

はじめに - 国際コミュニケーションの素地をつくる小学校英語活動のために -

小学校英語の取り組みは、平成4年度に大阪の2校が研究開発学校指定を受けてスタートしました。その後、平成14年度に総合的な学習の時間が新設されてから、英語活動としてすべての学校で実施できるようになりました。文部科学省の統計によると、全国での実施率は、56.1%(平成14年度) 88.3%(平成15年度) 92.1%(平成16年度) 93.6%(平成17年度) 95.8%(平成18年度)と右肩上がりに伸びてきました。

また、平成20年1月17日、中央教育審議会は文部科学大臣に、『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について』の答申を行いました。それによると、次期学習指導要領においては、高学年で週に1コマの外国語活動が教科外の取り扱いとして必修となることが確定となりました。

このような中、佐賀県でも平成16年度から小学校英語活動モデル事業がスタートし、3日間の指導者養成研修や市販の教材を利用した英語活動の推進が行われてきました。加えて、平成19年度から3か年間で県内の全小学校教員が3日間の英語活動研修を受講するという^{しっかい}悉皆研修や、各教育事務所管内から1校ずつを英語活動拠点校に指定する拠点校事業も始まりました。これらの事業を基に、英語活動の取り組みが広がっていくと考えられます。

そこで、本教育センターでは、今年度、小学校英語活動の研究に取り組むこととし、佐賀県内で先進的に英語活動に取り組んでおられる先生方と教育センター所員が一緒になって小学校英語活動研究委員会を立ち上げ、理論と実践の両面から研究を進めました。

理論編では、文部科学省から出された『小学校学習指導要領』、『小学校英語活動実践の手引』、『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について(答申)』などを基に、小学校英語活動の位置付け、ねらい、指導方法などについてQ & Aの形式にまとめました。

そして、実践編では、小学生の発達段階に応じた単元計画と毎時の指導計画のほか、授業で使えるゲームの方法、指導案の例、簡単なクラスルームイングリッシュなどを紹介しています。

ただし、平成19年度は、学習指導要領の改訂が行われている途中であり、新学習指導要領は告示されておられません。したがって、平成20年1月17日に公表された『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について(答申)』を最新の情報として本書を編集しています。活動の名称としては、『答申』で使われている「外国語活動」ではなく、これまで一般的に使われてきた「英語活動」と表記しています。また、単元計画についても、必修化が予定されている高学年に加え、これまでの積み重ねを生かして3年生から紹介しています。

単元計画は、3年生から6年生で同じような言語材料に触れさせながら、発達段階に応じた活動案を組み合わせたユニットとして考えました。したがって、その配列を示した計画については、あくまでも一つの例としてとらえ、学校の実情に応じて配列を考えてください。また、単元計画の中にある活動についても、本書に書いてあるとおりにするのではなく、児童の反応や興味・関心に合ったものにアレンジしていただければと思います。

いずれにしても大事なことは、「英語嫌いをつくらない」という大前提の下、異言語や異文化のハードルを乗り越えて人とかがかわってみようとするコミュニケーションへの意欲と積極的な態度を育てること、そして、異文化に触れ、国際感覚を身に付けさせることの2点です。

本研究が、21世紀の国際化社会をたくましく生き抜く子どもたちの育成のためにお役に立てれば幸いです。

平成20年3月

佐賀県教育センター所長 吉田 功

目 次

小学校英語活動Q & A	1
--------------------	---

実践編

本研究冊子の年間計画案及び指導案について	25
----------------------------	----

3～6年年間計画試案（トピック一覧）	26
--------------------------	----

トピック別指導案集

・ トピック1 あいさつと自己紹介	28
・ トピック2 数	35
・ トピック3 色や形	44
・ トピック4 食べ物	55
・ トピック5 動物	65
・ トピック6 世界の国々	73
・ トピック7 動作	81
・ トピック8 季節・月・行事	90
・ トピック9 学校生活	99
・ トピック10 職業	108

参考資料

・ クラスルームイングリッシュ	110
・ 英語活動指導案例	112
・ 授業で使えるゲーム集	116
・ 引用文献・参考文献一覧	123
・ おわりに	124

小学校英語活動 Q & A

Q 1 英語活動の教育課程上の位置付けやねらいはどのようになっていますか。

A 1 5・6年では、教科外取り扱いで必修となります。

ねらいは、次の2点に集約されます。

コミュニケーションに対する関心・意欲・態度の育成

言語や文化に対する理解と異文化尊重の態度の育成

平成10年に改訂された現在の学習指導要領では、英語活動は、総合的な学習の時間に行う国際理解教育の一環として位置付けられています。その中で、「児童が外国語に触れたり、外国の生活や文化などに慣れ親しんだりするなど、小学校段階にふさわしい体験的な学習が行われるようにすること」が求められています。

平成20年1月17日に示された『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について(答申)』(以下『中教審答申』とする)では、次のような位置付けになるとされています。

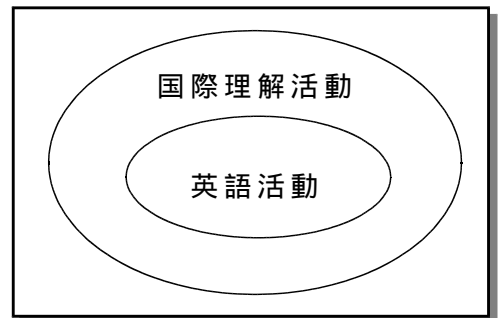
小学校5・6年生において、週に1時間の外国語活動を必修とする。

目標や内容を各学校で定める総合的な学習の時間とは趣旨・性格が異なることから、総合的な学習の時間とは別に時数を確保し、教科としては位置付けない。

教科のような数値による評価は行わない。

また、文部科学省は、平成19年度に、小学校英語活動を推進するための新規事業として、『小学校における英語活動等国際理解活動推進プラン』を立ち上げました。

この事業名から言えることは、英語活動(外国語活動)は国際理解活動の一領域であるということです。(右図参照)



次に、英語活動のねらいについて見てみましょう。平成13年4月に文部科学省から出された『小学校英語活動実践の手引』(以下、『手引』とする)に次のような記述があります。

第1章2 (1) 小学校における「英語活動」のねらい

児童期は、新たな事象に関する興味・関心が強く、言語をはじめとして、異文化に対しても自然に受け入れられる時期にある。このような時期に英語に触れることは、コミュニケーション能力を育てる上でも、国際理解を深める上でも大変重要な体験になる。「英語活動」そのものが異文化に触れる体験となり、さらに、外国の人や文化にかかわろうとするときの手段として、英語を活用しようとする態度を育成することにもつながる。すなわち、言語習得を主な目的とするのではなく、興味・関心や意欲の育成をねらうことが重要である。(ゴシック体への変換は本研究会による)

このことから、コミュニケーションへの関心・意欲を育てることがねらいであるということが分かります。

また、平成18年3月に出された『中教審外国語専門部会会議報告』では、「小学校段階の英語教育の目標」について、次のように述べられています。

小学校段階の英語教育の目標については、

小学校段階では、音声やリズムを柔軟に受け止めるのに適していることなどから、音声を中心とした英語のコミュニケーション活動や、ALT(外国語指導助手)を中心とした外国人との交流を通して、音声、会話技術、文法などのスキル面を中心に英語力の向上を図ることを重視する考え方(英語のスキルをより重視する考え方)

小学校段階では、言語や文化に対する関心や意欲を高めるのに適していることなどから、英語を使った活動を通して、国語や我が国の文化を含め、言語や文化に対する理解を深めるとともに、ALTや留学生等の外国人との交流を通して、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図り、国際理解を深めることを重視する考え方(国際コミュニケーションをより重視する考え方)

が考えられる。

(中略)

外国語専門部会としては、こうしたことを総合的に勘案すると、中学校での英語教育を見通して、何のために英語を学ぶのかという動機付けを重視する、言語やコミュニケーションに対する理解を深めることで国語力の育成にも寄与するとの観点から、の考え方を基本とすることが適当であると考えられる。

そして、この場合においても、の側面について、小学生の柔軟な適応力を生かして、英語の音声や基本的な表現に慣れ親しみ、聞く力を育てることなどは、教育内容として適当と考えられる。

さらに、前出の『中教審答申』では、「中学校段階の文法等の英語教育を前倒しするのではなく、国語や我が国の文化を含めた言語や文化に対する理解を深めるとともに、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図ることを目標として、外国語活動を行うことが適当と考えられる」とされており、現在の英語活動のねらいと大きく異なるものにはならないと予想されます。

以上のことから、英語活動(外国語活動)のねらいは、次の2点に集約されます。

コミュニケーションに対する関心と意欲、積極的な態度を育成すること
言語や文化に対する理解を深め、異文化尊重の態度を育成すること

英語活動は、「英語によるコミュニケーション活動」を短くした言葉だと言われています。英語の表現や文法などを学習するための時間ではなく、国際理解活動の一環として、体験的なコミュニケーション活動を行う時間だということです。

今後の予定としては、平成19年度末に英語活動(外国語活動)を必修とした新学習指導要領が示され、平成20年度を周知期間、平成21・22年度を移行期間とし、平成23年度に新教育課程の完全実施を迎えると考えられます。これまでほとんど英語活動の経験がない先生方は、平成20年度からいきなり年間35時間の授業実践を始めるのではなく、年間20時間程度を目標に、少しずつ実践を重ねていけばいいのではないのでしょうか。

英語のことわざにも、「Slow and steady wins the race.」(ゆっくり着実に取り組む者が勝者となる)というのがあります。焦らずに、3年間を掛けて、少しずつ35時間に近付くように実践を進めることが大切だと思います。

Q 2 英語活動でのコミュニケーションをどうとらえればよいでしょうか。

A 2 言葉のやり取りだけがコミュニケーションではないということです。

小泉清裕氏は、本教育センターの「平成19年度小学校英語活動講座」の講演で、次のような例を紹介されました。

「ある学校の公開授業でのことです。6年生のクラスで授業が始まり、担任の先生が"Good morning. How are you?"といういつものあいさつをされました。そのあとで、先生は一番前の男の子に、"What's your name?"と尋ねられたのです。先生は、"My name is ~."という返事が返ってくると期待されたのですが、その男の子『ぼくの名前を知らないなんて信じられない』とそっぽを向いてしまったのです。担任の先生が『英語での言葉のやり取り』をコミュニケーションととらえたのに対し、男の子は『意味やメッセージのやり取り』をコミュニケーションととらえ、そのズレがそっぽを向くという態度に表れたのでしょう。」

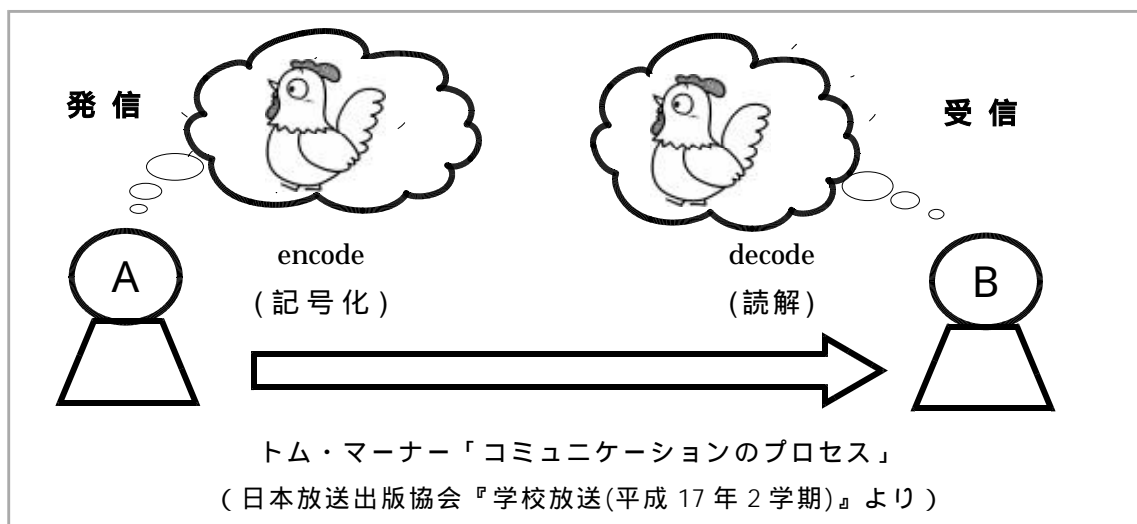
教室で「英語を指導する」となったときに、「英語でのやり取り」を繰り返し練習させる場合がありますが、意味のやり取りを重視したコミュニケーションには、「**information gap**」(情報量の差)が必要です。相手の状態がよく分からないとかもっと知りたいという、「やり取りの必然性」を意識した活動が重要になってくるのです。

また、明治大学教授の齋藤孝氏は、著書『コミュニケーション力』の中で、コミュニケーションを「意味や感情のやり取り」と定義しています。前述の「意味のやり取り」に加えて、「相手のことに関心がある」とか「一緒に活動して楽しい」という「感情のやり取り」が学級の中に必要です。

次に、「受信と発信」という視点でコミュニケーションを見てみます。

コミュニケーションは、相手とのやり取りの中で行われます。相手の言うことを理解し、それに対して言葉を返すということの繰り返しです。(下図参照)

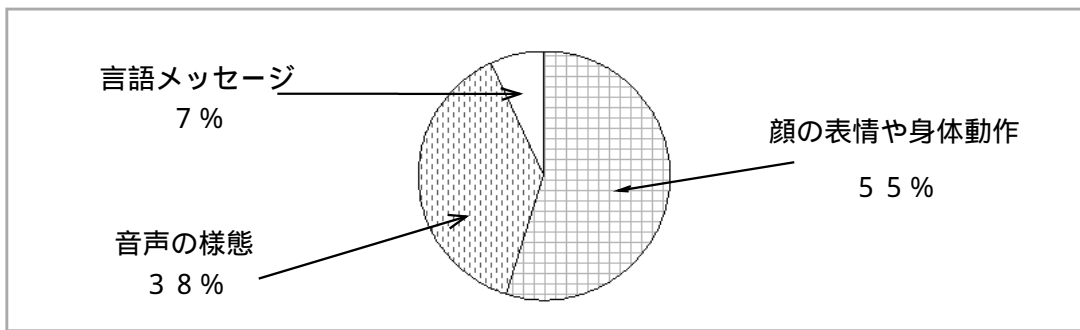
これを英語という異言語でのやり取りで考えると、相手が言ったことをトータルでとらえ、そのメッセージを「何となく理解し(推測し)」、様々な方法を駆使して「反応する」というプロセスになります。



さらに、「言語・非言語」という分け方もできます。

コミュニケーションをテーマにした研修会などで、「メラビアンの法則」が取り上げられることがしばしばあります。

「人と人とのコミュニケーションにおいては、言語メッセージが7%、非言語メッセージが93%の役割を果たしている」、「非言語のうち、身振り手振りなど視覚的なものが55%、声の大きさや調子など音声の様態が38%」というような説明をされる講師も多いようです。(右図参照)



そこから、コミュニケーション

に必要な3Vとして"Verbal(言語)"、"Visual(視覚)"、"Vocal(音声)"などの説明も聞かれます。

インターネット上の百科事典「ウィキペディア」によると、メラビアンの法則とは、アメリカの心理学者アルバート・メラビアンが1971年に提唱した法則です。彼が行った実験は、声の調子をいろいろ変えながら、"maybe"（かもしれない）などの言葉を言ってもらい、被験者がその音だけを聞いて、どれくらい「そうかもしれない」と感じたかを判断するものでした。力強い口調の場合は、普通の口調よりも、「そうかもしれない」と感じたということが立証できた実験だと言われています。

この内容が次第に一人歩きをし、言語メッセージは7%しか伝わらないが、非言語メッセージは93%伝わるといったような意味合いに取られるようになってきました。

確かに言語メッセージが7%しか役割がないということはありませんが、メラビアンの法則はこのように若干曲解されている向きがあります。しかし、非言語コミュニケーションを否定するものでもないでしょう。

小学校の教師でも、「ALTと直接顔を合わせると英語での打ち合わせも何とかできるんだけど、電話での打ち合わせは難しい」と言う人は多いようです。このことから、英語がままならないときには、視覚的な情報に頼っているということが分かります。

非言語メッセージの要素はジェスチャーだけではなく、右の表のように様々なものがあるとされています。

歩き方、服装、香水の匂いでさえも、人となりが見え隠れしていることになりま

非言語コミュニケーションの要素

- 1 人体
- 2 ジェスチャー（動作）
- 3 顔の表情
- 4 アイコンタクト
- 5 姿勢（ポーズ）
- 6 歩行（歩調）
- 7 その場の雰囲気
- 8 音声
- 9 身体的接触
- 10 香り、匂い
- 11 色彩
- 12 服装
- 13 装飾品
- 14 化粧
- 15 髪型
- 16 空間
- 17 時間
- 18 沈黙

異文化間コミュニケーション入門

鍋倉 健悦(1997)

以上のようなことから、英語でのやり取りだけを英語活動でのコミュニケーションととらえるのではなく、意味や感情のやり取り、受信と発信、言語・非言語メッセージの活用とコミュニケーションを広くとらえ、単なる英単語や英語表現の練習だけにとどまらない活動を創造することが重要になっていきます。

Q 3 コミュニケーションに対する関心と意欲，積極的な態度とは，どのような児童の姿としてイメージすればよいのでしょうか。

A 3 「方略的能力」を駆使しながら，何とか相手のことを理解しよう，何とか自分の気持ちを伝えようとする姿です。

コミュニケーションに対する関心・意欲・態度を一言で言えば，「異言語や異文化をもつ人に接したときに，その人とのかかわりを拒否したりあきらめたりするのではなく，相手に対する関心を持ち，何とかしてその人にかかわろうとする意欲と態度」ということになります。

直山木綿子氏は、『小学校での英語教育は必要か』という本の中で，次のように述べています。「言語習得において，8歳ごろには音声によるコミュニケーション能力はほぼ完成すると言われています。（中略）ところが，この時期に，あえて子どもたちにとって未知の言語の網をかぶせることにより，子どもたちは母語でコミュニケーションをとるときとは違い，その言語により注意を向け，努力，工夫をしないと，相手の話していることを理解したり，自分の思いや考えを相手に伝えたりできない状況に置かれることになります。」

子どもたちは，英語のインプットが十分な状態ではありませんから，言語メッセージ以外の情報（話者のジェスチャーや表情の他，絵カード，実物などまで含めた視覚的な情報）まで含めて全体的に受け止め，相手の言っていることを何となくでも理解しようと努力します。また，発信する際も，身振り手振りを交えて，一生懸命伝えようと努力しなければなりません。このような体験を繰り返すことにより，相手とかかわろうとする意欲やコミュニケーションへの望ましい態度が身に付くと考えられます。

「外国語で求められるコミュニケーション能力」のうちの1つとして，「方略的能力(Strategic Competence)」というものがあります(Canale & Swain)。例えば，コミュニケーションがままならない外国に行ったときは，日本にいるとき以上にジェスチャーが大きくなったり，絵を描いて欲しいものを求めたりということは，多くの人が経験していることでしょう。このように，言語メッセージ以外の手段も利用して，「何とかしてコミュニケーションを図ることができる力」が「方略的能力」ということです。

ですから，授業の中では，ALT や担任が英語で何と言っているか分からないときに，「分からなかったので，もう1回言ってください」ということを伝えることも方略的能力としては重要です。教師も日本語訳を与えるのではなく，「方略的能力」を発揮して，言語メッセージ以外の方法を更に駆使して何とか伝えようとする姿勢が必要になってきます。「分からない」という状態になったときに，教師の日本語による説明が聞こえてくると，子どもたちはコミュニケーションを図る努力をする必要がなくなってしまう。よく，「担任は逐一日本語に訳してはいけない」と言われるのも，このような理由によります。

担任や外国人ゲスト(ALT など)との直接コミュニケーションを取る中で，この「方略的能力」を育てることは，コミュニケーション不足と言われている現代だからこそ必要になってくるものだと考えられます。

Q 4 小学生段階での異文化・自文化に対する理解と、異文化尊重の態度とはどのようなものでしょうか。また、指導上のポイントがあれば教えてください。

A 4 自分と異なる考え方、価値観に出会ったときに、それを排除するのではなく、受け入れ、理解しようとする態度を養うこと、そして異文化と比較することで自分の文化(自文化)を見つめ直すことだと考えます。

異文化理解のねらいは、自分と異なる考え方、価値観に出会ったときに、それを排除するのではなく、受け入れ、理解しようとする態度を養うこと、そして異文化と比較することで自分の文化(自文化)を見つめ直すことだと考えます。

「異文化」「自文化」の関係は、「他者」と「自分」の関係に似ています。自分と異なる他者と交わる中で、様々な価値観に触れたり、ものの見方・考え方に気付いたりします。また、他者とのかかわりの中で「自分とはどういう人間か」という「メタ認知」を育てることもできます。異文化理解も同じで、今までとは異なる伝統や文化に触れることで、多様な考え方を学ぶことができますし、それと比較することで自分がもっていた文化(自文化)を再認識することができるのです。

市川力氏は、著書『英語を子どもに教えるな』の中で、国際感覚がある人というのを次のように定義しています。

「国際感覚とは、自分と相手とを相対的に見つめることで初めて気付く共通点と相違点とをきちんと受け止める感覚であろう。自分の文化にもそして相手の文化にも、ともに良い部分と悪い部分があることを理解し、それを受け入れて、自らの世界観を広げることができる感覚を身に付けた人を国際感覚がある人と呼ぶことができる。」

これを英語活動に当てはめてみると、異文化に触れて、自分(たち)とは「違う何か」に気付き、では「自分(たち)はどうなんだろう」と自文化を振り返る、そして、それぞれにいい点もあれば悪い点もあると、両者を客観的に見ることができる人を育てることが国際理解活動のねらいであると言えます。

そのためにも、「異文化理解」という言葉にある「異」の部分だけを強調するのはやや問題があります。例えば、アメリカ人とかアメリカという国について触れたときに、肌の色、髪の毛の色、目の色などの外見的な違い、ジェスチャーや表情の豊かさなどパフォーマンスの違い、そして、食べ物の好みや生活習慣の違いなど、その異なる点ばかりに目を向けさせる授業を見掛けます。

その結果、子どもたちは、「日本人とアメリカ人って違うところが多い」という感想ばかりを残します。金子みすゞではありませんが、その違いを「みんな違ってみんないい」と感じればまだしも、中には「私たちとは違った人」と感じる子どもが出てくるのは問題です。

「異文化の中の異質性」と同時に、「異文化の中の同質性」に気付かせるということも重要です。つまり、「外見や文化、言語が違うけれど、ぼくたちと同じように家族や友達を愛し、泣いたり笑ったりしながら生活しているんだ」というところに気付かせるということです。その気付きは、「いろいろ違う点もあるけど、同じ点も多い。結局は同じ人間なんだね」というところに帰結するものになります。

また、様々な学校で異文化理解をテーマとした授業を参観して感じることは、外国の文化に触れさせることが異文化理解であるという先入観があるのではないかということです。一般的に、「異文化」＝

「異国文化」であり、「異国文化」との比較対象として「自国文化」、すなわち日本文化があると考えられているのではないのでしょうか。

しかし、同じ日本の中でも九州と北海道では気候の違いからくる生活習慣の違いがあります。また、同じ日本語を話しながらも方言という言葉の違いがあり、同じ国の中でも異文化というものは存在します。さらに、同じ地域に住んでいたとしても、若者とお年寄り、健常者とハンディキャップをもつ人では生活様式や価値観、ものの考え方といった広い意味での文化が異なる場合も多いと思われます。その異なる文化をもった人々を理解し、大事にしようという気持ちを育てることが異文化理解の本質的なねらいであり、それは福祉教育、人権教育にもつながることでしょう。国という単位でのみ文化を比較するのは、「外国は日本と異なる」、「日本の中は同じ文化」という誤概念を植え付けることになるので注意しなければなりません。

多様な文化や習慣、異なる考え方や価値観などを認め、日本や地域の文化も大切にする - そんな豊かな国際感覚をもった子どもたちを育てていければと思っています。

異文化理解教育をする上で、もう一つのポイントは、「ステレオタイプの文化観を育てない」ということです。

「国際理解教育の一環としての英語活動だから」ということもあって、授業の題材として、ハロウィン、クリスマスなどの行事を取り扱った授業が多く見られます。その結果、子どもたちに、英語圏のすべての国でハロウィンやクリスマスがあると思い込ませてしまうことがあります。子どもによっては、ハロウィンのお祭りが無いのは日本だけだという誤った概念をもってしまいかもしれません。

このような行事はキリスト教に由来するものが多く、それゆえ、すべての国や地域で同じように行われているわけではありません。例えば、ハロウィンは、同じキリスト教であっても、カトリック、プロテスタントなどの宗派によって、したりしなかったりという違いがあるそうです。

授業で取り扱う場合、子どもたちが、「英語を話す国ではすべてこのような文化なのだ」と外国の文化、英語圏の文化を一くくりにしてとらえてしまうことがないように留意しなければなりません。そのためにも、「英語圏の行事だから」という理由だけで、10月はハロウィン、12月はクリスマスというイベント的な取り扱いは避けた方がよいでしょう。

本書でもそのような行事を題材として取り上げていますが、ハロウィンなどを取り扱う場合には、ALTや外国人ゲストに自分の文化として紹介してもらうようにしてください。「人を通して」「その人の文化として」行事を紹介してもらうという方法です。

彼らに、「私のうち(地域)ではハロウィンという行事があり、こんなことをしています」という紹介をしてもらうようにします。そして、担任が「世界中すべての国や地域でハロウィンというお祭りが行われているわけではない」ということを伝えます。

ALTや外国人ゲストを「異文化をもたらししてくれる人」として見ますから、彼らが「宗教的な理由で、うちではハロウィンをしない」と言えば、無理して取り扱う必要はないでしょう。世界中には様々な文化や宗教があり、ハロウィンやクリスマスなどの行事も家庭や地域ごとに違っているということに気付かせることは、ステレオタイプの文化観を育てないためにも必要なことです。

また、高学年では単に仮装大会をしたり、クリスマスカードを作ったりするだけでなく、ハロウィンの由来や日米のクリスマスの違いなども紹介するようにします。その際、ALTや外国人ゲストに英語で紹介してもらうのか、担任が日本語で説明するのかということについては、クラスの実態に応じて判断してください。歴史的なことや宗教的なことなどのデリケートな内容については、日本語できちんと伝わるようにした方が望ましいと考えます。

表面的に取り扱って、「異文化理解」が「異文化誤解」にならないように留意しなければなりません。

Q 5 中学校の英語科とのつながり，いわゆる小中連携はどのように考えればよいでしょうか。

A 5 今の時点では，教師同士の情報交換と人事交流から連携を進めるべきだと思われます。

次期学習指導要領においても，英語活動(外国語活動)は教科ではなく，領域としての取扱いになるようです。それに対して，中学校外国語科(英語科)は教科ですから，英語活動と外国語科は100%つながるものではありません。松川禮子氏は，「現在の小学校英語活動(外国語活動)と中学校英語教育が連続するものか，否かと問われれば，答えはイエスでもあり，ノーでもあります」と言っています。ですから，連続できる部分は連続していくということが妥協点になるでしょう。

『中教審答申』によると，小中連携に関して次のような記述があります。

小学校段階における外国語活動の導入に当たっては，小学校と中学校とが緊密に連携を図ることが重要である。例えば，中学校においては，小学校における外国語活動の内容や指導の実態等を十分に踏まえた上で，中学校における外国語教育への円滑な移行と，指導内容の一層の充実・改善を図ることが求められる。

さらに，中学校の学習指導要領の改訂を行うに当たり，小学校における外国語活動を通じて培われた一定の素地を踏まえて，中学校における外国語教育では，「聞く」「話す」「読む」「書く」という4技能のバランスのとれた育成がなされるよう見直しを図る必要がある。

これを読むと，小学校に英語活動(外国語活動)が導入されたことを踏まえて，中学校での指導が変わることが求められているように思われます。小学校で中学校英語の前倒しという形でつなげるのではなく，小学校で培われた素地を踏まえて，中学校英語が見直されるべきであるということです。

富田祐一氏は小中連携の6つのステージとして，右のようなことを挙げ，今の時点では，「一貫性」の前に「情報交流」や「人事交流」などから考えることが必要であると言っています。小中学校の教師同士が，お互いの授業を見せ合ったり，中学校英語教師とTTを行ったりするところから始めるとよいでしょう。

また，菅正隆氏は小学校英語活動(外国語活動)と，中・高の英語教育のつながりを右のようなイメージで表しています。

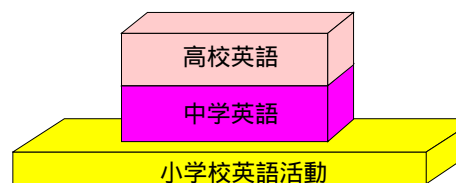
小学校英語活動(外国語活動)は，中学校以降の英語教育を広く浅く支えるもの，すなわち国際コミュニケーションの下地づくりをする段階だということです。英語活動のうちの一部は中学校英語教育につながるが，つながらない部分もあってよいということです。

