

## 第6学年外国語科授業構想シート

授業者 中岡 正年

本実践の主張点	プログラミング活動で自分の気持ちや考えを表現することで、語句や表現の理解が深まるとともに、外国語を活用したコミュニケーションへの興味関心が高まり、豊かに表現する子どもの姿がみられるだろう。
---------	--

1. 単元名 Our favorite place is Wakayama! ～プログラミングでゲームを作って和歌山をPRしよう!～
2. 6年B組の子ども

子どもたちは1学期のころに比べ、自分から進んで発表する場面も少しずつ増えてきている。さらに、ペア活動やグループの活動では、他者と自分の意見を比較して考えを確認し、広げたり深めたりする様子もみられるようになってきている。外国語科においては、各 Unit において、友達に英語でインタビュー活動を継続して行うことで、質問を友達にしたり、自分の意見を伝えたりすることを楽しむ様子がみられる。またその活動を行う中で、相手に反応したり、さらに問いかけたりする外国語の表現も知りたいと思うようになってきている。

### 3. 何を学ぶのか

#### ①単元の目標

既習の語句や基本的な表現を用いて、地域に関することについて自分の考えや気持ちなどを話すことができる。

#### ②教材の価値

子どもたちにとって外国語である英語を用いて自分の気持ちや考えを伝えることは日常的なことではないと思われる。しかし、海外の人に自分たちの地域のことを紹介する目的をもたせることで英語を活用する必然性が生まれつつ主体的な活動も期待できる。身近な友達と改めてコミュニケーションをとることに楽しみや興味をもち始めている子どもたちにとって、適切なステップアップの機会になると考えている。さらに、本単元では、子どもたちにとって関心が高いプログラミングを取り入れる。このことにより、外国語を活用するために必要な語句や表現を確認する反復活動は意欲的かつ継続したものになると考えている。また、自身を投影したプログラミングのキャラクターに話をさせることで英語の表記や発音の正確さを探究し、積極的に言語と表現のつながりについて考えることを期待している。

#### ③単元の目標を達成するためのプログラミング

子どもたちが外国語を活用したコミュニケーションの素地を養うには、インプットと反復活動を継続することが不可欠である。子どもたちの意欲を継続するためには必然性のある活動と意欲が重要になる。プログラミングでゲームを作る活動は海外の相手を想定したり、自分自身との対話を反復して行ったりすることになる。さらに、総合的な学習の時間と関連させ、教科等横断的に学習を行うことでプログラミング活動と外国語科の見方・考え方が互いに有効に作用すると考えている。

## 4. どのように学ぶのか

### ①単元における授業づくりの「しかけ」

探究力を育むため、自身の経験から伝えたい情報を整理し、多くの人に発信する意識をもたせることで主体的に外国語を活用しようとする気持ちを引き出したい。そのため、ペア学習やグループ活動を取り入れることで、言葉を相互に確認できるようにする。また、省察性を育むため、既習内容を活用することで自分の思いを伝えることができることに気付かせたい。ここでは、自分の伝えたい情報と既習事項を結びつけて表現させ、相手に自分の思いを伝えるためにより適切な表現はないかと考えさせる場を設定する。以上のように「探究力」と「省察性」を育む過程において、子どもたちの外国語に対する理解を深めさせ、より学習を進めたいと感じさせることができるように「しかけ」を講じていきたい。

具体的なしかけとして、「既習内容の振り返り」と「プログラミング」を考えている。授業ごとに教師が「small talk」を行い、既習の内容から和歌山 PR に活かすことができる表現はないかを考えさせる。さらに、プログラミングで和歌山 PR ゲームを作る中で自身の声を録音することでより良い発音や文字の表記の正確さにもこだわることにもなる。これらの「しかけ」によって、自身の伝えたいことと既習内容が結びつき、今までの学びの中から何が必要か、何ができるかの自己調整が行われることになると考えている。

### ②学習内容を理解し、資質・能力を育成するための学習過程

指導と評価の計画（全8時間） 本時 5/8 ※ワークシート（ワ）・プログラミング作品（プ）・児童観察（児）

第1時 和歌山県を PR する活動を行うことと、伝えるために必要な表現の確認を行う。【態】（児）

第2時 既習内容について確認し、書いたり、話したりして和歌山 PR に活かすことができる表現を探す。【態】（ワ）

第3時 PR したい内容を考え、外国語で考えや気持ちを伝える表現について知り、会話文を考える。【態】（児・ワ）

第4時 相手に共感する表現を確認し和歌山 PR ゲームで伝える内容について、FLT に相談する。【態】（児・ワ）

第5時 「和歌山 PR ゲーム」を出し合い、感想を伝えあう。【態】（児・ワ・プ）本時

第6時 「和歌山 PR ゲーム」をさらに改善し、感想を伝えあう。【態】（児・ワ・プ）

第7時 海外の人にむけて和歌山の良いところを発表し、動画を撮る。【態】（児・ワ）

第8時 学習の振り返りを行う【知】（児・ワ・プ）

※総合的な学習の時間（全7時間）にて、プログラミングについて知り、和歌山 PR ゲームの作成を行う。

## 5. 何が身に付いたか

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	・自分の考えや気持ちなどを伝えるために、学習した語句や表現を身につけている。	・自分の考えや気持ちなどを伝えるために既習の語句や基本的な表現を使って、話している。	・既習の語句や基本的な表現を用いて、自分の考えや気持ちなどを話そうとしている。

