

外国語科学習指導案

単元名「Unit6 What would you like?」〔学指要領：(3)イ〕

令和〇年〇月〇日 (〇) 第〇校時 5年〇組教室

I 単元の構想

1 単元の目標及び児童の実態

	目 標	児童の実態
知識及び技能	・What would you like ~?, I'd like ~., How much is it?, It's ~yen. 等の表現を用いて注文したり、会計したりすることができる。	・児童はこれまで2桁の数字を学習しているが、普段からよく使う言語材料ではないので3桁の数字を言う場面でもつまずきが予想されるため、ゲーム感覚で練習を繰り返しながら慣れ親しむ必要がある。
思考力、判断力、表現力等	・ていねいな表現を用いて、自分の考えたメニューを相手に紹介して注文をとったり、相手から紹介されたメニューの中から自分が食べたいメニューを注文したりするやり取りをすることができる。	・場面に応じた表現を用いてコミュニケーションすることができる児童が多いが、声の大きさや相手の理解を意識しながらよりよく伝えようとする児童は多くない。
学びに向かう力、人間性等	・ていねいな表現を用いて、自分の考えたメニューを相手に紹介して注文をとったり、相手から紹介されたメニューの中から自分が食べたいメニューを注文したりするやり取りをしようとする。	・言語活動の際には、友達の話す内容に関心をもって楽しみながらやり取りを行う姿が見られる。「もっと友達と話してみたい。」とふり返りカードに書く児童がいることなどからもやり取りへの意欲の高まりが見られる。

2 評価規準

知識・技能	① What would you like? I'd like~. How much is it? It's~.について、理解している。 ② What would you like? I'd like ~. How much is it? It's ~yen. 等を用いて、考えや気持ちなどを伝え合う技能を身に付けている。
思考・判断・表現	① ていねいな表現を用いて、自分の考えたメニューを相手に紹介して注文をとったり、相手から紹介されたメニューの中から自分が食べたいメニューを注文したりするやり取りをしている。
主体的に学習に取り組む態度	① ていねいな表現を用いて、自分の考えたメニューを相手に紹介して注文をとったり、相手から紹介されたメニューの中から自分が食べたいメニューを注文したりするやり取りをしようとしている。

3 指導及び評価、ICT活用の計画（全6時間：本時第6時） ※指導に生かす評価○、評定に用いる評価●

時	学習活動	知	思	主
1	・単元の課題をつかみ、関連語句ややり取りのおおよその内容を理解する。(あ) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">単元の課題 ALT や友達に対して、ていねいな英語を使って、フードフェスティバルの中で注文や接客ができるようになる。</div>	①		
2	・食べたい料理を決めて、ていねいに注文したり、注文を受けたりする。(あ)	②		
3	・注文した料理の値段をたずね合ったり、メニューを考えて値段を言ったりする。(あ)	①		
4	・やりたいお店とメニューを考え、言語活動の準備をする。(あ)(い)			①
5	・ペアで注文したり、会計したりする。(あ)(い)	②	①	
6	・ていねいな英語を使って、フードフェスティバルの中で注文や接客をする。(あ)(い)		①	①

*活用する学習支援ソフト等：(あ) デジタル教科書 (い) ジャムボード

*活用するコンテンツ等：なし

II 本時の学習 (6/6)

1 **ねらい** フードフェスティバルを通して飲食店の客や店員の立場になり、相手に配慮しながら、ていねいな表現で注文をしたり注文を受けたりすることができるようにする。

2 **展開**

【★ICT活用に関する事項】

<p>主な学習活動 予想される児童の反応【S】</p>	<p>○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）</p>
<p>1 Greeting and Warmup (10分) Sing a song Let's Chant 3桁の数字の言い方の練習 【★配布】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><めあて>フードフェスティバルで、ていねいな表現を使って、メニューを注文しあったり、値段をたずねあったりしよう。</p> </div> <p>S: ALTの先生が自分のメニューを注文してくれるかな。</p>	<p>○フードフェスティバルで用いる表現の含まれる歌やチャンツを歌うことで、既習表現を想起させたり、英語の雰囲気作りをしたりする。 【★提示】</p> <p>○会計の際に用いる3桁の数字をゲームの中で活用させ、表現に慣れさせる。</p> <p>○単元の課題を意識できるよう、前時までの学習について振り返り、本時活動の目的に問いかけ、本時の見通しをもたせる。</p>
<p>2 既習表現とコミュニケーションにおいて大切なことを全体で確認する。(10分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「分かりやすく」、「ていねいに」やり取りをするためにはどんな工夫があったかな。</p> </div> <p>S: はっきりした声で言う。 S: ジェスチャーを使う。笑顔でやり取りする。 S: 相手の目を見て話した方が良いかな。</p>	<p>○フードフェスティバルでのやり取りをALTとJTEでモデルを示し、相手に「分かりやすく」、「ていねいに」伝えるための表現や工夫について気付くことができるようにする。</p> <p>○教師のモデルを基に、良かった点や改善点について問いかけ、全体で共有する。</p>
<p>3 店員とお客さんに分かれてやり取りをする。(20分) 【★提示】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>S1: Hi. What would you like? S2: I'd like salad and hamburger. How much is it? S1: Salad is 240 yen. Hamburger is 540 yen. 780 yen, please. S2: Here you are. S1: Thank you. Have a nice day.</p> </div> <p>S: 相手の目をみて、はっきりと言えるとよりよく自分の言葉が伝わるな。 S: 1回目よりもスムーズに言えるようになった。 S: 伝わらない時は、繰り返したり、ゆっくり言ったりすると伝わりやすくなったぞ。</p>	<p>○会計がスムーズにできるよう、電卓を用意することで、やり取りに集中できるようにする。</p> <p>○中間評価を行い、やり取りの中でよかった点や困った点を問いつける。全体で共有し、よくできていたペアをモデルで示したり、確認したりしながら後半の活動で生かすように促す。</p> <p>○再度、めあてにもどり、数名にALTとやり取りをさせる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆評価項目（思）</p> <p>ていねいな表現を用いて、自分の考えたメニューを相手に紹介して注文をとったり、相手から紹介されたメニューの中から自分が食べたいメニューを注文したりするやり取りをしているか」を評価する。</p> </div>
<p>4 ALTのコメントを聞き、本時の学習内容を振り返る。(5分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><振り返り> S: What would you like~?を使って注文を聞いたり、I'd likeを使ってほしい物を注文したりすることができた。値段を言ったり、聞き取ったりすることもできた。 S: ALTの先生にも注文を聞くことができた。もっとALTの先生と話をしてみたい。</p> </div>	<p>○相手に配慮しながら、注文についてのやり取りができたことを賞賛する。</p> <p>○これまでの学習について、言語面、内容面での振り返りができるように促す。</p> <p>○ALTが活動への取組を賞賛し、次時への意欲をもてるようにする。</p>