小中連携の6つのステージ

- 1 目的の一貫性
- 2 教育課程の一貫性
- 3 教授細目の一貫性
- 4 教授法の一貫性
- 5 情報交流
- 6 人事交流

(大東文化大学教授 富田祐一)

小中連携のイメージ



(文部科学省教科調査官 菅正隆)

Q 6 英語活動(外国語活動)の評価はどのようにすればよいでしょうか。

A 6 評価の観点と観点の趣旨を学校内で明確にし、教師ごとに見取りのぶれがないようにすることが大切です。

英語活動では、数値による評価は望ましくないとされていますので、基本的には総合的な学習の時間と同じように、「児童のよい点、学習に対する意欲や態度、進歩の状況などを踏まえて評価する」ということになります。

評価とは、目標が達成できたかどうかという「見取り」をすることですから、まずは英語活動の目標を共通理解しておかなければなりません。そして、その見取りの切り口となるのが「評価の観点」ということになります。

平成19年度現在では、英語活動(外国語活動)は総合的な学習の時間の一環であり、目標、内容、評価の観点、評価規準などはすべて学校独自に定められていますので、ここでは本研究委員会の試案という形で、提案してみます。

(1) 目標の試案

国際化社会をたくましく生き抜くために、積極的に人とのかかわろうとする意欲や態度をもち、コミュニケーション力を身に付けるとともに、言語や文化に対する理解を深めること。

(2) 内容の試案

・ コミュニケーションに関すること

言語や文化などが異なる人とも積極的にコミュニケーションを図ろうとする意欲と態度を身に付けるとともに、英語の音や表現に慣れ親しみ、聞き覚えのある表現や視覚的な情報を基に相手の言うことを全体的に把握したり、様々な方法を駆使して反応したりする技能や態度を育てること。

・ 文化理解に関すること

自分の身の回りにあるものとは異なる生活・文化・習慣などに触れ、その中に見られる同質性や異質性に気付くとともに、自分と異なる考えや価値観を相対的、客観的に見詰め、差異を認め、それぞれを尊重しようとする意欲や態度を育てること。

(3) 評価の観点と観点の趣旨の試案

評価の観点	観点の趣旨
コミュニケーション や文化に対する関心 ・意欲・態度	様々な人に積極的にかかわり、相手の言っていることを一生懸命に聞いて何とか理解したり、自分の考えを様々な方法を駆使して何とか伝えたりしようとする。また、自分とは異なる価値観を否定することなく、相手の考えや文化を分かろうとする。

コミュニケーション に対する技能・表現	聞き覚えのある表現やジェスチャー，絵カードなど様々なヒントを手掛かりにして，相手の言っていることのおおよその内容をつかむことができるとともに，それに対して，言語・非言語の方法を駆使して，何とか反応することができる。
言語や文化に対する 気付き・理解	自分とは異なる言語や考え，価値観，文化などがあることに気付き，自分と相手のそれぞれの長所・短所を客観的に見詰め，そのよさを理解することができる。

(4) 学年ごとの目標，内容，評価などの試案

3 年生		
目標	簡単な英語を使ったコミュニケーション活動を通して，人にかかわる楽しさを味わうとともに，その人がもっている言語や文化に関心をもち，世界には様々な人が住んでいることに気付く。	
内容	コミュニケーション	教師や友達，外国人ゲストなど，様々な人との交流を通して，コミュニケーション活動の楽しさを味わうとともに，相手の気持ちや言っていることを理解しようとする。
内容	文化理解	外国人ゲストとの交流などを通して，日本とは異なるその国独特の生活文化があることに気付き，外国や自分が住んでいる地域を中心とした日本の伝統，文化などに興味・関心をもつ。
観点	関心・意欲・態度	様々な人々に積極的にかかわり，相手の言っていることをしっかり聞いたり，話の内容を理解したりしようとする。
観点	関心・意欲・態度	自分が住んでいる地域や外国の生活習慣などに関心をもち，その特徴を意欲的に知ろうとする。
と 趣	技能・表現	外国人の発話を聞いて，その音をまねしたり，質問などに対して知っている単語やジェスチャーなど様々な方法で反応したりすることができる。
旨	気付き・理解	世界には様々な言語があることや，日本語もそれらのひとつの種類であることに気付く。
旨	気付き・理解	自分が住んでいる地域の生活習慣の特徴が分かり，他の地域，外国には異なる生活習慣があることに気付く。

4 年生		
目標	簡単な英語を使ったコミュニケーション活動を通して，積極的に人にかかわろうとする意欲や態度を育てるとともに，外国の文化に関心をもち，世界には多くの言語や文化があることに気付く。	
内容	コミュニケーション	教師や友達，外国人ゲストなど，様々な人との交流を通して，外見や言語が異なる人々にも積極的にかかわろうとする意欲や態度をもち，コミュニケーション活動の楽しさを味わうとともに，どのようなことが話が話されているかを理解しようとする。
内容	文化理解	体験活動や交流活動を通して，異なる文化や日本独特の文化への関心を高め，進んで課題解決をするとともに，日本や外国の文化にそれぞれのよさがあることに気付く。
観点	関心・意欲・態度	様々な人々に積極的にかかわり，相手の気持ちを汲み取ったり，様々な方法で応答したりしようとする。
観点	関心・意欲・態度	日本や外国の生活や文化などに関心をもち，それぞれの特徴についての課題を整理し，進んで調べようとする。
と 趣	技能・表現	外国人の質問や発話を聞き，どんなことが話題になっているかが分かり，知っている単語やジェスチャーなど様々な方法で反応することができる。
旨	気付き・理解	世界の様々な言語のうち，多くの国で英語が使われていることが分かる。
旨	気付き・理解	外国には様々な生活習慣，伝統，文化があることが分かり，それぞれのよさがあることに気付く。

5 年生		
目標	簡単な英語を使ったコミュニケーション活動を楽しみながら、異言語や異文化をもつ人々に積極的にかかわる意欲や態度を育てるとともに、自分の住んでいる地域や世界各地の伝統、文化に興味をもち、それらに対する理解を深める。	
内容	コミュニケーション	A L T や外国人ゲストとの交流などを通し、コミュニケーションを楽しみ、外見や言語、文化的背景が異なる人に積極的に関わろうとする態度を育てるとともに、どのようなことが話されているのかを考えながら聞き、様々な方法で反応しようとする。
内容	文化理解	様々な活動を通して自国文化や異文化への関心を高め、気付いたことや疑問に思ったことを課題として整理し、主体的に追究しようとするとともに、異なることを受け入れ、それぞれのよい点を認めようとする。
観点	関心・意欲・態度	異なる文化、言語をもつ人々に積極的にかかわり、相手の言っていることを理解したり、知っている単語やジェスチャーなど様々な方法を使って応答したりしようとする。
		日本や外国の伝統、文化、言語などに関心をもち、気付いたことや疑問に思ったことなどに関して、主体的に追究しようとするとともに、それぞれのよさを認めようとする。
と趣	技能・表現	簡単な英語による会話の大まかな内容が分かり、指示に従って作業をしたり、質問や発話に 2 ～ 3 語の英語を使って答えたりすることができる。
旨	気付き・理解	英語が、母語として使われている国だけでなく、多くの国でコミュニケーションの道具となり得ることが分かる。
		日本や外国の伝統、文化、言語に見られる相違点、相似点が分かり、それぞれのよさがあることに気付く。

6 年生		
目標	簡単な英語を使って様々な人々と積極的にコミュニケーションを図り、異言語や異文化をもつ人々にかかわろうとする意欲や態度を育てるとともに、異文化や自文化に対する理解とそれぞれを尊重しようとする態度を育て、多面的なものの見方や考え方ができるようにする。	
内容	コミュニケーション	言語や文化が異なる様々な人々に主体的にかかわり、英語を媒体としてコミュニケーションを図る楽しさを味わうとともに、どのようなことが話されているのか大まかな内容を理解し、聞き慣れた表現を使って反応することができる。
内容	文化理解	日本や外国の伝統、習慣、歴史などに関心をもち、興味をもった課題について適切な方法を用いて解決するとともに、様々な文化の中に見られる同質性や異質性に気付き、違いを認め、それぞれを尊重しようとする。
観点	関心・意欲・態度	異なる言語や文化をもつ人々に積極的にかかわり、言っていることや気持ち、文化的背景などを進んで理解しようとする。
		日本や外国の伝統、習慣、言語、歴史などに関心をもち、自分の学習課題を主体的に追究するとともに、違いを認め、尊重しようとする。
と趣	技能・表現	外国人の質問や発話の大まかな内容が分かり、指示に従って作業をしたり、簡単な英語を使って応答したりすることができる。また、英語圏の国に限らず、様々な国の GT と英語を使って交流をすることができる。
旨	気付き・理解	アジアを含めた世界の多くの国の人々と英語を使ってコミュニケーションを図れることに気付く。
		日本や外国の伝統、習慣、言語、歴史などの特徴が分かり、学んだことを交流活動や日常生活、各教科の学習などに総合的に生かすことができる。

Q 7 指導形態にはどのようなものがありますか。また、それぞれの形態での役割分担や留意点について教えてください。

A 7 TTという形態が多いようですが、指導の中心は担任です。

『中教審答申』では、指導者に関して、「学級担任(学校の実情によっては担当教員)を中心に、ALTや英語が堪能な地域人材等とのチーム・ティーチングを基本とすべき」とされています。しかしながら、全クラスの授業でTTを行えるほどのALTを確保することは、財政的にも難しいでしょうから、今後は、担任単独の授業や2人の担任が2クラス合同でTTを組むような授業も増えてくると思われます。

『手引』には、指導形態の工夫として、次のようなパターンが示されています。

HRT+ALT
HRT+ALT+JTE
HRT+JTE
HRT+HRT
HRT+GT(VT)
HRT 単独

英語活動に関する略号

HRT ... Homeroom Teacher (担任)
ALT ... Assistant Language Teacher (外国語指導助手)
JTE ... Japanese Teacher of English (日本人英語教師)
GT ... Guest Teacher (外部講師)
VT ... Volunteer Teacher (ボランティア講師)
TT ... Team Teaching (複数教師の指導)

以前は、ALT との TT という形態が一般的でしたが、最近では中学校英語教師が JTE という形で入るケースや、地域人材を GT として迎え、TT を組むというケースなどが増えてきました。

このように、授業を行うに当たっては、様々な形態がありますが、いずれの場合も担任が外れるということはありません。

ところが、小学校現場では、「うちの英語活動は ALT にお任せ」という実態があることもしばしば耳にします。果たして本当にそれでいいのでしょうか？

ALT はあくまでも assistant(助手)であり、担任と一緒に授業をすることが原則の先生なのです。極端に言うと、英語の母語話者というだけで、教員の資格のない人、大学を出たての人など様々です。その人たちに、授業の計画から実施までのすべてを任せてしてしまうのは教師の責任を放棄したことに同じです。

例えば、ピアノが上手に弾ける大学生に音楽の授業を、美術専攻の学生に図工の授業を1人でしてくださいとお願いするのでしょうか。彼らを GT として迎え、持ち味を引き出しながら音楽や図工の授業をすることはあるでしょうが、単独で授業を、それも年間10時間などのまとまった時数をお任せにすることはあり得ません。

児童の実態をよく知っている担任が計画を立て、ALT や GT を文字どおりアシスタントやゲストとして迎え、授業を進めることが重要になってきます。



GT とのチーム・ティーチング

Q 8 授業中は“ All English ”で指導をすべきでしょうか。

A 8 指導者の英語力に応じた英語での投げ掛けをすればよいでしょう。

英語活動のねらいの1つが、「相手の言っていることを一生懸命に聞き、言語メッセージだけではなく、非言語メッセージまで含めてキャッチし、様々な方法を使って何とか気持ちを伝えようとする」とすれば、ALT や外国人ゲストはできるだけ日本語を使わず、子どもたちには英語で話し掛けるべきでしょう。自分が言っていることが子どもたちに伝わっていないと感じれば、指導者側が前に述べた「方略的能力」を駆使して、子どもたちが分かるようなメッセージの投げ掛け方を工夫すべきです。

子どもたちが分かっていないようだからと言って、ALT の英語を日本語に訳してしまう教師もいるようですが、『手引』の中にも、「ALT とのチーム・ティーチングでは、ALT の英語を逐一日本語で解説したり、訳したりすることは、不必要であり、避けるべきである」と書かれています。担任の先生が日本語で説明してくれると子どもたちが思い込めば、ALT が言っていることを一生懸命に聞く必要がなくなり、子どもたちは初めから担任の顔を見るようになってしまいます。

ところが、担任だけの授業、あるいは担任同士での TT の場合には、少し状況が異なってきます。

もともと英語力というものを求められずに教師になった小学校担任に、英語活動が始まったからと言って“All English”で授業をするように求めるのは酷でしょう。そのことで、担任自体が「英語嫌い」になってしまっただけでは本末転倒です。

それぞれの教師の英語力には当然個人差があります。ですから、その先生がもっている英語力の中で、できる限り英語を使うように努力するということがいいと思います。

具体的には、その日の授業のテーマにかかわる表現を拾い出し、「今日はこの表現で子どもたちに語り掛けよう」ということを意識します。

例えば、「数」をテーマにし、数字や数を尋ねたり答えたりという表現を使ってコミュニケーションを楽しむ活動を計画したとします。1～50の英語での言い方と、“How many are there in ~?”や“ How many do you have?”という表現を子どもたちに繰り返し投げ掛けるように努力するのです。このような基本表現は、子どもたちが言えるようになることを目標としたものではなく、教師が繰り返し使うことで自然にインプットさせるものとしてとらえます。

同じような表現の一部を入れ替えるだけでも、子どもたちにとってはたくさんの英語が投げ掛けられたと感じられることでしょう。

また、クイズを出題する場合は、英語での問題やヒントをあらかじめ書いておいて、それを読みながら出題するというだけでも問題ありません。日本語でのクイズを読みながら出題するということと同じです。

いずれにしても、初めは英語を話すということに戸惑ったり、気恥ずかしさを感じたりするかもしれませんが、次第に慣れと自信が生まれることでしょう。

「英語を教える」というのは難しいかもしれませんが、英語活動は「英語を教える」時間ではありません。「英語によるコミュニケーションを楽しむ」時間です。メッセージ性を重視し、英語で語り掛けるつもりでできるところから始めてみましょう。

Q 9 自分の英語に自信がないのですが、担任が中心となってよいのでしょうか。

A 9 文法や発音の正しさよりも、言葉に乗せたメッセージが届くことを重視してください。

子どもたちに投げ掛ける英語は文法的にも発音も正しいに越したことはありません。しかし、正確さを気にするあまり、小学校教師が英語活動に対してやる気を失ったり、授業に消極的になったりするようではいけません。まずは、教師自身が英語活動を楽しむためにも、正確さを求め過ぎない方がいいでしょう。

英語活動で目指していることは、正しい文法や発音を身に付けさせることよりも、教師と子ども、あるいは子ども同士でメッセージのやり取りを楽しませることです。ですから、少々間違いがあったとしても、子どもがそれをキャッチし、何からの反応を返してくれるというプロセスを大事にしましょう。

英語を苦手としている教師の方が、前にも述べた何とかして伝えるという「方略的能力」を駆使して英語を使う傾向があります。

例えば、5人グループを作らせるときに、"Please make groups of five."という英語の指示をします。しかし、英語が苦手な教師が、子どもたちを順に指さしながら、"One, two, three, four, five. Sit down."という指示を出せば、そちらの方がかえってよく意味が伝わるということもあるわけです。

ALT とのやり取りにおいても、担任が片言の英語で身振り手振り、あるいは日本語を交えながらも一生懸命にコミュニケーションを取る姿を見せることは、子どもたちにとってもプラスになります。

子どもたちに、言語はうまく操れなくとも、人と人とが仲良くなるにはどのような姿勢が大事なのかを見せることは、「コミュニケーションモデル」としての担任の役割を果たしていることになります。「英語が上手じゃなくても、相手は分かるうとしてくれるんだ、分かってくれるんだ」ということを身をもって示し、子どもたちのコミュニケーションへの意欲をかき立てることでしょう。

また、担任がジェスチャーを交えたり、絵をかいいたりしながらコミュニケーションを取っている姿を見て、子どもたちも同じように非言語メッセージを駆使して相手にかかわるという手段を知らず知らずのうちに学ぶということも言えます。

そのような姿は、英語が得意でないからこそ自然に見せられるものだと思います。

発音については、正しい・間違いということよりも、相手に伝わるかどうかというレベルで考える必要があります。吉田研作氏は、それを"acceptability"という言葉で表しています。相手に受け入れ(accept)ができること(ability)が重要というわけです。

また、"World Englishes"という言葉もあります。"Englishes"というのは英語の複数形であり、世界中には様々な表現や発音をもつ英語があるが、それがコミュニケーションの道具として使われる限りは認めようという考え方です。

小学校教師が初めからカタカナ英語でいいと開き直って、英語力向上をあきらめてしまってはいませんが、努力した結果の今の英語力で自信をもって語り掛ければ、それで十分だと思われます。

Q10 小学校担任が心掛けること，できることにはどんなことがありますか？

A10 A9で述べた「コミュニケーションモデル」の他に，学習者のモデルとしての姿を見せることです。

小学校担任には，英語が得意でなくとも，一生懸命にコミュニケーションを取っている姿を見せる，つまり「コミュニケーションモデル」としての役割があるというのはA9に書いたとおりです。

担任のもう一つの役割として，「学習者モデル」ということが挙げられます。

子どもが校庭でカマキリを捕まえて来て，「マイケル先生にカマキリを見せてあげたい。カマキリって英語でなんて言うの？」こう尋ねてきました。「mantis」という英単語を知っていれば別ですが，それが分からなかったときにどう対応されるでしょうか？多くの先生方が，「先生も知らないから，これをマイケル先生に見せて，何て言うのか聞いてみよう」とか，「辞書で調べてみようか」といった対応を取ると思います。

教師と言えども万能ではありません。特に，英語に関しては，「先生も勉強中だから」という姿勢でいいのではないのでしょうか。分からないときや困ったときにそれをどうやって解決するのか，大きく言えば問題解決をしていく過程を見せるという「学習者としてのモデル」になることが求められています。

授業を計画する段階でも担任の持ち味を発揮することができます。

小学校でも一部教科担任制を取り入れている学校がありますが，多くの学校で基本的にはすべての教科を担当が指導するということになっています。

そのときに，他教科の内容を取り入れた活動を計画できるのも小学校担任ならではの特長です。後の実践事例にもそのような活動がたくさん出ています。

その際は，下学年で既に学習したこと，あるいはほとんどの子どもが内容を理解できることを英語活動にアレンジするということが必要になってきます。例えば，高学年で日本地図を利用して川の長さ，山の高さを取り扱ったり(43ページ参照)，校区内の地図や地図記号を使ったやり取りをしたり(75ページ参照)できます。また，一部の算数の教科書では，発展学習的な取り扱いで，時差やタングラムが出ていますが，それを英語活動で取り扱うこともできます(50，51ページ参照)。

他教科の内容を英語で指導するという「イマージョン」という手法がありますが，公立小学校の英語活動ではあまりお勧めできません。教科の内容を理解することに加えて，英語での説明を理解するという二重の負担を子どもたちに強いることになるからです。各教科の指導においては，まずはその内容をきちんと日本語で指導することが優先されるべきでしょう。



Q11 高学年の児童に合った活動を計画するときのポイントは何ですか。

A11 中学年は歌やゲーム，クイズなど，高学年ではそれに知的好奇心を刺激するような活動を組み入れることがポイントです。

英語活動に何年か取り組んだ先生から，「高学年の授業が難しい」という話をしばしば聞きます。低～中学年ぐらいまでは歌やゲームにも楽しそうに取り組んできた子どもたちが，高学年になるとあまり楽しそうな表情をしないということです。

トム・マーナー氏は，低・中学年児童と高学年児童の特徴を次のように説明しています。

低学年・中学年児童の特徴

- ・ 大きな声を出したり，ジェスチャーを付けて歌ったりすることへの抵抗が小さい。
- ・ 失敗してもあまり気にしない。
- ・ 単純なルールのゲームや繰り返し楽しむ。
- ・ バーチャルな場面設定に入って楽しむ。



高学年児童の特徴

- ・ 大きな声を出して英語を言うことや，ジェスチャーを付けて歌うことなどに抵抗がある。
- ・ 目立つことや間違うことを気にする。
- ・ 知的好奇心を刺激されると興味をもつ。
- ・ 活動に意義や目的を求める。
- ・ 本物，現実を好む。

英語活動の計画をする際も，このような心の発達段階を考えていく必要があります。

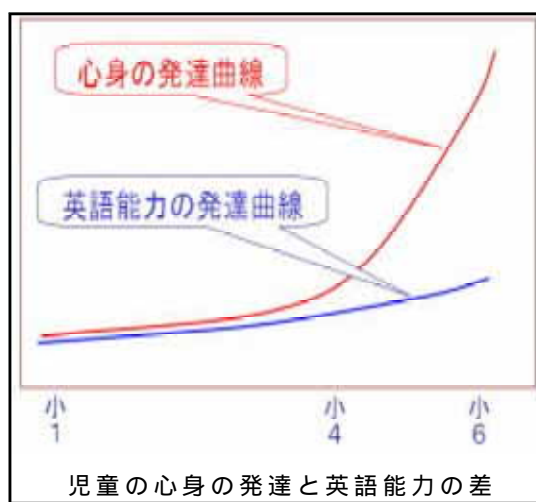
中学年段階までは，歌やゲーム，クイズなどを中心に英単語に触れさせたり，英語のリズムを楽しませたりすることができます。その際には，教室を動き回り，体全体で表現させるような活動を計画します。

それに対して，高学年になると，単に英語をリピートさせるだけの活動や体を使って表現するような活動に抵抗を示すようになります。

小泉清裕氏は，右のようなグラフを示して，高学年児童の発達段階と英語力の差に対応した指導が必要であると述べています。

3年生ぐらいから週に1時間の英語活動を行ったとしても，英語のインプット量は少なく，英語の能力というものはそこまで伸びるとは期待できません。高学年になったからと言って，子どもたちが触れる英語の内容を難しくしたとしても，英語嫌いを増やすだけになる場合が多いようです。

このような発達段階に対応すると，単に歌ったり踊ったり，あるいは勝ち負けを競うだけのゲームをしたりという



ことよりも、活動の中に「へえ～」という驚きや新鮮な気付き、目的のある英語表現などを仕組む必要があります。

そのポイントを2つほど示してみます。

(1) ポイントその1…指示を聞いて作業をするというタスク(課題)を仕組む

「英語をやっているからには最終的に英語を話せるようにしなければいけない」という思いからか、ごっこ遊びに見られるように、決まった表現を覚えさせ、順番に言わせるというような活動がしばしば見られます。しかし、覚えたことを言うだけの行為は「オウム返し」という言葉もあるように、本当の意味でのコミュニケーションとは言えないものもあります。また、単語や表現を覚える、さらに、覚えたことを言わなければならないということに抵抗を示し、「英語活動が楽しくない」という子どももいることでしょう。

自分の意思を英語で表現できるほどインプット量が十分でない小学校段階では、「英語の指示通りに体を動かすことができる」、「英語の質問にジェスチャーなどで意思表示ができる」、「英語による説明で作業ができる」といった活動を計画してはどうでしょうか。

英語の指導法の一つに、TPR(Total Physical Response=全身反応法)というのがあります。

例えば、"Stand up." とか "It's very hot today. Please open the window."と言われたときに、その意味が分かって、立ったり窓を開けたりといった動作ができることから始め、その後に発話を目指すというものです。この考えを参考にすれば、インプット量が十分でない小学校段階では、「英語の指示に従って作業をする、何かを作る」というタスク(課題)を設定し、英語が分かったという結果として作業ができた、何かが作られたというものが見られるという考え方を取り入れることが望ましいと思われます。

特に、「自信のないことは言えない」という傾向が見られる高学年の子どもたちにとっては、無理に発話しなければならないという心理的な負担も小さくなるという点で有効です。

大人は、英語という言葉を使った授業の結果として、「発話」を求める場合が多いのですが、コミュニケーションの場面では、「受信」と「発話」の双方があり、子どもたちの英語力を考慮した場合には、まず「受信力」、特に「類推により何となく分かる」という力を大切にすべきでしょう。

英語で考えや気持ちを表現できるという前に、英語を聞いて分かったという自信をもたせることが重要になってきます。

子どもたちが興味をもちそうな作業を授業に取り入れ、その指示を英語ですることで、「英語を聞く」という必然性が出てきますし、指示どおりに作業ができたということは、コミュニケーションが成立したと言えるわけです。A2でも述べたとおり、言葉による反応だけがコミュニケーションではありません。コミュニケーションを広い意味でとらえることが重要です。

さらに、子どもたちが興味をもちそうな作業を考えるとき、図工や音楽、家庭などの内容からヒントを得ることができるというのも小学校教師ならではの強みです。言語の習得だけを目指しているわけではありませんから、合科的なカリキュラムを組んで小学校段階にふさわしい英語活動を構築してみましょう。



指示に従ってポップコーンを作る

(2) ポイントその2...コンテンツ(内容)を盛り込む

もう一つの視点は、英語活動に高学年児童の知的好奇心を刺激するような内容を盛り込むということです。

英語活動は「国際理解教育の一環」という位置付けで行われますので、英会話だけに焦点を当てるのではなく、他教科で取り扱った内容などを盛り込む必要があります。

英語活動のねらいの一つに「異文化・自文化に気付き、それぞれのよさを認める」ということがあります。活動の中に、異文化や自文化に気付くような内容、児童の知的好奇心を刺激するような内容をリンクさせることで、子どもたちの意欲を高めることができます。

(2)で説明したタスク活動では、図工、音楽、家庭などの技能教科で取り扱う作業を取り入れることが多いのに対して、コンテンツ重視の活動は、国語、社会、算数、理科学的な内容と関連付けることが多いようです。

後の活動実践事例で紹介しているように、インチという単位(41ページ参照)、世界の主な都市と時差(42ページ参照)、三原色を使った色づくり(54ページ参照)、動物の漢字表記(71ページ参照)など、「へえー」と感心させるような内容を盛り込むことが考えられます。

また、ただ単に野菜や果物の名前を取り扱うのではなく、その植物のどの部分(実・花・茎・根など)を食べているのかということなどと関連付ける(60ページ参照)、世界の国や都市名とそれぞれの地域の代表的な食べ物と関連付ける(63ページ参照)、動物をそのエサとなる食べ物や住んでいる地域と関連付ける(70ページ参照)など、小学校教師のアイデアで英語活動に広がりをもたせることができます。

授業の終わりに文化的な側面からまとめをするというような場面では、日本語の説明が多くなることもあります。「言語や文化に対する理解を深める」というねらいを達成するためには、日本語を効果的に使った方がよい場合もあると思われます。「国際理解活動の一環として」という現在の位置付け、あるいは「担任が中心として」という指導体制を考えると、オールイングリッシュの授業である必要はありません。

ほとんどの教科を担当が指導するという小学校担任の持ち味を発揮し、他教科の内容をうまく取り入れた指導計画を立ててみてください。そして、子どもたちの興味を引きながら、知らず知らずのうちに英語に耳を傾けさせるような工夫をしていきましょう。



How many inches is it?



Let's make a time disk!



What color can you see?



Please paint the face green.

