

## 〈2〉第3学年実践記録

1 単元名・教材名 「ALPHABET～アルファベットクイズをしよう～」  
『Let's Try!1』Unit6 「ALPHABET」アルファベットとなかよし

### 2 単元の目標

- 身の回りにはアルファベットの文字で表されているものがあることに気づき、アルファベットの大文字とその読み方に慣れ親しむ。 (知識・技能)
- アルファベットの文字の形を意識して、仲間分けをしたり、見つけたりする。 (思考力・判断力・表現力)
- 相手に配慮しながら、クイズを出したり、答えたりしようとする。 (主体的に学習に取り組む態度)

### 3 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
・ 身の回りのアルファベットの文字に気づき、文字と読みを一致させている。	・ アルファベットの文字の形を意識して、仲間分けをしたり、見つけたりしている。	・ 相手に配慮しながら、クイズを出したり、答えたりしようとしている。

### 4 関連する学習指導要領における領域別目標

聞くこと	ウ 文字の読み方が発音されるのを聞いた際に、どの文字であるかが分かるようにする。
話すこと [やり取り]	ア 基本的な表現を用いて挨拶、感謝、簡単な指示をしたり、それらに応じたりするようにする。

### 5 単元観

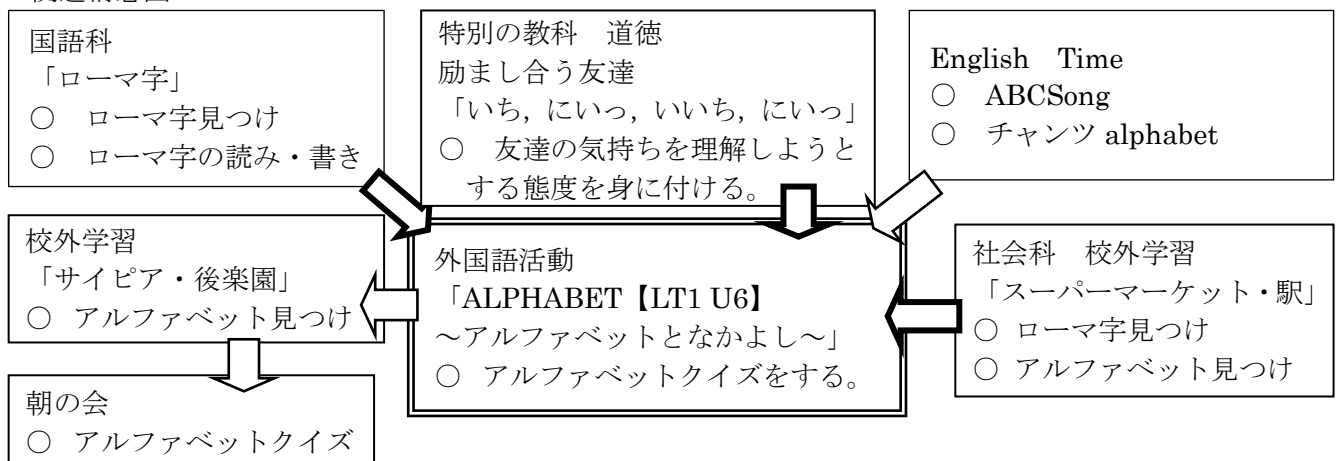
本単元は、アルファベットの文字を題材とする初めての単元となる。国語科「ローマ字」の学習では、大文字を書くという経験をしている。その中で、児童はローマ字に興味をもって意欲的に取り組んでいた。そこで、国語科「ローマ字」の学習と社会科の校外学習でローマ字を見つけた経験と関連させながら、アルファベットの大文字の導入をすることで、意欲的に学習に取り組めると考える。また、アルファベットを歌やチャンツ、ゲームなどの様々な活動を通して楽しみながらアルファベットの学習をできるようにしたい。

また、単元ゴールを、「アルファベットクイズをしよう」に設定することで、アルファベットという文字を読んだり形を覚えたりする活動に必然性が生まれ、児童が意欲的に学習に取り組むことができる。

本時では、前時で見つけたアルファベットを自分でクイズにし、出題するという活動を通して、楽しみながら学習できるようにしたい。また、ペアでの活動を取り入れることで、自信をもって出題したり答えたりできるのではないかと考える。

アルファベットの文字と発音を一致させながら、慣れ親しむことができるようにし、高学年での書く活動につなげたい。

### 6 関連構想図



7 本時案

(1) 本時のねらい

- ・ クイズに必要な表現を使って，出題したり答えたりする。
- ・ 相手に配慮しながら，クイズを出したり，答えたりしようとする。

(2) 展開 (第7時)

