

## 第6学年 英語活動学習活動案

期間 平成18年9月5日～9月19日  
対象 一関市立一関小学校  
6年 男子54名 女子66名 計120名  
指導者 松島俊二（長期研修生）

### 1 目指す児童像

楽しみながら相手が伝えたいことを聞いたり相手と話したりする児童

#### 【聞こうとする意欲】

・英語をよく聞きながら、活動を楽しむ

#### 【話そうとする意欲】

・既習の表現や新しくふれた表現を使って、話すことを楽しむ

#### 【満足感】

・すすんで会話をすることを楽しむ

### 2 単元名 友達をさそおう

### 3 ねらい

場面提示を工夫し、対象を児童に引き寄せ、友達を誘ったり、友達の好みをきいたりする言い方を知らせ、楽しみながら繰り返し聞いたり話したりすることや、日常生活に基づいた自己表現活動を設定することをおして英語に慣れ親しませる

### 4 単元について

#### (1) 単元について

本単元では、「友達を誘う」場面を取り上げた。「～しよう」という誰かを誘う言い方は、家族の間だけでなく、友達同士でもよく用いられる表現である。同様に、友達の都合をきくことも児童にとって身近な話題であり、自分の経験に基づいて想像できる会話と考える。このような、児童が身近に感じることを取り上げることで、児童は興味・関心をもち、単位時間をおして意欲的に活動するものと思われる。

さらに、実態調査から明らかになった話したい話題の一つである「友達の好み」についても第2時であつかう。そして、最終的にお祭りに誘う場面を取り上げ、友達を誘い、友達の好みもきき、それを一緒に食べに行くという場面設定をすることにより、単元をおして児童が意欲的に英語にかかわり、英語に慣れ親しむように構成した。

#### (2) 児童について

児童は、3年生から5年生まで、総合的な学習の一環として1単位時間30分の英語活動を年30回行ってきた。そこでは、歌やゲームなどで英語にふれながら、活動を楽しんできた。

実践に先駆けて行ったアンケートによる実態調査では、「あまりやりたいと思わない活動はありますか」という問いに対して、「ない」または一つだけ書いた児童が87.6%であった。また、英語で誰かと一対一で話すときの気持ちとして楽しい方を選択している児童は70.2%おり、学年全体として英語活動を楽しんでいる傾向にあると考えられる。一方、英語で誰かと一対一で話すときの気持ちとしてつまらない方を選択した理由として、「分からない、覚えられない、言えない」という内容を書いている児童が半数以上いる。それらの児童の理由を詳しく見ると、学習した表現が会話の場面になるとあまり言えないために苦労している様子がうかがわれ、十分に慣れ親しまないまま活動を続けている児童も多いと考えられる。

#### (3) 指導にあたって

指導にあたって次のことを大切にしていきたい。

- (ア) 言語を習得する流れに沿った指導過程で、特に場面提示の仕方は、児童にとってできるだけ理解しやすいように工夫し、児童ができるだけ楽しく英語にふれられるようにする。
- (イ) 自己表現活動をすることに向け、児童の心的負担を考慮し、短い言葉から練習すること、練習する人数単位を大人数から始めて減らしていくこと、教師対児童の受け答えから児童同士の受け答えに変化させることに気をつける。
- (ウ) リズムに乗る楽しさやゲームのおもしろさ、変化のあるくり返しを取り入れて英語にふれられるようにし、児童が十分に英語の表現に慣れ親しめるようにする。

5 第1時活動展開案

(1) ねらい

相手の都合をきき、相手を誘う表現に慣れ親しむ。  
 “Are you free today? Yes, I am. Let's go to ~. O.K.”

