

英語活動指導案（公開研究会授業）

授業者 HRT 小林 むつみ

1 題材名 「なりたい職業を伝えよう②」 ～なりたい職業を尋ねたり、答えたりしよう。～

2 題材について

(1) 本時に関わる英語活動

今年度になり9時間英語活動をしている。そのうち、本活動に関わる活動として「自己紹介をしよう」『Hello, □□□.I like _____.』で自分の好きな物を紹介しあう（インタビューゲーム）ことを経験した。職業に関しては、5年生の時に1時間「職業は何?」『What do you do?』『Chef, pilot, teacher, doctor, fire fighter, singer, police officer』を経験している。「なりたい職業を伝えよう①」では、「私は○○（職業名）になりたい。』『I want to be a ○○○（職業名.）』の活動し、将来なりたいと考えている職業『artist,comedian, postal man, politician, adventurer, basketball player, soccer player, astronaut, mathematician』を増やして発語の経験を持った。

(2) 題材の特徴

6年生という時期は、自分の夢や目標が見え始めてくる時期でもある。今、自分が考えている将来つきたい職業を伝えたり、友達のつきたい職業を尋ねたりしながら、自分の思いを英語やジェスチャーなどで伝え合う楽しさを体験させる。各自のなりたい職業については、道徳で「天女、再び宇宙へ」（日本人宇宙飛行士、向井千秋さんが宇宙へのあこがれを実現のものにした）の学習の中で、子どもたちが取りあげた職業を取り扱う。

『What do you want to be?』『I want to be a ○○○（職業名）.』を友達と会話する中（インタビューゲーム）で自分の思いを伝えたり、友達のなりたい職業とその理由を知り、友達の新たな一面を知ること重点をおき、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度を育成する。

(3) 場の設定、活動内容の工夫

ネイティブ・スピーカーが話している会話を聞かせるために、ALTの会話をビデオで提示する。新しい語彙や発語は、チャンツを使用しリズムに合わせて発語させたり、「ドッカンワーズゲーム」で繰り返しのフレーズを何度も聞くことで、単調にならずに自然に親しませて、楽しく活動させたい。

『What am I ?』ゲームを通してながら、教師のジェスチャーや英語表現を聞き、次の活動の表現に慣れると共に、友達と一緒に活動し、共有できる活動をさせたい。

「インタビューゲーム（お互いのことを質問し合う）」では、違う考えを持つ友達とコミュニケーションを図る楽しさを体験させる。会話の練習ではなく、自分の思いを伝えたり友達の本当の思いを伝えあったりし、理解し合える場にしたい。質問したら、相手の答えをしっかりと聞くようにメモさせたい。また、自分の思いが英語では伝えきれない時は、ジェスチャーや日本語も加えて、積極的に伝えさせたい。

相手の答えを受けとめ、「今日は、友達の新たな一面を発見ができた。」と感想が持てるよう双方向の対話をさせたい。

3 児童の実態

(1) 学校生活全般に関わって

本学級の児童は、男子11名女子11名、計22名のクラスである。男女の人数は同じだが、どちらかというと女子の方が活動的である。授業中も競って発言し、新しい課題に意欲的に取り組むことができる。男女が分け隔てなく生活でき、リーダー的存在の児童たちが自分のことより友達や全体のことを考える発言や行動を取ることができる。全体的にまとまっている。が自分の考えを全体に伝えたり、自分のことを相手に分かってもらったりすることに積極的できない児童もみられる。

(2) 英語活動の意識調査に関わって

英語活動が「嫌い」「どちらかというと嫌い」と、答える児童はいなかった。大半の児童が「好き」と答えた。その理由は、「みんなで英語のゲームや歌を歌ったりするのが楽しいから」「英語はよく分か

らないけれど好き」「発音が難しいけど、誉められるとうれしい。」という答えがあり、多くの児童が歌やゲームなどを通して英語活動を楽しんでいる。

英語活動をしていて良かった理由は、「中国の子ども達と交流したとき」「自然教室で外国の人と会ったとき」など、英語を積極的に自分の生活の中に取り入れている児童の様子が伺えた。

「英語活動は、将来に役立つか？」の問に対しては、「簡単なあいさつで外国の人と交流したい」「これからは国際化だから必要だと思う。」「サッカー選手になって外国に行くから」など、自分なりの意思を持って英語活動を行っている。

(3) 英語活動全般に関わって

「朝の会で英語の歌を歌う」「クラスルームイングリッシュ」などの活動の様子を見ると、生活の中で楽しみながら英語と接している。特に、英語の歌には、振り付けや掛け声などを付けて楽しんでいる。週一時間の英語活動は、「今日は、どんな英語?」「ゲームは何?」など興味を示す児童も多く、新しい体験や新しい言語を楽しみにしている。

英語活動を言語の習得と考えずに、「コミュニケーションを図る楽しさを体験させる」「言語や文化を楽しみながら体験させる」と考え、人と関わること、情報をえること、自分の気持ちを様々な方法で伝えるなどの体験を通して、自分や友達について知っていく活動としたい。

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 6年1組教室

(3) ねらい：ゲームをしながら、将来なりたい職業を尋ねたり、答えたりして、会話を楽しむ。

(4) 言語材料：

A : What do you want to be?

B : I want to be a (an) ○○○ (職業名).

