

## 英語活動指導案 (公開研究会授業)

指導者 HRT 村田 久陽

ALT Katarzyna bielak hoops (kasia)

1 題材名 「果物、数、お菓子の名前を言おう」

2 題材について

(1) 本時に関わる英語活動

1 学年では、「この果物、何色？」や「数字を言おう 1～10」を行っている。本時で扱う「果物」は、1 学年でほとんど触れている。果物の中で『plum』だけが初めて聞くことになる。また、1～10までの数え方をやってきているので、11と12が2学年で新しく触れる言葉である。

2 学年になって英語活動に3時間取り組んだ。1時間目は、「気持ちを言おう」「名前を聞こう」の内容を行い、友だちとのコミュニケーションを楽しんだ。『How are you?』や『I am fine.』など、子どもたちにはかなり浸透しており、自然に言うことができる。2時間目は、数の数え方の復習や「何才かを聞こう」について触れた。『How old are you? I'm seven.』のコミュニケーションをビンゴゲームを通して行った。3時間目は、曜日の言い方に新しく触れたり、ゲームを通して色や果物の言い方に親しんだりした。

(2) 題材の特徴

本時で扱う「果物、数、お菓子」は、普段子どもたちが触れる機会が多い言葉である。カタカナを学習してきている2年生は、お店に並ぶ商品名を読むことができる。子どもたちにとっては取り組みやすい内容である。果物や数は、これまで授業の中で何回か触れてきている。お菓子の名前も子どもたちの身近にあるものが多く、半分は聞いたことがある言葉である。食べることが好きな子どもたちなので、意欲的に活動に取り組むであろう。

(3) 場の設定、活動内容の工夫

本時では、ネイティブスピーカーの発音を聞きながら、「果物、数、お菓子」などの言い方に慣れ親しませたい。絵本「はらぺこあおむし」[THE VERY HUNGRY CATERPILLAR]は、児童が良く知っている本であり、果物や数などがたくさん出てくる本でもある。色彩豊かで親しみやすく、言葉も繰り返が多いのでわかりやすい。子どもたちはお話が好きであり、読み聞かせの機会も、国語の授業の中や図書室を利用する時、保護者のボランティアによって多く経験している。この絵本を活用して、お話の世界に入り、自然と言葉に触れるようにしたい。意味を理解しないで単に言うだけでなく、友だちとのコミュニケーションができるように、歌やゲームを取り入れて、子どもたちの興味を高めていきたい。

3 児童の実態

(1) 学校生活全般に関わって

本学級の子どもたちは、男子11名、女子18名、計29名のクラスである。全体的に活動的な子が多い。休み時間には、サッカーや一輪車を好んでしている。意欲的に図書室に本を借りにいく子どももいる。学習では、歌が好きである。音楽の時間には、曲に合わせて体を動かし、楽しく歌うことができる。しかし、発表を恥ずかしがる児童もいるので、朝と帰りの会でスピーチをして、人前でも自分の言いたいことが言えるようにしている。また、話を最後まで聞くことが苦手な子がいるので、けじめをつけて話を聞けるように指導している。学習活動にうまく関われない子どもがいるが、だんだんと参加できるようになってきている。

(2) 英語活動の意識調査に関わって

事前の実態調査では、ほとんどの子どもが、英語活動が「好き」「どちらかというと好き」であった。その理由は、「楽しい」がほとんどで、他に「英語を話したい」「外国の人と話したい」「外国に行ける」ということであった。全体的に英語活動に興味を持ち、取り組んでいることがわかる。英語活動で楽しい

こと・好きなことは、「歌」が多く、次いで「ゲーム」「話すこと」「遊び」であった。英語活動が苦手という子が数名いるが、英語の楽しさを味わわせていきたい。

「英語活動をしてよかったと思えたこと」について、その理由については、「楽しい」「歌が楽しい」「ゲームが楽しい」「踊りが楽しい」「英語が得意になった」「英語が使えるようになった」「読むのが好き」「発音がおもしろい」「ALTがおもしろい」という答えだった。年に何回かの英語活動だが、着実に英語に親しみ、新しい言葉に触れながら、興味・関心が高まってきたという自信が見られる。一方「ない」と答えた子は、英語は好きだが、なかなか使う機会が少なく英語の良さが感じられていないと考えられる。

### (3) 英語活動全般に関わって

英語活動の中では、ネイティブスピーカーの発音に触れることを中心に新しい言葉に慣れてきている。子どもたちがわかりにくい時には日本語で話すが、HRTもなるべくジェスチャーをつけて英語で話すようにしている。授業の組み立ては、ネイティブスピーカーの発音を多く聞かせていきたいと考える。

