

「すし屋で注文しよう～ Salmon, please.」(3時間扱い)

研究開発学校 小学校英語科新カリキュラム 2年 Lesson 3

授業者 伊藤 光

《単元について》

目標： すし屋で食べたいすしを注文する活動等を通して、身近な魚介類を表す英語を知り、欲しいものを注文するためのシンプルな英語を聞いたり話したりしながら、積極的にコミュニケーションを図ることができるようにする。

本単元では、研究開発学校として作成した小学校英語科新カリキュラムに基づき、「すし屋で欲しいすしを注文する」という身近なコミュニケーションの場面を設定し、活動を展開する。子供が自主的・主体的に、かつ協同的に課題解決を図っていくことができるよう、インフォメーション・ギャップのある状況（食べたいすしがある／提供したいすしを知りたい）を創り出し、それを埋め合っていくような課題を設定する。子供は自分の思いをシンプルな英語（1文の長さが「学年+1語」程度）で表しながら、友達と積極的にコミュニケーションを図っていくと考える。

《単元の評価規準》 ※ 研究開発学校プロジェクト会議（2014.4.30）での確認に基づく観点

評価1	欲しいすしネタについて英語で尋ねたり答えたりしながら、友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。 [コミュニケーションへの関心・意欲・態度]
評価2	身近な魚介類を表したり欲しいものを注文したりするための簡単な英語表現を、繰り返し聞いたり話したりしている。 [コミュニケーションを支える技能]
評価3	身近な魚介類等を表す英語表現の音声上の特徴（外来語との類似点や相違点）などに気付いている。 [言語や文化に関する知識・理解]

《本単元におけるアクティブ・ラーニングで育んでいく資質・能力》

自主的・主体的な課題解決に関わる資質・能力

- ・ 課題を明確にして、解決の見通しをもつ。
- ・ 考えを表現する。
- ・ 自分の学習を振り返り、次の学習に生かす。

本単元における活動の姿

子供にとって身近な魚介類を表す英語を使って、すし屋で注文する場面であることを具体的に捉え、課題解決の見通しをもつ。

また、自分が欲しいすしを手に入れる・欲しがっているすしを提供するためのコミュニケーション活動を行う中で、子供は自分の考えを他者に伝えようとしたり、伝えるために必要となる言葉を選択したりする。

そして、活動の価値や意味を見出すことで、「今度は～のような学習もしてみたい」など一層自主的・主体的に学んでいこうとする思いをもつ。

協同的な課題解決に関わる資質・能力

- ・ 協同する。(相互補完型)
- ・ 協同することの価値に気付く。

本単元における活動の姿

友達同士でインフォメーション・ギャップを埋め合う必要のあるコミュニケーション活動を繰り返しながら、英語の音声や表現に慣れ親しんでいくことを実感する。

また、学習を通して「楽しかったこと」「わかったこと」「できるようになったこと」等の視点で発達段階に応じた分析的な振り返りをするとともに、その内容を交流しながら自分の学習の成果を実感しつつ、自分の学びが友達の学びの役にも立っている等の互恵的な学習のよさを自覚化していく。

《研究との関わり》

自主的・主体的な課題解決や協同的な課題解決を進めることができるよう、課題設定の在り方や振り返りの在り方に関わる支援を表すと、以下のようになる。

	自主的・主体的な課題解決のために	協同的な課題解決のために
課題設定の在り方	<p>☆ <u>場面の具体的な提示とオリエンテーション</u></p> <p>学習内容に興味・関心をもつことができるよう、身近なコミュニケーションの場面を具体的に提示する。また、課題解決の方法や手順を明らかにして学習の見通しをもつことができるよう、オリエンテーションの場を設定する。これらにより、コミュニケーションの場面を明確にイメージし、学習で必要となる言葉を決め出しながら、進んで学習に取り組むことができると考える。</p>	<p>☆ <u>比較的単純なインフォメーション・ギャップの埋め合いの場を設定</u></p> <p>他者の思いを聞き、自分の思いを伝えながら積極的にコミュニケーションを図ることができるよう、インフォメーション・ギャップを埋め合う必要のある課題を設定する。そこで、本単元においては「英語でおすしやさんごっこ」を設定する。これにより自分の要求を伝えたり、必要な言葉を発しながら相手の要求に合った行動をとったりすることができるようになると思う。</p>
振り返りの在り方	<p>☆ <u>価値づけの言葉かけ</u></p> <p>学習の価値を実感し、次の学習への意欲や期待感を高めることができるよう、学習の振り返りの場を設定する。そして子供の振り返り内容に対して、価値づけの言葉をかけたり、取組の様子を称賛したりする。子供は達成感を味わうとともに、活動を通して「何を学んだのか」を自覚化できると考える。</p>	<p>☆ <u>分析的な振り返りと交流の場</u></p> <p>学習を「楽しかったこと」「わかったこと」「できるようになったこと」の視点で分析的に振り返り、交流する場を設定する。さらに交流内容を思考ツールの Y チャート等を用いながら視覚化する。学習の成果を友達と共有し、他者と学習することに喜びを感じ、互恵的な学びのよさを自覚化していくと考える。</p>

