

# 第3学年 外国語活動学習指導案

指導者 渡邊 皓  
ALT Patrick Vives

## 1 単元名

What's this? イングリッシュクイズに挑戦! (Let's Try!1 Unit 8)

## 2 単元について

### (1) 教材観

本単元は、“What's this?” “It's ~.”などの表現を使って、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむことを主なねらいとしている。これらの表現を自然な形で使用し、慣れ親しませるために、学級内で「イングリッシュクイズ大会」をする場面を設定した。グループの友達と、カードを使った即興的なクイズに挑戦することで、児童が意欲的に学習に取り組むことが期待される。

本単元で取扱う「イングリッシュクイズ」は、カードに何が描かれているかについて即興的にやり取りすることが期待される活動である。これは、山梨県教育委員会より指定を受けている「英語教育改善プラン推進事業」の目的である発信力の向上にもつながる。本単元で取り扱う「イングリッシュクイズ」のルールは以下の通りである。

#### 「ルールについて」

- ・ 3人1組のグループで行う。(人数の関係で4人のグループができる場合がある。)
- ・ 2人が解答者、残りの1名を出題者とする。
- ・ 動物や食べ物などの絵をカードにし、山札にする。
- ・ カードには、ヒントカード(青)とクエスチョンカード(ピンク)の2種類があり、引いたカードに応じて進めてクイズを進めていく。
- ・ 「ヒントカード」がでた場合は、出題者がヒントを出す。
- ・ 「クエスチョンカード」が出た場合は、出題者からヒントを出すのではなく、解答者が質問をする。その質問に出題者が答える。
- ・ 解答者は、カードを見ずに何が描かれているか答える。
- ・ 答えを言える回数は、一人1回までとする。

#### 「手順について」

- ・ 解答者を1人決める。
- ・ 出題者は山札から1枚引き、解答者は“What's this?”と尋ねる。
- ・ カードに何が描いてあるか出題者がヒントを出す。(カードが「クエスチョンカード」だった場合は、解答者が質問をする。)
- ・ 解答者は答えが分かったら“It's ~.”と答え、正解か不正解か出題者に判断してもらう。
- ・ 正解するか、全員答えたら解答者をローテーションする。

### (2) 児童観

本学級は、男子13名、女子20名、計33名の学級である。学習意欲が高く、何事にも興味をもって進んで取り組む児童が多い。3年生ではこれまでに色や数・果物・野菜・身の回りの物の言い方に加え、挨拶や好みを伝える表現などに慣れ親しんできている。活動を行う際は、積極的に友達と関わりながら既習の表現を使ってやり取りする姿が見られている。

1学期には、決まった表現での形式的なやり取りに慣れ親しんできた。今後は、さらに、相手意識を持ち、その場の状況に合わせて、思考・判断し、表現する力が求められる。この単元で「イングリ

ッシュクイズ」に挑戦することを通し、児童一人一人が答えを求めるため、工夫をしてヒントを出したり質問したりしてやり取りできるのではないかと考えられる。

### (3) 指導観

本校は、英語教育改善プラン推進事業の指定を受け、「やり取りにおける発信力の向上」をねらいとした外国語活動及び外国語の指導について研究を行っている。そして、一昨年度、本校でも公開授業研究が行われた全国小学校英語教育実践研究大会で挙げられた課題をベースに、中学年ブロックでは、「話すこと [やり取り]」を主な学習活動に位置付けた授業の在り方を見直すところから研究を始めた。

一昨年度の研究では、「やり取りの即興性」の視点から、特に二つの課題が挙げられた。一つ目は、児童が表現する内容を事前に決めた上で活動していた点である。以前のパフォーマンス課題である「3ヒントクイズ」では、提示するヒントや答えを各児童があらかじめ決めており、ペアが変わっても同じような内容のやり取りを繰り返し行っていた。しかし、表現する内容や順番を決めておき、それを伝えるという言語活動は、学習指導要領における「話すこと [発表]」の学習内容に近いのではないかと考えられる。二つ目は、「出題者が3つのヒントを伝え、それをもとに解答者が答える」というクイズの型そのものが、やり取りにおいて定型的な展開を生み出しているという点である。ペアを変えても、回数を重ねても、クイズの中で行われるやり取りは変わらず、自分の考えや気持ちが伝わるように工夫して質問したり、答えたりしている様子はほとんど見られなかった。外国語活動から外国語への接続という視点からも、その場の状況や相手の様子に応じてやり取りを展開する力をつけさせたいと考えた。そこで、本単元では、これらの課題を踏まえ、パフォーマンス課題の設定やバックワードデザインによる単元計画に二点を軸に研究を深めた。

