

# 英語活動指導案

平成 20 年 10 月 1・8・15・22 日(水)

6 年 1 組 指導者 T<sub>1</sub> 松田 康子

T<sub>2</sub> ALT

## 1 単元名 「鎌倉の道案内をしよう」 (全4時間)

主な使用表現 Where is ~?, go straight, turn left(right), stop, on your left (right), 建物名

## 2 単元の考察

### (1) 児童の実態

本学級の児童は、明るく活発で、英語活動の時間においても、楽しんで活動に取り組んでいる。特に、ゲーム活動では、積極的に取り組む姿が見られる。英語活動のアンケートの結果から、「楽しいと感じていることは何ですか。」の問いに対して、ほとんどの児童が、「ゲーム活動」を挙げている。また、活動への取組に対する質問では、「言葉を聞き取ること」「友達とやりとりをすること」の項目で、進んでできなかったと答えている児童がいる。「英語活動でしてみたいことは何ですか。」の問いに対しては、「道案内」「新しいゲーム」「友達と英語で会話すること」といった活動が挙がっている。一方で、「英語活動で苦手だと感じていることはありますか。」の問いに対して、「自己紹介」や「覚えること」と答えた児童もいる。このような児童にも、言葉やジェスチャーを使って、自分のことを伝えられる喜び、相手のことが分かる喜びの体験を積み重ねることから、コミュニケーションの楽しさを味わってほしいと考える。

#### コミュニケーションへの関心・意欲・態度

児童は、ゲーム活動やそれ以外の英語を使った活動には楽しんで取り組み、意欲的である。しかし、人と英語でのかかわることよりも、ゲームの勝敗にこだわる傾向もみられる。また、積極的に相手に話しかける児童がいる一方で、自分からなかなか話しかけられない児童や、一方的に話し、相手の言葉をしっかり聞けない児童もいる。このような児童にも、英語をたくさん聞く活動場面、英語で話しかける活動場面を通して、聞こうとする態度や会話のやりとりの楽しさを味わわせたい。

#### 表現活動への積極性

A L T や友達と一緒に簡単な単語を言ったり、使用表現の練習や歌を歌うことは、元気よくできる児童が多い。その一方で、英語を発話することに自信のもてない児童もいる。また、一斉の発話や歌うことに対して、抵抗感をもっている児童もいる。このような児童にも、チャンツや歌や紹介活動の工夫をしていくことで、発話に対する抵抗感を軽減し、自分の思いが伝わった実感をもてる活動場面を通して、もっと自分のことを伝えたいという気持ちをもたせたい。

#### 言語や文化への興味・関心

児童は、A L T の話すアメリカのことについて、とても興味深そうに聞いている。また、アンケート結果から、全員が、英語を学ぶことは大切だと答えている。その理由として、「外国に行ったときに役立つから」「英語は将来役に立つから」と、答えている。また、「外国について知りたいこと」の項目には、「小学校のこと」「食べ物」「遊び」などが挙げられており、外国の暮らしについて、とても興味をもっていることが分かる。日本の言語や文化との違いや英語以外の言語や世界の国の文化にも触れる活動を通して、さらに、興味・関心を高めていきたい。

### (2) 教材観

児童は、第 5 学年までの英語活動において、英語での簡単な挨拶や色や数、スポーツの名前、動物、

乗り物、食べ物などの身近なものの名前を表す単語に触れてきた。また、「～は、好きですか。」「誕生日はいつですか。」のような人に尋ねる簡単な表現にも触れてきた。本単元では、「～は、どこですか。」と尋ねる表現と、方向や建物を示す言葉を使って、道案内を体験する活動を通して、人とのかかわる機会を多くもてることで、伝え合えた実感をもち、コミュニケーションの楽しさを感じることができるものである。児童にとって、道案内のように相手の知らない情報を教えることは、関心が高いと思われる。また、これから修学旅行で訪れるために調べている鎌倉の町を設定することで、児童に道案内の必然性を示し、また、道案内をすることへの動機付けになると考える。日常生活においても、自分の行きたい場所への行き方が分からない時に人に尋ねたり、答えたりすることがある。このような点からも、道案内は、体験的な場面として設定できる。そして、これを踏まえて、現実、鎌倉を訪れる外国人に道を教える可能性があることを伝え、目標をもたせながら、役立つ表現を体験させる。こうして、実際に道案内の体験をすることによって、方向を表す表現のみならず、生活に密着した建物の名前にも慣れ親しむことができ、また、普段カタカナで表されている建物の名前と、英語とでは、発音やアクセントが違うことに気付かせることができるので、児童の興味をひきやすいと考える。さらに、道案内は、人とのかかわる場面で必要な「すみません」「ありがとう」「どういたしまして」というやりとりの大切さに気付かせることのできる機会になると考える。このように、本単元は、日常生活に深くかかわっている建物の名前や方向を表す表現に加え“Excuse me.”“Thank you.”“You're welcome.”などの決められた挨拶の表現に慣れ親しませるとともに、興味をもって人とコミュニケーションを図ることを楽しもうとする態度を育むのに適した単元であると考えられる。

