

外国語活動－２（第５学年） 聞く・話す必然性のある場面を設定して通じ合う喜びを体得する事例
【学習活動の概要】

1 単元名 クイズ大会をしよう「英語ノート１※」Lesson 7		
2 単元の目標 英語と日本語との比較を通して言語の面白さや豊かさに気付くとともに、積極的にクイズ大会に参加し、クイズを出したり答えたりしようとする。		
3 評価規準 【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】 ・相手に伝わるように工夫をして、クイズを出したり答えたりしている。 【外国語への慣れ親しみ】 ・身の回りのものについて、それが何かを尋ねたり言ったりしている。 【言語や文化に関する気付き】 ・英語と日本語の身の回りの語彙の成り立ちの共通点や相違点を知ることを通して、言葉の面白さに気付いている。		
4 教材 「英語ノート１※」Lesson 7を基に本単元では、"What's this?", "It's ~."などの表現を使って、児童同士がクイズを出したり答えたりする活動を行う。これらの表現のほかに、児童の負担にならないように、児童の身の回りにある野菜や果物、文具品、また、外来語としてなじみのある色や形等の語彙を取り上げる。		
5 主な学習活動 (1)単元の指導計画（全４時間）		
時	学習活動	言語活動に関する指導上の留意点
1	・絵の一部や漢字熟語を見てそれが何か答える。 ・ゲームをする。	・英語と日本語の言葉の成り立ちの面白さに気付かせる。
2 本時	・チャンツを言う。 ・ゲームをする。 ・クイズに答える。	・チャンツ等で使用表現に十分慣れ親しませる。
3	・チャンツを言う。 ・ゲームをする。 ・何かを尋ねる表現を使ったクイズを作る。	・相手に伝わるようにクイズでのヒントの出し方を工夫させる。
4	・クイズを完成しクイズ大会をする。	・相手意識をもち聞いたり答えたりさせる。
(2)本時の学習 目標 身の回りのものについてそれが何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 本時の展開 ①チャンツ"What's this?"を言う。 ②本時のめあてと流れとを知る。 ③キー・ワード・ゲームで食べ物の名前を何度も聞いたり言ったりする。 ④ブラック・ボックス・クイズをする。 ⑤連想クイズをする。 ⑥振り返りをする。		

※「英語ノート」：平成２１～２３年度文部科学省発行による外国語活動教材より

【解説】

【指導事例と学習指導要領との関連】

小学校学習指導要領 第4章外国語活動 第2内容1「外国語を用いて積極的にコミュニケーションを図ることができるよう、次の事項について指導する。」の(1)「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること。」、(2)「積極的に外国語を聞いたり、話したりすること。」と2「日本と外国の言語や文化について、体験的に理解を深めることができるよう、次の事項について指導する。」の(1)「外国語の音声やリズムなどに慣れ親しむとともに、日本語との違いを知り、言葉の面白さや豊かさに気付くこと。」とを取り上げて指導するものである。

【言語活動の充実の工夫】

外国語活動において、各単元に設定されている表現等を使用させる場合には、児童が聞く・話す必然性がある場面設定をすることが大切である。そうすることによって、児童が言葉でコミュニケーションを図る楽しさを感じながら、さらに聞いてみたい、話してみたいという思いをもつようになる。そこで、次の活動において以下のような工夫を行った。

○ブラック・ボックス・クイズ

ブラック・ボックス・クイズは、物が入ったブラック・ボックスに手を入れ、触った感触だけで、それが何かを当てるクイズである。

本時では、四人1グループで本クイズを行った。触った感触だけでは答えることができないように、回答者に軍手をはめさせる。そうすることで、三人の児童にヒントを求めたり、ヒントを与えたりして、使用表現を発話する必然性をもたせる。実際に回答者が“What's this?”と尋ねたり、それに応じて箱の中の様子が見える三人が、その物の色や味、形等のヒントを発話したりしていた。



○連想クイズ

連想クイズは、ブラック・ボックス・クイズで使用した果物や野菜の絵が描かれたトランプカードを用い、回答者はカードの裏側だけを見て、周りの児童からヒントをもらいながら、それが何かを当てるクイズである。周りの児童は、回答者の求め("Hint, please!")に応じて、色や形、味等の知っている英語を駆使してヒントを出し、"What's this?"と質問する。互いに一生懸命言葉を使い、分かり合おうとして、正解にたどり着いたとき、回答する児童もヒントを出す児童も伝わった喜びや達成感が大きかったようだ。



このように、児童がコミュニケーションを図る楽しさを体験するためには、コミュニケーションの必然性がある状況(場面)を作り、互に通じ合う喜びや達成感を味わえるような活動内容を設定することが重要である。

思考力・判断力・表現力等の学習活動の分類： ①