

# 第1学年外国語活動（英語活動）指導案

日 時： 平成21年10月 8日（木）公開授業 I  
児 童： 男 9名 女 8名 計17名  
指導者： 担 任 若 松 優 子（T1）  
          支 援 員 佐々木 マリア（T2）  
場 所： 1年教室

## 1 単元名 フルーツランドへ出発しよう

## 2 単元について

本単元では、果物を表す単語を使って、ゲームをしながら英語に親しんだり、遠足に出発し相手とコミュニケーションを図りながら自分の欲しい果物を手に入れるという活動を設定した。児童が、生活の中で聞き慣れている果物“apple, peach, orange, grape, strawberry, banana”を題材とすることで英語に対する抵抗感をなくし、全員が楽しむゲームができると考えた。また、絵本「いやいやえん」（中川李枝子作）の中の「山のぼり」を読み聞かせ、お話の続きの活動を設定することにより、遠足に行くという楽しみを持たせ、自然に友達同士、支援員、担任と関わる必要感を持ち活動できると考えた。そうすることで、児童が自分の欲しい果物を手に入れたいという気持ちや相手に伝えようとする意欲が高まると考えた。

児童は、これまでに、自己紹介をしたり、色を使ってのゲームをしたりしながら支援員と仲良く話したり、友達とゲームをしたりして英語活動をととても楽しんでいる。しかし、自分の話したいことだけを話してしまい、相手の話を良く聞いたり、自分の気持ちを相手に伝えたりすることはまだ苦手としている児童が多い。

今回の活動では、児童が聞き覚えのある果物の名前を使って活動を行うことにした。あすなろタイムによる導入では、あいさつの歌やさよならの歌、本時の活動の中心で扱う果物の単語を事前にゲームを通して慣れさせる活動を行う。

本時では、前時で既習した数のゲームで体を動かしたり、チャンツのリズムに乗って発音したりすることで、英語に親しむ活動を行うとともに、お礼の言葉など相手と良い関係を築くための表現にも慣れさせていく。メインレッスンのゲームでは、全員が果物の名前に親しむことができるゲームを設定し、一人ひとりできたという満足感を味わわせるようにしたい。

また、実際のコミュニケーションの場面では、自分たちのグループが欲しい果物を相談してもらいに行く場面を設定し、友達の話をよく聞いたり、自分の思いを持ち相手に伝えたりする活動ができるようにしたい。その中で、支援員や担任から果物をもらう時には、“～please.” “Thank you.” など、コミュニケーションを円滑にする英語表現にも親しませるようにしたい。（場の設定）

教師の評価では、あすなろタイムや本時の中において、6つの視点で意識的にほめる場面を作り意欲を高めたい。本時の視点であるラウドボイスについては、活動毎に声かけをしていきたい。また、ご褒美シールを用い活動への意欲も高めたい。（評価の工夫）

## 3 単元の目標

果物を表す単語に慣れ親しみ、自分の思いを伝えようとする。

## 4 単元の評価規準

### （1）コミュニケーションへの関心・意欲・態度

- ・進んで果物を使ったゲームに参加しようとする。
- ・欲しい果物を友だちに相談し、伝えようとする。

5 単元計画

＜あすなろタイム 15分×3 本時 45分×1＞

時	目標と主な活動	言語材料	
		表現	語彙
あ す な ろ 1	○学習の見通しを持つ。 ・絵本の「山のぼり」を読む。 ・物語に出てくる英語の言葉に親しむ。	～ in English. ～ please.	apple, peach, orange banana
あ す な ろ 2	○果物のゲームに親しむ。 ・フルーツタッチゲームをする。 ・フルーツバスケットをする。		grape, strawberry
あ す な ろ 3	○知りたい言葉を聞く表現に親しむ。 ・物当てゲームをする。 ・おたずねゲームをする。	Thank you. ～ please. Here you are. You're welcome.	
本 時	◎果物を使ったゲームに進んで参加し、自分が欲しい果物を相手に伝えようとする。 ・自分たちの欲しいフルーツを採りに行こう。 ◇果物を使ったゲームに進んで参加し、自分が欲しい果物を相手に伝えようとしていたか。		

6 本時の活動

(1) 目標

進んで果物を使ったゲームに参加し、自分が欲しい果物を相手に伝えようとする。

(2) 仮説に関わる具体的な手だて

「生き生きとコミュニケーションをしようとする子どもの育成」を目指すため、次の手立てを取り入れて学習活動を展開する。

①仮説1（他者との関わりを楽しく体験する場の設定）に関わって  
ア 全員が果物と親しめるゲームを行い、意欲が持てるようにする。

②仮説2（効果的な評価の工夫）に関わって  
ア 6つの視点で望ましい姿の児童を活動毎に取り上げほめるようにする



	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 果物のもらい方の練習をする。</li> <li>・ 自分の欲しい果物を採りに行く。</li> <li>・ 採りにいった果物を友達に分ける。</li> </ul>	<p>T 1 : Three, please. T 2 : Here you are. T 1 : Thank you. T 2 : You're welcome.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 小鬼の役になり、演技をする。</li> <li>・ 上手く言えない児童には出だしの言葉を使う等支援をしながら果物カードをわたす。</li> <li>・ 友達の果物ももらうことができたか確認する。</li> <li>・ 友達にも果物に分ける指示を出す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 練習をリードする。</li> <li>・ 上手く言えない児童には出だしの言葉を使う等支援をしながら果物カードをわたす。</li> <li>・ 果物を集めることが出来たチームにご褒美シールを貼る。</li> </ul>	<p>だと言うことを演じてみせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ シールをもらうときも、支援員との関わりを大切にし“Thank you”と言うように声をかける。</li> </ul>
End of Lesson 7分	<p>8 本時の感想を発表する。</p> <p>9 歌を歌う</p> <p>♪ Good bye to you ♪</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ “Good bye. See you.”と言ってあいさつをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 良くできた点をほめ、楽しかったことを話させる。</li> <li>・ あいさつをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 児童の感想を聞く。</li> <li>・ 活動についてほめる。</li> <li>・ 児童とハイタッチをして触れ合い別れる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 楽しかったことを交流し合う。</li> <li>・ 次時への意欲を持たせる。</li> </ul>

(4) 評価

進んで果物を使ったゲームに参加し、自分が欲しい果物を相手に伝えようとしていたか。  
(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)