《単元のグランドデザイン》

	単元の開始期	単元の展開期	単元のまとめ期
時間	1時間	1時間	1時間
開始期	<p>☆ <u>具体的なコミュニケーションの場面を提示</u></p> <p>○ おすしやさんで注文する場面を通して学習することを知る。</p>	<p>☆ <u>必要感に応じた学習の場の設定</u></p> <p>○ コミュニケーションを図るために必要となる言葉を想起する。</p>	<p>☆ <u>比較的単純なインフォメーション・ギャップの埋め合いの場を設定</u></p> <p>○ コミュニケーションを図るために必要となる言葉を想起し、活動の仕方を確認する。</p>
展開期	<p>☆ <u>オリエンテーションの場を設定</u></p> <p>○ コミュニケーションを図るために必要となる言葉や学習の流れを押さえ、単元の見通しをもつ。</p>	<p>☆ <u>英語の音声や表現に慣れる場の設定</u></p> <p>○ 簡単なコミュニケーション活動を通して英語に慣れ親しむ。(魚釣りゲームや回転ずしゲーム等)</p>	<p>☆ <u>活動のための十分な時間の保障</u></p> <p>○ お客さん役とおすしやさん役に分かれて、食べたいすしについてやり取りしながらコミュニケーションを図る。</p>
まとめ期	<p>☆ <u>分析的な振り返りと交流の場を設定</u></p> <p>○ 学習の状況や学年に応じた、学習の様子についての分析的な振り返りを行う。達成感を味わい、学習の成果や互恵的な学びのよさを実感できるよう振り返り内容についての交流をする。</p>	<p>☆ <u>価値づけの言葉かけ</u></p>	

《単元計画》

	学習活動 (○) と子供の姿	教師の支援 (☆) と評価 (◇)
開始期	<p>○ すし屋ですしを注文している場面の写真を見ながら、自分が注文したいすしを想起していくとともに、本単元の学習内容を知る。</p> <p>あ、おすし屋さんだ。きつとすしを頼んでいるんだ。</p> <p>ぼくは、サーモンといかを食いたいな。</p> <p>本当のおすし屋さんにいるみたいに、食いたいすしを注文したりお客さんにすしを出したりする学習だとおもしろそうだね。</p>	<p>☆ <u>学習への興味・関心を喚起することができるよう、身近なことを表す英語を用いる具体的なコミュニケーションの場面として、すし屋での注文場面を提示する。</u></p> <p>【コミュニケーション場面の具体的な提示】</p> <p>☆ 興味・関心をもって自主的・主体的に学習を進めていくことができるよう、注文してみたいすしの想起を促す。</p>
<p>えい語でおすし屋さんごっこをしよう。</p>		
展開期	<p>○ すし屋での注文場面でコミュニケーションを図るために必要となる言葉や学習の流れを押さえ、学習の見通しをもつ。</p> <p>お客さん役と店員さん役に分かれて行おう。</p> <p>あいさつをしたり「はい、どうぞ」と言ったりするね。</p> <p>いかって、英語で何と言えばいいのか知りたいな。</p> <p>すしネタを表す英語を覚える学習もしないといけないね。</p> <p>○ 水の中の生き物を表す英語を知り、音声に慣れる。</p> <p>英語の salmon とサーモンはほとんど同じ言い方だ。</p> <p>いかは英語で squid って言うんだね。</p> <p>何回も繰り返し聞いたり言ったりしていると、少しずつ英語の音に慣れてくるよね。そういうゲームをしたいな。</p> <p>○ カードで魚釣りゲームをする。</p> <p>※ ペアで行う。</p> <p>① 相手の机の上に裏返しで並べてある魚のカードの中から、欲しい魚を1つ英語で予告してから、カードを1枚めくる。</p> <p>C1: What do you want? C2: Salmon.</p> <p>② 予告した通りの魚のカードの場合、カードをもらう。</p> <p>C1: Here you are. C2: Thank you.</p> <p>③ はずれの場合はもらうことはできず、再びカードを裏返しにする。</p> <p>C1: Sorry.</p> <p>④ ①～③を1回ずつ交替で行う。</p> <p>⑤ 互いのカードがすべて相手に渡ったら、ゲーム終了となる。</p>	<p>☆ <u>見通しをもって自主的・主体的に、そして協同的に課題解決を図りながら学習を進めていくことができるよう、オリエンテーションの場を設ける。</u> 【オリエンテーションの場を設定】</p> <p>☆ 学習の見通しをもつことができるよう、子供の思考に基づいて学習の流れを板書し、それを教室内に掲示しておく。</p> <p>◇ <u>身近な魚介類等を表す英語表現の音声上の特徴（外来語との類似点や相違点）などに気付いている。</u> 【評3】</p> <p>☆ コミュニケーションを図るために必要となる英語を知り、音声に慣れることができるよう、すしネタとなる様々な水の中の生き物が登場する動画を提示したり、教師の英語の音声を真似しながら生き物を英語で言っていく場を設けたりする。</p> <p>◇ <u>身近な魚介類を表したり欲しいものを注文したりするための簡単な英語表現を、繰り返し聞いたり話したりしている。</u> 【評2】</p> <p>☆ 英語の音声や表現に慣れることができるよう、教師の英語の音声を繰り返し真似する場を設けたり、覚えた英語を繰り返し言いながらできる活動を取り入れたりする。</p> <p>☆ 自主的・主体的に活動に取り組めるよう、代表の子供とともに活動の仕方を演示する。</p> <p>☆ 交流の楽しさを十分に味わえるよう、何回も活動を行えるようにしたり、いろいろな友達とゲームを行うよう促したりする。</p> <p>☆ 積極的にコミュニケーションを図りながら協同的に学んでいることを実感できるように、互いに英語を注意深く聞いたりはっきりと言ったりし</p>

