

小学部第6学年 英語科 学習指導案

日時: 201〇年12月〇日

対象児童: 6年〇グループ 児童17名

指導者: 宮崎 遼、FET1名

場所: 外国語教室1

1. 単元・教材名 Hi, friends2 Lesson7 - We are good friends. オリジナルの物語を作ろう

2. 単元の目標

- (1) 積極的に英語で物語の内容を伝えようとする。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- (2) まとまった英語の話を聞いて、内容がわかり、場面にあったセリフを言う。
(外国語への慣れ親しみ)
- (3) 世界の物語に興味を持つ。(言語や文化に関する気付き)

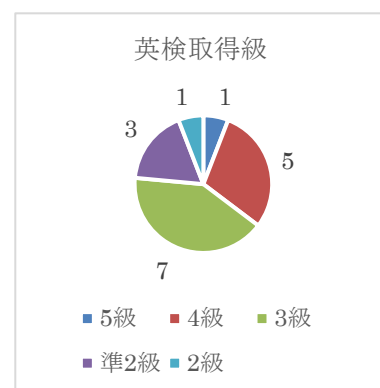
3. 単元について

(1) 児童について

本クラスは男子5名、女子12名、計17名の6年生の〇グループである。アンケートの結果からわかるように本クラスは英会話が好きな児童または得意な児童が多い。英会話の学習は「とても好き」または「好き」と答えた児童が14名、英会話の学習は「よくできる」または「できる」と答えた児童は16名いる。また本クラスでは全員が中学生になる前に、3級取得を目標としており、英検の受験意欲がとても高い。現在、全員が英検の級を取得しており、2級が1人、準2級が3人、3級が7人、4級が5人、5級が1人という構成になっている。しかし「英語を使ってみんなの前で発表することは好きですか」という質問に対しては、約半分の児童が「ふつう」または「嫌い」と答えている。またアンケートの結果からリスニングに関しては得意と感じている児童が多い一方、ライティングに関しては苦手意識を持っている児童が多いことがわかった。本単元では、オリジナルの物語を作る活動を通して、文章を書いたり発表したりする楽しさを感じられる内容にしていきたい。

アンケート項目	A	B	C	D
英会話の学習は楽しいですか。	10人	4人	3人	0人
英会話の学習は分かりますか。	10人	6人	1人	0人
英語を使ってみんなの前で発表することは好きですか。	2人	7人	7人	1人
英語を使って友達と交流することは好きですか。	8人	6人	3人	0人

※Aはとても好き/よくできる、Bは好き/できる、Cはふつう、Dは嫌い/できない



(2) 教材について

本単元は、児童がオリジナルの劇作りを通して、世界の民話や昔話などに興味を持ったり、ジェスチャーをつけて表現する楽しさや大切さに気付いたりすることができる単元となっている。本単元で扱われている表現の多くは、児童がこれまでに慣れ親しんだもので構成されているため、児童は劇作りを通して、既習の表現を実際に応用することができる単元となっている。

(3) 指導にあたって

本校の研究副主題である以下の4つの観点に重点を置いて指導する。

<国際教育>

オリジナルの劇作りを通して、世界には様々な民話や昔話などがあることに気付かせ興味を持たせたい。また英語の発音やイントネーションだけでなく、ジェスチャーなどの非言語を意識して発表の練習をさせることで、国際化の時代に必要なコミュニケーション能力を児童に身に付けさせたい。英語の台本作りでは、日本語で伝えたいことを英語に言い換える活動を繰り返すことで、日本語と英語の語順などの言語の違いについても気付かせたい。

<言語活動の充実>

物語の内容や場面に合った演技とセリフをグループで考える活動を通して言語活動の充実を図りたい。具体的には、自分たちが考えた物語が見ている人にとってわかりやすいものになるように、グループでセリフや演技について考えさせたい。こうした活動を行う際には、英語のみのやり取りにこだわらず、グループ全員で協力して取り組ませたい。本時では二つのグループに分かれて発表を行うが、発表内容についてのQ&Aも行うことで言語活動の更なる充実を図りたい。