(2) 展開

指導過程と活動の種類	学 習 活 動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点 ( は使用するもの)	見取りの視点
ウォームアップ 7分	1 あいさつをする 2 Stretch Janken game ( 1 ) をする 3 落ちた落ちたゲーム ( 2 ) をする	大勢の中で自分も声を出して表現することによって満足する活動	・教師対児童全員であいさつをする。褒め言葉を入れながら、明るく大きな声で対応し、児童の話す意欲を高める ・ゲームは、児童全員が一斉に声を出すことを基本にすることでリラックスさせながら声を出す意欲を高める	口を動かし、声を出そうとしているか
プレゼンテーション 3分	4 教師が提示する場面を見る	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・対話場面は数種類提示し、児童が生活場面に基ついて想像しながら意欲的に聞けるようにする パソコン・プロジェクター	よく見て聞いているか。うなずいたりつぶやいたりしながらきいているか。
言葉や対話のプラクティス 20分	5 場所の名前の練習をする (park, festival, library, pool, river) 6 場所のカードでカルタ取りをする 7 “Let's go to~.” の言い方を練習し、“Are you free today?” からの連続した対話に慣れる 8 Time Bomb game ( 3 ) をする	自己表現をするための準備の活動	・児童が意欲的に話すようバリエーションを工夫して練習をする 場所のフラッシュカード ・最初は2人組で行い、次に3人組で行う。3人組で行う際は、一人は読み手をするようにし、短い言葉での自己表現の練習ができるようにする。また、そうすることで聞いたり話したりする意欲も高める。 “Are you ~” の対話は比較的言いやすい答え方から練習し、聞いたり話したりする意欲が持続するようにする ・児童が話す人数単位を減らしながら、対話形式でも練習し、話す意欲が持続するようにする CD ラジカセ・リズムを入れた CD ゲーム用カード・爆弾音・CD ラジカセ	口を動かして、真似しようとしているか 相手に話そうと努力しているか
ゲーム等のコミュニケーション 10分	9 Let's go game ( 4 ) をする	日常生活の中で児童が興味・関心をもち活動していることを表現し、喜びを感じる活動	・ゲームのデモンストレーションをすることで、活動に向かう意欲を高める ・2回行う。2回目は自分が行きたい場所を書き込めるようにし、聞いたり話したりする意欲をさらに高める。	話す相手を自分から探し、何回も繰り返し会話をしているか
振り返り 5分	10 本時の対話を振り返る 11 振り返りカードに記入する	自己表現を振り返る活動	・教師対児童全員の形でもう一度対話をし、本時で自分ができるようになったことについて満足感を味わわせる 振り返りシート	ためらわないで話しているか

...聞こうとする意欲

...話そうとする意欲

...満足感

### 1 Stretch Janken game

- (1) 2人組になって向かい合い、児童は足をそろえて立つ。
- (2) 英語のじゃんけんを行う。(Rock, scissors, paper, go)
- (3) 勝った児童はそのままの姿勢で立ち、負けとあいこの児童は、自分のゲンコツ3つ分くらい足を広げる。
- (4) (2)(3)を繰り返し、お尻が床に付いた子が負け、最後までお尻を床に付けなかった子が勝ち。

### 2 落ちた落ちたゲーム

- (1) “Let’s play baseball.”と聞いたら、バットを構えるポーズ。“Let’s play volleyball.”と聞いたら、レシーブのポーズ。“Let’s play basketball.”と聞いたらドリブルのポーズをすると約束する。

- (2) 

は手拍子	Let’s play Let’s play	Let’s play Let’s play	Let’s play .
	教 師	児 童	教 師

上記のような手拍子に合わせて、声を出す。最後に教師が話す“Let’s play .”のとおり児童はポーズをとる。

- (3) 教師が話したとおりのポーズをとれなかった子は、その場に座る。最後まで立っていた子が勝ち。
- (4) だんだんスピードを上げたり、わざとスポーツの名前とポーズを変えたりする。

### 3 Time Bomb game

- (1) 列ごとに行く。場所が描かれたカードを1枚ずつめくれるものをパトン代わりにする。
- (2) 先頭の子はカードに描かれた絵に合わせて、後ろの子と対話をし、カードを渡す。  
先 Are you free today? 後 Yes, I am. 先 Let’s go to ~. 後 O.K.
- (3) 後ろの子も、自分の後ろの子と会話をし、カードを渡す。同様に次々と繰り返す。
- (4) 爆弾音が鳴ったときに、カードを持っていた子が負けとなる。