	<p>○ すしネタを表す英語を知り、それらの音声に慣れる。</p> <p>前の時間に学習した英語をほとんどそのまま使えるね。</p> <p>いくら salmon egg ではなく salmon roe なんだね。</p> <p>○ 回転ずし屋のベルトコンベヤーにのって流れてくるすしの動画を見ながら、流れてきたすしネタを英語で言う。</p> <p>Salmon, tuna, squid! だいが英語に慣れてきたよ。</p> <p>英語でおすしやさんごっこをするのが楽しみだな。</p>	<p>ようとしている姿を取り上げ、紹介や称賛をする。</p> <p>☆ 英語の音声に慣れることができるよう、前時に学習した英語を想起する場や教師の英語の音声を繰り返し真似する場を設けたり、覚えた英語を繰り返し言いながらできる活動を取り入れたりする。</p> <p>☆ 学習内容への興味・関心を喚起することができるよう、提示する動画や絵カードの内容を工夫する。(回転ずし屋を模したベルトコンベヤーの動画、各種すしの写真)</p>
<p>まとめ期</p>	<p>《本時》</p> <p>○ 英語でおすしやさんごっこをする。</p> <p>※ 注文を聞いて、相手が欲しいすしネタのカードをわたすゲーム</p> <p>C1→店員さん役、C2→お客さん役</p> <p>C1: Hello. What do you want?</p> <p>C2: Salmon, please. ※ 魚の身は不加算名詞</p> <p>○ 相手が欲しいカードを持っている場合</p> <p>C1: Here you are.</p> <p>C2: Thank you.</p> <p>○ 相手が欲しいカードを持っていない場合</p> <p>C1: Sorry, sold out.</p> <p>C2: OK. Squid, please. (別のものを注文)</p> <p>○ 友達同士で交替しながらこれを繰り返し、欲しいすしネタを集めていく。</p> <p>○ 途中で店員さん役とお客さん役を交替する。</p> <p>お客さんが欲しいものをよく聞いて、すしを間違えずに出してあげよう。</p> <p>売り切れだったから Sorry.と言ったら、OK.と親切に言ってもらえたよ。</p> <p>英語でも自分が欲しいものや考えていることをはっきり言って伝え合うことは大切なんだな。</p> <p>○ 学習の振り返りをする。</p> <p>自分の英語が友達に伝わってうれしかったよ。</p> <p>たくさん活動していかを表す英語がわかるようになった。</p> <p>こういう学習を続けると本当にお店屋さんで注文できるようになりそう。</p> <p>これからも友達といっしょに英語を使いながら楽しく学習していきたいね。</p>	<p>◇ 欲しいすしネタについて英語で尋ねたり答えたりしながら、友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。 評1</p> <p>☆ <u>課題解決のために積極的にコミュニケーションを図ることができるよう、比較的単純なインフォメーション・ギャップの埋め合いのある活動を設定する。</u></p> <p>【比較的単純なインフォメーション・ギャップの埋め合いの場を設定】</p> <p>☆ 活動の進め方を明確化し自主的・主体的に学習を進めることができるよう、1年次に行った欲しい食べ物をプレゼントするゲームのルールを想起するよう促しながら、活動の仕方を演示する。</p> <p>☆ 交流の楽しさを十分に味わうことができるよう、すしミニ絵カードを多数用意したり、いろいろな友達とゲームを行うことを働きかけたりする。</p> <p>☆ 積極的にコミュニケーションを図りながら協同的に学んでいることを実感できるよう、互いに英語を注意深く聞いたりはっきりと言ったりしようとしている姿を取り上げ、紹介や称賛をする。</p> <p>☆ <u>学習の成果を実感し、互恵的な学びのよさを自覚化しながら学習への意欲を一層高めることができるよう、「楽しかったこと」「わかったこと」「できるようになったこと」等の視点で行う分析的な振り返りの場を設けたり、価値づけの言葉をかけたりする。【価値づけの言葉かけ】【分析的な振り返りと交流の場を設定】</u></p>

