

## 4組・5組 英語活動学習指導案

平成25年10月11日(金) 第5時限 5組教室 指導者 伊藤 和代  
高木 理人

A L T Raquel Horiguchi

1 単元 Lesson 4 あつまれ、どうぶつたち “Come on, animals.” (3時間完了)

2 単元目標

- (1) 動物を表す英語に関心を持ち、進んで友達やA L Tと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への関心・意欲・態度)
- (2) 「へんしんトンネル」を使ったチャンツやゲームを通して、英語での動物の言い方に慣れ親しむ。  
(英語への慣れ親しみ)
- (3) ライオン、ペンギンなどの外来語としての動物の言い方と、英語の発音の仕方の違いに気付く。  
(言語や文化に関する気付き)

3 単元構想

本校の特別支援学級は、交流学級に参加する形ではなく、支援学級で独自のカリキュラムを作成して英語活動を行っている。児童は、4組(知的障がい)が3年1名、4年2名、5年1名の4名、5組(自閉症・情緒障がい)が1年1名、3年1名の2名、合わせて計6名である。特別支援学級は、在籍児童が持ち上がっていくので、同じ単元でも内容を少しずつ変え、より英語に慣れ親しむことができるように考えて毎年カリキュラムを組んでいる。児童たちは、英語活動の時間を楽しみにしている。ALTに会うと“Hello!”と挨拶をしたり、プリントを渡すときに“Here you are.”“Thank you.”というやりとりが行われたりするなど、学習した内容が自然に普段の生活の中に出てくることがある。動物については昨年度も英語活動の授業の中で扱っている。パソコンのマウスを見て、「形がネズミに似ているからマウスって言うんだね」と話すなど、身近なところに英語での言い方があることに気付く児童もいる。その一方で、ドッグフード、キャットフード、ラビットフードが、それぞれの動物用の食べ物であることに気が付かないなど、日本語での呼び方と英語での言い方がつながっていないことも多い。

動物は児童にとって親近感を感じるものである。家で飼う、動物園でふれあうなど直接接することもあれば、テレビや絵本などで見ることも多い。外来語として聞き慣れているものもあるが、英語の言い方を覚えることで、より英語に関心をもつことのできる素材の1つとも言える。視覚から入る情報やゲームを取り入れながら楽しく活動することで、児童は動物の英語表現に慣れ親しみ、英語をより身近に感じることができる。また、児童はA L Tの発音を聞き、まねをして言うことで、より英語が言えたという満足感を感じることができると思う。

そこで第1時では、「へんしんトンネル」を使い、外来語と英語の発音の違いに気付かせる。そして、楽しくA L Tの発音のまねができるように「しまうま」が“zebra”になるといった日本語の言い方から英語の言い方へ変わるチャンツを取り入れる。また、「ペンギン」という外来語が英語の“penguin”になるチャンツも加える。外来語と英語の発音の仕方の違いを示し、動物を表す英語への理解を深めたい。集中力が持続しない児童のためハンティングゲームやフラフープゲームなど、動きを伴った活動を取り入れ、変化をつけていくことで意欲化を図っていく。第2時では、A L Tが発音した数字を順に線をつないでいく「点つなぎゲーム」を行う。点をつないで現れてきた動物に自分の好きな色をぬる。さらに“What animal?”という質問に対して、“Zebra. Yellow and black.”と答える Show&Tellを行い、全員の前で自分のことを伝えるという場面を設定する。既習の数字・色の学習を組み合わせた内容を取り入れることで、より英語への慣れ親しみが深まると考える。その後、個々の児童がぬった6頭の動物を風景の絵に貼り、「本宿サファリパーク」を完成させる流れになっている。全員で1つのものを作り上げる活動は、児童たちに協力することの大切さを味わわせ、大きな満足感を与えると考える。

児童には、それぞれのコミュニケーションの目標(相手の目を見る。はっきりとした声で伝える。うなずきながら聞く。)を自分で決めさせた上で、振り返りをさせている。全体の前で自分ができたことを発表させ、教師側がよかったところを大いに称賛する。英語活動への意欲化を図るだけでなく、

