

1. 調査研究校名

ふりがな	にいみしりつにしがたしょうがっこう
学校名	新見市立西方小学校

2. 調査研究のテーマ

研究テーマ	【開始学年】 第1学年
	外国語活動型 1コマ

3. 取組の具体的な内容

<p>a 使用した教材</p> <p>主教材・・・「小学生の英語BOOK (啓林館)」 副教材・・・「英語ノート」(全学年使用している。主教材に関連する内容を積極的に活用している。各学年年間3単元以上。) その他の教材</p> <ul style="list-style-type: none">・ビッグブックコレクション (ビッグブックス)・CDフォニックスで遊ぼう (松香フォニックス研究所)・ソング&チャンツ (松香フォニックス研究所)
<p>b 授業の中心となる学級担任等及び校内の他の教員の指導力向上のための取組</p> <p>学級担任が主導する単元・授業展開の工夫を校内で研究した。教員の指導力向上のために、先進校の研修視察や、参考文献の読み合わせ、英語ノートの活用研修、ICT機器の活用研修などに取り組んだ。また、先進校の研修視察後は、各教員が得た知識を校内に伝達し、外国語活動についての研究を深めた。中国短期大学教授 名合智子先生に指導助言していただき、授業研究会(校内・校外を含む)を3回行った。また、教師の指導力向上のために1月に同先生よりActivityの実践演習をしていただいた。</p>
<p>c 児童の興味・関心等の学習状況の変容について定量的に把握するための取組</p> <p>児童の学習状況を把握するため、本年度6月に児童の外国語活動に対する意識調査を行った。</p> <p>意識調査項目①英語の時間が好きか。②英語の歌やゲームは好きか。③友達と英語で会話するのは楽しいか。④ALTの先生と会話するのは楽しいか。⑤英語の時間以外にも誰かと英語で会話してみたいか⑥英語で話すのは難しいか。⑦英語を聞くのは難しいか。(①②⑥⑦については理由も記述) 2回目の意識調査は1月下旬に行い、児童の変容を把握した。</p>
<p>d 学級担任等を補助するためのALTや地域人材等の外部人材の効果的な活用</p> <p>新見市が委嘱している民間のALTが毎時間授業に入っている。週2日、本校に勤務しているので授業準備や打ち合わせも円滑に行うことができた。</p>
<p>e その他(校内における外国語教育推進体制の構築、地域との連携等)</p> <p>保護者に外国語活動の授業を公開し外国語活動の授業の実際を理解していただく機会を持った。また、児童にとってはコミュニケーションの力を活用する場として、保護者を対象にしたことは効果的であった。</p>

4. 学習指導案

別途添付

5. 取組の成果等

① 児童の定性的、定量的な変容

- ・外国語活動に難しさを感じる児童は3年生・5年生において10%減少するなど、ALTではなく、学級担任が授業を主導することにより、外国語活動に対する抵抗感が減り、実態にあった学習をすることができた。
- ・外国語活動を好きと感じる児童は後期ほど減少している。これは、コミュニケーション活動を積極的に取り入れることにより、児童が英語の理解不足を感じる機会が増えたからではないかと考える。児童に達成感や成就感を味わわせるような発達段階に応じた指導計画や単元構想の研究を深めていきたい。
- ・外国語活動のゲームや歌を楽しむ児童は5年生で20%増えている。楽しさを感じられるようなゲームや歌を工夫し、活動の幅を広げていきたい。
- ・友達と英語で会話する楽しさを感じる児童は、3年生において32%増えるなど、全体的に増えてきている。普段の生活で、自分の思いを表現することに抵抗を感じている児童が、外国語活動のコミュニケーションのゲームなどの時に、いきいきと活動している様子も見られた。コミュニケーションの方法を学ぶ機会を得られる場として、外国語活動は大変適していると感じた。
- ・英語を話したり聞いたりする抵抗感は学年によってばらつきがあるが、高学年ほど「何を言っているかわからない。」「発音が難しい。」「会話を覚えられない。」などの難しさを感じている児童が多かった。その気持ちの奥には、「何を話しているのかを聞き取りたい。」「ちゃんと話せるようになりたい。」「会話をスムーズにした。い。」などの思いがあると捉え、抵抗感を取り除く指導のあり方に目を向ける必要があると認識している。

② 教員の変容

学級担任が授業を主導するという意識は確実に向上した。児童の実態にあった指導目標や指導計画の立案に積極的になり、目的を明確にした授業を展開できた。先進校授業研修やアクティビティ演習などを通して指導技術を高め、実際の授業に多く取り入れられた。しかし、児童・教師ともに、1単位時間を区切りとして意識がとぎれやすいので、目的を明確にした単元構成づくりや環境づくりについて研究を深めていく必要がある。

③ 組織の変容

研究を推進するため次のように組織した。

研究推進委員会…校内研修の企画・立案

授業研究部…授業検討、指導案作成・検討

英語研究部…教材開発、英語活動資料収集

英語環境部…環境づくり（掲示・用具など）

運営部…資料の整備、活動の記録、保護者や地域への広報、他の指定校との調整など

6. 次年度以降の継続・展開

次年度における事業の見直しについて

① 外国語活動について

次年度も研究を継続する。

研究主題 「LET'S ENJOY ENGLISH!」

開始学年 【第1学年】 週1コマ 外国語活動型

② 研究の重点について

今年度は、外国語活動についてHRTがT1となる授業づくりの研究を進めてきたが、次年度は児童の「分かる楽しさ」を追求する単元の構想を深く追求していきたい。

研究の視点

・単元計画の研究

・学年に応じた新単元の開発

・「わかった。」「できた。」という児童に達成感をもたせる授業づくり

・コミュニケーションの力を発揮できる場づくり など。

③ 研究の組織について

必要があれば組織の見直しをするが、今年度は全職員がこの組織で充実した活動ができたので、基本は今年度の組織を引き継ぐ。

④ その他

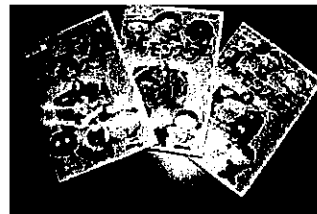
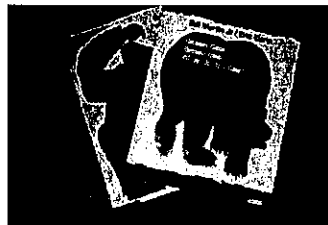
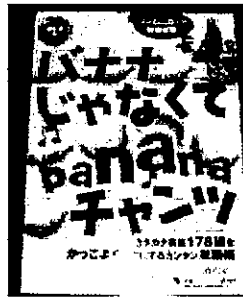
外部講師として、中国短期大学英語コミュニケーション学科教授 名合智子先生に講師として、細部にわたって助言・指導をしていただいた。外国語活動の研究1年目の教員一同にとって大変力となった。

7. 年間事業経過

月	取組の内容		
	校内における取組	主催研究会・発表会等	先進校視察・協議会等
4月	<ul style="list-style-type: none"> ・実態調査 ・研修計画案作成 ・研究主題の設定 		
5月	<ul style="list-style-type: none"> ・英語教育の意義と研究の報告づけ ・単元年間指導計画作成 ・指導案検討（第5学年提案授業） 		<ul style="list-style-type: none"> ・文科省・事業説明会（東京）
6月	<ul style="list-style-type: none"> ・評価規準作成 ・指導案検討（第2学年） ・アンケート実施・分析 ・ICT活用研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・研究授業（第5学年提案授業） 	<ul style="list-style-type: none"> ・運営指導委員会及び研究推進委員会
7月	<ul style="list-style-type: none"> ・教材研究 ・ICT活用研修 	<ul style="list-style-type: none"> ・第1回授業研究会（第2学年） 	
8月	<ul style="list-style-type: none"> ・環境整備・教材教具作成 ・年間指導計画の見直し ・英語ノートおよびICT活用研修 		<ul style="list-style-type: none"> ・研究推進担当者会
9月	<ul style="list-style-type: none"> ・第2回授業研究会指導案検討（第1学年・第4学年） ・評価規準作成 ・掲示資料作成 		
10月	<ul style="list-style-type: none"> ・第2回授業研究会指導案検討（第1学年・第4学年） ・各研修会参加及び伝達 	<ul style="list-style-type: none"> ・第2回授業研究会（第1学年・第4学年） 	
11月	<ul style="list-style-type: none"> ・各研修会参加及び伝達 		<ul style="list-style-type: none"> ・京都市東九条地域小中一貫教育研究会（京都） ・GEL公開研究会（千葉・南房総）
12月	<ul style="list-style-type: none"> ・第3回授業研究会指導案検討（第3学年・第6学年） ・中学校の英語授業参観 		<ul style="list-style-type: none"> ・研究推進担当者会
1月	<ul style="list-style-type: none"> ・第3回授業研究会指導案検討（第3学年・第6学年） ・アンケート実施・分析（児童・教員対象） ・アクティビティー研修会 	<ul style="list-style-type: none"> ・外国語活動研修会 	<ul style="list-style-type: none"> ・運営指導委員会及び研究推進委員会 ・小学校英語活動実践研究大会（岐阜）
2月	<ul style="list-style-type: none"> ・研究のまとめと次年度への課題 ・次年度年間計画の修正 ・研究報告の作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・第3回授業研究会（第3学年・第6学年） 	
3月	<ul style="list-style-type: none"> ・学習資料の整理 ・研究資料整理・製本 		
<p>【その他の取組】 全教諭が外国語活動の研究会に参加し、研修した。（市費）</p>			