### 3 指導方針

- ・「アクションタイム」では、聞いて反応する活動として、指さしゲーム・おはじきゲーム・ビンゴゲーム・ジェスチャーゲーム・集中力ゲームなど、集中して聞いたり、考えながら聞いて言葉の違いに気付いたりしながら、相手の言っていることを聞き取るようとする活動を取り入れる。
- ・「エンジョイタイム」では、たくさんやりとりする活動として、ロボットゲーム・障害物スイカ割りゲーム・宝さがしクイズなど、人とのかかわりの場を広げ、だれとでも仲よくできるゲーム活動を取り入れる。
- ・「チャレンジタイム」では、体育館に鎌倉の町を設定し、役割を交代しながら、道案内を体験することで、人とのかかわることを楽しむことができる活動を取り入れる。
- ・restaurant, department store など、建物を表す単語から、外来語のカタカナの発音と英語の発音の違いに気付くことができるようにA L Tに発音してもらう。
- ・児童がこれから修学旅行で訪れる鎌倉の町を題材として扱うことで、道案内をより身近に感じたり、活動への意欲を高めたりできる機会となるようにする。
- ・教師とA L Tのデモンストレーションを見せることや絵カードを提示すること、児童に分かりやすいゲームを取り入れることで、児童が活動に興味をもって、楽しく取り組めるようにする。
- ・活動に戸惑っている児童がいないか、児童と一緒に活動することで、様子をみとるようにする。
- ・発話に自信の持てない児童には、そばに行って一緒に発話したり、活動を援助したりすることで、発話に少しでも自信がもてるようにする。
- ・賞賛の言葉がけをすることで、進んで活動できる児童の意欲をさらに高めるようにする。また、励ましの言葉がけをすることで、児童が達成感を味わえるようにする。
- ・振り返りカードに励ましや賞賛の言葉を記入して児童に返すことで、児童が、満足感を味わったり、

自分のがんばりに気付いたりできるようにする。

#### 4 単元の目標及び評価規準

##### (1) 単元の目標

英語と日本語の発音やアクセントの違いに気付いたり、進んで相手に目的地を伝えたりしながら、自分の伝えたいことが伝わる喜びや、友達の伝えたいことが分かる喜びを味わう。

##### (2) 単元の評価規準

評価の観点	評価規準
コミュニケーションへの関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームや道案内をする活動に進んで取り組もうとしている。</li> <li>・相手の言葉を注意深く聞こうとしている。</li> <li>・だれにでも話しかけようとしている。</li> <li>・道を尋ねたり答えたりしながら、会話のやりとりを楽しもうとしている。</li> </ul>
表現活動への積極性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の行きたい場所への道順を尋ねたり、答えたりしようとしている。</li> </ul>
言語や文化への興味・関心	<ul style="list-style-type: none"> <li>・外来語のカタカナの発音と英語の発音やアクセントの違いに気付こうとしている。</li> <li>・鎌倉の町にある建物などから、進んで日本の文化に触れようとしている。</li> </ul>

#### 5 単元の活動計画

「鎌倉の道案内をしよう」(全4時間)

