

平成19年11月27日（火）第2校時

指導者 岡 由江（T1）

担任 高谷 武子（T2）

1 題材名 英語で何といいますかー How do you say ~ in English ?ー

2 題材目標

- 英語を使っての会話やゲームを通して、進んで友達と関わろうとする。
- 英語で何というかたずねたり答えたりする活動をしながら、“How do you say ~ in English ?” の簡単な英語表現に慣れ親しむ。
- 英語では、たずねたり教えてもらったりする時には“Excuse me.”や“Thank you.”をつけて表現することに気づく。

3 主な言語材料

Excuse me. How do you say ~ in English? Thank you.
science room, classroom, principal's office, library, nurse's room,
music room, gym, teacher's room, computer room, playground
(penなどの既習単語)

4 指導計画（全2時間）

第1時 学校の施設を表す英語や“How do you say ~in English?”の英語表現に触れる。

第2時 ロールプレイやゲームを通して、“Excuse me. How do you say ~in English?”
“～. Thank you.”の英語表現を使う。・・・本時

5 指導上の立場

(1) 児童の実態

本学級の児童は英語に興味をもち、英語の時間を楽しみにしている様子が見られる。朝の英語タイムのテレビ放送では、英語のクイズを進んでしたり、英語活動の時間も会話やゲームを楽しんだりしている。また、日常の会話の中にも自然に英語が出てくることもあり、簡単な英語表現は楽しんで口にする児童も多い。学校にも外国人講師が2名いてクラスでの交流もあり、いろいろな機会に英語を聞いたり話したりできることも、英語を身近に感じ、興味をもつことにつながっている。

しかし、英語で表現することに抵抗感がある児童も数名いて、英語の活動に自信がなく、消極的な様子が見られる。そこで、朝の会などに楽しい英語の歌や簡単なゲームを取り入れたり、英語活動の時間には動作をしながら分かりやすく話したりして、楽しんで活動できるように工夫をしている。その結果、友達とのコミュニケーションの楽しさを感じ、少しずつ自信をもって活動することができるようになってきている。

(2) 題材について

本題材は、学校の施設などについて英語で何というかたずねたり、答えたりする英語表現を知り、ロールプレイやゲームを通して英語でのコミュニケーションを楽しむ活動である。

第1時では学校の施設や既習の単語などの言語材料にしっかり触れておくようにする。また、ロールプレイやゲームを通して、“How do you say rikashitu（日本語で学校の施設など）in English ?” “Science room.”などの表現にも触れ、会話に興味をもつようにする。

本時では、第1時で学習したことをいかして、グループに分かれていろいろな英語をたずねることで中心表現に慣れるようにする。この表現を使えば、学校の施設でなくても、いろいろな日本語を英語で何というかたずねることができるので、興味をもって取り組むことができると考えられる。ロールプレイや伝言ゲームなどで、既習の英語を取り入れながら中心表現の定着を図るようにしていく。また、ワークシートを使って質問ゲームをすることで、“Excuse me.”や“Thank you.”などの表現にも慣れ、友達と進んで関わることができると考えられる。

(3) 指導のポイント

本題材では、「コミュニケーション4つのポイント」のめあてカードを掲示することによ

り、児童がめあてをもって活動できるようにする。「大きな声で話す」「目を見て話す」「笑顔で話す」「進んで話す」のカードを使い、児童ができた時にはしっかり認めたり、称揚したりしながら進めていくようにする。

また、楽しく活動ができるように歌やチャンツやゲームを取り入れていく。動作をつけながら歌うことでリラックスした雰囲気をつくるようにし、チャンツでリズムにのって発音できるようにしていく。

さらに、英語表現が定着できるように簡単な伝言ゲームで表現に慣れ、質問ゲームでたずねたり答えたりしながら、友達とのコミュニケーションを楽しむことができるようにする。その時、「コミュニケーション4つのポイント」を意識したやりとりができるように、しっかり認めながら進めていくようにする。不安そうな児童にはやさしく声をかけて抵抗感を少なくし、自信をもって友達と関わられるように配慮していく。

授業の最後に振り返りカードを書くことで今日の活動を振り返り、できたことをみんなで認め合い、次の活動にいかすことができるようにする。

T1とT2は、授業中に児童の活動の様子をしっかり認めたり、称揚したりしながら連携して進め、児童が英語の楽しさを感じ、達成感をもつことができるようにする。

6 本時の展開（第2時）

目標	<p>○英語で質問したり答えたりするゲームを楽しみ、進んで友達と関わろうとする。</p> <p>○“Excuse me. How do you say ~in English?” “～.” “～. Thank you.” の英語表現に慣れ親しむ。</p>		
活動過程	児童の活動	教師の支援と工夫（○T1●T2）	準備物
1 ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> ● Everyday's A Beautiful Day を歌う。 	<p>○●元気にあいさつをした後、その日の天気の話にふれ、いろいろな天気が出てくる歌を動作をつけながら歌い、楽しい雰囲気づくりをする。</p>	MD
2 知る	<ul style="list-style-type: none"> ● めあてを知る。 	<p>○めあてカードを使い、「コミュニケーション4つのポイント」を確認する。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">英語で何とつかきいてみよう！</p>	めあてカード
3 親しむ	<ul style="list-style-type: none"> ● チャンツをする。 	<p>中心表現</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">“Excuse me. How do you say ~ in English?” “～.” “～. Thank you.”</p> <p>○チャンツのリズムに合わせて、中心表現や学校の施設、既習の単語のリードをする。</p> <p>○●クラスを質問、答えグループに分け、カードを使って、楽しく発話できるように配慮する。</p>	MD 絵カード
4 慣れる	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム1をする。 	<p>「伝言ゲーム」</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">列の最初の児童が質問をして次の児童が答え、その次の人に質問をする。最後の児童まで早く伝言できたら勝ちというゲーム。</p>	絵カード
5 使う	<ul style="list-style-type: none"> ● ゲーム2をする。 	<p>○ロールプレイをし、理解しやすいようにする。</p> <p>「質問ゲーム」</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A : Excuse me. How do you say rikashitu in English? B : Science room. A : Science room. Thank you.</p> <p>○●不安そうな児童には教師が声をかけ、友達と関わられるように配慮する。また、進んで友達と関わっている児童をしっかり称揚する。</p>	ワークシート
6 振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ● 振り返りカードを書く。 ● Good-bye Song を歌う。 	<p>○●本時を振り返り、できたことをみんなで認め合うことができるようにする。</p> <p>○●歌を歌い、楽しい雰囲気ですまされるようにする</p>	振り返りカード MD

