

3年生 「ALPHABET アルファベットとなかよし」

1. 授業の実践記録

(1) 英語を用いて主体的にコミュニケーション活動に取り組むための工夫（仮説1）

【学習形態の工夫】

ALT と教員とのデモンストレーション、ALT と児童、児童同士でコミュニケーションを取るという形態の流れを設定した。言語活動の始めに、ALT と教員とのデモンストレーションを行うことで、児童は見通しをもって活動に取り組むことができた。また、児童同士でコミュニケーションを行う際は、ペア、グループ、全体と徐々に人数を増やし、学習形態を変化させていくことで、自信がつき、相手に伝えたいという意欲が芽生え、主体的に活動を楽しむ様子が見られた。



(3) 英語に慣れ親しみ、学ぶ楽しさを実現するための工夫（仮説3）

【学ぶ楽しさを味わうための端末を用いた工夫】

児童が楽しく英語に慣れ親しむことができるよう、デジタル教科書の「Hi, friends Plus!」を活用し、クイズ形式でアルファベットを予想する活動を取り入れた。児童はクイズを楽しみながら、アルファベットの形に注目し、開けてほしいマスを考えながら伝えることができた。

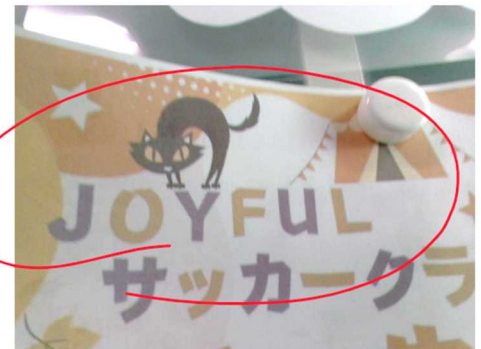
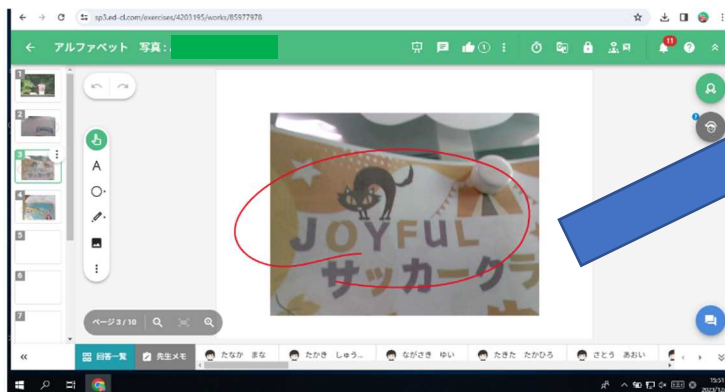
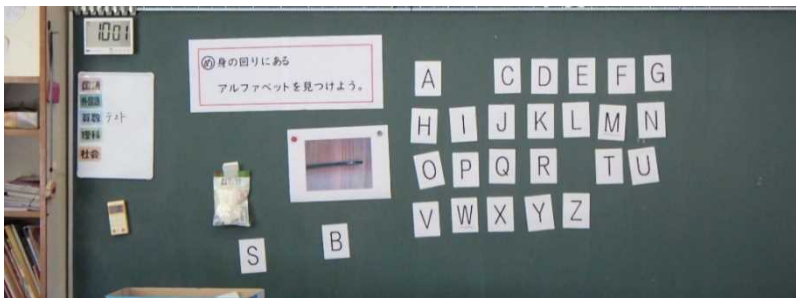
また、身の回りにあるアルファベットを探す活動では、スクールタクトを用いて行った。自分の端末を用いて、身の回りのアルファベットが書かれている物を撮影することで、見つけられたときの楽しさと身の回りには多くのアルファベットがあることの驚きを実感する児童の姿が見られた。

C と O どっちになりそうかな？



V のマスを開ければ決まりそうだよ。





(1) 英語を用いて主体的にコミュニケーション活動に取り組むための工夫（仮説1）

○ALT とのデモンストレーションや徐々に人数を増やして伝え合うなどの学習形態を工夫することで、自信をもって伝え合ったり、相手に伝えたいという意欲が芽生えたりし、主体的にコミュニケーション活動に取り組む児童が増えた。

●英語が苦手な児童は、意味が分からない単語や読み方が分からない発音があると、沈黙になってしまう様子が見受けられた。児童同士でコミュニケーションを取る際には、個別的な声掛けや継続した単語練習など工夫した手立てが必要であるという課題があげられる。

