

# 第2学年 英語活動指導案

指導者 HRT (T1) 村田 久陽  
 (T2) 小松 悦子  
 ALT Tegan

1 題材名 「体の調子を伝えよう」

2 場の設定・活動内容の工夫

- ・ゲームを取り入れるなどして、楽しみながらたくさんの英語に触れさせるようにする。
- ・あいさつする場面を設定し、コミュニケーションを身近なものにする

3 本時の学習

- (1) 日時：平成21年6月8日(月) 5校時(13:50~14:35)  
 (2) 場所：北杜市立高根西小学校 2年教室  
 (3) ねらい：相手に体の調子をたずね、自分の調子を伝える言い方に親しむ。  
 (4) 言語材料：Hello, ○○! How are you?

I'm fine (happy, great, good, tired, hungry, sad, cold, sleepy, angry, thirsty). And you?

(5) 展開：

時間	子どもの活動	T1の支援	T2の支援	ALTの支援	教材・教具
1	1 あいさつをする。	☆元気よくできるように声をかける。	○挨拶をする。	○挨拶をする	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>HRT : Let's begin!</p> <p>S : OK!</p> <p>ALT : Hello, everyone. How are you?</p> <p>S : I'm fine. など</p> </div>					
3 7	2 「BINGO」を歌う。	Let's sing a song, "BINGO". ○動作を入れて歌う模範を示す。 ★楽しんで歌っているか。	○動作を入れて歌う模範を示す。 ★楽しんで声を出しているか。	○動作を入れて歌模範を示す。	ラジカセ CD 文字カード 絵カード
	3 体の調子を表すカードの意味と言い方を知る。	☆カードを提示し、発音や動作を一致させる。	○言えない子の近くで発音し模範を示し繰	○わかりやすいようにゆっくり発音	

		★ ALT の発音を しっかり聞いて いるか。	り返させる。	する。 ○動作をつけ て言う。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>I'm fine (happy, great, good, tired, hungry, sad, cold, sleepy, angry, thirsty) .</p> </div>					
1 0	4 「タッチゲーム」 をする。 <ルール> ①黒板に調子を表す 絵カードを貼る。 ② ALT の発音を聞 き、それを表して る絵カードをはえ たたきでタッチす る。 ③先にタッチした方 が勝ち。	Let's play Touch game. ○ゲームの説明を する。 ○実際にやってみ せる。 ☆調子の動作をつ ける。 ★ ALT の発音を しっかり聞いて いるか。 ○黒板に得点を書 き盛り上げるよ うにする。	○実際にやって みせる。 ☆特別支援の児 童を中心につ き、活動でき るようにする。 ☆調子の動作 をつける。 ○黒板に得点を 書き盛り上げ るようにする。	○子どもたち が聞き取り やすいよう に、ゆっく り発音す る。 ○子どもたち を誉めて励 ます。	絵カード はえたた き
5	5 相手の調子のた ずね方と自分の調 子の伝え方を知 る。	○模範を示す。	○模範を示す。	○模範を示 す。	絵カード
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>A : Hello, ○○! How are you? B : I'm fine (good, tired, hungry, sad, cold, sleepy, thirsty) . And you? A : I'm fine (good, tired, hungry, sad, cold, sleepy, thirsty) . AB それぞれのカードを渡す (無ければ I'm sorry.) AB : Good bye!</p> </div>					
1 2	6 「カードゲットゲ ーム」をする。 <ルール> ①会った人とジャン	☆動作もつけて相 手に聞こえる声 で発音できるよ うにする。	☆聞こえる声で 発音できるよ うにする。	○実際にやっ てみせる。 ○発音のモデ ルとなるよ	手持ちカ ード

	<p>ケンして、勝った人から調子を尋ねる。</p> <p>②相手の調子に対応するカードを相手に渡す。</p> <p>③多くの友だちとコミュニケーションする。</p>	<p>○実際にやってみせる。</p> <p>○意欲的に言っているペアをほめる。</p> <p>★楽しんでゲームに参加しているか。</p>	<p>き、活動できるようにする。</p>	<p>うに、子どもたちの中に入ってゲームをする。</p> <p>○ゲームの感想を言う。</p>		
3	<p>7 「How are you?」を歌う。</p>	<p>Let's sing a song, "How are you?".</p> <p>○動作をつけて大きな声で歌い、模範となる。</p> <p>★親しんだ言葉言っているか。</p>	<p>○動作をつけて大きな声で歌い、模範となる。</p>	<p>○今日触れた言葉を言い、発音のモデルとなる。</p>	ラジカセ CD	
3	<p>8 今日の授業を振り返る。</p> <p>&lt; any questions &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>他の調子の時は？</p> </div>	<p>○感想や質問などないか聞き、数名に指名する。</p> <p>○時間があれば今日の復習をする。</p>		<p>○質問に答える。</p>		
1	<p>9 終わりのあいさつをする。</p>	<p>HRT : Let's finish.</p> <p>S : OK! Thank you very much, Tegan.</p> <p>ALT : You're welcome. See you.</p> <p>S : See you. .</p>				