単元名	鎌 倉 の 道 案 内 を し よ う			
時間	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時
ねらい	建物などの表現が、英語と日本語では、発音・リズム・イントネーションが違いうことに気付いたり、ゲームを通して、建物の表現に慣れ親しんだりしながら、集中して聞こうとする。	「～は、どこにありますか。」や道案内に必要な方向や動きを指示する言い方に慣れ親しむとともに、ペアやグループになって、進んでゲームに参加しようとする。	道案内ゲームや宝さがしクイズを通して、多くの友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	体育館を鎌倉の町に見立てて、グループで役割を交代しながら、英語で道案内をする楽しさを体験する。
アクションタイム	チャンツで建物の名前を聞きながら、 <b>指さしゲーム</b> をする。(英語ノートp30,31) 建物の名前を聞いて、 <b>おはじきゲーム</b> をする。(英語ノートp30,31) <b>建物ビンゴゲーム</b> をする。 町内の建物などの写真を見て、 <b>建物当てクイズ</b> をする。	方向や動きの指示を聞いて、 <b>ジェスチャーゲーム</b> をする。	建物の名前を聞いて、聞いた順に並べる <b>集中力ゲーム</b> をする。	
使用表現及び単語	restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple など	go straight, turn left(right), stop	restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple など	
エンジョイタイム		ペアになって、方向や動きの指示を出し合いながら、教室の中を歩く <b>ロボットゲーム</b> をする。 グループになって、目隠しをした人が障害物を避けながら、スイカに見立てたボールを叩く、 <b>障害物スイカ割りゲーム</b> をする。	地図に描かれている数字の建物は何か、他のグループの友達に尋ねたり、答えたりする <b>道案内ゲーム</b> をする。 宝を隠した場所を道案内するヒントを出し合いながら、 <b>宝さがしクイズ</b> をする。	
使用表現及び単語		go straight, turn left(right), stop, Where is ~ ?	Where is ~ ? go straight, turn left(right), Excuse me. Thank you. You're welcome. See you. That's right. You're great.	
チャレンジタイム				鎌倉の町に見立てた体育館で、役割を交代しながら、自分の行きたい場所への道を尋ねたり、聞かれた場所の道案内をしたりする。
使用表現及び単語				Excuse me. Where is ~ ? go straight turn left(right) Thank you. You're welcome.

## 6 授業仮説

「鎌倉の道案内をしよう」の単元において、道案内をする体験に、人とのかかわりを大切にする「三つの活動場面」として、アクションタイム・エンジョイタイム・チャレンジタイムを段階的に取り入れた活動を行えば、自分の気持ちや思いを伝える喜びを味わうことができ、コミュニケーションを楽しもうとする態度の育成につながるであろう。

## 7 活動案

### 第1時の活動 「建物の名前を聞こう」

平成20年10月 1日(水) 第6校時 6年1組 教室

#### (1) 本時のねらい

建物などの表現が、英語と日本語では、発音・リズム・イントネーションが違うことに気付いたり、ゲームを通して建物の表現に慣れ親しんだりしながら、集中して聞こうとする。

#### (2) 準備

『英語ノート』・CD・おはじき・ビンゴシート・建物カード・建物の写真・実物投影機・プロジェクタ・振り返りカード

#### (3) 使用表現及び単語

restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple, police box, bus stop,

flower shop, hospital, fire station, department store, barbershop, What's this? , It's ~ .

#### (4) 展開

時間 (分)	児童の活動	教師の活動	A L T の活動	支援及び留意点 評価項目（観点）＜方法＞ ＊国際理解の視点	英語ノート・教材
(10)	<b>ウォーミングアップ</b> ・ALT と挨拶をする。  ・挨拶のデモンストレーションを見る。  ・曜日の歌を歌う  活動計画を立てる。	児童と一緒に挨拶をする。  <div>             挨拶のデモンストレーションをする。              A : Hello, how are you?              H : I'm ~. How are you?              A : I'm ~.              教師、ALT の様子は、どうだったか              問いかける。           </div> <div>             曜日のカードを貼りながら、確認する。1 回目は、聞かせて、2 回目は、一緒に歌う。           </div>	児童全体に挨拶をする。	元気に挨拶できたことを賞賛する。  言葉だけでなく、表情でも気持ちを表す。 挨拶のデモンストレーションを見せる前に、なんと言っていたか、しっかり聞くように伝える。  楽しく歌えるように絵カードを提示する。	曜日の絵カード CD