パフォーマンス課題については、従来の3ヒントクイズから、「イングリッシュクイズ」という名前のクイズとした。このクイズでは、出題者が山札からカードを引き、出た絵に応じてヒントを出すというルールにした。その結果、児童はカードを引いてから、即興的にどんなヒントを出せばよいか考えることとなる。即興的なやり取りは児童が困難さを感じてしまうことが予想されるが、既習の語彙でやり取りできるようなカードを使用することで、安心して活動に臨めると考えた。さらに、解答者1名、出題者を2名というグルーピングにすることで、HRTやALTのサポートだけではなく、友達同士で支え合いながらクイズに取り組むことができるようにした。加えて、その場の状況や相手の様子に応じて、工夫して質問したり質問に答えたりできるようにするために、引いたカードの種類によってヒントについてのやり取りの型が変わるルールを取り入れた。従来の3ヒントクイズのように出題者側がヒントを与える型のヒントカードと解答者側がヒントにせまる質問をする型のクエスチョンカードを用意し、児童が出題者であっても解答者であってもやり取りを展開できるようにした。

単元計画については、最終パフォーマンス課題を見据えて、児童に必要な力が身につけていくよう逆算的に構成した。第1時と第2時においては、主に知識・技能の観点に焦点を当て授業を設計した。そこで、教科書に掲載されているシルエットクイズや足あとクイズ、漢字クイズに加えて、ズームアウトクイズやジェスチャークイズなども用意し、クイズのバリエーションを増やすという工夫を取り入れた。そうすることで、児童の意欲を維持した状態で中心となる表現に十分に慣れ親しめるのではないかと考えた。次に、第3時と第4時においては、思考力・判断力・表現力の観点に焦点を当てた。第3時には、ヒントカードを用いて、どのようなヒントを出せば相手が答えにたどり着けるのか、どのような順番でヒントを出せば相手がクイズを楽しめるのかなど、ヒントの与え方の視点について児童が思考できるよう指導していく。そして第4時には、その視点をもとに、クエスチョンカードを用いて、クイズの型の変化に気付かせるようにしたい。どの時間においても、教師が説明してしまうのではなく、デモンストレーションを通して、「まず見せ、聞かせる」ことにより、「一様ではない」というやり取りの本質を感じ取れるよう指導していく。

上記の二点を軸に指導していくことにより、やり取りにおける発信力の向上が見込まれるのではないかと考えた。

### 3 「CHALLENGE リスト」の形での学習到達目標（第3学年）

話すこと [やり取り]
学級の友達、先生、ALT等のサポートを受けて、身の回りの物等について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問をしたり答えたりするようにする。

関係する領域別目標：話すこと [やり取り] ウ

### 4 単元の目標

「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりする。

### 5 言語材料

- 表現 What's this? Hint, please. It's (a fruit.) That's right.
- 語彙 it, hint, 動物
- 既出 I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. No. Sorry. 数(1~30), 果物・野菜, 飲食物, 動物, 色, 形, 状態・気持ち, what, is, this, please

### 6 単元の評価規準

	知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
話すこと 「やり取り」	身の回りの物について、 What's this? Hint, please. It's (a fruit.)などを用いて尋ねたり、答えたりすることに慣れ親しんでいる。	「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしている。	「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしようとしている。

### 7 単元の指導計画と評価計画

時	目標 (◆) 主な活動 (○) アクティビティ (・) 誌面化されている活動 (【 】)	評価			
		知 技	思 判 表	態 度	
1	<p>◆単元の見通しをもつ。身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を知る。</p> <p>○ALTとHRTのやり取りを見て、本単元の学習の見通しを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ALTとHRTのデモンストレーションを見る。</li> <li>・“It's ~.” “Hint, please.”の表現を知る。</li> </ul> <p>○ズームアウトクイズ</p>	○			○本時では、目標に向けて指導は行うが、記録に残す評価は行わない。内容の理解度を振り返りシートで確認する。

