

学 年	3	題 材	なんだろう① 「音を出してみよう。」	時間	第 1 次/2 時間
使用 語 句	<input type="checkbox"/> 英会話たいそう This is a frog.(No.) What's this? It's a piano. <input type="checkbox"/> 楽器 piano, bass, cowbell, cymbal, drum, conga, snare, tabla, guitar, microphone, keyboard, trumpet, ukulele <input type="checkbox"/> 動作 play the piano, sing a song, hit the drum, clap your hands, move in a circle, move right, move left, follow the pointer have a session, Let's jam <input type="checkbox"/> 色 colors <input type="checkbox"/> 修飾語 bigger smaller quickly slowly/ brightness randomly rotate <input type="checkbox"/> 数字 numbers				
本時の目標	(関・意・態) 実際に英語を使う場面で、意味ある文脈の中で学び使うことを促し、体験的に理解を深める。 <u>CLILL 授業</u> (プログラミング) 1グループで楽器を作る。music maker でキーを押すと音がなり、絵に動きや音がなるなどの効果をつける。 (英語) 楽器の単語と It's ~. の表現に慣れ親しむ。				
本 時 の 展 開					
児 童 の 活 動	学 級 担 任 (HRT)	指 導 員 ALT/JRHT/JTE	資 料 ・ 準 備		
1. あいさつ 質問に答える 2. ウォームアップ 3人とあいさつ 3. 英会話たいそう 8番 練習→歌って踊る 4. めあて	Let's start our English lesson. Talk to three. Let's start. / Ready go. Let's practice Dansinglish. Let's sing and dance together. Today's goal ~ Let's read it all together.	◎天気、曜日、月日、時間などの質問をする。 Ask questions. ○C Dの操作とカードの準備をする。 Let students practice the phrase. Part singing.	絵カード、CD		
5. 単語練習をする。 ①導入 ビートゲーム ②楽器の名前をチャンツで練習する。 6. 活動をする。 ① ALT の見本→クラスと HRT →グループまたは一人で楽器を作る。 ②表現を使って作った楽器の音を鳴らしクラスメイトに見せる。	It's game time. ◎ゲームのデモンストレーションをする。楽しく Let's chant. ♪ドラムじゃなくて drum ○本時の活動を説明する。 ○児童が理解できるように ALT に手順について質問する。 ○班内かクラスに This is a recorder. と発表させる。 (What's this?) A: This is a piano. B: Wow. / Good...	Introducing the rhythm game. ◎ゲームのやり方を説明する。 Let them sing じゃなくて chants. ○やり方をデモンストレーション Today's activity is making your musical instrument with scratch. ○児童の支援をする。 Help students making an instruments and saying...	タブレットとキーボード 各グループに1プロジェクター 楽器絵カード ★ ALT の見本 1 普通の楽器 2 児童がやりたくなくなってしまいうおもしろ効果を紹介しながら、児童を巻き込んで作る		
7. ふりかえり 8. 終わりの挨拶	Please write your goal card. That's all for today.	How was today's leesson?	スタンプ カード		

学年	3	題材	やってみよう③「演奏しよう。」	時間	第2次 2時間中
使用語句	英会話たいそう Can you play the piano? (No.) Yes, I can. () No, I can't.() <input type="checkbox"/> 楽器 piano, recorder, violin, triangle, harmonica, xylophone <input type="checkbox"/> 動作 既習 play the piano, sing a song, hit the drum, clap your hands, session				
本時の目標	(関・意・態) 気持ちをあわせることの大切さと楽しさを体感する。 (英語) 楽器をひけるかどうかたずねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 (音楽) みんなでリズムをそろえて演奏する。				
本 時 の 展 開					
児童の活動	学級担任 (HRT)	指導員 ALT/JRHT/JTE	資料・準備		
1. あいさつ 質問に答える 2. ウォームアップ 3人とあいさつ 3. 英会話たいそう 8番 練習→歌って踊る 4. めあて	Let's start our English lesson. Talk to three. Let's start. / Ready go. Let's practice Dansinglish. Let's sing and dance together. Today's goal ~ Let's read it all together.	◎天気、曜日、月日、時間などの質問をする。 Ask questions. ○CDの操作とカードの準備をする。 Let students practice the phrase. Part singing.	絵カード、CD		
5. 単語の練習をする。 ①楽器の言い方をチャンツで復習する。 ②ALTと全体で新しい楽器を作る。効果を加える。 ③表現の意味を知る。 ALT(A):HRT/CLASS(B)	Let's chant. ○一緒に歌う。 ○児童を巻き込みながら楽器を作る。 ○ALTとのやりとりで表現を自然に使いながら意味理解と練習をさせる。	♪ドラムじゃなくて drum ○チャンツと一緒に歌うように促す。 Making a new musical instrument then ask HRT "Can you play the piano?". so that students will gradually understand how to use the expressions.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> A: Can you play the <u>piano</u>? B: Yes, I can. </div>		
6. 作った楽器で合奏する 4つパートに別れて練習し、みんなであわせる。	It's music time. ○音楽の先生を紹介する。	Let's have a session.	たまごラップ		
7. ふりかえり 8. 終わりのあいさつ	Please write your goal card. That's all for today.	How was your lesson? It's time to say good-bye.	ふりかえりカード スタンプ		