	<p>・道案内に必要な言葉を考え、発表する。</p>	<p>あらかじめ用意した建物カードを黒板に貼っていく。</p>	<p>児童が思いついた単語を英語で表現する。</p>	<p>第4時に、体育館を鎌倉の町に見立てて、道案内をすることを知らせ、道案内に必要な言葉を引き出す。</p> <p>あらかじめ児童の言葉を予想しておく。</p> <p>難しい表現は、発音だけにとどめる。</p> <p>* restaurant・department store</p> <p>といったカタカナで表記されている建物の言い方と英語の発音やアクセントの違いに気付いている。(言語や文化への興味・関心)</p> <p>&lt;発表観察&gt;</p>	<p>建物カード</p>
(20)	<p><b>アクションタイム</b></p> <p><b>指さしゲームをする。</b></p> <p>・『英語ノート』p.30,31を開く</p> <p>・ALTの言う建物の絵を指さす。</p> <p>・隣同士でペアになって、間に1冊の英語ノートを開けて置き、指さしゲームをする。</p> <p><b>おはじきゲームをする。</b></p> <p>・『英語ノート』p.30,31の建物の絵の中から5つ選んでおはじきを1つずつおく。</p> <p>・ALTの言う建物の絵の上におはじきを置いていたら、おはじきを取る。</p> <p>・隣同士でペアになって、2人でおはじき5つにして、おはじきゲームをする。</p> <p><b>ビンゴゲームをする。</b></p> <p>・『英語ノート』巻末の建物絵カードを切り取る。</p> <p>・14枚から9枚選んで、縦横3列のビンゴシートに置く。</p> <p>・ALTが言う建物が出たら、裏返す。</p>	<p>指示通りにできているか確認する</p> <p>指示通りできているか確認する。</p> <p>戸惑っている児童はいないか見る。</p> <p>ペアでのおはじきゲームをデモンストレーションで示す。</p> <p>戸惑っているペアはいないか見る。</p> <p>ビンゴゲームのやり方を説明する。ビンゴシートを配り、デモンストレーションで示す。</p> <p>戸惑っている児童はいないか、確認する。</p>	<p>指さしゲームのやり方を説明する。</p> <p>建物の名前を言う。</p> <p>おはじきゲームのやり方を説明する。</p> <p>建物の名前を言う。</p> <p>ビンゴゲームのやり方を説明する。</p> <p>ビンゴシートを配り、デモンストレーションで示す。</p> <p>建物の名前を言う。</p>	<p>何度も聞かせることができるように、テンポよく発音していく。</p> <p>何度も聞いて、慣れてきたら、隣同士でペアになって、ゲームをするようにする</p> <p>児童の中に一緒に入ること、全員、できているかきちんと確認できるようにする。</p> <p>何度も聞かせることができるように、テンポよく発音していく。</p> <p>何度も聞いて、慣れてきたら、隣同士でペアにして、取り合うようにする。</p> <p>協力して楽しく活動できるように助言する。</p> <p>デモンストレーションをすることで、ゲームの仕方がわからない児童への手助けとなるようにする。</p> <p>あらかじめ線だけ描いたビンゴシートを用意しておく。</p> <p>ビンゴが出たら、またカードを選んで好きな場所に並べるように指示し、何度でも繰り返しできるようにする。</p>	<p>『英語ノート』p.30,31</p> <p>『英語ノート』巻末建物絵カードビンゴシート</p>

	・縦横斜めのどれか1列が裏返しになったら、「ピンゴ」と言う。			建物の名前を聞いて、指で指したり、おはじきを取ったり、進んでビンゴゲームに取り組んでいる。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度) ＜行動観察＞	
(10)	<p>チャンツを聞きながら、『英語ノート』の建物の絵を指さす。</p> <p><b>建物当てクイズ</b>をする。</p> <p>・写真の一部分を見て、何の建物が質問に答える。</p>	<p>一緒に発音しながら、戸惑っている児童がいらないか確認する。</p> <div>校区や町の建物の写真の一部分を見せ、何の建物が尋ねる。</div> <p>写真を見せる。</p>	<p>チャンツに合わせて発音する。</p> <div>“What's this?”と尋ねる。</div>	<p>チャンツをすることで、建物の名前の表現に慣れさせるようにする。</p> <p>写真全体を見せるのではなく一部分を見せて、全体を推測させることにより、興味をもって答えられるようにする。</p> <p>実物の写真を見せることで、住んでいる地域にも目を向けさせるようにする。</p> <p>建物の写真を見て、進んで答えようとしている。(表現活動への積極性) ＜発表観察＞</p>	<p>CD29 『英語ノート』</p> <p>建物の写真 実物投影機 プロジェクタ</p>
(5)	振り返りカードを書く。	<div>記入している児童の間を回りながら、言葉かけをする。</div>		<p>しっかり聞けたかどうか、自分の活動を思い出しながら、振り返りカードに記入するように助言する。</p> <p>良かったことを具体的に伝えたり、次時の活動を知らせたりすることで、次時への意欲を高めるようにする。</p>	振り返りカード

## 第2時の活動 「友達を案内しよう」

平成20年10月 8日(水) 第6校時 6年1組 体育館

### (1) 本時のねらい

「～は、どこにありますか。」や道案内に必要な方向や動きを指示する言い方に慣れ親しむとともに、ペアやグループになって、進んでゲームに参加しようとする。

### (2) 準備

英語ノート・C D・建物カード・曜日の絵カード・案内の表現カード・ボール・コーン・棒・アイマスク・振り返りカード・実物投影機・プロジェクタ・スクリーン・ホワイトボード