## 外国語科学習指導本時案

授業者 中岡 正年

日時：2021年12月2日（木）第3校時（10：45～11：35）

対象：第6学年B組 30人

本実践の主張点	既習内容と自身の思いを結びつけた制作活動は豊かに気持ちや考えを表現することになり、積極的に外国語を活用したコミュニケーションを図ろうとする子どもの姿がみられるだろう。
---------	---

## 1. 本時の構想と学習課題について

子どもたちは外国語を活用し、友だちにインタビュー活動を繰り返し行った経験からコミュニケーションの楽しさを感じている。また、授業で知った英語の表現から、日本語と外国語の違い、自分が今まで聞いてきた外来語と外国語の表記や音声の違いなどにも気付きことができるようになってきている。そこで、自分たちになじみの深い和歌山を外国語を使って世界に発信するゲームを作成することでさらに活動をステップアップできると考えた。しかし、既習の表現でそのような活動が可能なのか、コミュニケーションがあまり広がらないのではないかと、といったつまずきが予想される。そこで、既習内容を活かすことで自身の思いを伝えることができることに気付かせることができるようにした上で、子どもたちの興味・関心の高いプログラミングを活用したゲームを作らせることで子どもの意欲を高め、進んで外国語の発音や表記を繰り返し確認する姿を引き出したいと考えた。これらの工夫により、子どもたちがつくったPRゲームについて外国語で互いに紹介し合う中で、共感したり、反応したりすることができるようになり、外国語を使ったコミュニケーションが広がるだろうと考えた。

## 2. 本時における探究の質を高める場面と授業づくりの「しかけ」について

本時までには、自由にプログラムを組むのではなく、外国語の授業で学んだ知識の活用ができるようにするためにベースとなる文章（「Basic sentence pattern」）を全体で確認し、それらを活用しながら、和歌山PRゲームを作成させた。ゲームは、プログラミング教材「Scratch」を使って作成し、自身を投影したキャラクターが和歌山をPRするかたちになっている。まず、外国語の表現について確認することはゲーム作成に必要なことであると同時に教科の目標でもある。また、PRゲームを作成することをおおして、他者を意識し、自身の活動や成果を俯瞰的にみることになるだろう。和歌山をPRするためにどのようなプログラムを組むかとも思考することが、外国語で自分の思いをどのように表現するのかといった外国語の学びへとつながることを期待したい。しかし、実際には子どもの思いと、外国語の表現が上手く結びつかないことも予測される。その時、子どもたちは既習の内容を振り返り「何か活用できることはないだろうか？」と省察を繰り返すことになるだろう。このように、本時においては、自身の思いと表現できることの間で考えが揺らぐことで、思考と試行の「trial and error」を繰り返す子どもの姿を期待する。そして、課題を解決するために自身との対話や他者との建設的な対話を行うことで、自身の考えや思いを伝える最適な語句や表現を探究し続けると考える。その際、相手に共感したり反応したりする表現を活用することは重要となり、他教科等の連携を行い、子どもたちが既習で得たことを活用

し、発揮させたいと考えている。

### 3. 本時におけるプログラミング

本実践で活用する「Scratch」は、ビジュアルプログラミングで、子どもたちも直感的に操作を行うことができるため、子どもたちの積極的な活動を支えることになる。友達のゲームと比較することで自分の思いと他者の思いの考えやとらえ方の相違などにも気づきやすいと考えている。さらに、FLT の助言などを受けてより正確な外国語の表現についてさらに良い表現を探究することにもなると考えている。

### 4. 本時の目標

- ・既習の語句や基本的な表現を用いて、自分の考えや気持ちなどを話そうとしている。(主)

### 5. 本時の展開

学習活動と予想される子どもの反応	留意点・評価
1. 既習内容の確認を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで pointing game を行い共感したり反応したりする表現を確認する。</li> <li>・small talk を聞き和歌山 PR に活かせる表現を確認する。</li> </ul> 2. 本時のめあてを確認する。	・お互いの様子を見て、発音の確認をさせたり英語の表現に親しませたりする。 ・テキストや以前のワークシートなどを用いて既習のことを思い出させながら、質問に答えさせたり、反応したりできるようにさせる。 ・本時の表現につなげられるようにする。
和歌山 PR ゲームを紹介し、感想を伝えあおう！① グループ	
○How was it? を使うと感想を聞けそうだ。 ○That's nice! など反応できそうだな。	・既習の表現を想起させ、友達の作品に対して共感させたり、反応させたりさせる。
和歌山 PR ゲームを紹介し、感想を伝えあおう！② 全体	
○いろんな表現を使ってみたいな。  3. 自分の「和歌山 PR ゲーム」を紹介し合い友達に感想を伝える。 ○友だちは PR するために、どんな言葉を選んだのかな。 ○今までの学習を生かしているかな。  4. 友達のゲームの中で見つけた和歌山 PR のための良い表現について発表する。  5. 振り返りカードを書き、全体で共有する。	・机間指導を行い、適時助言や指導を行う。  ・自分と友達のプログラムを比較させ、言葉や表現を確認させる。  態既習の語句や基本的な表現を用いて、自分の考えや気持ちなどを話そうとしている。(ワークシート・プログラミング作品・児童観察)  ・振り返りを書く際、観点を伝えて書かせ新たな気づきについて発表させる。