本時のねらい 将来の夢を当て合うインタビューゲームを通して,職業の名前や,将来の夢を尋ねたりその理由を伝えたりする表現に慣れ親しみ,積極的に多くの友だちとコミュニケーションを図ろうとする。

本時の展開(3/4)

過程	学習活動		
導入	1.Warm-up		
	あいさつとチャンツ(When I grow up)		
	2.ALT's Time		
	ALT の小さい頃の将来の夢を聞く。		
課題	3.Activity(評価の観点ア,イ)		
小水起	友だちの将来の夢を	を当てよう!	
展開	(1) 英語ノート P.58 Let's Listen を行う。 (2) 教師によるスキットを見て,活動の見込	(2) 教師によるスキットを見て,活動の見通しをもつ。 将来の夢当てっこゲーム	
	将来の夢当てっこゲーム		
	A: What do you want to be?		
	Hint, please.	B: OK. I like to help people.	
	A: Help?		
	Police officer?	B: No, but nice try! 聴診器をあてる ジェスチャーをする。	
	A: Oh, doctor?	B: Yes, that's right! Good job! I want to be a doctor.	
	A: Yeah! Good luck!	B: Thank you!	
評価	(3) ヒント作りをする。 (4) スクランブルでインタビューゲームを行う。 (5) 活動の半ばに中間コメントを聞き,後半の活動に生かす。 (6) 後半のインタビューゲームを行う。 4. Evaluation (1) 自己評価 「3人の友だちの将来の夢を当てられたのでよかったし楽しかったです。」 (2)相互評価 「 さんは,"I like ~."とヒントを出していたので分かりやすかったです。」 (3)教師による評価を聞いて次時への意欲をもつ。 「友だちの将来の夢を当てたり,自分の将来の夢とその理由をヒントとして伝えたりできたね。特に さんと さんの会話は楽しそうだったよ。」 「次の時間は,スピーチをしてクラス全員の夢を聞こうね。」		

本時の重点とする評価の観点と評価方法

ア コミュニケーションに対する関心・意欲・態度

友だちの夢を知るために,自分から進んでたくさんの友だちと対話しようとしている。(観察)

イ 外国語への慣れ親しみ

将来の夢を尋ねたり,理由を伝えたりする表現に慣れ親しんでいる。 What do you want to be? I want to be ~. I like ~. (観察)

各過程における配慮事項

学習活動2について

児童は,ALTの小さい頃の夢をやりとりの中で当てる。ALTは,その職業に就きたい理由について後の活動で児童がヒントを考えるときに役立つように多様な言い方(to help~,can~,)を使ってヒントをいくつか出す。

学習活動3について

自分の手元にある2~3枚のカードに書かれた将来の夢を見て,その夢を書いた仲間を見当をつけながら見つけるゲームである。モデルスキットでは,1つ目のヒントで当たるようなものではなく,2つ目,3つ目のヒントを手がかりに相手の将来の夢が分かるような自然なスキットを提示する。"I like ~."や"I want to ~."などの児童が親しんでいる表現や,ジェスチャーをヒントとして使用できることを示す。

中間コメントでは、その職業に就きたい理由につながるヒントを出せている児童の表現を全体の前で価値付け、後半の活動に生かす。

ヒント作りの際はヒントのポイント(ジェスチャー ,知っている単語,職業の服装,色,道具など)を予め示し,考えやすいようにする。

学習活動4について

本時のねらいに沿った評価をする。「なぜ楽しかったのかな。」「どこが分かりやすかったのかな。」と教師が問い返すことで,児童のよさを価値付けたい。

中学校へつなげるポイント

本時は,小学校段階での慣れ親しんできた表現を使って,自分の夢とその理由を相手に伝える活動をする。このことが,中学校で的確な表現を使ってより詳しく自分の夢を語る際の自信につながっていくと考える。