(chef, teacher, doctor, musician, scientist, soccer player, volleyball player, mathematician)

(comedian, postal man, politician, adventurer, basketball player, astronaut, pharmacist)

(5) 展開：

時間	子どもの活動	HRTの支援	教材・教具
3	1 挨拶をする。	<p>T : Let's, begin. S : OK ! T : Good afternoon, everyone. S : Good afternoon, Ms.Mustumi. T : How are you? S : I'm fine,thank you. And you? T : I'm fine, too. Thank you.</p>	○元気にあいさつをする。
3	2 「What do you do ?」を歌う。	<p>○数名に「休み時間に何してた?」「～が好き?」など、今まで親しんできた会話を聞き、英語活動への意欲を高める。</p> <p>Let's sing a song. ○歌う絵カードを示す。 ☆和やかな雰囲気をつくる。</p>	CDラジカセ 絵カード
6	3 前時を振り返る。 ・前時に親しんだ「I want to be a (an) ○○(職業名).」を発音する。	<p>○前時の発音をビデオ(ALTの発音)で思い出させる。 Now let's do the Chant with kasia.</p>	ビデオ
	<p>chef, teacher, doctor, musician, scientist, soccer player, volleyball player comedian, postal man, politician, adventurer, basketball player, astronaut, mathematician, pharmacist</p>		

2	<p>4 今日のトピック</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の活動である「将来なりたい職業を尋ねる言い方に慣れ、尋ねたり答えたりして会話を楽しむ また、ゲームを通して、友達の新しい一面を発見する。」ことを知る。 	<p>Let's, start today's new lesson .</p> <p>☆今日の活動は、自分の夢を叶えた宇宙飛行士の話や道徳の学習の関連から、自分たちもなりたい職業を尋ね合い、友達の新しい一面を発見する活動であることを伝える。</p> <p>○ALTのデモビデオの会話を見たり、聞いたりして今日の会話を提示する。</p>	活動内容の提示カード
<p>A : What do you want to be? B : I want to be a (an) ○○○ (職業名).</p>			
8	<p>5 会話に親しむ。</p> <p>①尋ね方に親しむ。 「What do you want to be?」と問う。</p> <p>②答え方「 I want to be a (an) ○○○ (職業名).」と組み合わせる。</p> <p>③ドッカンゲーム (チャンツ) で会話に慣れる。(グループ) 「 What do you want to be?」とチャンツリズムで発話する。 教師の「I want to be a ○○○ (職業名).」を聞き、カードをとる。</p>	<p>Lets, watch a video and try.</p> <p>○デモンストラーションのビデオを聞いたり、発話の真似をしたりする。</p> <p>☆「 What do you want to be?」に慣れたら、答え方と交互に発話する。</p> <p>○ドッカンワーズ (指定の語はカードに触らない。触ったら、1回休み) を提示する。</p> <p>○リズムに合わせて、ゆっくり発話させる。 ×××× What do you want to be?×××× × I want to be a teacher.×××× What do you want to be? ××××</p> <p>★意欲的に活動に参加しているか。</p>	デモビデオ リズムボックス 職業カードグループ用
8	<p>6 What am I?ゲーム</p> <p>①ゲーム内容が分かる。</p> <p>②教師がどの職業のことを言っているのか聞き取る。</p> <p>③グループで相談し、正解のカードを順番の人が見せる。</p> <p>④「What do you want to be?」と、尋ねる。</p> <p>⑤正解を示す教師と共に、順番の人が「I want to be a ○○○.」と言いながら、正解のカードを見せる。</p>	<p>○担任が小さい頃なりたかった職業に関することを伝え、何の職業か当てる班対抗ゲームであることを伝える。 (言い方は、現在形にする。)</p> <p>○次のゲームにつながるように、ゆっくり2回発話する。</p> <p>☆子どもたちが使い慣れている「 I like 」「 I can 」などを多く使用し、理解が難しい言葉は、ジェスチャーや日本語で伝える。</p> <p>① (6歳) I like music. I can play the piano. 「作曲をするのが得意です。」</p> <p>② (12歳) I can make cake very well. I wear cap. I work at a kitchen .</p> <p>③ (15歳) I work at a hospital. I help doctors. 「多くの困っている人々を助きたい。」</p> <p>④ (23歳) I like child., I want to teach mathematics and etc.</p> <p>⑤ (50歳) I like nature. 「Switzerland や Canada の山に登りたい。」 「まだ行っていない未知へ冒険したい。」</p> <p>○「Right」班にポイントを与える。</p> <p>★班の友達と協力しあっているか。</p>	職業カードグループ用 点取り表

1 2	<p>7 インタビューゲームで会話を楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の思いを伝え、相手のなりたい職業とその理由を聞き、友達の友達の新たな一面を発見しよう。 <ol style="list-style-type: none"> ①ゲームの仕方が分かる。 ②相手をさがし、自分のなりたい職業と理由を伝える。 ③友達のスピーチに反応する。 ④友達のなりたい職業と理由を尋ね、ワークシートに書く。 ⑤時間内になるべくたくさんの人にインタビューする。 	<p>Let's play Interview Game. Let's watch the demonstration.</p> <p>○ゲームのデモンストレーションをする。 ☆最終目的は、友達の新たな一面を探ることが目的であることを意識させる。</p> <p>○自分がつきたいと考えている職業を友達に伝えるようにさせる。その簡単な理由も言わせるようにさせる。その際、英語で表現できない言葉は、ジェスチャーや日本語などを使い、友だちに分かってもらうように伝える工夫をさせる。</p> <p>☆聞く方は、どんな職業につきたいか、なぜか、必要な情報をしっかりと聞き取るように促し、会話の最後には、自分の気持ち表現することを確認する。</p>	ワークシート
<p>⑥全体のものにする。 ・数名が発表する。</p>		<p>○相手の答えをしっかりと聞くように、メモさせる。 ☆どう伝えたら良いか迷う子には、「I like ~.」「I can ~」を使った表現を促す。 ★自分がつきたい職業とその理由を伝えようとしたり、友達がつきたい職業や理由を聞こうとしているか。</p> <p>○新しい発見があったか問う。</p> <p>☆新たな一面を伝えられた子ども、表現が分かりやすかった子ども、聞けなかった子どもを中心に全体に紹介する。 Good try!</p>	振り返りカード
2	<p>9 振り返りカードを記入する。 < any question ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・他の職業の言い方 ・なりたい理由をどう言うの？ ・今日の発見は何？(友達のこと) </div>	<p>Did you have a good time ?</p> <p>○活動のまとめをさせる。 ☆記入の様子を観察し、必要に応じ紹介する。</p> <p>★活動を振り返り、感想や課題等を書いているか。</p>	
1	1 0 あいさつ	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>T : Let's, finish . S : OK. T : Today's leader . S : Let's, say!Thank you Ms.mustumi. T : You are welcome. See. you. S : See. you .</p> </div>	