Q12 年間計画における系統性はどのように考えればよいでしょうか。

A12 英語の系統性よりも活動の系統性を重視すべきです。

「年間計画」ということを考えたときに、「その系統性は？」ということがよく話題になります。その場合、多くの先生方が、「英単語や英語表現の系統性」、あるいは「文法事項の系統性」ということをイメージしておられるのではないのでしょうか。

中学校の英語科では、単語や文法にある程度の系統性があると言えます。例えば、be 動詞の後に一般動詞が出てくるとか、現在形から現在進行形、過去形へと学習が進むというようなことです。

しかし、英語活動では単語や文法の習得ということを第一のねらいとしていませんので、必ずしも現在形から過去形へとか、簡単な単語から難しい(あるいは長い)単語へという系統性が必要なわけではありません。言葉に込めたメッセージ性が伝わるような場面設定の中で、過去形の英語表現で子どもたちに語り掛けることもありますし、非言語メッセージによるヒントを与えることで square(正方形), rectangle(長方形), oval(楕円形)など中学校で出てこない単語を使った活動をする場合もあります。

また、英単語や表現での系統性ということ意識しすぎると3年生、4年生...と学年が上がるにつれて、抽象的な語いや難しい表現、長い文章を取り扱うようになり、その結果、子どもたちへの負荷が大きくなって、ひいては英語嫌いを増やす結果になる場合もあります。

『手引』では、指導上の留意点として「無理に覚えさせない」ということが挙げられています。活動の中ではコミュニケーションを楽しむ、メッセージのやり取りを意識するということが重要ですから、触れた英単語や英語表現は忘れてしまうことを前提に取り扱うべきでしょう。したがって、英単語や英語表現は、学年が上がったとしても無理にレベルを上げることなく、様々な活動の中で繰り返し触れるようにしていくことが重要です。

それでは、3年生から4・5・6年生と学年が上がるにつれて、同じような活動を繰り返ししていけばいいかと言えば、そうではありません。小学校段階では一学年違えば、体格も精神年齢も大きく異なると言われていますので、6年生が3年生と同じような活動を楽しめるということは難しいでしょう。そこで、A11でも述べたように、言語材料や英語表現を難しくするのではなくは、活動の内容のレベルを上げていくということが必要になってきます。

例えば、数をテーマにした活動でも、中学年では「ピングゲーム」や「オオカミさん今何時」などのゲームの中でコミュニケーション活動をさせますが、高学年では同じような表現を使って、インチという単位や時差の概念などを織り交ぜながらコミュニケーション活動を楽しませるということです。

学年が上がるにつれて、英単語の数が増えたり表現が長くなったりということは多少はあるでしょうが、基本的には英語を難しくするのではなく、「活動の中身」を難しくするというのがポイントになります。

第2章の実践例では、この考え方にに基づき、同じテーマで活動のレベルを上げるというユニットを組み、その並び方を工夫することで年間計画ができるようなプランを提示しています。あとは、他教科での学習内容との関連を考えながらユニットの並べ替えをすればよいでしょう。また、バルーンフェスタ、渦リンピックなど、地域の行事を教材化して年間計画に組み入れるような工夫もしてください。

Q13 小学校では文字(アルファベット)は取り扱ってはいけないのでしょうか。また、子どもたちが、アルファベットやカタカナで書いてくださいと言ったときには、どうすればよいのでしょうか。

A13 基本的には音声中心のやり取りを楽しませることになります。しかし、アルファベットを遮断しなければならないということではありません。

『手引』では、「活動の在り方」の項目で、次のように述べられています。

コミュニケーションは、主に音声と文字を媒介として行われる。しかし、英語の文字と音声を同時に媒介として意思の伝達を図ろうとすることは、小学校の子どもにとっては、負担が大きすぎて、英語嫌いを生み出すことになる。

小学校において子どもが英語に慣れ親しんでいく過程を観察してみると、英語の音声だけで十分にコミュニケーションを図ることができると言える。さらに、英語の音声による言葉だけでなく身振り手振りや表情などによっても、意思を伝達できるものである。

このようなことから、小学校の英語活動においては、身近で簡単な英語を聞いたり、話したりする活動を中心に行っていくことになる。

したがって、小学校段階では原則として文字は取り扱わないということになります。

授業の中では、アルファベットとその発音の結び付きを覚えさせるフォニックスという指導が取り入れられているものが見受けられますが、小学校段階の活動としては適当ではないでしょう。

しかしながら、文字は取り扱わないということは、アルファベットなどを見せてはいけないということでもありません。

例えば、リンゴの絵カードの下に"an apple"という文字が入っていることで、子どもたちは「リンゴ」という日本語ではなく、英語でイメージしようとする傾向が見られるようになります。

また、英語活動を行う教室として、"English room"が設けられているような場合には、そこにアルファベットを含めた掲示物を貼り、英語活動の雰囲気を盛り上げるということもあるでしょう。

高学年では、「英語を書きたい」という気持ちから、授業の中で文字指導を求める場合があります。それらのことが、英語塾や英会話教室に通っている一部の子どもたちの要求である場合は、個別に対応し、授業の中で一斉に取り扱うことは避けた方がよいでしょう。

また、子どもたちから、「先生、英語(またはカタカナ)で書いてください」という要求が多いとすれば、授業の中で、「英文を覚えて言わなければならない」という活動が多くないかということを振り返ってください。そのような場合には、「英語を覚えて言わせる」という教師の授業スタイルを少し見直す必要があるでしょう。

子どもたちの、「英語を言えるようになりたい」という積極的な気持ちから、「カタカナで書いてください」と要求されたら、「ALT の 先生に言ってもらうから、自分が聞こえたとおりに書いてごらん」と、自分の記号として書かせるところが妥協点だと思われます。

Q14 その他，ちょっとした指導のポイントやコツを教えてください。

A14 次のようなことに留意して指導してはどうでしょうか。

子どもたちに質問を投げ掛けた後は，答えてほしいことをいくつか並べて，質問の意味をつかませます。

意味のある場面設定の中では，子どもたちに場面に応じた質問をたくさん投げ掛けることがあります。その際，質問の意味を日本語で説明するのではなく，やり取りの中で何となくつかませるような工夫が必要になります。

その一つのコツとして，質問に対する答えになるものをいくつか提示するというものがあります。

(例1) 新しいALTを紹介する中で，ALTのことについて子どもたちに推測させる場合

"His name is Patrick. Where is he from? Is he from America? Is he from Canada? Is he from Australia?"

"Where is he from?"という質問は分からなくても，その後で"Is he from America? Is he from Canada? Is he from Australia?"と尋ねることで，出身国を尋ねられているということが何となく伝わります。この場合，世界地図を掛けておいて，その国を指しながら質問すれば，より分かりやすくなります。

(例2) 勝ち負けを競うゲームをした後で何点取ったかを尋ねる場合

"How many points did you get? One point? Two points? Three points?"

点数を聞いたあとで，指で数字を示しながら，"One point? Two points? Three points?"と尋ねることにより，点数を聞いているのだということが子どもたちに伝わります。

(例3) 単にイエスかノーかを答えるような質問をした場合

"Do you play basketball? Yes? No?"

"Yes? No?"と尋ねることで，"Yes / No question"であることが伝わります。

言えるようになるために発音するのではなく，聞き分けるために発音するという視点で繰り返しの口頭練習をさせます。

授業の中で単語や文を繰り返し練習させるという場面をしばしば見掛けます。その練習は，単語やセンテンスが言えるようになるという目標で行われる場合が多いようです。そうしたときに，教師はつい「この前練習したのにもう忘れたの?」「あれだけ練習してもまだ言えるようにならないの?」と子どもに「覚える」という成果を求めてしまうことも少なくありません。その結果，覚えられないことで英語嫌いになる子どもたちもいるようです。

ここは発想の転換をして，「覚えて言えるようになるために練習する」ということから，「英語の音

を聞き分けるようになるために練習する」というふうに考えてはどうでしょうか。

「人間は、聞こえた音を実際に自分が口にする事で、その音を聞き分けられるようになる」ということが言えます。分かりやすく言うと、「ふだんの生活であまり聞き覚えのない音、例えば、"volleyball" という音をまねして口に出すことで、次にその音が聞こえてきたときに『バレーボールのことだ』と聞き分けることができる」ということです。ALT の発音をまねさせることで、その音を聞いて認識できるという力が付くと考えられるのです。

そうすれば、子どもたちに過度の負担を強いることも少なくなるのではないのでしょうか。

また、センテンスに関してはパタンプラクティスという練習が取り入れられることがあります。

パタンプラクティスにはいくつかの練習がありますが、基本文型の一部を入れ替えて練習する方法が、"Substitution Drill"(入れ替え練習)と呼ばれるものです。

この練習方法は、繰り返し練習することで、子どもたちが英語を話しているように見えますが、「文脈や場面と切り離れた練習になることが多く、実生活の場で学習の効果を発揮する確率は小さい」、「機械的な練習になるため、一見活気のある授業に見えるが、精神年齢が高くなれば次第に退屈に感じるようになる」などの問題点もあります。

パタンプラクティスには、長所もあり、小学校の英語活動で全否定されるわけではありませんが、たくさん練習させて口から英語が出るようになりさえすれば英会話をしている、英語でコミュニケーションを取っているという見方はしない方がいいでしょう。

担任だけで授業をする場合は、視聴覚教材を効果的に活用します。

担任だけで英語活動を行う場合には、担任の英語力を補うものとして、視聴覚教材を利用することが効果的です。

例えば、NHK 学校放送番組として3年生対象の「えいごリアン3」、4年生対象の「えいごリアン4」、高学年対象の「スーパーえいごリアン」などの番組が放送されています。対象学年はあくまでも目安ですから、学級の実態に応じて、他の学年で視聴させることもできます。平成20年度以降にも同じように放送されるかどうかは未定ですが、このような番組については、ビデオやDVDのセットとして販売されていますので、学校で購入しておくといよいでしょう。

これらの番組を見せた後で、番組中に出てきた活動と同じことをさせるということが考えられます。

例えば、スーパーえいごリアンの「ポップコーンを作ろう」という回を見せて、同じように英語の指示でポップコーンを作らせるというような活動を行ったことがあります。

それぞれの番組ホームページには、番組を利用した英語活動の指導例が見られる「先生のページ」があります。番組と連動したホームページを効果的に活用することで、授業のアイディアも広がることでしょう。

多くの出版社や教材会社等から様々な視聴覚教材が販売されていますが、中には英単語や英語表現を繰り返し練習させるような内容になっているものもあるようです。教材を選択する教師側が英語活動のねらいをしっかりと意識し、取捨選択することが必要になってきます。



担任が，子どもの立場に立った質問をALTに投げ掛けることで，子どもの理解を助けたり，尋ねやすい雰囲気をつくったりすることができます。

ALT(GT)とのTTを行う際に，担任は子どもたちの表情を見ながら，コミュニケーションが成立しているかどうかということを把握しなければなりません。ALTの英語が分からないときに，子どもたち自身が「分からない」というメッセージを伝えられるようになることが必要ですが，担任も子どもたちの理解を助ける工夫をしなければなりません。

その一つの方法が，「子どもの代わりにALTに質問する」ということです。

実際の授業の中で，次のような場面がありました。

「イマジネーションビンゴ」という，ある言葉から連想する言葉を使ったビンゴゲームをしていたときのことです。ALTが「夏」という言葉から連想するものとして"Fireworks.(花火)"という言葉を行いました。子どもたちは，"fire(火)"という言葉は何となく分かったようですが，それと花火が結び付いていないようだということが表情からうかがえました。しかし，ALTは子どもたちが理解していると受け取ったようで，次の言葉に進みそうな気配が感じられ，子どもたちも質問するタイミングを逃してしまいそうです。そんなときに，担任が子どもたちの立場に立って，



自分自身が分からないという振りをして"What's fireworks?"(「fireworksって何のこと?」)と尋ねました。そうすると，ALTも身振り手振りを交えたり花火の音をまねしたりして，花火であるということを伝えてくれました。

このように，子どもたちにとって聞き慣れない言葉などが出てきたところで，"What's that?"(それなんのこと?)と担任が尋ねることにより，子どもたちには「分からないことは遠慮なく質問していいんだ」というメッセージを伝えることができます。また，ALTも，そこで身振り手振りを交えたり，絵を描いたりして何とか伝えようと努力をしてくれます。それと同時に，ALTに「今の英語が子どもたちには理解できていない」ということを伝えられるのです。

子どもたちのことをよく理解している担任だからこそできることだと思います。

英語だけではなく，できる限り視覚的な情報を交えるようにします。

A2で述べたように，「コミュニケーションにおいては，視覚的な情報の果たす役割が大きい」ので，できるだけ英語と同時に視覚的な情報を投げ掛けるように心掛けましょう。

視覚的な情報の代表的なものとしては，絵カード，写真，ジェスチャーなどがあります。

普通名詞で絵や写真に表すことができるものは，カードで提示したり，パソコンを利用してプロジェクトで大きくして見せたりします。

適当な写真を探す場合には，インターネットを利用するとよいでしょう。例えば，グーグルという検索エンジンのトップページ



絵カードを使って

には、「画像」というアイコンがあります。そこをクリックして、欲しい画像のキーワードを入れると、その言葉に関係するイラストや写真がたくさん出てきますので、必要な画像を保存して使います。画像によっては縮小されている場合や著作権で保護されているものもありますので、注意してください。それぞれの画像をクリックすると、画像の元ページに飛ぶことができますので、そこで確認しましょう。

また、ALT や担任が英語で話す場合は、なるべくジェスチャーを交えるようにします。例えば、長さの異なる 2 本のひもを見せながら、"Which is longer?" と尋ねるとき、手を横に広げながら "longer" と言うだけで、子どもたちには尋ねていることが何となく伝わります。

できる限り視覚的な情報を同時に提示することで、子どもたちは、理解するためには耳で聞くだけでなく、見ることも有効であると気付くことでしょう。その繰り返しで、相手を見ながら話を聞くという好ましい姿勢にもつながることだと思います。

絵本を利用するときは、読んだだけで終わらないようにします。

子どもたちは絵本の読み聞かせが大好きです。ALT や担任が表情豊かに読んでやると、その表情と絵から絵本の中に引き込まれていくのが分かります。

大きいサイズの絵本がない場合は、絵カードと同じように、スキャナで読み取ってパソコンに取り込み、プレゼンテーションソフトにはり付けて、プロジェクタで大きく提示するとよいでしょう。

絵本を読み聞かせをするときには、1 回読んだ後で、その中身について簡単な英語で質問をします。

例えば、"Brown Bear, Brown Bear, What do you see?" という絵本がありますが、その本を読んだ後で、"What color was the dog? Black? White?..." と尋ねるのです。そうすれば、そこまで注意深く聞いていなかった子どもたちからは、「覚えていないよ～。もう 1 回読んでください」というリクエストが返ってきます。2 回目は更に注意深く絵を見ながら、教師の英語を聞くようになることでしょう。

そして、2 回目を読んだ後で、今度は更に小さいところについて質問するのです。"What color were the cat's eyes?" という感じです。そのようなやり取りをしながら、飽きさせることなく繰り返し本を読み聞かせすることができますし、教師と子どもたちで意味のあるやり取りを行うことができます。

また、何回か読んでいくうちに、"~, what do you see?" といった繰り返しの部分を一緒につぶやく子や、"I see a" とちょっと間を置いて読むと、"Yellow duck!" や "Blue horse!" などそのページを予想した言葉を言う子などが見られるようになります。子どもたちが知らず知らずのうちに、英語でのやり取りをしている様子がうかがえます。

さらに、"Brown Bear, Brown Bear, What do you see?" の絵本を使った実践では、読み聞かせをしてから、自分の好きな動物や色を使って絵を描き、オリジナル絵本を作るというものがあります。

自分たちでオリジナルの絵本を作り、それを ALT に読んでもらうことで、子どもたちは自分の好きな動物や色を尋ねたり答えたりするというコミュニケーション活動を楽しむことができます。



絵本の読み聞かせ

実践編

第3学年～第6学年年間計画試案（トピック一覧） トピック別指導案集 参考資料

本研究冊子の年間計画案及び指導案について

- ・ 3年生は年間26時間，4年生は27時間，5～6年生は35時間の指導計画を載せています。
- ・ 次期学習指導要領では，高学年の英語活動(外国語活動)を必修とすることが予定されており，4年生以下は必修とされていませんが，平成22年度までは移行期間として中学年でも，総合的な学習の時間に国際理解教育の一環として英語活動を実践することができます。そこで，これまでの実践を生かすためにも，3～4年生の指導計画を掲載しています。
- ・ 26～27ページの年間計画はあくまでも案であり，トピックの順序性にこだわる必要はありません。例えば，「1 あいさつと自己紹介」のトピックを ALT の赴任に合わせて9月に取り扱ったり，他教科の指導内容との関連で入れ替えたりするなど，柔軟な取り扱いをしてください。
- ・ 「理論編 A12」で述べているように，英語の系統性より活動の系統性を重視した計画を立てています。したがって，5年生のクラスで4年生の指導計画を利用するなど，他の学年の活動を取り扱うことも考えられます。児童やクラスの実態に合わせて利用してください。
- ・ 指導案の目標のところに書いてある数字(【1】など)は，観点別の目標を示しています。
 - 【1】...コミュニケーションへの関心・意欲・態度
 - 【2】...コミュニケーションの技能・表現
 - 【3】...言語や文化に対する気付き・理解
- ・ 英語活動では，授業のはじめに英語でのあいさつをすることが一般的です。しかし，紙面の関係もあり，毎時の指導案では，「はじめのあいさつをする」ということを省いている場合もあります。また，授業の終わりに行う「振り返りカード」の記入についても，同様です。

英語活動年間計画(トピック一覧)

	トピック	3 年生	P	4 年生	P
1	あいさつと 自己紹介	あいさつで仲良し		A L T と仲良くなろう	
		先生や友達とあいさつを交わそう	29	ALT と仲良くなろう	30
2	数	数字で遊ぼう		数えてみよう	
		ゲームをしよう	36	30までの数	38
		ゲームをしよう	36	いくつあるかな？	38
		今、何時？	37	測ってみよう	39
3	色や形	色や形で遊ぼう		何色が好き？	
		友達の好きな色を調べよう	45	色いろいろ	47
		どんな色かな？	45	野菜の色	47
		窓から何が見える？	45	カードあてゲームをしよう	47
		飾りを作ろう	46	びゅんびゅんごまを作ろう	48
		自動車の色調べをしよう	46		
4	食べ物	何が好き？		ランチを作ろう	
		くだもの・野菜大好き	56	はらぺこあおむし	58
		おやつ大好き	56	ランチを作ろう	58
		何が好き？	57	ランチを作ろう	58
5	動物	この動物は何？		動物クイズを作ろう	
		この鳴き声、どんな動物？	66	動物変身絵カードを作ろう	68
		好きな動物の絵をかこう	66	動物クイズ大会をしよう	68
		動物を動作で表そう	67	この動物はどんなことができるの？	69
6	世界の国々	私たちの町		地図を使って遊ぼう	
		あっちむいてほい	74	これ何だ？地図記号だ	75
		これが私たちの町	74	右？左？	75
				宝を探そう	76
7	動作	動いてみよう		動きから推理しよう	
		体を使って遊ぼう	82	だれがここに住んでいるの	84
		体を使って遊ぼう	82	公園には楽しい遊びがいっぱい	84
		くじ引きで動作を楽しもう	83	これは、何のスポーツ？	85
8	季節 月 行事	季節で遊ぼう		行事で遊ぼう	
		季節で遊ぼう	91	何月生まれ？	93
		どの季節かな？	91	誕生日列車を作ろう	93
		クリスマスゲームをしよう	92	ハロウィンって何？	94
				ハロウィンって何？	94
9	学校生活	学校は楽しいね		学校探検をしよう	
		学校にある文具を見付けよう	100	これはなあに？	102
		かくれた文具を当てよう	100	学校探検をしよう	102
		文具の使い方を教えよう	101	この部屋は何の教室？	103

英語活動年間計画試案(トピック一覧)

	トピック	5 年生	P	6 年生	P
1	あいさつと自己紹介	はじめまして		世界のあいさつ	
		新しい友達(新学期に)	31	新しい先生と仲良くなろう(ALT と)	33
		新しい先生はどんな人かな (ALT と)	31	作ってみよう	33
		新しい先生はどんな人かな (ALT と)	31	世界のあいさつを知ろう	34
2	数	大きな数		世界に目を向けよう	
		日本地図を使って	40	計算できるかな	42
		いろいろな数字	40	世界の時刻と時差	42
		大きな数を調べよう	40	どんなことが起こったかな	43
		インチで測ろう	41	どんなことが起こったかな	43
3	色や形	色や形を使って		世界の旗, 私の旗	
		脳トレに挑戦しよう	49	世界の国旗	52
		スライムを作ろう	49	心の色は何色?	52
		かけるかな?	50	オリジナルフラッグを作ろう	53
		タングラムに挑戦しよう	50	色で脳トレ	53
		タングラムに挑戦しよう	51	記憶力テストに挑戦	54
		絵本『ブラウンベアー〜』	51	三原色で塗り絵をしよう	54
4	食べ物	何からできてるの?		ふるさとの味	
		どこを食べているのかな?	60	どこの国の料理でしょう?	63
		ポップコーンを作ろう	60	ふるさとの味, メープルシロップ	63
		ポップコーンを作ろう	60	パンケーキを作ろう	64
		小麦粉で粘土?	61	パンケーキを作ろう	64
		佐賀のくだもの知っている?	62		
5	動物	動物のふるさとを探そう		動物を漢字で表そう	
		どこに住んでいるの?	70	この漢字, どんな動物?	71
		何を食べているの?	70	この動物はどんな集まり?	71
				漢字で熟語を作ろう	72
6	世界の国々	世界の中の日本		世界の国を知ろう	
		日本をもっと知ろう	77	世界の国を調べよう	79
		界に目を向けよう	77	世界の国に出かけよう	79
		世界の子どもたちと私たち	78	外来語のふるさと	80
		日本と世界, 比べてみると?	78		
7	動作	道案内をしよう		世界のアニメーションと世界のスポーツ	
		道案内をしよう	86	アニメーションを楽しもう	88
		宝探しを楽しもう	86	アニメーションを作ろう	88
		外国の町を歩いてみよう	87	世界のスポーツ	89
8	季節 月 行事	カレンダーを作ろう		誕生会をしよう	
		この月何の月?	95	誕生日は何月ですか	97
		カレンダーを作ろう	95	先生(ALT)の誕生会をしよう	97
		カレンダーを作ろう	95	Happy birthday! 先生	98
		クリスマスツリーを作ろう	96	クリスマスカードを作ろう	98
		クリスマスツリーを作ろう	96	クリスマスカードを作ろう	98
9	学校生活	どの教科が好き		学校生活を知ろう	
		好きな教科を当てよう	104	外国と日本の学校生活を比べよう	106
		友達に聞いてみよう	104	放課後の過ごし方	106
		どの地域の音楽かな?	105		
10	職業			私の夢	
				仕事いろいろ	109
				将来の夢	109

ここに示した年間計画は, 試案です。他教科の学習内容, 学校行事などを考慮して並べ替えて利用してください。また, 学校, 学級独自のトピックと入れ替えることも可能です。

トピック１ 「あいさつと自己紹介」

学年	転名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	あいさつで仲良し	1	先生や友達とあいさつを交わそう	はじめのあいさつをする。 歌を歌い、時間に応じたあいさつを知る。 あいさつすごろくを楽しむ。	Good morning. Good evening. Hello. Good afternoon. Make pairs, please. Face your partner. Rock, paper, scissors. Go!
4	仲良くなろう	1	ALT と仲良くなろう	ALT を迎え、あいさつをする。 ALT の自己紹介を聞く。 ALT に自己紹介をしたり、クラスの友達と名刺交換をしたりする。 ALT に質問をする。	Good morning. Hello. Nice to meet you. My name is ~. I am glad to see you. I am from ~. / I live in ~. I like ~.
5	はじめまして	1	新しい友達（新学期に）	絵を見て、どんな気持ちの人がいるかを見付ける。 気分を表す絵カードを見て、それに対応する絵カードを結び付ける。 "We Are Kind"カルタゲームをする。	I am hungry. sick /tired / hot / cold / thirsty / sleepy Here you are. Thank you.
		2 / 3	新しい先生はどんな人かな（ALT と） 新しい先生はどんな人かな（ALT と）	ALT の自己紹介を聞く。 ワークシートに知りたかったことの答えを予想して書く。 ALT の肌や髪や目の色を見て顔の絵に色を塗る。 ALT ができそうなことを考えて、グループ対抗のピンゴゲームをする。 ALT の好きなこと(もの)についてのクイズを楽しむ。	Nice to meet you. My name is ~. basketball, soccer, skate, ski , dancing , playing the piano, cooking, etc. Which do you like better, coffee or green tea?
6	世界のあいさつ	1	新しい先生と仲良くなろう(ALT と)	新しい ALT と出会う。 ALT の自己紹介を聞く。 イマジネーションピンゴを楽しむ。 ALT の宝物を知る。	Nice to meet you. My name is ~. I'm from ~. I'm ~ years old. I live in ~. I like ~. I can ~. What is your image of "summer"?
		2	作ってみよう	ALT について知る。 ドリームキャッチャーの材料をもらう。 ドリームキャッチャーを作る。	Let's make ~. Please come here. Which color do you want? Do you like ~?
		3	世界のあいさつを知ろう	いろんな国の「こんにちは」であいさつをする。 世界のあいさつを知る。 ・ 英語、フランス語、ドイツ語、韓国語、中国語 世界の公用語を知る。	Good afternoon. Hello! Hi! Bonjour. Guten Tag. 你好 Thank you. Merci. Danke. 谢谢

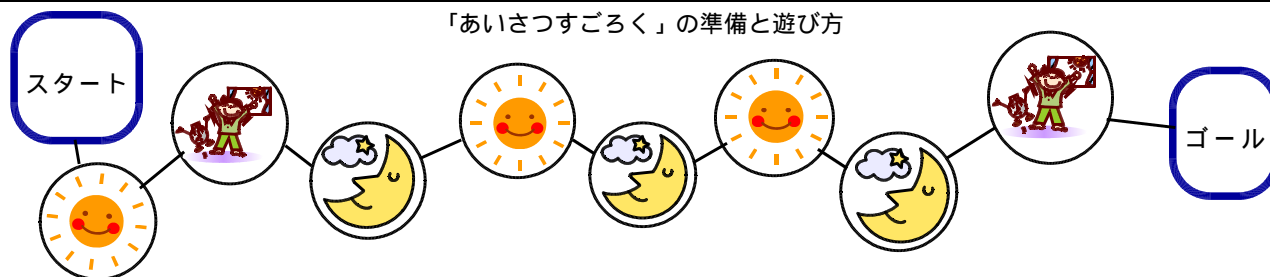
トピック１ あいさつと自己紹介 第３学年 あいさつで仲良し

第１時 先生や友達とあいさつを交わそう

（目標） あいさつに関する英語表現を知り、友達や担任と楽しくかわろうとする。【１】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 英語であいさつをする。	<ul style="list-style-type: none"> みんなで丸く輪になって、楽しい雰囲気をつくり、動作を入れて、英語であいさつをする <p>Good morning. / Hello.</p>	
15	2 歌を歌い、時間に応じたあいさつを知る。 Hello song <ul style="list-style-type: none"> 2人組になって、あいさつを交わす。 <p>Good morning</p> <ul style="list-style-type: none"> 時間に応じたあいさつを聞く。 時間に応じたあいさつを先生と交わす。 	<ul style="list-style-type: none"> 動作を入れながら児童と一緒に歌を歌う。 <p>Make pairs, please. Face your partner.</p> <p>Good morning. Good evening.</p> <p>Hello. Good afternoon.</p> <ul style="list-style-type: none"> 絵カードを提示し、絵に合わせて、あいさつを交わす。お母さんになったり、お父さんになったり、楽しい雰囲気であいさつの言葉を掛ける。 	あいさつの絵カード 朝・昼・夜の掲示用絵カード
20	3 あいさつすごろくを楽しむ。 <ul style="list-style-type: none"> すごろくの最初の絵と同じ絵を胸にはった子とあいさつを交わす。あいさつの後は、じゃんけんをする。 勝ったら2マス進む。負けたら1マス進む。 進んだマスの絵を見て、その絵を胸にはった子を探す。ゴールするまで続ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームについてのルールを説明する。 そのルールや方法を言葉だけで説明するのではなく、デモンストレーションで示す。TT 授業の場合、ALT と協力して行い、担任単独の授業の場合は、子どもからボランティアを募って行う。 <p>Rock, paper, scissors. Go!</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームに参加し、一緒に楽しむとともに、戸惑っている児童に声を掛けて支援する。 	朝・昼・夜の児童用絵カード すごろくカード
5	4 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 表情豊かにあいさつができていたことや、楽しく取り組んでいたことなどをたくさんほめる。 	

「あいさつすごろく」の準備と遊び方



【準備】	【遊び方】
1 各自が、自分のすごろく盤に「朝」「昼」「夜」を表す絵をランダムにはる。(上図参照)	1 Aチームの子どもたちは、自分が胸にはっているマークと同じ子どもをBチームから探し、絵の状況に合ったあいさつをする("Good morning."など)。その後、じゃんけんをし、勝ったら2マス、負けたら1マス進む。
2 自分の胸にも「朝」「昼」「夜」のいずれかの絵を1枚選んではる。	2 進んだマスと同じマークを胸にはっている子どもをBチームの中から見付け、そこにあったあいさつをして、じゃんけんをする。(この繰り返し)
3 A・Bの2チームに分かれる。	3 Aチームの中でゴールをした児童は教師からサインをもらう。
	4 AとBの役割を交代して行う。

トピック１ あいさつと自己紹介 第４学年 仲良くなろう

第１時 ALTと仲良くなろう

（目標） ALTと出会い，楽しくかわろうとする。【１】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 ALTを迎え，あいさつをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 日直の児童に ALT を迎えに行かせる。他の児童は，教室で笑顔と拍手で迎えるようにする。 <p>Good morning. Hello. Nice to meet you. My name is ~. I am glad to see you.(ALT)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ALT にはできるだけ多くの子どもと個別にあいさつをしてもらうようにする。 <p>(ALT) Hi! My name is . What's your name?</p>	国旗 写真 地図
10	2 ALTの自己紹介を聞く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 名前と好きなもの ・ 出身国 ・ 住んでいるところ ・ 好きな食べ物 ・ 好きなスポーツ ・ 特技 <p>など</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 担任が ALT を紹介する。 <p>This is our new teacher, -sensei.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ALT に自己紹介をしてもらう。 ・ 写真，世界地図などの視覚的な情報を多く与えるようにする。写真は，スキャナで読み取ったものをプレゼンテーションソフトにはり，プロジェクタで提示すると有効である。パソコンは，担任が操作する。 ・ 担任は，児童に分かりにくい部分について，ALT に質問するなどして，児童の理解を助ける。 <p>（自己紹介の例） Hello! My name is Stephanie. I am from New Zealand. I live in Imari city now. I am 27 years old. I like pizza. I sometimes make pizza. I like hockey very much.</p>	
15	3 ALTに自己紹介をしたり，クラスの友達と名刺交換をしたりする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 握手をして楽しく自己紹介をする姿をモデルとして見せる。一人一人，ALT に名刺を渡しながらか自己紹介をさせる。同時にクラスの友達と名刺交換をさせる。 <p>My name is ~. Thank you.</p>	
5	4 ALTに質問をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 先生に尋ねよう 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 日本語で尋ねてもよいことを児童に話す。必要に応じて ALT に英語で伝える。 	名刺
5	5 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ ALT が，楽しかったことを簡単に話し，コミュニケーションが図れたことをほめる。 ・ 担任がありがとうの言葉を ALT と交わし，児童のモデルとなる。 <p>Thank you. See you next time.</p>	