子どもたちは、普段歌を歌うときでもふり付けを考えながら歌っている。歌が好きな子どもが多いことにより、歌を取り入れ、体を動かし、体全体で英語に触れていきたいと考える。また、子どもたちの緊張を解きほぐして活動にスムーズに入っていけるようにしたい。また、子どもたちは、体を動かしながら行う活動にとっても意欲的である。子どもたちの興味がわくような活動を取り入れていきたい。

普段の授業の中でも、クラスルームイングリッシュを使うようにしている。子どもたちは、理解できる子がいれば、何回か聞いて理解する子もいる。聞こうとする態度を育てるために、子どもたちが慣れ、わかるように、身ぶり手ぶりをつけながら活動していきたい。

他者と関わり合う経験を多くし、英語活動を通して、どの友だちとでもコミュニケーションしようという気持ちを育てていきたい。英語という言葉語を借りて、子どもたち同士の他者理解を深めていきたい。そして、誰とでも意思の疎通を図ることができるということを子どもたちに知らせていきたい。

## 4. 本時の学習

(1) 日時：平成20年6月27日（金） 5校時（13：30～14：15）

(2) 場所：北杜市立高根西小学校 2年教室

(3) ねらい：絵本の読み聞かせを聞いたり、ゲームを楽しんだりしながら、果物・数・お菓子の言い方に親しむ。

(4) 言語材料：one apple, two pears, three plums, four strawberries, five oranges, chocolate-cake, ice-cream  
pickle, swiss-cheese, salami, lollipop, cherry pie, sausage, cupcake, watermelon

A : What's this ?

B : Apple.

A : Yes. / No. など

### (5) 展開：

時間	子どもの活動	HRT 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かけをする。	○挨拶をする。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> HRT : Let's begin!  S : OK!  HRT : How are you? (何名かに)  S : I'm fine. など </div>			
3	2 歌を歌う。 ・ How are you を歌う。	Let's sing a song, "How are you?".		ラジカセ CD

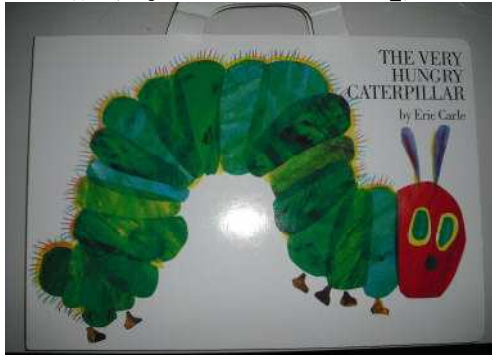
		○動作を入れて歌う模範を示す。 ★楽しんで歌っているか。 ☆歌えない子の側で歌う。	○動作を入れて歌う模範を示す。	
3	3 前時を振り返る。 ・ Number ゲームをする。 ALTが three ジャンプと言ったら、ジャンプを3回する、などをおこなう。	Let's play Number game. ○一緒に活動する。 ★体を動かしながら数を言っているか。	○わかりやすいようにゆっくり発音する。	
5	4 絵本「THE VERY HUNGRY CATERPILLAR」の読み聞かせを聞く。	「お腹が空いたの？ここにりんごがあるよ。どう？あと、なしも、プラムもあるよ・・・」 Look at this book.  ○ ALT に協力して、読み聞かせをおこなう。 ☆果物やお菓子などに気をつけて聞けるように声かけをする。	「動いたから、お腹が空いた・・・」  ○ゆっくり読み聞かせをおこなう。	大型絵本
6	5 果物・数・お菓子等の言い方を知る。	<div>one apple, two pears, three plums, four strawberries, five oranges, chocolate-cake, ice-cream, pickle, swiss-cheese, salami, lollipop, cherry pie, sausage, cupcake, watermelon</div>		
		○言葉の絵カードを見せながらALTに尋ねる。	○ゆっくり発音し、子どもたちが自然に後について言えるように導く。	絵カード
8	6 ラインゲームをして新しい言葉に慣れる。 ＜ルール＞ ①児童は4グループに分かれ、それぞれ一列に並ぶ。 ②絵カードの中から何語か抽出して提示する。 ③音楽が流れている間に、できるだけ多くの絵カードの言葉を言えた方が勝ち。	Let's play line game.  ○ルールの説明をする。 ○ゲームを進行する。 ○黒板に得点を書く。	○絵カードを提示する。	提示用カード ラジカセ CD
		<div>apple, pear, plum, strawberry, orange, chocolate-cake, ice-cream, swiss-cheese, salami, lollipop</div>		
10	7 What's this ? ゲームをする。 ＜ルール＞	Let's play a game, "what's this?".		

