

IV 研究の実際

1 学習づくり

(1) 第1学年の実践

①単元名

動物のえいごであそぼう


②単元の目標

- ・学習した表現を使い、ジェスチャーを楽しみながら、動物を尋ねたり答えたりして、コミュニケーションを図ろうとする。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- ・動物の名前や、"What's this?", "It's a ~."の表現を聞いたり言ったりして言葉に慣れ親しむ。(外国語への慣れ親しみ)
- ・動物の英語のリズムを感じ、英語と日本語の類似点や相違点に気付いている。(言語や文化への気付き)

③仮説検証についての具体的取組

<p>仮説1-①「興味・関心を高める場面設定」</p> <p>○「夢の動物園をつかって、クイズ大会をする」という場面を設定をすることで、積極的に友達動物園にいる動物を尋ねたり、自分の作った動物園にいる動物を紹介したいという思いを高めた。</p>
<p>仮説1-②「英語に慣れ親しませるための工夫」</p> <p>○英語の絵本の読み聞かせやゲーム、チャンツを通して英語に慣れ親しませた。</p> <p>○児童が自信をもって発話できるように、一人で発音する、ペア、グループ、全員での活動の場を確保した。</p>
<p>仮説1-③「コミュニケーション活動の工夫」</p> <p>○コミュニケーションでは、「目を見て」「笑顔で」「はっきりと」を心掛けさせた。</p> <p>○特に支援を要する児童には、必要に応じた声掛けを行った。</p>
<p>仮説1-④「評価の工夫」</p> <p>○中間評価を行い、めざす児童の姿をモデルとして示すことで、コミュニケーション活動のポイントを確認した。</p> <p>○適宜ふり返りカードを活用し、活動の様子を把握したり、次時の学習に生かしたりした。</p> <p>○自己評価や相互評価により次時の活動の意欲につなげた。</p>
<p>仮説2-②「他教科他活動との関連」</p> <p>○学習した動物の英語を、国語や音楽の授業と結びつけて、他教科との関連付けを図った。</p> <p>○様々な国の異文化についての体験活動を通して、他国への興味関心を高めた。</p>

④本時の学習 (6/6)

過程	学習活動	教師の支援・児童の様子
たしかに出会う	<p>1 Greeting あいさつをし、気分を尋ね合う。</p> <p>2 Warm up</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「セブンスステップス」を歌う。 ・"Guessing Game"絵本の読み聞かせをする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px;"> <p>What's this? Guess what!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px;"> <p>It's a butterfly!</p> </div>	<p>○体を動かしながら歌を歌い、楽しい雰囲気をつくった。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>【仮説1-②】</p> <p>授業の冒頭で、本時の表現や言葉に関連する英語が出てくる絵本を読み聞かせることで、一緒に英語を言ったり聞いたりすることで、英語に慣れ親しんだ。</p> </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>【仮説1-①】</p> <p>自分だけのオリジナル動物園を使って、友達と動物クイズ大会をし、友達と、何の動物かを尋ねたり答えたりしたいという意欲が高まった。</p> </div>
	<p>3 Today's goal 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; margin: 10px;"> <p>ともだちと、たのしくどうぶつクイズ大会をしよう。</p> </div>	

かんがえてやってみる

4 Activity1

- ・チャンツ、キーワードゲームをする。
- ・気を付きたい発音やリズム・コミュニケーションのポイントを話し合い、会話の練習をする。



動物のジェスチャーや鳴き声をまねしながらのチャンツ

A/B: Hi!
(Rock, scissors, paper...)
A: What's this?
B: (Gestures)
A: It's a ~!
B: Yes! / No!
(交替)
A/B: Thank you! Bye!



キーワードゲーム



デモンストレーションを見た後、会話の練習

5 Activity2 動物クイズ大会をする。

- ・オリジナル動物園に隠れているのが何の動物か、友達と尋ね合う。ジェスチャーか鳴き声でヒントを出す。



Bow-wow!

It's a dog!

Good eye contact!

- ・オリジナル動物園に付けた名前を紹介する。



わたしの動物園には、色々な動物がいるので、『世界動物園』という名前を付けました。

6 Look back ふりかえりや、友達のよかったところを発表する。



最初は、話すときに紙ばかり見てしまったけど、後から、お友達の目を見て話すようにがんばりました。

7 Ending あいさつをする。

きつき 親しみ伝え合う

これまでをふり返る

【仮説1-②】

チャンツやゲームを通して、楽しみながら練習に取り組んだ。また、全体→ペア→個人など、様々な形態で会話の練習をしたことで、発話量が確保され、英語に慣れ親しむことができた。

【仮説1-③】

本時では、どのコミュニケーションポイントを意識しながら活動するかを皆で確認することで、相手意識を持ってコミュニケーションを図る姿が見られた。

【仮説1-③】

動物の英語での言い方や鳴き声が分からなくなってしまった時には、教室に掲示している動物クイズを見てもいいこととし、英語に対する抵抗感を減らして活動することができた。

【仮説1-④】

中間評価で、コミュニケーションポイントを意識して活動している児童を紹介することで、後半の活動での相手意識の高まりが感じられた。

【仮説1-①】

オリジナル動物園に付けた名前や理由を紹介する時間を設けることで、友達の動物園の名前や理由を知りたい、また、名前に込めた思いや願いを伝えたい、という様子が見られた。

【仮説1-④】

相互評価では、友達同士、よかったところを見つけて伝え合う中で、見つけた児童も、見つけてもらった児童にも笑顔が見られた。