

研究主題 たがいを認め合い、ともに学び、高め合う子どもの育成
～論理的思考の育成を中心として～

1 単元名 This is my favorite place. お気に入りの場所を紹介しよう (Let's Try! Unit8)

教育課程区分	B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの
教材タイプ	アンプラグド
使用教材等	校舎配置図、案内用の矢印カード、タブレット端末、テレビ

2 単元設定の理由

- 本学級の児童（男子13名、女子12名）は、教師やALTから簡単な語句や基本的な表現を聞き取り、それらを使って、クラスの友達や教師、ALTに対して自分の考えや気持ちを伝え合う活動に親しんできた。また、新たな語句や表現に慣れ親しむために、既習の“Do you like～”や“How many～”、“What do you like?”、“I like～”等を使って質問したり、答えたりする活動にも取り組んできた。子どもたちは、自分の考えや気持ちを伝えるために、知りたい語句や表現の仕方について教師やALTに質問するなど意欲的に活動している。

一方で、友達と英語でコミュニケーションすることに消極的な子どもも見られる。これまでの学習の様子からコミュニケーションを図るための簡単な語句や文型の表現の仕方が十分に理解できていないことによる自信のなさが、消極性につながっていると考える。

＜プログラミング教育の視点から＞

Unit5 “Do you have a pen”では、“Do you have ～?” “Yes,I do./No,I don't.の表現に慣れ親しむために、Scratch Jr を使って、自分のお気に入りの文房具までキャラクターに指示を与え、アニメーションを作成する活動を行ってきている。

- 本単元は、校内のお気に入りの場所を紹介したり、案内したりする表現に慣れ親しむことをねらいとしている。クラスの友達に自分のお気に入りの場所や理由を伝え合ったり、案内したりする活動を通して、コミュニケーションを図ることの楽しさや友達の考えや思いに気付くことができるようになることを期待している。

そのためには、教室名やお気に入りの理由、道案内など簡単な語句や基本的な表現の仕方を習得することが大切である。また、お気に入りの場所の理由を伝え合うには、聞き手の理解の状況を確認しながら話しているか、相手の発話に反応しながら聞き続けようとする態度を示しているかなど相手への配慮が求められることになる。

＜プログラミング教育の視点から＞

本単元は、「Go straight.」「Turn right.」「Turn left.」などの表現を組み合わせ、自分のお気に入りの場所までの道案内の仕方を考えることができる。また、相手の反応を伺いながら案内し、自分が考えていた行き方や表現の仕方を修正しようとするすることで、プログラミング的思考を育める単元と考える。

○ そこで、指導にあたっては、次の点に留意したい。

- ・子どもたちにとって親しみのある場所である岩田小学校の校舎配置図を用いることで、道順をイメージしながら案内の仕方をプログラムしたり、お気に入りの場所への思いを高めたりできるようにする。
- ・お気に入りの場所が同じ友達同士をペアとして、お気に入りの場所までの案内の仕方を一緒に考えたり、お気に入りの理由を伝えたりすることで、自信をもって案内したり、友達の考えや思いに気付いたりできるようにする。
- ・自分たちのお気に入りの場所に案内する際のスタート地点をペアで決めさせることで、それぞれの能力や思いに応じた案内ができるようにする。また、スタート地点を変えることで、目的地までの道順を複数考えることができるようにする。
- ・地図上での案内をペアやグループで行い、よりよい案内や伝え合い方にするための改善点を出し合うことで、「Good.」や「Thank you.」など相手に配慮した案内や伝え合いができるようにする。
- ・単元の終わりに、ALT に自分の学校のお気に入りの場所を案内する場面を設定することで、相手意識・目的意識をもって意欲的に学習に取り組めるようにする。

<プログラミング教育の視点から>

- ・友達に道案内をする際に用いる「Go straight.」「Turn right.」「Turn left.」等の共通表現を矢印の絵カードで表し、それらの矢印カードを組み合わせて、スタート地点からお気に入りの場所までの道順（ナビ）を作成する。
- ・ペアで作成したナビを他のペアに試して、伝わらなかったことを確認することで、矢印カードを組みかえたり、表現の仕方を改めたりして、ナビを修正して正しく案内できるようにする。

3 目標

- (1) 世界と日本の学校生活の共通点や相違点を通して、多様な考え方があることに気付くとともに、教科名や教室名の言い方や道案内の仕方に慣れ親しむ。 【知・技】
- (2) 自分が気に入っている校内の場所に案内したり、その場所について伝え合ったりする。 【思・判・表】
- (3) 相手に配慮しながら、自分が気に入っている場所について伝え合おうとする。 【学び】
- (4) 案内の表現を組み合わせて、自分のお気に入りの場所まで正しく案内する。 【プログラミング】

<言語材料>

- ・ Go straight. Turn [right/left] . Stop. This is (the music room). This is my favorite place. Why? I like (music).
- ・ 場所 (classroom, restroom, [science/music/arts and crafts/computer/cooking] room, [school nurse's/school principal's/teachers'] office, entrance, library, gym, playground)
- [既出] 挨拶, 曜日, スポーツ, Do you like(blue)? Yes, I do./No,I don't. turn, right, left, lunch, school

4 評価規準

ア知識・技能	イ思考・判断・表現	ウ主体的に学習に取り組む態度
①校内の場所の言い方を理解している。 ②道案内やお気に入りの場所を伝えるための表現の仕方に慣れ親しんでいる。	①お気に入りの場所に案内したり、その理由について伝え合ったりしている。	①相手に配慮しながら、自分のお気に入りの場所について伝え合おうとしている。 ②相手に配慮しながら、自分のお気に入りの場所に案内しようとしている。
プログラミング学習		
○スタート地点からお気に入りの場所までの道順を理解している。	○お気に入りの場所の行き方について、表現を組み合わせる案内している。	○友達と試行錯誤しながらお気に入りの場所までの道順を見つけようとしている。

