

外国語活動 学習指導案

- 1 単 元 名：___道案内をしよう (Lesson 5)___ (第1限目) 第6学年
- 2 使 用 教 材：絵カード, おはじき, 英語ノートデジタル教材 (英語ノート 30, 31 ページ)
- 3 本時のねらい： ___町中にある様々な建物などの言い方に興味を持ち, 理解しようとする。___
- 4 本時の展開

時 間	学 習 内 容			指導上の留意点 準備 (評)評価
	児童の活動	H R Tの活動	A L Tの活動	
挨拶 (2)	1, はじめの挨拶をする。	・全体に挨拶した後, 数名の児童と挨拶をする。		元気よく挨拶し, 授業に関心を向け させるようにす る。
導入 (3)	2, デモンストレーショ ンを見て, 今日のテ ーマを理解する。	Look. This is a flower. What store is this? Next, what s this? What store is this? What s this?	This is a flower shop. It s a book. This is a book store. It s a school.	建物絵カード 今日のテーマが子 どもたちにかかる ように, 絵カード を使う。
展開 (10)	3, 単語練習 Practice ALT が言った単語を 繰り返す。	・電子黒板で建物絵カードを映 し出す。 ・児童と一緒に発音する。	Let's practice the new words. school, police box, bank, book store, flower shop, bus stop, hospital, post office, barbershop, park, fire station, restaurant, train station, department store,	建物絵カード 電子黒板 子どもたちが発音 しにくい単語は, ALT にゆっくり言 ってもらおうよう にする。
展開 (24)	4, Activity 【おはじきゲーム】 ・ゲームのやり方を知 り, ゲームをする。 Activity 【指差しゲーム】 ・ゲームのやり方を知り, 友だちとゲームをす る。	・おはじきゲームのやり方を説 明する。 ・finished になった児童にシ ールを渡す。 ・指差しゲームのやり方を説明 する。 ・どちらが勝ったか, いくつお はじきを取ったか聞く。 ・勝った児童にシールを渡す。	Let's start "ohajiki " game. ・英語で問題を出す。 Let's start " yubisashi " game. ・英語で問題を出す。	おはじき (各児童 5個) 英 語 ノ ー ト P.30,31 おはじき (各ペア 13個) 単語を大きな声で 言ってから, おは じきを取らせる (評)建物の言い方を 聞いて, それを 指差そうとす る。 行動観察
振り 返り (5)	5, 学習の振り返りをす る。 ・振り返りカードに記入 する。	・振り返りカードを集める。 ・振り返りカードに目を通す。	・児童の書いている様子を 観察する。	カードをもら う時, 一人一人に声 をかけるようにす る。
挨拶 (1)	6, 終わりの挨拶をする。	今日の学習内容を評価する。	You were very good today! See you.	

5 評価規準

- ・建物の言い方を聞いて, (絵の中から選んで) それを指差そうとしている。

6 指導後の反省点等

- ・建物に関する新しい単語がたくさん出てきて戸惑った児童もいたが, おはじきゲームや指差しゲームを通して, 建物の言い方に少しずつ慣れ親しむことができた。

外国語活動 学習指導案

- 1 単 元 名： 道案内をしよう (Lesson 5) (第2 限目) 第6 学年
- 2 使 用 教 材： 絵カード, 英語ノートデジタル教材 (英語ノート 32, 33 ページ)
- 3 本時のねらい： 方向や動きを指示する表現を聞いて, 理解する。
- 4 本時の展開

