

1. 実践研究校名・責任者氏名

ふりがな	みさきちょうりつやなはらひがししょうがっこう	ふりがな	たにくちかずお
学校名	美咲町立柵原東小学校	校長氏名	谷口計郎

2. 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	・研究計画検討		
5月	・「外国語活動の評価について」(1)と題して ノートルダム清心女子大学准教授伊藤豊美先生の講演		
6月	・授業研究 3年「20までの数」 1年「色であそぼう」 5年「自己紹介をしよう」 指導助言 岡山県総合教育センター指導主事信宮誠先生	・第1回外国語情報交換会	
7月	・外国語活動を進めるために (文部科学省製作 実践DVDによる研修) ・外国語の評価と教材についてのグループ研究 ・アンケート実施	・第2回外国語情報交換会 「英田小学校の外国語活動」 講師英田小学校赤畑さとみ教諭	
8月	・学習環境整備について ・「外国語活動の評価について」(2)と題して ノートルダム清心女子大学准教授伊藤豊美先生の講演 ・電子黒板の使い方について		第1回推進協議会 県総合教育センター研修
9月	・学習指導案検討 ・授業研究 6年「案内は任せて！」(道案内) 指導助言 岡山県総合教育センター指導主事信宮誠先生	・第3回外国語情報交換会 評価について	
10月	・学習指導案検討 ・授業研究 2年「今日の天気は？」 4年「世界のファーストフード」 指導助言 岡山県総合教育センター指導主事信宮誠先生	・第4回外国語情報交換会 電子黒板を活用した指導	小中連携外国語活動研究会 (旭中学校)
11月	・学習指導案検討	・5, 6年生授業公開 ・第5回外国語情報交換会 「フォニックスって？」 講師 山下京子先生	先進校視察(大分県) 研究発表会(中正小学校)
12月	・研究の中間まとめ	・第6回外国語情報交換会 「中学校英語学習と小学校英語 活動の関わりについて」 講師柵原中学校池田しづ教諭	研究発表会(川上小学校)
1月	・ITを使った指導について ・指導に適した教材の整備 ・アンケート実施	・第7回外国語情報交換会 効果的な教材について	先進校視察(岐阜県) 第2回推進協議会
2月	・学年別年間指導計画の検討	・第8回外国語情報交換会	
3月	・本年度研究の成果と課題		
【その他の取組】 ※8行以内			

3. 取組の具体的な内容

- a 文部科学省が作成する小学校における外国語活動のための教材（「英語ノート」、 「付属CD」（音声教材）、「英語ノート」指導資料及び「英語ノート」準拠デジタル教材）を活用した授業の実践
- ・本校の児童の実態に応じた英語ノートや付属教材の活用、他教科との関わりを考慮した有効な教材の工夫を目指して、全教職員での全体研究と5年6年に分かれて行う部会研究の2つの研究体制で校内授業研究を進めた。
 - ・電子黒板の活用方法を研修し、児童の実態に即した使用方法や使用場面を研究した。
- b 外国語を通じた、言語や文化についての体験的な理解、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度、外国語の音声や基本的な表現への慣れ親しみなど、コミュニケーション能力の素地に関する評価の観点及び評価方法の研究
- ・ノートルダム清心女子大学准教授伊藤豊美先生から国内の様々な取り組みの様子・評価を生かした授業について講義を受け、本校の授業にも活用した。
 - ・各々の学年の評価の観点について研究した。年間指導計画の中にも評価の観点に応じた評価項目を入れることとし、それぞれの授業における評価規準や様々な評価の方法について研究を進めているところである。
- c 児童の興味・関心等の学習状況の変容に関する定量的な把握及び文部科学省が実施するアンケート等の調査の実施
- ・6月には一昨年度から実施している本校独自の児童対象のアンケートを行い意識の変化を探った。また、9月には文部科学省からのアンケートを実施した。内容がほとんど重なっていたことから、1月のアンケートは文部科学省からのアンケートだけを実施した。
 - ・学習場面での児童の興味・関心については、教師の行動観察・児童の振り返りカードを使った自己評価・児童相互評価等から変容の把握・分析を行った。
- d 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
- ・岡山県総合教育センター指導主事 信宮誠先生の指導を受けながら、全担任が授業公開し指導力の向上に取り組んだ。
 - ・岡山県総合教育センターでの研修に参加し、指導力の向上や外国語活動の現状の把握をした。
 - ・外部講師から外国語の知識を広げるための研修を受け、指導に活かした。

<p>e 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> <ul style="list-style-type: none"> ・地域人材と協力して組み立てる授業のあり方について授業研究した。 ・授業中のHLTとALTのそれぞれの役割について研究した。
<p>f 他の小学校や中学校等との連携</p> <ul style="list-style-type: none"> ・外国語情報交換会を毎月第2火曜日に開催し、町内の他小学校や中学校での行われている外国語活動について情報を交換し意見交流の場とした。 ・本年度のまとめの一つとして授業公開の会を開催し、他の実践校や郡内の中学校へ呼びかけをし、意見交流を図った。
<p>g その他（校内における外国語活動推進体制の構築、地域との連携等）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・美咲町教育研究会中学校英語部会と連携し、授業公開し合同研修会を行った。 ・校内での授業研究の様子や公開授業を本校のホームページに掲載し、情報発信をした。

4. 年間指導計画及び指導案

別添資料参照。

5. 取組の成果等

<p>今年度の取り組みをする中で9月と1月にアンケートを実施した。「外国語活動の授業を好き・楽しい」と感じている児童は1月のアンケートでも変わることなく90%近くいた。平成19年度20年度にした同様のアンケートでは、高学年になると数値が下がる傾向があった。しかし、今年度のアンケートでは、大きな変化がなかったことから、今年度の研究や取組が有効に働いたと考えている。5年生では、家庭科との関連を活かし発展させたオリジナルメニューを発表させたり電子黒板等を使用し学習形態を工夫したりするなど高学年の知的興味に応える「外国語活動の楽しさ」に迫ったことに起因していると感じている。また、6年生は、「七ひきのこやぎ」を基にしてオリジナル劇を創る活動をした。外国語を使って劇を創作することは、今までに習得した表現を活かすことやALTから聞き出すなどが必要で児童は集中して取り組めた。この活動の中で、ALTから表現・発音などを認められたことも自信になった。</p> <p>また、全校の児童にも変容が見られた。6年生がオリジナル劇を全校集会で披露した時、低学年は低学年なりに中学年は中学年なりに、6年生の演じる所作や聞き取れる単語から英語に浸り愉快的劇の世界に触れた喜びの姿が見られた。外国の人に触れることはほとんど無い学区であるが、外国語への抵抗感はかなり軽減してきたと感じた。</p> <p>外国語活動以外の場面でも本校の研究テーマ「いろいろな考えを知り、思いを伝え合おうとする子供の育成」に迫られているように思う。6年生を中心に活動する全校縦割り班活動でも、みんなにわかるように説明することやみんなの思いを汲んだ活動を工夫するなど自主的な活動が見られていることなど、成果が見られてきている。</p> <p>小中学校の連携を目指し、今年度も月1回の外国語情報交換会と合同研修による授業公開の会を開催した。情報の交流や他校の実践の紹介等も企画した。それぞれの相違点や共通点を出し合い理解を深める相互研修の場とすることができた。</p>
--

6. 次年度以降の継続・展開

<ul style="list-style-type: none"> ・文部科学省のアンケートにあった「外国語活動の授業の内容をどれくらい理解しているか」の項について、英語ノート始めて使った5年生の自己評価は、60パーセントほどとあまり高くない。このことはどのようなことから派生しているか探していきたい。 ・英語ノートの中でも今年度充分研究できていない単元がある。そのため年間指導計画の評価の項目は完成できていない。そこで、これらの単元について教材や評価を研究し年間計画に書き加えてまとめることで、誰でもが活用できるものとなると思うので、この点についての研究を続けたい。 ・授業の中で様々な評価をしたが、児童の意欲を高め次の授業の指導につなげる研究がさらに必要である。 ・担任の外国語活動を指導する力量を伸ばしたい。
--

外国語活動年間指導計画 5年

美咲町立柵原東小学校

月	回	単元名	主な活動と言語材料	評価規準
4	1	世界の「こんにちは」を知ろう①	【世界の様々な挨拶を知ろう】 どこの国のあいさつゲーム Hello. What's your name? My name is ~. Nice to meet you.	
	2	世界の「こんにちは」を知ろう②	【挨拶の仕方を知ろう】 いろいろな国のあいさつでゲーム Hello. My name is ~ Nice to meet you. Nice to meet you, too.	
	3	世界の「こんにちは」を知ろう③	【みんなと挨拶をしよう】 いろいろな国のあいさつで自己紹介ゲーム Hello. My name is ~ Nice to meet you. Nice to meet you, too.	
5	4	ジェスチャーをしよう①	【感情や様子を表す言葉を知ろう】 How are you? I'm fine./happy/hungry/sleepy.	
	5	ジェスチャーをしよう②	【進んでジェスチャーをしよう】 ジェスチャーゲーム How are you? I'm fine./happy/hungry/sleepy.	
	6	ジェスチャーをしよう③	【ジェスチャーを使って話しかけよう】 インタビューゲーム How are you? I'm fine./happy/hungry/sleepy. I like ~.	
	7	数で遊ぼう①	【いろいろな国の数え方や、ジェスチャーを知ろう。1～10までの数字を言おう】 ジャンケンゲーム Ten Steps How many? One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten. Rock, scissors, paper. One, two, three	世界のじゃんけんや数を聞いたり言ったりする。 1～10までの英語を聞いたり言ったりする。
6	8	数で遊ぼう②	【11から20までの数を知ろう】 数字ピラミッドゲーム Twenty Steps How many? Eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty	11～20までの数字を正しく言ったり使ったりする。
	9	数で遊ぼう③	【数を尋ねたり、1～20までの数で答えたりしよう】 キーナンバーゲーム スネークス・アンド・ラダーズゲーム Twenty Steps How many? One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten. Eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty	友達に数を尋ねたり答えたりしてゲームに参加する。

6	10	数で遊ぼう④	【数を尋ねたり、1から20までの数で答えたりしよう】 好きな漢字あてゲーム 数字ピラミッドゲーム How many? One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty	友達に数を尋ねたり答えたりしてゲームに参加する。
	11	自己紹介をしよう①	【好きなものを言ったり尋ねたりしよう】 キーワードゲーム ○×ゲーム Do you like ~. Yes, I do. No, I don't.	好きなものやきらいなものを聞き取る。
7	12	自己紹介をしよう②	【好き・嫌いのインタビューしよう】 Do you like ~. Yes, I do. No, I don't. I like ~. I don't like ~.	好きなもの嫌いなもののインタビューをしあう。
	13	自己紹介をしよう③	【自己紹介しよう】 Hello. My name is ~. I like ~. Thank you.	はっきりした声で自己紹介をする。
9	14	外来語を知ろう①	【身近な外来語を知ろう】 キーワードゲーム banana, cabbage, lemon, tomato, cake, donut, milk, soccer ball, basketball, glove, gorilla, koala, kangaroo, calendar, piano, guitar, TV	
	15	外来語を知ろう②	【尋ねられ、欲しいものを答えよう】 おはじきゲーム What do you want? Pudding, please.	
10	16	外来語を知ろう③	【フルーツパフェを作ろう】 What do you want? Strawberries, please. Here you are. Thank you. You're welcome.	
	17	外来語を知ろう④	【フルーツパフェを紹介しよう】 フルーツパフェ当てゲーム What do you want? A melon, an orange and an apple, please.	
	18	ランチメニューを作ろう①	【いろいろな国の朝食を知ろう】 I eat fruits and cereal in the morning.	日本と外国では、朝食に主に食べるものが違うことを知る。
	19	ランチメニューを作ろう②	【食べ物や料理名を知ろう】 キーワードゲーム What would you like? I would like juice./sandwich/salad/pizza/bread. etc.	自分が欲しい食べ物や料理を積極的に言う。

