

本時のねらい 国や地域によってジェスチャーの違いがあることに気付くとともに、ジェスチャーの大切さを知り、必要な時にはジェスチャーを付けて思いを伝えようとする。

本時の展開 (2 / 4)

過程	学習活動	本時の重点とする評価の観点と評価方法				
導入	<p>1.Warm-up</p> <ul style="list-style-type: none"> ・挨拶をする (気分, 天気, 日付) ・歌をジェスチャーを付けて歌う。 <p>Let's Sing 『Hello Song』 (C D)</p> <p>2.ALT's Time (評価の観点 ウ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジェスチャーの大切さや国による違いを聞く。 英語ノートの後ろ見返しを見て、日本のジェスチャーと写真のジェスチャーと比べながら、国によって意味が違う場合があることを見付ける。 <p>3. Activity</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ア コミュニケーションに対する関心・意欲・態度 必要な時にはジェスチャーを伴って伝えようとしている。【観察】</p> <p>ウ 言語や文化に関する気付き 国や地域によってジェスチャーが違うことに気付いている。【観察】</p> </div>				
課題	<div style="border: 3px double black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>『運命の人さがし』ゲームを楽しもう！</p> </div> <p>(1) キーワードゲーム (復習) happy / fine / sleepy / hungry / hot / cold / sick / sad</p> <p>(2) キーワードゲーム I'm happy. / I'm fine. / I'm sleepy. / I'm hungry. / I'm hot. / I'm cold. など</p> <p>(3) 「運命の人さがし」ゲーム (評価の観点 ア) 教師や児童によるスキットを見て、活動の見通しをもつ。</p>	<p style="text-align: center;">各過程における配慮事項</p>				
展開	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">違うカードの場合</th> <th style="width: 50%;">同じカードの場合</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>T: Hello. How are you? C1: I'm happy. How are you? T: I'm hungry. Thank you. See you. C1: See you.</td> <td>T: Hello. How are you? C1: I'm happy. How are you? T: I'm happy. (自分の席に二人が着く)</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">小カードを配布する。 ゲームを行う。(2 回)</p>	違うカードの場合	同じカードの場合	T: Hello. How are you? C1: I'm happy. How are you? T: I'm hungry. Thank you. See you. C1: See you.	T: Hello. How are you? C1: I'm happy. How are you? T: I'm happy. (自分の席に二人が着く)	<p>学習活動 1 について あいさつや歌で英語活動を始める雰囲気をつくる。歌は、ジェスチャーを付けたり表情よく歌ったりできる児童を認める。</p> <p>学習活動 2 について 英語ノートの後ろ見返しを示し学習する。日本とは異なるジェスチャーや相手に誤解されるジェスチャーなどを紹介し、気づいたことを交流させ、その便利さや違い、気を付けることに気付かせたい。</p> <p>学習活動 3 について 始めに「キーワードゲーム」を行い、楽しく復習をする。次に、同じルールで「I'm happy.」の表現に慣れさせる。スキットの後で、絵カードを示して、「How are you?」の表現に慣れさせる。特に、児童があまり触れていない単語などはジェスチャーを付けて表現すると分かりやすいことも示すとよい。(3) は、絵カードを持って、同じカードの人 (運命の人) を見付けるゲームである。初めてのスクランブルの交流の場であるので、児童のボランティアと教師でやり、次に児童と児童でスキットを示すなど、活動方法が分かるように丁寧に示したい。ゲームはクラスの半分くらいの児童が相手を見つけて座ったら、1 回目は終了する。一番に座ったペアにみんなで、「How are you?」と問い、そのペアの人にも尋ねて確認する。教師は、ジェスチャーをつけて話していた児童を紹介する。2 回目を行う。この回のスキットでジェスチャーが有効であることに気付かせる。</p>
違うカードの場合	同じカードの場合					
T: Hello. How are you? C1: I'm happy. How are you? T: I'm hungry. Thank you. See you. C1: See you.	T: Hello. How are you? C1: I'm happy. How are you? T: I'm happy. (自分の席に二人が着く)					
評価	<p>4.Evaluation</p> <p>(1) 自己評価をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・国によってジェスチャーが違うんだなと分かった。 ・ジェスチャーは間違っって伝わる場合もあるから、気を付けて使いたい。 ・ジェスチャーを付けて伝えたら、よく分かってもらえてよかった。 <p>(2) 相互評価をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さんがジェスチャーを付けてくれたので、よく分かった。 ・さんが進んで声をかけてくれたので、うれしかった。 <p>(3) 教師による評価を聞いて次時への意欲をもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・言葉を聞いてもよく分からないことでも、ジェスチャーが付くと分かったり、相手にも伝わったりするので、伝える助けとしてこれからもジェスチャーを使っていこう。 	<p>学習活動 4 について 「運命の人さがしゲーム」の感想を発表させ、ジェスチャーが有効な手段であることを確認する。ジェスチャーを付けていた児童の名前を児童が発表する。言われた児童は立ちみんな認める。教師が見て、ジェスチャーのよかった児童や交流する態度が積極的な児童を紹介し、認める。最後に、ジェスチャーは分かりやすく伝えるために大切なものであることを再確認する。</p> <p>中学校へつなげるポイント 今回取り上げるジェスチャーは互いを理解するのに有効な手段であることを体験しながら理解する時間である。また、国によってジェスチャーの違いがあることに気付き、理解しようとするのが大切であることを知って、中学校へつなげたい。</p>				