時 間	学 習 内 容			指導上の留意点 準備 (評) 評価
	児童の活動	H R T の活動	A L T の活動	
挨拶 (2)	1, はじめの挨拶をする。	・全体に挨拶した後, 数名の児童と挨拶をする。		元気よく挨拶し, 授業に関心を向け させるようにす る。
復習 (5)	2, 前回の復習をする。 ・ALT のあとについて発 音する。	Let's review .	Repeat after me.	建物絵カード 忘れてしまった単 語は, ゆっくり, 繰り返し発音す る。
導入 (3)	3, デモンストレーショ ンを見て, 今日の特 マを理解する。	Now, you are front of lino Elementary school. Go straight. Turn right. Go straight. Go straight. Go straight. Turn left. Go straight. Go straight. Turn right. Go straight and stop. It's Harmony park. You re welcome.	Excuse me. I want to go to Harmony park. Where is Harmony park? Thank you.	地図(学校~ハー モニーパーク) 今日のテーマが子 どもたちにわかる ように, 動作や身 振り手振りで表現 する。
展開 (5)	4, 単語練習 Practice ・ALT が言った単語を 繰り返す。	・電子黒板で矢印の絵を映し出 す。 ・児童と一緒に発音する。	Let's practice the new words. Repeat after me. Turn right. Turn left. Go straight. Stop.	電子黒板(矢印の 絵) 子どもたちが発音 しにくい文は, ALT にゆっくり言っ てもらうようにす る。
展開 (24)	5, Activity 【サイモン・セズゲーム】 ・ゲームのやり方を知 り, ゲームをする。 Activity 【Where is ~?ゲーム】 ・ゲームのやり方を知り, ゲームをする。	・サイモン・セズのやり方を説 明する。 ・児童と一緒にゲームをする。 ・電子黒板に映し出す。 ・ゲームのやり方を説明する。	Let's play "Simon Says." Turn right. Turn left. Go straight. Stop. Turn round. Let's start "Where is ~?" game. ・英語で問題を出す。	間違えても座ら ず, 次のゲームに 参加させるよう にする。 電子黒板 巻末絵カード 事前に絵カード を準備させてお く。 英語ノ ート P.32,33 (評)ALT の問題 を聞き取って, 地図上に絵カ ードを置く。 行動観察・英 語ノ ート点検
振り 返り (5)	6, 学習の振り返りをす る。 ・振り返りカードに記入 する。	・振り返りカードを集める。 ・振り返りカードに目を通す。	・児童の書いている様子を 観察する。	カードをもら う時, 一人一人 に声をかけるよ うにする。
挨拶 (1)	7, 終わりの挨拶をする。	今日の学習内容を評価する。	You were very good today! See you.	

5 評価規準

- ・ALT の問題を聞き取って, 地図上に絵カードを置こうとしている。

6 指導後の反省点等

サイモン・セズゲームは, 方向について楽しみながら学ぶことができるよいゲームであつた。短い時間でできるので, 次の時間も取り入れていきたい。

外国語活動 学習指導案

- 1 単 元 名： 道案内をしよう (Lesson 5) (第3限目) 第6学年
- 2 使用教材： 絵カード, 英語ノートデジタル教材 (英語ノート 32,33 ページ)
- 3 本時のねらい： 方向や動きを指示する英語を使って, 相手に目的地を伝える。
- 4 本時の展開

時 間	学 習 内 容			指導上の留意点 準備 評評価
	児童の活動	H R Tの活動	A L Tの活動	
挨拶 (2)	1, はじめの挨拶をする。	・全体に挨拶した後, 数名の児童と挨拶をする。		元気よく挨拶し, 授業に関心を向け させるようにする。
導入 (5)	2, サイモン・セズゲームをする。	・児童と一緒にゲームをする。	Let's play "Simon Says."	間違えても座らずに, 次のゲームに参加 させるようにする。
展開 (7)	3, チャンツを言う。	・チャンツ "Where is the station?" を紹介する。 ・ジェスチャーをつけ, 電子黒板を示しながら一緒にチャンツを言う。		電子黒板 動作や身振り手振り で表現し, 児童に理解 させるようにする。
展開 (25)	4, Activity 【道案内ゲーム】 ・ゲームのやり方を知り, ペアの友だちを英語で 案内する。	・ゲームのやり方を説明する。 Make pairs. Open your textbook to page 32 and 33. 一人が自分の好きなどに 絵カードを置く。 相手に, 置いた絵カードま での道案内をする。 もう一人は, 聞いて同じ町 をつくる。 できあがったら, 見せ合い, 確認する。 役割を交代する。 A . Where is the ~? B . Give directions.	One student puts the building cards on the map and makes a town. Give directions about your town. Your partner listens to the directions and puts the card on his map. When you're finished, check your maps.	巻末絵カード 英 語 ノ ー ト P.32,33 電子黒板 電子黒板を使っ て, ゲームの説明 をする。 よくわからない児 童には, 一緒に道 案内をしたり, 指 示に従ったりす る。 (評) 方向や動きを指 示する表現を使っ て, 目的場所を伝 える。 行動観察
振り返り (5)	5, 学習の振り返りをす る。 ・振り返りカードに記入 する。	・振り返りカードを集める。 ・振り返りカードに目を通す。	・児童の書いている様子を 観察する。	カードをもらう 時, 一人一人に声 をかけるようにす る。
挨拶 (1)	6, 終わりの挨拶をする。	今日の学習内容を評価する。	You were very good today! See you.	