<ICTの活用>

児童の多くは英語劇にこれまで挑戦したことがないので、本単元の初めにインターネットで公開されている他校の実践を手本として示すことで、児童に英語劇のイメージを掴ませ、今回の活動に対する目標を与えたい。また単元の途中では、それぞれのグループの演技をビデオに録画して見せることで、ジェスチャー、声量、発音に関する確認を行い、より良い発表へとつなげていきたい。本時では、円滑に授業を進めるために、授業の流れや発表の仕方を大型テレビに映して説明を行いたい。また児童の発表をビデオに録画して振り返りや異学年交流などに活用していきたいと考えている。

<評価活動>

広州日本人学校英語科では、Can-Doリストを活用して、授業や単元の目標が達成できたかどうかを児童に自己評価させる活動を実施してきた。本時の目標は「積極的に英語で物語を伝えることができる」とし、振り返りシートには四段階で自己評価させたい。また単元を通して学習したことを自由記述の欄に書かせることで、発表だけではなく、単元全体の振り返りも行わせたい。

4. 指導計画（総時数7時間 本時7/7）

時間	◆主な学習内容	□指導上の留意点	○具体的な評価規準
1	◆世界の物語や英語劇について学ぶ。	<input type="checkbox"/> モデルとなる他校の劇をテレビで見せることでイメージと目標を持たせる。 <input type="checkbox"/> 劇に関するルール、注意点、スケジュールなどをしっかり説明する。 <input type="checkbox"/> オリジナルの桃太郎の内容についてグループでブレインストーミングをする。	【気・関】 <input type="checkbox"/> 世界には様々な物語があることに気付いている。 <input type="checkbox"/> グループの中で積極的に話し合いに参加している。
2 3 4 5	◆グループに分かれて、オリジナルの桃太郎の英語劇の内容を考え、セリフを台本に書く。	<input type="checkbox"/> 物語のあらすじが決まったら、全員が参加できるように、場面ごとに分かれてセリフを書かせる。 <input type="checkbox"/> セリフには Hi, friends 2 の既習事項を復習として必ず使用させる。 <input type="checkbox"/> 文法やスペルのミスに関しては気にせず活動させる。（最後に確認・修正の時間を確保する。） <input type="checkbox"/> 期限を設けて計画的に進められるように指導する。 <input type="checkbox"/> FET から物語作成に必要な表現などを教えてもらう。	【関・慣】 <input type="checkbox"/> グループの中で積極的に話し合いに参加している。 <input type="checkbox"/> セリフを書く際にわからないところがあれば、友達や先生に聞きながら、積極的に台本作りに取り組んでいる。 <input type="checkbox"/> 場面にあったセリフを英語で書いている。
6	◆グループの中で、自分たちの演技の確認を行い、より良い発表になるように準備をする。	<input type="checkbox"/> リハーサルをビデオで撮影し、自分たちの演技を客観的に振り返えさせることで、より良い発表へとつなげる。 <input type="checkbox"/> 衣装や小道具などで簡単に準備できるものがあれば発表の日までに準備させる。	【気・関】 <input type="checkbox"/> ジェスチャーなどの非言語の大切さに気付いている。 <input type="checkbox"/> お互いに演技の良いところや改善点などについて積極的に話し合っている。
7 本時	◆それぞれのグループが発表を行い、交流活動や評価活動を行う。	<input type="checkbox"/> 授業の流れと発表方法については ICT を活用してわかりやすく説明する。 <input type="checkbox"/> 楽しい活動になるように授業の初めにアイスブレイクを行う。 <input type="checkbox"/> 順位を決めるが、一人一人の努力を認め、全員で作上げた達成感を感じられる内容にする。	【関・慣】 <input type="checkbox"/> 積極的に英語で物語を伝えようとしている。 <input type="checkbox"/> まとまった英語の話を聞いて、内容がわかり、場面に合ったセリフを言うことができる。