トピック１ あいさつと自己紹介 第５学年 はじめまして

第１時 新しい友達（新学期に）

（目標） あいさつに関する英語表現を知り，友達や担任と楽しくかわろうとする。【１】

あいさつに関する英語表現を聞き取り，表現に応じて反応を示すことができる。【２】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 あいさつをし，簡単な会話をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし，春休みの話をする。 Good morning. Hello. How are you? - I am (fine / good / OK / sleepy). What day is it today? - Thursday! How's the weather? - Rainy! I went to Osaka in spring vacation. 	
15	2 絵を見て，どんな気持ちの人がいるかを見付ける。その感情に関する英語表現を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな表情を示す人々が描かれた絵のシートから，見付けたことを発表させる。その表現を英語で聞かせる。 I am hungry. sick /tired /hot /cold /thirsty /sleepy 	絵シート
10	3 気分を表す絵カードを見て，それに対応する絵カードを結び付ける。	<ul style="list-style-type: none"> 病気の子には薬を，のどが渇いている子には飲み物を渡すなど，教師と全体でやり取りを楽しませる。次に，モデルとなる児童と児童とのやり取りをさせる。やり取りに合わせて英語表現を聞かせる。 Here you are. Thank you. 	絵カード
10	4 "We Are Kind"カルタゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> "I am thirsty."と聞こえたら飲み物のカードを取るという３の活動を生かしたゲームを楽しませる。 	カルタ
5	5 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 英語表現をよく聞いてやり取りができていたことや，楽しく取り組んでいたことなどをほめる。 	

第２・３時 新しい先生はどんな人かな

（目標） 新しいALTについて知るために英語を一生懸命に聞いたり作業をしたりしながら，英語によるコミュニケーションを楽しもうとする。【１】

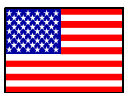
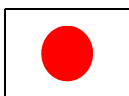
目や髪，肌の色，ものの好き嫌いなどは人によって違いがあることや，違いがあっても当然であることなどに気付く。【３】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 あいさつをし，英語の歌を歌う。	<ul style="list-style-type: none"> 和やかに新しい先生を迎えるよう雰囲気づくりをする。 sensei, welcome to our class! (ALT)全員にあいさつした後，個別に話し掛け握手する。 How are you, everyone? Nice to meet you. My name is ~. What's your name? 	
15	2 ALT の自己紹介を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 児童と一緒に歌う。 Let's sing a song! 分からない言葉があっても一生懸命聞くよう励ます。 ALT はジェスチャーを使ったり，写真を提示したりしながら自国の様子や家族の話などをする。HRT は児童の反応を見ながら ALT にゆっくり話したり，もう一度話したりするように言う。 	CD 世界地図 写真など

		(自己紹介の例) Hello! My name is Stephanie. I am from New Zealand. I live in Imari city now. I am 27 years old. I like pizza. I sometimes make pizza. I like hockey very much.	
20	3 ワークシートに知りたかったことの答えを予想して書く。ALT の肌や髪や目の色を見て、顔の絵に色を塗る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 聞きたいことがある場合は簡単な英語やジェスチャーを使って質問させる。 ・ あらかじめ質問したいことなどをワークシートの吹き出しに書かせておく。また、ALT の肌、目、髪の色を見ながら色塗りをすることを知らせ期待感を高めておく。 ・ ワークシートの顔の絵に色塗りをしたり、吹き出しに答えを書いたりさせる。ALT は児童の近くに行き話し掛ける。 ・ 自分たちとは異なる色の肌、目や髪があることに気付かせる。みんな同一ではないことや違って当然であるということなどを話す。 	ワークシート
	  <p>ワークシート</p>		
20	4 ALT ができそうなことを考えて、グループ対抗のビンゴゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ スポーツやいろいろな動作の絵を提示していく。basketball, soccer, skating, skiing, dancing, playing the piano, cooking, etc. ・ 絵の中から ALT のできることを予想させる。絵と同じカードを用意しておき、ビンゴシートのマスにはらせる。予想する時に、ALT にヒントを聞きに行ってもよいものとする。 ・ 答えを ALT が発表し、早くビンゴになったチームが勝ち。 	絵カード ビンゴシート 糊
	 <p>ヒントを聞きに行く</p>		
25	5 ALT の好きなこと(もの)についてのクイズを楽しむ。(個人で) <ul style="list-style-type: none"> ・ 答えを予想する。 ・ 質問して答え合わせをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 10問程度のクイズを用意しておき、答えを予想させる。 Which do you like better, <u>coffee or green tea</u>? Which do you like better, <u>cats or dogs</u>? etc. 下線部を児童が言う。その他は HRT が言う。 ・ ALT にあらかじめ聞いておき、好きなものなどについてクイズを用意しておく。(夏と冬、猫と犬、赤と青、ハンバーガーとカレーライスなど) ・ 日本の食べ物、飲み物なども入れておくとよい。コーヒーより日本茶が好きな ALT もいて、その意外性に児童が驚く。 	クイズのプリント

上記の案は2時間続きで計画したが、1時間ずつ切り離してもよい。

また、この案の他に、児童の好むゲームを取り入れたり、ALT と一緒に遊んだりするのもよい。





トピック１ あいさつと自己紹介 第６学年 世界のあいさつ

第１時 新しい先生と仲良くなろう(ALTと)


(目標) 初めて出会ったALTに興味をもち、相手のことを知ろうとする。【１】

ALTの自己紹介を聞き、出身地や家族のことについておおよそのことが分かる。【２】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 新しいALTと出会う。	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、新しいALTを児童に紹介する。 Good morning, everyone. How are you? - I'm (good / OK / so so /etc). This is a new teacher. (His / Her) name is . Please say, "Good morning" to -sensei. 	
15	2 ALTの自己紹介を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ALT自身のことについて自己紹介をしてもらう。 写真, 世界地図などの視覚的な情報を多く与えるようにする。写真は, スキャナで読み取ったものをプレゼンテーションソフトにはり, プロジェクタで提示すると有効である。パソコンは, 担任が操作する。 担任は児童に分かりにくい部分について, ALTに質問するなどして, 児童の理解を助ける。 <p>(自己紹介の例)</p> <p>My name is Patrick. I am from America. I live in Saga City now. I am 27 years old. I like pizza. I sometimes make pizza. I like hockey very much.</p>	PC プロジェクタ 世界地図
20	3 イマジネーションビンゴを楽しむ。 <ul style="list-style-type: none"> 児童は3×3のビンゴシートに, 教師から与えられたテーマ(例えば「夏」)からイメージするものを9つ描く。 ALTは自分が連想する言葉を言い, 児童は自分のビンゴシートに同じような言葉があれば印を付けていく。 	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの児童がビンゴシートを準備する方法と, 3～4人のグループで連想する言葉を出し合って1枚のビンゴシートを作る方法がある。 担任は児童の理解を助けるために, 時々"What's that?"(それ何のこと?)などとALTに尋ね, ALTがジェスチャーや絵などを用いて説明するきっかけをつくる。 <p>Let's play "Imagination Bingo"! What's your image of "summer"?</p> <ul style="list-style-type: none"> ALTは自分の国や地域に伝わるマスコットや食べ物で, 児童が作れそうなものを紹介し, 児童の「自分たちも作ってみたい」という気持ちを高める。 <p>This is very special for me. This is (a dream catcher).</p> <p>Do you want to make it? OK. Let's make it next time.</p>	
5	4 ALTの宝物を知る。		

第２時 作ってみよう


(目標) ALTの指示に従ってマスコットやデザートなどを作ることができる。【２】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 ALTについて知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 前時にALTが行った自己紹介の内容について質問し, 簡単なやり取りをする。 <p>What's (his / her) name? Where is (he / she) from? From America? From Canada? What (sports / food) does (he / she) like?</p>	

10	2	ドリームキャッチャーの材料をもらう。 (例としてアメリカンインディアンに伝わるドリームキャッチャーを挙げています。他にポップコーンやパンケーキなどを一緒に作ることも考えられます。)	・ ドリームキャッチャー作りに必要な材料を担当や ALT のところに取りに来させる中で、欲しい色や数についてのやり取りを行う。 First student, please come here. How many strings do you want? One? Two? Three?... What color do you want? Red? Green? Blue?... Do you like red?	針金 たこ糸 ビーズ 羽根 はさみ
25	3	ドリームキャッチャーを作る。	・ ALT に作り方を指示してもらい。その際、モデルを示しながら、視覚的な情報も与えるように工夫する。 Please tie the strings like this.	
5	4	作ったものを紹介する。	・ それぞれが作ったドリームキャッチャーをグループ内で紹介させる。教師が個別に良い点をほめる。 Wow, it's nice! You did a very good job! This color is cute!	

第3時 世界のあいさつを知ろう

(目標) 世界のあいさつを知り、言葉は違えど、相手を尊重しながらあいさつを交わすことの大切さに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 あいさつをし、簡単な会話をする。	・ 英語であいさつをし、ALT が自分の春休みの話をする。 Good morning. Hello. How are you? - I am fine. I went to Korea in this spring vacation....	
15	2 いろんな国の「こんにちは」であいさつをする。 ・ 表現を確かめよう ・ あいさつリレーをやってみよう 	・ 提示した国旗に合わせたあいさつを楽しませる。(英語、フランス語、ドイツ語、韓国語、中国語、日本語) ・ 初めは、担任と全体、次に二重円になって、あいさつリレーを楽しませる。 Good afternoon. Hello! Hi! Bonjour. Guten Tag. (アンニョンハセヨ) 你好 こんにちは	国旗
10	3 世界のあいさつを知る。 ・ 英語、フランス語、ドイツ語、韓国語、中国語のありがとうのあいさつの仕方を知る。 ・ 世界の国々の人とあいさつをするときに大切なこととは何かを考える。	・ 地図や国旗を使ってイメージをつかませる。経験を交えて親しみをもつあいさつについて話をする Thank you. Merci. Danke. 谢谢 (コマウオヨ)	地図 国旗 世界の人の写真
10	4 世界の公用語を知る。 ・ 世界の公用語を使って、あいさつ・自己紹介ビンゴをしよう。	・ 英語が広く世界で用いられていることを知る。5つの国の人になりきって、いろいろな国の人とあいさつビンゴを楽しませる。児童と一緒に活動し、コミュニケーションで大切なことを意識させる。 (アンニョンハセヨ) Do you (have /like)...? I have I like (コマウオヨ)	カルタ 世界の公用語を示した地図
5	5 振り返る。	・ あいさつの意味について考えさせる。	

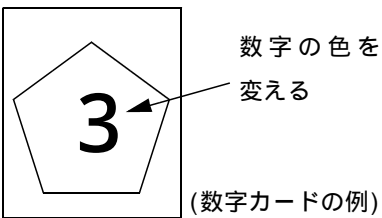
トピック 2 「数」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	数字で遊ぼう	1	ゲームをしよう	"Seven Steps"を歌う。 数字カードで遊ぶ。 絵本 "Five little monkeys jumping on the Bed" を聞く。	Let's sing "Seven Steps." What (numner / color / shape) is this? What number is (blue)? How many little monkeys are there? - 5.
		2	ゲームをしよう	ナンバーコールゲームをする。 ゲーム「かくれている数字は何？」 数字で絵をかく。	"(clap)(clap)1・2." What number is this? Can you see number 8?
		3	今、何時？	ゲーム "What time is it, Mr. Wolf?" ゲーム "Don't say number 13" ビンゴゲームをする。	What time is it, (Mr. / Ms. Wolf)? It's (one) o'clock. Let's play Bingo game.
4	数えてみよう	1	30 までの数	数探しゲームをする。 動物の足の数当てクイズをする。 ビンゴゲームをする。	Please make groups of (7). Please touch number (3)! How many legs does a (dog) have?
		2	いくつあるかな？	数探しゲームをする。 数字カードで遊ぶ。 "How many ビンゴゲーム"をする。	How many students are there in this class? What (numner / color / shape) is this?
		3	測ってみよう	ひもの長さ比べをする。 どっちが長いか考える。 体の部位を測る。 身近にある物を測る。	Which is longer, green or orange? Let's measure our body parts. How many centimerers is your foot? Which is bigger, () or ()?
5	大きな数	1	日本地図を使って	ビンゴゲームをする。 何の数字か考える。 日本の中にある数字を探す。	What prefecture is this? It is Saga. How many square kilometers is Saga? How many people live in Saga?
		2	いろいろな数字	数を使ったゲームをする。 ローマ数字について知る。	What number is it? They are Roman numerals.
		3	大きな数を調べよう	数を使ったゲームをする。 「この数字は何？」をする。	What's this number? It's ().
		4	インチで測ろう	インチメジャーを使って調べる。 体の部位を測る。	How many inches is your foot? How many inches is it from here to here?
6	世界に目を向けよう	1	計算できるかな	神経衰弱ゲームをする。 おはじきゲームをする。	How many points did you get? Ten plus two plus five is seventeen.
		2	世界の時刻と時差	時差時計を作る。 世界の時刻を調べる。	What time is it in (New York)? It's (one) o'clock.
		3	どんなことが起こったかな	写真のものの大きさを考える。 建造物がいつ作られたか考える。 年号の言い方の違いを知る。	How high is this? How about this year? When was it made?
		4	どんなことが起こったかな	歴史クイズを作る。 クイズを出し合う。	When was the Tokyo Tower built? In nineteen fifty-eight. When was it built?

トピック 2 数 第3学年 数字で遊ぼう

第1時 ゲームをしよう

(目標) ALTや担任の英語による数え方を聞いて数を数えたり、数に関することに興味をもったりする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
7	1 歌を歌う。 "Seven Steps."	<ul style="list-style-type: none"> 授業の楽しい雰囲気づくりに心掛ける。 "Seven Steps"の歌を紹介する。 Let's sing "Seven Steps." 	CD
10	2 "Seven Steps"で遊ぶ。 1～7の順番で歌う。 (黒板にカードを並べて) 7～1の順番で ランダムに。(1から10までのを黒板のカードを並べて)	<ul style="list-style-type: none"> 数字を並べ替えて歌ったり、動作をしたりさせる。 1は頭、2は肩など動作を加えて歌わせる。 Let's sing "Seven Steps." Let's sing from 7 to 1. Let's sing "Seven Steps" in this order. (5・7・3・2・4・9・10 5・7・3・2・4・9・10 5・7・3 5・7・3・・・・) 	数字カード
13	3 数字カードで遊ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> 裏返しにして黒板にはってあるカードの色や数字を当てる。 	<ul style="list-style-type: none"> いろんな形と色を使って数字を書いたカードを裏返しにして、子どもたちに何のカードだったか当てさせる。数字の他に、色や形も尋ね、質問をよく聞かないと答えられないようにする。 What (number / color / shape) is this? Really? Let's check. Yes! That's right. What number is (blue)? 1. Really? Let's check. I'm sorry. The answer is (2). 	絵本
15	4 絵本"Five little monkeys jumping on the Bed"を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 絵本の読み聞かせをする。 Today I have a book. 絵本のクイズを出す。 How many little monkeys are there? - 5. Really? Let's check. How many boy monkeys are there? - 3. Really? Let's check. もう一度絵本を読んでクイズを出す。 	

第2時 ゲームをしよう


(目標) 簡単な英語を聞いて作業をしたり、活動をしたりすることができる。【2】

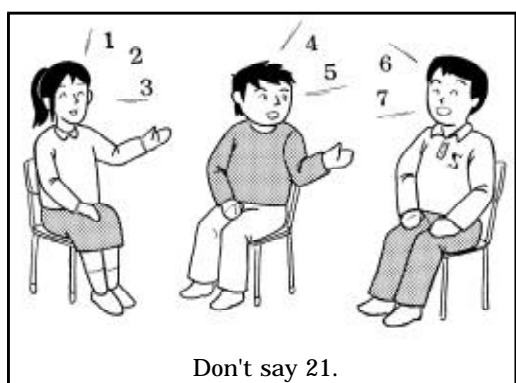
時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 歌を歌う。 "Seven Steps."	<ul style="list-style-type: none"> 前時に楽しんだ歌を歌わせ、授業の楽しい雰囲気づくりをする。 	数字カード
10	2 ナンバーコールゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> グループ(10人程度)で輪になって座る。 1人に1つの数字を割り当てる。 "(clap)(clap)1・2." "(clap)(clap)2・5." "(clap)(clap)5・7."というように自 	<ul style="list-style-type: none"> 例示をしながらゲームの説明をする。 タンバリンなどを使ってリズムを取り、場を盛り上げる。 	

	分の数字を言われたら，拍手2回の後に，リズムに合わせて自分の数字と友達の数字を言う。		
10	3 ゲーム「かくれている数字は何？」をする。(下写真参照)	・ 絵の中に数字が隠されているカードを見せ，どんな数字があるのか当てるゲームを進行する。 What number is this? It's 8. Can you see number 8?	絵カード (数字に絵を加えたもの)
15	4 数字で絵をかく。	・ 数字に絵を加え，「かくれている数字は何？」のカードを作らせる。(下写真参照) ・ 数字がはっきりするよう強調させる。	画用紙 サインペン
5	5 クイズ大会をする。	・ できたカードを用いて，"What number is this?"と尋ねるゲームを隣同士や班の中で楽しませる。	色鉛筆

第3時 今，何時？

(目標) ALTや担任の英語を聞いて活動し，外国の遊びと似ている日本の遊びがあることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 ゲーム"What time is it, Mr. Wolf?"をする。 	・ 授業の楽しい雰囲気づくりに心掛ける。 ・ ゲームの説明をする。 What time is it, Mr. Wolf? - 1 o'clock.[1歩近付く] - 5 o'clock.[5歩近付く] - Dinner time![オオカミ役はスタートラインに戻れなかった児童を捕まえる]	スタートラインを決めておく。
10	2 ゲーム"Don't say number 13"をする。	・ ゲームの説明をする。 [最多3つの数字を言って，13を言った方が負け] 例) 1. 2 3. 4. 5 6・・・13	
10	3 ゲーム"Don't say number 21"をする。	・ ゲームの説明をする。 [最多3つの数字を言って，21を言った方が負け]	
5	4 ビンゴゲームをする。	・ 10までの数字でビンゴゲームをさせる。(3×3の枠) Let's play Bingo game.	ビンゴ用紙
5	5 授業を振り返り，あいさつをする。	・ 今日の活動を振り返らせる。	



トピック 2 数 第4学年 数えてみよう

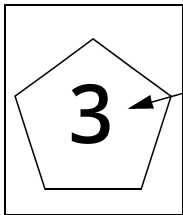
第1時 30までの数


（目標） 数に関する英語表現を使ったゲームをして、積極的に友達や担任とかかわろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 歌を歌う。 "Seven Steps."	<ul style="list-style-type: none"> "Seven Steps."を歌わせ、授業の楽しい雰囲気づくりをする。 Let's sing "Seven Steps." 	
10	2 数探しゲームをする。 ・ 30までの数（広用紙に書いたもの）を黒板にはって、数探しゲームの説明をする。全員が1回はゲームに参加できるようにして、ゲームを見ている子には、ヒントを出させる。	<ul style="list-style-type: none"> 広用紙の数字は、ランダムに色や大きさを変えて書いたものを用意しておく。（困っている児童にはヒントを出す。） Let's play a game. Please make groups of (7). Please touch number (3)! ヒント：色（Pink など）、左右（Left. / Right.）、上下（Up. / Down.）、大きさ（Big. / Small.） 	広用紙はえたとき
15	3 動物の足の数当てクイズをする。	<ul style="list-style-type: none"> 動物の足を隠したカードを見せ、足の数を当てるクイズをする。 How many legs does a (dog) have? 足の数で足し算をする。 How many legs do a (dog) and a (sparrow) have? 動物カードでカルタ取りをする。 （例）2！ 鶴のカードを取る。 8！ タコのカードを取る。 	動物カード（提示用とカルタ取り用）
15	4 ビンゴゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 30までの数を使って、ビンゴゲームをさせる。（5×5の枠） Let's play Bingo game. 	ビンゴ用紙

第2時 いくつあるかな？


（目標） 簡単な英語の指示を聞いておおよその内容が分かり、数字を探したり、数を数えたりすることができる【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 数探しゲームをする。（グループ対抗） ・ 60までの数（広用紙に書いたもの）を黒板にはって、グループ対抗の数探しゲームの説明をする。	<ul style="list-style-type: none"> 単に数を英語で言うだけではなく、数に関する質問も交えるようにする。 Please touch number (38)! How many students are there in this class? How old am I? 	広用紙はえたとき
15	2 数字カードで遊ぶ。 ・ 裏返しにして黒板にはってあるカードの色や数字を当てる。  <p>数字の色を変える (数字カードの例)</p>	<ul style="list-style-type: none"> いろんな形と色を使って数字を書いたカードを裏返しにして、児童に何のカードだったか当てさせる。数字の他に、色や形も尋ね、質問をよく聞かないと答えられないようにする。 What (number / color / shape) is this? Really? Let's check. Yes! That's right. What number is (blue)? 1. Really? Let's check. I'm sorry. The answer is (2). 	数字カード

15	3	<p>"How many ビンゴゲーム"をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 × 5 の25マスの中に、1～30の中から25の数字を選んでビンゴシートを作る。 教師が児童にいろいろなものの数を尋ね、出た数字があればマークする。 	<ul style="list-style-type: none"> 数字を言うだけの活動から、いろいろな数を質問する活動へと発展させる。 児童の持ち物の数や野球選手の背番号などを尋ねてもよい。 <p>Let's play Bingo game. Please write 25 numbers from 1 to 30.</p> <p>Please answer my question.</p> <p>How many pencils do you have in your pencil case?</p> <p>How many teachers are there in -Shogakkou?</p> <p>What's the uniform number of Matsuzaka?</p>	ビンゴ用紙
----	---	--	---	-------

第3時 測ってみよう

(目標) 簡単な英語の指示を聞いて作業をしたり、活動をしったりすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 いろいろな長さのひもの中から2本を選び、長さ比べをする。	<ul style="list-style-type: none"> 教師は、長さの違う様々な色のひもを用意し、その中から2本を選ばせて、どちらが長いかなる。 <p>What color do you like? Green? Orange? ...</p> <p>Which is longer, green or orange?</p>	いろいろな長さのひも
10	2 プレゼンテーションを見て、どっちが大きい(長い)か考える。	<ul style="list-style-type: none"> 錯視を使った図形を見せ、線の長さについて考えさせる。 <p>Which is longer, () or ()? A is longer? B is longer? The same? Let's check.</p> <p>How long is the (left / right) line?</p>	パワースライド
15	3 体の部位を測る。	<ul style="list-style-type: none"> ペアで、足や・手などの体の部位を測らせる。 体の大きさを気にしている児童に配慮しながら測らせる部位を決める。 <p>Let's measure our body parts.</p> <p>Please measure your (foot / hand / head / neck).</p> <p>How many centimeters is it?</p> <p>Then write the numbers in your paper.</p>	メジャーワークシート
10	4 身近にある物の長さを測る。	 <ul style="list-style-type: none"> メジャーを使って、身近にある物の長さを測らせる。(10～20 cm の物・20～30 cm の物など) <p>Let's measure your textbook from here to here?</p> <p>How many centimeters is it?</p> <p>How many centimeters is your desk from here to here?</p> <p>How many centimeters is your pencil?</p> <p>Which is longer () or ()?</p>	

トピック2 数 第5学年 大きな数

第1時 日本地図を使って

（目標） 日本地図を使って県の面積や川の長さ、山の高さなどを調べ、数の表現に慣れる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 ピンゴゲームをする。	・ 1から30までの数字を使ってピンゴゲームをさせる。 Let's play Bingo game.	ワークシート
15	2 教師が提示する数字について考える。	・ 教師が提示する数字が何であるのか考えさせる。 (2439)km ² What number is this ?-(佐賀県のアラカバ) ・ 都道府県の面積比をさせる。(どちらが大きいですか?) Which is bigger (Saga) or (Fukuoka)?	
15	3 地図帳を使い、日本の中にある数字を探す。	・ 佐賀県の山や川の大きさから、日本の山や川の大きさへ広げる質問をする。 What is the longest river in Japan?-Shinano River. Which is Shinano River? (白地図を示しながら) How long is the Shinano River?-367km.	掛図 地図帳 白地図を 拡大した もの

第2時 いろいろな数字

（目標） 大きな数の言い表し方に慣れる。【2】

世界にはいろいろな数字の表し方があることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
12	1 これまでに触れたことのある数字を使ったゲームをする。	・ 数字を使ってできる、他の簡単なゲームを行い、盛り上げる。(数探しゲーム、ナンバーコールゲームなど)	ローマ数字のカード
10	2 ローマ数字について知る。 (1), (2), (3), (4), (5), (6), (7), (8), (9), (10), XI(11), XII(12), XIII(13), XIV(14), XV(15), XVI(16), XVII(17), XVIII(18), XIX(19)	・ 児童が目にしたことのありそうなものから取り上げて、興味をもたせる。(時計、本、ゲームなどの数字の表現) ・ 1(), 2(), 3(), 5(), 10()などの、基本になる数字を示し、それを基にし、(4), (6), (7), (8), (9)などを予想させる。	
10	3 数字クイズをする。 XX(20), XXX(30), XL(40), L(50), LX(60), LXX(70), LXXX(80), XC(90), C(100), D(500), M(1000)	・ 組み合わせでできる数字を何問か準備する。児童の実態によって少し難しい問題を出题するのもよい。 Look at these marks. (LX, LXX...) L means fifty. What's this number?	クイズ問題
13	4 自分でクイズを作って、友達と問題を出し合う。	・ ローマ数字を一覧にした物を準備しておく。 What number is this?	ローマ数字一覧表

第3時 大きな数字を調べよう

（目標） 大きな数について英語表現と日本語表現の相違点や類似点に気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 数を取り扱ったゲームを楽しむ。	・ なじみのある数字を提示して、数字に興味をもたせる。 What number is this ? (クラスの人数、全校の人数など)	数を表す カード 写真など
15	2 「この数字は何？」をする。	・ 大きな数を提示して、何を表しているかを考えさせる。 How many kilometers from here to other side?-12,756km.	