	<p>①果物やお菓子のカードを、一人が5枚持つ。ラインゲームで触れた言葉を使う。</p> <p>②出会ったらジャンケンし、勝った方から、カードを裏返しに相手に提示し、質問する。</p> <p>③カードの中身を当てたらもらえる。</p> <p>④1回目は、果物のカードでおこなう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">apple, pear, plum, strawberry, orange</div> <p>2回目は、お菓子等のカードでおこなう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">chocolate-cake, ice-cream, swiss-cheese, salami, lollipop</div>	<p>○ルールの説明をする。</p> <p>○実際にやってみせる。</p> <p>○わからないことはないか、会話で質問はないか聞く。</p> <p>★友だちとコミュニケーションし、ゲームに参加しているか。</p> <p>☆言えない子どもには、個別に支援する。</p>	<p>○実際にやってみせる。</p> <p>○子どもの中に入ってゲームをする。</p>	カード
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>A : Hello.</p> <p>B : Hello.</p> <p>A B : Rock - paper - scissors, 1, 2, 3 !</p> <p>A : What's this ?</p> <p>B : Apple.</p> <p>A : Yes. / No.</p> <p>A B 交代</p> <p>A B : Bye.</p> </div>			
5	8 絵本「THE VERY HUNGRY CATERPILLAR」を再度聞き、言えるところがあったら言ってみる。	○今日触れた言葉を大きな声で言い、発音し聞かせる。	○子どもたちの様子を見ながら、言えそうなところは、ゆっくり発音する。	大型絵本
3	9 今日の授業を振り返る。 < any questions >	○今日の活動のまとめをさせ、質問などあったら言わせる。	○質問に答える。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>こんな果物・お菓子は？</p> </div> </div>	○数名に指名し、感想を言わせる。		
1	10 終わりのあいさつをする。			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>HRT : Let's finish.</p> <p>S : OK! Thank you very much, Kasia.</p> <p>ALT : You're welcome. See you.</p> <p>S : See you. .</p> </div>			

★観察ポイント ☆支援のポイント

## 5. 資料

〔絵本『はらぺこあおむし』〕



〔What this ?ゲームのカード〕



## 6. 成果と課題

- ・ウォームアップに歌とナンバーゲームを行った。子どもたちは体を動かし、声を出すことや表現することに対してリラックスできたようだった。ただ、本時の活動は読み聞かせもあったので、落ち着いて活動に入っていける工夫と歌やゲームの内容の精選が必要だった。
- ・はらぺこあおむしの読み聞かせを子どもたちは真剣に聞いていた。たとえ英語の文がわからなくても、推察して理解できる内容だった。
- ・本に出てくる英単語は多くあったので、取捨選択が必要だった。多くしてもわからなくなってしまう子どもも出てくるので、5つずつ活用したが適当だった。
- ・ゲームを通して子どもたちは意欲的に会話していた。普段からの意識づけと慣れが必要だと考える。また、会話を通して個人を知るところも大事なので、取り組んでいきたい。
- ・新しいゲームの説明で時間がとられてしまう時があった。簡単で意欲的にできるもの開拓がこれからも必要である。

参観された指導主事の先生から

- ・題材として扱った「果物・お菓子・数」は家庭の中で、あるいは店での買い物で子どもたちが触れる機会の多いものであり、興味関心も高く適切であった。また、絵本も題材とうまく関連する内容のもので、この絵本の活用はとてもよかった。授業にもとても集中していた。
- ・挨拶・歌・ゲーム（動）→絵本（静）→ゲーム（動）→絵本（静）→振り返り（静）と展開がねらいと関連しながらとても工夫されており、子どもたちが飽きずにコミュニケーションを図る楽しさが十分体験できる内容ですばらしかった。
- ・担任が授業を行い、ALTも随所でネイティブスピーカーとしての役割を果たしていた。二人の連携もとてもよかった。子どもたちが一生懸命ALTの発音を真似しようとしていた。また、担任やALTの表情がとても豊かで子どもたちの生き生きとした明るい顔が印象に残った。