英語活動を通して、自立活動の一環として、個々の児童のコミュニケーション能力を育てていきたいと考える。

	児童の実態	教師の願い
A児（1年・男）	ジェスチャーをつけて笑顔で発話ができる。	常に相手の目を見て話すことを意識してほしい。
B児（3年・男）	きれいな発音ができる。	相手の目を見て、ジェスチャーをつけて話してほしい。
C児（3年・男）	はっきりした声を出し、元気よく活動できる。	集中力を切らさないように頑張してほしい。
D児（4年・男）	友達と仲良く協力して活動できる。	自信を持って発話やジェスチャーをしてほしい。
E児（4年・女）	はっきりした声で歌が歌える。	笑顔で元気よく活動に取り組んでほしい。
F児（5年・男）	意欲的で声も出る。英語活動を楽しみにしている。	相手や周りのことを考えて、積極的に活動してほしい。

#### 4 指導計画

時間	学習活動と使用表現	教師の手立て	主な評価		
			コ	慣	気
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本語と英語による動物の言い方の違いに気付く、発音する。</li> <li><u>panda, penguin, kangaroo, zebra, hippo</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>動物の英語での呼び方に興味を持たせるために、動物クイズをする。</li> <li>外来語の発音が日本語の発音と異なることに気付くように、「へんしんトンネル」を用いる。</li> </ul>			○
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームを通して、動物の英語の言い方に慣れ親しむ。（本時）</li> <li>What animal?</li> <li>Zebra. Yellow and black.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しみながら動物の英語での言い方に慣れ親しめるように、「ブラックボックスゲーム」を行う。</li> <li>既習の数字や色を表す語と合わせて、聞いたり話したりできるように、「点つなぎゲーム」を取り入れ、最後に Show &amp; Tell を行う。</li> </ul>		○	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>今まで学習した動物について、好きか尋ねたり答えたりする。</li> <li>Do you like zebra?</li> <li>Yes, I do. / No, I don't.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>新出表現に慣れるために「ダイアログチャンツ」を行い、発話する量を確保する。</li> <li>指定した動物が好きかどうか、進んで友達と会話ができるように、前時に作成した「本宿サファリパーク」を用いてインタビューゲームを行う。</li> </ul>	○		

#### 5 本時の学習計画（2/3）

##### (1) 目標

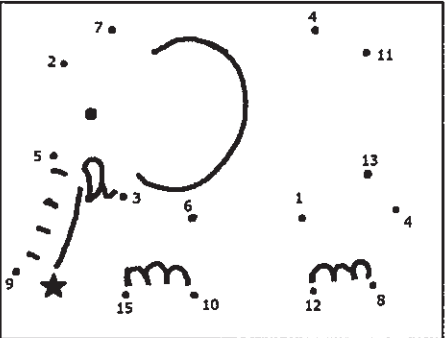
- ブラックボックスゲームや点つなぎゲームを通して、動物を表す英語に慣れ親しむ。

##### (2) 準備

- ①児童・・・ア パスティック（赤、青、黄、緑、橙、白、黒、紫、茶）
- ②教師・・・ア CD イ ラジカセ ウ フラフープ（5） エ ブラックボックス  
オ 動物のフィギュア カ 点つなぎゲーム用カード  
キ コミュニケーションの目標の絵カード ク 本宿サファリパークの背景画  
ケ マイク

##### (3) 展開

段階	児童の活動	教師の活動（○担任 ●ALT）
Warm-up 5	1 歌を歌い、あいさつをする。 ・“Hello song”を振り付きで歌う。 2 各自の Today's goal を選択する。 eye contact, clear voice, response 3 円になり、ALTと一人ずつ会話を する。 ALT : How are you? 児童 : I'm happy. / I'm sleepy.	○PCで音楽を流す。  ○順に指名し、自分で選んだ目標の絵カードの上にネームプレートを貼るように指示する。 ○“ <u>Make a circle.</u> ” ●“How are you?”と児童に尋ねる。 ○A児・C児がALTの目を見て話すことができたなら称賛する。

