

外国語活動「クイズ大会をしよう What's this?」

小学校・第5学年

【本単元の概要】

本単元は、「What's this? (これは何ですか)」という表現を用いて、他の児童や教師と英語で積極的にコミュニケーションを図ることを目標としている。児童が自然に表現を用いることができるようクイズ大会を設定し、グループでクイズを作り、クイズの内容やヒントの出し方を協力して考え、尋ね合う活動を設定した。クイズ大会に向け話し合う中で、自分の考えと他者の考えを比べながら聞き、複数の考えを取り入れ、よりよい考えをつくり出す協働的な学習を設定した。

1 単元の目標

- 日本語と英語の共通点や相違点から、言語の面白さに気付く。
- 「これは何ですか」と積極的に尋ねたり、問い掛けに答えたりしようとする。
- 「これは何ですか」と尋ねたり、問い掛けに答えたりする表現に慣れ親しむ。

2 単元の評価規準

コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する気付き
・ある物について積極的にそれが何かと尋ねたり、答えたりしようとしている。	・ある物が何かと尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しんでいる。	・日本語と英語の共通点や相違点を考えることから、言語の面白さに気付いている。

3 単元の指導計画（全4時間）

時	学習活動（協働的な学習活動）	言語活動のポイント
第1時	<ul style="list-style-type: none"> ○野菜や文房具を表す語に慣れ親しむ。 ○「これは何ですか」と尋ねる言い方と答え方を知る。 ○野菜や文房具を表す語を使ったポイントを取るゲームを行う。 ○英語と日本語の違いを比べて気付いたことを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズ大会に至るまでに、様々なクイズを通して、本単元の言語材料である“What's this?” “It's ○○.”の表現に慣れ親しませていく。このことにより、言語力を身に付けさせ、自分の思いや考えを言語表現することを学ばせることができるようにする。
第2時	<ul style="list-style-type: none"> ○文房具や生き物を表す語に慣れ親しむ。 ○シルエットカードを使った「シルエットクイズ」を行う。 ○児童同士で、シルエットカードを使った「シルエットクイズ」を行う。 	<p style="text-align: center;">協働的な学習活動のポイント</p> <p>他者と話し合う必然性のある課題の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「クイズ大会をする」という単元を貫く学習のめあてを設定し、よりよいクイズを作るための意欲をもたせる。クイズの内容やヒントの出し方を工夫することを目的として、協力して話し合う必然性が生まれるようにする。
第3時 本時	<ul style="list-style-type: none"> ○生き物や果物を表す語に慣れ親しむ。 ○ブラックボックスクイズ、シルエットクイズを行う。 ○クイズの見本を見ながら、「スリーヒントクイズ」の問題を考える。 	<p>互いの考えを知るための工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板、絵や写真等を使い分かりやすく提示する。児童の興味・関心を引き付け、グループで「スリーヒントクイズ」を作る際に、アイデアを出し合う活動の手助けとなるようにする。
第4時	<ul style="list-style-type: none"> ○グループごとに考えた「スリーヒントクイズ」を出し合う。 ○自分のグループと他のグループを比べて、気付いたことを発表する。 ○「スリーヒントクイズ」をICレコーダーに録音し、聞く。 	

4 本時の学習（第3時）

(1) 特に重点を置いた言語活動のポイント

・本時では単元の言語材料である“What’s this?” “It’s ○○.”の表現に導入部分で親しませる。自分が考えたクイズやヒントを伝え、他者の考えを聞き、話し合うことで、新たなクイズやヒントを作れるようにする。

(2) 特に重点を置いた協働的な学習活動のポイント

□ 話し合う必然性のある課題
他者と話し合う中で、自分の考えと他者の考えとを比較したり、参考にしたりして、よりよいクイズやヒントを作るようにさせる。

(3) ねらい

他者と協力して課題に取り組む活動を通して、自分の考えと他者の考えを比べて聞くことができる。複数の考えを取り入れ、考えを見直したり付け加えたりすることができる。

(4) 本時の展開

学習過程	学習活動	指導のポイント
課題をつかむ	1 挨拶、歌、キーワードゲームを行う。 2 クイズを出したり、答えたりする表現に慣れ親しむ。 3 ブラックボックスクイズ、シルエットクイズを行う。 4 本時のめあてを確認する。	◆電子黒板で使用する言葉を提示したり、音声を出したりして、興味・関心を引き出す。また、尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しませる。
	「これは何ですか」という言い方を用いたクイズの作り方を知り、グループでスリーヒントクイズを考えよう	
自分の考えをもつ	5 クイズの見本を見ながら、一人一人がスリーヒントクイズを作成する。	
協働的な学習活動（グループ）	6 グループでクイズやヒントの内容や出し方を話し合う。	◆クイズの見本を提示し、ヒントの出し方のポイントを伝えた後で、グループでヒントの組み合わせ方や出す順序を考えさせる。
自分の考えを見直す	7 やり取りを練習しながら、内容を修正する。	◆話し合いをしたことで、できたクイズのよさを捉えさせる。
自己の変容などを振り返る	8 話し合いについて自己評価を行い、振り返る。 9 挨拶をする。	◆話し合ったことのよさを振り返るようにする。

検証の成果と課題

◆成果◆

- ・外国語活動では、コミュニケーションを図るための活動を設定することが求められる。クイズを作成することは、意見交換等、協働的な学習を設定しやすく、外国語活動のねらいが達成できる活動である。
- ・協働的な学習活動をする必然性が生まれるので、活動への意欲が高まったり、児童の活動への集中力が高まったりした。
- ・協働的な学習を活動することで、自然と外国語で話す場面が生まれ、結果として外国語に慣れ親しむことができた。

【一単位時間の児童の学習感想】

- ・友達のを参考に、自分で考えてよいスリーヒントクイズを作ることができた。
- ・友達の意見を聞き、それを自分の考えに生かすことができてよかった。

◆課題◆

- ・英語のやり取りによる協働的な学習活動は、児童が使用できる英語の表現が少ないため限定される。グループでの話し合い活動を重視するほど、英語ではなく日本語によるコミュニケーションが多くなるため、できるだけ英語で表現するよう工夫することが必要である。

【本単元での検証結果】 自己評価が段階に応じて上がった児童の割合…38%

教師による評価が以前の単元より上がった児童の割合…68%