学習活動	教師の指導・支援(●HRT, ▲ALT)	学習評価
1 Greeting	●▲ 英語で挨拶をした後，気分や天気，日付，曜日などについて尋ねることで，日常的に使える英語表現に慣れ親しむことができるようにする。	
2 Warm up "Song" ♪ABC Song♪	●▲ しっかり声を出して歌うことで，楽しい雰囲気を作り，学習の意欲を高めるようにする。	
3 Aim	Aim アルファベットクイズをしよう。	
4 Review	<p>● Communication pointを確認することで，相手を意識して出題したり，聞いたりできるようにする。</p> <div data-bbox="448 734 1126 808" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Clear voice</li> <li>・ Active listening</li> </ul> </div> <p>●▲ アルファベットクイズで使う表現の練習をすることで，流れを確認し，安心して活動に参加できるようにする。</p> <div data-bbox="448 931 1155 1061" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What letter is this?</li> <li>・ It's ~.</li> <li>・ That's right! ・ Close!</li> </ul> </div>	
5 Activity	<p>● 4人グループを2人ずつ，出題者と解答者に分けて行うようにし，ペアで順番を決めて出題したり答えたりする。困ったときは，お互いに助け合うようにする。</p> <p>▲● クイズで使う表現に困っているときには，板書を見るように声を掛けたり，言いたい表現を英語で一緒に発音したりして支援する。</p> <p>▲ 日本語でクイズのヒントを言っているときは，それも認め，英語での表現の仕方を伝えるようにする。</p> <p>● 困っているペアには，アドバイスの仕方を知らせるようにする。</p> <p>● 答えられたアルファベットは，アルファベット表に印をつけることで，出題されていないアルファベットを探したいという意欲をもたせるようにしたい。</p>	<p>◇クイズに必要な表現を使って，出題したり答えたりしている。 【思考力・判断力・表現】(発言)</p> <p>◇相手に配慮しながら，クイズを出したり，答えたりしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】(発言・記述)</p>
6 Comment time	<p>● 次の観点を示すことで，より深まった振り返りができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アルファベットを進んで見つけることができましたか。</li> <li>・ Communication pointを意識して，クイズを出したり答えたりできましたか。</li> <li>・ アルファベットクイズをして，思ったことや気付いたことを書きましよう。</li> </ul>	
	<div data-bbox="293 1868 1366 1989" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身近な所にアルファベットが隠れているのが分かった。</li> <li>・ 友達に聞こえるように気を付けて，クイズを出したり答えたりした。</li> <li>・ まだ，見つけていないアルファベットがあるので，これからも見つけてみたい。</li> </ul> </div>	
7 Greeting	<p>●▲ 児童の活動の様子でよかったところを称揚することで，アルファベットへの興味や関心をより高められるようにする。</p> <p>●▲ 気持ちのよい挨拶をすることで，次時への意欲を高</p>	

めることができるようにする。

## 8 板書計画

Aim	アルファベットクイズをしよう。	Greetings Warm up Review Aim Presentation Practice Activity Comment time Greetings
Clear voice	What letter is this?  It's ____ .  <input type="radio"/> That's right.  <input checked="" type="radio"/> Close!	
Active listening		

## 9 研究の視点から実践を振り返って

### 言語活動の工夫

#### ・ アルファベットの文字習得について

アルファベットクイズでは、出題者が、身の回りでアルファベットの形に見えるものを見つけ、解答者がどのアルファベットを指しているのかを当てることにした。児童は、身の回りからアルファベットとよく似た形を見つけようとする中で、アルファベットの形に関心を持ち、意欲的に活動することができた。また、児童が様々な言語活動を通して、アルファベットの形に興味をもつことができるように、ALT と連携をしながら、工夫した「ポインティングゲーム」や「文字当てゲーム」を行った。

アルファベットの読みについては、歌“ABC Song”や、クラスの児童全員でアルファベットを順番に言う「アルファベトリレー」を毎時間の授業で取り入れ、楽しみながら発音が身に付くようにした。本単元で使用した“ABC Song”は、最初はアルファベットを順番に唱えるもので、慣れてきたら、アルファベットを逆からも歌うことのできる歌に変更し、より確実な読みの習得につなげた。