15	3	大きな数の言い方や表し方について考える。	<p>(山, 川, 地球の直径, 月の直径, 太陽の直径など)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どちらが大きいか考えるような質問をする。 <p>Which is (bigger / higher / longer), () or ()?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カンマが表す意味を示す。英語の表現では, 3桁ずつ区切り, 日本語では4桁ずつ区切って数字を読むことを押さえる。また, 金額を書くときには日本でも3桁で区切ることがあることを説明する。(カンマごとに, million, thousand) 	
----	---	----------------------	--	--

第4時 インチで測ろう

(目標) インチメジャーを使って長さを測ったり, 測った長さを伝えたりすることができる。【2】

インチという長さの単位が身近に使われていることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 テレビのサイズはどの長さで表されているのかを, インチメジャーを使って調べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教室のテレビの型というのが, インチという単位で大きさを示したものであることを知らせ, どの長さがインチなのかを測らせる。(パソコンのサイズを測ってもよい。) <p>(例)29型テレビ...ディスプレイの対角線が29インチ</p> <p>Which size is 29 inches long? Let's check it.</p> <p>(画面の対角線を示しながら)It is 29 inches long from here to here.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インチという単位について話をする。 ・センチメートルとインチの関係を示す。 	インチメジャー テレビ PC
15	2 身の回りでインチという単位が使われている物の長さを測る。	<ul style="list-style-type: none"> ・自転車, ジーンズ, フロッピーディスク, テニスラケットなどの長さを測らせ, その途中で個別に話し掛ける。 <p>Please measure it.</p> <p>How many inches is it from here to here?</p>	ワークシート
10	3 自分の手のひらや足の形を紙に写し取り, いろいろな部位の長さを測る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体や手の大きさを気にしている児童がいないか配慮をする。 <p>Please trace your (hand / foot) on the sheet.</p> <p>How many inches is your (hand / foot) from here to here?</p> <p>Let's measure it.</p> <p>How many centimeters is your (hand / foot)?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1インチが約何センチメートルになるのかを調べさせたり, 逆に1インチ 2.54センチメートルであることを伝え, 自分の手のひらが約何センチメートルになるのか計算させたりする。 	
10	4 長さの単位についての話を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・インチやフィートという単位も日本の寸・尺という単位も体の一部の長さが基準になっていることを話し, 異文化の中の同質性に気付かせる。 	

導入部分で, NHK 学校放送番組2002年度「スーパーえいごリアン」第6回「測ってみよう」を利用することもできる。

トピック2 数 第6学年 世界に目を向けよう

第1時 計算できるかな

（目標） 様々なゲームを楽しみながら，数の言い方に慣れる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 数字カードでメモリーゲームをする。	・ 数字に親しめるゲームをして，数の言い方に慣れさせる。 ・ メモリーゲーム以外に以前取り扱った数のゲームをさせることもできる。	数字カード
15	2 おはじきゲームをする。 ・ ゲームシート上で順番におはじきを飛ばし，点数を記録する。 ・ 3回まで飛ばした点数を合計して，多い方が勝ち。	・ デモンストレーションを行い，ルールを理解させる。 Please put your marble here and flick like this. This is your point. Please write your points on this sheet. 3, 2, 1, Flick! How many points did you get? 10 plus 2 plus 5 is 17.	ゲームシート おはじき ポイントカード
15	3 たし算の方法や数の数え方についての英語表現について話を聞く。	・ 計算の方法が似ているところや数の数え方の表記の違いを示す。	

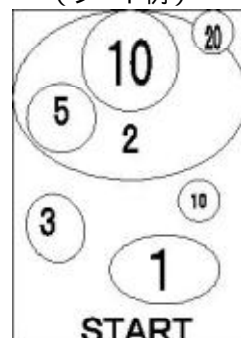
【おはじきゲーム】

点数を書いたシートとおはじきを用意する。

点数シートには，0～30点程度の点数を書いておく。





（シート例）



第2時 世界の時刻と時差

（目標） 世界の時刻を調べる中で，担任やALTとのコミュニケーション活動を楽しもうとする。【1】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 数に関するゲームを楽しむ。	・ ゲーム集にある，数を聞いて反応するゲームの中からいくつか選んで，楽しませる。 数さがしゲーム / ピンゴゲーム / Don't say 21 ゲームなど	
15	3 時差時計を作る。 	・ 時間についていくつか質問をする。 What time is it? -(Ten) o'clock. What time is it in New York? ・ 時差時計を作る。 You have 2 circles on this sheet, big circle and small circle. Please cut 2 circles along these lines. Please put the small circle on the big circle. Please pin them together.	時差時計のワークシート
15	4 時差時計で世界の時刻を調べる。  世界の窓	Look at this map. Where is Japan? Where is (New York)? Please set the time for 10 a.m. in Tokyo. What time is it in (New York)? ・ 「世界の窓」というウェブサイトをプロジェクトで投影し，	世界地図 PC プロジェクタ

	その都市の今の様子を見せるとよい。 ・ 午前，午後を表す am / pm という記号が，数字の後ろに付くことに気付かせる。 It's 3 a.m. in New York.	
--	--	--

導入部分で，NHK 学校放送番組2002年度「スーパーえいごリアン」第12回「国際電話を掛けよう」を利用することもできる。

第3・4時 どんなことが起こったかな

（目標）世界の代表的な建造物に関する数の英語表現に触れ，年号の表現方法が異なることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 写真のものの大きさを考える。 児童の実態に応じた活動方法を用いる。 高さを教師が質問する。 ワークシート等を使って，写真と数字を合わせさせる。 ワークシートに数字を予想して書かせる。 高い順にカード並べをさせる。	・ 写真を見せ，どちらが高いか考えさせ，興味をもたせる。 Which is higher () or ()? ・ それらの高さを考えさせる。身近な物から広げていく。(校舎の高さ，富士山，エベレストの高さなど) How high is Mt. Fuji? - It's 3776m high. ・ 個人で考えさせたり，グループで話し合わせたりと，児童の実態に応じて対応する。	建造物の写真 高さカード ワークシート
20	2 例示する建造物がいつ造られたか考える。 自由の女神...93m，1886年 奈良の大仏...49.1m，752年 法隆寺五重塔...31.5m，611年 東京タワー...333m，1958年 エッフェル塔...324m，1889年 姫路城...46m，1346年 ピラミッド...137m，BC2700～2500年 ピサの斜塔...55.9m，1350年	・ 建造物が造られた数字を提示してその数字が何を表しているか考えさせる。 ・ 有名な建築物を提示し，建てられた年や大きさ，それがあつる国を選ばせる。 ・ 児童が理解しやすいように，建築物の写真と年号と国を合わせるようにする。 ・ 英語での年号の言い方についても説明する。 When was it built? Yes, it was built in 1886.	年号カード 社会の教科書 資料集 画用紙
10	3 高さの言い方と年号の言い方の違いを知る。	・ 年号は2桁ずつ区切って読むことに気付かせる。	
20	1 歴史クイズを作る。	・ 前時の取り組みの中からいくつかを選んで出題する。 When was the Tokyo Tower built? In nineteen fifty-eight. [Tokyo Tower was built in 1958.]	写真カードなど
15	2 クイズを出し合う。 	・ 年号の言い方や尋ね方を確認し，クイズを考えさせる。 ・ 年号を使いながら，歴史クイズ（出来事や建築物など）を作らせる。友達とクイズを出し合わせるにより，日本や外国の文化に触れさせるとともに，友達と学ぶ楽しさに気付かせる。英語の言い方が分からない場合は教師が出題する。 ・ 年号の言い方や尋ね方にも慣れさせるようにする。 How about this year? When was it built?	
10	3 授業を振り返る。	・ 振り返りカードの記入をさせる。	

トピック3 「色や形」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	色や形で遊ぼう	1	友達の好きな色を調べよう	カラーバスケットをする。 友達の好きな色を調べる。	What color is this? Black, white... What color do you like?- Pink.
		2	どんな色かな?	3 ヒントクイズをする。 色つきオニをする。	What color is the banana? Please touch something yellow.
		3	窓から何が見える?	窓から何が見える? ゲームをする。 カラーバスケットゲームをする。	What color is this? What shape is this? What (shape /color) do you want to open?
		4	飾りを作ろう	七夕(クリスマス)飾りを作る。	Draw a circle on a red sheet.
		5	自動車の色調べをしよう	自動車の色調べをする。 自分の自動車のデザインを考える。	What color is your father's car? Choose your favorite color.
4	何色が好き?	1	色いろいろ	虹の色塗りをする。	Please paint number 1 red.
		2	野菜の色	野菜の絵に色を塗る。 食べている部分の分類をする。	What color is a tomato? What part do we eat?
		3	カードあてゲームをしよう	絵カード当てクイズをする。 動物当てクイズをする。	It's black. It has 6 legs. What's this? Their colors are white and brown.
		4	びゅんびゅんごまを作ろう	色や形の表現に慣れる。 びゅんびゅんごまを作る。	What shape do you see? Do you have scissors? Please cut here.
5	色や形を使って	1	脳トレに挑戦しよう	色・形の暗記ゲームをする。 みっけゲームをする。	What (color / number / shape) is this? He wears a red shirt and blue pants.
		2	スライムを作ろう	英語の指示に従って、スライムを作る。	What color do you like? Do you have color-water, glue-water ...?
		3	かけるかな?	ハエ叩きゲームをする。 モンタージュゲームをする。	Where is a blue-triangle? There is a big red circle at the center.
		4	タングラムに挑戦しよう	形当てクイズをする。 タングラムパーツを作る。	What shape is this? Do you have this paper? Please cut here.
		5	タングラムに挑戦しよう	タングラムを使って、形を作る。 クイズ大会をする。	Please make pairs. What's this? / It's a cat.
		6	絵本『ブラウンベア』	絵本の読み聞かせを楽しむ。 絵本についてのクイズをする。	What do you see? What color is the dog?
6	世界の国旗! 私の旗!	1	世界の国旗	「国旗おもしろクイズ」を行う。 カードに国旗の色を塗る。	I'll give you 3 hints. Please guess. What national flag is it?
		2	心の色は何色	イメージする色を表現する。	What is your happy color?
		3	オリジナルフラッグを作ろう	オリジナルフラッグを作る。 友達の交流する。	What color do you want? / Blue, please. / Here you are. / Thank you.
		4	色で脳トレ	暗記ゲームをする。 色と形のツイスターゲームをする。	What shape is this? / What color is circle? How many points did you get?
		5	記憶力テストに挑戦	ワークシートに色塗りをする。 瞬発力カルタ取りゲームをする。	色と動物を組み合わせた英語の物語 各月の英語名
		6	三原色で塗り絵をしよう	何色ができるのか考える。 色作りと塗り絵を楽しむ。	What color do you see if I mix blue and red?

トピック3 色や形 第3学年 色や形で遊ぼう

第1時 友達の好きな色を調べよう

（目標） 色に対する感覚はそれぞれであることに気付き，相手を尊重する。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 ついたての間を通る物の色を当てる。	・ 20cm 程度の間隔をあけたついたての間をカラーボールなど，色の付いた物を投げ，色を答えさせる。 What color is this? Black and white. It's a soccer ball.	ついたて 投げる物
15	2 カラーバスケットをする。	・ 中央に色紙の入った箱を置いておき，"What color is it?"と全員で尋ねる。オニになった児童が箱の中から引いて"It's green."などと答える。2色に増やしたりする。	色紙の入 った箱
15	3 友達の好きな色を調べる。	・ グループの名簿の横に色の塗れるワークシートを用意し，色鉛筆を持たせ，アンケートを取らせる。"What color do you like?"と尋ね，"(I like) green." など言われた色を塗っていく，グループの傾向を調べる。	ワークシ ート 色鉛筆
5	4 まとめる。	・ グループの人気色ランキングを発表させる。 ・ 人それぞれ好きな色が違うこと，いろいろな価値観があること，だからこそおもしろいことを認め合い，終わる。	

第2時 どんな色かな？


（目標） 日本古来の色の表現が現在と違うことに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 果物を基に，色の表現に触れる。	・ 果物の一部の白黒写真を提示し，色を問い掛けながら色の表現に触れさせる。 What's this? - Banana. What color is the banana?	白黒写真 カラー写 真
10	2 3ヒントクイズをする。	・ 分かりやすい英語表現を使ったり，表情や仕草に表したりして，コミュニケーションの楽しさを味わわせる。 I'll give you 3 hints. It's a vegetable. It's round. It's red. What's that?- It's a tomato.	
15	3 色さがしゲームを楽しみながら，色の表現に慣れる。 ・ 教師が言った色を探してタッチする。	・ ゲームを楽しみながら，英語に慣れさせる。 Please touch something yellow.	
10	4 日本古来の色の名前から色当てをする。 茜色 山吹色 半色（はした色） 石竹色 等	・ 日本古来の色表現をルビ付きの漢字で見せ，何色が当てさせる。昔の表現と今と違いがあること等を知らせる。 What color is this? It is <i>akane-iro</i> .	色用紙

第3時 窓から何が見える？

（目標） 英語で読む絵本の内容を，絵などを手掛かりに理解しようとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 絵本"Hello, Red Fox."を聞く。	・ 絵を指しながら，ゆっくり読み語りを行う。途中で色などを問い掛けながら読み進める。	絵本
15	2 ウィンドウゲームをする。	What (shape / color) is this?	窓のある

15	3	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな色や形の窓を持つ入れ物に、動物の絵カードを入れる。 どの窓を開けてほしいかやり取りをし、絵カードの動物を当てさせる。 	<p>Which window do you want to open? Blue square, please.</p> <p>What animal is this?</p> <p>It's a snake.</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初は教師と一緒に言う。慣れてきたら児童が言うようにする。 楽しい雰囲気になるように、周りからのセリフに答えるようなパターンで行う。 <p>What color do you like? / I like red.</p>		入れ物
----	---	--	---	---	-----




第4時 飾りを作ろう

(目標) 英語の指示に反応し、ゲームを楽しむことができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 あいさつをし、歌を歌う。	<ul style="list-style-type: none"> "Twinkle Twinkle Little Star"と一緒に歌う。 	
15	2 机の上で形さがしゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> いろいろな形のカードをカルタ方式で取るゲームを楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> triangle, circle, square, heart, star, rectangle, diamond, pentagon, hexagon, octagon How many cards do you have? One? Two? Three? ... 	形の絵カード×グループ分
20	3 セタ(クリスマス)飾りを作る。 <ul style="list-style-type: none"> ALTから色紙をもらう。 ALTの指示に従って形に切る。 	<ul style="list-style-type: none"> 5 sheets, please. Sure. Here you are. Thank you. Draw a (triangle, circle, square, star) on a (red) sheet. Cut it carefully. Paste the triangle together. 	色紙はさみのり
5	4 互いの作品を鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> できあがった作品を紹介し合い、教室の飾り付けに使う。 	

第5時 自動車の色調べをしよう

(目標) 自動車の色調べを楽しもうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 自動車の色調べをする。 	<ul style="list-style-type: none"> よく見掛ける車の色を出し合わせる。 自分の家の自動車の色を出させてグラフ化し、組の傾向として自動車の色調べをさせる。 What color is your father's car? 	大きなグラフ用紙2枚
20	2 自分の自動車のデザインを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 車種の違う自動車のプリントを数種類用意し、好きな自動車のプリントを取らせる。 英語の指示に従いながら、自分の好きな色に塗らせたり、模様を付けさせたりする。 Choose your favorite color. 	数種類の自動車のプリント
10	3 交通標識の色について知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 数人の作品を自分で紹介させる。 赤は危険・禁止、青・緑は安全、黄色は注意喚起、黒は情報...など。色に意味があることに触れ興味をもたせる。(信号機・自動車のランプの色・救急車などと関連付けてもいい。)また、交通安全について言及して終わる。 What color is this sign? Do you know? Red means "dangerous" or "attention". 	色別の交通標識の写真各5枚ずつ

トピック3 色や形 第4学年 何色が好き？


第1時 色いろいろ

（目標）世界のポストなどに共通点や相違点があることに気付く。【3】

時間	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 身近なものの色当てクイズを行う。 （例）道路標識，信号機	<ul style="list-style-type: none"> 信号など身近な物の色を聞くことで，何気なく見ている物から色の表現に慣れさせる。 <p>What color is the signal? / Where is yellow? / How about red?</p>	白黒写真 カラー写真
15	2 世界のいろいろな物の色当てクイズを行う。	<ul style="list-style-type: none"> 世界の信号機，ランドセル，郵便ポストなどの写真を見せ，日本と比べて同じところ，違うところがあることに気付かせる。 <p>What color is this? What color is the Australian post?</p>	写真
13	3 虹の色塗りをする。 ・ 虹の7色にランダムに番号を打ち，指示された数字の部分を指示どおりの色で塗る。	<ul style="list-style-type: none"> 英語の指示で虹の色を塗らせる。 <p>This is a rainbow. How many colors does a rainbow have? Please paint number 3 red.</p>	ワークシート
2	4 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 国によって虹の色が7色だったり6色だったりすることを話す。 	

第2時 野菜の色

（目標）英語での指示に反応し，ワークシートに野菜の色を塗ることができる。【2】

時間	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 植物に関する英語表現に触れる。	<ul style="list-style-type: none"> 植物の花・茎・根・実・葉を確認をさせる。 <p>flower(花) / stem(茎) / root(根) / fruit(実) / leaf(葉)</p>	
15	2 ワークシートの野菜の絵に色を塗る。 	<ul style="list-style-type: none"> 一緒に色を考えながら，指示どおりに色を塗らせる。 <p>What color is ~? Please color the eggplant purple. pumpkin, lettuce, radish, cabbage, eggplant, tomato, potato, carrot, spinach</p>	色鉛筆 掲示用拡大ワークシート
10	3 食べている部分の分類をする。（実・葉・茎・根）	<ul style="list-style-type: none"> 絵の中にある，植物の成長に必要な日光や雨，土，蜂なども説明を加え，色を付けていく。 <p>What part (of potato) do you eat? Do you like ~?</p>	
15	4 他に知っている野菜を挙げて分類する。	<ul style="list-style-type: none"> 自分の好きな野菜や苦手な野菜について話題にさせ，友達のことを調べさせる。 <p>I like ~. I don't like ~.</p> <ul style="list-style-type: none"> 野菜の原産国を知らせ，国際理解につなげることもできる。また，自給率に着目し，輸入の現状を知らせたり，世界で起きている飢餓の問題を紹介をしたりしてもいい。 	野菜の絵カードなど 世界地図 写真

第3時 カード当てゲームをしよう

(目標) 英語での指示に反応し、色を塗ったりゲームを楽しんだりすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 絵カード当てクイズをする。 ・ アリ, ゾウ, 雪だるま, クモ, テントウムシ, カエル, ペンギン, クジラ, パンダ, ポスト, タコ, 信号機など, 多種多様なカードを用意し, 色や足の数をヒントにしてクイズを出す。	It's black (gray, white, yellow and black, red and black, black, green, white and black, red). It has (6) legs. What is this? - It's an ant (an elephant, a snowman, a spider, a ladybug, a frog, a penguin, a whale, a panda, a post, an octopus). ・ 英語での質問に日本語で答えていい。さりげなくこちらから英語に言い直し, 新しい単語を知らせる。	絵カード
15	2 ワークシートに色を塗る。	・ いろいろな動物が書いてあるワークシートに, 英語の指示で色を塗らせる。 The crab is red. Color the fish blue.	ワークシート・色鉛筆
10	3 動物当てクイズをする。	・ ワークシート中から, 2 つ以上のものを, 色や足の数をヒントに, たし算してクイズを出す。 Their colors are white and brown. They have 8 legs, 2 tails and mane. ・ 他にも, 英語でヒントを出し当てさせる。 Their sounds are bowwow and neigh.	
5	4 まとめる。	・ 好きな色を尋ね, 色に関心をもたせて終わる。 What color do you like? - I like pink.	

第4時 びゅんびゅんごまを作ろう

(目標) 簡単な英語での指示を聞いて, びゅんびゅんごまを作ることができる。【2】



時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 形や色に関する英語表現に触れる。	・ 形や色を聞くとともに, びゅんびゅんごまを回したらどんな形や色に見えるか問いかける。 Look at this shape. What shape is this? What color can you see if I spin it?	見本のこま (数個)
25	2 びゅんびゅんごまを作る。	・ 英語の指示で作ることができるように, 確かめながら指示する。 Let's make a byunbyun-goma! Do you have this sheet? Please choose one shape. Please cut the shape with scissors. Please choose 2 or 3 colors you like. Please make 2 holes like this. Please pass the string through the hole like this. ・ それぞれが作ったこまを見せ合うときに声を掛けていく。 What color can you see? Please show me your byunbyun-goma..	台紙 はさみ
10	3 びゅんびゅんごまを回して遊ぶ。	・ こまは, 日本だけではなく世界で親しまれていることを紹介する。	写真

トピック3 色や形 第5学年 色や形を使って

第1時 脳トレに挑戦しよう

（目標） 色や形の英語表現を使ったゲームを楽しみ、進んでゲームに参加しようとする。【1】

色や形の英語表現が何となく分かり、指示に従って反応することができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 色・形の暗記ゲームをする。 	・ 1枚のカードに数字と形と色を変えて書いたものを用意し、記憶力ゲームを楽しませる。 What (color / number / shape) is this? What number is red? What color is number 4?	色と数を組み合わせたカード
10	2 「左右・体の部位」を確認しながらサイモンセズゲームを楽しむ。	Touch your right hand. / Raise your left hand. Touch green with your right hand (left toe, hip, shoulder, stomach). ・ 体の部位を交えたり条件を加えたりしながら少しずつ難易度を上げていく。	
20	3 見つけゲームをする。（ツイスターゲームでも可） 	・ 絵本「ウォーリーをさがせ」を利用し、教師が指定した色の服を着ている人を探すゲームを楽しませる。 He wears a red shirt (a blue cap, a yellow mitten, black pants). He has a racket in his right hand. Where is he?	

第2時 スライムを作ろう

（目標） 英語での指示をよく聞き、スライムを作ることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 今日の活動に関することを話題にする。	・ 今日のめあてを知らせ、好きな色を聞きながら本時の活動へつなげる。 What color do you like? Today, we make slime.	ほう砂水 色水 のり 紙コップ はし
35	2 英語の指示に従って、スライムを作る。 ・ 好きな色水をもらう。 ・ のりと色水を混ぜる。 ・ 魔法の水（ほう砂水）を混ぜる。	・ ほう砂に色を付けて、赤・黄・青・白の4色を用意する。 混ぜると何色になるか問い掛ける。 If I mix red and blue, what color do I get? ・ 材料を渡し、確認する。 Do you have color-water, glue-water and magic-water? ・ ほう砂水と糊を混ぜさせる。 ・ 英語での指示だけでなく、絵やジェスチャーを使うことで理解を促す。	
5	3 振り返りをする。	・ 今日の活動を振り返りながら、柔らかさの英語表現にも触れさせる。 Your slime is soft. It's a little hard.	




第3時 かけるかな？

（目標） 英語表現を聞いて、反応したり友達と相談したりすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
12	1 形を探そうゲームで、様々な色や形の表現に触れる。	<ul style="list-style-type: none"> 色や形を探すという活動を通して、形の表現に触れさせる。 授業前に、教室内のいろいろな場所にいろいろな色や形の図をこっそりはっておく。 <p>What shape is this? Where is (triangle / square / circle / rectangle / heart / etc)? Where is a blue-triangle?</p>	形カード 提示用図
13	2 ハエたたきゲームで、色や形の表現に慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> 見付けさせた図を黒板にはり、ハエたたきを使って、グループ対抗でゲームをさせる。 	ハエたたき
15	3 モンタージュゲームをする。 ・ グループを作り、英語で言われたことを基に相談しながら絵をかく。	<ul style="list-style-type: none"> 事前に簡単な図形を組み合わせてできた絵を準備しておく。 絵を写しやすいように、ジェスチャーを交えながら、場所、形、色などをゆっくり指示する。 <p>There is a big red circle in the center.</p> <p>There are 7 small black circles in a red circle.</p>	
5	4 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> それぞれ出来上がった絵を賞賛して終わる。 	



第4時 タングラムに挑戦しよう

（目標） 英語による指示をよく聞いて、タングラムを作ることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 色や形を話題にしたクイズをする。 	<ul style="list-style-type: none"> What's this? クイズを行いながら、色や形を話題にする。 いろいろな形の一部を見せながら何の形が当てさせる。 <p>What's this? What color is this?</p> <p>What shape is this?</p>	袋形カード
10	2 形当てクイズをする。 	<ul style="list-style-type: none"> タングラムで作った形を見せて、何の動物かを当てさせる。 出題を希望する児童に、代表で出題させることで、自分も作りたいという気持ちを高める。 <p>Do you want to try? Let's make an animal with these shapes!</p>	提示用のタングラム
20	3 タングラムのパーツを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> タングラムの台紙を配布し、英語の指示で切り離させる。 切り離したパーツを使って、元の正方形を作らせる。 <p>What color do you want? Do you have paper?</p> <p>Please draw a line like this. Cut this line.</p> <p>Do you have two big triangles?</p> <p>Please make a big square with these shapes.</p>	タングラム台紙
5	4 活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 次時は、作ったタングラムを使って、いろいろな形を作ったりクイズをしたりすることを告げる。 	




第5時 タングラムに挑戦しよう

(目標) タングラムを使って、友達とクイズを出し合うことができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 タングラムの話を聞く。	・ タングラムの歴史やナポレオンが楽しんでいたと伝わるなど世界中で楽しまれていることを伝え、興味を高める。	タングラム
10	2 タングラムを使って、例題の形を作る。 ・ ピラミッド ・ 座っている人 	・ 英語を使ってヒントを与えながら、形作りをすることによって、いろいろな形ができることを感じさせる。 Please make a (big triangle / pyramid) with all the shapes. Do you want any hints? The top is a square. The bottom is two big triangles.	
15	3 クイズ大会をする。 	・ それぞれの児童がタングラムを使っていろいろな形を作り、問題を出し合わせる。(2人組で、グループで) Let's play quiz! What's this? It's .	提示用タングラム
10	4 おもしろい形や工夫した形を発表し合う。	・ 紹介する際に、問題として問い掛ける。 It's his shape. What's this?	
5	5 タングラムの起源を知る。	・ タングラムは、中国で「七巧図」と呼ばれていたものがヨーロッパに伝わり広がったということなどを話す。	

第6時 絵本『ブラウンベア』を楽しもう

(目標) 絵本の読み聞かせを楽しみ、絵本の内容に関する教師の質問に答えることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 "Brown Bear, Brown Bear, What do you see?"の読み語りを楽しむ。	・ 繰り返しのフレーズが自然と口ずさめるようにする。	大型紙芝居
10	2 "Brown Bear, Brown Bear, What do you see?"の絵本クイズをする。 	・ 絵本に関する質問をする。 ・ 答えは日本語でもよい。HRT が自然に英語で言い直す。 What animal is blue? / What color is the duck? ・ どんな色の動物が出てくるか注意させながら、もう一度読み聞かせをする。 ・ 児童の反応を見せて、犬の首輪の色や、目など体のパーツと組み合わせたり、スリーヒントクイズで問い掛けたりして難易度を上げる。	
10	3 "Brown Bear, Brown Bear, What do you see?"のゲームをする。	・ "Brown Bear"の絵カードを教室の四方八方に並べ、児童に" , What do you see?"と問い掛けさせ、教師が,"I see a ." と答えた絵カードを指差させる。	児童がかいた動物の絵
15	4 自分の塗った動物の絵を持ってゲームを行う。 	・ 別の時間に児童が好きな色で塗った動物の絵を紹介する。 Show them your picture. It's a (red penguin). Nice. ・ 児童の絵を教室内のあちこちに置き、再度同じゲームを行わせる。	
5	5 活動を振り返る。 	・ 同作者の作品"I SEE A SONG"を紹介する。 ・ 活動の感想、色に関する感覚の違い、友達に関する気付きなど自由に言わせ、みんなを認め合う雰囲気をつくり、人権学習、学級づくりにつなげる。	絵本 "I SEE A SONG"

トピック3 色や形 第6学年 色や形で作ってみよう

第1時 世界の国旗

(目標) 世界の国旗を見て、色や成り立ちに興味をもち、どこの国旗が調べようとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 What's this? クイズをする。 リビア国旗 セイシェル国旗 カナダ国旗	・ 最初は、リビアやセイシェルの国旗など、国旗とは分かりにくい旗から提示し、「何だろう？」という気持ちを高める。 What's this? (リビアの国旗) Yes, green. I'll show you easier one. (セイシェル カナダの国旗) Yes! It's a national flag of Canada.	国旗カード
15	2 「国旗おもしろクイズ」を行う。 地図帳を使ってどこの国旗か探す。 国の場所を確認し、どんな国なのか知っていることを出し合う。 国旗に込められた思いを知る。	・ ヒントからどこの国旗が当てさせる。簡単な英語表現でも分かりやすいように、日本と関係の深い国や特徴のある国を選ぶ。 This flag is blue, red and white. There is a star in this flag. It's famous for Moai. What national flag is it? ・ 赤白で構成された国旗を探させる。(14カ国) The national flag of Japan is red and white. Please find red and white national flag?	地図帳
20	3 指示に従って、カードに国旗の色を塗る。	・ 何色が推測させながら塗らせる。 What color is this? / Please paint the circle red.	ワークシート
5	4 国旗探しをする。	・ 国旗に込められた思いや色が表す物を伝える。 ・ 同じタイプで別の色の国旗を探す。 Can you find a flag like this?/ Find flags of the same type. ・ 国旗にはいろいろな思いが込められていることを話す。	

第2時 心の色は何色？

(目標) 人によって好みやイメージする色が、それぞれ違うことに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
	1 「フォーコーナーズゲーム」を行う。 4つのコーナーを知る。 質問に対して、自分の答えとなるコーナーへ移動する。 同じコーナーへ来た友達と交流する。	・ 4つの事柄の中から好みを選択させ、それぞれのコーナーで交流するような質問を問い掛ける。(色スポーツ食べ物など) What sports do you like? This corner is soccer. If you like soccer, you come here. What color do you like? Do you like red? / blue, yellow, green. What do you image from red?	絵カード
	2 "happy"や "sad"からイメージする色を表現する。	・ 上とは逆に、気持ちを色で表現したらどんな色をイメージするか問い掛ける。 What is your happy color?	ワークシート
	3 自分と同じ色をイメージした人と集まる。	・ 同じイメージをした友達を探す活動を通して多くの友達と交流させる。 Look for members who image same color.	
	4 みんなのイメージを共有してまとめる。	・ 同じ言葉からも人によって感じ方が同じだったり違ったりすることを感じさせる。 Please put on your card.	