5. 本時の学習（総時数7時間 本時7/7）

(1) ねらい

- ① 積極的に英語で物語の内容を伝えようとする。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)
- ② まとまった英語の話を聞いて、内容がわかり、場面にあったセリフを言う。(外国語への慣れ親しみ)

(2) 展開

Time	Ss Activities	JET/FET	<input type="checkbox"/> Notes <input checked="" type="checkbox"/> Evaluation
5min	<Greeting>	What's the weather like today? What day is it today? What month is it today? ...etc	<input type="checkbox"/> The class leader writes the answers in English on the whiteboard.
10min	<Warm-up>	Game: Packman Game 1. Animals 2. Countries 3. Another game (If time allows)	<input type="checkbox"/> Make sure they speak loudly during the game.
5min	<Introduction>	Explain what Ss are going to do and what they should pay attention to during their performance.	<input type="checkbox"/> Use the TV
20min	<Activity>	Decide which group goes first. The first group starts acting. Follow the following steps. (It takes about 10 minutes from 1 to 3) 1. Introduction and preparation (1 min) 2. Acting (4-6 min) 3. Q & A (3 min) The second group starts acting. Follow the same steps as the first group. Give some comments to each group. Collect the evaluation sheets from the audience(teachers) and calculate their points.	<input type="checkbox"/> Ss take a note during their performance for Q&A. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluate their performances. (Can they memorize the script?/ Can they speak loudly and fluently?/ Can they use some gestures?...etc)
5min	<Consolidation>	Ss write a reflection sheet.	<input checked="" type="checkbox"/> Evaluate their reflection sheets.

6. 指導する上で工夫した点

本研究授業では次の5点を工夫した。

①物語を場面に分けて考えさせる。

以下のように7つの場面に分けてオリジナルの桃太郎の物語を考えさせた。場面を7つに分けた理由は、三つある。1つ目は、物語が複雑にならないようにするためである。桃太郎の原作のストーリーを大幅に変更するのではなく、原作のストーリーの大枠を利用して物語を作成させたことで、見ている人にもわかりやすい劇となった。2つ目は、児童が物語を作成し易くするためである。一から物語を作るとは大変時間がかかる作業だが、場面を分けることで、児童は物語を考え易くなり、計画的に作成することができた。3つ目は、児童が場面ごとに役割を分担してセリフを書けるようにするためである。物語のあらすじを場面に分けて決めたので、児童はグループの中で役割を分担して協同的に取り組むことができた。本研究授業の二つのグループは、以下のように場面を分けてオリジナルの物語を作成した。