5 指導計画と評価（総時数5時間）

次	時	○学習活動・内容 ☆プログラミング教育の視点	単元の評価規準との関連と評価方法
第一次	1	○岩田小学校内の教室名等の言い方に慣れ親しむ。 ・語句 (classroom, library, Rabbit hut etc.) の習得	アー① (発言、観察、記述)
	2	○お気に入りの場所と理由について伝え合う。 ・お気に入りの場所を伝え合うために必要な表現の習得 This is my favorite place, ~. I like ~. (理由)	アー② (発言、観察、記述) ウー① (発言、観察、記述)
第二次	3	○タブレットで撮影しながらペアで校舎内を歩き、お気に入りの場所までの道順を確かめる。 ○道案内の仕方を練習する。 ・道案内の仕方の習得 Go straight. Turn [right/left] Go upstairs./Go downstairs. This is (the music room). This is my favorite place.	イー○ (発言、観察、記述) アー○ (発言、観察、記述) アー② (発言、観察、記述)
	4 (本時)	○ペアでお気に入りの場所への道順 (ナビ) を考え、相手を案内する。 ☆共通表現「Go straight.」「Turn right.」「Turn left.」を組み合わせ、お気に入りの場所に案内できるようにする。 ☆ペアやグループで試したり、話し合ったりすることで、道順を修正して案内できるようにする。 ・矢印カードを使ったお気に入りの場所への道順 ・相手に配慮した道案内の仕方 Let's go together. Return please. Here it is. etc. ・お気に入りの場所を伝え合う際のコミュニケーション Why? Thank you. etc.	アー② (発言、観察、記述) イー○ (発言、観察、記述) ウー①,②,○ (発言、観察、記述)
第三次	5	○ALT に岩田小学校のお気に入りの場所を案内し、お気に入りの理由を伝える。 ・誰にでも伝わる共通の英語表現とプログラムへの気付き	イー① (発言、観察、記述) ウー① (発言、観察、記述)

6 本時案 (第二次 4 / 5)

- (1) 主眼 ペアで道案内に必要な英語の定型を組み合わせ、ナビを作成し、ペア同士で試したり、話し合ったりする活動を通して、お気に入りの場所まで案内することができる。
- (2) 準備 校舎配置図、案内用の矢印カード、人形 (地図の上を動かす)、タブレット端末、テレビ、シール
- (3) 展開

学習活動・内容	○指導上の留意点 ◇評価 ☆プログラミング的思考を育むための手立て
<p>1 Warm-up 教室名やお気に入りの場所、道案内の表現の仕方の練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 教室名と案内するための表現の習得 Go straight. Turn [right/left]. etc. <p>2 Introduction 学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 矢印カードを使った道案内の仕方 	<p>○絵カードや Let's Chant に合わせて発音練習することで、音声からそれぞれの語句や表現の仕方を身に付けられるようにする。</p> <p>○教師と ALT がペアになり、お気に入りの場所までの案内の仕方を例示することにより、本時の活動への見通しがもてるようにする。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">自分たちのお気に入りの場所まで案内しよう。</div>	
<p>3 Practice ペアで矢印カードを組み合わせ、道案内の仕方を考え、ナビを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 矢印カードを使ったお気に入りの場所までの道順 <p>4 Activity ナビを見ながらペア同士でお試しタイムを行う。</p>	<p>☆前時にタブレットに撮ったお気に入りの場所までの道順を視聴しながら矢印カードを組み合わせることで、スタートからお気に入りの場所までのナビを作成できるようにする。 【組み合わせ】</p> <p>○ナビを作成する際には、タブレットを視聴しながら英語表現する子と指示に沿って矢印カードを並べる子に役割分担することで、案内の仕方に慣れ親しむことができるようにする。</p> <p>○1 回目は、B チームの人形の動きを見ないでナビを行い、うまくいかなかった場合は、B チームが動かした人形の動きを A チームの A-②が地図に書き込むことで、ナビの間違いを確認できるようにする。</p>
<p>お試しタイムの行い方</p> <p>案内する側 A-①…ナビを見ながら案内する。 (A チーム) A-②…人形の動きを地図に書き込む。</p> <p>案内される側 B-③、B-④…案内に沿って、人形を動かす。 (B チーム)</p>	<p>☆地図に書き込まれた人形の動きやナビ作成時に使用したタブレットをペア同士で確認することで、矢印カードを修正し、正しいナビに修正することができるようにする。 【デバッグ】</p> <p>☆正しく案内できたペアには、スタート地点を変えさせたり、別の道順を考えさせたりすることで、新たなナビや分岐のあるナビを作成できるようにする。 【条件分岐】</p>
<ul style="list-style-type: none"> お気に入りの場所までの道案内 お気に入りの場所への新たな道順 相手の行動に応じた英語表現 Return please. Here it is. etc. お気に入りの場所を伝え合う際のコミュニケーション Good. Thank you. etc. 	<p>○気づきや感想を全体で共有し、価値付けたり、広げたりすることで、相手に配慮した英語表現の大切さに気付くことができるようにする。</p> <p>◇相手の表情や行動などから表現の仕方を工夫している。(発言、観察)</p>
<p>5 Reflection 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> よりよい道案内の仕方 友達の思いや考えへの気づき 	<p>☆本時で修正したところにシールをはり、見える化することで、相手に配慮した道案内になっているか確認できるようにする。 【評価】</p>