	<p>・拡大された画像が何の画像か当てる。</p> <p>○【Let's Play2】シルエットクイズ</p> <p>○【Activity】②漢字クイズ ③足あとクイズ</p> <p>・様々なクイズに取り組むことで“<b>It's ~.</b>”で答えることに挑戦する。また、わからないときは“<b>Hint, please.</b>”と尋ねるようにする。</p> <p>《想定される児童とのやり取り》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>H: What's this?  S: Hint, please.  H: It's fruits.  S: It's a banana.  H: That's right. It's a banana.</p> </div> <p>○振り返りシートを記入する。</p>			
2	<p>◆身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>○【Activity】②漢字クイズ ③足あとクイズ</p> <p>・答え方やヒントのもらい方について確認する。</p> <p>○デモンストレーション</p> <p>・ALT と HRT のやり取りを見て、ジェスチャーゲームのやり方について理解する。</p> <p>○ジェスチャーゲーム</p> <p>・グループになり、児童がカードを引き、そのカードにかかれた絵（動物・食べ物など）が何かをジェスチャーで伝える。</p> <p>・“<b>What's this?</b>”と尋ねたり，“<b>That's right.</b>”と答えることに挑戦する。</p> <p>《想定される児童のやり取り》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>(児童がカードを引く)</p> <p>S1: What's this?  S2:(ジェスチャーで伝える)  S1: It's ~.  S2: That's right.</p> </div> <p>○振り返りシートを記入する。</p>	○		<p>○身の回りの物について、<b>What's this? Hint, please. It's (a fruit.)</b>などを用いて尋ねたり、答えたりすることに慣れ親しんでいる。(行動観察・振り返りシート)</p>
3	<p>◆クイズの答えが分かるように、ヒントとなることを相手にわかりやすく伝える。</p> <p>○デモンストレーション</p>	○		<p>○「<b>イングリッシュクイズ</b>」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答え</p>

	<p>・ALT と HRT のやり取りを見て、イングリッシュクイズのやり方やヒントの出し方をとらえる。</p> <p>○イングリッシュクイズ</p> <p>・グループになり、引いたカードが何かについてヒントを出し、答えを当てる。</p> <p>・ヒントの出し方の工夫（ジャンル・色・形）について中間指導を基に考える。</p> <p>《想定される児童のやり取り》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>(S2 がカードを引く)</p> <p>S1: What's this?</p> <p>S2: It' an animal.</p> <p>S1: Hint, please.</p> <p>S2: It's grey.</p> <p>S1: It's an elephant.</p> <p>S2: That's right.</p> </div> <p>・ヒントの出し方（ジャンル・色・形）について確認する。</p> <p>○振り返りシートを記入する</p>				<p>たりしている。(行動観察・振り返りシート)</p>
<p>4 本 時</p>	<p>◆クイズの答えが分かるように、ヒントとなることを質問したり答えたりする。</p> <p>○デモンストレーション</p> <p>・ALT と HRT のやり取りを見て、前時との違いについて考え、出題者が質問をしていることをおさえる。</p> <p>○イングリッシュクイズ</p> <p>《想定される児童のやり取り》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>(S2 の児童がカードを引く)</p> <p>S1: What's this?</p> <p>S2: It' a question card.</p> <p>S1: Fruit?</p> <p>S2: No.</p> <p>S1: Food?</p> <p>S2: Yes.</p> <p>S1: Red?</p> <p>S2: Yes.</p> <p>S1: It's a tomato.</p> <p>S2: That's right.</p> </div> <p>○振り返りシートを記入する。</p>	<p>○</p>	<p>○</p>		<p>○「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしている。(行動観察・振り返りシート)</p> <p>○「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしようとしている。(行動観察・振り返りシート)</p>