使用教材

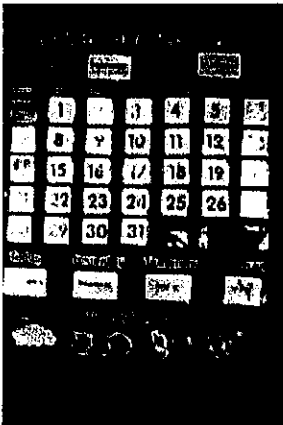
①図書・及びCD・DVD



ビッグブックス

DVD

②掲示教材

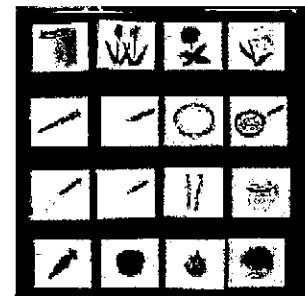
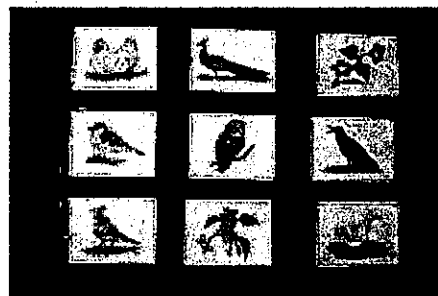


カレンダー

英語版世界地図

階段アルファベット

③手作り教材



ブラックボックス

ビンゴカードファイルA

ビンゴカードファイルB

1 単元名 わたしのからだ My Body

2 単元目標

- 体の部分や動きを表す英語を使って楽しく活動しようとする。 (楽しさ・意欲)
- 先生が言った英語の意味を考え活動したり、友達と英語表現を使いながら一緒に動作をしたりしようとする。 (コミュニケーションの力)
- 外国の動作と日本の動作を比べることにより、日本と外国のジェスチャーの違いに気づく。 (言語や文化への気づき・理解)

3 指導計画(全4時間)

- 第1時 体にタッチ「Touch your body.」
- 第2時 ツイスターに挑戦!「Let's try Twister.」
- 第3時 体を動かして遊ぼう「Jump.Sit down.Walk.」
- 第4時 どんな意味かな「What does it mean?」

4 指導上の立場

【単元について】

本単元は、体の部分や動作を表す言い方に親しみ、体に触れたり体を動かしたりしながら友達とのコミュニケーションを楽しむことをねらいとしている。自分自身の体や顔の部分や動きを題材にすることは、英語を身近に感じられ、楽しみながら活動に取り組むことができると思われる。

本単元は尋ねたり答えたりする活動の場面が少ない。しかし、耳をすまして相手の発話を聞き、友達と同じ動作をすることは、相手が話す内容を理解するコミュニケーションの力を育てていくことにつながると考える。色などの既習内容を想起させつつ、新たな英語表現に親しめるようにしたい。さらに、ALTから外国のジェスチャーの仕方やその意味を紹介してもらい、日本と外国のジェスチャーの違いに気づくようにしていきたい。

【児童の実態】

本学級は、男子8名、女子1名の計9名が在籍している。小学校に入学して以来、「あいさつ」「天気」「色」「10までの数」「果物」「動物」などの英語表現を、10時間学習してきた。初めての外国語活動ということでとまどう面も多く見られたが、現在では、ゲームや歌を中心とした活動を楽しみ、積極的に発話できるようになってきている。

活動に夢中になりすぎ、英語表現を最後まで正しく聞くことが難しい低学年の児童にとって、「Touch your ~.」「Please game」などの活動は、楽しみながらもしっかりと最後まで発話を聞く力を育てられると考える。

【研究主題との関連】

- 英語表現に親しみ、楽しい活動にするために
 - ・ 体を動かし、リズムに合わせて、英語表現をさせる。
 - ・ 笑顔で明るい声で発話する。
 - ・ 体を動かさず楽しいゲームを工夫する。
- コミュニケーションの力を育てるために
 - ・ 勝敗ではなく、よく聞いていたことを認め、しっかり褒める。
 - ・ 自分もゲームの指示をする側になる場面を取り入れる。
 - ・ 友達や自分の活動の良さを振り返る場面を取り入れる。

5 活動展開

第1時

目 標	○ 体の部分を表す言い方に興味を持ち、進んで名前を言おうとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援（◎HRT ○ALT）評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・Head and Shouldersを歌う。 ・体の部分の言い方を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○動きをつけながら教師の英語に続いて言わせ、十分に慣れさせる。 ○ はじめはゆっくり、徐々にテンポを速くして歌わせる。 ◎○体の部分にふれながら、リズムよく発話するようにする。 <p>〈体の部分〉 head mouth shoulders knees eyes ears nose hands feet toes</p>
	体にタッチしよう	
Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・ Stereo gameをする。 ・ Please gameをする。 ・ チャレンジタイムをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ ゲームの説明をする。 〈Stereo game〉 3つのチームに分け、各チーム1名が代表に出る。また、各チーム別の1名が体の部分を表す言葉を一齐に発話する。自分のチームの友達の発した言葉を聞き取り、その部分にタッチするゲーム。 ◎○体の部分を表す言い方を支援する。 ★ 友達の発声をよく聞いて反応しているか。（観察） ◎○ALTが指示し、HRTがその動きをやって見せ、ルールを把握させる。数回練習し、全員がルールを理解した時点でゲームを始める。 ◎ 指示をしたい児童はいないか呼びかける。 ○ 指示をする児童と一緒に発話し、発話する楽しさを感じられるようにする。 ★ 積極的に発話しようとしたか。（観察）
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・ 今日の活動を振り返る。 ・ あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 振り返りカードに記入し、友達や自分の活動のがんばりを考えるようにする。 ★ 友達や自分の活動の様子を振り返ることができたか。（記述・発表）

第2時

目 標	○ 右手、右足などの言い方に慣れ、英語を聞いて楽しく活動しようとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援（◎HRT ○ALT）評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをする。 ・ Head and Shouldersを歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○明るく大きな声であいさつをし、活動意欲を高める。 ◎ 動作をつけながら、楽しく前時の活動を振り返る。 ○ チャンツで体の部分を復習させる。

	<ul style="list-style-type: none"> ・右手, 右足, 左手, 左足の言い方を知る。 ・Up down gameをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○Head and Shouldersでは, しっかりと児童に関わり, どの児童も楽しく活動できるようにする。 ◎ 右・左をよく聞くよう助言する。 ◎○ゲームの進め方を見せる。 Right hand, Right foot, Left hand, Left foot,の表現を児童が理解したら, ゲームを始める。 はじめはゆっくり, だんだん動作を速くする。 ◎ 児童がきちんと聞いていたことをしっかりと認め称賛する。 ★ 勝敗ではなく, ALTの発声をよく聞いて反応しているか。(観察)
Main Activities	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">ツイスターゲームをしよう</div>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・Twister gameをする。 ・チャレンジタイムをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○やり方を見せて, ルールをつかませる。 (Twister game) 指示役:右手・右足・左手・左足のどれかを選び, カラーサイコロを振って色を選ぶ。 動く役:言われた手・足を, 言われた色につける。 おしりをついてしまったらゲームを終わる。 ◎ 練習を1回させ, 聞くことの大切さを伝える。 ◎○ゲームを終わった児童は, 友達を応援することを知らせる。 ◎○Right hand, touch red.などをはっきりと発声し, よく聞き, 正しい動作をしたことを認める。 ★ 友達の動きと自分の動きが同じかどうか比べながら, ALTの発声をよく聞いて反応しているか。(観察) ◎ 指示をしたい児童はいないか呼びかける。 ○ 指示をする児童と一緒に発話し, 自分も発話する楽しさを感じられるようにする。
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・今日のがんばりや楽しかったことを振り返る。 ・Hokey Pokeyを歌う。 ・あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 振り返りカードに記入し, 友達や自分の活動のがんばりを考えるようにする。 ★ 友達や自分の活動の様子を振り返ることができたか。(記述・発表) ◎○初めて歌うので, ゆっくり歌って動作もつけて見せる。その後リズムにのって楽しく歌うようにする。 ◎○グッバイソングであいさつをする。

第3時

目 標	体の動きの言い方に慣れ、英語を聞いて楽しく活動しようとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援（◎HRT OALT）評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・Head and Shouldersを歌う。 ・Hokey Pokeyを歌う。 ・体の動きを表す言い方に慣れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎この曲に慣れてきているので、体のいくつかの部分は歌わないということを知らせる。 ◎前時の学習「Right hand,Left hand」を思い出しながら歌えるように、動作を大きく見せる。 ◎実際に体を動かしながら、リズムよく発話するようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">体を動かして遊ぼう</div>		
Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・Please gameをする。 ・ジェスチャーゲームを楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎OALTが指示し、HRTがその動きをやって見せ、ルールを把握させる。数回練習し、全員がルールを理解した時点でゲームを始める。 ★ 友達の動きと自分の動きが同じかどうか比べながら、ALTの発声をよく聞いて反応しているかを確認する。（観察） ◎やり方の説明をする。 〈ジェスチャーゲーム〉 3チームに分かれ、1名が体の動きをジェスチャーでして見せる。残りのメンバーが英語であてたら交代する。2分間でたくさんあてられた方が勝ち。 ★ 積極的に発話しようとしているか。（観察）
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の振り返りをする。 ・Hokey Pokeyを歌う。 ・あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 振り返りカードに記入し、友達や自分の活動のがんばりを考えるようにする。 ★ 友達や自分の活動の様子を振り返ることができたか。（記述・発表） ◎グッバイソングであいさつをする。