《本時案》 本時3/3

本時の目標：

英語でおすしやさんごっこをする活動を通して、欲しいものを注文するためのシンプルな英語を聞いたり話したりしながら、積極的にコミュニケーションを図ることができるようにする。

	学習活動 (○) と子供の姿	教師の支援 (☆) と評価 (◇)
開始期	<p>○ ウォームアップをする。</p> <p>曜日を表す英語を歌に合わせて言っていこう。</p> <p>アルファベットは文字を見ただけで言えるようになってきたよ。</p>	<p>☆ 英語の音声に慣れたり、アルファベットへの興味・関心を喚起したりすることができるよう、計画的なウォームアップの場を設定する。</p>
展開期	<p>えい語でおすしやさんごっこをしよう。</p>	
	<p>○ 学習の見通しをもつ。</p> <p>すし屋で注文をする場面での学習だったね。</p> <p>本当のお客さん・店員さんのようにやってみよう。</p>	<p>☆ 活動の進め方を明確化し自主的・主体的に学習を進めることができるよう、1年次に行った欲しい食べ物をプレゼントするゲームのルールを想起するよう促しながら、活動の仕方を演示する。</p>
	<p>○ 英語でおすしやさんごっこをする。</p> <p>サーモンといかが欲しいから、英語ではっきり言って注文しよう。</p> <p>お客さんが欲しいものをよく聞いて、すしを間違えずに出してあげよう。</p>	<p>◇ 欲しいすしネタについて英語で尋ねたり答えたりしながら、友達と積極的にコミュニケーションを図ろうとしている。 評1</p> <p>☆ <u>課題解決のために積極的にコミュニケーションを図ることができるよう、比較的単純なインフォメーション・ギャップの埋め合いのある活動を設定する。</u></p>
	<p>Salmon, please. 「～ください」は1年生のときに学習したね。</p> <p>Here you are.と言って渡すと、本当の店員さんみたいで親切だね。</p>	<p>【<u>比較的単純なインフォメーション・ギャップの埋め合いの場を設定</u>】</p>
	<p>あれ、サーモンは売り切れた。じゃあ他のすしをもらうことにしよう。</p> <p>売り切れたから Sorry.と言ったら、OK.と親切に言ってもらえたよ。</p>	<p>☆ 交流の楽しさを十分に味わうことができるよう、すしミニ絵カードを多数用意したり、いろいろな友達とゲームを行うことを働きかけたりする。</p>
	<p>すしネタを英語で言うだけではなくて、きちんとやり取りするのがいいな。</p> <p>英語でも相手の目を見ながら丁寧にやり取りするとお互いに気持ちいいね。</p>	<p>☆ 積極的にコミュニケーションを図りながら協同的に学んでいることを実感できるよう、互いに英語を注意深く聞いたりはっきりと言ったりしようとしている姿を取り上げ、紹介や称賛をする。</p>
まとめ期	<p>○ 学習の振り返りをする。</p> <p>自分の英語が友達に伝わってうれしかったよ。</p> <p>たくさん活動していかを表す英語がわかるようになった。</p> <p>こういう学習を続けると本当にお店屋さんで注文できるようになりそう。</p> <p>これからも友達といっしょに英語を使いながら楽しく学習していきたいね。</p>	<p>☆ <u>学習の成果を実感し、互恵的な学びのよさを自覚化しながら学習への意欲を一層高めることができるよう、「楽しかったこと」「わかったこと」「できるようになったこと」等の視点で行う分析的な振り返りの場を設けたり、価値づけの言葉をかけたりする。</u></p> <p>【<u>価値づけの言葉かけ</u>】【<u>分析的な振り返りと交流の場を設定</u>】</p>