### (3) 使用表現及び単語

go straight, turn left(right), stop, Where is ~?, on your left (right), 第1時で使用した単語

### (4) 展開

時間 (分)	児童の活動	教師の活動	A L T の活動	支援及び留意点 評価項目（観点）＜方法＞ *国際理解の視点	英語ノート・教材
(10)	<b>ウォーミングアップ</b> ・5人以上の友達とHRTかALTのどちらかと挨拶をする。  ・曜日の歌を歌う  <b>前時を振り返る。</b> ・建物のチャンツをする。	挨拶のデモンストレーションをする。 A : Hello, how are you? H : I'm ~. How are you? A : I'm ~. (握手する) See you. 分かれて、児童と挨拶をする。  数名の児童の様子は、どうだったか問いかける。	児童の中に入って話しかける。  スクリーンにカードを映しながら、曜日の確認をする。歌いながら、1回目は、今日の曜日が出てきたら立ち、2回目は、順番を決めて、自分の曜日の時だけ立つことを伝える。  建物カードをスクリーンに映しながら、一緒にチャンツをする。	言葉だけでなく、表情にも気持ちが表れるように助言する。 挨拶をした友達の様子を覚えておくように言うことで、相手の言っていることをしっかり聞くように伝える。 元気に挨拶できたことを賞賛する。  一人一人が楽しく歌えるように絵カードを提示し、わかりやすいようにする。  前時の表現の確認として、チャンツをする。	C D (B.G.M.)  曜日の絵カード  CD29 建物カード・実物投影機・プロジェクタ・スクリーン

<p>(15) <b>アクションタイム</b></p> <p>ジェスチャーゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動き方の説明を聞く。</li> <li>・A L T の指示を聞いて、動く。</li> <li>・グループごとに線上に一列に並び、目を閉じてA L T の指示を聞いて動く。</li> </ul> <p><b>エンジョイタイム</b></p> <p>ロボットゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアになって、方向や動きの指示を出し合いながら、体育館の中を歩く。笛の合図で役割を交代する。</li> <li>・体育館に貼ったテープの上を歩く。</li> </ul> <p>“Where is ~?” のチャンツをする。</p>	<p>案内の表現を知らせる。</p> <p>デモンストレーションをする。</p> <p>最初は目を開けて全員で一斉に動き、次には、目を閉じて動くことを伝える。</p> <p>児童の中に入って、一緒に動く。</p> <p>Turn left(right). Stop の指示を出す。</p> <p>ロボットゲームのやり方を説明する。指示が的確に出されているか、指示通りに動いているか確認する。発話に自信のない児童に寄り添って、一緒に発話する。</p> <p>道を探ねるときに必要な表現 “Where is ~ ?” を知らせる</p>	<p>一緒にチャンツをする。</p> <p>発話に自信のない児童に寄り添って、一緒に発話する。</p>	<p>日本語と英語で書いた案内の表現カードを貼ることで、今日の活動をつかませるようにする。</p> <p>指示が分からない児童には、日本語での支援をする。</p> <p>全員で一斉に動けるように、マイクを使って、指示が通るようにする。</p> <p>活動しながら他の人とぶつからないように注意を促す。</p> <p>ペアの相手にきちんと伝わるようにはっきりと指示を出すように助言する。</p> <p>ゴールしたら、役割を交代する。</p> <p>相手に伝わるように指示を出そうとしている。</p> <p>“Where is ~?” の意味や使用場面を知らせる。</p>	<p>C D (B.G.M.)</p> <p>CD31</p>
<p>(15) <b>障害物スイカ割りゲーム</b></p> <p>をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5人で1グループを作る。</li> <li>・1人が目隠しをして、棒を持ち、“Where is a watermelon?” と聞く。</li> <li>・周りの4人で、障害物のコーンに触れないように “Go straight. Stop. Turn left. Stop....” と、誘導する。</li> <li>・“Go.” の合図でスイカに見立てたボールに向かって棒を振り下ろす。</li> <li>・次の人と交代し、5人全員がする。</li> </ul>	<p>障害物スイカ割りゲームのやり方を説明し、デモンストレーションで示す。</p> <p>A : Where is a watermelon ?</p> <p>H : Go straight. Stop. Turn left. Stop. Turn right. Stop. .... Go.</p>	<p>発話に自信のない児童に寄り添って、一緒に発話する。</p>	<p>デモンストレーションを見せることで、理解に時間のかかる児童にも分かりやすいようにする。</p> <p>全員で “Where is a watermelon ?” の発話をするすることで、1人ずつ言うときの抵抗感を減らす。</p> <p>障害物のコーンや他の人とぶつからないように注意を促す。</p> <p>協力して声をかけあえるように助言する。</p> <p>チャンスは、1回だけであることを伝える。</p> <p>各グループのスイカの獲得数を確認し、賞賛する。</p> <p>友達を誘導しようと進んで声を出している。(表現活動への積極性)</p> <p>&lt;行動観察&gt;</p>	<p>ボール、コーン、棒、アイマスク</p>