11	20	ランチメニューを作ろう③	丁寧な言い方で欲しいものを尋ねたり、答えたりしよう】 ビンゴゲーム What would you like? I'd like juice.	自分が欲しい食べ物や料理を積極的に言う。 友達と協力してオリジナルメニューを作る。
	21	ランチメニューを作ろう④	【オリジナルランチセットを作り発表しよう】 What would you like? I'd like juice.	自分達のオリジナルランチをはっきりとした声で紹介する。 友達の発表を聞き、質問する。
	22	時間割を作ろう①	【教科の言い方を知ろう】 教科名当てジェスチャーゲーム Japanese, Math, Music, Science, Arts and Crafts, etc.	
	23	時間割を作ろう②	【教科や曜日のゲームをしよう】 曜日当てゲーム ビンゴゲーム 時間割聞き取りゲーム I study Japanese on Monday.	
12	24	時間割を作ろう③	【自分のオリジナル時間割を作って発表しよう】 時間割聞き取りゲーム What do you study? I study English. I teach Japanese. On Tuesday I study Japanese, English and P.E.	
	25	時間割を作ろう④	【グループで作った時間割を発表しよう】 時間割聞き取りゲーム What do you study? I study English. I teach Japanese. On Tuesday I study Japanese, English and P.E.	
1	26	いろいろな国の衣装を知ろう①	【いろいろな国の衣装を知ろう】 Do you like blue? Yes, I do. /No, I don't. I like red cap. /green pants/blue skirt.	
	27	いろいろな国の衣装を知ろう②	【好きな衣服を買ったり、売ったりする表現を言おう】 May I help you? Do you have blue shoes? Yes, I do. /No, I don't. Here you are. Thank you. Anything else? No. That's all.	
	28	いろいろな国の衣装を知ろう③	【買い物をしよう】 May I help you? Do you have blue shoes? Yes, I do. /No, I don't. Do you like blue? Yes, I do. /No, I don't. I'm sorry. I don't have yellow T-shirt. Here you are. Thank you. Anything else? No. That's all.	
	29	いろいろな国の衣装を知ろう④	【買ったものを発表しよう】 I bought a red cap. I don't like blue ...	

2	30	クイズ大会をしよう ①	【これは何ですか？の表現を覚えよう】 What's this? It's a pencil./fish/ruler/eraser/starfish/lobster/ Jellyfish/hat/octopus/book/pencil case.	漢字の成り立ちのおもしろさについて知る。
	31	クイズ大会をしよう ②	【これは何か答えよう】 ブラックボックスクイズ シルエットクイズ What's this? It's a book. Hint, please. It's a food./fruit/stationary/animal/big/small/ Red/blue. That's right. Yes./No.	What's this? に対して答える。
	32	クイズ大会をしよう ③	【クイズを作ろう】 What's this? It's a bird.	クイズやヒントを考えて作る。
3	33	クイズ大会をしよう ④	【クイズ大会をしよう】 ピクチャークイズ ブラックボックスクイズ シルエットクイズ What's this? It's a bird. Hint, please. It's a food./fruit/stationary/animal/Big/Small/ Red/Blue. That's right. Yes./No.	友達に尋ねたり答えたりして、クイズ大会に参加する。
	34	1年間の学習を振り返ろう①	【1年間の学習を振り返ろう】 英語コミュニケーションすごろく I like dogs. Do you like apples? How are you? Japanese and science. What's this? etc.	
	35	1年間の学習を振り返ろう②	【1年間の学習を振り返ろう】 歌やチャンツをしながら1年間の振り返ろう I like dogs. Do you like apples? How are you? / Japanese and science. What's this? etc.	

外国語活動年間指導計画 6年

月	回数	単元名	主な活動と言語材料	評価規準
4	1	アルファベットで遊ぼう①	【アルファベットの大文字の読み方を知ろう】 アルファベット・カルタ A～Z	
	2	アルファベットで遊ぼう②	【アルファベットの文字の読み方を聞いて、大文字を知ろう】 アルファベットや数字を線でつなごう ミッション・ゲーム A～Z one～twenty	
	3	アルファベットで遊ぼう③	【アルファベットを読み、大文字とその読み方とを一致させよう】 アルファベット・パズル アルファベットの文字をならべかえよう A～Z Good job!, Great!, Well done! Wonderful!, Excellent!, Fantastic!	
5	4	いろいろな文字があることを知ろう①	【アルファベットには小文字もあることを知り、21以上の数字を言おう】 動物を数えよう a～z twenty-one ～ one hundred penguin, panda, tiger, bear, bird, monkey, elephant, giraffe	
	5	いろいろな文字があることを知ろう②	【小文字を認識しよう】 ブロック色塗り a～z twenty-one ～ one hundred one hundred ninety-two	
	6	いろいろな文字があることを知ろう③	【アルファベットを読み、小文字とその読み方とを一致させよう】 アルファベットの大文字と小文字を線で結ぼう 町の中からアルファベット表示を探そう A～Z	
	7	オリジナルカレンダーを作ろう①	【日本の季節や特徴を伝え英語での月の言い方に慣れよう】 行事と月とを線で結ぼう ヒント・ヒントゲーム クラッシュゲーム ミッシングゲーム January, February, ～ December	世界と日本の祭りや行事などに興味をもち、それが何月のものか積極的にヒントを出したり答えたりしようとする。
6	8	オリジナルカレンダーを作ろう②	【友達に誕生日を尋ねたり自分の誕生日を答えたりしよう】 キー・ワード・ゲーム January, February, ～ December first ～ thirty-firstまでの序数 grandfather, grandmother, brother, sister, father, mother When is your birthday? My birthday is～.	カレンダーの月日の言い方を理解し、お互いの誕生日を伝え合おうとしている。
	9	オリジナルカレンダーを作ろう③	【家族の誕生日を紹介し合い友達とのコミュニケーションを楽しもう】 聖徳太子ゲーム 名前と誕生日とを線で結ぼう January, February, ～ December first ～ thirty-first までの序数 grandfather, grandmother, brother, sister, father, mother My father's birthday is ～?	英語での月の言い方や誕生日の言い方に慣れ親しんでいる。

	10	オリジナルカレンダーを作ろう④	【オリジナルカレンダーを完成させよう】 ペアマッチゲーム 祝祭日クイズ インタビューゲーム When is your birthday? My birthday is ~. My father's birthday is ~	誕生日や祝祭日を聞き、月日を確認しながら書き込んでいる。
	11	できることを紹介しよう①	【友だちの話聞き、何ができて何ができないのかを知ろう】 動物のできることを、できないことを聞こう Can you swim? Yes, I can. No, I can't. I can swim. I can't swim.	まとまった話を聞いて、誰がどんなことができるかを聞き取ろうとする。
7	12	できることを紹介しよう②	【質問に答えて、自分のできることできないことを伝えよう】 ジェスチャーあて Can you ~? Yes, I can. No, I can't. play soccer, make an omelet, play the piano, play kendama, swim, play table tennis, play the guitar, ride a unicycle	あることができるかを尋ねたり答えたりする。
	13	できることを紹介しよう③	【友だちと互いにどのようなことができるのかを尋ねたり答えたりしよう】 インタビューをしよう ショー・アンド・テルをしよう (準備) Can you ~? Yes, I can. No, I can't.	友だちにわかりやすいように、自分ができることやできないことを絵などで表現する。
	14	できることを紹介しよう④	【自分ができるところを発表しよう】 ショー・アンド・テルをしよう Hello. I can ~. I can't ~.	自分ができるところやできないところを発表する。相手ができるところやできないところを聞いてわかる。
	15	「案内は任せて」① (道案内)	【建物やお店の言い方を知ろう】 おはじきゲーム 指さしゲーム What's this? school, police box, bank, bus stop, flower shop, restaurant, hospital, post office, fire station, department store, station, park, bookstore, barbershop	ゲームをしながら、方向や動きを指示する表現に興味を持ち、使おうとしている。
9	16	「案内は任せて」② (道案内)	【方向や動きを指示する表現を聞いて、どこに着いたのかを聞き取ろう】 サイモン・セズ・ゲーム Where is ~? Turn right. left. Go straight. Stop.	相手に道順をはっきりと伝え、コミュニケーションを図ろうとしている。
	17	「案内は任せて」③ (道案内)	【道案内をしよう】 Where is ~? Turn right. left. Go straight. Stop. Thank you.	道案内の会話を通して、必要なことを相手にはっきりと伝え、コミュニケーションを続けようとしている。
10	18	「案内は任せて」④ (道案内)	【イギリスの町の道案内をしよう】 Where is ~? Turn right. left. Go straight. Stop. Thank you.	実際に修学旅行に行く京都の町に興味をもって道順を尋ねたり答えたりしている。

10	19	自分の一日を紹介しよう①	<p>【時差があることを知り，時間についての表し方を知ろう】 世界の国々の時間と子どものしていることを聞き取ろう 1～60まで言ってみよう CDを聞いて時計に長針，短針を書こう one～fifty</p>	興味を持って，世界のことを聞こうとする。
	20	自分の一日を紹介しよう②	<p>【一日の生活の表し方を知ろう】 おはじきゲーム ジェスチャー・ゲーム What time do you get up? I get up at 6:00 (six) . get up, go to bed, eat breakfast, eat school lunch, play table tennis, play volleyball, play basketball, study, go to school, take a bath, play the piano, watch</p>	一日の生活について意欲的に英語表現を練習している。
11	21	自分の一日を紹介しよう③	<p>【自分の生活表を作ろう】 自分の一日を紹介しよう（準備） What time do you get up? I get up at 7:00 (seven) .</p>	生活表の作り方を理解し，生活表を作成する。
	22	自分の一日を紹介しよう④	<p>【自分の一日を紹介しよう】 グループで友だちの一日の生活を聞き，わかったことを吹き出しに書こう What time do you get up? I get up at 7:00 (seven) .</p>	生活表をもとに自分の生活を紹介する。
	23	行ってみたい国を紹介しよう①	<p>【世界には様々な英語表現があることを知ろう】 どの国旗がどの国かあてよう What country is this? I want to go to Italy. I want to eat pizza. color : red, white, blue など shape : star, diamond, circle など</p>	様々な英語があることを知る。
12	24	行ってみたい国を紹介しよう②	<p>【行きたい国やその理由を聞き取ろう】 ピングゲーム CDを聞き，子どもたちが行きたい国と理由とを線で結ぼう I want to go to ~ . I like ~ . I want to see ~ .</p>	行きたい国やその理由についてまとまった話を聞いて，その概要がわかる。
	25	行ってみたい国を紹介しよう③	<p>【行きたい国を尋ねてみよう】 自分が行ってみたい国について，国旗とその理由とを書いて紹介しよう（準備） I want to go to Italy. I want to eat kimchi. I want to play soccer.</p>	行きたい国やその理由に関するスピーチを聞いて，内容を理解する。
	26	行ってみたい国を紹介しよう④	<p>【自分が行きたい国をクイズにしよう】 自分が行ってみたい国について，国旗とその理由とを書いて紹介しよう Where do you want to go? I want to go to Italy. I want to play soccer.</p>	自分の行きたい国について，理由とともに発表しようとする。