★観察ポイント ☆支援のポイント

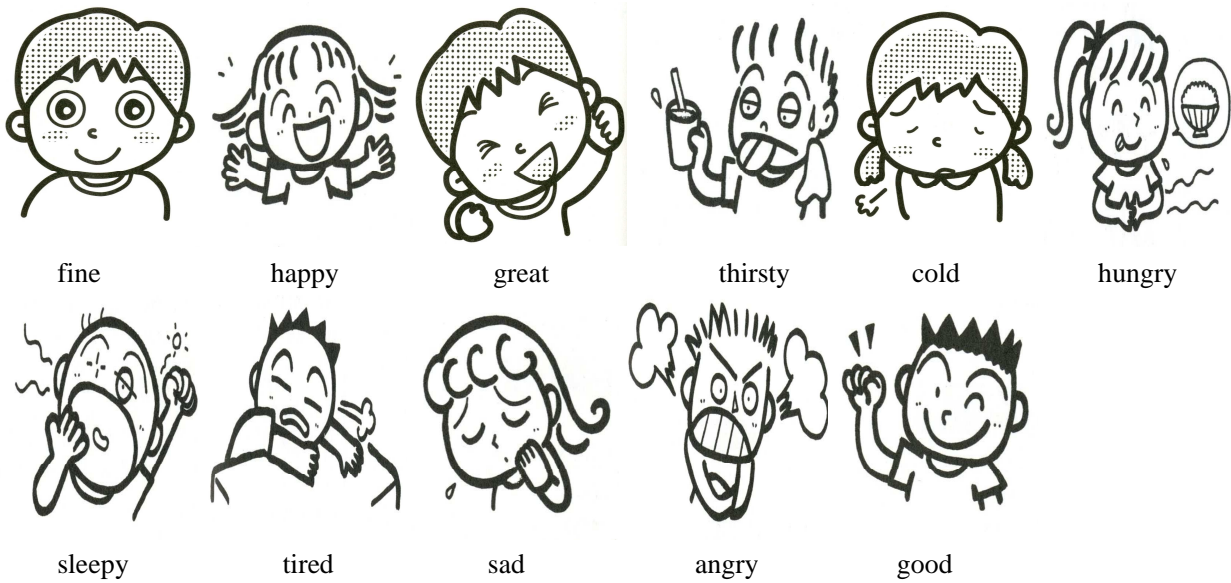
4 成果と課題

- ・低学年からいろいろな英語に触れるのは大事だが、時間配分や弾力的に考えて飽きさせないようにすることが大事である。教師からの指示や提示は10分程度で、残りはコミュニケーションさせるようにすると良い。
- ・コミュニケーション能力の育成は、学年の実態を見て本当の気持ちを入れて話すことを仕組みたい。自分の気持ちを相手に伝えることを英語を介しておこない認め合う場面を作っていきたい。
- ・単語の数が多かったか。児童はまだ理解が少ないようだったので、内容を精選していかにリアリティを持たせて提示するかが重要である。
- ・同じフレーズの練習だけでは子どもたちは飽きてしまう。話そう伝えようとする意

欲を持てるような展開を仕組んでいきたい。

- ・ これまでに習った事項は掲示するなどして知識の深化を図りたい。

### 5 資料（調子を表すカード）



### 6 授業の様子



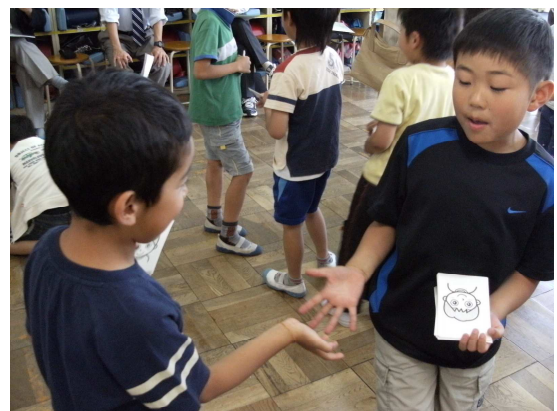
元気よく「BINGO！」



A L T の言った英語をよく聞いて・・・



誰と話そうかな？



自分が言ったカードがあるかな