p>	5	<ul style="list-style-type: none"> 本時を振り返って自己評価できるよう、教師から見て良かったところ、努力が必要なところを伝える。 次時の活動につながるように、がんばったことや友だちの様子、授業の感想などを各自振り返りカードに記入する。

7 板書計画

[学習課題] 人物紹介をしよう。

デジタル教材を映すスクリーン