1	27	オリジナルの劇を創ろう①	【世界の様々な民話を聞き取るう】 CDを聞いてどの物語か考えよう grandpa, grandma, girl, dog, cat, mouse	
	28	オリジナルの劇を創ろう②	【オリジナル『七ひきの子やぎ』の話を考えよう】 登場する人物や動物を考え、自分たちで物語を作ろう Please help me.	
	29	オリジナルの劇を創ろう③	【オリジナル『七ひきの子やぎ』の物語を練習しよう】 セリフを考え、自分たちで物語をつくろう（準備） Please ~. その他、児童が言いたいセリフ 例：What do you want? I like natto.	
2	30	オリジナルの劇を創ろう④	【オリジナル『七ひきの子やぎ』の物語を練習しよう】 セリフを考え、自分たちで物語をつくろう（準備） Please ~. その他、児童が言いたいセリフ 例：Come here. What's the matter?	
	31	オリジナルの劇を創ろう⑤	【オリジナル『七ひきの子やぎ』の物語を発表しよう】 互いに発表し合い、他のグループの発表を聞いて、どのような人物や動物などが出てきたか書こう Please ~. その他、児童が言いたいセリフ Very good. Good job! Excellent!	
	32	将来の夢を紹介しよう①	【様々な職業の言い方を知ろう】 ビンゴ・ゲーム teacher, doctor, racing driver, tennis player, cook, fire fighter, singer, nurse, astronaut, farmer, baseball player, soccer player, police officer, pilot, scientist, engineer I want to be ~.	将来の職業に関する表現に慣れ親しむ。
	33	将来の夢を紹介しよう②	【なりたい職業は何ですかの表現を覚えよう】 ビンゴ・ゲーム What do you want to be? I want to be a teacher.	自分の将来の職業を英語で話そうとしている。
3	34	将来の夢を紹介しよう③	【スピーチ・メモを作ろう】 チェーン・ゲーム スピーチ・メモを作成して、それをもとに自分の夢を紹介しよう（準備） What do you want to be? I want to be a teacher. I like ~.	
	35	将来の夢を紹介しよう④	【自分の夢を紹介しよう】 友だちのスピーチを聞いて、名前と夢、理由を書こう What do you want to be? I want to be a teacher. I want to ~. I like ~.	将来就きたい職業について友達と進んで対話しようとする。

- ① 単元名 自己紹介をしよう (1時)
 ② 使用教材 英語ノート (P24, 25) CD 絵カード ビンゴカード 等
 ③ 本時のねらい 好きか嫌いかを尋ねる表現方法を知り、それを使ってコミュニケーションをする。
 ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 Attention, please. Bow. 今日の授業の流れを知る。 	Hello, class. ○授業の流れを掲示することで、見通しを持てるよう支援する。	How are you? ○めあてを示すことで、意欲付けを図る。	
3	ウォームアップ		"My name is Mr.Octopus." を歌おう。		
		<ul style="list-style-type: none"> 今日のめあてを知る。 動作を入れて楽しく歌う。 	○楽しく歌うことで本時の学習への意欲付けを図る。	○動作をつけて歌うことで、楽しんで活動できるよう、進んで動きを見せる。	
7	ふれる		好きなものを聞こう。I like ~ (introduction)		
		<ul style="list-style-type: none"> HRT と ALT の会話を聞いて、好きなものや嫌いなものの表現を知る。 	○絵カードを見せ、ALT と役割分担しながら、好きなもの嫌いなものを紹介する。 ○児童にそれぞれ好きか嫌いかを尋ねる。	○絵カードやマスクを使って児童の興味を引く。 ○児童にそれぞれ好きか嫌いかを尋ねる。	
10	親しむ		好きなものを聞いて、当てよう。I like ~ (listening)		
		<ul style="list-style-type: none"> CD (ALT) を聞いて、誰が何を好きか当てる。 	○絵カードを見せることで、絵と発音する語を一致させる。 ○児童に聞いて、それらが好きかどうか尋ねることで、活動をしやすいとする。	○絵カードに合わせて、正しく発音し、活動しやすくさせる。 ○2回繰り返すことで、確認ができるようにする。	■好きなものが聞き取れ、正しく線で結べている (英語ノート)
13	ふれる		好きなものを聞いてみよう。Do you like ~? (practice)		
		<ul style="list-style-type: none"> HRT と ALT の会話を聞いて、好きか嫌いかを尋ねる表現の仕方を知る。 	○好きか嫌いかを答える。 ○児童に興味を持たせるため、絵カードを使い答えを考えさせる。	○ゆっくりわかりやすく、HRT に好きか尋ねる。 ○児童が尋ねやすいよう絵カードを見せる。	
	慣れる	<ul style="list-style-type: none"> CD (ALT) を聞きながらリズムに合わせてチャンツを言う。 	○Yes, No それぞれ絵カードを表示して、児童に発音しやすくする。	○児童と一緒に発音して、チャンツの支援をする。	
23	楽しむ		インタビュービンゴゲームをしよう。		
		<ul style="list-style-type: none"> 友達に好きか嫌いかを尋ねて、ビンゴカードに記入し、ビンゴを完成させる。 	○ALT とゲームの方法をデモンストレーションをして児童にわかりやすくする。 ○ビンゴカードの単語を練習することで発音の確認をする。	○机間指導し、発音の支援をする。 ○ビンゴカードの単語を練習することで発音の確認をする。	■積極的にゲームに参加している。(行動観察)
40	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> 本時の振り返りをする。 挨拶をする。 Attention, please. Bow. 	○めあてを観点にして振り返りさせやすくする。	○よかったこと頑張ったことを伝える。	
45			Good bye .	Good bye .	

- ⑤ 言語材料 I like (apples, milk, bananas, etc.)
 Do you like ~? Yes, I do. No, I don't.

⑥ 指導後の反省点等

動物の絵カードやお面を使うことで、好きなものや嫌いなものについて興味を持って、聞き取らせたり、考えさせたりすることができた。好きなものを言うときにジェスチャーをしながら発表させたが、高学年には少し抵抗感があった。「インタビュービンゴ」は楽しみながら活動するには効果的であった。

第5学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 自己紹介をしよう (2時)
 ② 使用教材 英語ノート (P26, 27) CD 絵カード 自己紹介カード
 ③ 本時のねらい 自分の好き嫌いを答える。
 ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 Attention, please. Bow. 今日の授業の流れを知る。 今日のめあてを知る。 	Hello, class. ○授業の流れを掲示することで、見通しを持てるよう支援する。	How are you? ○めあてを示すことで、意欲付けを図る。	
5	ウォームアップ	“My name is Mr.Octopus.” を歌おう。 ・動作を入れて楽しく歌う。	○楽しく歌うことで本時の学習への意欲付けを図る。	○動作をつけて歌うことで、楽しんで活動できるよう、進んで動きを見せる。	
8	ふれる	好きなもの表現を振り返ろう。 ・絵カードを見ながら、好きなものを答えたり、尋ねたりする。	○絵カードを見せ、ALT と役割分担しながら、好きなもの嫌いなものを紹介する。	○絵カードに合わせて、正しく発音し、活動しやすくさせる。	
13	ふれる	・CD (ALT) を聞きながらリズムに合わせてチャンツを言う。 好きなもの嫌いなものを聞こう。	○Yes, No それぞれ絵カードを表示して、児童に発音しやすくする。	○児童と一緒に発音して、チャンツの支援をする。	
17	楽しむ	・CD を聞いて好きなもの嫌いなものを聞き取り、表を完成させる。	○2回繰り返すことで、確認ができるようにする。	○聞き取りにくい児童には、再度ゆっくり発音し支援する。	■好きなものが聞き取れ、正しく表が完成している。(英語ノート)
27	使う	○Xゲームをしよう。 ・先生や友達の好みを予想して、好きか嫌いか考える。	○ALT とゲームの方法をデモンストラーションをして児童にわかりやすくする。 ○児童に順番に答えさせることで、興味を持って活動させやすくする。	○児童と一緒に好きか嫌いかを聞く。	■積極的にゲームに参加している。(行動観察)
40	振り返る	自己紹介カードを作ろう。 ・自分の好きなもの(動物、食べ物、スポーツ)と嫌いなものの絵を描いた自己紹介カードを作る。	○自分の好きなものや嫌いなものの英語表現を教える。	○自分の好きなものや嫌いなものの英語表現を教える。	
45		・本時の振り返りをする。 ・挨拶をする。 Attention, please. Bow.	○めあてを観点にして振り返りさせやすくする。 Good bye .	○よかったこと頑張ったことを伝える。 Good bye .	

⑤ 言語材料 Do you like ~? Yes, I do. No, I don't. I like (apples milk bananas etc.)

⑥ 指導後の反省点等

自分の好きなものを表現する活動は、中学年でも学習しているので、興味・関心を持続させながら進めるのには、発音の繰り返し練習よりは高学年にふさわしい知的好奇心を高めるゲーム等の活動が効果的である。そこで、友達の良いものを○Xクイズを通して答えが何かを推測することも楽しんでできた。自己紹介カードを作り、自分の好きなものを書く活動は楽しみながらでき、興味の持続には効果的であった。

第5学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 自己紹介をしよう (3時)
 ② 使用教材 英語ノート (P28, 29) CD 絵カード 自己紹介カード
 ③ 本時のねらい 自分の好きなもの嫌いなものを含めて、自己紹介をする。
 ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 Attention, please. Bow. 今日の授業の流れを知る。 今日のめあてを知る。 	Hello, class. ○授業の流れを掲示することで、見通しを持てるよう支援する。	How are you ? ○めあてを示すことで、意欲付けを図る。	■聞き手に分かりやすく話している。(行動観察)
5	ウォームアップ	“My name is Mr.Octopus.” を歌おう。 ・動作を入れて楽しく歌う。	○楽しく歌うことで本時の学習への意欲付けを図る。	○動作をつけて歌うことで、楽しんで活動できるよう、進んで動きを見せる。	
10	なれる	チャンツをしよう。 ・ALT の後に続けてリズムよくチャンツを言う。	○黒板に絵カードを貼り、チャンツしやすくする。	○児童の自己紹介の中にある表現でチャンツを行う。	
15	楽しむ	何が好きか当てよう。 ・ジェスチャーを見ながら、何が好きか答えたり、好きなものをジェスチャーで表現する。	○好きなものをジェスチャーで表現する。 ○児童に交代でジェスチャーで問題を出させる。	○好きなものをジェスチャーで表現する。	
25	使う	自己紹介をしよう。 ・自分の好きなものや嫌いなものを含めて、カードを見せながら自己紹介をする。 Hello. My name is ~. I like (apples baseball dogs etc.) I don't like ~ Thank you.	○デモンストレーションをし、仕方を確認させる。 ○個人、ペアで練習することで表現に慣れさせる。 ○個々の児童に態度の評価をする。	○デモンストレーションをし、仕方を確認させる。 ○発音に困っている児童に支援する。 ○個々の児童に英語の表現の評価をする。	
40	振り返る	・本時の振り返りをする。 ・挨拶をする。 Attention, please. Bow.	○めあてを観点にして振り返りさせやすくする。 Good bye .	○よかったこと頑張ったことを伝える。 Good bye .	
45					

⑤ 言語材料 Hello. My name is ~. I like (apples baseball dogs etc.) Thank you.