5	<p>◆ヒントの出し方やもらい方を工夫しながらクイズを出したり，答えたりしようとする。</p> <p>○イングリッシュクイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヒントカードとクエスチョンカードを両方入れた山札でクイズを行う。</li> <li>・グループを変えながら取り組む。</li> </ul> <p>○振り返りシートを記入する</p>		○	○	<p>○「イングリッシュクイズ」を楽しむために，ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら，クイズの答えが何かについて，尋ねたり答えたりしている。(行動観察・振り返りシート)</p> <p>○「イングリッシュクイズ」を楽しむために，ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら，クイズの答えが何かについて，尋ねたり答えたりしようとしている。(行動観察・振り返りシート)</p>
---	---	--	---	---	---

## 8 本時の学習

(1) 日時 11月25日(木)

(2) 場所 常永小ランチルーム

(3) 目標

○クイズの答えが分かるように，答えについて質問したり答えたりする。

【思考・判断・表現】

(4) 展開

時間	児童の活動	指導者の活動	・準備物 ○評価規準
2分	○Greeting ・あいさつをする。	H: 児童とALTにあいさつをする。	
5分	<p>○Warm up</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ズームアウトクイズに取り組む。</li> </ul> <p>① Question1 (HRTが拡大された画像を見せる) H: What's this? S1: Hmm. Hint, please. H: OK. (見える範囲を広げながら) It's food. S2: It's a pizza! H: That's right. It's a pizza.</p> <p>② Question2 (HRTが拡大された画像を見せる) H: What's this? S3: Hint, please.</p>	<p>H: ズームアウトクイズを通して，中心となる表現や既習の表現に慣れ親しませる。</p> <p>A: 児童と一緒にクイズに取り組みながら，児童の反応を促す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大型モニター</li> <li>・指導者用タブレット</li> </ul>

	<p>H: OK. It's food.  (見える範囲を広げながら)  S4: It's a sushi!  H: That's right. It's a sushi.</p> <p>③ Question3  (HRT が拡大された画像を見せる)  H: What's this?  S5: It's an orange!  H: Yes, It's an orange. But, orange and ○○?  S6: Hint, please.  H: OK.  (さらに範囲を広げるとみかんをくわえた犬が見える)  S7: It's a dog!!  H: That's right. It's an orange and a dog.</p>		
10 分	<p>○Demonstration  ・デモンストレーションに参加して、ヒントカードとクエスチョンカードの違いを感じる。</p> <p>(HRT がカードを引く。)  A: What's this?  H: Oh! Sorry. I don't have a hint.  It's a question card.  A: Question ? OK. Hmm...animal?  H: No.  A: Fruit?  (児童にもカードを見せ, 質問する)  S: Yes!  A: Oh! Fruit! OK. Red?  H: No.  A: Yellow?  S: Yes!!  A: (Lemon or banana...) OK.  Monkey?  H: Hmm... Yes!  A: It's a lemon.  H: That's right. It's a lemon.</p>	<p>H/A: ヒントカードとクエスチョンカードの違いがわかるように, まずヒントカードを使ってイングリッシュクイズを行う。</p> <p>H/A: 児童と一緒に, クエスチョンカードを使って繰り返しイングリッシュクイズを行い, ヒントカードとの違いを感じさせる。</p>	<p>・クイズカード</p>

	<p>・前時の学習との違いについて考える。</p> <div data-bbox="280 277 748 441" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>《想定される児童の答え》 S1:答える側が質問している。 S2:Yes か No で答えている。</p> </div> <p>・Today's Goal</p> <div data-bbox="288 506 1126 568" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>クイズの答えが分かるように質問しよう。</p> </div>	<p>H:前時の学習との違いについて確認させ、板書する。</p>	
<p>22分</p>	<p>○Activity1</p> <p>・グループになり、クエスチョンカードのみでイングリッシュクイズを行う。</p> <div data-bbox="268 853 743 1131" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・ジャンルや色、形について尋ねている。 ・答えに関係する言葉を尋ねている。 ・ジェスチャーを用いて尋ねている。</p> </div> <p>・答えを当てるために、どのようなことを質問したらよいか考える。</p>	<p>H/A:児童のやり取りを観察しながら、中間指導の視点を決めておく。</p> <p>H/A:やり取りの中で、出題者がヒントを言ってしまった場合は、相手のことを考えて行動したと考え、ルールの確認はしない。</p> <p>H/A:解答者が何を質問したらよいか分からない場合は、サポートする。グループでサポートをしてもよいことを伝える。</p> <p>H/A:児童の様子を見ながら、どんなことを質問したらよいかについて中間指導を行い、全体で活動視点を共有し、板書する。</p> <div data-bbox="895 1541 1417 2016" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>中間指導①（質問内容について）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャンル</li> <li>・色</li> <li>・形</li> <li>・答えに関係する言葉</li> </ul> <p>中間指導②（よりよいやりとりについて）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・正解を復唱している。</li> <li>・リアクションを取り入れている。</li> <li>・ジェスチャーを用いている。</li> </ul> </div>	<p>○「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしている。(行動観察・振り返りカード点検)</p> <p>○「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしようとしている。(行動観察・振り返りシート)</p>