★観察ポイント ☆支援のポイント



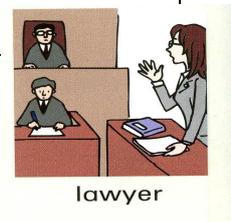
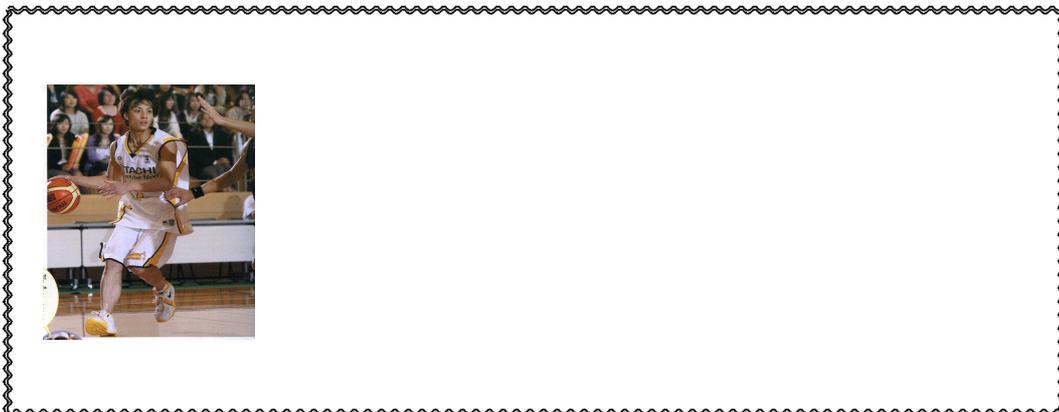
「なりたい職業を伝えよう」

Name

(^o^) 友だちのスピーチを聞いて、友だちの夢・理由を簡単にメモしよう。

NO	友だちの名前	夢	理由
1			
2			
3			
4			
5			
6			

!(^o^)! 友だちのことで発見したこと



○成果

- ・ 道徳の授業とリンクさせたことで、子供たちが自分の身近なものとして授業に取り組めた。
- ・ ALTのビデオ（自作）を活用することにより、授業が楽しくなった。
- ・ 子供たちがグループ活動の場面とインタビュー活動場面を取り入れたので、双方向（聞く・話す）を意識できた・
- ・ 職業の種類を多く取り入れたの、異文化理解の素地となった。
- ・ 英語の間違いを間違いと感じさせない雰囲気、子供たちに「英語は楽しい」という意識をもたせることができる。
- ・ クラスイングリッシュが自然に会話されていた。
- ・ 振り返る時間の確保があり、子供たちが最後自分自身を落ち着いて振り返る時間があった。

○課題

- ・ 本時の会話を子供たちに提示することが難しい。どの子の直ぐにインタビューできるようにするには、時間がかかる。
- ・ インタビュー活動の時間をもう少し確保したかった。
- ・ クラスルームイングリッシュをスムーズにもっと提示したかった。

児童の振り返りカードから

①今日の英語活動は楽しかったですか？（22人中）

ア・とても楽しかった。
（21人）

イ・まあまあ
（1人）

ウ・楽しくなかった。
（0人）

②今日の英語活動に意欲的に取り組みましたか？（22人中）

ア・とても取り組めた。
（20人）

イ・まあまあ
（2人）

ウ・取り組めなかった。
（0人）

③感想

- ・ みんなのなりたい仕事に分かって楽しかった。いろいろな理由があっっておもしろかった。
- ・ 友達の知らなかった新しいところが分かった。
- ・ 新しい英語の会話を使うことができた。
- ・ なりたい職業がたくさんあった。
- ・ みんないろいろ考えていた。夢が叶えば良いと思った。
- ・ 発音がきれいな人がいた。
- ・ 人に英語で聞くのは、難しい。
- ・ みんなが恥ずかしがらずに会話していた。

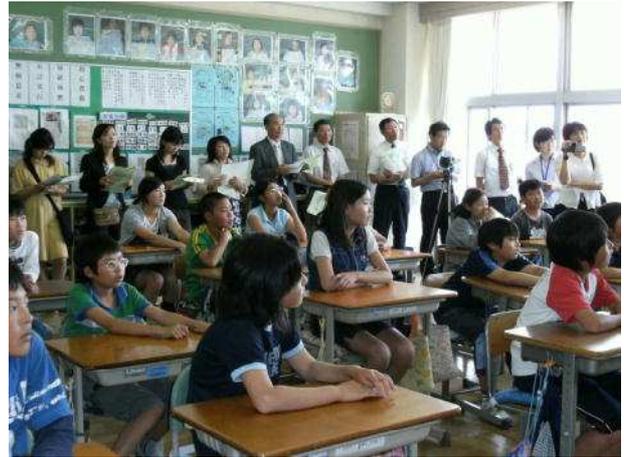
授業風景

ALT のデモンストレーションビデオで会話に慣れる。



What do you want to be ?

I want to be a ○○.



フラッシュカードで繰り返して慣れる。



インタビューをしよう。

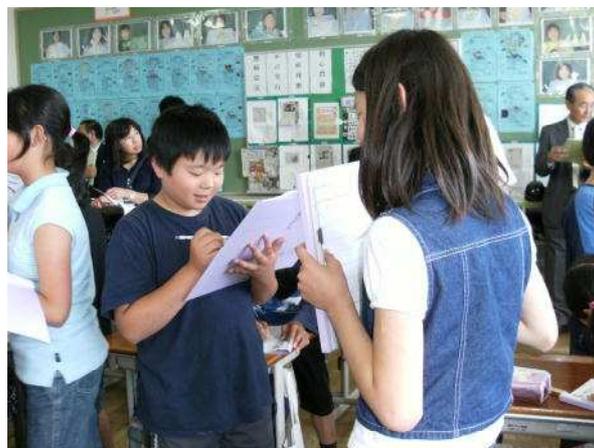
A : Hello, □□□.
B : Hello, □□□.
A : What do you want to be?
B : I want to be a soccer player.
I like sport.
I can play soccer .
「 World Cup でプレーしたい。」 .
A : Wonderful.
(change)
B : What do you want to be?
A : I want to be a scientist .
I like nature and people.
I don't like 地球温暖化.
「地球環境を守りたい。」
B : Nice.
B : Thank you. See you.
A : See you.