⑥ 指導後の反省点等

高学年では段々と人前に出する活動が恥ずかしい等抵抗感が出てくるが、今回の好きなものをジェスチャーであてさせる活動は楽しんでできた。それは、自己紹介をするときに、個人、ペアで何度も練習することで表現に慣れさせる活動を取り入れたため、抵抗感が少なくなったためと考えられる。自分が書いた絵を持って好きなものを発表することで、聞き手が興味を持って聞いたり見たりするのに効果的だった。

第5学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 数で遊ぼう (3時)
- ② 使用教材 英語ノート (P20) ナンバーカード ゲームシート 歌の絵カード おはじき テープ オープンドアシート
- ③ 本時のねらい 楽しくゲームに参加し、11～20までの数を習得する。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		・あいさつ Hello. How are you? I' m fine. (sleepy, tired, hungry.)	○全体に挨拶をし、その後、数名の児童とやりとりをする。	○全体に挨拶をし、その後、数名の児童とやりとりをする。	
3	ウォームアップ		If You' re Happy を歌おう。		
		・ジェスチャーをしながら歌を歌う。 ・指導者とじゃんけんゲームをする。負けた人から座る。	○大きな声で児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気作りをする。 ○ポイントとなる単語や、ジェスチャーを示して歌う。 ○児童と色々な国のじゃんけんをする。	○大きな声で児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気作りをする。 ○児童と色々な国のじゃんけんをする。	
8	ふれる		11から20までの数を言おう。		
		・Tが示したナンバーカードを練習する。 ・発音の難しい数字を聞き取る。	○ナンバーカードを見せながら児童の助けとなるよう、T2の発音した数字と一緒に繰り返して発音する。	○数字を発音する。	■意欲的に英語表現を練習している。(行動観察)
11	慣れる		Twenty Steps を歌おう。		
		・テープに合わせて、歌を歌い、数字の言い方に慣れる。	○児童と一緒に歌い、自信を持って言えるように援助する。	○児童と一緒に歌い、自信を持って言えるように援助する。	
15			キーナンバーゲームをしよう。		
		・ゲームのやり方を知る。 ・ペアで座り、Tが言った数字を繰り返し言い、手を2回たたく。 ・キーナンバーが出てきたら、繰り返し返さずに、おはじきを素早く取る。(取れたら1ポイント)	○T2の発音した数字を児童と一緒に繰り返して発音する。	○キーナンバー以外の数を発音し最後にキーナンバーを言う。ゆっくりゆっくり発音して、正しく聞き取れるようにする。	■Tの発音した単語がわかり、英語で正しく言おうとしている。(行動観察)
20	楽しむ		スネーク・アンド・ラダーズゲームをしよう。		
		・ゲームのやり方を知る。 ・①班でゲームをする。もらったシートで、じゃんけんをして、コマを進める。止まったところの数字を言う。言えなかったら、元に戻る。 ・②全員でゲームをする。(班対抗) 班から一人ずつ代表を出し、黒板に貼ったシートで、じゃんけんをして、コマを進める。	○ルールの説明をする。 ○児童がゲームをしているところへ行き、発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。	○児童がゲームをしているところへ行き、発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。	■友達に積極的に数を尋ねたり、答えたりしている。(行動観察)
42	振り返る	・本時の振り返りをする。	○良かったところを伝える。 ○全体のまとめをする。	○良かったところを伝える。	
45		・あいさつをする。			

- ⑤ 言語材料 How are you? I' m fine. How many?
eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty.

⑥ 指導後の反省点等

「スネーク・アンド・ラダーズゲーム」のシートを黒板に拡大して貼り、班対抗の全員でゲームをした。大変楽しく意欲的に活動でき効果的であった。
学習課程最後の「楽しむ」活動をする前に、11～20の数を発音する機会を、歌やゲームの中で繰り返し取り入れていたので、さらに楽しく参加できた。

- ① 単元名 クイズ大会をしよう (2時)
- ② 使用教材 英語ノート (P47) ナンバーカード ゲームシート 歌の絵カード おはじき テープ オープンドアシート
- ③ 本時のねらい “What’s this?” という質問を理解して答えることができる。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0	ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ Hello. How are you? I’m fine. (sleepy/tired/hungry.) ・授業の流れを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○指導者二人で分担し、一人一人とあいさつをすることにより、1対1で英語のやりとりをする機会を増やすようにする。 ○今日の学習の流れとめあてを掲示することで、見通しが持てるようにする 	<ul style="list-style-type: none"> ○指導者二人で分担し、一人一人とあいさつをすることにより、1対1で英語のやりとりをする機会を増やすようにする。 ○今日の学習の流れとめあてを掲示することで、見通しが持てるようにする。 	
3		カントリーロードを歌おう。			
		<ul style="list-style-type: none"> ・CDに合わせて歌を歌う 	<ul style="list-style-type: none"> ○大きな声で楽しく歌うことで、本時の学習への意欲付けを図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○大きな声で楽しく歌うことで、本時の学習への意欲付けを図る。 	
6	ふれる	Michelle Time を楽しもう。			
		<ul style="list-style-type: none"> ・クイズに答えたり、イギリスのお話を聞いたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○T2が話している途中に質問をしたり、話す文の語尾を繰り返したりして、児童の理解を促すようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○イギリスで売られている果物を映像で見せながら、クイズ形式で話をし、児童の興味・関心を喚起する。 ○What’s this?の表現を使って話をし、本時の学習につなげられるようにする。 	
11	親しむ	What’s this? チャンツをしよう。			
		<ul style="list-style-type: none"> ・What’s this?チャンツをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○絵カードを見せ、手拍子でリズムつけながら、チャンツをすることにより、英語のリズムに慣れさせるようにする。 ○ALTの発音した単語を児童と一緒に繰り返して発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童が答えた絵カードを正しく発音し、理解を深めるようにする。 ○児童が慣れてきたら、ミッシェルタイムで出てきた果物をチャンツに取り入れて行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ■意欲的にチャンツに取り組んでいる。(行動観察)
18	慣れる楽しむ	いろいろな物でクイズをしよう。			
		<ul style="list-style-type: none"> ・ブラック・ボックス・クイズ、シルエット・クイズのやり方を知り、体験する。 ★ブラック・ボックス・クイズ ①箱の中に物を入れて用意する。 ②相手に箱の中に手を入れてもらい、尋ねる。 ③手を入れた児童は、それが何か答える。 ★シルエット・クイズ シルエット絵カードを見せてそれが何かを尋ねる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○それぞれのクイズのやり方をデモンストレーションして見せたり、児童とやり取りをしたりする中で、方法を理解させるようにする。 ○児童が興味を持ってゲームに参加できるよう、ヒントを聞かないとすぐには答えられない物や、触ったときの触覚が不思議な物など中に入れる物を工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童がなかなか答えられない場合には、分かりやすい簡単なヒントを見ている児童と一緒に与え、ゲームのやり方のパターンを理解させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ■前にいる児童にヒントを出したり、予想して答えたりしている。(行動観察)
40	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の振り返りをする。(振り返りカードを書く。) 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童の振り返りカードから、友達の良いところを紹介し、意欲付けを図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童の英語について、良かったところを伝える。 	
45		<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○あいさつをする。 	

- ⑤ 言語材料 What’s this? It’s a book. Hint, please. It’s a fruit. stationery/an animal. Big/Small/Red/Blue. That’s right. Yes./No.

⑥ 指導後の反省点等

英語ノートのチャンツに加え、「ミッシェルタイム」の話に出てきた果物をチャンツに利用したことで、児童の意欲をより高めることができた。
ダンボールをくり抜いて作成したブラックボックスは、答える児童以外の人にも答えが見えるように前面が開けられるように工夫し、ゲームを盛り上げることができた。

第5学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 クイズ大会をしよう (4時)
- ② 使用教材 絵カード シルエットシート ブラックボックス 歌の歌詞カード CD ポイントカード
- ③ 本時のねらい “What's this?” “It's~.” の表現を用いて、友達と積極的に尋ねたり答えたりしながら、クイズ大会を楽しむ。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0	ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> あいさつ Hello. How are you? I'm fine. (sleepy/tired/hungry.) 授業の流れを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 指導者二人で分担し、一人一人とあいさつをすることにより、1対1で英語のやりとりをする機会を増やすようにする。 今日の学習の流れとめあてを掲示することで、見通しが持てるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 指導者二人で分担し、一人一人とあいさつをすることにより、1対1で英語のやりとりをする機会を増やすようにする。 今日の学習の流れとめあてを掲示することで、見通しが持てるようにする。 	<p>■意欲的にチャンツに取り組んでいる。(行動観察)</p> <p>■グループで協力し合い、積極的に質問したり、答えたりしている。(行動観察)</p> <p>■What's this?という言葉を使い、友達に質問ができる。(行動観察)</p>
3		カントリーロードを歌おう。			
		<ul style="list-style-type: none"> CDに合わせて歌を歌う 	<ul style="list-style-type: none"> 大きな声で楽しく歌い、本時の学習への意欲付けを図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 大きな声で楽しく歌い、本時の学習への意欲付けを図る。 	
6		Michelle Time を楽しもう。			
		<ul style="list-style-type: none"> クイズに答えたり、イギリスのお話を聞いたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> T2 が話している途中に質問をしたり、話す文の語尾を繰り返したりして、児童の理解を促すようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> クイズ形式を取り入れて話をするので前時の学習を思い出させ、本時の学習のつなげられるようにする。 	
11	ふれる親しむ	What's this? チャンツをしよう。			
		<ul style="list-style-type: none"> What's this? チャンツをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードを見せ、手拍子でリズムをつけながら、チャンツをすることにより、英語のリズムに慣れさせるようにする。 ALT の発音した単語を児童と一緒に繰り返して発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童が答えた絵カードを正しく発音し、理解を深めるようにする。 児童が慣れてきたら、他の絵カードを見せながら児童に応答文を考えて言わせる。 	
14	慣れる	クイズ大会をしよう。			
		<ul style="list-style-type: none"> クイズ大会のやり方を知る。 前半、後半のA・Bのグループに分かれて、クイズを出し合い答える。 答える方は、正解したらポイントカードを取る。尋ねる方は、ヒントを出した数で、ポイントカードを取る。 	<ul style="list-style-type: none"> クイズ大会のやり方をデモンストレーションして見せたり、児童とやり取りをしたりする中で、方法を理解させるようにする。 児童のゲームの進行の手助けをする。クイズがスムーズにいかない場合は、一緒にクイズを出したり、答える側に回ったりしながら、クイズが上手く進むように支援する。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童がクイズをしているところへ行き、発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。 ヒントを意欲的に出しているグループをその場で評価する。 	
		<p>★ブラック・ボックス・クイズ</p> <p>①箱の中に物を入れて用意する。</p> <p>②相手に箱の中に手を入れてもらい尋ねる。</p> <p>③手を入れた児童は、それが何か答える。</p> <p>★ピクチャー・クイズ</p> <p>相手に絵の一部を書いた物を見せ尋ねる。</p> <p>★シルエット・クイズ</p> <p>シルエット絵カードを見せ、それが何かを尋ねる。</p>			
32	楽しむ	オリジナル・クイズを発表しよう。			
		<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えたオリジナル・クイズを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 言いくさそうにしている児童の傍に寄り添いアドバイスする。 	<ul style="list-style-type: none"> わからなくて日本語で言った単語を教え手助けをする。 	
42	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> 本時の振り返りをする。(振り返りカードを書く。) 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の振り返りカードから、友達の良いところを紹介し、意欲付けを図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の英語について、良かったところを伝える。 	
45		<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 	

- ⑤ 言語材料 What's this? It's a bird. Hint, please. It's a fruit./ stationery/an animal Big/Small/Red/Blue. That's right. Yes./No. Do you like birds? Yes, I do. No, I don't.