5 評価規準

- ・方向や動きを指示する表現を使って, 相手を目的場所を伝えようとしている。

6 指導後の反省点等

- ・ペアの相手を道案内することは難しそうだった。ペアでの活動であったため, わからないところは確認しながら2人で解決をしようとしていた。ペアによっては2人だけの力ではうまくいかないところもあったので, A L TとH R Tが細かく支援する必要がある。

外国語活動 学習指導案

- 1 単 元 名：___道案内をしよう (Lesson 5)___ (第4限目) 第6学年
- 2 使 用 教 材：英語ノートデジタル教材，建物絵カード(拡大版)(英語ノート34,35ページ)
- 3 本時のねらい：___実際に案内したり，案内に従って目的地に行ったりする。___
- 4 本時の展開

時 間	学 習 内 容			指導上の留意点 準備 (評)評価
	児童の活動	H R Tの活動	A L Tの活動	
挨拶 (2)	1, はじめの挨拶をする。	・全体に挨拶した後，数名の児童と挨拶をする。		元よく挨拶し，授業に関心を向けさせるようにする。
導入 (5)	2, サイモン・セズゲームをする。	・児童と一緒にゲームをする。 jump, clap hands・・・	Let's play "Simon Says."	間違えても座らずに，次のゲームに参加させるようにする。
展開 (5)	3, チャンツを言う。	・チャンツ "Where is the station?" を紹介する。 ・ジェスチャーをつけ，電子黒板を示しながら一緒にチャンツを言う。		電子黒板 動作や身振り手振りで表現し，児童に理解させるようにする。
展開 (27)	4, Activity 【道案内ゲーム】 ・ゲームのやり方を知り，ペアの友だちを英語で案内する。	・デモンストレーションをする。 Excuse me, where is the school? (実際に動く) Thank you. ・ゲームのやり方を説明する。	School? OK. Go straight. Go straight. Turn right. Go straight. Here s the school. You're welcome. Put the building cards on each desk. One student asks, "Where is ~?" The other student gives directions to the ~. Are you ready? Let's try.	巻末絵カード(拡大版4セット) 電子黒板 電子黒板の絵地図を使って，目で見てわかるようにする。 絵カードを裏向きに置く。案内されている児童が，言われたとおりに動いて，ゲームをさせるようにする。 (評)方向や動きを指示する英語を使って，相手に目的場所を教えたり，案内された通りに行こうとしたりする。行動観察
振り返り (5)	5, 学習の振り返りをする。 ・振り返りカードに記入する。	・振り返りカードを集める。 ・振り返りカードに目を通す。	・児童の書いている様子を観察する。	カードをもらう時，一人一人に声をかけるようにする。
挨拶 (1)	6, 終わりの挨拶をする。	今日の学習内容を評価する。	You were very good today! See you.	

5 評価規準

- ・方向や動きを指示する英語を使って，相手に目的場所を教えたり，案内された通りに行こうとしたりしている。

6 指導後の反省点等

- ・前時の活動のおかげで，前回よりも道案内をスムーズに行うことができるようになった。時折，道案内がうまくいかないところもあったが，ペアで助け合いながら，楽しく道案内ゲームをすることができた。