

学年	教科	単元名	児童	場所	指導者
3年	外国語活動	What's this? これなあに?	3年2組 23名	3年2組 教室	近田 歩実

単元マップ

単元で育てたい資質・能力

- ・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基本的な表現に慣れ親しむことができる。
(知識及び技能)
- ・相手に伝わるように工夫して、クイズを出したり答えたりすることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・相手に伝わるように工夫しながら、外国語を用いたコミュニケーションを図ろうとする。
(学びに向かう力・人間性等)

外国語活動によるコミュニケーションにおける見方・考え方

外国語で表現し伝え合うため、外国語やその背景にある文化を、社会や世界、他社との関わりに着目して捉え、コミュニケーションを行う目的や場面、状況等に応じて、情報を整理しながら考えなどを形成し、再構築すること

子どもの深い学びの姿

これまでの活動経験を生かし、英語で表現することで、コミュニケーションを図ることの楽しさや大切さを感じている姿

解決・まとめ

習った英語を使った物の名前当てクイズ大会を通して、英語のコミュニケーションを楽しむことができる。⑤（本時）

育成する思考力・判断力・表現力「自分の考えや気持ちなどを伝え合う力」

身の回りの物の言い方に慣れ親しみ、それが何かを尋ねたり答えたりするためには、どのような表現を使うのだろう。①

問題設定

身の周りにある物の言い方や、それが何なのかを尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ。②

これまでに学習した表現の中から、クイズに使えるような表現を考え、慣れ親しむ。③

習得・活用

身の回りの物の色や形に着目し、グループで協力してつくったクイズを出したり答えたりする。④

身に付けさせる知識・技能

What's this? / It's ~. / That's right. / Hint, please./sea, elephant, horse, spider

研究内容 1 ～主体的に学習する子供～

本時の展開【5時間目／5時間扱い】*思考アクティブ化シートB-②【対話重視】

<本時の目標>

習った英語を使った物の名前当てクイズ大会を通して、英語で聞いたり話したりして、自分の考えを伝え合おうとしている。
(主体的に学習に取り組む態度)

	子供の学習活動	子供の思考	<input type="checkbox"/> 教師の働きかけ <input checked="" type="checkbox"/> 主な発問 <input checked="" type="checkbox"/> 評価(評価方法) <input checked="" type="checkbox"/> 思考アクティブ化ポイント
導入 15分	1 Greeting 2 Warm up ・ Let's Chants 「What's this?」 3 Demonstration <主な表現> What's this? Hint, please. It's ~. That's right. No.sorry. Today's goal 友達のをヒントを聞いて、カードにかかれた物の名前当てクイズ大会をしよう。	何が描かれたカードかな。 面白そう、早くやってみよう。	<input type="checkbox"/> HRT と ALT で Activity の見通しをもたせる。
	4 Review ・物の種類や色、形などをヒントに使う。		<input type="checkbox"/> 教室に掲示された英語の活用を促す。
展開 20分	5 Activity ・四人グループになって、クイズ大会を行う。 <例> Hint1 : It's a fruit. Hint2 : It's pink. Hint3 : It's a circle. What's this?  <カードにかかれた物> 果物・野菜・食べ物・動物等	ヒントを聞いて分かるかな。 ヒントはどの順番にしよう? どんなヒントで伝わるかな? ○○は英語でなんと云ったらいいかな?	<input checked="" type="checkbox"/> 習った英語を使って、相手に伝わるようにヒントを出したり、答えたりして楽しいクイズ大会をしよう。 <input checked="" type="checkbox"/> これまで使った英語を関連付けて、クイズを出したり、答えたりする。 [思ア⑦関係付ける] <input checked="" type="checkbox"/> 伝える内容や言葉、伝え方を考えながら、クイズを出したり答えたりしようとしている。 (行動観察・ニコニコシート)
	習った英語を使って、クイズ大会をしたら楽しいコミュニケーションになった。		
終末 10分	6 Reflection ・ニコニコシートを記入する。 ・本時の振り返りを交流する。	友達と出し合ううちに、上手く出題できるようになった! ヒントが上手く伝わって嬉しかった!	<input type="checkbox"/> 楽しかったことや、苦労したことを交流させる。