(2) 相手のことを考えて、自分の思いや考えを豊かに表現するための工夫（仮説2）

○相手と伝え合う活動では、聞きやすい声の大きさやジェスチャーなどを意識する姿が見られた。

●自分の思いや考えを伝え合うことに意識しすぎたことで、相手の会話を聞き取ることに意識が向いていなかったり、リアクションをしていなかったりすることが課題としてあげられる。

(3) 英語に慣れ親しみ、学ぶ楽しさを実現するための工夫（仮説3）

○ICT を活用して自分が写真で撮ったものを全体で共有したり、画像に書き込んだりしたことで、英語が苦手な児童も楽しく、アルファベットに親しむことができた。

●ICT を用いると板書がめあてのみになるなど、学習の過程を黒板に十分に反映できなかった。ICT を用いながら、わかりやすい板書を構成することも求められると考える。

1. 授業の実践記録

(1) 相手意識をもち主体的にコミュニケーション活動に取り組むための工夫（仮説1）

【児童が「伝えたい」「伝えなくてはならない」と感じる単元展開の工夫】

児童が主体的にコミュニケーションを図るためには、相手に対して自分も伝えたいという思いをもつことと、コミュニケーションを図る必要性を児童が感じる事が重要であると考えた。そこで、本単元では、児童一人一人が自分の興味・関心のある、または思い入れのある人物についてA L Tに紹介するという課題にすることで、児童が意欲的に課題に取り組み、「伝えてみたい」という思いを大きくもちながら進んで学習に取り組めるようにした。また「一人ずつA L Tに英語で伝える・説明する」という最終ゴールを設定することで、英語を使ったコミュニケーションを図らなければならない状況や英語を学習していく必要性を生み出すようにした。



(2) 英語に慣れ親しみ、学ぶ楽しさを実現するための工夫（仮説3）

【学んだことを視覚的に捉え、自信に繋げる工夫】

児童が英語に対して抵抗を感じる1つの要因は、「言いたいことを英語で何と表すのかが分からない」ことであると考えた。そのため、学んだ単語の意味や使い方がいつでも確認できるように、黒板横にホワイトボードを設置し、新出単語や児童から質問があった単語を掲示し、「言葉の宝箱」とした。これによって単語のつづりや意味をいつでも確認することができ、安心して言語活動に取り組めるようにした。また、教室前方に常に掲示されていることで「これだけのことを学んだのだ」と知識が蓄積されていることが視覚的に分かり、児童の自信に繋がるよう工夫した。



【各授業導入時のシルエットクイズの設定】

外国語を使った活動に苦手意識をもつ児童が安心した雰囲気の中で授業がスタートできるようにする

ために、毎時間の導入時に児童みんなが知っている所属校の教師を題材としたシルエットクイズを行った。クイズのやりとりの中に、今回の単元で新しく学習する職業や人物の特徴に関する単語を多く取り入れたり、児童が最終的に発表する文型を例示したりすることで、「自分が尊敬または関心のある人物を ALT の先生に分かってもらう」というゴールの姿を、児童が楽しみながらイメージできるように工夫した。



2. 指導の結果と考察 ○成果 ●課題

(1) 相手意識をもち主体的にコミュニケーション活動に取り組むための工夫（仮説1）

○児童にとって関心のある人物を取り上げたことや、ALT に伝えるという最終ゴールを設定したことによって、関心のある人物を表す英単語を進んで調べたり、より伝わりやすい表現方法を教師に質問したりするなど、主体的に活動に取り組む児童の姿が多く見られた。

●単元終末で ALT に直接伝える場面では、恥ずかしさや、周囲の反応を気にする意識から、消極的な発表になってしまう児童もいた。この発表することへの抵抗感他他の教科でも同様にある。やはり、授業・学びのベースとして安心して発表できる空気感を醸成していくためには、外国語の時間だけではなく、全ての学習活動や学校生活の中で育んでいく必要がある。

(2) 英語に慣れ親しみ、学ぶ楽しさを実現するための工夫（仮説3）

○授業で学んだ英単語の蓄積が常に確認できるようになっていたことで、児童が困った時に言葉の宝箱を見て、表現に合った言葉を探し出し安心して言語活動に取り組むことができた。

○毎時間シルエットクイズを行ったことで、児童が楽しみながら導入時の英語のやり取りをすることができた。また、最終的に発表する際の言い方に何度も触れる機会があったことで、ALT に自信をもって伝えている児童の姿も見られた。

●今回行ったシルエットクイズのように、クイズやゲーム形式の活動を行うことは、児童が楽しみながら英語に親しむために有効であることが分かった。一方で、児童全員がよく知っている人物でないとクイズが成立しないことや、多様な職業について学ぶ単元であったのに関わらず教師という職業しか提示できなかったことなどクイズを作る際の課題があった。