第4時

目 標	○ 日本と外国のジェスチャーの違いに興味を持つ。	
過 程	児童の活動	教師の支援（◎HRT OALT）評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・Head and Shouldersを歌う。 ・Hokey Pokeyを歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎体のいくつかの部分は歌わないということを知らせ、楽しく歌うようにする。 ◎動作を大きく、リズムにのって歌えるようにする。 ◎前時の学習「Right hand,Left hand」を思い出しながら歌えるように、動作を大きく見せる。

ジェスチャーで遊ぼう		
Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・ ジェスチャーゲームを楽しむ。 ・ 日本と外国のジェスチャーを比べる。 ・ 「From Head to Toe」のお話を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎◎やり方の説明をする。1～3時に学習した体の部分・左右・動きを加えたジェスチャーでゲームをすることを知らせる。やり方は3時と同じにする。 ★ 積極的に発話しようとしているか。(観察) ◎◎教師が外国の人のジェスチャーをやって見せ、何を意味するかあてさせる。その後、日本ではどのようにするか考えさせる。 ★ 日本と外国のジェスチャーの違いに興味を持って聞いているか。(観察) ○ ALTの読み聞かせを聞き、発話させることで、ストーリーや英語表現にふれるようにする。
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・ 活動の振り返りをする。 ・ あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 振り返りカードに記入し、友達や自分の活動のがんばりを考えるようにする。 ★ 友達や自分の活動の様子を振り返ることができたか。(記述・発表) ◎◎グッバイソングであいさつをする。

6 評価

- 体の部分や動きを表す英語を使って、楽しく活動したか。 (自己評価・相互評価)
- 先生が言った英語の意味を考え活動したり、友達と英語表現を使いながら一緒に動作をしたりしようとしたか。 (観察・自己評価)
- 外国の動作と日本の動作を比べることにより、日本と外国のジェスチャーの違いに気づいたか。 (観察・自己評価)

1 単元名 犬を飼っているんだよ I have a dog

2 単元目標

- いろいろなペットの言い方に親しむ。 (楽しさ・意欲)
- 友達同士好きなペットや、ペットを飼っているかどうかを尋ねたり答えたりしようとする。 (コミュニケーションの力)
- ペットの言い方には、外来語として普段からよく使っている言葉と似ているものがあることに気づく。 (言語や文化への気づき・理解)

3 指導計画 (全4時間)

第1時 いろいろなペットの言い方に慣れ、好きなペットを尋ねたり答えたりする。

「Do you like～? Yes, I do./No, I don't.」

第2時 いろいろなペットの言い方に慣れ、どんなペットが好きかと尋ねたり答えたりする。

「What pet do you like? I like ～.」

第3時 いろいろなペットの言い方を使って、ペットを飼っているかどうかを尋ねたり答えたりする。

「Do you have a～? Yes, I do./No, I don't.」

第4時 自分の飼っているペットを、簡単に紹介する。

「What pet do you have? I have a～.」

4 指導上の立場

【単元について】

本単元は、児童が身近に感じることのできるペットの言い方に親しみ、好きなペットや飼っているペットを尋ねたり答えたりしながら友達や先生と楽しくやりとりをすることができる。また、ペットの言い方も外来語として定着し、児童が見たり聞いたりしたことがあったり、児童の中には動物やその他の生き物が好きな子がいたりするので、興味を持って活動に取り組むことができると思われる。

本時では、動作を取り入れたチャンツでリズムよく繰り返し発音することで英語表現に慣れ、ゲームの中で「Do you have a～?」「Yes, I do./No, I don't.」の表現をたくさん使ってペットを集めることで、楽しみながら友達や先生と活動ができるようにしていきたい。

【児童の実態について】

本学級の児童は、英語の時間を毎回楽しみにしており、特に体を動かして歌ったり、ゲームをしたりすることが好きである。また、チャンツでの発音練習も元気よく大きな声のできる児童が多い。しかし、1対1でのやりとりでは、難しいと感じ自分から発話しない児童もいる。外国語活動の楽しい雰囲気気分が高揚し、場を乱す子もいる。

本単元では、全身を使ってリズムよく大きな声で発音することを心がけ、単語や英語表現をつかませたい。また、必要性のあるゲーム活動を通して何度も友達や先生と会話できるようにし、主体的に英語表現を使う楽しさを感じられるようにしたい。

【研究主題との関連】

- 英語表現に親しみ、楽しい活動にするために。
 - ・ 体を動かしながら、リズムに合わせて英語表現ができるようにする。
 - ・ 同じパターンのゲームで、抵抗感を少なくする。必要性のある内容にする。
 - ・ 自分から発話した児童をしっかり褒め、発話できたことの心地よさを味わわせる。
- コミュニケーションの力を育てるために。
 - ・ 友達に質問したり、友達の発話を聞いて、自分のことに置き換えて答えたりする場面を作る。

- ・ 友達と英語表現でやりとりをしながら進むようにゲームの内容を工夫し、協力してゲームができた時の楽しさを感じられるようにする。
- ・ 自分や友達の良かったところを振り返る場面を作る。

5 活動展開

第1時

目標	○ ペットの言い方に慣れ、好きなペットを尋ねたり答えたりしようとする。	
過程	児童の活動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをする。 ・ 歌を歌う。 「Old MacDonald Had a Farm」 ・ いろいろなペットの言い方を練習する。 ・ 「Karuta game」をする。 ・ 会話の様子を見て、活動内容をつかむ。 ALT: Do you like~? HRT: Yes, I do./ No, I don't. 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ カードを使っていろいろな気分のあいさつができるようにする。 ○ 明るく大きな声であいさつをする。 ◎ ○児童と一緒に楽しく歌い、活動意欲を高める。鳴き声の日本語での言い方との違いや歌に合わせた動作も伝える。 ◎ カードを見せながら児童と一緒に練習する。慣れてきたら動作も付け、CDに合わせて発音できるようにする。 ○ チャンツでリズムよく発音する。 ◎ ALTの発音を注意して聞くように伝える。 ○ 発音をしてからカードを見せるようにする。児童の様子を見て発音を繰り返す。 ◎ ○ペットショップの絵を見ながら、好きなペットを尋ねたり答えたりする。
Main Activities	<p>○○はすきですか？」とたずねたり答えたりして同じペットをさがそう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「○○はすきですか。」という尋ね方と答え方を練習する。 <ol style="list-style-type: none"> ①ALTの後から繰り返す。 ②2グループで交互に尋ねたり答えたりする。 ③2人組で尋ねたり答えたりする。 ・ 「Matching game」をする。 自分の持っているペットが好きかどうかを尋ねたり答えたりしながら同じカードの友達を探す。見つけたら座る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 児童と一緒に発話し、全員が声を出せるように支援する。 ○ 大きな声でリズムよく発話し、繰り返しやすくする。 ★ リズムにのって体全体で楽しみながら発話しようとしているか。 (観察) ◎ 児童と一緒に発話したり、お互いにやりとりをするように助言したりする。 ○ 児童と一緒にゲームをし、たくさんの児童とやりとりをする。ゲーム後に、各グループにその動物が好きかどうか尋ねる。 ★ 積極的に活動に参加し、楽しもうとしているか。(観察)

Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りをする。 ① 1列になり、ALTの質問に答える。 ② 振り返りカードを書く。 ・歌を歌う。 「Good bye Song」 ・あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ ○カードを見せたり質問を繰り返すことで答えやすくする。自分や友達の良かったところが発表できるようにし、がんばりを賞賛する。 ★ 自分や友達のよいところを考えようとしているか。(記述・発表)
---------	---	---

第2時

目標	○ いろいろなペットの言い方に慣れ、どんなペットが好きか尋ねたり答えたりしようとする。	
過程	児童の活動	教師の支援 (◎ HLT ○ ALT) 評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・歌を歌う。 「Old MacDonald Had a Farm」 ・ペットの言い方を復習する。 ・会話の様子を見て、活動内容をつかむ。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ALT: What pet do you like? HRT: I like ~. </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ カードを使っていろいろな気分のあいさつができるようにする。 ○ 明るく大きな声で児童とあいさつを交わす。 ◎ ○児童と一緒に一緒に動作を付けて楽しく歌う。 ◎ カードでの練習を徐々にスピードアップさせる。その後、CDに合わせて動作も付けて発音できるようにする。 ○ リズムよく発音する。 ◎ ○ペットショップの絵を見ながら、どんなペットが好きか尋ねたり答えたりする。
Main Activities	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> どんなペットがすきですか？ </div>	
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・どんなペットが好きか、尋ねたり答えたりする言い方を練習する。 ① ALTの後から繰り返す。 ② 2グループで交互に尋ねたり答えたりする。 ③ 2人組で尋ねたり答えたりする。 ・「Pet Store Basket game」をする。 ・「Teach Me game」をする。 ・振り返りカードに記入し、がんばりや良さを発表する。 ・「Good bye Song」を歌う。 ・あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ ○児童とやりとりをしながら、リズムよく発話する。 ★ リズムに合わせて楽しみながら発話しようとしているか。(観察) ◎ いろいろなペットを言えるよう、カードを掲示する。うまく言えない児童の支援をする。 ○ ゲームに参加し、児童と一緒に発話する。 ◎ ○やり方や言い方が分からない児童の支援をする。 ★ 楽しみながら尋ねたり答えたりして、積極的にゲームに参加しようとしているか。(観察・記述) ◎ ○自分や友達の良かったところが発表できるようにし、がんばりを賞賛する。 ★ 自分や友達の良いところを考えようとしているか。(記述・発表)