第3時 オリジナルフラッグを作ろう

(目標) 自分の想いをフラッグに表現しようとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
3	1 前時の活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 前回の活動を振り返り、好きな色や色からのイメージが人によって違うことなど想起させる。 <p>Let's design your original flag!</p> <p>You can draw stripes, stars, circle, or other symbols.</p>	
25	2 オリジナルフラッグを作る。	<ul style="list-style-type: none"> 自分の好きな色や形の紙をもらう。もらう時には please を付けるなど、コミュニケーションを大切にさせる。 <p>What color do you want? / Blue, please.</p> <p>/ Here you are. / Thank you.</p>	色画用紙 折り紙
17	3 お互いのオリジナルフラッグを見せ合い、作品に込めた思いを伝えあう。	<ul style="list-style-type: none"> それぞれが作ったフラッグとそれに込めた思いを伝え合わせる。詳しい説明などは、日本語で行うようにする。 <p>Please introduce your flag. What is the keyword of your flag? This is my flag. The keyword is "Peace"</p>	




第4時 色で脳トレ

(目標) 進んでゲームに参加する。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
20	1 色と形暗記ゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 人は7つのことは記憶できることを知らせ、12色のうちの5色を3秒間隔で次々に英語で言いながらカードを見せていく。5枚終わった時点でワークシートに形を絵で書き込ませる。色まで塗れたら1個につき2ポイントもらえる。 随時、5枚から7枚へと増やしていく。 <p>circle=gray, square=white, triangle=indigo, pentagon=green, hexagon=pink, heart=yellow, tear-drop=black, diamond=red, oval=purple, rectangle=brown, octagon=orange</p> <p>What shape is this? What color is circle?</p> <p>How many points did you get?</p>	形の提示用カード ワークシート
15	2 色と形のツイスターゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 体の部分を表す表現に触れさせる。 <p>right hand, left hand, right foot, left foot, head ...</p> <ul style="list-style-type: none"> 体の部分と色(または形)のくじを引く係の児童を決め、指示をさせる。 	ツイスターゲーム くじ
8	3 月のイメージ色を考える。	<ul style="list-style-type: none"> 1月から12月の英語を簡単に紹介し、それぞれの月の色のイメージを出し合わせる。次時で使用するので理由も言わせ、学級で統一しておく。 	
2	4 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 今日の感想を出させ、賞賛しながら今日の活動を振り返り、終わる。 	

第5時 記憶力テストに挑戦

（目標） 英語での読み語りをしっかり聞き、進んで課題に挑戦する。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
20	<p>1 読み語りによる記憶力テストをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 物語の中に出てくる色を記憶し、ワークシートに色塗りをする。  	<ul style="list-style-type: none"> 色や動物、聞き覚えのある単語など、手掛かりになりそうなところはジェスチャーや強弱を加えながらゆっくり読む。 One morning in spring, a man in Hokuzan called all the animals. A little gray mouse climbed up the red roof, while a brown raccoon dog showed himself behind the schoolhouse. A purple dog came running between pink and orange flowers. Yellow butterflies were flying around the school garden. A little green bird sang loudly in the light green tree against the blue sky. A big white rabbit and little black rabbit came down from the top of the mountain. The man saw all of them and started to tell the story. リクエストがあれば何度も読み上げる。 黒板に拡大したワークシートをはっておき、読み上げて実際に色を塗って確かめながら答え合わせをする。 	<p>ワークシート</p> <p>掲示用ワークシート</p>
25	<p>2 瞬発力カルタ取りゲームをする。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 前時で出し合い決定した学級の月の色のイメージを確認しながら月の言い方の復習をさせる。 12色で塗られた月のカード1セットをグループ数準備し、英語で月名を読み上げ、カルタ形式でその月のカードを取らせる。月名を読んだ後で色を加えて再度読み上げ、色を参考にさせる。 	<p>色の付いた月のカード×グループ数</p>

第6時 三原色で塗り絵をしよう

（目標） 英語の指示に従って、三原色を使って色作りをし、塗り絵をすることができる。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
7	1 色探しゲームを楽しむ。	Touch something (red / green / brown ...).	色カード
8	2 何色ができるのか考える。	<ul style="list-style-type: none"> 赤、青、黄、白、黒の5色の色水を見せ、混ぜると何色になるか、ある色を作るにはどの色を混ぜるかななどを尋ねる。 What color do you see if I mix blue and red? What color do you mix to make green? 	絵の具を溶かした色水
25	3 色作りと塗り絵を楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 塗り絵シートは、児童が好きなキャラクターのものを用意する。 作業をしているときには、児童に個別に話し掛ける。 Please make green and pink. What color do you mix? Please color Chibimaruko-chan's skirt red. 	塗り絵シート
5	4 「肌色」という絵の具の色について考える。	<ul style="list-style-type: none"> 児童の塗り絵を見せながら、同じ色を作ったつもりでも、微妙に色合いが違うことに触れる。「肌色」という色も1色ではないことに気付かせ、いろいろな肌の色があっても当然ということを考えさせながら終わる。 	

トピック４ 「食べ物」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	何が好き？	1	くだもの・野菜大好き	ブラックボックスゲームをする。 キーワードゲームをする。 自分のフルーツバスケットを作る。	apple, peach, orange, ... The apple is red. Please cut your favorite fruits, and paste it on your basket.
		2	おやつ大好き	ブラックボックスゲームをする。 どんじゃんゲームをする。 What's missing?ゲームをする。	ice cream, cherry pie, cake, pudding, ... What's this ? It's soft. What's missing ?
		3	何が好き？	エンドレスゲームをする。 3 ヒントクイズをする。 ゴーフイッシュゲームをする。	What's your favorite fruits ? I'll give you 3 hints. It's red. ... ~, please. Here you are. / I'm sorry.
4	ランチを作ろう	1	はらぺこあおむし	歌 "Sunday comes again" を歌う。 絵本 "The very hungry Caterpillar" 絵本クイズ・カルタゲームをする。	Sunday, Monday, Tuesday, ... apples, pears, plums, strawberries, oranges What fruits did he eat ?
		2	ランチを作る	絵本 "The very hungry Caterpillar" Missing ゲームをする。	This is my lunch. It is your turn. Let's make our lunch!
		3	う	ランチのトレイを作る。 オリジナルランチを作る。	What color do you want? Green, please. Here you are. Thank you.
5	何からできてるの？	1	どこを食べているのかな？	キーワードゲームをする。 マッチングクイズをする。 「ペアをさがせ」ゲームをする。	tomatoes, apples, cauliflowers, asparagus What part do we eat? One, two, three, go! -Bingo !
		2	ポップコーン	食品が何からできているのかを考える。	What's "okome" in English? What is popcorn made from?
		3	を作ろう	ポップコーンの作り方を聞く。 ポップコーンを作る。	First, put the butter and salt in it. Listen to the popping sound.
		4	小麦粉で粘土？	小麦粉粘土を作る。 つくった粘土でものを作る。	Put 2 cups of flour in the bowl. Put 1 cup of salt in the bowl. And mix them. Add the colored water a small amount at once, and mix everything together.
		5	佐賀の果物知ってる？	「どっちが でしょう」クイズを楽しむ。 カルタ取りをする。	Which flower is Asagao? Which is a leaf of morning glory? What's the name of this seed-leaf?
6	ふるさとのお味	1	どこの国の料理でしょう	国旗と地図上の位置を確かめる。 どの国の料理かを予想する。	What country is this national flag of? Paste it on the map. ...
		2	ふるさとの味，メープルシロップ	ALT の子どもたちの話を聞く。 カナダの遊びをする。 (サイモン・セズ，ドンキー) メープルシロップのことを知る。	When I was 12 years old, ... up, down, right, left This is the national flag of Canada. What's this? (maple)
		3	パンケーキを	パンケーキの材料をもらう。	This is milk. This is an egg. ...
		4	作ろう	作り方の手順を聞き，指示に従ってパンケーキを作る。	Frying pan, please. Here you are. First, flour put in the bowl, and then ...

トピック4 食べ物 第3学年 何が好き？

第1時 くだもの・野菜大好き

（目標） 簡単な英語の指示を聞いて理解し，フルーツバスケットを作ることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 ブラックボックスゲームで，様々なくだものや野菜の名前に触れる。 ・ ブラックボックスの中に入っているものの色や形，大きさ，手触りなどのヒントを頼りに，推測する。	・ 簡単な英語やジェスチャーを使いながら，色や形，大きさなどのヒントを与える。グループの代表者にさわらせてもよい。 This is red. This is a fruit. Aomori is famous for this fruit. (apple)	ブラックボックス，絵カード（果実，野菜）
10	2 キーワードゲームでくだものや野菜の名前に慣れる。 ・ 2人1組で向かい合い，真ん中にハンカチ，または消しゴムなどを置く。 ・ 教師はキーワードを1つ決める。 ・ 教師はキーワード以外の言葉を無作為に選んでテンポよく言う。児童は，後についてリピートする。キーワードを言ったときにはリピートせず，真ん中に置いている物を素早く取る。	・ ゲームの中で，楽しみながら無理なく英語の音声に触れさせる。 （例） Are you ready? - OK! Keyword is "tomato". "Carrot." "Cucumber."... "Tomato!"	
10	3 色の指示を聞いてくだものや野菜の絵の色塗りをする。	・ 普通の速さで英語を聞かせる。難しいときには，"Once more? Yes or No?"などと問い掛け，もう一度聞かせる。 Do you have color pencils? Let's paint! The apple is red.	ぬりえシート
10	4 自分のフルーツバスケットを作る。 ・ はさみを準備し，自分の好きなものを切り取り，台紙にはる。	Do you have scissors? Please cut out some fruits you like. ・ 活動中にも積極的に児童に英語での問い掛けをする。 What do you like best?	バスケットシート
5	5 友達と紹介し合う。	・ 紹介の中で，友達との共通点を見付けたり，友達の好みを知ったりすることができることに気付かせる。 Please show me your fruits basket.	

第2時 おやつ大好き

（目標） 外国のおやつのお話を聞いて，自分たちの食生活との同質性や異質性に気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 ブラックボックスゲームで，様々な食べ物の名前に触れる。	・ 簡単な英語やジェスチャーを使いながら，色や形などのヒントを与える。	ブラックボックス，絵カード（おやつなど）
10	2 どんジャンゲームをしながら，食べ物の名前の言い方に慣れる。 ・ 2チームに分かれ，黒板にはってある絵カードの両端からかかっているものを英語で言って進んでいく。 ・ 相手と出会ったところでじゃんけんをし，勝った人はそのまま進み，負けた人は次の人に替わる。	・ ゲームを楽しみながら英語に慣れさせる。立ち止まっている児童には，ヒントを与えたり，教師が手助けをしたりする。 ・ 勝ち負けにこだわらない雰囲気の中で行わせたい。	



10	3	Missing?ゲームをする。	・ ゲームに慣れてきたら、隠すカードの枚数を複数にしてもよい。
		・ 黒板にはってあるカードの中で、どのカードがなくなったかを当てる。	Close your eyes. (隠す)What's missing?
10	4	伝言ゲームをする。	・ 児童の実態に合わせて"Please take ~."のような伝え方にしてもよい。
		・ 数チームに分かれ、先頭の児童が担任から聞いた単語を伝えていく。	
		・ 最後の児童は聞いた単語の絵カードを取ってくる。	
5	5	外国のおやつのお話を聞く。	・ 外国の代表的なおやつについて紹介する。ALT がいる場合は、ALT の国のおやつやお菓子について紹介してもらう。

第3時 何が好き？

(目標) 簡単な英語の指示を聞いて理解し、作業や活動をすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 エンドレスゲームをして、食べ物の言い方を思い出す。	・ カードを黒板等に掲示しておく。また、慣れてきたら、前の人と同じものを言わないなどの工夫を加えていく。	絵カード (食べ物)
	・ 絵カードを黒板にはっておく。	Let's play" Endless game"!	
	・ 全員の手拍子に合わせ、1人ずつ、提示されたカードの中から言葉をランダムに言っていく。	"clap・clap・", "clap・clap・"...	
5	2 3ヒントクイズで担任の好きなものを当てる。	・ ALT がいる場合はALT と、担任のみの場合は代表の児童と一緒にデモンストレーションを行う。	実物など
		・ ジェスチャーなどで説明を補い理解を助けていく。実物が準備できる場合は準備をしておく。	
		Please guess my favorite food. I give you 3 hints. It is yellow. ...	
14	3 3ヒントクイズで友達の好きなものを当てる。	・ 児童が自分でヒントを出すのは難しいので、担任がヒントにつながるような問い掛けをし、それに答えさせる形で3つのヒントを出す。	ゲーム用 カード
	・ 自分の好きなものの絵を準備し、3つのヒントを出してクイズにする。	What color is it? (Pink.) Is it big or small? (Small.)	
8	4 担任の指示で色塗りをしてゲーム用のカードを作る。	・ (学級の数に合わせて) 同じ種類のカードを数枚ずつ準備して、そのカードに英語の指示で色を塗らせる。	
13	5 作ったカードでゴーフิชシュゲームをする。	・ 4人組くらいがゲームを進めやすいが、学級の数に合わせてグループの人数を決めてよい。	
	・ 4人組を作り、カードを1人に5枚ずつ配り、残りのカードは裏返しにして4人の中央にばらばらに置く。	・ "Do you have ~?"という表現で相手に聞いてカードをもらおうというルールของเกมであるが、"~, please."のように児童が使える表現で進めてもよい。	
	・ 同じカードのペアがあればワンペアとして手元に置いておく。		
	・ 順番を決め、最初の児童が他の児童に、欲しいカードを要求する。		
	・ 聞かれた児童は、持っていれば渡し、持っていなければ"Go fish!"と言い、質問した児童は中央から1枚を取る。		
	・ ペアを多く集めた児童が勝ち。		




トピック4 食べ物 第4学年 ランチを作ろう

第1時 はらぺこあおむし

(目標) 食べ物にかかわる英語表現を使ったゲームなどの活動を通して、友達や担任と進んでかかわろうとする。【1】

絵本の読み聞かせを聞いたり、ゲームをしたりして、食べ物や曜日の言い方に慣れる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 歌を歌う。 "Sunday comes again"を歌う。	<ul style="list-style-type: none"> 楽しい雰囲気です授業が始められるように心掛ける。 絵カードを並べながら歌を紹介し、絵本に出てくる「曜日」を導入する。はじめはゆっくり、慣れてきたら少し速く歌うようにする。 	C D
10	2 絵本"The Very hungry Caterpillar"の話を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 絵本を読みながらジェスチャーを付けて理解を助ける。 "a little egg", "The warm sun came up", "tiny and very hungry", "look for" など、ジェスチャーで表せるような表現については、指先を使って小さいことを示したり、おなかのすいた様子、何かを探すような動きなどで児童の理解を助けていく。 	絵本
15	3 絵本クイズに答える。	<ul style="list-style-type: none"> 最初に出てきた食べ物は何か、月曜日に食べたものは何かなどのクイズをしながら、英語での言い方やストーリーを確かめる。 <p>What did "the very hungry caterpillar" eat on Monday?</p>	
3	4 食べ物の絵カードと合わせながら歌を歌う。	<ul style="list-style-type: none"> はられている食べ物の絵カードを押さえながら、"Sunday comes again"の歌を歌わせる。 次のゲームにつながるように、歌の中で自然に表現に慣れさせていく。余裕があれば、絵本に出てきた食べ物以外のものも取り上げてみる。 	絵カード (食べ物)
12	5 カルタゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム用の絵カード(掲示用を縮小した物)を使ってカルタゲームをさせる。 掲示用の絵カードを用いて、代表の児童にデモンストレーションをさせて、ゲームの内容を理解させてもよい。 黒板に絵カードをはり、チーム対抗で行わせてもよい。その際は、左図のようにハエ叩きを使ってタッチさせるなど、安全面に配慮する。 	

第2・3時 ランチを作ろう

(目標) 簡単な英語の指示で作業をしたり、ランチを紹介し合ったりして、友達や担任、ALT と進んでかかわろうとする。【1】

言葉だけでなく、自分にできる方法で欲しい材料を伝えるなど、相手とコミュニケーションをとることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 歌を歌う。 "Sunday comes again"	<ul style="list-style-type: none"> 楽しい雰囲気です授業が始められるように心掛ける。 前時の学習を思い出させ、絵カードを出しながら楽しく歌わせる。 	C D

10	2	Missing ゲームをする。 ・ 黒板に食べ物の絵カードをはる。 ・ 1つのグループの児童は目をつぶり、教師はその間に1枚の絵を取る。 ・ なくなった絵カードが何なのかを当てる。	・ 慣れてきたら、隠すカードの枚数を複数に増やすなどの工夫を加えてもよい。 Close your eyes. What's missing ?	絵カード
10	3	絵本"The Very hungry Caterpillar"を聞く。	・ 児童に質問をしながら進めていくなど、読み方に工夫を加えて読むようにする。 What do you think the next animal is?	絵本
8	4	担任の作ったランチの紹介を聞く。	・ 「何曜日に何を食べた」ということが分かるようなランチのサンプルを作り曜日と食べ物の名前を聞かせるように意識して紹介する。 This is the Caterpillar's lunch. This is my lunch. Next, it's your turn. Let's make our lunch!	サンプルのランチ
20	5	ランチのトレイを作る。 ・ 画用紙の端を折り曲げ、弁当箱に見立てたトレイを作る。	・ 好きな色の画用紙を選ばせる。その際に担任(ALT)とのコミュニケーションの場を作る。アイコンタクトや "Please.", "Thank you." を意識させるようにする。 What color do you want ? Green, please. Here you are. Thank you. ・ 作り方を簡単な英語で説明し、四隅に切り込みを入れ、端を少し折り曲げる形でトレイを作らせる。 Fold the paper like this. Cut here. ...	色画用紙はさみ、セロテープ
20	6	担任や ALT から必要なカードをもらってオリジナルランチを作る。 	・ トレイを作ったときと同様に、アイコンタクトや "Please.", "Thank you." を意識させて、食べ物の絵カードを渡す。作っている途中にも問い掛けをしながら、児童とのコミュニケーションをとるようにする。 Do you like ~ ? Which do you like? How many do you want? ・ 食べ物の絵カードをじゃんけんゲームなどで集めさせてもよい。(数枚渡して、友達と"stone, paper, scissors, go!"でじゃんけんをして、欲しいカードを英語で言って相手からもらうなど。)	ランチ用絵カード
17	7	ランチの紹介をする。 	・ できあがったランチを友達に紹介させる。紹介の方法は児童の実態に合わせて、食べ物のみにしたたり、曜日と食べ物にしたたりする。 ・ 紹介に合わせて、児童に問い掛けをしたり、感想を述べさせたりする。問い掛けをする場合には、児童が"Yes", "No"で答えられるような聞き方をするとよい。 What's this? Your lunch is so good ! Are you still hungry ? You like apples. Me, too.	

トピック４ 食べ物 第５学年 何からできてるの？

第１時 どこを食べているのかな？

（目標） 簡単な英語を使ったゲームなどの中で、友達や担任と積極的にコミュニケーションをとろうとする。【１】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 キーワードゲームで野菜やくだものの名前の言い方に慣れる。 (ゲームのやり方は、３年生１時間目指導案参照)	tomato, apple, cauliflower, asparagus, green peas, corn, melon, sweet potato, celery, cabbage, radish, broccoli, potato など、児童に身近で、聞いたことのある言葉を中心に挙げる。	絵カード (野菜, 果実)
6	2 根(root), 茎(stem), 実(fruit), 種(seed), 花(flower), 葉(leaf)の言い方を知る。	・ それぞれの英語表現については無理に覚えさせる必要はないが、簡単なゲームなどの中で繰り返し聞かせるような手立てをとってもよい。 (例: キーワードゲーム, ドンじゃんゲームなど)	
15	3 マッチングクイズをする。 ・ ワークシートなどを準備して、どの食物のどの部分を食べているかを考えさせる。	・ 下に挙げている食べ物が載っているワークシートに、食べる部分(根, 茎, 葉, 実など)を書き込ませる。マークなどで答えを表現させてもよい。 corn, pumpkin, peach, lettuce, carrot, rice, melon, broccoli, cauliflower, asparagus, sweet potato, celery, radish, green peas Let's play matching quiz. What part is this? Is it a stem, a leaf, a flower, a fruit, or a seed? Which part do we eat?	マッチングクイズ用ワークシート
14	4 ペアを探せゲームをする。 ・ 野菜やくだものがかかれたカードと根などの部分がかかれたカードをランダムに配布し、ペアになるカードを持っている人を見付ける。	Hello! One, two, three, go! (じゃんけんをする) Bingo! (カードが合った場合) Sorry, bye. (カードが合わなかった場合)	ゲーム用カード

第２・３時 ポップコーンを作ろう

（目標） 英語の指示を聞いて作業をしたり、自分にできる方法で伝えたりすることができる。【２】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 米 (rice), 小麦 (wheat), 大豆 (soybeans), とうもろこし (corn) の言い方を写真 (もしくは絵や実物) とともに知る。	What's this? (お米) What's "okome" in English? (Rice) That's right. This is rice. など ・ 同様に小麦, 大豆, とうもろこしについても紹介する。	写真(米, 小麦, 大豆, とうもろこし)
15	2 下に挙げた食品が、米, 小麦, 大豆, とうもろこしのどれからできているか、マッチングクイズをする。 (soy sauce, glue, sake, soap, rice cake, tofu, oil, rice cracker, beer, udon, cookie, bread, corn chips, miso)	・ ワークシートなどを準備してどれが何からできているかを考えさせる。取り扱う食品については、児童の実態に合わせて英語または日本語で紹介する。個人で考えさせても、グループ等で考えさせてもよい。	マッチング用のシート
5	3 ポップコーンは何からできているかを	What is popcorn made from? (corn)	

	考える。		
15	4 ポップコーンの作り方について聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 道具の実物を見せながらジェスチャーをつけて説明したり、絵で表したのを見せながら理解させたりする。 <p>First, put the butter (or oil) and salt in the frying pan. Put the corn in the frying pan. And cover it with the lid. Put the frying pan on the stove. Keep moderate fire. Is your popcorn popping? Then shake it! Listen to the popping sound. Turn off the stove. Wait for 1 minite. Open the lid. Let's eat popcorn.</p>	ポップコーンの材料, 道具
			
10	5 材料と道具をもらって, ポップコーン作りの準備をする。	<ul style="list-style-type: none"> Please & Thank you を意識させて材料や道具を渡す。 <p>なかなか自分の意思が伝えられない児童には, Yes / No で答えられるような聞き方をしたり, ジェスチャーなどを使ったりして表現を助ける。</p>	
15	6 ポップコーンを作る。	<ul style="list-style-type: none"> 作っている途中は, 児童に問い掛けたり, 一緒に数を (1 分間) 数えたりと, コミュニケーションを心掛ける。 <p>Let's count together! One, two, ..., ten. (×10)</p> <ul style="list-style-type: none"> やけどやけがのないように安全面への配慮をする。 	
			
20	7 試食をして後片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> 試食の途中や後片付けのときにも, できるだけ英語で問い掛けるなど, コミュニケーションの場面を多く作るようにする。 <p>How is it? Yummy?</p>	

第4時 小麦粉で粘土?


(目標) 簡単な英語を聞いて, 作業をしたり活動をしたりすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
20	1 英語の指示を聞きながら, 小麦粉粘土を作る。 小麦粉(flour) 2 cups 塩(salt) 1 cup 水(water) 2/3 cup サラダオイル(salad oil) 1 tablespoon 食品用染料(food coloring) 10 drops	<p>What is flour made from ?</p> <ul style="list-style-type: none"> 実演をして手順を説明する。作業の進み具合を見て, 次の手順に移るようにする。 <p>Put 2 cups of flour in the bowl. Put 1 cup of salt in the bowl. And mix them. Put two third of a cup of water in the bowl. We need another cup of water. Put 10 drops food coloring in the water very slowly. Add the colored water a small amount at once, and mix everything together. You put a little bit of oil because it is so sticky.</p>	小麦粉粘土の原料
25	2 作った粘土でものを作る。	<ul style="list-style-type: none"> 粘土のこねかたなどを説明した後, 自由に作らせる。 <p>Roll it in your hands.</p>	

	Let's make something. What are you making? Look at what she made. ・ 活動の途中には、英語での問い掛けなどを行い、できるだけ多くコミュニケーションをとる場面を作る。 What's this? ・ 作ったものを紹介するような活動を行ってもよい。	
--	--	--

第5時 佐賀のくだもの知ってる？

(目標) チームの友達と協力しながら、ゲームに積極的に参加しようとする。【1】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
7	1 今日のテーマに関する話題について話す。	・ 植物の絵を見せながら、植物の部位名を表す英語表現に触れさせる。 flower, leaf, seed leaf, fruit, seed	絵
15	2 「どっちが でしょう」クイズを楽しむ。 3～4チームに分かれる。 英語で言われたものを取る。 途中の質問に答えても1点となる。	・ 2枚の写真を見せながら、「どちらが～でしょう」という質問に対して正しい写真を選択させる。チーム対抗戦にすることで、意欲を高める。 ・ 最初は、理科で学習した植物を使い、次第に佐賀の特産品(果物)につなげていく。 Which flower is Asagao? Which is a leaf of morning-glory? Which is the seed-leaf of morning-glory? What's the name of this seed-leaf? / ツルレイシ Which flower is cherry blossom? What's the name of this flower? / 梨 Which is a pear tree? What's this tree? / ぶどう Which is pear fruit? What's this? / みかん Which is orange leaf? What's this? / ぶどう	世界地図
	 		
	 		
	 		
15	3 カルタ取りをする。	・ 2で使用した写真をバラバラに黒板にはり、カルタ取りをさせながら花の名前や部位を何度も聞かせる。	
8	4 活動を振り返る。	・ 勝利チームから「A伊万里が商品化した「梨アイス」「梅アイス」などを試食させて、「どっちが梨アイスでしょう？」などの活動も考えられる。 ・ 「佐賀の特産品をもっと知りたい!」という気持ちを高めて終わる。	

トピック4 食べ物 第6学年 ふるさとの味

第1時 どの国の料理でしょう？

（目標） 料理マップ作りの活動を通して，友達や担任と進んでかかわろうとする。【1】

世界の料理のことを知り，日本の料理と似ている点や違う点などに気付く。【3】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 日本料理(Japanese food)について話す。	・ 日本を代表する料理について話し，「すし」や「てんぷら」は英語の辞書に載っていることなども取り上げて話題を広げていく。	国旗
10	2 日本，メキシコ，インド，中国，フランス，イタリアの国旗を提示し，どの国の国旗かを考え，併せて地図上の位置も確かめる。	・ クイズ形式にして考えさせてもよい。 What country is this national flag of? Where is Mexico ?	
5	3 各国の料理の写真を見る。 (Mexican food, Indian food, Chinese food, Italian food, French food)	・ 各国の料理の写真を準備して提示する。 ・ 写真を見ながら，気付きや感想を発表させてもよい。 Do you know this food?	
10	4 料理の写真を，どの料理がどの国のものかをグループで予想する。	・ 各グループに白地図と料理の写真（カード）を配布して，話し合わせる。 What country is this food eaten ?	料理の写真，白地図(提示料理の写真，白地図(グループ用))
10	5 予想を発表して，料理マップを完成させる。 	・ 理由を考えたグループには理由も述べさせる。マップ作りの指示は，できるだけ英語で行う。 Paste it on the map. ... ・ 料理の名前は国名の表し方と似ているが，少しだけ違うことに気付かせる。	
5	6 それぞれの国の料理について知っていることや気付いたことを話し合う。	・ 料理の素材や調味料，また箸とフォーク・ナイフなど自国文化との同質性や異質性に触れるなどの活動で気付きを出させてもよい。	

第2時 ふるさとの味，メープルシロップ

（目標） ゲームをしたり話を聞いたりして，ALTと進んでかかわろうとする。【1】

カナダの文化や生活について話を聞き，日本の文化や生活と似ている点，違う点に気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 ALT の子どもころ（夢，好きだったこと，遊びなど日常的なこと）について話を聞く。	・ 絵や写真を提示しながら，話を補足し理解を助ける。 ・ 現在の自分たちと比べながら聞くことができるように，途中で児童に問い掛けをしながら進めていく。 sensei likes ~. What do you like? When I was 10 years old,	「ドンキー」の台紙
20	2 カナダの遊び（サイモン・セズ，ドンキー）をする。 ・ ドンキー（北米の遊び）は，目隠しをした人に向かって，周りから up,	・ ALT とのデモンストレーションでゲームのルールを理解させる。 ・ ドンキーで使うロバの体としっぽは別々に作っておく。 ・ 日本の「福笑い」に似ているので，日本の遊びとの類似性	

	down, right, left を使って指示を出し，ロボの体に「しっぽ」を付けるゲーム。	を取り上げてよい。	
10	3 カナダの国旗のデザインからメープルシロップのことについて知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 内容の難しい部分は，ジェスチャーで示したり，写真や実物，模型などを見せたりする。また，日本語で補足をする。 This is the national flag of Canada.. What's this? This is maple tree. 	カナダの国旗，メープルシロップの材料
5	4 感想を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> 感じたことや考えたことを振り返らせる。自分なりの感じ方で，外国の人や異文化に対する気付きや関心をもっている児童の意見を取り上げる。 	