### 4 Let’s go game

#### 【1回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。シートに印がついている場所が自分が行きたい場所とする。  
また、シートは他の人にはみせないことにする。(全員「今は暇である」という状況)
- (2) 教室を自由に歩き回り、相手を見つける。
- (3) 相手を見つけたら、自分が行きたい場所に誘う会話をする。  
自 Are you free today? 相 Yes, I am. 自 Let’s go to ~.
- (4) 相手は行きたい場所が同じであれば、“O.K.”と言って、一緒に教室の壁にかかっているその場所の絵が描かれているところに行き、その場所のシールを貼る。
- (5) 相手は行きたい場所が違った場合は、“See you.”と答えて、わかる。
- (6) 時間いっぱい会話を続け、シールを集める。

#### 【2回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。シートには自分が行きたい場所にチェックを入れる。  
また、シートは他の人にはみせないことにする。(全員「今は暇である」という状況)
- (2) 以下、1回目と同様に進める。
- (7) 自分が行きたい場所のシールがいっぱいになったら、教師のところにくる。教師は、チェックのない4つの中からさらにもう一つ選んで活動を続けるように話す。

6 第2時活動展開案

(1) ねらい

どちらが好きか尋ねる表現に慣れ親しむ。  
 “ Which do you like, C or D? I like ~. ”

(2) 展開

指導過程と活動のタイプ	学 習 活 動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点 ( は使用するもの )	見取りの視点
ウォームアップ 7分	1 あいさつをする 2 Stretch Janken game ( 1 ) をする 3 チャンツで前時に学習した “ Are you free today? ” を復習する	大勢の中で自分も声を出して表現することを目指す活動	・教師対児童全員であいさつをする。褒め言葉を入れながら、明るく大きな声で対応し、児童の話す意欲を高める ・児童全員が一斉に声を出すことでリラックスさせながら声を出す意欲を高める CD ラジカセ・リズムの入った CD・チャンツで使う提示用カード	口を動かし、声を出そうとしているか
プレゼンテーション 3分	4 教師が提示する場面を見る	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・対話場面は数種類提示し、児童が生活場面に基ついで想像しながら意欲的に聞けるようにする パソコン・プロジェクター	よく見て聞いているか。うなずいたりつぶやいたりしながらきいているか。
言葉や対話のプラクティス 20分	5 果物の名前の練習をする (apples, peaches, bananas, grapes, cherries, oranges) 6 今の声は何点? ゲーム ( 2 ) をする 7 “ Which do you like, ~ or ~? ” “ I like ~. ” の言い方を練習し、対話することに慣れる 8 Time Bomb game ( 3 ) をする	自己表現をするための準備の活動	・児童が意欲的に話すようバリエーションを工夫して練習をする 果物のフラッシュカード パソコン・プロジェクター ・リズムを鳴らして、そのリズムに乗って話す練習をする ・比較的言いやすい “ I like ~. ” という答え方から練習し、聞いたり話したりする意欲が持続するようにする ・児童が話す人数単位を減らしながら、対話形式でも練習し、話す意欲が持続するようにする CD ラジカセ・リズムの入った CD ゲーム用カード・爆弾音・CD ラジカセ	口を動かして、真似しようとしているか 相手に話そうと努力しているか
ゲーム等のコミュニケーションアクティビティ 10分	9 仲間探しゲーム ( 4 ) をする	日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、喜びを感じる活動	・ゲームのデモンストレーションをすることで、活動に向かう意欲を高める ・2回行う。2回目は自分が食べたいものに印を書けるようにし、聞いたり話したりする意欲をさらに高める	話す相手を自分から探し、何回も繰り返し会話をしているか
振り返り 5分	10 本時の対話を振り返る 11 振り返りカードに記入する	自己表現を振り返る活動	・教師対児童全員の形でもう一度対話をし、本時で自分ができるようになったことで満足感を味わわせる 振り返りシート	ためらわないで話しているか