⑥ 指導後の反省点等

自分の思いを伝え合う活動の場として、「英語ノート」にはない、オリジナルクイズを一人一人がアイデアを出して考え、出し合う活動を設定した。クイズのやりとりに時間がかかり全員の発表はできなかったが、答える側も、ヒントを求めて尋ねる側も意欲的にクイズに参加し、クイズ大会同様、コミュニケーションを図る楽しさを体験させることができた。

第5学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 ランチ・メニューを作ろう（1時）
- ② 使用教材 英語ノート（P56） 電子黒板 絵カード 朝ご飯インタビューカード
- ③ 本時のねらい 日本と外国とでは、朝食に主に食べるものが違うことを知る。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 Attention, please. Bow. 今日の授業の流れを知る。 今日のめあてを知る。 	Hello, class. ○授業の流れを掲示することで、見通しを持てるよう支援する。	How are you? ○めあてを示すことで、意欲付けを図る。	■日本と外国の朝食のちがいを考えている。(行動観察)
3	ウォームアップ	“My Bonnie.” を歌おう。 <ul style="list-style-type: none"> 楽しく、気持ちを込めて歌う。 	○楽しく歌うことで本時の学習への意欲付けを図る。	○動作をつけて歌うことで、楽しんで活動できるよう、進んで動きを見せる。	
6	ふれる	朝ご飯に何を食べるか言ってみよう。			
21	ふれる	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードを見ながら、朝食の食べ物の表現を知り、練習する。 自分が朝ご飯に何を食べているか絵に描いて発表する。 I eat ~and ~in the morning. 	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードを見せ、ALT と役割分担しながら、食べ物の練習をさせる。 模範を見せ、発表しやすくさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードに合わせて、正しく発音し、活動しやすくさせる。 朝ご飯の英語表現を知らせる。 模範を見せ、発表しやすくさせる。 	
26	使う	外国の朝食はどんなものがあるか聞こう。			
40	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板で聞いて、どこの国の朝食か書く。 自分達の朝食と違うことや思ったことを書く。 	○2回繰り返すことで、確認ができるようにする。	○聞き取りにくい児童には、再度ゆっくり発音する。	
45		朝ご飯インタビューゲームをしよう。			
		<ul style="list-style-type: none"> 朝ご飯に何を食べたか、インタビューをする。 What do you eat in the morning? I eat ~ and ~. 	○ゲームのやり方をデモンストレーションし、理解させやすくする。	○児童の発音のアドバイスをする。	
		<ul style="list-style-type: none"> 本時の振り返りをする。 	○めあてを観点にして振り返りさせやすくする。	○よかったこと 頑張ったことを伝える。	
		<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 Attention, please. Bow. 	Good bye .	Good bye .	

- ⑤ 言語材料 I eat ~ and ~ in the morning.
 What do you eat in the morning? I eat ~ and ~ .
 rice. miso soup. milk. fruit. cereal. etc.

⑥ 指導後の反省点等

自分の朝ご飯を紹介する活動では、絵を描くのに時間がかかり、発表が数人になってしまった。「外国の朝食はどんなものがあるか聞こう。」の場面は電子黒板を使って行ったが、興味を持って聞き、どこの国かあてることも全員ができた。「朝ご飯インタビューゲーム」では聞き方に戸惑っている児童にALTが積極的にアドバイスしたのがよかった。

第5学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 ランチ・メニューを作ろう (2時)
- ② 使用教材 英語ノート (P58) 電子黒板 絵カード おはじき インタビュービンゴカード
- ③ 本時のねらい いろいろな食べ物や料理の名前を知ろう。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		<ul style="list-style-type: none"> あいさつをする。 Attention, please. Bow. 今日の授業の流れを知る。 今日のめあてを知る。 	Hello, class. ○授業の流れを掲示することで、見通しを持てるよう支援する。	How are you ? ○めあてを示すことで、意欲付けを図る。	
3	ウォームアップ		"My Bonnie." を歌おう。		
		<ul style="list-style-type: none"> 楽しく、気持ちを込めて歌う。 	○楽しく歌うことで本時の学習への意欲付けを図る。	○動作をつけて歌うことで、楽しんで活動できるよう、進んで動きを見せる。	
7	ふれる		キーワードゲームをしよう。		
		<ul style="list-style-type: none"> ペアになりキーワードゲームをする。 	○ゲームの方法を説明し、デモンストレーションで示す。	○単語を抑揚や強弱を付けて発音することで、児童が聞くこと集中できるようにする。	
22	なれる		チャンツをしよう。"What would you like?"		
		<ul style="list-style-type: none"> ALT の後に続けてリズムよくチャンツを言う。 What would you like ? I'd like ~. 	○黒板に絵カードを貼り、チャンツしやすくする。 ○聞く方と答える方交互にすることで会話を意識させる。	○聞く方と答える方交互にすることで会話を意識させる。	
27	楽しむ 使う		インタビュービンゴゲームをしよう。		
		<ul style="list-style-type: none"> ALT に聞いて、答えた食べ物に印を付けてビンゴゲームをする。 Hello. What would you like ? I'd like ~. Thank you. 	○個人、ペアで練習することで表現に慣れさせる。	○発音に困っている児童に支援する。	■分かりやすく大きな声で聞いたり、答えたりする。(行動観察)
40	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> 本時の振り返りをする。 	○個々の児童に態度の評価をする。 ○めあてを観点にして振り返りさせやすくする。	○個々の児童に英語の表現の評価をする。 ○よかったこと頑張ったことを伝える。	
45		<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 Attention, please. Bow. 	Good bye.	Good bye.	

- ⑤ 言語材料 What would you like ? I'd like ~ and ~ .
 bread, sandwich, yogurt, tea, rice, miso soup, milk, fruit, cereal, etc.

⑥ 指導後の反省点等

「キーワードゲーム」は集中して聞き取り、楽しむ姿が見られた。「チャンツをしよう。」は絵カードを黒板に掲示することで、発音の練習ができた。また、会話なので2組に分け受け答えができるようにした。インタビュービンゴゲームは児童が楽しみながら活動するには効果的であった。

- ① 単元名 ランチメニューを作ろう (4時)
- ② 使用教材 CD 絵カード 電子黒板 パソコン 栄養素ポスター 等
- ③ 本時のねらい グループで、オリジナル・ヘルシー・メニューを紹介し合う。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援 TI (HRT)	評価の規準・方法
0		<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをする。 Attention, please. Bow. I'm fine. (good, sleepy, hungry, etc.) ・今日の授業の流れを知る。 ・今日のめあてを知る。 	Hello, class. How are you ? ○授業の流れを掲示することで、見通しを持てるよう支援する。 ○めあてを示すことで、意欲付けを図る。	
5	ウォームアップ		“ My Bonnie. ” を歌おう。 ○楽しく歌うことで本時の学習への意欲付けを図る。	
8	慣れる		チャンツをしよう。“What's would like ?” ○電子黒板を使い、音声と映像でわかりやすく進める。	
11	親しむ		“What color ? ” クイズをしよう。 ○児童がわかりやすいように、栄養素のポスターを貼っておく。	
15	使う 楽しむ		オリジナル・ヘルシー・メニューを発表しよう。 ○活動の方法を、指導者が作ったオリジナル・ヘルシー・メニューを例にして、説明する。 ○児童が答えやすくするため、ヒントの食材を電子黒板に提示する。	■わかりやすく、大きな声で発表している。 (行動観察) ■友達の発表を聞いて、質問している。 (行動観察)
40	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の方法を知る。 ・班で、発表の練習をする。 ・班でオリジナル・ヘルシー・メニューを発表する。 ・他の班のメニューを質問しながら答える。 ○めあてを観点にした自己評価カードを記入することで振り返りさせやすくする。 ○よかったこと頑張ったことを伝える。 ○友達の前を振り返り発表し、認められることで、意欲を高める。		
		あいさつをする。 Attention, please. Bow. Good bye .	Good bye .	

- ⑤ 言語材料 What would you like ? I'd like ~ .What's my healthy menu? Hint, please. What color ?
Red, please. Ok, ~. One more hint, please. etc.

⑥ 指導後の反省点等

オリジナルメニューの発表の時間を多くとるために、他のチャンツやゲームの発音の練習が充分確保できなかった。家庭科で学んだことを生かし自分達で考えたオリジナルヘルシーメニューを電子黒板を使いクイズ形式で発表した。このことは、自分達のメニューを意欲的に英語表現と絵で伝えようとしたり、問題に答えるために、集中して見たり聞いたりするなど効果的であった。単元の最後の学習であるため、振り返りカードを使って、児童に自己評価をさせたのも有効であったと思う。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 オリジナルカレンダーを作ろう (1時)
- ② 使用教材 英語ノート (P16) 児童が作った月絵カード 小さめ月絵カード CD・CDカセットデッキ
- ③ 本時のねらい 日本の季節の行事や特徴を伝え、英語で月の言い方に慣れる。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0	ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> ・始めのあいさつをする。 Hello Michelle. I'm fine (sleepy, tired, etc) ・今日の目標を知る。 	Hello Michelle. ・授業の流れを示しながら今日の目標を把握させる。	Hello, class! How are you today? ・一緒に確認する。	
5		♪「My name is Mr. Octopus.」を歌おう!			
	<ul style="list-style-type: none"> ・CDに合わせて歌を歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一緒に楽しく歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一緒に楽しく歌う。 		
	Michelle Time を楽しもう。				
10	<ul style="list-style-type: none"> ・世界の様々な行事を知りクイズに答えたり話を聞いたりする。 	○T2 が話している途中で質問をしたり、話す文の語尾を繰り返したりして、児童の理解を促すようにする。	○世界に様々な民族がいて、それぞれの行事を楽しんでいることを、クイズや話にして伝える。		
	ヒント・ヒントゲームをしよう。				
	<ul style="list-style-type: none"> ・ALT の先生に日本の行事や文化を伝えよう。(絵とヒントを出して当ててもらおう。) 	○ヒントは、できるだけ英語で出すよう指示する。ただし、英語が分からない時はジェスチャーでもかまわないことを告げておく。	○児童の絵とヒントをもとに月を答える。児童が不安がないよう雰囲気明るく保つ。		
25	楽しむ	♪Let's Chant 「Twelve Months」をしよう。			
	<ul style="list-style-type: none"> ・Twelve Months をする。 	○絵カードを見せて、手拍子でリズムをつけながら、チャンツをすることにより、英語のリズムに慣れさせるようにする。	○児童が答えた絵カードを正しく発音し、理解を深めるようにする。		
30		クラッシュゲーム (英語どんじゃん) を楽しもう。			
	<ul style="list-style-type: none"> ・月絵カードを英語で言いながら、ゲームを楽しむ。 	○ルールの説明をする。(見本を示す) ○児童がゲームをしているところへ行き、発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。 ○はっきりと発音するよう促す。	○T1 と見本を示す。 ○児童がゲームをしているところへ行き、発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。		
42	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・伝え方の工夫や良かったことを発表する。 ・終わりのあいさつをする Good-by, Michelle Thank you. 	○主に英語を使おうとする態度面について評価する。 Good-by, Michelle Thank you.	○英語を聞いたり、話したりすることについて評価する。 Good-by, class. Bye. See you.	
45					

■日本の祭りや行事などに興味を持ち、それらが何月のものか積極的にヒントを出しているか。
(行動評価)