CLIL は Content and Language Integrated Learning (内容言語統合型学習) の略語で「クリル」と読みます。内容(社会や理科などの教科ないしは時事問題や異文化理解などのトピック)と言語(実質的には英語)の両方を学ぶ教育方法です。

「4つのC」で授業が組み立てられていることです。「4つのC」とは、Content(科目やトピック)、Communication(単語・文法・発音などの言語知識や読む、書く、聞く、話すといった言語スキル)、Cognition(様々な思考力)、CommunityないしCulture(共同学習、異文化理解、地球市民意識)です。このうち、Cognitionが最も重視されます。

次の10項目を満たすように教材を準備し、指導します。

- 1 内容学習と語学学習の比重を等しくする。
- 2 オーセンティック素材(新聞、雑誌、ウェブサイトなど)の使用を奨励する。
- 3 文字だけでなく、音声、数字、視覚(図版や映像)による情報を与える。
- 4 様々なレベルの思考力(暗記、理解、応用、分析、評価、創造)を活用する。
- 5 タスクを多く与える。
- 6 協同学習(ペアワークやグループ活動)を重視する。
- 7 異文化理解や国際問題の要素を入れる。
- 8 内容と言語の両面での足場(学習の手助け)を用意する。
- 9 4技能をバランスよく統合して使う。
- 10 学習スキルの指導を行う。

○ CLIL を行う利点

密度が濃く質の高い授業が可能になります。第二言語習得から見ると、中身のある内容により動機づけが高まる、意味のある豊かなインプットが与えられる、インタラクションを行う必然性が生まれる、深い思考を伴うので記憶に定着しやすい、4技能を有機的に統合できる、といった利点があります。また、CLILはグローバル教育そのものでもあります。つまり、英語と知識と思考を駆使して他者と協働して新たな価値を創造する力を養うことができます。

○ CLIL を小学校外国語活動で行う意義

あります。特にCLILの「4つのC」を授業に取り入れて授業を行うことは、次のとおり、小学校外国語活動の学習指導要領にある目標・内容指導の実現のために有効です

1. Content

理科・社会などの単一教科内容・もしくはテーマ・トピックに沿った教科横断型内容を取り入れることにより、小学校の先生方の知識や経験を活かしながら小学校学習指導要領にある「他教科等で児童が学習したことを活用するなどの工夫」を取り入れた実践指導を行うことができますようになります。

2. Communication

CLILでは、言語をコミュニケーションと学習のためのツールとして、意味ある文脈の中で学び使うことを促

します。これは、外国語活動学習の目標である、「言語の体験的理解」、「積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成」と「学習言語への慣れ親しみ」のために有効です。

3. Cognition

Cognition は児童がさまざまな学習スキルを学びながら、学習言語を使って考える活動のことで、「4つのC」の中で特に重要な要素です。これは学習指導要領の目標「言語の体験的理解を深める」ことと、「児童の興味・関心にそった活動の工夫により、指導の効果を高める」ために有効です。特に、外国語活動の授業が「形式的になったりしないように」するために、暗記や理解に偏ることのないバランスのとれた多様な学習活動を行うことが可能になります。

4. Culture/Community

Culture/Community とは、教室での協同の学びの質を高めながら、世界の文化や国際理解についても学びを広げることにより、文化理解を深めることです。これを取り入れることにより、「友だちとの関わりを大切にした体験的なコミュニケーション活動」を行いながら、外国語活動の目標の三つの柱のひとつである「(外国語を通じて) 言語や文化について体験的に理解を深める」ことを促すことができます。