第3時（本時）

目 標	○ ペットを飼っているかと尋ねたり答えたりしながら、ペットを集めようとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援（◎HRT ○ALT）評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・歌を歌う。 「Old MacDonald Had a Farm」 ・「どこにいるのかな game」をする。 ・会話の様子から、これからの活動の見通しを持つ。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ALT:Do you have a dog? HRT:Yes, I do.I have a dog </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 黒板に気持ちの絵カードを提示しておき、答えやすくする。 ○ 児童と明るく大きな声であいさつを交わす。 ◎○動作を付けたり、動物の鳴き声や名前の部分を大きく発音したりして児童と楽しく歌う。 ◎ 児童と一緒に発音する。 ○ 見えるペットを尋ねたり、発音したりする。 ◎○ペットを飼っているかどうか、尋ねたり答えたりする。
Main Activities	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ペットをあつめよう</div>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ペットを飼っているか尋ねたり答えたりする言い方を練習する。 ①ALTの後から繰り返す。 ②2グループで交互に尋ねたり答えたりする。 ③2人組で尋ねたり答えたりする。 ・「Matching game」をする。 一人1枚カードを持ち、そのペットを飼っているか尋ねたり答えたりしながら同じカードの相手を探す。 ・「Collecting game」をする。 指令カードに描かれているペットを飼っているかどうかを尋ねたり、答えたりしてシールを集める。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ ペットのカードを一人1枚渡し、相手の言ったペットと比べながら答えられるようにする。チャンツでリズムよく発話できるようにする。 ○ 児童と一緒に発話する。 ★ リズムに合わせて、体全体で楽しみながら発話しているか。（観察） ◎ 初めは、同じカードをたくさんにし、3人組ができるようにする。最終的には一人で先生や友達とやりとりができるようにする。うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童と一緒に発話する。 ◎○いろいろな動物の名前で尋ねたり答えたりできるように、集めるペットの指令カードを渡す。ワークシートを見て、まだ集めていないペットを聞くように助言する。たくさんの友達とやりとりができるように、1つの場所にはいろいろな種類のペットのシールをおいておく。うまく言えない児童の支援をする。 ★ 自分から友達に尋ねたり、答えたりしようとしているか。（観察）
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードに記入し、自分の活動を振り返る。自分や友達の良かったところを発表する。 ・歌を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○児童の振り返りを言語化したり、友達のいいところを見つけた児童を賞賛したりする。 ★ 自分や友達の良さを考えようとし

第4時

目標	○ どんなペットを飼っているか尋ねたり答えたりしようとする。	
過程	児童の活動	教師の支援 (◎HLT ○ALT) 評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・歌を歌う。 「Old MacDonald Had a Farm」 ・ペットの言い方を復習する。 ・会話の様子を見て、活動の見通しつ。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ALT:What pet do you have? HRT:I have a~. </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◎ いろいろな気分のあいさつができるようにカードを掲示する。 ○ 明るく大きな声で児童とあいさつを交わす。 ◎○児童と一緒に動作を付けて楽しく歌う。 ◎○カードを見ながら練習し、動作も付けて発音できるようにする。児童と一緒に発音する。 ◎○どんなペットを飼っているかを尋ねたり答えたりしている様子を見せる。
Main Activities	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> どんなペットを飼っているの？ </div> <ul style="list-style-type: none"> ・どんなペットを飼っているか、尋ねたり答えたりする言い方を練習する。 <ul style="list-style-type: none"> ①ALTの後から繰り返す。 ②2グループで交互に尋ねたり答えたりする。 ①2人組で尋ねたり答えたりする。 ・「はえたたき game」をする。 ・「Introduce game」をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ いろいろなカードを見て発話できるようにする。うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童とやりとりをしながらリズムよく発話する。 ★ リズムにのって、自分から発話しようとしているか。(観察) ◎○児童と一緒に発話する。やり方や言い方が分からない児童の支援をする。 ◎ 前時のワークシートを使用し、飼っているペットを紹介できるようにする。 ◎○言い方が分からない児童の支援をし、自分から発話しようとした児童を賞賛する。
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードに記入し、がんばりや良さを発表する。 ・歌を歌う。 「Good bye Song」 ・あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ★ 楽しみながら尋ねたり答えたりして、積極的にゲームに参加しようとしているか。(観察) ◎○自分や友達の良かったところが発表できるようにし、がんばりを賞賛する。 ★ 自分や友達の良いところを考えようとしているか。(記述・発表)

6 評価

- ペットの名前や英語表現を使って、自分から活動に参加しようとしたか。
(観察・自己評価)
- 友達の話を聞いたり、質問に答えたりして一緒に楽しく活動しようとしたか。
(観察・相互評価)
- ペットの言い方には、外来語として普段からよく使っている言葉と似ているものがあることに気づき、考えたり比べたりしようとしたか。
(発言・観察)

1 単元名 好きな勉強はね What subject do you like?

2 単元目標

- いろいろな教科や教室の言い方に親しみ、進んで発話しようとする。
(楽しさ・意欲)
- 好きな教科をたずねたり、答えたりし、自信を持ってコミュニケーションを図ろうとする。
(コミュニケーションの力)
- 日本と外国で教科の分け方が大きく違うことから、自分たちと同じような学習をしていることを感じ、親しみを持つことができる。
(言語や文化への気づき・理解)

3 指導計画(全4時間)

- 第1時 「勉強」は何て言うのかな 「I like English.」
- 第2時 好きな勉強は何かな 「What subject do you like?」
- 第3時 時間割を作ってみよう 「What's the first period on Monday?」
- 第4時 教室は何て言うのかな 「What room is this?」

4 指導上の立場

【単元について】

この単元は、ふだん学校生活の中でふれている教科や教室を取り上げ、その英語での言い方に親しませるという内容である。カタカナでふれたことのあるものもいくつかあるが、初めて聞くものも多いと思われる。全4時間の指導計画ではあるが、学習後もいろいろな機会をとらえて、何度でもふれあえる素材であるので、子どもたちが生活の中で楽しんで使えるような出会いをさせたいと思う。

【児童の実態について】

本学級の児童は、男子5名、女子8名の計13名である。友達に話しかけたり、答えたりする活動に積極的に取り組み、次々と取材することを楽しんでいる。しかし、はっきりと聞き取れていないと思う言葉を「分からない」と感じ、発音しようとしにくい児童もいる。また、ゲームなどの活動に熱中するため、ルールとして決めてある、英語を使うという部分がなおざりにされることもある。

【研究主題との関連】

- 一人一人が自分の言葉でのびのびと表現しようとするために
 - ・ 歌やリズムに合わせて体を動かしながら、表現できるようにする。
 - ・ 一人一人の声を聞く機会をつくるようにする。
 - ・ 一人一人のがんばりをみんなでほめるようにする。
- コミュニケーションの力を育てるために
 - ・ 友達とスキンシップする活動などを取り入れる。
 - ・ 言葉のやりとりだけで終わるのでなく心で交流できるように、相手を理解しようとする活動を取り入れる。
 - ・ 互いのよさを認め合う場を設ける。

5 活動展開

第1時

目 標	○ いろいろな教科の言い方を知り，進んで発話したり，ゲームをしたりしようとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・チャンツで既習の単語を復習する。 ・Ten Little Monkeysを歌う。 ・CDを聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ テンポよく，気分や天気，曜日などをたずねる。 ◎ 手拍子でリズムをとり，タイミングを合わせやすくする。 ○ 先導して単語を発音する。 ◎ 身体表現を確認し元気よく体を動かしながら歌うことができるようにする。 ◎ 児童の理解を助けるために，教科名が出てきたら，教科書を提示する。
Main Activities	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">「勉強」は何て言うのかな</div>	
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・チャンツで練習する。 ・教科書ビンゴをする。 ・伝言ゲームをする。 ・一人ずつ教科名を発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教科書を提示しながら発音する。 ◎ 手拍子をとりながら児童と一緒に発音する。 ★ リズムに乗って楽しんでいるか。(観察) ◎ 教科書を9冊，床に並べさせる。 ○ カードを引いて，教科名を一つずつ知らせる。 ◎ ルールを伝える。 ○ 伝える言葉を先頭の児童に伝える。 ★ 友達によく分かるように伝えているか。(相互評価) ◎ カード(教科書)を提示し，児童を指名する。 ○ 児童が発音したら，評価する。 ★ 学習したことを表現しようとしているか。(観察)

第2時

目 標	○ いろいろな教科の言い方に親しみ，好きな教科を進んでたずねたり答えたりしようとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・Ten Little Monkeys 	<ul style="list-style-type: none"> ○ テンポよく，気分や天気，曜日などをたずねる。 ◎ 身体表現を確認し元気よく体を動かしながら歌う