■月の言い方がスムーズに言えている。
(行動評価)

⑤ 言語材料 January February March April May June July August September October November December

⑥ 指導後の反省点等

世界の様々な行事を知りクイズに答えたり話を聞いたりする「Michelle Time を楽しもう。」は、児童の知らない世界をALTから聞いて、世界に視野を広げたり興味を持たせたりするうえで効果的な時間である。

ALTの先生に日本の行事や文化を伝えよう。(絵とヒントを出して当ててもらおう。)の「ヒント・ヒントゲームをしよう。」では、既習の英語やジェスチャーを使って自分の思いを伝えようと意欲的に取り組んだ。伝える相手を焦点化することで、進んでコミュニケーションを図ろうとする児童の育成には効果的なゲームであった。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 できることを紹介しよう (2時)
- ② 使用教材 英語ノート (P25) 絵カード CD 振り返りカード バット・ボール サッカーボール ゴーグル 一輪車
けん玉 ギター
卓球のラケット・ピンポン玉 フライパン
- ③ 本時のねらい 自分ができていることを発表したり、友達の発表を理解したりする。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○全体にあいさつをした後、クラス半分の児童全員とあいさつをする。	○全体にあいさつをした後、クラス半分の児童全員とあいさつをする。	
2	ウォームアップ	Take me out to the ball game を歌おう。			
6	ふれる	・CDに合わせて歌を歌う。 2人の会話を聞き取ろう。	○大きい声で歌い、児童と楽しく歌う。	○大きい声で歌い、楽しい雰囲気づくりをする。	
15	親しむ	・指導者のできること、できないことを聞く。 ・ALTのせりふを聞いて、英語ノートp.25の吹き出しの中の絵を○で囲む。 ・答え合わせをする。	○絵カードやコスチュームを使って、できるかできないかをT2と尋ね合う。 ○聞き取りにくそうにしている児童に寄り添い、YesとNoをしっかりと聞くように促す。	○絵カードやコスチュームを使って、できるかできないかをT1と尋ね合う。 ○2人の会話を英語で話す。初めはゆっくり発音する。 ○聞き取りやすいように、ゆっくり発音する。	■意欲的に2人の会話を聞き取ろうとしている。(英語ノート)
25	楽しむ	YES / NO コーナー ・できるかできないかの尋ね方や答え方を練習する。 ・質問に対して、教室にあるYesコーナーかNoコーナーに移動し、会話の練習をする。 ・コーナーごとに声を合わせて、Yes, I can do it. / No, I can't do it. と答える。	○はじめは全体で質問と答え方の練習をする。 ○活動の方法を知らせるためにT2とモデルになり実際に活動をする。 ○代表の児童が質問し、他の児童にできるかできないかを考えさせ、各コーナーに移動するよう指示する。	○活動の方法を知らせるためにT1とモデルになり実際に活動をする。 ○代表児童が言いやすいように、一緒に質問する。	■積極的に質問に対して答えている。(行動評価)
40	振り返る	友だちにインタビューをしよう。 ・英語ノートp.27の9つの絵のことが出来るかを友だちに尋ね、できると答えた友だちの名前を()の中を書く。 ・ALTにできるか、できないかを尋ねる。	○T2の説明の補足をする。 ○インタビューの方法の説明を、T2との会話で知らせる。 ○児童の様子を見て回り、言いにくそうにしている児童がいた場合、その児童のそばに寄り添い、一緒に質問をしたり答えたりする。 ○英語での表現がわからない児童がいればジェスチャーでもいいことを伝える。	○活動の説明を聞きやすいようにゆっくりとした英語で話す。 ○インタビューの方法の説明を、T1との会話で知らせる。 ○児童の様子を観察し、言いにくそうにしている児童には、そばに寄り添って一緒に尋ねたり答えたりする。 ○児童の質問にゆっくりとした英語で答える。	■できるかできないかを尋ねたり、答えたりする。(行動評価)
45		・本時の振り返りをする。 ・振り返りカードに書き込む。	○次時の意欲につながるように、具体的に児童の良かったところを評価する。 ○全体のまとめをする。	○児童の英語について良かったところを伝える。	
45		・あいさつをする。			

- ⑤ 言語材料 Can you ~? Yes, I can. / No, I can't. play soccer make an omelet play the piano play kendama swim, play table tennis play the guitar ride a unicycle

⑥ 指導後の反省点等

YES / NO コーナーに分けてゲームをすることで、尋ね方や答え方の会話の練習になるだけでなく、どちらかのコーナーに移動することで、児童は体全体を使って学習することができた。意欲を持って活動するのに効果的であった。学習過程の「ふれる」の場面では、絵カードだけではなく実際に実物を見せたり使用したりすることで、臨場感が湧いたり興味関心が高まった。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 できることを紹介しよう（4時）
- ② 使用教材 英語ノート（P28） 絵カード CD 振り返りカード
 バット・ボール サッカーボール ゴーグル 卓球のラケット・ピンポン玉 一輪車 けん玉
 ギター フライパン など（発表用）
- ③ 本時のねらい 自分ができていることを発表したり、友達の発表を理解したりする。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○全体にあいさつをした後、クラス半分の児童全員とあいさつをする。	○全体にあいさつをした後、クラス半分の児童全員とあいさつをする。	
2	ウォームアップ	Take me out to the ball game を歌おう。			
		・CDに合わせて歌を歌う。	○大きい声で歌い、児童と楽しく歌う。	○大きい声で歌い、楽しい雰囲気づくりをする。	
6	ふれる	先生のできることを見てみよう。			
		・指導者のできることをショー・アンド・テルで見る。	○コスチュームや道具を準備しておき、できることを実際にやってみせる。 ○この活動が次の活動につながるため、やり方を実際に見せ児童に理解させる。	○コスチュームや道具を準備しておき、できることを実際にやってみせる。 ○見せる前に今まで学習した簡単な英語表現で紹介する。	
10	慣れる 楽しむ	ショー・アンド・テルをしよう。			
		・自分のできることをショー・アンド・テルする。 ・友達のショー・アンド・テルを見る。 ・ショー・アンド・テルを見た感想を言う。	○児童のショー・アンド・テルに対して、驚いたり賞賛したりして温かい雰囲気作りをし、発表しやすくする。 ○場所移動する時は素早くできるよう指示する。	○自信がなくなかなか言えない児童に対して、そばに寄り添い、一緒に言うなどの配慮をする。 ○発表中や発表後は賞賛する言葉かけをする。	■自分ができていることやできないことを進んで発表する。（行動評価） ■相手ができていることやできないことを聞いてわかる。（児童の感想）
40	振り返る	・本時の振り返りをする。 ・振り返りカードに書き込む。	○次時の意欲につながるように、具体的に児童の良かったところを評価する。 ○全体のまとめをする。	○児童の英語について良かったところを伝える。 ○ショー・アンド・テルについて良かったところを伝える。	
45		・あいさつをする。			

⑤ 言語材料 Hello. I can ~. / I can't ~.

⑥ 指導後の反省点等

「ショー・アンド・テル」をする前に、教師の「ショー・アンド・テル」を児童に見せた。やり方を理解させたり心の準備をさせたりすることができた。児童の「ショー・アンド・テル」では、格好や振りだけでなく、実際のコスチュームや道具を使用することで、発表する側は緊張感を持ちつつその気になって発表ができた。また、聞く側も感心を持って聞くことができた。しかし、場所も発表する内容に適した所でしたため、移動に時間がかかった。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 行ってみたい国を紹介しよう (1時)
- ② 使用教材 英語ノート (P 36) 国旗絵カード チャンツ絵カード CD
- ③ 本時のねらい いろいろな国の子供達の話聞き、様々な国や国旗に興味を持つ。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○全体にあいさつをした後、数名の児童とあいさつをする。	○全体にあいさつをした後、数名の児童とあいさつをする。	
2	ウォームアップ		If You're Happy And You Know It を歌おう。		
		・CDに合わせて歌を歌う。	○大きな声で歌い、児童も教師も楽しく歌う。	○大きな声で歌い、児童も教師も楽しく歌う。	
6	ふれる		4人の自己紹介を聞き取ろう。		
		・4人の自己紹介を聞く。	○T2の説明の補足をする。	○聞きやすいようにゆっくりとした英語で活動の説明をする。	■意欲的に4人の自己紹介を聞き取るようとしている。(英語ノート)
		・聞き取れたことを英語ノート p.36の四角の枠に書き込む。	○聞き取りにくそうにしている児童に寄り添い、聞いたことのある単語を書くよう促す。	○聞き取れたことを尋ねる。	
		・聞き取ったことを、発表する。	○どんなことでも書き込んでいる児童を見つけほめる。	○CDで4人の自己紹介を聞いた後、ゆっくりと自己紹介を読む。	
			○話の内容以外で気づいたことを尋ねる。		
			○気づいたことが出ない場合は、国によって発音の仕方に違いがあることを説明する。		
15	親しむ		George 先生の話聞いて、国名を当てよう。		
		・指導者の話を聞いて四角の枠に番号を、()に国名を記入する。	○T2の説明の補足をする。	○聞きやすいようにゆっくりとした英語で活動の説明をする。	■興味を持って、国名を当てている。(英語ノート)
		・答えを確認する。	○理解の手助けとなるよう、キーワードを繰り返したりする。	○国旗の説明を英語で話す。2回目はゆっくり話す。	
			○国旗の由来について話す。		
25	楽しむ		国旗SWATゲームをしよう。		
		①様々な国旗絵カードを黒板に貼る。 ②児童は2チームに分かれ、各チーム1人ずつ出る。 ③指導者が言うヒントを参考にその国の国旗を触る。 ④早く触った児童のチームに1ポイント。	○ルールの説明をT2との会話で知らせる。	○活動の説明を聞きやすいようにゆっくりとした英語で話す。	■積極的にゲームに参加し、国旗を当てようとしている。(行動評価)
41	慣れる		I want to go to Italy. チャンツをしよう。		
		・チャンツを聞く。 ・一緒にチャンツをする。	○児童が慣れるまで、ゆっくりチャンツをする。	○児童が慣れるまで、ゆっくりチャンツをする。	
			○一文をグループに分けてチャンツをする。		
43	振り返る	・本時の振り返りをする。	○良かったところを伝える。	○児童の英語について良かったところを伝える。	
			○全体のまとめをする。		
45		・あいさつをする。			

- ⑤ 言語材料 What country is this? I want to go to Italy. I want to eat pizza.
color : red, white, blue など shape : star, diamond, circle など

⑥ 指導後の反省点等

学習過程の「ふれる」の場面では、CDを聞いて聞き取れたことを書き込んだ後、改めてALTがゆっくりと自己紹介文を読んだ。その支援により、児童が安心して聞くことができ、落ち着いて振り返ることができた。「国旗SWATゲーム」では、絵カードをたくさん準備しておくことで、見たことのない国旗にも興味を示し、大変楽しくゲームに参加することができた。また、いろいろな形や絵の国旗があることを知るのには効果的なゲームであった。