	<p>○Activity2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヒントカードとクエスチョンカードを混ぜた状態でイングリッシュクイズを行う。</li> <li>・自分たちのやり取りがどのように変化したか共有する。</li> </ul>	<p>H: 2種類のカードを混ぜたときに、必要なやり取りについて確認する。</p> <p>H:クエスチョンカードが加わったことにより、クイズの楽しみ方が増えたことをおさえる。</p>	
6分	<p>○Review</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の活動を振り返り、振り返りカードに記入する。</li> <li>・あいさつをする。</li> </ul>	<p>H/A: 本時のまとめとなる発言や振り返りをしているか確認する。</p> <p>H: 次回は学級内でイングリッシュクイズ大会をすることを伝え、見通しを持たせる。</p> <p>H/A: あいさつをする。</p>	・振り返りカード

H:HRT A:ALT S:Student

#### (5) 評価規準

観 点	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
話すこと(やり取り)	「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしている。	「イングリッシュクイズ」を楽しむために、ヒントの出し方やもらい方を工夫しながら、クイズの答えが何かについて、尋ねたり答えたりしようとしている。

#### <評価について>

評価においては、昨年度の本校での研究をベースに「効率的かつ信頼性の高い評価」の実現を目指している。これまでの研究では、評価規準の細分化、見取りやすさとパフォーマンスの均一性を両立した場の設定、指導者が評価しやすい評価シートの形式などの要素が必要であることが明らかとなっている。本単元においては、特に見取りの難しい「思考力・判断力・表現力」の評価規準を細分化することにより、評価者による評価のばらつきが抑えられると考えた。本評価シートは話す速さ、ジェスチャーの使用、相手の発話に対するリアクションなど、「表現の方法」に関する観点とヒントの出し方やもらい方など「表現する内容」に関する観点を分けて表にした。このように「外国語活動における思考・判断・表現とは何か」を明確にしておくことで、信頼性の高い評価が行えるだけでなく、他の単元においても使用しやすい評価シートとなっている。また、評価シートにはあらかじめ評価の規準を明記し、印をつけていくだけで評価できるようにし、見取る速度の向上を図った。場の設定においては、固定化された3人組で活動を進めていくが、イングリッシュクイズの特性上、グループを変えなくてもやり取りの内容が変わるため、各児童の多様な姿を見取ることができると考えられる。

第3時 デモ

①

H: Hi Ptrick.

A: Hi.

H: Let's play English quiz.

A: Yes. Off casuse

H: It's hint card. This is blue.

A: Hint card. Blue. OK.

H: Let's play. (drow)

A: What's this?

H: It's fruit.

A: Hint please.

H: It's red.

A: Umm.. Hint, please.

H: It's circle.

A: Ah.. It's an apple!!

H: Yes, that's right. It's an apple.

②

H: It's your turn.

A: (drow)

H: What's this?

A: It's animal.

H: Umm.. Hint please.

A: It's brown.

H: Umm.. Hint, please.

A: It's a banana.

H: Ah.. It's a monkey!!

A: Yes, that's right. It's a monkey

③

H: Let's play English quiz!

S: Yes.

H: (drow)

A: What's this?

H/S: It's .

A: Hint please.

H/S: It's .

A: Umm.. Hint, please.

H/S: It's .

A: Ah.. It's a cake!!

H/S: Yes, that's right. It's a cake.