Main Activities	<p>を歌う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ What subjectゲームをする。 ・ 「What subject do you like?」「I like ~.」の会話の意味をつかむ。 	<p>ことができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 袋に入れた教科書を少しずつ見せる。 ◎ 「What subject, What subject, What subject is this?」と歌い、児童の答えをうながす。 ◎ スキットを1回目はジェスチャーをしないでやって見せ、何を話していたか考えさせる。2回目はジェスチャーをつけてゆっくり行い、確認させる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">好きな勉強をきいたり、答えたりしよう</div>		
	<ul style="list-style-type: none"> ・ チャンツで練習する。 ・ 聖徳太子ゲームをする。 (3チーム対抗で、チームから一人ずつがカードを引いて一斉にカードに書かれた教科をさげふ。同じチームの人がそれを当てるといいうゲーム) ・ カード集めゲームをする。 (一人3枚ずつのカードを持ち、歩きながら出会った友達とじゃんけんをする。負けた人は「What subject do you like?」とたずねる。勝った人は自分が待っていないカードを「I like arts.」と答え、負けた人が持っていたらもらえるというゲーム) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ジェスチャーをつけて、発音する。 ◎ 児童と一緒に発音する。声の大きさに変化をつけたり、人数を変えたりする。 ★ リズムに乗って楽しんでいるか。(観察) ◎ ルールを伝える。 ○ 質問をするタイミングをとったり、話しにくい児童を支援したりする。 ★ 自分の好きな教科をはっきりと話そうとしているか。(相互評価) ◎ ルールを伝える。カードがなくなった児童に1枚ずつ渡す。 ○ ゲームに参加し、自分から話しかけにくい児童を支援する。 ★ 進んで会話しようとしているか。(観察)
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・ 聖徳太子ゲームで勝ったチームの児童が好きな教科を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 発表する児童を前に並ばせ、他の児童には後で何が好きだったかをきくことを知らせておく。 ○ 他の児童が質問するタイミングをとる。 ◎ しっかり聞いていたことや発表を分かりやすくし

	・ 友達の好きな教科を思い出して発表する。	たことを称揚する。 ○ 本時の児童のがんばりをほめる。 ★ 聞き取ったことを発言しようとしているか。 (観察)
--	-----------------------	--

第3時

目 標	○ 曜日の言い方に親しみ、時間割を楽しんで作ろうとする。	
過 程	児童の活動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Warm-up	・ あいさつをする。	○ テンポよく、気分や天気、曜日などをたずねる。
	・ The Days of the Weekを歌う。	◎ カードを提示し、曜日は何て言うかふり返らせる。 ○ 忘れていた時に、支援する。
Main Activities	・ チャンツで教科名を復習する。	◎ 手拍子でリズムをとり、タイミングを合わせやすくする。 ○ カードを提示しながら、先導して単語を発音する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">時間割を作ろう</div>	
Main Activities	・ 時間割を作る。	◎ 作り方を確認し、月曜日をクラス全体で作る。 ○ 「1時間目」などの言い方を知らせる。 ◎ 児童を4班に分け、火曜日から金曜日までの一日分ずつを担当させる。それぞれの班で相談しながら、好きな時間割を作ることができるようにする。 ★ 班の友達とコミュニケーションをとりながら活動しているか。(観察)
	・ 作った時間割を発表する。	◎ 一班ずつ、前に出て発表させる。 ○ 「What's the first period on Tuesday?」と聞き、「We study～」と答えることを知らせる。 ◎ 聞き取ったことを、一人一人がワークシートに書き込むようにする。 ★ 進んで表現しようとしているか。(相互評価)
Wrap-up	・ 一人ずつ、聞き取った時間割を発表する。	◎ 掲示用ワークシートに書き込んでいく。 ○ 児童の発音を聞きながら、称揚する。 ★ 聞き取ったことを理解して記録しているか。 (自己評価)

第4時

目 標	○ 教室の言い方に慣れ、楽しんで迷路ゲームをすることができる。		
過 程	児童の活動	教師の支援 (◎HRT ○ALT)	評価★
Warm-up Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・The Days of the Weekを歌う。 ・教科名カルタをする。 ・めあてを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ テンポよく、気分や天気、曜日などをたずねる。 ◎ ジェスチャーをつけて、曜日は何て言うか振り返らせる。 ○ 忘れている時に、支援する。 ◎ 二人組でカードを用意させる。 ○ 教科カルタを読む。 ◎ スキットで「次の学習は音楽だから音楽室に行こう。」というやりとりをし、教室名の学習をすることを知らせる。 	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">教室は何て言うのかな</div>		
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・教室の言い方を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ チャンツのリズムに乗って発音できるようにする。 ○ 児童を先導して発音する。 ★ リズムに乗って楽しんでいるか。(観察) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・キーワードゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ おはじきを二人に一つ用意させる。 ○ キーワードを言う。 ★ 正しく聞き取ろうとしているか。(相互評価) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールをめざせ！ゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 児童にテキストを配布し、ルールを知らせる。 ○ 教室名を順に言い、児童にたどらせる。 ★ 聞き取ったことを理解しているか。(自己評価) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・Ten Little Monkeysを歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 身体表現を確認し元気よく体を動かしながら歌うことができるようにする。 	

6 評価

- リズムに乗って英語を話し、進んで会話しようとしていたか。 (観察・自己評価)
- 友達によく分かるように伝えようとしたか。 (観察・相互評価)
- 友達の会話をよく聞こうとしたか。 (観察・自己評価)

1 単元名 ぼく・わたしの1日 I get up at seven

2 単元目標

- 日常生活の単語や「What time is it?」「What time do you □?」の文を使って、ゲームなどの活動に楽しく参加しようとする。 (楽しさ・意欲)
- 自分から進んで「What time is it?」「What time do you □?」と、相手に尋ねようとする。 (コミュニケーションの力)
- 国によって、時差があることを理解する。 (言語や文化への気づき・理解)

3 指導計画(全4時間)

- 第1時 何時ですか? 「What time is it?」
□時です 「It's □ o'clock.」
- 第2時 日常生活の表現に慣れよう
- 第3時 何時に□しますか? 「What time do you □?」
○時に□します 「I □ at ○.」
- 第4時 ぼく・わたしの1日を紹介しよう
世界一周旅行すごろくをしよう

4 指導上の立場

【単元について】

本単元は、「何時に何をやる」という自分の日常生活を英語で伝え合う内容が主である。外国語活動を通して、お互いをより深く知り合うことを楽しもうとするように工夫していきたい。

自分の1日を紹介するという初めてのスピーチの場を設けることで、英語も自分のことを伝えられる言語の一つであることに気づいたり、英語をより身近に感じたりするようにしたい。

【児童の実態】

本学級は、男子6名、女子7名の計13名の児童が在籍している。

外国語活動の時間を楽しみにしており、授業が始まると気持ちが盛り上がり、元気に話したり、ゲームに参加したりする児童が多い。また、給食の時間に習ったスキットを使かって楽しむ姿も見られる。

しかし、自信がないと声が出にくかったり、自分から積極的に話しかけることが苦手だったりする児童もいる。

【研究主題との関連】

- 全員が「参加したい」「話したい」と思える楽しい授業にするために
 - ・ チャンツなどでリズムをつける。
 - ・ 一人一人のがんばりを英語でしっかり褒める。
 - ・ 見て興味を引く楽しい教材、体を動かして楽しいゲームを工夫する。
- コミュニケーション能力を育てるために
 - ・ 友達と言葉だけでなく、身体でかかわる活動も取り入れ、楽しさを味わわせるようにする。
 - ・ 全員が参加しないと終わらないようにするなど、ゲームの内容を工夫する。

Wrap-up	<p>相手を見つけて、時刻を尋ねる。 言われた時刻のマス塗りつぶす。 2列揃ったらピンゴ。</p> <p>・ALTに質問をする。 (例) Hello. What ~ do you like?</p> <p>・自分のがんばりや友達のがんばりを見つけて発表する。</p>	<p>を貼ることを伝え、積極的にゲームに参加しようとする意欲を持たせる。一緒にゲームに参加して、児童の様子を観察する。 ★ 「What time is it?」を進んで話そうとしたか。(観察)</p> <p>◎：児童役，○：先生役で、例を演じる。 ◎ 悩んでいる児童に、助言する。 ★ 進んで質問したか。(観察)</p> <p>◎ 友達とよさを認め合うことで、もっと話してみたい、かかわりたいという意欲が湧くようにする。 ★ 積極的に活動に参加し、楽しもうとしたか。(観察・発表)</p>
---------	---	--

第2時

目 標	<p>○ ゲームなどに積極的に参加し、英語を楽しもうとする。 ○ 日常生活の表現に慣れ親しもうとする。</p>	
過 程	児童の活動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Main Activities	<p>・あいさつをする。 How are you? How's the weather today? What time is it?</p> <p>・ステレオゲームをする。 数人が違う時刻を同時に発音する。 自分の仲間の言った時刻に時計を合わせる。</p> <p>・めあてを知る。</p> <div data-bbox="351 1769 1324 1848" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;"> <p>日常生活の表現を知ろう</p> </div> <p>・日常生活の表現を聞く。</p> <p>・リズムにのって発音する。</p>	<p>◎○「大きな声」「笑顔」であいさつし、楽しい雰囲気作りをする。あいさつの中に、前時の既習内容を入れ、定着を図る。</p> <p>◎○ゲームの進め方を見せる。 ○ 児童と一緒に発音し、児童がより大きい声で発音するようにする。 ◎ 児童に時刻カードを見せる。時計の時刻が正しいかどうかを確認する。</p> <p>◎○何時に起きた、何時に寝たという会話をする。児童が内容を想像しやすいように、2回目は、ジェスチャーもつける。</p> <p>○ フラッシュカードで、get up, go to bedなど、6つの言葉を練習する。</p> <p>◎ リズムにのることで、楽しく声を出せるようにする。</p>

