

## 第5学年 外国語活動指導案

2014年10月3日(金) 5校時  
5年3組 30名  
指導者 HRT 大川 陽子  
ALT Randall Crossman  
場所 5年3組教室

### 1 単元名 **アルファベットで遊ぼう** (Hi, friends! Lesson 6 What do you want?)

### 2 単元の目標

- (1) 進んでアルファベットの大文字を読んだり, 欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする。
- (2) アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ, 欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- (3) 身の回りにアルファベットの大文字で表現されたものがあることに気付く。

### 3 単元の評価規準

- (1) コミュニケーションへの関心・意欲・態度【**関**】  
進んで欲しいものを尋ねたり答えたりしている。
- (2) 外国語への慣れ親しみ【**慣**】  
アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ, 欲しいものを尋ねたり答えたりしている。
- (3) 言語や文化に関する気付き【**気**】  
身の回りにアルファベットの大文字で表現されたものがあることに気付いている。

### 4 単元計画 (3時間)

時間	目標と主な活動	評 価			準備物
		関	慣	気	
1	<b>身の回りにアルファベットの大文字で表現されたものがあることに気付く。</b> ・ Chant ♪ Alphabet Chant ・ 教室や身の回りの物から, アルファベットを探す。 ・ ポインティングゲーム ・ Let's listen 線つなぎゲーム			○	デジタル教材 アルファベットカード (掲示用) ワークシート写真 広告
2 本 時	<b>アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ, 欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</b> ・ Chant ♪ Alphabet Chant ・ 『Eric Carle's ABC』を読む。 ・ マッチングゲーム ・ アルファベット集めゲーム		○		デジタル教材 絵本 アルファベットカード (掲示用・児童用) ワークシート シール
3	<b>進んで欲しいものを尋ねたり答えたりしようとする。</b> ・ Chant ♪ What do you want? ・ 買い物ゲーム ・ ネームタグ作り		○		デジタル教材 アルファベットシール 飾りシール ネームタグ マジック

< 語彙・使用表現 >

アルファベットの大文字 (A~Z), What do you want? The ~ card, please. I want ~, please.

### 中学校外国語科 (NEW HORIZON) との関連

〈1年〉 Warm-up 3 アルファベット
------------------------

## 5 本時の指導

### (1) 目標

アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

### (2) 指導のポイント

絵本の読み聞かせやゲーム等の中でやり取りを充実させることにより、児童が進んで英語の表現に慣れ親しんでいるか。

### (3) 展開

時間	児童の活動	HRT の役割	ALT の役割	指導上の留意点【評価規準】
1分	<b>Greetings</b> ・あいさつをする。 Hello. How are you? I'm __.	・全体にあいさつをする。 Hello. I'm __, thank you. How are you?		・明るく楽しい雰囲気です授業が始まるようにする。
3分 7分	<b>Warm-Up</b> ・ Chant ♪ Alphabet Chant をする。 ・ 英語絵本『Eric Carle's ABC』を読む。	・ 児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気作りをする。 ・ 児童の活動を支援する。	・ 絵本を読み聞かせる。	・ リズムに乗って言うことができるようにする。 ・ 指導者と児童がやり取りをしながら読み、ストーリーを楽しむようにする。
2分	<b>Review</b> ・ 前時の振り返りをする。	・ 振り返りカードを紹介する。		・ 前時の活動をふり返り、本時の活動にスムーズにつなげるようにする。
11分 16分	<b>Main Activities</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">アルファベットを集めよう。</div> (1) マッチングゲームをする。 ・ What do you want? __, please. の表現を知る。 ・ ペアでゲームをする。  (2) アルファベット集めゲームをする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">Demonstration AB: Hello. A: What do you want? B: ○○, please. A: Here you are. B: Thank you. AB: Bye.</div>	・ グループ活動の支援をする。 ・ デモンストレーションをし、ゲームの仕方を確認する。  ・ デモンストレーションをし、ゲームの仕方やコミュニケーションのポイントを確認させる。 ・ 英語の表現を使うことが難しい児童を支援する。	・ アドバイスや賞賛をしながらグループを回る。	・ ゲームを通してアルファベットの大文字やほしい物を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむようにする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">【慣れ親しみ】 アルファベットの大文字とその読み方とを一致させ、欲しいものを尋ねたり答えたりしている。(行動観察・ふり返りカード点検)</div> ・ 児童がコミュニケーションのポイントを意識しながら取り組めるように、よかった点を取り上げる。
5分	<b>Conclusion</b> ・ 本時のふり返りをし、発表する。  ・ あいさつをする。 Thank you. See you.	・ ふり返りの観点を示して感想を聞く。	・ よかったことや感想を言う。  You're welcome. See you.	・ 児童のよかった点を具体的にほめ、次時への意欲が高まるように言葉がけをする。

<準備物> CD 絵本 アルファベットカード ふり返りカード