...聞こうとする意欲

...話そうとする意欲

...満足感

### 1 Stretch Janken game

- (1) 児童は足をそろえて立つ。
- (2) 王様じゃんけんのように、教師対児童で英語のじゃんけんを行う。(Rock, scissors, paper, go)
- (3) 勝った児童はそのままの姿勢で立ち、負けとあいこの児童は、自分のゲンコツ3つ分ぐらい足を広げる。
- (4) (2)(3)を繰り返し、お尻が床に付いた子が負け、最後までお尻を床に付けなかった子が勝ち。

### 2 今の声は何点?ゲーム

- (1) 「ALT と使うスマートボード教材集」の「くだもの個別評価教材」(<http://tanbo.main.jp/2005tokyo/fruits/top.swf>)を利用する。
- (2) 画面のボタンをクリックし、大きく果物の絵が表示されたら、教師は“What?”を尋ねる。
- (3) 児童はその絵に名前を“～s”と答える。
- (4) 教師は、児童の声の大きさを考慮し、声が大きければ大きいほど画面の右側の上の方をクリックする。逆に小さければ小さいほど下の方をクリックする。すると、画面には点数が表示される。
- (5) 声が大きいつきはほめ、小さいときは大きく出すように促す。

### 3 Time Bomb game

- (1) 列ごとに行く。果物が描かれたカードを1枚ずつめくれるものをボタン代わりにする。
- (2) 先頭の子はカードに描かれた絵に合わせて、後ろの子と対話をし、カードを渡す。  
先 Which do you like, ~ or ~? 後 I like ~.
- (3) 後ろの子も、自分の後ろの子と会話をし、カードを渡す。同様に次々と繰り返す。
- (4) 爆弾音が鳴ったときに、カードを持っていた子が負けとなる。

### 4 仲間探しゲーム

#### 【1回目】

- (1) ゲーム用シートに描かれている2つの果物の中で、自分が好きな方に印を付ける。(シートNo.1)
- (2) 教室内を歩き回って相手を探し、じゃんけんをする。
- (3) 対話をする。  
負 I'm hungry. 勝 Which do you like, ~ or ~? 負 I like ~.
- (4) 勝った人は、負けた人が話した果物と同じものに印を付けていた場合、“Me too”と話して、負けた人と一緒にポイントシールを取りに行き、1ポイントのシールをシートに貼る。
- (5) 逆に負けた人が話した果物と違った場合は、勝った人は“Sorry. See you.”と言って別れる。
- (6) (2)~(5)を何度も繰り返し、シールをたくさん貼れるようにする。

#### 【2回目】

- (1) ゲーム用シートに描かれている果物で、自分が好きなもの2つに印をつける。(シートNo.2)
- (2) 教室内を歩き回って相手を探し、じゃんけんをする。
- (3) 勝った人は、印を付けた果物で、対話をする。  
負 I'm hungry. 勝 Which do you like, ~ or ~? (負 I like ~.)
- (4) 勝った人は、負けた人が“I like ~.”と答えた場合、“Me too”と話して、負けた人と一緒にポイントシールを取りに行き、1ポイントのシールをシートに貼る。
- (5) 負けた人は、勝った人が話した果物が両方とも印を付けていないものであった場合、“Sorry.”と話し、お互い“See you.”と言って別れる。
- (6) (2)~(5)を何度も繰り返し、シールをたくさん貼れるようにする。

8 第3時活動展開案

(1) ねらい

第1時と第2時で学習した対話を合わせた友達を祭りに誘う場面の表現に慣れ親しむ。

“Are you free today? Yes, I am. Let's go to the festival. O.K. Which do you like ~ or ~? I like ~”