<p>Wrap-up</p>	<p>①キーワードゲーム いす取りをする。 キーワードを言われたら座る。</p> <p>②ジェスチャーゲーム 日常生活のジェスチャーをする。 2チームで競う。</p> <p>・日常生活の発音の復習をする。</p> <p>・ALTに質問をする。 (例) Hello. What ~ do you like? Can you ~?</p> <p>・自分のがんばりや友達のがんばりを見つけて発表する。</p>	<p>◎○ゲームの進め方を見せる。 ○ キーワードを発音する。 ◎ 児童と一緒にゲームに参加し、体を使ったスキンシップで、感情の共有を図る。</p> <p>◎○ゲームの進め方を見せる。 ◎○児童にカードを見せる。よいジェスチャーを称揚する。</p> <p>○ フラッシュカードを提示する。児童が答えた後に、もう一度正しい発音を聞かせる。 ◎ 児童の様子を観察する。 ★ 日常生活の表現を進んで発音しようとしたか。(観察)</p> <p>◎：児童役，○：先生役で，例を演じる。前時より質問を増やすことを条件としてつける。 ◎ 悩んでいる児童に，助言する。 ★ 進んで質問しようとしたか。(観察)</p> <p>◎ 友達とよさを認め合うことで，もっと話してみたい，かかわりたいという意欲が湧くようにする。 ★ 積極的に活動に参加し，楽しもうとしたか。(観察・発表)</p>
----------------	---	--

第3時

<p>目 標</p>	<p>○ ゲームなどに積極的に参加し，英語を楽しもうとする。 ○ 「What time do you □?」「I □ at ○.」の表現に慣れ，「はっきり」「自分から」話しかけようとする。</p>	
<p>過 程</p>	<p>児童の活動</p> <p>・あいさつをする。 How are you? How's the weather today? What time is it?</p> <p>・日常生活の単語を復習する。</p>	<p>教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★</p> <p>○ ハロウィンの帽子をかぶってあいさつをし，外国の行事に興味を持たせる。</p> <p>◎ 時計と日常生活カードを準備する。時刻から日常生活カードの単語を予想して当てさせる。 ○ 単語を正しく発音する。児童の発音を称</p>

Main Activities

・ジェスチャーゲームをする。
2チームで競う。

・めあてを知る。

揚する。

◎○ゲームの進め方を見せる。その後、それぞれのチームにつき、正解したポイントを数える。

◎○スキットをゆっくりと話し、児童が内容を想像しやすいようにする。2回目は、ジェスチャーもつける。

何時に□しますか？「What time do you □？」
○時に□します。 「I □ at ○。」

・「What time do you □？」
「I □ at ○。」の会話を練習する。

・リズムにのって発音する。

①仲間作りゲーム
カードに時刻を書く。
相手を探し、質問し合う。
同じ時刻の友達を探す。

②並びかえゲーム
方法は①と同じ。
時刻順に列を作る。

◎ 黒板に家の絵を掲示し、その上でペーパーサートを動かしてから、児童に「What time do you □？」と尋ねさせることで、興味を引く。

○ 「I □ at ○。」を答える。児童にも繰り返させる。

◎ リズムにのることで、楽しく声を出せるようにする。

◎○ゲームの進め方を見せる。ゲームと一緒に参加し、児童のスキットの定着の様子を把握する。

◎ 仲間ができた児童は、喜びを体で表現することで、かかわる楽しさを感じられるようにする。

★ 「What time do you □？」をはっきりと話そうとしたか。(観察)

Wrap-up

・先生と短い会話をする。
(例) Hello.

My name is □.

I like □.

What time do you

□?

Thank you. Bye.

◎：児童役，○：先生役で、チャレンジの例を演じる。

◎○児童の様子を観察し、話しかけに行けない児童に声をかけ、相手になって会話練習をさせることで、自信をつけさせる。

★ 自分から先生方に話しかけようとしたか。(観察)

・自分のがんばりや友達のがんばりを見つけて発表する。

◎ 友達とよさを認め合うことで、もっと話してみたい、かかわりたいという意欲が湧くようにする。

★ 積極的に活動に参加し、楽しもうとしたか。(観察・発表)

第4時

目 標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の1日を英語で進んで紹介しようとする。 ○ 世界一周すごろくを通して、国によって時差があることに気づく。 	
過 程	児童の活動	教師の支援（◎HRT OALT）評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 What time is it? What time do you get up? ・What's on me?ゲームをする。 配られたカードを見ずに頭の上に置く。 友達のカードを見て、自分のカードを考える。 ・めあてを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎◎楽しい雰囲気作りをする。前時の既習内容を入れ、定着を図る。 ◎ 自分の起きた時刻も紹介するなどして、気持ちが入ったあいさつになるようにする。 ◎◎ゲームの進め方を見せる。 ○ 一緒にゲームに参加し、雰囲気を盛り上げる。 ◎ 児童の解答を聞き、正解を英語でしっかり褒める。
Main Activities	<p>ぼく・わたしの1日を紹介しよう</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・1日紹介カードに時刻を書き入れる。 ・自分の1日を前に出て紹介する。 My name is ○○. I get up at six thirty. I eat breakfast at six forty. (略) Thank you. ・『世界一周すごろく』をする。 ・自分のがんばりや友達のがんばりを見つけて発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 1日の生活時刻が書けるカードを準備する。時刻が書けているか確認する。 ◎◎紹介の仕方の例を見せる。聴いている児童は、何かの時刻が自分と同じであれば、前に出て発表者とハイタッチや握手をすることを伝え、自分の1日と友達の1日を比べながら聴くようにさせる。 ★ 自分の1を進んで紹介しようとしたか。友達の発表を自分と比べながら聴いたか。(観察) ◎ 世界の時差について紹介する。 ○ 時差ぼけの体験談等を紹介する。 ◎◎児童と一緒にすごろくをする。その中で、「○○って、日本と口時間も違うんだね」と、時差に目が向くような声かけをする。 ★ 時差について興味を持っていたか。(観察) ◎ 友達とよさを認め合うことで、もっと話してみたい、かかわりたいという意欲が湧くようにする。
Wrap-up		

6 評価

- 積極的に英語を話し、活動を楽しもうとしたか。 (観察・相互評価)
- 自分から相手に英語で話しかけようとしたか。 (自己評価・観察)
- 「What time is it?」「What time do you □?」に慣れ親しもうとしたか。 (自己評価・観察)

1 単元名 駅はどこですか Where is the station ?

2 単元目標

- いろいろな場所の言い方に親しむ。 (楽しさ・意欲)
- 行きたい場所を尋ねたり答えたりする言い方に親しむ。 (コミュニケーションの力)
- 国によって、尋ね方に違いのあることを理解する。 (言語や文化への気づき・理解)

3 指導計画 (全4時間)

第1時 建物やお店の言い方を知ろう。「Where are you going?」

「I'm going to the～」

第2時 方向や動きの言い方をしよう。「Where is the ○○?」

「Yes. go straight.(Turn right. Turn left.)」

第3時 道案内をしよう。「Where is the ○○?」

「Yes. Go straight.(Turn right. Turn left.)」

第4時 家から学校までの地図を書いて、友達に説明しよう。

4 指導上の立場

【単元について】

新見市で採用している副読本では、「Where is the ～?」「Turn right or turn left or go straight」を中心とした単元構成になっている。

しかし、会話することを考えた場合、そのダイアログの前に「Where are you going?」「I'm going to the ～」のダイアログを加えた方が自然である。

そこで、4文ダイアログを中心に会話する単元を構成した。

【児童の実態について】

本学級には、外国語活動に意欲的に取り組み、ALTや友達と英語で会話することを楽しみにしている児童が多い。また英語でのアクティビティにも関心を示し、次第に大きな声で発話しようとするようになってきている。

しかし、中には自分の発音でよいのかどうか不安を感じているため、発話の声小さくなりがちな児童もいる。そこで、新出単語やダイアログの反復練習では、あまり細かい発音にこだわらず、発話できたことをしっかり褒めるようにしていく。また、表情や手振り身振りも大切にして、体全体で自分の伝えたいことを表現できるように、児童に対する言葉かけも工夫していきたい。

【研究主題との関連】

- 全員が「参加したい」「話したい」と思える楽しい授業にするために
 - ・ スマートボード等のICT機器を効果的に使い、状況設定の場面を分かりやすく行う。
 - ・ 子どもたちの頑張りを英語のいろんな言い方で賞賛するようにする。
 - ・ 変化のある繰り返しやチャンツを使う。
- コミュニケーション能力を育てるために
 - ・ 本単元は「Excuse」等も入れると6文のダイアログになるが、リズム(チャンツ)を意識しながら発話すると楽しいという感覚に気づかせたい。
 - ・ フリータイムの時間を設け、コミュニケーションする楽しさを味わわせたい。

5 活動展開
第1時

目 標	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームなどに積極的に参加し、英語を使う活動を楽しもうとする。 ○ 町にある建物や施設を知ろうとする。 	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・今の気分をALTに答える。 「How are you?」 「I'm good.」 「How many people are there?」「Three people.」 etc 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ スマートボードにコンテンツを提示して、楽しく答えられるようにしておく。 ○ スムーズに答えさせる。 ◎ その日の体調を自分の言葉で言うようにさせる。
Main Activities	新見市の建物や施設を知ろう。	
	<ul style="list-style-type: none"> ・新見市の施設の単語を覚える。 フラッシュカード カルタゲーム ピンゴゲーム メモリーゲーム <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「Where are you going?」 「I'm going to the ~」</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・会話練習を繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ ゲームを行うことで楽しく定着を図ることができるようにする。 ◎○担任がカードをめくり、ALTが発音し、テンポ良くフラッシュカードを提示する。 (2回→1回→0回) ◎ いろいろなゲームを通して、施設の単語を楽しく覚えさせる。 ★ 進んで、ゲームに参加したか。(観察) ◎ 状況設定を、スマートボードを使ったコンテンツでテンポ良くやりとりを示すことができるようにする。 ◎○2人で、会話するなどの変化のある繰り返しを工夫して、楽しく練習する中で、すらすら言えるようにする。
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・絵本を聞く。 「Panda Bear,Panda Bear, What do you see?」 ・ALTと一対一で、対話し、あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○担任が絵本を提示し、ALTが読むことで、児童が集中して聞くことができるようにする。 ◎○2人が賞賛することで、次時への意欲を高める。 ★積極的に活動に参加することができたか。 (自己評価・相互評価)