桃太郎の原作

場面1 おじいちゃんは山へ、おばあちゃんは川へ仕事をしに行く

場面2 川から桃が流れて来て、その桃から桃太郎が生まれる

場面3 鬼が村を破壊し、村の財宝を奪う

場面4 おじいちゃん、おばあちゃんからきびだんごをもらう

場面5 雉、猿、犬にきびだんごをあげる

場面6 鬼ヶ島に鬼退治に行く

場面7 鬼を倒して村の財宝を取り返す めでたしめでたし

グループ1

場面1 おじいちゃんは野球場へ、おばあちゃんはテニスコートへ

場面2 テニスコートで桃を発見し、桃から桃太郎が生まれる

場面3 鬼が村を破壊し、村の財宝を奪う

場面4 おじいちゃん、おばあちゃんからポカリと野球バットをもらう

場面5 猿に野球バット、犬、雉、ドラゴンにポカリをあげる

場面6 天空の鬼ヶ島にドラゴンに乗っていく

場面7 鬼を倒して村の財宝を取り返す めでたしめでたし

グループ2

場面1 おじいちゃんは仕事へ、おばあちゃんはスーパーへ

場面2 スーパーで買った桃から桃太郎が生まれる

場面3 鬼が渋谷の街を破壊する

場面4 おじいちゃん、おばあちゃんから桃をもらう

場面5 猿とライオンに桃をあげる

場面6 鬼ヶ島に鬼退治に行く

場面7 スモールライトを使われ、鬼に逆に退治される

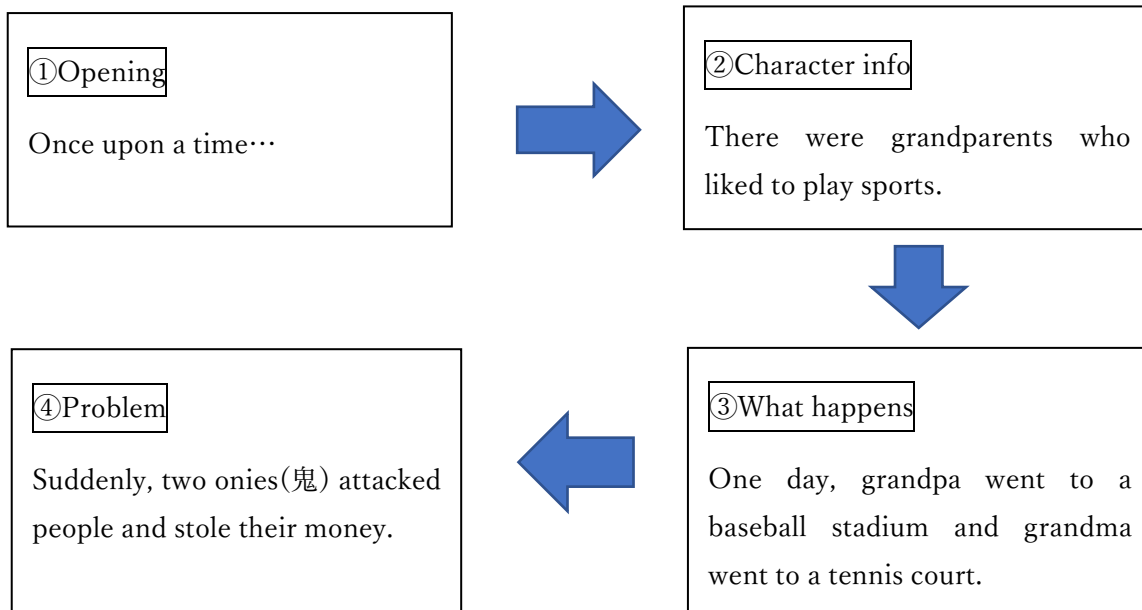
②物語の主要な登場人物を固定する。

登場人物が原作の桃太郎と大きく異なると見ている人にとってわかりにくい内容となる可能性があったので、今回の研究授業では、主要な登場人物は固定にし、犬、雉、猿のみ変更可能とした。同じ登場人物だとしても、場所や行動が変われば、十分にユニークな物語を作成することができることがわかった。

1. 桃太郎（固定）
2. おじいちゃん（固定）
3. おばあちゃん（固定）
4. 鬼（固定）
5. 犬、雉、猿（変更可）→今回の劇では、ドラゴンやライオンが登場

③ナレーター役を作り、物語に使う表現を学習させる。

物語に欠かせないのがナレーターである。ナレーターの状況説明無しには、見ている人は劇の内容を理解することは難しいであろう。創作英語劇であればなおさらである。そこでFETの先生とナレーターのセリフをホワイトボードにまとめ、児童が参考にできるようにした。ナレーターのセリフは大きく分けると、①Opening②Character info③What happens④Problem⑤Endingの5つに分けることができる。以下のものは、グループ1の児童が実際に作成した①～④のナレーターのセリフの一部である。