第3・4時 パンケーキを作ろう

（目標） パンケーキ作りを通して，友達や担任，ALT と進んでかかわろうとする。【1】

英語の指示を聞いて作業をしたり，自分にできる方法で伝えたいことを伝えたりできる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 パンケーキを作るための用具，材料について説明を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 本時は，ALT との TT で授業をした方が進めやすい。 名前が分かりにくいものなどについては，繰り返したりゆっくり言ったりする。 This is a pan. We need flour, eggs, oil, butter, milk and maple syrup. 	パンケーキの材料，道具
15	2 必要な材料や道具を担任や ALT に伝えて，受け取り，調理の準備を整える。	<ul style="list-style-type: none"> "Please."と"Thank you."を意識させて用具や材料を渡す。分量などをうまく表現できない児童には，Yes / No で答えられるような聞き方をしたり，ジェスチャーを使ったりしながら，児童の表現を助ける。 What do you want? Here you are. 	
30	3 作り方の手順をよく聞き，友達と協力してパンケーキを作る。	<ul style="list-style-type: none"> ALT の説明の補助のために，挿し絵を提示していく。 First, put flour, egg and milk in the bowl. And mix them. Pour some pancake butter into the frying pan. Turn the pancake over when you see bubbles on the top. Wait for 1 or 2 minutes. 調理中にも，問い掛けや声掛けをして，児童とのコミュニケーションをできるだけ多くとるようにする。 How many pancakes did you make? Do you like pancakes? Very good! Put the pancakes on a plate, and serve with maple syrup. 	作り方のさし絵，メープルシロップ
30	4 試食をして後片付けをし，感想を話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> 活動そのものについての感想の他，自分なりの感じ方で異文化についての気付きをもっている児童の意見を取り上げる。 ALT にふるさとの味についての思い出などを話してもらう。 	

トピック 5 「動物」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	この動物は何？	1	この鳴き声，どんな動物？	動物探しゲームをする。 動物当てクイズをする。 動物カードカルタ取りをする。	Look at the dog. What animal is No. 1? What does a duck say? duck quack-quack, bow-wow dog
		2	好きな動物の絵をかこう	動物の名前に触れる。 体の一部を見て動物を当てる。 好きな動物の絵をかく。	What animal is this ? It is a dog. Please draw your animals.
		3	動物を動作で表そう	動物ジェスチャーゲームをする。 アニマルバスケットをする。	What animal is this ? It is a dog. Who are you ? I'm a pig.
4	動物クイズをろう	1	動物変身絵カードを作ろう	"BINGO"の歌を歌う。 動物ピンゴゲームを楽しむ。 動物変身絵カードを作る。	dog, cat, sheep, rabbit, horse, duck, lion Fold the paper in half like this. Draw any pictures you like.
		2	動物クイズ大会をしよう	アニマルバスケットを楽しむ。 動物変身絵カードでクイズ大会をする。	What animal is this? tiger, giraffe, horse, pig, duck, monkey
		3	この動物はどんなことができるの？	動きを表す言い方を知る。 動物ができることを考える。 動物クイズをする。	climb, jump, swim, fly, run, walk Can elephants jump ? Elephants cannot jump.
5	動物のふるさとを探そう	1	どこに住んでいるの？	動物ゲームを楽しむ。 どんな動物がどこに住んでいるか考える。 世界地図で地域や国を確認する。 動物の主な生息地を探す。	What are these animals ? Where do pandas live ? Asia, Europe, Africa, North America, South America, Antarctica, Oceania gorilla, lion, zebra, penguin, panda, alligator
		2	何を食べているの？	食べ物・地域名ピンゴを楽しむ。 動物の主な生息地を探す。 動物の食べ物について考える。	elephant, giraffe, kangaroo, monkey, tiger, bear meat, fish, grass, tree leaves, berries Asia, Europe, Africa, Antarctica, Oceania North America, South America What do cats eat? - They eat fish and meat.
6	動物を漢字で表そう	1	この漢字，どんな動物？	動物がどこに住んでいるか考える。 「河馬」がどんな動物か考える。 漢字の動物を考える。 オリジナル漢字熟語を作る。	Where do pandas live? They live in China. It lives in the water. Let's match the Chinese characters, pictures and English words.
		2	この動物はどんな集まり？	漢字熟語を使ってクイズを楽しむ。 干支の漢字の意味を考える 干支カードを使ったゲームを通して，やりとりを楽しむ。	What is that in English ? What are these kanji ? Yes. They are Eto. What animal comes after the Tiger?
		3	漢字で熟語を作ろう	干支時計を作る。 方位と時刻の言い方を考える。	All the Eto signs were used for time in Edo Period. What time is it? Which way is north? 子 - north, 卯 - east, 午 - south, 酉 - west

トピック5 動物 第3学年 この動物は何？

第1時 この鳴き声，どんな動物？


（目標） 言葉が違えば聞こえる鳴き声のとらえ方にも違いがあることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 たくさんの動物がいる農場の絵で動物探しゲームをする。 ・ 黒板にはられた絵の中から，担任やALTが言った動物を見付ける。 ・ 早く見付けたグループが1ポイントもらえる。	Good morning. How are you? I'm (happy / good / hot). ・ 表情や動作が違う動物が，複数いる農場の絵を用意する。 dog, pig, duck, cat, mouse, cow, horse, rabbit, frog, sheep, turkey, crow, owl, hen, rooster ・ 動物に番号を付け，絵の動物の表情を使って，児童とやりとりをすることもできる。 dog, pig, duck, cat, mouse, cow,... Look at the dog. This dog looks happy. What animal is No.1? - Yes. It's a pig.	掲示用の農場の絵
10	2 "Old MacDonald had a farm"を楽しむ歌う。	・ 軽快なリズムや音の楽しさを味わわせながら歌わせる。歌えるところだけをまねて歌わせる。つなげて歌わせるのがコツ。 oink oink oinkoink	掲示用の歌詞CD
8	3 動物当てクイズをする。 bow-wow(イヌ), meow-meow(ネコ), cock-a-doodle-doo(ニワトリ), gobble-gobble(七面鳥), oink-oink(ブタ), riddip-riddip(カエル), squeak-squeak(ネズミ)	・ 鳴き声，体の色や大きさ，ジェスチャーなどの順にヒントを出し，農場の絵に出てくる動物を当てさせる。 What does a duck say? 例 quack-quack duck What animal is this ? ・ CD やインターネット検索で動物の鳴き声を用意できればそれを利用する。ALTにやってもらってもよい。	掲示用動物カード 動物の鳴き声
7	4 動物カードカルタ取りをする。 bow-wow dog, riddip-riddip frog meow-meow cat, moo-moo cow squeak-squeak mouse	・ 4～5人のグループに分かれさせ，カルタ取りを楽しませる。 ・ 最初は動物名でカードを取らせる。2回目は鳴き声・色などその動物を表すヒントを出してカードを取らせる。	ゲーム用動物カード
5	5 活動を振り返る。	・ 日本語での鳴き声と違いがあるということに触れる。 Thank you very much. See you.	提示用動物カード

第2時 好きな動物の絵をかこう

（目標） どんな動物が考える活動を通して，友達や担任とコミュニケーションをとろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 歌を歌う。 "Old MacDonald had a farm"	Good morning. How are you? I'm (happy / good / hot). ・ 音の楽しさを味わわせながら歌わせる。 ・ 2番目の pigs を cats や dogs などに替えて歌わせる。 ・ 動物のお面を頭に付けさせ，自分のお面の動物の鳴き声をまねさせるという方法もある。	掲示用の歌詞

10	2 動物の名前に触れる。 horse, cat, elephant, tiger, dog, pig, bear, monkey, giraffe	<ul style="list-style-type: none"> 動物カードを使って動物の名前に触れさせる。 <p>What animal is this? - It is a horse.</p>	提示用動物カード
10	3 体の一部を見て動物を当てる。 horse, cat, elephant, tiger, dog, pig, bear, monkey, giraffe, pig	<ul style="list-style-type: none"> 動物カードを使って、体の一部を見せながら動物の名前を尋ねる。 <p>What animal is this ? - It is a dog.</p>	掲示用動物カード
15	4 好きな動物の絵をかく。 	<ul style="list-style-type: none"> まず HRT がやってみせる。黒板にだ円をかき、それに手、足、顔をかき加え児童に提示する。 <p>What is this animal ?</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童に円や三角などワークシートにある形に線を加えて、好きな動物の絵をかくように指示する。 どんな動物か、他の児童に当てさせる。 <p>Please draw your animals.</p> <p>What animal is this?</p>	ワークシート

第3時 動物を動作で表そう

(目標) ジェスチャーやアニマルバスケットなどのゲームに進んで参加し、楽しく活動しようとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
8	1 歌を歌う。 "Old MacDonald had a farm"	<ul style="list-style-type: none"> 軽快なリズムや音の楽しさを味わわせながら歌わせる。 	2 掲示用の歌詞
18	2 動物ジェスチャーゲームをする。 monkey, elephant, zebra, bear, tiger, giraffe, dog, pig, duck, cat, mouse, cow, horse, rabbit, frog, sheep, turkey, crow, owl, hen, rooster	<ul style="list-style-type: none"> 黒板にこれまで学習した動物カードをはっておく。 交代で前に出て動物のジェスチャーをするよう指示する。 見ている児童にどんな動物が発表させる。 <p>What animal is this? - It is a dog.</p>	動物カード
12	3 アニマルバスケットをする。 <ul style="list-style-type: none"> 4つのグループに分かれ、動物カードを持つ。 カードはひもで首から提げるようにしておく。 オニの子が言った動物のカードを持っている子が席を替わる。 	<ul style="list-style-type: none"> オニに、鳴き声を言いながら動物のジェスチャーをさせたり、児童全員に"Who are you?"と聞かせ、オニが"I'm a pig."というように答えるようにルールを変えることもできる。 オニが、"Animal Bascket!"と言ったら全員が席を移動する。 <p>monkey, elephant, zebra, bear など</p>	小動物カード
7	4 活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 外来語としてのカタカナの発音と英語の発音が違うことに触れてこの単元のまとめとする。 振り返りカードに、活動を終えての感想を書かせる。 <p>Thank you very much. See you.</p>	振り返りカード

トピック 5 動物 第 4 学年 動物クイズを作ろう

第 1 時 動物変身絵カードを作ろう

(目標) 自分なりに工夫した動物の変身カードを作ることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
12	1 歌を歌う。 "BINGO" ・ 文字が抜けたところは ,clapping(手拍子)しながら歌う。	Good morning. How are you? I'm (happy / good / hot). ・ 英語のリズムを味わわせながら楽しく歌わせる。 ・ 最初はしっかり聞かせてリズムをつかませる。B-I-N-G-O のパートだけでいいので、元気よく言えるように励ます。 ・ 2 番以降は ,BINGO の 5 文字が 1 字ずつ消えていくので、抜けた文字のところで手拍子を打たせる。 ・ 黒板に BINGO と書き、担任や ALT がハエ叩きなどで隠した文字を手拍子するようなバリエーションもある。	CD
10	2 動物ビンゴゲームを楽しむ。 dog, cat, sheep, rabbit, horse, duck, lion, pig, cow, mouse, elephant	・ 動物絵カードを 12 枚用意し、好きな動物を 8 つビンゴカードにかかせる。絵でもカタカナでもよいことを知らせる。	ビンゴカード
23	3 動物変身絵カードを作る。 (作り方は次ページ下参照)	・ 変身絵カードの見本を作っておいて急に变身させ、作ってみたいという意欲を高める。 Fold the paper in half like this. Cut from here to the top. Pull the paper. Now, you can open the paper. ・ 変身絵カードができた子には、動物クイズの案を考えさせる。	A 4 か B 4 の画用紙 色鉛筆

第 2 時 動物クイズ大会をしよう


(目標) ゲームや動物変身絵カード大会のやり取りを通して、友達や先生と楽しくかかわろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 歌を歌う。 "BINGO"	・ 英語のリズムを味わいながら楽しく歌わせる。 ・ BINGO の 5 文字が 1 字ずつ消えていくところは、手拍子を打たせる。 ・ 2 番、3 番とテンポを上げていく。	CD
15	2 アニマルバスケットを楽しむ。 ・ クラス全員で大きな輪を作り、椅子に座り、フルーツバスケットの要領でゲームを楽しむ。 tiger, giraffe, horse, pig, duck, monkey	・ クラスの人数が多い場合は、2 グループに分かれて、それぞれ楽しむ方法もある。 ・ 5 ～ 6 種類の動物を振り分ける。振り分けられた動物のカードを首から提げておくと分かりやすい。 ・ オニ(児童)が動物の名前を言う方法と、担任や ALT が言う方法がある。動物の発音を聞いて認識するためには、後者の方がよい。	動物カード
15	3 動物変身絵カードでクイズ大会をする。	・ みんなの前でやってみたい児童を前に呼び、クイズを出題させる。	変身絵カード

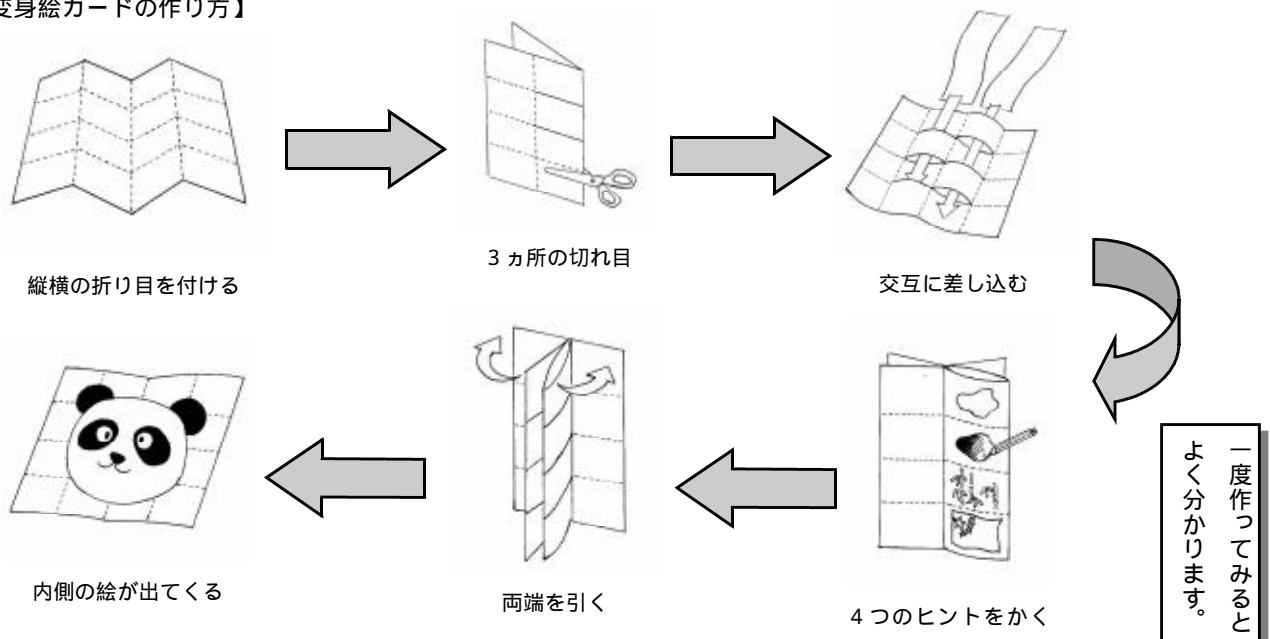
5	<ul style="list-style-type: none"> 前時につくった変身絵カードにクイズの問題を書き、グループでクイズ大会をする。 活動を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> その後、クイズを出題していない子に、小グループでクイズを出させる。 What animal is this? 振り返りカードに活動の感想を書かせる。 Thank you very much. See you. 	マジック 振り返り カード
---	--	---	-------------------------

第3時 この動物はどんなことができるの？

（目標） 動物ができることを考えたり，ゲームをしたりして友達や先生と楽しくかかわろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
8	1 歌を歌う。 "BINGO"	Good morning. How are you? I'm (happy / good / hot). ・ BINGO の5文字が1字ずつ消えていくところは、手拍子を打たせたり、小さな楽器を鳴らさせたりする。	小さな楽器を数種類
8	2 動きを表す言い方を知る。 climb, jump, swim, fly, run, walk	・ その動きが得意な動物のカードと動作によって動きを表す言い方を英語で示す。 Can penguins jump? / Penguins cannot fly.	提示用動物カード
12	3 動物ができることを考える。 elephant, bear, monkey, alligator, chick	・ elephant のワークシートを使って1つ1つの動きができるか尋ね、ワークシートに ×を付けさせる。他の動物についてグループごとに話し合いをさせ、グループとして答えを考えさせる。 Can elephants jump? Elephants cannot jump.	ワークシート
10	4 動物クイズをする。 	・ その動物ができること、色、足の数などヒントを出しながら、動物カード取りゲームをさせる。 It can swim. / It has 4 legs. / It likes bones. / It says "Bow-wow" in English. What animal is this?	ゲーム用動物カード
7	5 活動を振り返る。	・ 動物の隠れた特技を話し、本時のまとめをする。 Bears can climb the trees. Bats can fly in the dark.	

【変身絵カードの作り方】



トピック5 動物 第5学年 動物のふるさとを探そう

第1時 どこに住んでいるの？

（目標） ALT や担任の指示を聞き，世界の地域名や動物の生息地について進んで考えようとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動物の表現を使ったゲームを楽しむ。 ・ アニマルバスケット ・ 動物ビンゴゲーム など	・ 4年生のときに楽しんだゲームをさせ，動物の英語表現を思い起こさせる。 ・ 授業の楽しい雰囲気をつくる。	動物カード ビンゴシート
10	2 どんな動物がどこに住んでいるか考える。	・ みんながよく知っている動物についてその生息地を話題にする。 panda-China, kangaroo-Australia, gorilla-Africa, What are these animals? Pandas live in China.	世界地図 動物カード
10	3 世界地図で地域や国を確認する。	・ できれば地域ごとに色分けされた世界地図を用意する。 Asia, Europe, Africa, North America, South America, Antarctica, Australia	地域別の世界地図
15	4 動物の主な生息地を探す。	・ 動物によっては，いくつかの地域に生息している場合があるので事前に調べておく。 lion / zebra / gorilla-Africa, penguin-Antarctica alligator / koala / kangaroo-Australia etc	動物カード

第2時 何を食べているの？




（目標） 動物の生息地や食べ物について関心をもち，友達や先生とのやり取りを楽しみながら活動する。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 食べ物・地域名ビンゴを楽しむ。 	・ ビンゴゲームをしながら動物の食べ物や地域名についての関心を高める。 meat, fish, grass, tree leaves, berries, Asia, Europe, Africa, North America, South America, Antarctica, Australia	世界地図 動物カード
15	2 動物の主な生息地を探す。 	・ まず，前時に取り扱った動物の生息地から思い起こさせる。 ・ コブラ，アリクイなどその他の動物の生息地を考えさせる。 ・ 動物によっては，いくつかの地域に生息している場合があるので事前に調べておく。 ant eater-South America, tiger-Asia, giraffe-Africa, Cobra-Asia / Africa / North America / South America, elephant-Africa / India,	
20	3 動物の食べ物について考える。 	・ 動物の主な食べ物は5種類あることを確認する。 meat, fish, grass, tree leaves, berries ・ 動物が何を食べているか考え，主な食べ物一覧表に動物の絵をはらせる。複数の場合もあるので気を付けさせる。 What do cats eat?- They eat fish and meat.	食べ物カード ワークシートのり

トピック 5 動物 第 6 学年 動物を漢字で表そう




第 1 時 この漢字，どんな動物？

（目標） 動物の英語表現や漢字表現に関心を持ち，進んで活動しようとする。【 1 】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動物がどこに住んでいるか考える。 	・ 5 年生のときの活動を思い出させ，その動物がどこに住んでいるのか国名や地域名を言わせた後，世界地図で場所を見付けさせる。 panda, hippo, lion, koala, kangaroo, elephant, orangutan, buffalo Where do you live. I live in Karatsu. Where do pandas live? They live in China.	世界地図 動物絵カード
5	2 「河馬」がどんな動物か考える。 河馬 = カバ = hippo 	・ 「河馬」を板書し，漢字からイメージする動物を出させる。 出ないようであればヒントを出す。 What animal is this? Can you guess? It lives in the water. It is big. It eats grass.	カバの写真か絵
15	3 漢字の動物を考える。 河馬 = カバ = hippo 海象 = セイウチ = walrus 海老 = エビ = shrimp 水母 = クラゲ = jellyfish 海星 = ヒトデ = starfish 海豚 = イルカ = dolphin 蝸牛 = カタツムリ = snail 山羊 = ヤギ = goat 	・ 漢字で書いた動物名と動物の絵カードを用意し，どの動物がどの漢字なのか組み合わせを考えさせ，各自ワークシートに記入させる。記入が終わったら自分の考えを発表させる。 ・ どうしてそう思うのか日本語で理由も言わせる。使える英語があれば使うように指示する。 Let's match the Chinese characters, pictures and English words. ・ ヒトデ(漢字で「海星」，英語で"starfish")を例にとり，見た目が名前の由来になっているという共通点に触れ，異文化の中に見られる同質性に気付かせる。	動物絵カード 漢字動物名 英語動物名
15	4 オリジナル漢字熟語を作る。	・ 漢字の意味を上手に組み合わせて熟語を作る例を示す。 (例) 王 + 動物 = lion，線 + 馬 = zebra ・ グループの中でクイズとして出題させる。	ワークシート

第 2 時 この動物はどんな集まり？


（目標） 干支の漢字表現に関心を持ち，教師とのやり取りを楽しもうとする。【 1 】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 前時に作った漢字熟語を使ってクイズを楽しむ。   	・ 前時に提示した動物の漢字や児童が作ったオリジナル漢字熟語のいくつかを出題し，答えさせる。 What animal is this? Can you guess? ・ すぐに答えが出ないものについては，児童とやり取りをしながらヒントを与える。 This animal lives in the sea. It's big.	動物絵カード 漢字カード

10	2 干支の漢字の意味を考える。 子 = mouse , 丑 = ox (cow) , 寅 = tiger , 卯 = rabbit , 辰 = dragon , 巳 = snake , 午 = horse , 未 = sheep , 申 = monkey , 酉 = cock , 戌 = dog , 亥 = boar	<ul style="list-style-type: none"> 絵カードの動物名を英語で答えさせる。 What's this ? It's a mouse. 干支で使われている12種類の動物をバラバラの順番に提示し、どんな集まりかを考えさせる。 Where can you see these animals? You can see them in a calender or New Year's card. 	干支の漢字と動物カード 12枚
12	3 干支カードを使ったゲームを通して、やり取りを楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 漢字の意味を考えさせ、漢字と絵をつながせる。 What are these kanji? Yes, they are Eto. 干支を英語で言うときは the を付けさせる。 バラバラにしたカードを干支の順番に並べさせたり、提示した絵カードの前後の干支を答えさせたりする。 What's this animal? Yes, it's the Tiger. What animal comes after the Tiger? 	干支カード
8	4 本時のまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> 干支の由来などを話し、この時間のまとめをする。 	

第3時 漢字で熟語を作ろう

(目標) 干支や漢字に関心をもち、干支時計や漢字熟語クイズを作ることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 前時の振り返りをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 干支カードの動物を英語で言わせながら、正しい順番に並べさせる。 Which animal comes first? What animal comes after the Mouse? What's next? 子, 丑, 寅, 卯, 辰, 巳, 午, 未, 申, 酉, 戌, 亥 	干支カード
15	2 干支時計を作る。	<ul style="list-style-type: none"> 干支時計に干支の漢字を書き写させる。 How many Japanese Eto are there? There are 12. So, all the Eto signs were used for time in Edo Period. 江戸時代までは、干支で時刻を表していたことなどを話し、「丑三つ時」とは何時ぐらいなのかを考えさせる。 What time is it? 	ワークシート
15	3 方位と時刻の言い方を考える。 子 = north 卯 = east 午 = south 酉 = west	<ul style="list-style-type: none"> 干支が方位を表していたことも話し、干支時計ができたなら方位と時刻の言い方を確認させる。 教師が言う方角を指で示す活動を通して、north, south, east, west が表す方角を確認する。 Which way is north? The Rat is North. The Rabbit is East The Horse is South. The Cock is West. What animal is east? What animal is south-west? 北を表す「子」と南を表す「午(牛)」をつないだ線を「子午線」と言うことなどに触れる。 	干支時計ワークシート


トピック 6 「世界の国々」

学年	転名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	私 た ち の 町	1	あっちむいて ほい	方向を表す言葉に触れる。 サイモンセイズゲームをする。 "Look Look up!"ゲームをする。 宝島を目指して！ゲームをする。	What number is this? Where is 5? Right? Left? Up? Down? Please make pairs. Please turn right! Look, look up! Look, look down!
		2	これが私たち の町	地図パズルを完成させる。 「どこに行く？」ゲームをする。 私たちの地図を完成させる。	It's our town. What part is this? -san lives in this town. Please put it next to this part.
4	地 図 を 使 っ て 遊 ば う	1	これ何だ？ 地図記号だ	何の地図記号が当てる。 地図記号ビンゴをする。 神経衰弱ゲームをする。	What sign is this? / It is a map sign. This is a map sign in Germany. What sign is it? Choose 9 signs from these signs, and draw them.
		2	右？左？	ウォーリーを探せゲームをする。 迷路ゲームをする。 オニごっこゲームをする。	Where is "Wally"? Up? Down? Right? Left? Which way do you go? Forward?
		3	宝を探そう	「どっちが北かな？」で方角の表 現を知る。 佐賀県の地図を完成させる。 宝を探そうゲームをする。	Which way is north? Where is the mountain? What city is this? This way is north. Go north 2 blocks. There is a treasure.
5	世 界 の 中 の 日 本	1	日本をもっと 知ろう	この形、何県？クイズをする。 県名ビンゴゲームをする。 いろいろベスト3クイズをする。	What prefecture is this? What is the largest prefecture in Japan? In this prefecture, apples and cherries are famous.
		2	世界に目を向 けよう	地域別世界地図パズルを作る。 国の場所当てクイズをする。 Yes, No クイズをする。	Which way is Australia? Please write countries' names that you know. Where is Egypt? In Europe?
		3	世界の子ども たちと私たち	私たちの好きなことランキングを する。 世界の子どもの好きなクイズこと をする。	What food do you like? In China, what food do they like best? What sport is popular in China? What subject do they like?
		4	日本と世界 比べてみる と？	世界の国旗からいろいろな国を知 る。 世界雑学ランキングクイズをする。	How many stars are in the national flag of USA? Where is this country? What country has the biggest (largest) population?
6	世 界 の 国 を 知 ろ う ！	1	世界の国を調 べよう	国旗クイズをする。 世界の国で知っていることを出す。 行ってみたい国について調べる。	What national flag is it? What country do you know? Please write countries' names that you know.
		2	世界の国に出 かけよう	方向ゲームをする。 海外旅行ゲームをする。 地球の形状などについて考える。	Where do you want to go? Go 2 blocks (to the) north. Go 5 blocks (to the) east. What country is this?
		3	外来語のふる さと	身近な英語を探す。 外来語を探せゲームをする。 外来語をふるさとごとに分ける。	Collect a lot of Katakana-words as much as possible. What words came from foreign language? Where is this word from?