(2) 展開

指導過程と活動のタイプ	学 習 活 動	自己表現にかかわる児童の活動	指導上の留意点 ( は使用するもの)	見取りの視点
ウォームアップ 7分	1 あいさつをする 2 Stretch Janken game2 ( 1 ) をする 3 Big voice game ( 2 )で前時に学習した“ Which do you like.~?”を復習する	大勢の中で自分も声を出して表現すること で満足する活動	・教師対児童全員であいさつをする。褒め言葉を入れながら、明るく大きな声で対応し、児童の話す意欲を高める ・CDラジカセでリズムをならしながらリズムにのってじゃんけんすることで、声を出す意欲を高める CDラジカセ・リズムの入ったCD ・児童全員が一斉に声を出すことでリラックスさせながら声を出す意欲を高める パソコン・プロジェクター	口を動かし、できるだけ大きな声を出そうとしているか
プレゼンター 3分	4 教師が提示する場面を見る	新しい自己表現の内容の大体を理解する活動	・対話場面は数種類提示し、児童が生活場面に基ついて想像しながら意欲的に聞けるようにする パソコン・プロジェクター	よく見て聞いているか。うなずいたりつぶやいたりしながらきいているか。
言葉や対話の実践 17分	5 食べ物の名前の練習をする (shaved ice, crepes, frankfurters, yakitori, takoyaki, okonomiyaki) 6 食べ物のカードでカルタ取りをする 7 第1時と第2時の対話を続けて話すことに慣れる 8 Talk and Sit down game ( 3 ) をする	自己表現をするための準備の活動	・児童が意欲的に話すようバリエーションを工夫して練習をする 食べ物のフラッシュカード ・最初は2人組で行い、次に3人組で行う。3人組で行う際は、一人は読み手をするようにし、短い言葉での自己表現の練習ができるようにする。また、そうすることで聞いたり話したりする意欲も高める。 食べ物のカルタ ・リズムにのって話すことや、児童が話す人数単位を減らしながら、対話形式で練習することで、話す意欲が持続するようにする CDラジカセ・リズムの入ったCD	口を動かして、真似しようとしているか 相手に話そうと努力してきいているか リズムに乗って話そうとしている
ゲーム等のコミュニケーション 13分	9 Let's go game 2 ( 4 ) をする	日常生活の中で児童が興味・関心をもっていることを表現し、喜びを感じる活動	・ゲームのデモンストレーションをすることで、活動に向かう意欲を高める ・2回行う。2回目は自分が食べたいものに印を書けるようにし、聞いたり話したりする意欲をさらに高める	話す相手を自分から探し、何回も繰り返し会話をしているか
振り返り 5分	10 本時の対話を振り返る 11 振り返りカードに記入する	自己表現を振り返る活動	・教師対児童全員の形でもう一度対話をし、本時で自分ができるようになったことで満足感を味わわせる 振り返りシート	ためらわないで話しているか

...聞こうとする意欲

...話そうとする意欲

...満足感

## 1 Stretch Janken game2

- (1) 16ビートのリズムに乗って、以下のように進める。
- (2) 王様じゃんけんのように、教師対児童で向かい合う。
- (3) 教師の“ One, two, three, four.”の後に続いて、英語のじゃんけんを行う。(Rock, scissors, paper, go)
- (4) 勝った児童はそのままの姿勢で立ち、負けとあいこの児童は、自分のゲンコツ3つぐらい足を広げる。
- (5) (3)(4)を繰り返し、お尻が床に付いた子が負け、最後までお尻を床に付けなかった子が勝ち。

## 2 Big voice game

- (1) 「授業で使えるゲーム」の「Bigvoice ゲーム2」(<http://tanbo.main.jp/bigvoice2.html>)を利用する。
- (2) 児童を縦に半分に分け、片方は左側の絵( )について、もう片方は右側の絵( )について答えることにする。
- (3) 画面の絵に合わせて教師は“ Which do you like, ~ or ~?”と尋ねる。
- (4) 児童は、絵に合わせて“ I like ~.”と大きな声で答える。
- (5) 教師は、の方が大きい声だと思ったらクリックをし、の方が大きい声だと思ったらダブルクリックをする。すると画面に判定が出る。教師は、児童に分からないようにクリックすることで、コンピュータが声の大きさを判定しているように思わせる。
- (6) ひとつおわり終えたら、2回目は自分が好きな方の食べ物を大きな声で答えさせる。