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">Review</p> <p style="text-align: center;">1 0</p>	<p>4 フラフープゲームをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A L T : Come on! Come on! Zebra!          児童 : Zebra!          (シマウマの絵カードが置かれたフラフープの中に入り, “Zebra”と言う。)</p> </div>	<p>○“<u>Let’s play Hura-hoop game.</u>”</p> <p>○●見本を示しながらやり方を説明する。</p> <p>○ゲームの前に選択したToday’s goalを確認する。</p> <p>○B児・E児が, はっきりとした声で発音できたら称賛する。</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">Activity</p> <p style="text-align: center;">2 0</p>	<p>5 ブラックボックスゲームをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>児童 : What animal?          A L T : Zebra.          (箱からフィギュアを取り出す)          (当たっていたら)          児童 : That’s right. A L T : It’s a zebra.          (違っていたら)          児童 : Sorry. ※もう1回行う。</p> </div>	<p>○“<u>Let’s play Black Box game.</u>”</p> <p>○●見本を示しながらやり方を説明する。</p> <p>○“What animal?”をはっきりとした声で言えるように, 「1・2」のかけ声をかける。</p> <p>○F児が, “That’s right.” “Sorry.”をきちんと発話できたら称賛する。</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">Main Activity</p> <p style="text-align: center;">4 5</p>	<p>6 点つなぎゲームをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ A L Tが発話する数字の順に線をつないでいく。</li> <li>・動物が完成したら, 自分の好きな色のクレヨン(3色まで)で色をぬる。</li> </ul> <p>7 自分の動物を発表する。</p> <p>“Elephant. Yellow and blue.”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・色を知らせるときには, 色をタッチしながら話す。</li> </ul> <p>8 6人が作った動物を使って「本宿サファリパーク」を完成させ, 動物の名前を言う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・周りをはさみで切り, 好きな場所にそれぞれが作った動物を貼る。</li> <li>・A L Tが指した動物を英語で言う。</li> </ul> <p>9 授業の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1人ずつ選んだ目標について振り返る。</li> </ul> <p>10 歌を歌い, あいさつをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・“Good-bye song”を振り付きで歌う。</li> <li>・“Thank you, and see you.”</li> </ul>	<p>○“<u>Let’s play Ten-Tsunagi Game.</u>”</p> <p>○“<u>Let’s watch a demonstration.</u>”</p> <p>○●見本を示しながらやり方を説明する。</p> <p>○各児童に1枚ずつ, 点つなぎゲーム用のカード(6種類の動物)を配布する。</p> <p>●1～15までの数字を, 打ち合わせしておいた順番で1つつ発話する。(9→5→2→7…)</p> <p>○A L Tが発音した数字を指で押さえ, 全員がきちんと数字を聞き取れているか確認してから線を結ぶように支援する。</p> <p>○●動物が完成したら, 自分の好きな色を選んで色をぬるように指示する。(色をぬるときには, “Red, red…”というように唱えながらぬる。)</p> <p>○“<u>Please introduce your animal.</u>”</p> <p>○●A L TとT1が発表の仕方を見せる。</p> <p>○発表の前に選択したToday’s goalを確認する。</p> <p>●児童の様子を観察し, 必要ならば支援をする。</p> <p>○D児が, はっきりとした声で発表できたら称賛する。</p> <p>○●切り抜いた動物の裏にマグネットシートを貼り, 背景面の好きな場所に貼るように指示する。</p> <p>●動物を順に指し示し, 発話させる。</p> <p>○“<u>Check your today’s goals.</u>”</p> <p>○マイクを児童に渡し, 振り返りを尋ねる。</p> <p>○“<u>Let’s sing a song.</u>”</p> <p>○大きな振りや, はっきりとした声の児童を称賛する。</p>

(4) 評価

- ・ブラックボックスゲームや点つなぎゲーム, その後に自分の動物を発表する活動を通して, 動物の英語表現に慣れ親しんだか。(活動6・7より)