## 7. 授業の様子

〔ナンバーゲームでリラックス〕



〔『はらぺこあおむし』の読み聞かせ〕



〔ラインゲームで新しい言葉に慣れる〕



〔 What this ?ゲームで会話する〕



第2学年

## 英語活動指導案 (自主公開授業)

指導者 HRT 村田 久陽  
ALT Tegan  
VET 吉田 明子さん

1 題材名 「動物に親しもう」

2 場の設定・活動内容の工夫

- ・動物の名前などを効果的に慣れ親しませるために、親しみやすい本を取り入れる。
- ・たくさんの英語に触れる機会を多くするように、地域の人材を活用する。

3 本時の学習

- (1) 日時：平成20年12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：絵本の読み聞かせを聞いたり、ゲームを楽しんだりしながら、動物の言い方に親しむ。
- (4) 言語材料：dog turtle cat elephant bird squirrel snake owl giraffe rabbit mouse
- (5) 展開：

時間	子どもの活動	HRT の支援	ALT の支援	JTE 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かけをする。	○挨拶をする。	○挨拶をする	
	HRT: Let's begin! S: OK! ALT, VET: How are you? S: I'm happy. など				
4	2 「Good morning」を歌う。	Let's sing a song, "Good morning". ○動作を入れて歌う	○動作を入れて歌う 模範を示す。	○一緒に歌う。	ラジカセ CD



		模範を示す。 ★楽しんで歌っているか。			
5	3 絵本「Who's behind me?」の読み聞かせを聞く。	○出てくる動物の絵を持って、上下左右の位置に気をつけて提示する。 ☆動物名に気をつけて聞けるように、声かけをする。	○わかりやすいようにゆっくり発音する。	○出てくる動物の絵を持って、上下左右の位置に気をつけて提示する。	絵本
5	4 発音の練習をする。 ・全体です。 ・半分に分けてする。	○絵カードを出す。 ○ ALT,VET の後について発音させる。	○2拍手の後に発音する。 ○ゆっくり模範を示して繰り返させる。	○ ALT と交代しながら発音する。 ○ゆっくり模範を示して繰り返させる。	絵カード
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> dog          turtle          cat          elephant          bird          squirrel  snake          owl          giraffe          rabbit          mouse </div>					
8	5 「キーワードゲーム」をする。 ＜ルール＞ ①机を挟んで座る。 ②お手玉を机上に置く。 ②キーワードを決める。 ③ ALT の発音の後、2拍手して発音を真似る。 ④キーワードが言われた時、お手玉をつかんだ方が勝ち。	Let's play keyword game. ○ゲームの説明をする。 ○実際にやってみせる。 ☆グループを回り、発音しているかどうかチェックし、声かけをする。 ★はっきりと発音しているか。	○子どもたちが聞き取りやすいように、ゆっくり発音する。	○実際にやってみせる。 ☆グループを回り、発音しているかどうかチェックし、声かけをする。	絵カード お手玉
10	6 「ドンジャンケンゲーム」をする。 ＜ルール＞ ①机を一行にして動物カードを置く。 ②端からスタートして、カードをタッチしながら名前を言っていく。 ③出会ったらジャンケンし、負けたら次の人と交代する。 ④名前がわからなかったら、友だちに「Help」と言いカードを見せて尋ねることができる。	Let's play 「ドンジャンケン game」. ○ルールの説明をする。 ○実際にやってみせる。 ○わからないことはないか聞く。 ○机の横に立ち発音のモデルとなるようにする。 ☆大きな声で発音できるようにする。 ★楽しんでゲームに参加しているか。	○実際にやってみせる。  ○机の横に立ち、子どもたちの発音の後、発音のモデルとなるように言う。	○実際にやってみせる。  ○机の横に立ち、子どもたちの発音の後、発音のモデルとなるように言う。	絵カード

6	7 絵本「Who's behind me?」の読み聞かせを再度聞く。 ・わかる動物を言ってみる。	○「Who's next animal ?」と聞き、次に出てくる動物を言わせる。 ★親しんだ言葉を言っているか。	○今日触れた言葉を言い、発音のモデルとなる。	○様子を見ながら、わかりやすくゆっくり発音する。	絵本
5	8 今日の授業を振り返る。 < any questions > <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">他の動物の名前は？</div>	○感想や質問などないか聞き、数名に指名する。 ○英語では、動物の鳴き声はどんなか投げかける。	○質問に答える。	○質問に答える。	
1	9 終わりのあいさつをする。	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> HRT : Let's finish.  S : OK! Thank you very much, Tegan and 吉田さん.  ALT,VET : You're welcome. See you.  S : See you. . </div>			

★観察ポイント ☆支援のポイント

#### 4. 授業の様子

〔動作をつけながら歌う〕



〔VETと協力して読み聞かせ〕



〔リズムよく英語に慣れる〕



〔ドンじゃんけんでコミュニケーション〕