これらの言語活動を通して、児童はアルファベットの形と読みに慣れ親しむことができた。

#### “ABC Song”

逆からは難しいので、アルファベットを指しながら。



文字当てゲーム  
一部分を見て当てます。



#### ・ アルファベットクイズについて

グループでアルファベットを見つけ、クイズを作ったことで、クイズに対しての思い入れが強くなり、解答者だけでなく、出題者の意欲も高めることができた。楽しいだけのクイズではなく、クイズを通して自分の思いを表現しようとする、本物のやり取りが見られた。また、たくさんのアルファベットを見つけ、クイズ作りをしたことで、多様な見方ができるようになった。一つの写真の中にもたくさんのアルファベットを見つけ、出題者が意図しない答えが返ってくることもあり、そのことが対話的な学びを生み出していた。

多様な見方

「T」にも「X」にも「H」にも見えます。



逆に見ると正解が・・・。



単元構成の工夫

単元ゴールの設定について

アルファベットという初めての文字の指導であることから、覚え込むだけのような学習にならないように、児童の実態に合った「クイズを作る」ことを単元ゴールにした。そのために児童は、何ができるようになればよいのかを考え、アルファベットを見つけるために形を覚えること、クイズを出題したり答えたりするために読みを覚えることを学習のめあてとした。児童自身が、目的意識をもつことで、アルファベットの文字の学習が必然性のあるものとなり、児童が見通しをもって意欲的に学習に取り組むことができた。

振り返りについて

毎時間、学習の終わりには振り返りを行った。毎時間のめあてに沿った振り返りの項目を設定し、選択するものについては、何がどの程度できればよいかを示しながら行った。選択方式だけでなく、記述の振り返りも書くようにした。毎時間、必ず振り返りを行うことで、一時間の学習ができて終わりではなく、前時と比べて何ができるようになったのかを児童自身が感じ、達成感をもったり課題を明確にしたりでき、次時へのつながりとなった。単元の終わりには、もっとやりたいという意欲が生じ、継続的な学びへとつながっていった。

ふりかえりシートより

第7時 10月16日 火曜日	①アルファベットを進んで見つけることができましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	②相手を意識して、英語でクイズを出したり答えたりできましたか。	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	◆アルファベットクイズをして、思ったことや気がついたことを書きましょう。				
今日アルファベットクイズをやっているのがちょっとおもしろいので、楽しかったです。またアルファベットクイズをやりたいです。					

第7時 10月16日 火曜日	①アルファベットを進んで見つけることができましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	②相手を意識して、英語でクイズを出したり答えたりできましたか。	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	◆アルファベットクイズをして、思ったことや気がついたことを書きましょう。				
今日の振り返りには今まで気づけなかったアルファベットを思い出しました。					

第7時 10月16日 火曜日	①アルファベットを進んで見つけることができましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	②相手を意識して、英語でクイズを出したり答えたりできましたか。	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	◆アルファベットクイズをして、思ったことや気がついたことを書きましょう。				
今日の振り返りにきたまだいらないアルファベットを見つけてみたいと思いました。					

◆アルファベットクイズをして、思ったことや気がついたことを書きましょう。					
単元をふりかえって、学んだことや気づいたことを書きましょう。 いろいろなことをみんなで作って、つぎの週はゲームがほしいです。					

他教科とのつながりについて

国語科「ローマ字」と関連を図ることで、児童は抵抗なく文字の学習に入ることができた。クイズ作りとして、アルファベット見つけを行った。始めは校内だけで見つけたが、社会科の校外学習で駅の構内やスーパーマーケットでアルファベットを見つける時間を設定し、学校外でもアルファベットを見つけることができた。児童は校外での活動を行ったことで、アルファベットが身の回りにはたくさんあるということを実感できた。また、他の場所でもアルファベットを見つけてクイズがしたいという意欲が生まれ、本時以降にあった校外学習でも積極的にアルファベットを見つれたり、体で文字を作って遊んだりする姿も見られた。

校内で



ナップザックのひも「S」

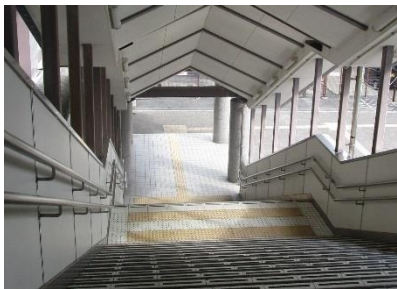


コンセント「D」



洗濯ばさみ「A」

校外学習で（本時前）



駅舎の屋根の形「A」



券売機のコイン投入口「D」



点字ブロック「T」

校外学習で（本時後）



後楽園の木「Y」



人文字「T」



人文字「K」

10 反省と考察

アルファベットに関する歌やゲームを毎時間取り入れ、児童が楽しみながら繰り返してアルファベットの形や読みに触れたことで、アルファベットの大文字に十分慣れ親しむことができた。また、アルファベットの形と読みが定着したことで、「このアルファベットも隠れているよ。」「反対にすると、このアルファベットにも見えるね。」など、多様な見方ができるようになり、グループ学習の中で、対話的な学びができていた。クイズ大会に向けて、それぞれの思いを伝え合いながら話し合い活動を行ったことで、クイズに必要な英語表現だけではなく、使いたい表現を自ら増やし、クイズ大会では、自分の思いや考えを伝え合うコミュニケーションができていた。