- ① 単元名 行ってみたい国を紹介しよう (4時)
- ② 使用教材 英語ノート (P41) 国旗絵カード チャンツ絵カード CD 国旗の絵 (発表用)
- ③ 本時のねらい 行きたい国をその理由とともに発表したり, 相手の行きたい国やその理由を理解したりする。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○全体にあいさつをした後, 数名の児童とあいさつをする。	○全体にあいさつをした後, 数名の児童とあいさつをする。	
2	ウォームアップ		If You're Happy And You Know It を歌おう。		
4	ふれる 親しむ	・CDに合わせて歌を歌う。	○大きな声で歌い, 児童も教師も楽しく歌う。	○大きな声で歌い, 児童も教師も楽しく歌う。	
6	慣れる		I want to go to Italy. チャンツをしよう。		
		・チャンツを聞く。 ・一緒にチャンツをする。	○児童が慣れるまで, ゆっくりチャンツをする。 ○一文をグループに分けてチャンツをする。 ○絵カードを示しながら歌う。	○児童が慣れるまで, ゆっくりチャンツをする。	
			国旗神経衰弱をしよう。		
		①国旗「カード」と国に関するカードを裏返して広げる。 ②順番を決め最初の児童が2枚カードを捲る。 ③2枚のカードが国旗とその国に関するものだった場合は, そのカードをめくった児童のものとなり, もう一度カードをめくる。 ④2枚のカードが揃わなかった場合は, 次の児童に順番が移る。	○ルールの説明をT2との会話で知らせる。 ○英語の国名を忘れてしまった児童がいる場合は, グループ内で助け合って活動を進めるように支援する。	○活動の説明を聞きやすいようにゆっくりとした英語で話す。	
15	楽しむ		I want to go to ~. クイズをしよう。		
		・ALTのデモンストレーションを見る。 ・自分の行きたい国のヒントを出す。 ・ヒントをもとに, 友達の行きたい国を当てる。	○質問の言い方をゆっくりとわかりやすく示す。慣れさせるため Hint, please. を児童全員で言ったりALTの行きたい国を当てさせたりする。 ○質問側に立ち, 児童が意欲的に質問したり答えたりできるように楽しい雰囲気や臨む。 ○一度に多くの児童が発言することが予想されるので, ヒントを聞いて挙手し, 当て指名されたから答えるように徹底する。 ○自分と同じ国に行きたい人が何人いるかを数えておくよう指示する。	○発表者のやり方をゆっくりとわかりやすく担任と一緒に示す。 ○発表者側に立ち, 自信を持って言えない児童に対して一緒に言ったり, 言い方を教えたりする。 ○発表者に対して発表終了後, 賞賛の声をかける。	■自分の行きたい国について, 理由とともに発表しようとする。 (行動評価) ■自分の行きたい国について, 理由もつけて発表する。 (発表内容)
		A : Where do I want to go? 全 : Hint, please. A : I like ~. B : 全 : Hint, please. A : I like ~. B : : A : That's right. I want to go to ~.	○国旗絵カードを黒板に貼り, それぞれ何人いたのか確認する。		
43	振り返る	・本時の振り返りをする。	○次時の意欲につながるように, 具体的に児童の良かったところを評価する。 ○全体のまとめをする。	○児童の英語について良かったところを伝える。	
45		・あいさつをする。			

- ⑤ 言語材料 What country is this? I want to go to Italy. I want to eat pizza.
color : red, white, blue など shape : star, diamond, circle など
Where do I want to go? Hint, please. I like ~. That's right. I want to go to ~.

⑥ 指導後の反省点等

「I want to go to ~. クイズをしよう。」では, 自分の行きたい国をクイズ形式で出題した。ただ単に紹介するのは6年生にとっては面白みに欠ける。そこで, クイズ形式を取り入れた。出す側だけでなく答える児童も興味・関心を持って聞くことができた。また, 「Hint, please.」と言うことで, 聞く側もしっかり耳を傾け, 出題者側もヒントを考えることができた。学級全体が多くの英語に触れる時間となった。

「国旗神経衰弱」は, 児童の大好きなカード活動である。大変楽しく活動できたが, 同時に国と国の特徴(食べ物・建物など)を国際理解の学習としても深めることができた。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 オリジナルカレンダーを作ろう（4時）
- ② 使用教材 英語ノート（P20） 児童が作ったカレンダー 小さな月絵カード
- ③ 本時のねらい オリジナルカレンダーを完成させる。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法	
			T1 (HRT)	T2 (ALT)		
0		<ul style="list-style-type: none"> ・始めのあいさつをする。 Hello Michelle. I'm fine (sleepy, tired, etc) ・今日の目標を知る。 	Hello Michelle. ・授業の流れを示しながら今日の目標を把握させる。	Hello, class! How are you today ・一緒に確認する	■月絵カードとカレンダーのペア探しができる。 （行動評価）	
5	ウォームアップ	<ul style="list-style-type: none"> ・CDに合わせて歌を歌う。 	・一緒に楽しく歌う。	・一緒に楽しく歌う。		
10	ふれる慣れる	<ul style="list-style-type: none"> ・世界の様々な行事を知り、クイズに答えたり、話を聞いたりする。 	○T2が話している途中で質問をしたり、話す文の語尾を繰り返したりして、児童の理解を促すようにする。	○世界に様々な民族がいて、それぞれの行事を楽しんでいることを、クイズや話にして伝える。		
17	楽しむ	<ul style="list-style-type: none"> ・床に並べた月絵カードとカレンダーのペアを探す。 	○ルールの説明をする。（見本を示す） ○最後に正しくペアが組めたかみんなで確認し、のり付けをする。	○T1と見本を示す。 ○のり付けしながら月の言い方を再確認する。		
27		<ul style="list-style-type: none"> ・黒板に貼ってある月カレンダーにクイズの日付をタッチして英語で答え、記入する。 It's May 5th. 	○見本をALTと示す。When is the (こどもの日) ? ○()の中は日本語で言う。 ○グループ対抗で、答えにくい児童には、そばでアドバイスをする。最後は、みんなで確認する。	○月カレンダーを黒板に貼って、ゲームのやり方を説明する。日付の言い方を再確認しながら進めることを重点にアドバイスをしていく。		
42	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアで相手の誕生日や家族の誕生日を黒板に貼ってあるカレンダーに書き込む。 ・交代して同じように進める。 When is your birthday? My birthday is April 25th. My father's birthday is March 18th. ・楽しかったことや頑張ったことを発表する。 ・終わりのあいさつをする Good-by, Michelle Thank you. 	○初めは、全体で質問と答え方の練習をさせる。 ○見本をALTと示す。 ○答えを確認しながらはっきりと発音するよう促す。 ・頑張った児童にみんなで拍手して誉める。 ・主に英語を使おうとする態度面について評価する。	○T1と見本を示す。 ○児童がゲームをしているところへ行き、発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。 ・英語を聞いたり、話したりすることについて評価する。		
45			Good-by, Michelle Thank you.			■互いに誕生日を尋ね合い、記録することができる。 （学習プリント）

⑤ 言語材料 January February March April May June July August September October November December

⑥ 指導後の反省点等

月絵カードとカレンダーを「ペアマッチングゲーム」で貼り合わせ、「祝祭日クイズをしよう。」で、カレンダーに祝祭日を記入した。さらに「インタビューゲームをしよう。」で自分や家族の誕生日を記入して作り上げた。オリジナルカレンダーは、楽しみながら仕上げることができ、意欲の継続や出来上がる喜びを持たせる上でも効果的な教材であった。

- ① 単元名 オリジナル劇に挑戦しよう (4時)
- ② 使用教材 シナリオ めあてカード CD CDデッキ ビデオデッキ等
- ③ 本時のねらい セリフや動きを考えて表現し、改善点を見つける。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0	ウォームアップ	・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○笑顔で気楽な雰囲気を作り、挨拶する。 Hello, everyone.	○笑顔で気楽な雰囲気を作り、挨拶する。 How are you today?	
5		「Top of the world」を歌おう。			
5	楽しむ	・CDに合わせて歌を歌う。	○リズムに合わせて歌い、児童と一緒に雰囲気を楽しむ。	○リズムに合わせて歌い、児童と一緒に雰囲気を楽しむ。	
15		2の場面の表現の工夫をする。			
15	振り返る	・前時の1の場面を見て改善点を思い出しながら2の場面のどこをどのように工夫するか話し合い、今日めあてを確認する。	○話し合いが進まない時は、場面のポイントを示し、話し合いの手助けをする。	○間違った英語を発した時は、正しい英語のお手本をする。	■めあてを持ち、セリフや動きを考えて表現する。 (行動評価)
25		2の場面を表現しよう。			
25	振り返る	・言い方を工夫したりや動きを考えたりして表現する。	○表現に不安がる児童には、「日本語だったらどんな感じで言うかと相手に思いを伝えることができるか」「言葉のトーンも表現には大切」等助言する。 ○ビデオを撮り後で見て、話し合うことを伝えておく。	○自信を持って言えない児童に対して一緒に言ったり、言い方を教えたりする。	■改善点を見つける。 (児童相互評価)
44		ビデオを見て、今日の劇を反省をしよう。			
44	振り返る	①めあてを振り返る。 (カードに書く)	○自分の反省を簡単に書くことでめあての到達度を図る。	○表現のよかったところを、みんなに紹介し、意欲をもたせる。	
45		②ビデオを見ながら、友達のよいところや改善点を記録し、話し合う。	○ビデオは、反省しやすいように、何回か区切って再生する。	○ビデオを見ながら、気になる発音のチェックをする。	
45	振り返る	③友達の演技を参考にし、めあての更新をする。	○全体の流れや個人の表現について、アドバイスし、めあての更新を促す。	○全体の流れや個人の表現について、アドバイスを促す。	
45		・次時の予告を聞く。	○次時では、全体を通すこと、わかりやすい声で恥ずかしがらずに演じようとするのを伝える。(本時の反省を受けて、予告とする)	○発音を中心に、次回頑張ることを伝える。	
44	振り返る	・終わりのあいさつをする。 Good-by Thank you.	Good-by Thank you.	Good-by, class. See you.	
45					

- ⑤ 言語材料 Wait, wait, wait! Listen carefully! Let us hear your voice.
It may be a fearful wildcat. What's inside?

⑥ 指導後の反省点等

学習過程の振り返り場面を重視した授業を設定した。自分達の作ったオリジナル劇を通して、相手に思いを伝えるためにどう工夫を重ねていけばよいか、相互・自己の両面で評価をした。そして、そこから次時への改善点を探らせた。劇のビデオを撮り、外の目で客観的に自分を見てどのように工夫すればよいかわかりやすくなった。ビデオを見ながら、友達の良さや自分の改善点を見つけ次へのめあての更新ができた。