What do you want to be?

I want to be a soccer player.
I like sport.
I can play soccer .
「 World Cupでプレーしたい。」 .

Nice.



What do you want to be?

I want to be a scientist .
I like nature and people.
I don't like 地球温暖化.
「地球環境を守りたい。」

Thank you. See you.

1・題材名 「オリジナル劇をつくろう」

2・場の設定 ・活動内容の工夫

- ・「英語ノート」から、主な活動を取り入れた。
- ・児童が良く馴染んでいる「大きなかぶ」なのでイメージしやすいと予想させる。
- ・自分たちの意図することや気持ちを、言葉や表情、ジェスチャーなどで伝えさせる。
- ・各班のプレゼンテーションを見たり聞いたりし、お互いの良いところを伝え合わせる。

3・本時の学習

(1) 日 時：平成20年12月15日(月) 5校時 (13:50~14:35)

(2) 場 所：北杜市立高根西小学校 6年1組教室

(3) ねらい： 「大きなかぶ」の台詞に慣れ、班のオリジナル劇を発表したり聞いたりして、様々な表現を楽しむ。

(4) 言語材料：

① Please help me.	② What's the matter?	③ Look at this.
④ Wow, a very big turnip.	⑤ Are you ready?	⑥ Yes! One, two, three! Yo-heave-ho!
⑦ We can't.	⑧ Please help us.	⑨ Good job! Great!

(5) 指導計画

- 1時 ① 4種類(桃太郎・赤ずきん・大きなかぶ・スーホーの白い馬)の昔話の一部を聞き、どの物語か考えよう。
② 「大きなかぶ」を全文聞こう。

- 2時 ① 「大きなかぶ」のCDを聞き、登場する人物の絵カードをおこう。
② チャンツ♪ Yo-heave-ho!を歌おう。

- 3時 ① 場面とメインの台詞を一致させよう。
② 自分たちの班の登場人物と台詞を考えよう。

- 4時 ① 班ごとに練習し、ALTにアドバイスをもらおう。

- (本時) 5時 ① 班ごとに表情、ジェスチャーを工夫しよう。
② 劇を発表したり聞いたりして、良いところを伝え合おう。

- 6時 ① お家の人にオリジナル劇を見せよう。(1月13日 自由参観日)

(6) 展 開：

時間	子どもの活動	HRTの支援	教材
2	1 挨拶をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> T: Let's, begin. S: OK! T: Good afternoon, everyone. S: Good afternoon, Ms. Mustumi. T: How are you? S: I'm fine, thank you. And you? T: I'm fine, too. Thank you. </div>	○元気にあいさつをする。 ○数名に「～ができる?」「～が好き?」など、今まで親しんできた会話をし、英語活動への意欲を高める。	
3	2 「Animal」を歌う。	Let's sing a song. ○動物の鳴き声を意識させる。 ☆和やかな雰囲気をつくる。	CD

1	3	本時の活動について知る。	Let's start today's lesson.	ついたて かぶ
		劇を発表したり聞いたりして、劇の良いところを伝え合おう。		
8	4	<p>チャンツと場面の台詞に慣れる。</p> <p>① CDを聞き、人物が出てくる順に絵カードをP 51におく。</p> <p>② もう一度聞き確かめる。代表が黒板に人物カードをはる。</p> <p>③ 人物の順番をチャンツで確かめる。</p> <p>④ 場面とメインの台詞を確認する。</p> <p>⑤ メインの台詞に慣れる。</p>	<p>Now everyone listen to the CD.</p> <p>Put the cards on page 51.</p> <p>○原作とは違う順番であることを知らせる。</p> <p>○自分がおいた順番と同じか確認しながら聞かせる。</p> <p>○絵カードを見ながらチャンツをさせる。</p> <p>Now let's do the chant together.</p> <p>○場面の絵と台詞を一致させる。</p> <p>What scene is it?</p> <p>○人物によって声のトーンを変えて、台詞を印象づける。</p> <p>☆台詞と場面を絵カードで一致させる。</p> <p>★進んで発音しているか確認する。</p>	<p>人物絵カード CD</p> <p>場面と文字絵カード CD</p>
		<p>① Please help me. ② What's the matter? ③ Look at this.</p> <p>④ Wow, a very big turnip. ⑤ Are you ready? ⑥ Yes! One, two, three! Yo-heave-ho!</p> <p>⑦ We can't. ⑧ Please help us. ⑨ Good job! Great!</p>		
8	5	<p>班ごとに劇の練習をする。</p> <p>① 場所を移動する。</p> <p>② 台詞とジェスチャーの工夫をする。</p>	<p>Practice in your groups.</p> <p>○登場人物の特徴が分かるように、言葉やジェスチャーを工夫させる。</p> <p>○英語でできない表現は、日本語、ジェスチャーなどできる表現で良いことを伝える。</p> <p>☆意欲的に発音やジェスチャーに取り組んでいる班をほめる。 We are doing good.</p> <p>☆不安な児童の発音やジェスチャーのアドバイスをする。</p>	
20	6	<p>ミニ劇場をする。(中間発表)</p> <p>① 班の登場人物を確認する。 「Who are you?」「I am ○○。」</p> <p>② 劇を発表する。 (発表順は、くじで決める。)</p> <p>③ 印象に残った言葉やジェスチャーなど良いところを伝え合う。</p> <p>④ 分からない言葉などを聞く。</p> <p>⑤ 発表に対して、言葉で賞賛する。 「Great!」「Super!」「Well done!」「Excelent!」「Good try!」</p>	<p>Now let's, start. First group is ○○.</p> <p>○劇に内容を理解しやすくするために、各班の登場人物を確認する。</p> <p>○お互いの発表の良いところ(発音・台詞・ジェスチャー・話の内容)を学び合わせる。</p> <p>○「Great!」など、自分の気持ちを言葉で伝えるように促す。</p> <p>○印象に残った英語表現は復唱させる。</p> <p>☆言葉や内容、表情、ジェスチャーをほめる。</p> <p>Their voice was loud and clear.</p> <p>★意欲的に表現しているか?</p>	<p>各班の絵カード CD</p>
2	7	<p>振り返りカードを記入する。 < any question ></p>	<p>Did you have a good time ?</p> <p>○活動のまとめをさせ、次の活動につなげるようにさせる。</p> <p>☆記入の様子を観察し、必要に応じ紹介する。</p> <p>★活動を振り返り、感想や課題等を書いているか。</p>	振り返りカード
1	8	あいさつ	T : Let's, finish . S : OK.	