(5)	振り返りカードを書く。	<div data-bbox="517 172 890 318" data-label="Text"> <p>記入している児童の間を回りながら、言葉かけをする。</p> </div>	<p>友達と協力しながら、進んで活動できたかどうか、自分の活動を思い出し ながら、振り返りカードに記入する ように助言する。</p> <p>良かったことを具体的に伝えたり、 次時の活動を知らせたりすることで、 次時への意欲を高めるようにする。</p>	振り返り カード
-----	-------------	---	---	-------------

### 第3時の活動 「地図を使って、道案内をしよう」

平成20年10月15日(水) 第2校時 6年1組 教室  
(机は廊下に出して、いすを教室の壁に沿って並べる)

#### (1) 本時のねらい

道案内ゲームや宝さがしクイズを通して多くの友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。

#### (2) 準備

C D・建物カード・曜日の絵カード・スキットの地図・道案内ゲームの地図・宝さがしクイズの地図・紙の金貨・振り返りカード・実物投影機・プロジェクタ

#### (3) 使用表現及び単語

Where is ~?, go straight, turn left(right), stop, on your left (right), Excuse me. Thank you., See you.

That's right., You're great., 第1時で使用した単語

#### (4) 展開

時間 (分)	児童の活動	教師の活動	A L T の活動	支援及び留意点 評価項目(観点) < 方法 > * 国際理解の視点	英語 ノート・教材
(5)	<b>ウォーミングアップ</b> ・友達や A L T、H R T と挨拶をする。 ・音楽が止まったら、元の位置にもどる。  ・曜日の歌を歌う ・建物のチャンツをする。	挨拶のデモンストレーションをする。 A : Hello, how are you? H : I'm ~. How are you? A : I'm ~. (握手する) Let's enjoy. See you. 分かれて、児童と挨拶をする。  数名の児童の様子はどうか、問いかける。  曜日の歌を一緒に歌う。		言葉だけでなく、表情にも気持ちが表れるように助言する。 握手をするときは、目を見てしっかりとにぎり返すように助言する。  挨拶できたことを賞賛する。  楽しく歌えるように絵カードを提示する。 前時の表現の確認として、チャンツをする。	C D (B.G.M.)  曜日の絵カード・CD 建物カード
(10)	<b>アクションタイム</b> ・スキットを見て、Where is ~? の使用場面を考える。	スキットをする。 A: Excuse me. Where is the park? H: Go straight. Go straight. Go straight. Go straight. On your right.		会話のスキットを見せることで、Where is ~? の使用場面に気付かせるようにする。 児童の身近な建物名を使うことで、	