しかし、文字の学習であることから、書く活動をどのように扱うかについて迷いながらの実践となった。3年生という発達段階から考えると、アルファベットを正しく書く指導に偏ることなく、音声や視覚でしっかり慣れ親しむことが大切であると考えた。今回、歌やゲームを通してしっかりとアルファベットの大文字に慣れ親しむことができたことと、国語科「ローマ字」の学習と関連付けたこと、単元ゴールをアルファベットクイズにしたことで、書く必然性があり、児童はアルファベットを書くことに抵抗なく取り組むことができていた。今後も、楽しみながら書くことに慣れる指導を行い、4年生での小文字の習得や5・6年生での書くことの指導へつなげたい。

3	年生	unit	6	単元名	L11U6] ALPHABET ~アルファベットとなかよし~	7	時間単元
<p><b>単元目標</b></p> <p>【知】身の回りにアルファベットの文字であらわされているものがあることに気づき、アルファベットの大文字とその読み方に慣れ親しむ。                  【思】アルファベットの文字の形を意識して、仲間分けをしたり、身につけたりする。                  【主】相手に配慮しながら、クイズを出したり、答えたりしようとする。</p>							
<p><b>つながる学び</b></p> <p>・English Time ・国語科「ローマ字」 ・道徳「いち、いっ、いっ、いっ」 「なかよしだから」 ・校外学習</p>							
<p>◎ 評価 ◎ 達成者、△ 未到達者の人数と氏名を記入)</p> <p>□ 人</p> <p>△ 人</p>							
<p><b>単元ゴールの言語活動</b></p> <p>身の回りにアルファベットの形を見つけ、アルファベットクイズを作り、クイズを出し合う。</p> <p>◎ (顕著に目標達成)の具体的な姿</p> <p>形を意識してアルファベットを探し、クイズを作り、クイズを出し合っている。</p>							
<p><b>必要な表現</b></p> <p>What letter is this? It's ~. That's right! Close!</p> <p><b>必要な語彙</b></p> <p>大文字 (A~Z) alphabet</p>							
<p>① → ② → ③ → ④ → ⑤ → ⑥ → ⑦ → ⑧</p>							
ねらい	アルファベットの文字とその読み方に慣れ親しむ。	自分でルールを決めて、アルファベットを仲間分けする。	名前や頭文字を知り、カードを集める。	身の回りの物からアルファベットの大文字に似た形を見つける。	クイズに必要な表現に慣れ親しむ。	⑦	⑧
帯活動	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"	「Let's Sing」 P. 23 "ABC song"
導入	▲「Let's watch and think」P. 23	▲「アルファベット並べゲーム」	▲「アルファベット並べゲーム」	▲「アルファベット並べゲーム」	▲「アルファベット並べゲーム」	▲「アルファベット並べゲーム」	▲「アルファベット並べゲーム」
中心活動 Activity	▲学習計画を立てる。 ▲「ポインティングゲーム」 P. 23 ・振り返り	▲「アルファベット探し」 ▲「ポインティングゲーム」 ・振り返り	▲アルファベットの仲間分けをする。 ▲自分で分けるルールを決めて、アルファベットの仲間分けをする。 ・振り返り	▲名前の頭文字のカードを集める。 ●自分のイニシャルを伝え、カードのやり取りをする。 ・振り返り	▲身の回りの物からアルファベットの大文字の形を見つける。 ▲アルファベットの形をイメージして、身の回りの物からアルファベットに見える物を探す。 ・振り返り	▲クイズの練習をする。アルファベットクイズの準備をする。 ・振り返り	▲アルファベットクイズをする。 ・振り返り
評価場面	学習計画 (主)	ゲーム (知)	仲間分け (思)	イニシャルのカード集め	アルファベット探し (思)	練習 (主)	アルファベットクイズ (主)
<p>●「自分の思いを伝える」(「相手の思いを聞き取り)活動 ▲「思考する」活動 ■英語表現を「活用する」活動</p>							