児童に教えたナレーターに使える表現

- ①Opening…A long time ago/On a warm, sunny day/In Japan, ___ years ago/Once a upon a time
- ②Character info…There was/were ___ who liked/was/were/wanted/had _____
- ③What happens…One day/Then/The next day/And/So/
- ④Problem…But/Suddenly/A ___ appeared
- ⑤Ending…and they lived happily ever after

④台本作りに既習事項を使用させる。

Hi, friends2 でこれまでに学習したキーセンテンスを使用させて児童に台本作りを取り組ませた。キーセンテンスは全部で7つあったが、その全てを物語のセリフに入れることは難しかったので、5つを選択させた。物語の中で自分たちのセリフとして使用させることで、機械的な反復練習ではなく、文脈の中でアウトプットさせることができ、既習事項の理解が深まったと考える。

以下のキーセンテンスから5つを使用した。

Lesson1 How many _____ are there? / There are _____.

Lesson2 When is your birthday? My birthday is _____.

Lesson3 Can you _____? Yes, I can. /No, I can't.

Lesson4 Where is _____? Go straight. /Turn left. /Turn right.

Lesson5 Let's go to _____. I want to eat/go/see/watch/drink_____.

Lesson6 What time do you _____? I _____ at _____.

Lesson8 I want to be a/an_____. What do you want to be?

(Lesson7 の桃太郎の前に、Lesson8 を先に終わらせました。)

⑤動機づけを行う。

児童がより積極的に取り組めるように、グループ対抗で勝負をさせた。勝敗は参観した先生方が得点シートにつけたポイントを集計して決定した。勝敗はつけたが、どちらのグループにもトロフィーを授与して、児童全員の努力を認める雰囲気作りに努めた。また当日まで発表内容は秘密とし、各グループは別々に練習を行った。お互いに初めて見る発表でもあったため、当日はとても盛り上がる発表会となった。

7. 研究授業を終えて

児童はセリフを全て暗記し、ジェスチャーも付けながら積極的に自分たちが作った物語を英語で伝えることができた。本時の終わりに実施した振り返シートの結果を見ても、「積極的に英語で物語の内容を伝えることができる」という質問に対して7人が「よくできた」、10人が「できた」と回答しており、本時の目標は達成できたと考える。児童の英語の興味関心やレベルが高いことも上手くいった要因の1つであると思うが、最初から単元全体の見通しを持って授業に臨めたことも大きな要因であると思う。

また、言語活動の更なる充実を目指して行った発表後のQ&Aは、クイズ形式で実施した。発表者は事前に考えてきた自分たちの発表内容についての質問を見ている人にたずねた。児童はQ&Aに答えるために、メモを取りながら発表を見ていたので、実施して良かったと思う。課題としては、児童が発表内容についてももう少し自由に感想を英語で言い合えると、一つ上のレベルの言語活動につながり、良かったのではないと思う。日頃から伝え合いの活動を取り入れていくことで、児童が自分の意見や感想を英語で自然に言える力を身につけさせていきたいと考えている。

以下、本時の終わりに児童が記入したアンケートの自由記述欄の抜粋である。

「最初のころは失敗したり、心が一つにならなかつたり…。いろいろなことがあったけど成功できて良かった！自分たちでセリフを考えて、習った文法を入れるのが難しかった。短い間だったけど、心が一つになって終えることができたので本当によかった。次もまた違うやつをやってみたい！」

(学び合い)

「聞いている人が何を言っているのかを分かるように伝えることが大切だと気付いた。またジェスチャーを使うと、もっと伝えやすくなることが分かった。だから、次からは、相手のことも考えて、ジェスチャーなども使い、英語を話したいと思った。そしてもっと言いたいことをわかりやすく伝えたい。」(非言語の重要性への気付き)

「演じているとき、できるだけ綺麗な発音でみんなに伝えることを頑張りました。さらにアイコンタクトを意識し、体を前において大きな声で発表することに頑張りました。」(積極的に物語を伝える)

「今回は自分たちでセリフを考えたので、英文を書いたりする力もついたと思う。」

(ライティングの自信を深める)