★観察ポイント ☆支援のポイント

(7) 研究授業後反省 「オリジナル劇をしよう」

[成果]

- ・「大きなかぶ」は、児童にとってはとても分かりやすい言葉の繰り返しだったり、馴染んだ物語だったりするので、オリジナル劇にしやすかった。
- ・登場人物の工夫・話の流れの工夫・人物独自の会話など班ごとの工夫を見ることができた。
- ・一つの班が4名～5名だったので、全員が台詞を教えることができた。
- ・劇の登場人物に動物を入れるグループがあり、鳴き声が難しかったので、歌「Animal」を取り入れたが劇の中で動物の鳴き声を表現した児童がいて、歌が有効であった。
- ・メインの台詞を劇の中に入れるように指示したことで、聞く児童も分かりやすい劇になった。
- ・分からない言葉は、日本語で良いと伝えることで伸び伸びと表現できた。
- ・クラス内だけの発表ではなく、「授業参観に発表」を最終ゴールにしたので、児童は目標をもって取り組めた。

[課題]

- ・「オリジナル劇」なので、児童も様々な台詞を入れたいと意欲はでるが、表現できる英語に限界があり、単純な台詞だけを考えることが難しかった。
- ・担任が班の活動内容の良いところをはっきりと伝えてあげた方が、よかった。

(8) 各班の発表の特徴 (内容・登場人物・台詞など)

1 班 (登場人物の様子分かるように台詞を工夫した。)

Kangaroo :This forest is peace.
:Wow,a very big turnip.
:Please help me.

Crocodile :What's the matter?

Kangaroo :Look at this.

Crocodile :Wow,a very big turnip.

Kangaroo :Please help me.

Crocodile :OK.

Kangaroo :Are you ready?
Yes,one,two,three.

Kangaroo :No,we can't.

Crocodile :Gorilla! Gorilla!
Please help us.

Gorilla :I am king in the forest.
:What's the matter?
(略)

Lion :I am king in the jungle.
(略)

2 班 (劇の中で自己紹介しながら、登場人物の職業に合わせた台詞を工夫した)

Doctor :I am a doctor.
:Wow,a very big turnip.
:Please help me.

Tennis Pleyer :Wow,my boll roll.
:What's the matter?

Doctor :Look at this.
It is just examination time.

Comedian :I am a comedian in the world.
I am going to theater.

Cook :I am a cook.
I have to open my store.

Doctor : We give up.

5 班 (それぞれの登場人物がかぶを食べようと試みた)

Giraffe :I want to make the yamanashi.

Rabbit :I want to make the stew.

PIg :I want to make the kimuthi.
Oink! Oink! Oink!

Zebra :I want to make the つけもの.

3 班 (いろいろな牛を登場させ、ジェスチャーで分かりやすくした。)

Cow : I am a cow.

Calf: :I am still a child.

Bullf : I like fights.

elephant :I am a strong person.

4 班 (いろいろな Ghost が登場する。チャンツを始めにし、登場人物を分かりやすくした。)

Witch : I am a Witch.

skeleton : I look delicious

Vampire :I will change this into a cloud.

Ghost : I step on the broom.

(9) 授業で使った絵カード



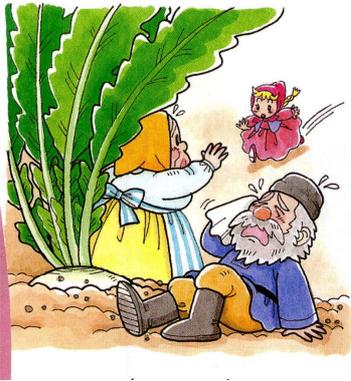
Please help me.



What's the matter?



Look at this.



We can't.



Please help us.



Are you ready?

(10) 授業の様子



Yes! One, two, three!
Yo-heave-ho!

Witch pull the turnip.
Skeleton pull the Witch.
Vampire pull the skeeton.

英語活動指導案 (公開研究会授業)

指導者 HRT 内藤 茂樹

1 題材名 「何をしているの? ②」 ～友達が何をしているか当てよう～

2 題材について

(1) 本時に関わる英語活動

動作を表す単語については、本時の前に15分のモジュールの時間(総合的な学習の時間の中)を使って触れている。『do, eat, drink, read, sing, dance, sleep, fish, cook, play, study』など児童が日常よく使う動作をジェスチャーも交えながら聞いたり、発音したりしている。さらに前時では、『What are you doing?』という質問の言い方と、『I'm ○○ ing. (eating, drinking, reading, singing, dancing, sleeping, fishing, cooking)』という答え方にふれている。その際には、CDを使いながらネイティブスピーカーの発音を聞くようにした。

また、ジェスチャーに関しては、様々な活動の場面でできるだけ多く取り入れている。そのジェスチャーを使ってSimon Saysゲームなどの活動を行い、英語を話すこととともに身体表現することにも慣れてきている。

(2) 題材の特徴

本時は、前時までにはふれた言い方『What are you doing?』『I'm ○○ ing.』を振り返りながら、『What are you doing?』に続けて『Are you ○○ ing?』(「○○しているの?」)という具体的な動作を入れた質問の仕方になる。「何をしているの?」や「○○しているの?」といった会話は日常よく使われるもので、児童には、その会話をする際のシチュエーションが思い浮かびやすいと考える。また、動作を表す単語を扱うので、たとえ発音がわからなくてもジェスチャーを見ることで相手の行動を理解できたり、ジェスチャーを使うことで自分の行動を相手に伝えることができる。『eating, drinking, reading, singing, dancing, sleeping, fishing, cooking』といったジェスチャーを使って身体表現しやすい言語材料なので、児童は意欲的に活動に参加することができると思われる。