第2時

<p>目 標</p>	<p>○ ゲームなどに積極的に参加し、英語を楽しもうとする。 ○ 「Where is the ○○ ?」「Go straight. Turn right.」等を用いて、道案内をしようとする。</p>	
<p>過 程</p>	<p>児 童 の 活 動</p>	<p>教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★</p>
<p>Warm-up</p> <p>Main Activities</p>	<p>・あいさつをする。</p> <p>・今の気分をALTに答える。 「How are you?」 「I'm good.」 「How many people are there?」「Three people.」 etc</p> <p>・前時のおさらいをする。 ①場所の名前を言う library,bank, park・・・ ②Where are you going の問いにカードで示された 場所を答える。 T: Where are you going? S: I'm going to the ~.</p>	<p>◎ スマートボードにコンテンツを提示して、楽しく答えられるようにしておく。 ○ スムーズに答えさせる。 ◎ その日の体調を自分の言葉で言うようにさせる。</p> <p>○ チャンツで、リズムよく聞いたり答えたりさせる。</p> <p>★ 進んで、会話に参加したか。(観察)</p>
<p>道案内をしよう。</p>		
<p>Wrap-up</p>	<div data-bbox="347 1366 772 1527" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Where is the ○○ ? Yes. Go straight.(Turn right. Turn left.)</p> </div> <p>・絵本を聞く。 「Panda Bear,Panda Bear, What do you see?」</p> <p>ALTと一対一で、対話し、挨拶をする。</p>	<p>◎ 教師の声にあわせてリピート(2回→1回)一緒に、など変化をつけて練習することで次の活動の抵抗感を少なくする。 ◎ 「小学校英会話指導のための『ダイアログ77』CDROM lesson17 18」を使い状況の把握を視覚的に行う。</p> <p>◎○担任が絵本を提示し、ALTが読むことで、児童が集中して聞くことができるようにする。</p> <p>◎○2人が賞賛することで、次時への意欲を高める。 ★ 積極的に活動に参加することができたか。(自己評価・相互評価)</p>

第3時

目 標	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームなどに積極的に参加し，英語を楽しもうとする。 ○ 地図を用いて道案内をしようとする。 	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援 (◎HRT ○ALT) 評価★
Warm-up Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・今の気分をALTに答える。 「How are you? 」 「I'm good.」 「How many people are there?」 「Three people.」 etc ・前時のおさらいをする。 ①場所の名前を言う school, train station, post office ②方向を言う。 Go straight. (Turn right, Turn left.). ③教師のWhere is the ○○?の後にカードで示された方向を言う。 ④児童がカードに示された道を問う，(Where is the ○○?) 教師が方向を答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ スマートボードにコンテンツを提示して，楽しく答えられるようにしておく。 ○ スムーズに答えさせる。 ◎ その日の体調を自分の言葉で言うようにする。 ◎ ペア練習をして，発表させる。 ○ ALTとの会話に挑戦させる。 <p>★進んで，会話に参加したか。(観察)</p>
どこに着いたかわかるかな。		
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・英語ノートのコンテンツを聞いて，どこに行ったのかノートに記入する。 ・英語ノートをコンテンツを聞いて，地図を完成する。 ・ALTと一対一で，対話し，あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 英語ノートの音声をよく聞くようにさせる。 ○ 聞き取れない時は，繰り返し発音する。 ◎ スマートボードを操作して，地図をみんなまで完成させていく。 ◎ 2人が賞賛することで，次時への意欲を高める。 ★ 積極的に活動に参加することができたか。(自己評価・相互評価)

第4時

目 標	○ ゲームなどに積極的に参加し，英語を楽しもうとする。 ○ 家から学校までの地図を描いて，友達に説明しようとする。	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援（◎HRT ○ALT） 評価★
Warm-up Main Activities	・あいさつをする。 ・今の気分をALTに答える。 「How are you?」 「I'm good.」 「How many people are there?」「Three people.」 etc 前時のおさらいをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> A:Excuse me. Where is the park ? B:Yes. Go straight.(Turn right. Turn left.) A:Thank you. B:You're welcome. </div>	◎ スマートボードにコンテンツを提示して，楽しく答えられるようにしておく。 ○ スムーズに答えさせる。 ◎ その日の体調を自分の言葉で言うようにさせる。 ◎○教師の声にあわせてリピート(2回→1回)一緒に，など変化をつけて練習することで次の活動の抵抗感を少なくする。 ★ 進んで，会話に参加したか。(観察)
Wrap-up	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 家から学校までの地図を描いて，友達に紹介しよう。 </div> ・ Turn right., Turn left., Go straight.等が言いやすい地図を描く。 ・ ペアで，お互いに説明できるように会話する。 ・ ALTと一対一で，対話し，あいさつをする。	○ 意欲的に練習しているペアを紹介することで，他のペアの意欲も喚起する。 ◎○ジェスチャー等を交えて楽しそうにやってペアをモデルとして取り上げたり大いにほめたりすることで楽しい雰囲気を作る。 ◎○2人が賞賛することで，次時への意欲を高める。 ★ 積極的に活動に参加することができたか。(自己評価・相互評価)

6 評価

- ゲームなどを通して積極的に外国語活動に取り組もうとしたか。(自己評価・相互評価)
- 尋ねられた場所を上手に案内することができたか (観察・自己評価)

1 単元名 私の夢はね My Dream

2 単元目標

- いろいろな職業の言い方に興味を持つ。 (楽しさ・意欲)
- 自分の将来の夢について、理由を含めて紹介したり、友達の夢を聞きとったりしようとする。 (コミュニケーションの力)
- どのような職業につきたいかを尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむとともに、文化的な背景やその他の理由により、国によって子どもの将来の夢に違いがあることを知る。 (言語や文化への気づき・理解)

3 指導計画(全5時間)

- 第1時 この人は何をしているのかな? 「What does she do?」
- 第2時 何になりたい? 「What do you want to be?」
- 第3時 理由はね、……。 「Because I ……」
- 第4時 自分の夢を紹介しようⅠ 「Presentation card: My future dream (準備会)」
- 第5時 自分の夢を紹介しようⅡ 「Presentation card: My future dream (発表会)」

4 指導上の立場

【単元について】

本単元は、理由を含めて自分が将来つきたい職業を紹介するという活動である。ここで、単に将来つきたい職業を言うだけではなく、理由を含めて表現することに注目したい。児童に職業名暗記を求めるのではなく、自分の将来を真剣に考え、その職業についてどのようなことをしたいのか、また、なぜその職業につきたいのかなどを含めることで、職業名を表現する際にも言葉の持つ意味が深まっていくものと思われる。それをクラスの友達と紹介し合うことで、未来に希望をさせ、様々なことに意欲的に取り組んでいく意欲を育てたい。

【児童の実態】

本学級の児童は、男子7名、女子6名の計13名である。ほとんどの児童が外国語活動の時間を楽しみにしており、ALTと一緒に活発に活動することができる。しかし中には、自分から積極的に友達に働きかけることを苦手としている児童もいる。

【研究主題との関連】

- 外国語活動を楽しみ、のびのびと表現しようとする力を育てるために
 - ・ 英語のリズムに乗って、楽しく英語表現をさせる。
 - ・ 英語を使ってしっかりほめる。
 - ・ 新しい単語や表現を、楽しみながら身につけられるようなゲームを工夫する。
- 相手を理解したり自分の思いを伝えようとしたりするなど、積極的に人とかわらうとする力を育てるために……
 - ・ できるだけ大勢の友達と楽しくかわり合うことができる活動を工夫する。
 - ・ 友達に温かい声掛けをさせる。
 - ・ お互いにアドバイスをし合って、発表の準備をさせる。
 - ・ 自分の将来の夢を堂々と発表できる場を工夫する。
- 外国の生活や文化の違いとその良さに気づかせるために
 - ・ 様々な国の子ども達が抱いている将来の夢について紹介する。

5 活動展開

第1時

目 標	○ いろいろな職業の名前に慣れ親しもうとする。	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援(◎HRT ○ALT)★評価
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・本单元および本時のめあてを知る。 Hello class. Soon you will graduate! Congratulations everyone! ～略～ I want to know what your dream is. What do you want to be? Maybe some of you want to be soccer players. ～略～ What do you want to be? 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○明るく大きな声であいさつをし、活動意欲を高める。 ○ 最後の単元の導入をする。 ◎ ALTの言葉を分かりやすく訳して児童に伝える。 ◎○单元および本時のめあてが児童に分かるように丁寧に導入をする。
Main Activities	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> いろいろな職業の言い方に慣れよう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな職業の言い方を練習する。(フラッシュカード) ・「ジャンケンゲーム」をする。 <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>【ジャンケンゲーム】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 職業カードを8枚程度床の上に一列に並べて置く。 ② 一方の端にAチーム、もう一方の端にBチームが並ぶ。 ③ 「Ready go!」の合図でカードに描かれている職業を言いながらカードをまたいで進み、出会ったところでじゃんけんをする。 ④ ジャンケンに負けた人は次の人に代わり、勝った人はどんどん進んでいく。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 児童をリードして言う。 ◎○進んで児童とかかわることで、児童の活動意欲をさらに高める。 ◎ 児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ◎ 繰り返し練習をさせるとともに、特にわかりにくいカードについては、一斉練習だけではなく、個別に練習をさせることにより定着を図る。 <ul style="list-style-type: none"> ◎○児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ★ ゲームを通して、職業の言い方に慣れようとしたか。(観察)
Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の振り返りをする。 自分がかんばったことや分かったことを振り返りカードに記入し、友 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○児童がかんばった姿をしっかりと称賛する。 ★ 積極的に活動に参加し、楽しもう