## 3 Talk and Sit down game

- (1) 2人組になって立ち、じゃんけんをする。
- (2) 勝った方から会話を始め、決められた会話を終えたら座る。
- (3) 教師は、座った順に“ One, two, three,...”と数えていく。

## 4 Let's go game 2

### 【1回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。シートに印がついている食べ物が自分が食べたいものとする。また、シートは他の人には見せないことにする。(全員「今は暇である」という状況設定)
- (2) 教室を自由に歩き回り、相手を見つける。
- (3) 相手を見つけたらじゃんけんをし、勝った人からお祭りに誘う会話をする。  
勝 Are you free today? 負 Yes, I am. 勝 Let's go to the festival. 相 OK.
- (4) 続けてシートに合わせて好みをきく対話をする  
勝 Which do you like, ~ or ~? 負 I like ~.
- (5) お互いの好みが同じだった場合は、勝った人は“ O.K. Let's go.”と言って、一緒に教室の壁にかかっているその食べ物の絵が描かれているところに行き、その食べ物のシールを貼る。(違った場合は“ See you.”と言って別れる)
- (6) (5)で好みが同じだった場合は、同じ相手と質問と答えの役割を交代して続けて対話をする。  
負 Which do you like, ~ or ~? 勝 I like ~.
- (7) 再びお互いの好みが同じだった場合は、負けた人は“ O.K. Let's go.”と言って一緒に教室の壁にかかっているその食べ物の絵が描かれているところに行き、その食べ物のシールを貼る。(違った場合は“ See you.”と言って別れる)
- (8) 2回連続して同じ好みだった場合は、さらに同様に役割を交代して対話を続け、同じだったらシールを貼り、違ったら“ See you.”と言って別れる。3回連続で同じ好みだった場合は、3枚目のシールを貼った後に“ See you.”と言って別れる。
- (9) 時間いっぱい会話を続け、シールを集める。

### 【2回目】

- (1) 各自ゲーム用のシートを持つ。自分の本当の好みに合わせて印を付ける。また、シートは他の人には見せないことにする。
- (2) 以下、1回目と同様に進める。

# 今日の英語活動の振り返り

6年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

今日の英語活動を振り返って、あてはまるところに 書きましょう。

1 今日の会話の場面が想像でき、楽しく活動をしようと思いましたか

A 思った                      B 思った方                      C 思わなかった方                      D 思わなかった  
|-----|-----|-----|-----|

2 相手が話す英語を最後まで聞き、相手がどんなことを話しているか一生懸命聞こうとすることができましたか

A よくできた                      B できた方                      C できなかった方                      D できなかった  
|-----|-----|-----|-----|

3 練習で楽しんで話したり、相手に伝えようと努力したりすることができましたか

A よくできた                      B できた方                      C できなかった方                      D できなかった  
|-----|-----|-----|-----|

4 協力して活動したり自分から声をかけて友達と会話したりし、楽しい気持ちで相手に話すことができましたか

A よくできた                      B できた方                      C できなかった方                      D できなかった  
|-----|-----|-----|-----|

5 今日の英語活動は、楽しかったですか

A とても楽しかった                      B 楽しかった方                      C つまらなかった方                      D つまらなかった  
|-----|-----|-----|-----|

6 英語を聞いたり話したりするとき、今日はどんなことに気を付けましたか。簡単に書いてください。

・ ----- ・
-----------------

7 (1) 友達と英語で話しているとき、どんな気持ちになりましたか。簡単に書いてください。

--

(2) そのような気持ちになったのは、どんな場面でしたか。

--