		<p>A: Thank you.</p> <p>H: You're welcome.</p> <p>-----</p> <p>A: Excuse me. Where is the Branka?</p> <p>H: Go straight. Turn right. Go straight.</p> <p>Turn left. Go straight. Go straight.</p> <p>On your right.</p> <p>A: Thank you.</p> <p>H: You're welcome.</p> <p>-----</p> <p>A: Excuse me. Where is the hospital?</p> <p>H: Go straight. Turn right. Go straight.</p> <p>Turn left. Go straight. Turn right.</p> <p>Go straight. Go straight. On your left.</p> <p>A: Thank you.</p> <p>H: You're welcome.</p>	<p>興味をもてるようにする。</p> <p>やりとりの様子から “ Excuse me. ”</p> <p>“ Thank you. ” “ You're welcome. ” など</p> <p>の会話に大切な表現に気付かせるようにする。</p>	
	<p>・ Where is ~? の使用場面と On your right(left)の使い方を知る。</p> <p>・ 地図を見ながら、道案内のやりとりを一斉に発話する。</p>	<p>どんな会話をしていたか、投げかけ、</p> <p>Where is ~? の使用場面と On your right(left)の使い方、会話に大切な</p> <p>“ Excuse me. ” “ Thank you. ” “ You're welcome. ” を知らせる。</p>	<p>会話のスキットの地図を見せて、一斉に発話することで、自信をもって尋ねたり、答えたりできるようにする。</p> <p>今日のめあては、「地図を使って、道案内をしよう」であることを伝えることで、興味をもって活動できるようにする。</p>	スキットの地図
(10)	<p><b>エンジョイタイム</b></p> <p><b>道案内ゲームをする。</b></p> <p>・ 地図をもらう。</p> <p>・ 尋ねる人は、地図にある4つの建物はどこにあるか、質問して答えを地図の番号に記入する。</p> <p>・ 答える人は、地図を見ながら、聞かれた場所の道案内をする。</p> <p>・ 音楽が止まったら、もとの場所にもどってきて、次の地図をもらい、役割を交代する。</p>	<p>ゲームのやり方をデモンストレーションで示しながら、説明し、地図を配る。</p> <p>A: Excuse me. Where is the bank?</p> <p>H: Go straight. Go straight. Turn left.</p> <p>Go straight. On your right.</p> <p>A: Thank you.</p> <p>H: You're welcome.</p>	<p>デモンストレーションをしながら、一斉に発話することで自信をもって発話できるようにする。</p> <p>戸惑っている児童がいらないか確認する。</p> <p>きちんと声をかけてから質問し、お礼の言葉も言えるように助言する。</p> <p>相手に分かりやすく伝えることが大切であることに気付かせるようにする。</p> <p>進んで建物の場所を尋ねている。</p> <p>尋ねられた場所への行き方をていねいに教えている。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度) &lt;行動観察&gt;</p>	道案内ゲームの地図(4種類)(B.G.M)

(15)	<p><b>宝さがしクイズ</b>をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・鎌倉の修学旅行の班の中から出題者を1人選ぶ。</li> <li>・出題者は、地図に書かれている建物の中から、宝を隠す場所を決める。</li> <li>・宝を隠した場所への行き方を出题する。</li> <li>・出題者以外は、宝を隠した場所はどこか当てる。</li> <li>・出題者を替えて、全員が問題を出す。</li> </ul>	<div data-bbox="518 197 890 728" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>地図を映しながら、宝さがしゲームのやり方をデモンストレーションで示す。</p> <p>A: C start. Go straight. Turn right.</p> <p>Go straight. Turn left. Go straight.</p> <p>Stop. On your left.</p> <p>Where is my treasure?</p> <p>H: A hospital?</p> <p>A: That's right. You're great.</p> <p>各グループをまわって、戸惑っている班はないか、確認する。</p> </div>	<p>相手に分かりやすいようにはっきりと伝えられるように助言する。</p> <p>案内に戸惑っている児童の近くで一緒に発話する。</p> <p>紙の金貨を用意して、意欲をもたせるようにする。</p> <p>宝の場所への行き方をはっきり出題している。(表現活動への積極性)</p> <p>出題したり、答えたり、進んで宝さがしクイズに取り組んでいる。(コミュニケーションへの関心・意欲・態度)</p> <p style="text-align: right;">&lt;行動観察&gt;</p>	<p>宝さがしゲームの地図</p> <p>紙の金貨</p>
(5)	<p>振り返りカードを書く。</p>	<div data-bbox="518 801 890 945" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>記入している児童の間を回りながら、言葉かけをする。</p> </div>	<p>友達と協力しながら、進んで活動できたかどうか、自分の活動を思い出しながら、振り返りカードに記入するように助言する。</p> <p>良かったことを具体的に伝えたり、次時の活動を知らせたりすることで、次時への意欲を高めるようにする。</p>	<p>振り返りカード</p>

## 第4時の活動 「鎌倉の道案内をしよう」

平成20年10月22日(水) 第6校時 6年1組 体育館

### (1) 本時のねらい

体育館を鎌倉の町に見立てて、グループで役割を交代しながら、英語で道案内する楽しさを体験する。

### (2) 準備

鎌倉の建物カード・鎌倉の地図・CD・曜日カード・チェックカード・振り返りカード・机・プロジェクタ・実物投影機・シール

### (3) 使用表現及び単語

Excuse me., Where is ~?, go straight, turn left(right), stop, on your left (right), Thank you.,