	達のよい姿などとともに発表する。 ・あいさつをする。	としたか。(記述・発表)
--	-------------------------------	--------------

第2時

目 標	○ “What do you want to be?” “I want to be ~.”と、たずねたり答えたりしようとする。	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援(◎HRT ○ALT)★評価
Warm-up	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・いろいろな職業の言い方を復習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○明るく大きな声であいさつをし、活動意欲を高める。 ◎ 児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童をリードして言う。
Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・「折り返しジャンケンゲーム」をする。 ・教師のスキットを見て、めあてを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎○進んで児童とかかわることで、児童の活動意欲をさらに高める。 ◎○スキットを見せる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ALT : What do you want to be? HRT : I want to be a teacher. ALT : O.K. I see. </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・たずね方、答え方の練習をする。 “What do you want to be?” “I want to be ~.” ・チャンツをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童をリードして言う。 聞き方 What do you want to be?
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> クイズ「友達は何になりたいのかな」をしよう。 </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズ「友達は何になりたいのかな」をする。 	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>【クイズ「友達は何になりたいのかな」】</p> <p>① ALTのお話に出てくることから(ヒント)から推理して、だれがどの職業になりたいかを考え、左側の人物と右側の人物の絵を線で結び。</p> </div>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTの質問に答える。 “What do you want to be?” “I want to be ~.” 	<ul style="list-style-type: none"> ★ ゲームを通して、たずね方や職業の言い方に慣れようとしたか。(観察) ○ ゆっくりと児童に聞き取りやすい速さで言うように気をつける。 ◎ 自分のなりたい職業が英語で答えられない児童がいる場合は、ALTにたずねる。 ◎○ここで、理由となるフレーズ、例

Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の振り返りをする。 自分ががんばったことや分かったことを振り返りカードに記入し、友達のよい姿などとともに発表する。 ・あいさつをする。 	<p>例えば、児童の“I want to be a nurse.”という答えに対しては“Great! You like to help people.”といった次時につながるコメントを言うようにする。</p> <p>◎◎児童ががんばった姿をしっかり称賛する。 ★積極的に活動に参加し、楽しもうとしたか。(記述・発表)</p>
---------	---	--

第3時

目 標	○ 職業—理由マッチングゲームを通して、いろいろな職業の言い方・理由の言い方があることを知ろうとする。	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援(◎HRT OALT)★評価
Warm-up Main Activities	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 ・いろいろな職業の言い方を復習する。 ・「What's on me?」ゲームをする。 ・なりたい職業の答え方を復習する。 ・チャンツをする。 ・教師のスキットを見て、めあてを知る。 <div data-bbox="427 1377 1481 1541" style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ALT: What do you want to be? HRT: I want to be a teacher. ALT: Why? HRT: Because I like children! ALT: O.K. I see.</p> </div> <div data-bbox="427 1624 1417 1668" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>職業—理由マッチングゲームをしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・理由の言い方を練習する。 I want to be a ~. Because I like ~. I want to be a ~. Because I can ~. I want to be a ~. Because I want to ~. ・教師のスキットを見て、職業—理由マ 	<p>◎◎明るく大きな声であいさつをし、活動意欲を高める。</p> <p>◎ 児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童をリードして言う。</p> <p>◎◎進んで児童とかかわることで、児童の活動意欲をさらに高める。</p> <p>◎ 児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童をリードして言う。</p> <p>◎◎スキットを見せる。</p> <p>◎ 児童と一緒に練習をし、うまく言えない児童の支援をする。 ○ 児童をリードして言う。</p> <p>聞き方 What do you want to be? 答え方 I want to be a ~. 理由の言い方 Because ~.</p> <p>◎◎スキット見せる。</p>

Wrap-up	<p>ツチングゲームのやり方を知る。</p> <p>【職業一理由マッチングゲーム】</p> <p>① Aグループは職業カード，Bグループは理由カードをもらう。 (カードは，事前に作成しておく)</p> <p>② Aグループ：I want to be a ～. Bグループ：Because I …… というように，意味のつながるカードを持つ相手を探す。</p> <p>③ ペアができれば先生のところへ伝えに来る。</p> <p>④ AとBを交替して同様に活動をする。</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ・職業一理由マッチングゲームをする。 ・参観にいられている先生方にも積極的に話しかける。 ・活動の振り返りをする。 自分がかんばったことや分かったことを振り返りカードに記入し，友達のよい姿などとともに発表する。 ・あいさつをする。 	<p>◎◎職業名や理由の言い方で気になる姿があればもう一度練習をする。</p> <p>◎ 参観の先生方にもゲームに参加していただく。</p> <p>★ ゲームを通して，職業の言い方や理由の言い方に慣れ，進んで話そうとしたか。(観察)</p> <p>◎◎児童がかんばった姿をしっかりと称賛する。</p> <p>★ 積極的に活動に参加し，楽しもうとしたか。(記述・発表)</p>

第4時

目 標	○ 自分の夢を紹介するための準備をし，それらを発表するための練習をしようとする。	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援(◎HRT ○ALT)★評価
Warm-up	・あいさつをする。	◎◎明るく大きな声であいさつをし，活動意欲を高める。
Main Activities	<p>・ALTのモデルを見て本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ALT: Hello. My name is ～. I am ○○ years old. I want to be a baseball player like Ichiro. Because I play baseball well. Thank you.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>自分の夢を紹介するための準備と練習をしよう。</p> </div> <p>・スピーチメモを作り，練習をする。</p>	<p>○ モデルを示す。</p> <p>◎ 理解が十分できていない児童の支援をする。</p>

Wrap-up	<p>【スピーチメモ作り】</p> <p>① 名前、年齢、そしてなりたい職業及びその理由を日本語で書く。また、その職業の写真を張ったり絵を描いたりする。</p> <p>② 英語での言い方を各自で練習をし、ALTに聞いてもらいアドバイスを受ける。</p> <p>③ 3名の友達にスピーチを聞いてもらう。</p>	
	<p>・お互いにスピーチを聞き合う場面では、積極的にアドバイスをし合う。</p> <p>・活動の振り返りをする。 自分ががんばったことや分かったことを振り返りカードに記入し、友達の良い姿などとともに発表する。</p> <p>・あいさつをする。</p>	<p>○ 日本語で書かれたスピーチメモを確認するとともに、困っている児童の支援をする。</p> <p>◎ 英語でのスピーチの仕方が分からず困っている児童の支援をする。</p> <p>★ お互いにアドバイスをし合おうとしたか。(観察)</p> <p>◎○児童ががんばった姿をしっかり称賛する。</p> <p>★ 積極的に活動に参加し、楽しもうとしたか。(記述・発表)</p>

第5時

目 標	○ 自分の夢を進んで話したり友達の夢を聞いたりする活動を通して、なりたい職業やその理由の言い方に慣れ親しもうとする。	
過 程	児 童 の 活 動	教師の支援(◎HRT ○ALT)★評価
Warm-up	・あいさつをする。	◎○明るく大きな声であいさつをし、活動意欲を高める。
Main Activities	<p>・教師のスキットを見て、めあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>ALT :発表者 HRT 聴取者: ALT : Hello. My name is ~ . I am OO years old. HRT : What do you want to be? ALT : I want to be an elementary school teacher. Because I like children. Thank you. HRT : I see. Good luck.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>自分の将来の夢を発表しよう。</p> </div>	◎○スキットを見せる。
	<p>・自分の夢の発表練習をする。</p> <p>・活動の仕方について説明を聞く。</p>	<p>◎○発表に不安を感じている児童の支援をする。</p> <p>○ 活動の仕方を説明する。</p>

<p>Wrap-up</p>	<p>・活動の振り返りをする。 自分がかんばったことや分かったことを振り返りカードに記入し、友達の良い姿などとともに発表する。 ・あいさつをする。</p>	<p>【～夢～ 発表会】 ① スピーチメモをもとに、発表をする。 ② 聞き終わったら、励ましの言葉を贈る。 “Good luck!”あるいは“You can do it!”など</p> <p>★ 自分の夢を大きな声ではっきりと話そうとしたか。(観察) ★ 友達の夢をしっかり聞きとろうとしたか。(観察)</p> <p>◎ 児童がかんばった姿をしっかり称賛する。 ★ 積極的に活動に参加し、楽しもうとしたか。(記述・発表)</p>
----------------	---	---

6 評価

- ゲームなどを通して積極的に外国語活動に取り組もうとしたか。
 (自己評価・相互評価)
- 自分の夢を紹介したり、友達の夢を聞いたりしようとしたか。
 (観察・自己評価)
- いろいろな職業の言い方や答え方に慣れ親しみ、異文化の違いに触れようとしたか。
 (観察・自己評価)