児童は、ALTにジェスチャーや会話表現のアドバイスをもらったり、十分ほめてもらったりすることで、自分の英語でコミュニケーションができたという達成感を得ることができた。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 自分的一天を紹介しよう (2時)
 ② 使用教材 英語ノート (P45) 動作絵カード おはじき (各児童5個) チャンツ絵カード CD
 ③ 本時のねらい 行きたい国をその理由とともに発表したり、相手の行きたい国やその理由を理解したりする。
 ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法	
			T1 (HRT)	T2 (ALT)		
0		・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○全体にあいさつをした後、数名の児童とあいさつをする。	○全体にあいさつをした後、数名の児童とあいさつをする。	<p>■意欲的に英語表現を練習している。(行動評価)</p>	
2	ウォームアップ	If You're Happy And You Know It を歌おう。				
6	ふれる	・CDに合わせて歌を歌う。	○大きな声で歌い、児童も教師も楽しく歌う。	○大きな声で歌い、児童も教師も楽しく歌う。		
		先生がどのような一日を過ごしているのか聞き取ろう。				
		・指導者の一日の生活を聞いて、わかったことを発表する。 ・質問に答える。 ・一日の生活の表現の仕方を知る。 ・表現の仕方を練習する。	○ALTの生活を児童と一緒に聞き、相づちを打ったり驚いたりする。 ○理解の手助けとなるよう、日本語で反応したり、ALTのせりふの文末の単語を繰り返したりする。 ○どのような単語が出てきたかを尋ねる。 ○ALTが紹介した表現以外にも、いろいろな表現の仕方があることを伝える。	○動作絵カードを見せながら自分の一日の生活を紹介する。 ○紹介しながら、児童の生活についても質問する。 (What time do you get up/go to bed?) ○英語で発音する。はじめはゆっくり発音する。		
18	親しむ	おはじきゲームをしよう。				
		・5個のおはじきを各自がもらい、英語ノート p.47 のシートにある16種類の絵から5種類を選んで、おはじきを置く。	○おはじきゲームのやり方をデモンストレーションで示す。 ○ルールの説明をT2との会話で知らせる。	○おはじきゲームのやり方をデモンストレーションで示す。 ○単語だけでなく、既習語を入れた文やジェスチャーをつけて言う。		
		①英語ノート p.47 の16種類の絵から5種類を選び、そこにおはじきを1個ずつ置く。 ②指導者が言う文を聞いて、その文が表す絵におはじきを置いていたら、それを取る。 ③全部無くなれば、"Finished"と言う。				
28	楽しむ	ジェスチャーゲームをしよう。				<p>■ジェスチャーを見て何をしているのかがわかり、英語で言おうとしている。(行動評価)</p>
		・指導者や友達がするジェスチャーを見て、それが何をしているところかを推測して答える。	○ジェスチャーゲームをすることを告げ、指導者が動作をし、それがどんな動作かを尋ねる。 ○動作絵カードを見せて、どんな動作かを確認する。 ○児童がゲームに慣れてきたら、児童にジェスチャーをさせる。	○ジェスチャーゲームをすることを告げ、指導者が動作をし、それがどんな動作かを尋ねる。 ○動作絵カードを見せて、どんな動作かを確認する。 ○単語やフレーズで答えたら、文で表現し文での言い方を聞かせる。		
40	慣れる	My Daily Routine チャンツをしよう。				
		・チャンツを聞く。 ・一緒にチャンツをする。	○チャンツ絵カードを黒板に貼り、ジェスチャーをつけながらチャンツをする。 ○児童が慣れるまで、ゆっくりチャンツをする。	○チャンツ絵カードを黒板に貼り、ジェスチャーをつけながらチャンツをする。 ○ジェスチャーをわかりやすく大きくする。		
43	振り返る	・本時の振り返りをする。	○良かったところを伝える。 ○全体のまとめをする。	○良かったところを伝える。 ○全体のまとめをする。		
45		・あいさつをする。				

- ⑤ 言語材料 What time do you get up? I get up at 6:00 (six). get up, go to bed, eat breakfast, eat school lunch play table tennis, play volleyball, play basketball, study, go to school, take a bath, play the piano watch TV, clean, go home, cook, swim

⑥ 指導後の反省点等

学習過程「ふれる」の場面では、一日の生活の表現の仕方を学習する前にALTの一日の生活を聞いた。ところどころ絵カードを見せながらの紹介だったので児童は聴覚と視覚をフルに活用させながらALTの紹介に興味深く聞くことができた。未学習であるからこそ新鮮でもあった。ジェスチャーゲームをすることで、コミュニケーションの仕方は言葉以外にもあることを感じさせることができた。また、ただ答えさせるのではなく、答えがわかった後に文での表現の仕方の練習を入れることでジェスチャーを入れながら楽しく会話の練習ができた。

第6学年 外国語活動学習指導案 美咲町立柵原東小学校

- ① 単元名 自分の一日を紹介しよう (3時)
- ② 使用教材 英語ノート (P46) 動作絵カード (小) 画用紙 チャンツ絵カード CD
- ③ 本時のねらい 自分の生活に関して、生活表を作成する。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法
			T1 (HRT)	T2 (ALT)	
0		・あいさつ Hello. I'm fine (sleepy).	○全体にあいさつをした後、数名の児童とあいさつをする。	○全体にあいさつをした後、数名の児童とあいさつをする。	
2	ウォームアップ	If You're Happy And You Know It を歌おう。			
		・CDに合わせて歌を歌う。	○大きな声で歌い、児童も教師も楽しく歌う。	○大きい声で歌い、楽しい雰囲気づくりをする。	
6	親しむ	My Daily Routine チャンツをしよう。			
		・チャンツを聞く。 ・一緒にチャンツをする。	○チャンツ絵カードを黒板に貼り、ジェスチャーをつけながらチャンツをする。 ○児童が慣れるまで、ゆっくりチャンツをする。	○チャンツ絵カードを黒板に貼り、ジェスチャーをつけながらチャンツをする。 ○ジェスチャーをわかりやすく大きくする。	
9	ふれる	先生がどのような一日を過ごしているのか聞き取ろう。			
		・指導者の一日の生活を聞いて、わかったことを発表する。 ・質問に答える。	○動作絵カードを見せながら自分の一日の生活を紹介する。 ○紹介をしながら、児童の生活についても質問する。 (What time do you get up/go to bed?)	○ALTの生活を児童と一緒に聞き、相づちを打ったり驚いたりする。 ○紹介を聞きながら、児童の生活についても質問する。 (What time do you get up/go to bed?) ○理解の手助けとなるよう、文末の語や言葉を繰り返したりする。	
15	慣れる	生活表を作ろう			
		・生活表の作り方の説明を聞く。 (画用紙に一本の線を引き、それを18等分したものを用意しておく。) ①線の一番左端に6:00と書く。 ②順に1時間ごとに時間を書き込む。 ③ALTのところに行き、表に載せた動作絵カードをALTとやりとりをしてからもらう。 ④絵カードを表に貼り付ける。	○児童に活動のやり方がより理解できるように、ALTの説明にしたがって、児童の前で作表を行う。	○生活表の作り方を分かりやすくゆっくり説明する。	■生活表の作り方を理解し、生活表を作成する。 (生活表で評価)
		・生活表を作成する。	○机間指導を行い、やり方がわからない児童に寄り添い助言する。	○児童がほしいカードを取りに来た時、児童に分かりやすくゆっくりと話をする。	
43	振り返る	・本時の振り返りをする。 ・振り返りカードに書き込む。	○次時の意欲につながるように、具体的に児童の良かったところを評価する。 ○全体のまとめをする。	○児童の英語について良かったところを伝える。	
45		・あいさつをする。			

⑤ 言語材料 What time do you get up? I get up at 7:00 (seven).

⑥ 指導後の反省点等

「My Daily Routine チャンツ」をすることで歌を歌いながら生活の表現を身に付けることができた。チャンツのリズムが少し速かったが、何度も歌い少しずつ慣れることができた。
生活表を作成する時に、事前に動作絵カードを準備しておいたことで、児童の作業の手間を省くことができた。ALTがカードを手渡し、簡単な会話(ほしいカード・時間など)で触れ合うことができるような場面を設定したことも効果的であった。20以上の数字の発音が不安な児童がいたが、何度も繰り返して言わず活動を取り入れることにより、次時の発表にもつながる会話が出来た。

- ① 単元名 「案内は任せて！」(オリジナル道案内)(3時)
- ② 使用教材 自作建物カード(大) 移動白板 建物シール CD・CDカセットデッキ
- ③ 本時のねらい 道案内の会話を通して、お互いに必要なことを相手に適切に伝え、コミュニケーションをはかる。
- ④ 本時の展開

時間	学習過程	児童の活動	教師の支援		評価の規準・方法	
			T1 (HRT)	T2 (ALT)		
0		<ul style="list-style-type: none"> ・始めのあいさつをする。 Hello. I'm great. (sleepy. tired.) ・今日の学習を知る。 自分のめあてを確認する。 	<p>Hello, class! How are you? ○授業の流れを確認することで、 見通しがもてるように支援する。</p>	<p>Hello, class! How are you? ○一緒に確認する。</p>		
2	ウォームアップ	♪ Let's chant 「Pointing march」を歌おう!				
		<ul style="list-style-type: none"> ・CDに合わせて楽しく歌う。 	○一緒に楽しく歌う。	○一緒に楽しく歌う。		
		♪ Let's chant 「Original Chant」を楽しもう。				
		<ul style="list-style-type: none"> ・リズムに合わせて道案内のチャントを楽しむ。 	○英文のフレーズを黒板に掲示する。	○リズムに乗れない児童がいると発音のモデルを示し場の雰囲気になじめるようにする。		
		Review 「What's missing?」ゲームを楽しもう。				
12	触れる慣れる	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームをしながら、建物の名前を確認する。 park / bookstore / school / flower shop / police box / hospital / department store / restaurant / fire station / post office / pet shop / train station / barbershop 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童を2つのグループに分け建物の名前を確認する。 ○カードは初め1枚隠し、慣れたら隠す枚数を増やしていくことにより、集中させたり、雰囲気高めたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの説明をする。 ○日本で使われている外来語と本来の英語とでは、アクセントが違うので押さえておく。 		
		Original Townで道案内を楽しもう。				
22	楽しむ	<ul style="list-style-type: none"> ・道案内ゲームの仕方を知る。 <道案内ゲーム> ①あらかじめ建物カードを机の上に置いておく。 ②Aグループが尋ね役、Bグループが道案内役とし、会話の確認をする。次にA・Bのペアでゲームをする。 ③Aは、目的地を尋ねる。 ④Bは、手元の地図を見ながら目的地を案内する。 ⑤Aは、目的地に着いたら、カードにシールをはり、スタート地点にもどり、次の建物を尋ねる。 ⑥時間が来たら、A・Bの役割を交代する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○教室の移動に授業がとぎれないように心がける。 ○グループ分けの後、Aグループと尋ね役をして、会話の確認をしながらゲームの説明をする。 ○初めに、全体ですることにより緊張をほぐしたり自信を持たせたりする。 ○惑っている児童には尋ね直しても良いことをそばで伝える。 ○児童の人数が奇数なので、ゲームに参加する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○Bグループと道案内役をして、会話の確認をしながら、ゲームの説明をする。 ○発音のアドバイスをしたり、ゲームの進行の手助けをしたりする。 ○うまく会話が成立した時は、称揚する。 	<ul style="list-style-type: none"> ■Aは、相手に目的地がわかるように尋ねることができたか。(行動評価) ■Bは、相手に道案内ができたか。(行動評価) 	
42	振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったこと、頑張ったこと等を発表する。(めあての反省) ・友達の頑張りを発表する。 ・次回の予告を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童の頑張りを賞賛し、みんなで拍手して、誉める。(態度面を中心に) ○次回は、楽しみにしている修学旅行の宿泊周辺の道案内をすることを告げ、意欲づけとする。 	○会話を中心に評価する。		
45		・終わりのあいさつをする。	あいさつをする。	あいさつをする。		

- ⑤ 言語材料 park bookstore school flower shop 等
A: Excuse me. A: Where's the (restaurant)? B: From here, go straight and turn (right.)
Then go (three) blocks. It's on your (left.) A: Thank you. B: You're welcome.

⑥ 指導後の反省点等

道案内の抵抗感をなくし、身近に感じられるように「Original Chant」で単元間の毎時間ウォーミングアップしたり、児童の自作の建物カードを使ったりしたのは効果的であった。また家庭科室の大きな机をBlockに見立てて通路を進むことは、オリジナルタウンのイメージ化に役立った。

目的地に行きたい必要性和、もし尋ねられたらどう答えたらいいかという予測性の流れの中で、適切に伝え合うコミュニケーションの評価は、目的地に到達するという目に見える評価になるので教師の評価がしやすい。