You're welcome., 第1時で使用した単語

### (4) 展開

時間 (分)	児童の活動	教師の活動	A L T の活動	支援及び留意点 評価項目(観点) < 方法 > * 国際理解の視点	英語 ノート・教材
(5)	<b>ウォーミングアップ</b> ・友達やA L T、H R Tと挨拶をする。 ・音楽が止まったら、元の位置にもどる。  ・曜日の歌を歌う  ・Where is the ~? を建物の名前を入れて発話する。	挨拶のデモンストレーションをする。 A : Hello, how are you? H : I'm ~. How are you? A : I'm ~. (握手する) Let's enjoy. See you. 分かれて、児童と挨拶をする。  数名の児童の様子はどうか、問いかける。  曜日の歌と一緒に歌う。	挨拶のデモンストレーションをする。 A : Hello, how are you? H : I'm ~. How are you? A : I'm ~. (握手する) Let's enjoy. See you. 分かれて、児童と挨拶をする。  数名の児童の様子はどうか、問いかける。  曜日の歌と一緒に歌う。	言葉だけでなく、表情にも気持ちが表れるように助言する。 握手をするときは、目を見てしっかりとにぎり返すように助言する。  挨拶できたことを賞賛する。  曜日を分担し、自分の曜日の時に立つようにする。  前時の表現の確認として、一斉に発話する。	C D (B.G.M.)  曜日の絵カード・CD 建物カード
(5)	<b>鎌倉建物クイズ</b> をする。 ・鎌倉の建物の写真を見て建物の名前を当てる。	写真を提示する。	What's this?と尋ねる。	児童が、修学旅行の準備として調べていた建物の写真を用意する。 * 鎌倉の建物の写真を見て、日本の文化に興味をもっている。(言語文化への興味・関心) < 発表観察 >	鎌倉の建物の写真

(25)	<b>チャレンジタイム</b>				
	<p>鎌倉の道案内をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3つのグループに分かれる。</li> <li>・ 1班の人は、地図を持ち、2・3班の人は、自分の行きたい場所への道順を尋ねる。</li> <li>・ 1班の人の答えたとおりに歩いていく。着いたら、机の上のカードをめくり、あっていたかどうか確認する。あっていたら、チェックカードにシールを貼る。交代の合図があるまで、他の1班の人にも尋ねる。</li> <li>・ 交代の合図で次は、2班、3班と交代していく。</li> </ul>	<p>道案内のやり方をデモンストレーションで示しながら、説明する。</p> <p>A: Excuse me. Where is Turugaoka hachimangu ?</p> <p>H: Go straight, turn left, go straight, go straight, turn right, stop, on your left.</p> <p>A: Thank you.</p> <p>H: You're welcome.</p> <p>児童の中に入って、一緒に活動する。</p>	<p>発話に自信のない児童に寄りそって、一緒に発話する。</p>	<p>デモンストレーションのあとに一斉に発話することで以前の活動を思い出そうにする。</p> <p>3人組になって練習する時間をとる。</p> <p>戸惑っている児童には、一緒に発話して自信をもたせる。</p> <p>覚えることが難しいと思う児童は、メモをとってもよいこととし、迷う児童がいないようにする。</p> <p>間違っていたら、もう一度もどって聞き直してもよいとすることで、聞き返す体験ができるようにする。</p> <p>正しく到着できたときは、チェックカードにシールを貼ってくることで、興味をもたせるようにする。</p> <p>全部できた児童は、2回目に挑戦できるようにする。</p> <p>進んで、自分の行きたい場所を尋ねたり、尋ねられた場所を道案内したりしながら、道案内を楽しんでいる。</p> <p>(コミュニケーションへの関心・意欲・態度) &lt;行動観察&gt;</p>	<p>鎌倉の地図 (3種類)・チェックカード・建物カード</p>
(5)	<p>・ 代表の児童が、道案内をする。</p>		<p>周りで他の児童と参観する。</p> <p>がんばったことを賞賛する。</p>	<p>なるべく見守るが、困っているときには、支援する。</p> <p>がんばりを賞賛し、認めることでさらに意欲をもたせるようにする。</p> <p>進んで道案内に取り組んでいる。(表現活動への積極性) &lt;発表観察&gt;</p>	
(5)	<p>振り返りカードを書く。</p>	<p>記入している児童の間を回りながら、言葉かけをする。</p>	<p>単元を通して良かったところを児童に伝える。</p>	<p>友達と協力しながら、進んで活動できたかどうか、自分の活動を思い出しながら、振り返りカードに記入するように助言する。</p> <p>良かったことを具体的に伝えたり、次の単元の活動を知らせたりすることで、次の単元への意欲を高めるようにする。</p>	<p>振り返りカード</p>