(3) 場の設定、活動内容の工夫

動作という題材の特徴を生かし、体を使ってジェスチャーする機会を多く設けたい。実際の会話の際にも身振り手振りを使うことが多いので、より実際の場に近い状態で活動を行うことになるであろう。したがって、児童も自然と意欲的に活動することができると考えられる。なお、場面提示ではビデオを使う。ALTとのTTの授業と違い、HRT単独での授業なので、事前にALTとの会話をビデオに録画しておき、児童に場面提示をしたい。音声だけでなく、身振り手振りをいつも以上に大きくし、この活動では、ジェスチャーを使うことが有効であることや英語がわからなくても「動作を見ればわかる」「動作をすればいい」という安心感を与えたい。

また、「ゲーム」という要素は、楽しく活動に取り組むためにはとても有効だと考える。特に慣れない言葉を使うことに抵抗を感じている児童は、「ゲーム」をすることで意欲的に活動に参加することができるであろう。そこで、本時の活動の中にも「ゲーム」を多く取り入れることで、楽しみながら言い方に慣れ、少しでも多くのコミュニケーションを図ることができるように活動の流れを工夫したい。特に本時は、新しく触れる『Are you ○○ ing?』という言い方に慣れるようなゲームを取り入れた。そうすることでねらいに迫っていきたいと考える。

3 児童の実態

(1) 学校生活全般に関わって

本学級の児童は、明るく素直で、物事に積極的に取り組む児童が多い。学校での生活全般において、よく会話し、自分の思いを友達に対して素直に伝えている場面をよく見かける。相手を気遣い、やさしく接してあげることができるのもよい点である。しかし、話を集中して最後まで聞くことができない児童もいるので、話をわかりやすく、また短くするように心がけている。

(2) 英語活動の意識調査に関わって

英語活動に関する実態調査では、英語活動が「好き」・「どちらかというと好き」という児童が多い。その主な理由は、「ゲームがおもしろい」「将来役に立つから」「わからないことでもゲーム感覚で覚える

ことができるから」となっている。また、楽しい（好きな）活動は、「ゲーム」と答えた児童がほとんどである。

さらに、本学級の児童は昨年度の国際交流事業でアメリカ・中国の人と話す機会に恵まれ、その際に英語を使ってあいさつができたたり、簡単な会話ができたことで英語活動をしてよかったと感じることができた児童も多くいる。一方で、「嫌い」・「どちらかというと嫌い」という児童は、「なんと言っているのかよくわからないから」「発音しづらいから」と言った理由をあげている。

(3) 英語活動全般に関わって

英語活動の時間においては、今までにふれた英語を使って楽しそうに会話しようとする姿がよく見られる。特にゲームの場面では、表情もよく、積極的に活動している。また、今までにふれたことがない言葉も英語で表現しようとする意欲的な児童が多く、担任や ALT に質問することがある。なお、ALT の発音に戸惑っている児童には、「聞こえたままに発音すればいい」ということを伝えながら、日本語も交えての支援をしている。全体的には多くの児童にとって、英語活動は楽しい活動であると言える。また、英語活動のなかでも、特に ALT との TT の授業においては、ALT とともに「内容」「雰囲気づくり」「授業の流れ」などの工夫をし、さらに児童は楽しく取り組んでいる。

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 会議室

(3) ねらい：「～をしているの？」の言い方を知り、ジェスチャーを交え、簡単な会話を楽しむ。

(4) 言語材料：What are you doing?

Are you ○○ ing?

(eating, drinking, reading, singing, dancing, sleeping, fishing, cooking)

(5) 展 開：

時間	子どもの活動	HRT の支援	教材・教具
3	1 あいさつをする。 T : Let's begin. S : OK!	○元気にあいさつする。 ○個別に2, 3人に質問する。 T : How are you? S : I'm (調子).	
7	2 前時を振り返る。 (1) Simon Says ゲーム <ルール> 「Simon Says」の後に言った動作をジェスチャーで行う。ジェスチャーを間違えたり、「Simon Says」と言わない時にジェスチャーをしたら、座る。	Let's play a game, "Simon Says". ○前時の活動で出てきた動作を使う。 ★聞いた動作をジェスチャーしているか観察する。 ☆児童が動作を表す言葉を聞く (input) 機会として、8つの動作を繰り返し発するようになる。 eating, drinking, reading, singing, dancing, sleeping, fishing, cooking	
	(2) Seven Step ゲーム		CD

