

小学校

光村ポケット 英語

Here We Go!

実践紹介



6年 Unit 8
My Best Memory

Story の世界へつなげる導入

横浜市立市場小学校けやき分校

深野 瑞恵先生



光村図書



LINE公式アカウント友だち募集中!
授業づくりに役立つ情報を、
いち早くお届けします。



【教授用資料】本資料は、一般社団法人教科書協会が定めた「教科書発行者行動規範」に則って作成したものです。

Story の世界へつなげる導入

Here We Go! の Story は、個性豊かなキャラクターと一緒に楽しみながら英語を学ぶことができる教材です。そんな Story をより効果的に活用するには、新しいトピックや表現・語句に触れるまでの丁寧な導入が重要です。今回は、児童と Story の世界をつなげる導入のポイントを、6年 Unit 8 を例にご紹介します。



横浜市立市場小学校けやき分校
教諭

ふかの みずえ
深野 瑞恵先生

1 Small Talk で、Story のトピックへの関心を高める

Story の導入には、トピックへの関心を高めることが欠かせません。そこで大切なのが、教師の Small Talk です。

6年 Unit 8 は、小学校での思い出がトピックです。学校行事名などターゲットとなる言語材料を意識し、We had ～. Do you remember? などと問いかけながら、教師自身の思い出を話します。

ALT がいる場合は、写真や映像を見せながら自身の思い出を話してもらいます。すると、身近な ALT の話に共感したり、文化的な気づきを得たりして、児童のトピックへの関心が高まります。



小学校の思い出を紹介する ALT のロレイン先生

🗨️ ALT と児童の Small Talk

A: Here are some school events.
(写真をさしながら) Music festival, drama festival,
and so on. Do you have a drama festival?
S: No.
A: My friends and I did a musical ——*The Sound of Music*.

S: ??
A: Do you know the song “Do-Re-Mi”?
(「ドレミの歌」) を流す)
S: あ、音楽でやった！

※ ALT (A)、児童 (S)

2 How about you? で、トピックを「自分ごと」に

次に、How about you? と尋ねて、児童自身の思い出を振り返らせます。1年生から順に「どんな行事があったかな」と問いかけて、訪れた場所などの写真を提示し、やり取りをしながら、学校行事名を英語で聞かせます。こうすることで、小学校の思い出というトピックが、より具体的に、「自分ごと」になっていきます。



行事名のカードの下に児童が訪れた場所の写真を貼る

3 Story を予想しながら、キャラクターを自分に近づける

続いて、キャラクターのイラストのカードを黒板に貼りながら、What's Shota's best memory? などと尋ね、キャラクターのいちばんの思い出が何かを予想させます。児童はこれまでの Story をもとに、「Shota は野球！」「給食かも」などと Shota と友達のような感覚で、口々にキャラクターについて話します。

ある程度出つくしたところで、教科書を開きます。Hop! のページのイラストを使って、キャラクターの過ごした小学校での行事を確認しながら、さりげなく学校行事名を聞かせます。児童が自然と繰り返すように興味を持たせ、先ほど引き出した児童自身の思い出とつなげて、身近な話題に落とし込んだやり取りを挟むのがポイントです。当校では実際の修学旅行先が日光だったので、児童が「Shota たちと同じだ」と喜んでいました。



Hop! のページのイラストを使って行事名を聞かせる

🗨️ 教師と児童のやり取り

T : “Field trip.”
(イラストをさしながら)
Did you go to a car factory?
S1: No.
S2: でも森永には行ったよ。
T : Oh, you went to the Morinaga factory
— a snack factory, right?

※教師 (T)

4 いよいよ Story の世界へ！

いよいよ Story を聞かせます。ここまでくると、児童はキャラクターの思い出の話を早く聞きたいとうずうずしています。そのタイミングを逃さず捉えましょう！

● おわりに

この後は、Story の音声を聞いて場面イラストを並べ替え、おおまかな内容を確認する活動をします。導入時と同様、児童の心に働きかけながら How about you? と繰り返し尋ねて、「自分ならどうか」を考えさせます。たっぷり聞いて考えた後には、内容への理解も深まり、児童から思わず驚きや共感の声が出てくるほです。このように、教師やキャラクターの話と児童自身の世界とをシームレスにつなげる手助けをすることで、「自分のことを自分の言葉で話したい」と思う児童が育つことを願っています。

学習支援ソフトで授業をアップデートしてみませんか？

第3回

他者参照と相互フィードバックを促す

Canva のポータルサイト活用

羽曳野市立西浦小学校 教諭 おんじ まり 恩地 麻里先生



先生方は普段どのように授業の内容を児童と共有していますか？私は、学級ポータルサイトを「Canva」※で作り、活用しています。単元ゴールや各児童の成果物、デジタル教科書などへの入り口の一覧があり、クラス全員が自由にアクセスできます。各児童が、そこから自分に必要なものを取り出し、活用しています。テンプレートを1つ用意すれば、リンク先を変更するだけで別単元分も手軽に準備できます。

トップページ



各ページへのリンクをアイコンとともに提示。どこに何があるかわかり、すぐにアクセスできる。

②情報出し



リアルタイムで発表のアイデアを共有。前年の児童の発表動画（画面右上）も参考にできるように。

①単元ゴール



児童が学習の道筋を把握できる。発表資料や練習動画が入った共同編集ページにつながっている。

③レター



児童の振り返りや活動に取り組む様子を学級通信のように共有する。

児童は自分のペースでサイト内を行き来し、友達の様子を参照します。学び方やパフォーマンスにおける発表の構成や話し方、表現の工夫などのよいところをまねする姿が見られます。また、うまくいかなかった点も共有しているので、「難しいと感じているのは自分だけじゃない」と安心して挑戦できます。さらに、コメント欄での「ここをこうするともっとよくなるよ」「この言い方、わかりやすい」などの児童同士の具体的な助言が、各児童の振り返りにつながります。コメントを手がかりに改善を重ねていく中で、次の学びに向けた課題が明確になり、振り返りの質も高まっていきます。このように学び合える環境が、児童の挑戦意欲を高め、学習を深めていることを日々実感しています。

※ Canva…誰でも簡単にデザイン制作ができるオンラインのグラフィックツール。「Canva 教育版」は児童生徒、教職員向けに無償で提供されており、ポスター作成や動画制作、共同編集での成果物提出など、教室内外のさまざまな場面で使われている。



光村図書

教授用資料

発行者 吉田直樹
発行所 光村図書出版株式会社
〒141-8675 東京都品川区上大崎2-19-9
電話:03-3493-2111(代表)
デザイン なるせよぞら

光村図書ウェブサイト

光村図書 | Q