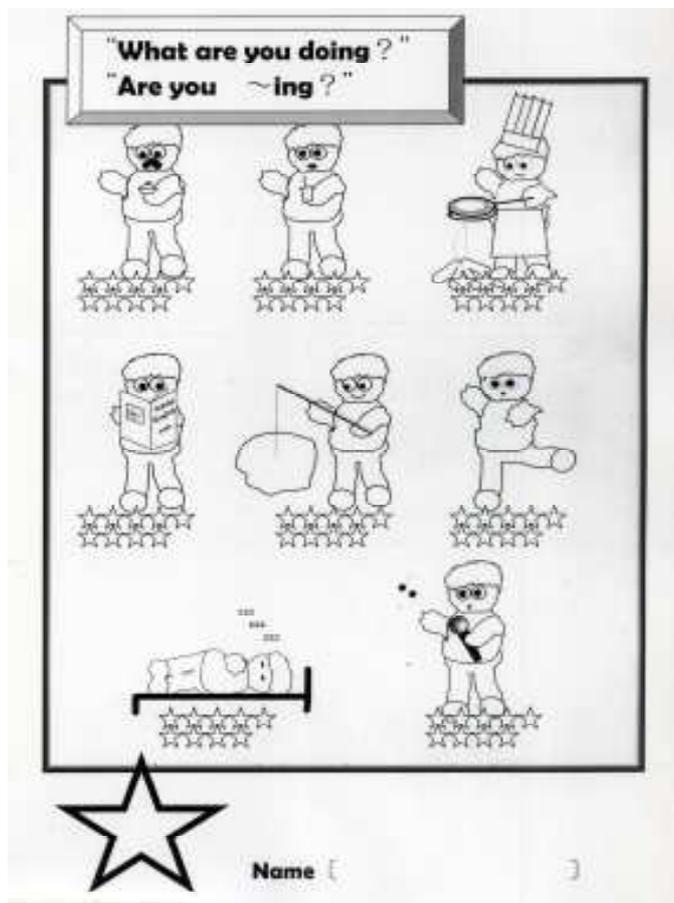
	<p><ルール> ① 1つの班（4人）が前に出る。 ② 8枚の動作を表す絵が貼ってあるカードから4枚選ぶ。 ③ 「Seven Step」の歌に合わせて全員に絵を見せる。 ④ 4枚のカードが何の動作だったかを全員で当てる。 (T : What are you doing?) (S : I'm ○○ ing.)</p>	<p>Next game. Let's play Seven Step game!</p> <p>○児童と一緒に歌を歌う。 ○前時の活動で出てきた動作を使う。 ★絵カードから動作を表す言葉を思い出しているか確認する。 ☆動作を表す単語や前時にふれた会話を思い出しながら、発音する (output) 機会として、全体で言ってみたり、個で言ってみたりさせる。 ☆このゲームを2回行い、8つの動作を扱うようにする。</p>	<p>カード</p>
<p>5</p>	<p>3 ビデオを見ながらどんな状況の会話を想像する。</p>	<p>○主となる会話を含むビデオを見せる。ビデオには ALT のみ登場。ビデオの中の ALT に合わせて HRT が会話をし、電話で話しているようにデモンストレーションをする。 ☆どんな状況の会話なのか児童に問いかける。</p>	<p>ビデオ 電話</p>
<p>A (ALT) : Hi, Naito. B (HRT) : Hi, Kasia. A (ALT) : What are you doing? Are you eating? B (HRT) : Yes, I'm eating. B (HRT) : What are you doing? Are you singing? A (ALT) : No, I'm dancing. B (HRT) : OK. See you. A (ALT) : See you.</p>			
<p>8</p>	<p>4 ネイティブスピーカーの発音で会話に慣れる。</p>	<p>○CDでネイティブスピーカーの発音を流す。 ☆少し慣れたら、HRT自身が発音する。その後、HRT対児童全体、HRT対児童1人の形で会話する。質問する側と答える側の両方を話すようにする。 ☆リズムよく、1つの文を何度か繰り返す。 ○児童同士でも会話をさせる。</p>	<p>CD</p>
<p>15</p>	<p>6 ジェスチャーゲームをする。 <ルール> ①会話の相手を探し、話しかける (A)。 (A : Hi, B の名前.) ②話しかけられた方 (B) が答える。 (B : Hi, A の名前.) ③ A が質問する。 (A : What are you doing?) ④ B は、自分の動作をジェスチャーする。(どの動作をするかはカードに明記。) ⑤ A はジェスチャーを見て何をしているか当てる。 (A : Are you ○○ ing ?) ⑥ B は当たっているか答える。 (B : Yes / No, I'm ○○ ing.)</p>	<p>Let's play gesture game!</p> <p>○ルールの説明をする。 ○児童の代表とデモンストレーションする。</p> <p>★意欲的に参加しているか、会話ができているかを観察する。</p> <p>☆動作の言い方を忘れていた児童にはヒントを出したり、一緒に言ってみたりする。</p> <p>☆1タームごとに、ぬった☆の数を確認し、できるだけ多く☆をぬる方がよいことを知らせたり、多くぬった児童をほめる。</p>	<p>カード</p>

	と答える。 ⑦ Aは当たった動作の欄の☆をぬる。 ⑧ AとBを交替して行う。 ※1ターム3分を3回行う。タームごとに自分の動作は変わるようになっている。 ※できるだけ多く☆をぬることができたほうがよい。		
5	6 「振り返りカード」に記入し、活動をまとめる。 < any questions > <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">動作を詳しく説明するときは？</div>	○活動のまとめと< any questions >を記入させる。 ○記入の様子を観察し、必要に応じて全体に紹介する。	振り返りカード
2	7 あいさつをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">T : Let's finish. S : OK!</div>		

★観察ポイント ☆支援のポイント

5. 資料

[ジェスチャーゲームのワークシート]



[ALTの発音を録画したビデオ]



本時の言語材料をALTに発音してもらいビデオに録画しておいた。
このビデオに合わせて“Let's chants!”

友達と会話をして、ジェスチャーを当てることができたら☆をぬる。

一番下の大きい☆にはぬった☆の合計を記入。

6. 成果と課題

- ・ウォームアップに Simon Says Game を行い、楽しい雰囲気ですぐに授業に入ることができました。その後、復習をかねて Seven Step Game を行い、楽しい雰囲気のまま、集中して活動を進めることができました。ただ、単語を繰り返す活動だったので、会話文をもう少し意識させると次の活動にスムーズに移行することができました。
- ・ALT と会話する VTR を利用してメインアクティビティーに関わる内容を提示したことは有効であった。映像があったことで、その様子を子どもたちが感じることができ、メインアクティビティーに自然な流れで入ることができた。しかし、ALT の予想外の登場の仕方に少々興奮し、メインアクティビティーに関わる内容を集中して見るができない子どももいたのが残念だった。
- ・ジェスチャーゲームに入るまでに費やした時間が少し短かった。そのため、ジェスチャーゲームが長くなりすぎ、間延びしてしまった。できれば、ジェスチャーゲームに関わる会話に慣れる時間を長くとって徹底を図り、ジェスチャーゲームに生かせるようにしたかった。
- ・ジェスチャーゲームは、子どもたち同士がよくコミュニケーションをとろうとする姿が見えた。たくさんの友達とコミュニケーションしたほうがよいというゲームの性格が、子どもたちのコミュニケーションへの意識をより高めることにつながった。そして、お互いにジェスチャーを交えて楽しみながらコミュニケーションを図ることができた。しかし一方で、会話した数が多いほうがよいというゲームの性格上、会話がおろそかになりがちだった。尋ねる会話文が省略され、答え方も“～ ing” だけになる場面が多く見られたので、ゲームの区切りで会話の内容をもう一度確認し、しっかりと英語を発するように支援する必要があった。
- ・ジェスチャーゲームを通しての本時の評価を「会話した友達の数」のみで行ったが、「しっかり相手の目を見て会話したか?」「尋ね方や答え方はどうか?」「動作がわかりやすくてできたか?」といった本時の目標に関わる視点の相互評価も取り入れると、コミュニケーションへの関心や意欲がより高まった。

7. 子どもたちの感想

- ・ジェスチャーゲームが楽しかった。
- ・英語がわからなくても、ジェスチャーを使って会話することができたので、安心してできた。
- ・ジェスチャーがあると何をしているのかがわかりやすかった。

8. 授業の様子

[絵カードをつかって Seven Step Game]

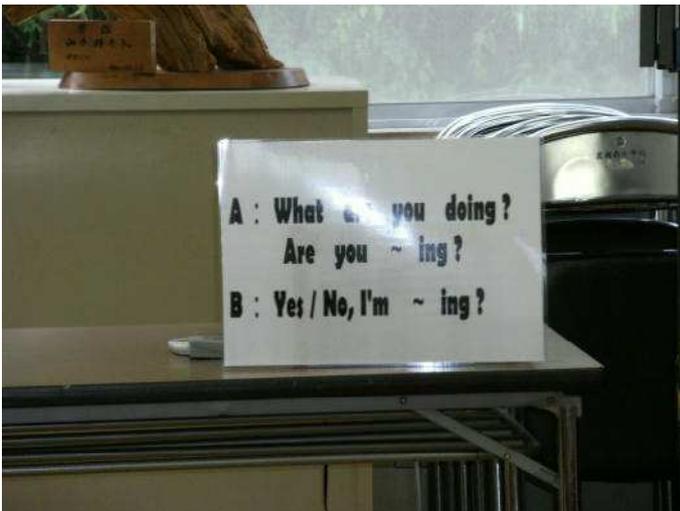


[“Head Shoulders Knees and Toes” でウォームアップ]





[VTRを使ってHRTとALTと会話を]



[本時の言語材料]

“ What are you doing ? ”

“ Are you ~ ing ? ”

“ Yes / No, I'm ~ ing. ”

英語活動指導案 (自主公開授業)

指導者 HRT 内藤茂樹

1 題材名 「行ってみたい世界の国へ ④」 ～行ってみたい国を言ってみよう～

2 場の設定, 活動内容の工夫

- ・活動の中に「英語ノート」を取り入れた。
- ・行ってみたい国をクイズにすることで, 話す・聞く活動がより意欲的になると考えた。

3 本時の学習

(1) 日時:平成20年10月22日(水) 5校時(13:50~14:35)

(2) 場所:北杜市立高根西小学校 6年2組教室

(3) ねらい:自分が行きたい国やその理由を発表したり, 友達の行きたい国やその理由を聞いたりしながら, 簡単な会話を楽しむ。

(4) 言語材料: Where do you want to go ?

I want to go to ○○ (国名) .

I like ○○.

I want to see/ eat/ play ○○.

(5) 展 開

時間	子どもの活動	HRT の支援	教材・教具
2	1 あいさつ T : Let's begin. S : OK.	○気分や天気など過去の活動も振り返る。	
2	2 チャンツで外国の名前と国旗を確認する。 Austraria, Brazil, China France, Italy, Korea, Japan, the United States, Ghana, Egypt	☆リズムにのって発音する。 ○日本の発音にならないようにできるだけ正確な発音のモデルを示す。	リズムボックス 国旗の絵カード
5	3 英語ノートで, 各国の特徴に慣れる。 baseball, camel, beach, soccer, pyramid, koala, tower, fruits, kangaroo, mountain, castle, panda ・英語ノート P.38 でビンゴゲームをする。	○一度 CD を聞いて発音させる。 ☆特徴の単語の前に “I like .” “I want to see/eat/play.” をつけて, 本時の活動へつなげる。 ★各国の特徴の単語を聞き取れているか?	各国の特徴の絵カード CD 英語ノート P.38

10	<p>4 行きたい国やその理由の言い方と行きたい国の尋ね方に慣れる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>A : Where do you want to go ? B : I like ○○ (特徴など) . I want to see/ eat/ play ○○ (特徴など) . A : ○○? (国名) B : Yes/ No. I want to go to ○○ (国名) .</p> </div> <p>・ 何度か繰り返し言ってみる。</p>	<p>○ペープサートを使い、本時の会話を提示する。</p> <p>○リズムよく発音する (できるだけ)。</p>	ペープサート
5	<p>5 自分が行きたい国とその理由を英語で言ってみる。 < any questions ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>特徴などで英語がわからない言葉</p> </div>	<p>○特徴など理由となる英語がわからない場合は日本語でもよいことを知らせる。</p> <p>☆質問されたときは、今までにふれたことがある言葉や簡単そうな言葉は英語で、難しい言葉は日本語で答える。</p>	
15	<p>6 行きたい国あてクイズをする。</p> <p>① 3人1組。1人が英語ノートを見ながら自分の行きたい国をクイズにして出し、残りの2人は相談して答えを言う。</p> <p>② ランダムに2人1組を作り、クイズを出し合う。その際、自分と同じ国へ行きたい人が何人いたかメモしておく。</p>	<p>○ヒントを最後まで聞いてから答えるようにさせる。</p> <p>★行きたい国やその理由を話しているか?</p> <p>★積極的にクイズを出したり、答えたりしているか?</p>	英語ノート P.41
5	7 振り返りカードを書く。		振り返りカード
1	8 あいさつ		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>T : Let's finish. S : OK.</p> </div>			

★観察のポイント ☆支援のポイント

4. 授業の様子

[ペープサートで会話の演示]

HRT単独の授業だったので
ペープサートを用いて本時の
会話を子どもたちに聞かせた。



[行きたい国あてクイズ]

3人1組になってクイズ
の出し合い。1人が自分
の行きたい国のヒントを
英語で出題。残りの2人
はヒントをもとに、どこ
へ行きたいかを当てる。