トピック 6 世界の国々 第3学年 私たちの町

第1時 あっちむいてほい

(目標) 簡単な英語を使ったゲームを通して、友達やALTと進んでコミュニケーションをとろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 "Where is 5?"ゲームをしながら、方向を表す言葉に触れる。	・ 1から9の数字と5をあと1枚用意し、裏返して黒板にはり、どこにあるか場所を当てる。 What number is this? Where is 5? Right? Left? Up? Down?	数字カード
10	2 サイモンセズゲームをしながら、方向を表す英語表現に慣れる。	・ "Simon says"を"Please"に代えてゲームをしながら、英語表現と動きをつなげる。 Please turn left! Please look down! Look up!	
10	3 "Look, look up!"ゲームをする。 ・ 「あっちむいてほい」と同じ要領で、  "Look, look (up / down / right / left).と指さす。	・ ALT等とのデモンストレーションで、ゲームのルールを理解させる。 ・ 慣れてきたら「じゃんけん列車」の要領で、負けたら後ろにつながっていかせ、いろいろな友達と交流を深めさせる。 Please make pairs. Do you know "あっちむいてほい"? Let's play "あっちむいてほい" in English. Rock, paper, scissors, go! Look, look up! Look, look left!	
15	4 宝島目指して!ゲームをする。 ・ 教室内のあちこちに宝島カードを置き、2人組で、あるいはグループで目隠しした友達を誘導する。	・ 目隠しした人を宝島に導くように、グループで協力してright, leftなどの指示を出させる。 Go straight. Turn (right / left). Stop.	宝島カード

第2時 これが私たちの町

(目標) 簡単な英語表現を聞いて、場所や物を判断することができる。【2】

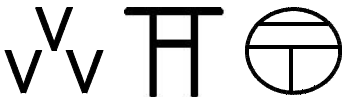




時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 "What's this?"クイズをする。	・ クイズの中で日本の地図を見せ、今日の話題へとつなげる。	
15	2 地図パズルを完成させる。	・ 校区の地図をパズル状にし、パズルを完成させていく。 It's town. What part is this?	校区の地図パズル
15	3 「どこに行く?」ゲームをする。	・ 地区が分かるように、担任がヒントを与える。 san lives in this town. Right? Left?	
10	4 私たちの町を完成させる。	・ 学校周辺の地図や町探検で使った地図を利用して、学校からの道を伝え、どこに着くのかを当てさせる。 Go down. Turn right at that signal, and go down. What do you see? / Post office!	
		・ グループで地区の地図に、言われた場所に建物などを書き込む。 ・ ここにこんなものがあるといいなど理想の町づくりをする活動も考えられる。	ワークシート

トピック 6 世界の国々 第4学年 地図を使って遊ぼう

第1時 これ何だ？ 地図記号だ

（目標） ゲームに進んで参加し，進んでコミュニケーションをとろうとする。【1】

いろいろな地図記号があることや，国によって違いがあることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 形の名前について知る。	<ul style="list-style-type: none"> 図を見せ，形の名前を聞きながら，地図記号という今日のテーマにつなげる。 	
10	2 何の地図記号であるか当てる。   ...韓国 郵便局  ...韓国 学校  ...ドイツ ぶどう畑	<ul style="list-style-type: none"> What shape is this? - Circle. / Triangle. 地図記号を見せて，何の記号であるか当てさせる。易しいものから次第に難しいものにする。日本語で答えたものを，教師が英語で言う。 What sign is it? - Yes. It's a school. (post office, city hall, police station, rice field, etc.) 珍しい地図記号や世界の地図記号もクイズにする。 This is a map sign in Korea. What sign is it? It's a post office. This is a map sign in Germany. What sign is it? It's a sign of grape field. There are many grape-fields in Germany. 	地図記号 カード 絵カード
15	3 地図記号ビンゴをする。	<ul style="list-style-type: none"> 地図記号の中から9つを選ばせる。ビンゴゲームを行う際は，すぐ何かを言うのではなくヒントを出しながら伝える。 	ビンゴシート
10	4 メモリーゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> Choose 9 signs from these signs, and write them. This sign looks like Y. / It is fire station. 黒板にたくさんのカードをはり，どれとどれを開けるか問い掛けながら進める。 Which do you choose? Right one? Left one? 	地図記号 × 2
5	5 活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 地図記号には，その国の産業や文化によって違ったり，同じ記号で違うものがあることなどに触れたりして終わる。 	

第2時 右？左？

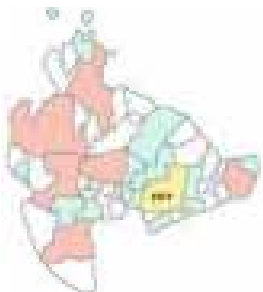
（目標） ゲームを通して，積極的に担任や友達とのコミュニケーションをとろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 方向を表す表現について知る。。	<ul style="list-style-type: none"> 教室内のものを使って，方向を表す表現を確かめる。 	
10	2 ウォーリーを探せゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ウォーリーを探せ活動を通して，方向を表す英語表現に慣れさせる。 	提示用図
15	3 迷路ゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 画用紙を束ねたものに3本の道をか 	<ul style="list-style-type: none"> Where is Wally? Right side? Left side? どちらに進むか尋ね，方向を指示させる。 Let's go to the goal! 	迷路図

	<p>き，そのうち1本が次のページの道につながっている(残り2本は行き止まり)という迷路図を示しながら，どの道を選ぶかというやり取りをする。</p>	<p>Which way do you go? Right? Left? Center? Sorry! This road is dead end. Wow! You can go to the next page!</p>	
15	<p>4 オニごっこゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ルーレットを回し，出た方向に出た数だけ進む。 ・ 一人が逃げる役，もう一人が鬼になり，相手に追いつくか追い越したら勝ち。 ・ 行き止まりになったら，1回待つ。 ・ 制限時間は5分。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前で，実際にやってみせながら，ゲームのルールを理解させる。 I'll spin a pencil on the roulette wheel. I'll move my chip forward five. ・ ルーレット板などを英語の指示で作るところから始めてもよい。(鉛筆に輪ゴムを巻くことでルーレットとなる) Please cut this circle. This is a roulette sheet. Please coil a rubber band around to the pencil. ・ 戸惑っている児童がいたら，一緒にゲームを進める。 	ワークシート 輪ゴム

第3時 宝を探そう

(目標) 問い掛けに対して答えたり反応したりすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 コンパスを使って，方角を表す表現に触れる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンパスを見せて，方角の表現を教える。また，教室から方向を確認する。 <p>Look at this compass. What is N? Yes, it's north. Which way is north?</p>	コンパス
10	2 「どっちが北かな？」で方角の表現を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分たちの市地図を見せて，方角を尋ねたり，山や川がどの方角にあるかを尋ねる。 <p>This is city. Which way is north? Where is the mountain? West? East?</p>	市の地図
15	3 どの市か当てて，佐賀県の地図を完成させる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分たちの市以外の市を提示し，パズルとして佐賀県の形を完成させる。その後，山地や平野などがどの方角にあるかを尋ねる。 <p>What city is this? This way is north. It's Imari City. Where is Imari City? East? West?</p>	地図パズル
15	<p>4 宝を探そうゲームをする。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 升を書いた佐賀県の地図を渡し，指示された方向に進んで，宝を探させる。 ・ 佐賀県庁をスタートし，自分たちの学校がある場所辺りを宝の場所とする。 <p>Let's look for a treasure. Go north 2 blocks. Go east 5 blocks.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「私のお気に入りの場所はどこ？」など地図をつかったクイズをする活動も可能である。 	佐賀県の地図

トピック 6 世界の国々 第 5 学年 世界の中の日本



第 1 時 日本をもっと知ろう

(目標) 英語表現を聞いて、クイズに答えることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 九州の県名を思い起こす。	・ 日本の県名を全部覚えているかなどを聞きながら今日のテーマに近付ける。 This is a map of Kyusyu. What prefecture is it (here)?	県ごとの図
10	2 この形、何県?クイズをする。	・ いろいろな県のシルエットから、どの県であるかを当てさせる。 Do you know all prefectures? What prefecture is it?	
15	3 県名ビンゴゲームをする。 ・ ビンゴカードに行ってみたい県の名前を書く。 ・ ビンゴゲームをする。 ・ 教師のヒントで県名を考える。	・ 特産品や建物、県庁所在地などのヒントから県名を当てさせながらビンゴゲームを進める。 There are 9 squares in this sheet. Please write 9 names of the prefectures (that you want to go). In this prefecture, apples and cherries are famous. What prefecture is this?	ビンゴシート
10	4 いろいろベスト3クイズをする。 ・ 面積ベスト3 (広い・狭い) ・ 人口ベスト3 ・ 山の高さ・川の長さ・湖 など	・ 地図帳を使いながら、いろいろなクイズを出す。 What prefecture is this? What is the largest prefecture in Japan? What is the 2nd? Where is Mt. Fuji?	地図帳

第 2 時 世界に目を向けよう

(目標) 世界の国々がある場所やそれぞれの地域の特徴に気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 方向について知る。	・ 教室の中の方向を確かめ、いろいろな場所の方向を当てさせる。 Which way is south? Which way is supermarket? Which way is Australia?	地図
10	2 地域別世界地図パズルを完成させる。 	・ アジアやアフリカなど地域別の地図を用意し、形から当てさせたり、場所を尋ねたりしながら世界地図を完成させる。 What's this? / Australia / Where is Australia? Asia / Oceania / Africa / Europe / North America / South America	
10	3 知っている国の名前を挙げる。 	・ 2人組を作り、制限時間3分で知っている国の名前を出させる。 Please make pairs. Please write the name of the country (that) you know. You have 3 minutes. How many countries do you know?	ワークシート
10	4 国の場所当てクイズをする。	・ みんなが挙げた国をどの地域にあるか当てさせ、地図に書	

10	5	Yes, No クイズをする。	き込んでいく。 Where is Egypt? In Europe? ・ いろいろな地域の特徴や、有名な物の絵や写真を使って、クイズを出す。 Kangaroos live in Africa. There are a lot of deserts in Oceania.	
----	---	-----------------	---	--

第3時 世界の子どもたちと私たち

（目標） 日本との文化の違いがあっても、同じ部分があることに気付くことができる。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
20	1 私たちの好きなことランキングをする。 ・ 好きな食べ物 ・ 好きなスポーツ ・ 好きな教科	・ それぞれについて、好きな物を記入させる。記入する際は、日本語でよいことにする。 What food (sports, subjects) do you like? ・ 児童に一人ずつ英語で聞きながらランキングを完成させる。	ワークシート
20	2 世界の子どもたちの好きなことクイズをする。 ・ 中国 ・ 韓国 ・ アメリカ ・ フランス ・ インド など	・ 他の国の子どもたちが、どんなランキングになっているか予想させる。(好きな食べ物・好きなスポーツ・好きな教科) In China, what food do they like best? They like shrimps. They like shrimps the best. What sport is popular in China? Table tennis is. What subjects do they like?	絵カード
5	3 活動を振り返る。	・ 文化の違いがあることや、同じような好みをもっていることなどを感じさせて終わる。	

第4時 日本と世界、比べてみると？

（目標） いろいろな国のことについて、興味をもつ。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 国や地域の名前を振り返る。	・ 世界地図を見せ、前時を振り返りながら国や地域を確認する。	世界地図
15	2 世界の国旗から、いろいろな国を知る。	・ いろいろな国旗を使って、その国旗に表されているものを尋ねたり、意味を考えたりする。同時に場所も確認する。 How many stars in the national flag of U.S.A? Where is this country?	
20	3 世界いろいろ雑学ランキングクイズをする。 ・ 面積の広い国、狭い国 ・ 人口の多い国、少ない国 ・ 高い山、長い川、広い湖 ・ 紙のリサイクル率が高い国 など	・ クイズ形式で、世界の国について考えさせる。地図帳を使って、答えを探させる。 What country has the biggest (largest) population? What is the smallest country?	地図帳
5	4 活動を振り返る。	・ 日本や世界のいろいろな国に関心をもたせて終わる。	

トピック 6 世界の国々 第 6 学年 世界の国をもっと知ろう

第 1 時 世界の国を調べよう

(目標) 他の国について調べ、その国のことについてクイズを作ることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 国旗クイズをする。	<ul style="list-style-type: none"> 国旗を使って、国の名前を当てるクイズを行いながら今日の話題に触れる。 <p>What's this? What national flag is it?</p>	世界地図
10	2 世界の国で知っていることを出し合う。	<ul style="list-style-type: none"> 地図に知っている国の名前を書き込ませる。有名な場所や有名な産物、有名な人など知っていることがあれば書き込ませる。 <p>What country do you know?</p> <p>Please write countries' names what you know.</p> <p>What is famous in this country?</p>	
30	3 行ってみたい国を決め、その国について調べ、クイズを作る。	<ul style="list-style-type: none"> 行ってみたい国や興味がある国について、何を見たいかなど本やインターネットなどを使って調べさせる。 調べたことから簡単なクイズを作らせる。 戸惑っている児童には、知っている国や興味などから、個別にアドバイスをしたり、同じ国を選んだ児童とグループを組ませたりする。 	

第 2 時 世界の国に出かけよう

(目標) 調べた国を地図で巡ることによって、世界の国々について興味をもつ。【1】

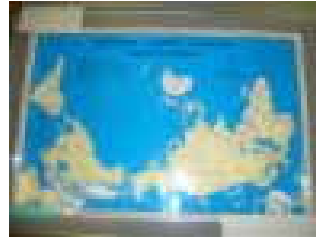
様々な世界地図があることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 方向ゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 起立し、North, South, West, East の指示に従い、体の向きを変えさせる。教師はわざと間違えた方向を向くなどして楽しませながら、英語での方向の言い方に慣れさせる。 	世界地図
15	2 前時に調べた国を巡る「海外旅行ゲーム」をする。	<ul style="list-style-type: none"> 代表の児童からこっそり行きたい国を聞き、東京をスタートに地図上を移動させる。 <p>Where do you want to go? OK! Are you ready?</p> <p>Go north 2 blocks. Go east 10 blocks.</p> <p>What country is it? / Yes. It is Canada.</p>	
15	3 「海外旅行ゲーム」を行い、地球の形状やいろいろな地図について考える。	<ul style="list-style-type: none"> 前時に児童が調べた、その国に関するクイズを出す。 「グーグルアース」などのサイトを利用し、実際にそこまで移動してその国の名所等の様子を見る活動も考えられる。 ヨーロッパが中心となる地図を使って、同様にクイズを行う。その地図では、日本が世界の隅に位置していることや面積の差、日付変更線などについて自由に感想をもたせる。 <p>Do you want to see? Let's go for a trip on the computer!</p> <p>This is another type of the world map. Where is Japan?</p>	テレビ パソコン 世界地図

10	<div data-bbox="256 190 549 349"></div> <p>4 この時間のまとめをする。</p> <div data-bbox="196 412 440 535"></div> <div data-bbox="450 412 635 535"></div>	<ul style="list-style-type: none"> 慣れてきたらペアを作り，児童が移動の指示を出しながら行きたいところに案内させていく。 オーストラリアが中心となった南北・東西が逆転している地図を紹介する。 他にも南半球が上になった地図や国連旗を用意する。自国を中心において世界を見るというのは共通していること，世界にはいろいろな見方があるということに気付かせる。 <p>This is another type of the world map.</p> <p>What are the differences in between two maps?</p>	地図
----	---	---	----



ヨーロッパが中心の世界地図



オーストラリアの世界地図

第3時 「外来語のふるさと」

（目標） 外来語のふるさとと国の文化に関係があること，昔から人や言葉の交流があったことに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
2	1 身近な英語を探す。 shoes, open, pen, milk 等	<ul style="list-style-type: none"> 町で使われている英語で書かれた文字などを想起させる。 <p>Look for English in your life.</p>	
8	2 外来語集めゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> グループで，外来語を思いつくだけ出させる。制限時間を3分とする。 	
	ランドセル，ノート，パン，ガラス カレンダー 等	<p>What kind of foreign words do you know?</p> <p>Collect a lot of Katakana words as much as possible.</p> <p>You can write them in Japanese.</p>	
10	3 外来語を探せゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> いくつかの言葉を提示し，その中から外来語を当てさせる。 	
		<p>「かるた」「てんぷら」など平仮名で表記するものを入れておく。</p> <p>Which words came from foreign language?</p> <p>Is this word Japanese?</p>	
10	4 外来語をふるさとごとに分ける。	<ul style="list-style-type: none"> 予想させながら言葉のふるさとを仲間分けして地図にはっていく。 	
		<p>Where is this word from? From USA? From France?</p>	
10	5 外来体験「伝言ゲーム」をする。	<ul style="list-style-type: none"> White shirt が日本に来て「ワイシャツ」と聞こえたことから外来語となったように，伝言ゲームを通して言葉の変化を体験させる。 	絵カード 封筒
	<ul style="list-style-type: none"> white shirt (英) ワイシャツ croquette (仏) コロッケ ransel (蘭) ランドセル 等 	<p>Let's play dengon-game.</p> <p>This is white shirt. This is lemonade.</p>	
5	6 振り返りとまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> 外来語が増えてきた裏で，使われなくなってきた日本語があることにも気付かせる。 	

トピック 7 「動作」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	動いてみよう	1	体を使って遊ぼう	動作を交えながら歌を歌う。 命令ゲームをする。 サイモンセズゲームをする。	Jump up three times. One ... Clap your hands five times. Simon says, "Turn around."
		2	体を使って遊ぼう	ハエ叩きゲームをする。 シャークアタックゲームをする。	He runs! He sings! attack, run, swim, sea, jungle, sky, shark,
		3	くじ引きで動作を楽しもう	英語の指示に従ってくじを作る。 くじ引きをする。	cut, mountain fold, turn over Rock, paper, scissors. Go! jump, swim, clap your hands, sorry ...
4	動きから推理しよう	1	だれがここに住んでいるの	命令ゲームをする。 絵本の読み語りをする。	Stamp your feet four times. stand up, sit down, turn around ... who, live, eat, fly, tree, banana, shark
		2	公園には楽しい遊びがいっぱい	"Who am I" ゲームをする。 すごろくゲームをする。	I am fishing. I am playing on the slide. I am playing on the swing. I am eating lunch. Do you like fishing ?
		3	これは、何のスポーツ？	影絵ゲームをする。 "What sports is this?"カルタゲームをする。	What sport is this? You run. You dribble. You kick. Soccer! Yes, that's right.
5	道案内をしよう	1	道案内をしよう	命令ゲームをする。 管制塔ゲームをする。	put, right, foot, hand, shake, in, out ... Go straight. / Stop. / Turn (right / left).
		2	宝探しを楽しもう	生き残りゲームをする。 宝探しゲームをする。	Go straight. / Stop. / Turn right. / Turn left. / Go 3 steps. / Go back 2 steps.
		3	外国の町を歩いてみよう	生き残りゲームをする。 外国の町を歩いてみよう。 世界の町並みを空から探る。	Go to the first corner. / Go 3 blocks. / Turn right at the corner. / You arrive at the park. / Go straight 3 blocks. / Stop.
6	世界の国に出かけよう	1	アニメーションを楽しもう	サイモンセズゲームをする。 アニメーションに関する 3 ヒントクイズを解く。 "Who am I" ゲームをする。	It is a boy. It is a princess. Can you fly? Boy or girl? Can you swim?
		2	アニメーションを作ろう	アニメーションに関する 3 ヒントクイズを解く。 アニメーション作品を鑑賞する。 アニメーションを作る。	Who is this? His name is Walt Disney. shake, stop, fall, run, jump, swim, sleep He is running. He is jumping. Please draw a picture.
		3	世界のスポーツ	スポーツについての 3 ヒントクイズをする。 スポーツカルタゲームをする。 伝言ゲームをする。	You throw a ball. You catch a ball. You hit it... Baseball. You run, swim and cycle. ... Triathlon.

トピック7 動作 第3学年 動いてみよう

第1時 体を使って遊ぼう

【目標】 動きに関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかかわることができる。【1】

動きに関する英語表現に触れ、その英語表現が身の回りで使われていることに気付く。【3】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 Head, Shoulders, Knees and Toes	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 歌の中に出てきた動作をチャンツにして楽しませる。 head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose 	C D 掲示用の 絵カード
15	2 命令ゲームをする。 「先生の言うとおりに動けるかな。」 	<ul style="list-style-type: none"> 動きを表す英語表現に合わせて、体を動かして反応させる。 みんなで一緒に体を動かす活動を通して、英語表現に親しませる。動きの英語表現の中には、日常使っている言葉がたくさんあることに気付かせる。 Jump up 3 times. Clap your hands 5 times. Say "Hi" 3 times. Stamp your feet 7 times. 	
15	3 サイモンセズゲームをする。 ・ 2で行った「命令ゲーム」と同じ要領だが、教師が命令の前に、"Simon says"と言ったときだけその動きをするというルールで楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> 全員で輪になり、楽しい雰囲気をつくる。まずは、デモンストレーションを通してルールを理解させる。集中して聞こうとする雰囲気をつくる。 Simon says, "Turn around." 慣れてきたら、スピードを変えたり、教師が指示とは違う動きや表情を工夫して、活動の楽しさを味わわせる。間違えたら座るようにして、最後まで指示どおりに動くことができた児童をチャンピオンとしてほめる。 	
5	4 本時を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 体で反応する楽しさ、よく聞くことができた達成感など活動を振り返らせる。 	振り返りカード

第2時 体を使って遊ぼう

【目標】 動きに関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかかわることができる。【1】

動きに関する英語表現を聞き取り、体を使って反応することができる。【2】
















時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 Head, Shoulders, Knees and Toes	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 動作を入れながら、歌を歌う。歌のペースを変えることによって、リズムを作ったり、注意深く聞かせたりする。 head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose 	C D 掲示用の 絵カード 八工たたき
10	2 ハ工たたきゲームをする。 ・ 2チームに分かれ、ALT や担任が言った動きの絵を黒板にはった紙の中から見付け、ハ工たたきで叩く。 ・ 初めは動きの英語表現を言うだけに。慣れてきたら、次第に動きに関するヒントクイズを交えていく。	<ul style="list-style-type: none"> 勝ち負けにこだわらず、楽しくゲームができる雰囲気をつくることを心掛ける。 	
20	3 シャークアタックゲームをする。 ・ 教室（体育館）をサメの住む海を海	<ul style="list-style-type: none"> 走り回るゲームなので、児童が夢中になってけがをしないように配慮する。 	テープ

	<p>に見立てて、床にガムテープで囲んだ島をいくつか作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師がサメの役になる。児童は"Swim swim ..."と言いながら泳ぐまねをして自由に動き回るが、教師が"Shark attack!"と言ったら、島に逃げる。逃げ遅れた児童は、ゲームから抜ける。 ジャングルに見立てて"walk"や"run"、空に見立てて"fly"など、いろいろな動きを楽しませる。 	<p>Attack, run, swim, sea, jungle, sky, shark, tiger ...</p> 	
5 4	本時を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> しっかり聞いて活動することができたか、友達や先生と楽しくかわりながら活動できたか振り返らせる。 	振り返りカード

第3時 くじ引きで動きを楽しもう

（目標） 動きに関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかわることができる。【1】

動きをジェスチャーで伝えたり、英語表現で伝えたりすることができる。【2】

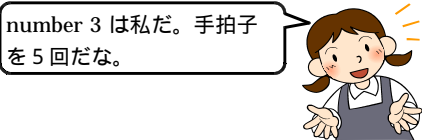

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考										
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 Head, Shoulders, Knees and Toes	<ul style="list-style-type: none">英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。リズムに乗って体を動かすことを楽しさを味わわせる。 head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose	C D										
10	2 英語の指示に従ってくじを作る。 <ul style="list-style-type: none">型紙の線に沿ってくじとくじ入れを切り取る。折ってのり付けをしたらくじ入れのできあがり。	<ul style="list-style-type: none">ゆっくりとした動作を見せながら、繰り返し"Cut, cut, cut"などと英語表現を聞かせて理解させる。 cut, mountain fold, turn over	くじ引きの型紙										
20	3 くじ引きをする。 <ul style="list-style-type: none">くじの入った袋を持ち、ペアをつくる。じゃんけんで勝った方が相手のくじを引き、かいてある動作を言う。負けた方は、その動作をする。一番早く、自分のくじが無くなった人が負けとなる。動作は、絵でかいておく。慣れてきたら、ルールを変えて楽しませる。（"Sorry"のくじを引いたら、相手にくじを渡さなければならない、"Happy"を引いたら、もう一度くじが引けるなど）	<ul style="list-style-type: none">じゃんけんは、中国から長崎に伝えられたことなどを補足し、世界中で、それぞれに工夫したじゃんけんが使われていることにも触れる。 Rock, paper, scissors. Go! jump, swim, clap your hands, sing, fly, sorry, happy ... <p>（くじの例）</p> <table><tr><td>Walk</td><td></td></tr><tr><td>Sing</td><td></td></tr><tr><td>Jump</td><td></td></tr><tr><td>Fly</td><td></td></tr><tr><td>Swim</td><td></td></tr></table>	Walk		Sing		Jump		Fly		Swim		くじ
Walk													
Sing													
Jump													
Fly													
Swim													
5	4 本時を振り返る。	<ul style="list-style-type: none">英語表現を聞いてくじを作ることができたか、友達と楽しく活動できたかなど、活動を振り返らせる。											

トピック7 動作 第4学年 動きから推理しよう

第1時 だれがここにすんでいるの

【目標】 動きに関する英語表現を使ったクイズを通して、友達や担任と楽しくかかわろうとする。【1】

本の読み聞かせなどの英語表現を聞いて、大まかな内容を理解し、反応することができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 Head, Shoulders, Knees and Toes	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 動作を入れながら、歌を歌う。歌に出てきた動作はゆっくりと取り出しながらチャンツを楽しませる。 head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose ... 	CD 掲示用の 絵カード
10	2 命令ゲームをする。 「言うとおりに動けるかな。」 	<ul style="list-style-type: none"> 動きを表す英語表現に合わせて、体を動かして反応させる。 英語表現に慣れてきたら、それぞれの児童に1から5ぐらいまでの番号を付け、自分の番号を呼ばれた人だけが反応するゲームを楽しませる。間違えずに生き残ったら勝ちとする。 Number 2, clap your hands 5 times. Number 3, say "Hi" 3 times. Number 4, Stamp your feet 4 times. 	
20	3 絵本"Who Lives Here?"の読み語りを 楽しみ、問い掛けの答えを推理する。 	<ul style="list-style-type: none"> 大きな絵を指し示したり、動作を加えたりしながら、"who"と"live", "eat"の大体の意味を感じ取らせると、およその内容は理解できる。 1つの問い掛けがなぞなぞのようにわくわくさせるので、間をとり、抑揚を付けて英語表現や物語を楽しませる。児童が思い思いに答えてもよい雰囲気を作る。 who, live, eat, tree, banana, shark, attack ... 	絵本 "Who Lives Here?"
5	4 活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 体で反応する楽しさ、よく聞くことができた達成感など活動を振り返らせる。 	振り返り カード

第2時 公園には楽しい遊びがいっぱい

【目標】 動きに関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかかわろうとする。【1】

動きに関する英語表現を聞き取り、相手との受け答えを楽しむことができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 Head, Shoulders, Knees and Toes	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 歌のペースを速くしたり、遅くしたりしながら、歌と動作を楽しませる。 head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose ... 	CD 掲示用の 絵カード
15	2 "Who am I?"ゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> スリーヒントクイズを聞いて、だれのことを言っているのかをアトラクションや動作の絵が描かれた公園のシートの中から見付ける。 見付けた答えを指定された色で塗っていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 絵を手掛かりに、だれのことを言っているのかを聞かせる。 I am (fishing / playing on the swing / eating lunch).  <p>I am playing on the slide.</p>	公園の絵 シート (個人用 B5)


20	3	<p>すごろくゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 公園のアトラクションで遊ぶ絵を描いたすごろくを使ってゲームを楽しむ。公園の入口をスタートとして、サイコロの目の数だけアトラクションのマスを自由に移動する。 マスに止まったとき、そのアトラクションで何をしているのかを伝え、相手が好きかどうか尋ねる。 	<ul style="list-style-type: none"> 伝え合うことができないと進むことができないので、相手と助け合うことが大切になる。 制限時間に最も多くの種類のアトラクションに行けた児童が勝ちとなる。 	公園の絵シート
5	4	活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> しっかり聞いて活動することができたか、友達や先生と楽しくかわりながら活動できたか振り返らせる。 	振り返りカード



第3時 これは、何のスポーツ？

【目標】 動きに関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかわろうとする。【1】

動きに関する英語表現を聞き取り、相手との受け答えを楽しむことができる。【2】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 Head, Shoulders, Knees and Toes	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 動作を入れながら、歌を歌う。歌のペースを変えることによって、リズムを作ったり、注意深く聞かせたりする。 	CD
10	2 影絵ゲームをする。 Soccer	<ul style="list-style-type: none"> 影絵を使って、そのスポーツの名前を当てさせる。 影絵の他、パソコンで映像を加工したものを使っても楽しい。 <p>"What sports is this? You run. You dribble. You kick." "Soccer!" "Yes, that's right!"</p>	掲示用の絵カード 影絵絵や写真
15	3 "What sports is this?"カルタゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 動作に関するスリーヒントクイズを聞いて、それに当てはまるスポーツのカルタ取りゲームをする。 		
15	4 アメリカで人気があるスポーツを予想し、そのスポーツについて、写真を見ながら話を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 日本と比較をさせながら、答えを予想させる。アメリカでポピュラーと言われる4つのスポーツについて、写真で雰囲気を感じ取らせながら説明をする。スポーツ観戦の様子やアメリカのリーグで活躍している日本選手の話にも触れる。 <p>American football, baseball, basketball, ice hockey</p>	4つのスポーツの写真

トピック7 動作 第5学年 道案内をしよう

第1時 道案内をしよう

(目標) 動きに関する英語表現を使ったクイズを通して、友達や担任と楽しくかかわろうとする。【1】

動きに関する英語表現を聞き取り、体を使って反応することができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 The Hokey Pokey	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 円くなり、楽しい雰囲気、動作を入れながら歌を歌う。 歌に出てきた動作はゆっくりと取り出しながらチャンツを楽しませる。 <p>right / left / foot / hand / shake / turn around / in / out</p>	CD 掲示用の 絵カード
5	2 命令ゲームをする。 「言うとおりに動けるかな。」	<ul style="list-style-type: none"> 動きを表す英語表現に合わせて、体を動かして反応させる。 体を動かす活動を通して、英語表現に親しませる。 <p>Go straight. Stop. Turn (right / left).</p>	
25	3 管制塔ゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 4人の班をつくり、順番にパイロットと管制塔(案内役)の順番を決める。 目的地が書かれたカードを引き、パイロットを目的地まで英語やジェスチャーを使って案内する。 目的地に着いたら、パイロット役を交代する。 4つの目的地を一番速く回ることができた班が勝ち。 ジェスチャーを交えても構わないことも確認する。カードは封筒などに入れ、目的地が分からないように工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> 床にビニールテープなどで、模擬道路を作っておく。デモンストレーションを通してルールを説明し、理解させる。 <p>Let's go straight. Stop, please. Turn (right / left).</p> 	目的地の カード
5	4 活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 体で反応する楽しさ、よく聞くことができた満足感など活動を振り返らせる。 	振り返り カード

第2時 宝探しを楽しもう

(目標) 動きに関する英語表現を聞き取り、体を使って反応することができる。【2】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 動作を交えながら歌を歌う。 The Hokey Pokey	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 円くなり、楽しい雰囲気、動作を入れながら歌を歌う。 <p>right / left / foot / hand / shake / turn around / in / out</p>	CD
10	2 生き残りゲーム をする。 <ul style="list-style-type: none"> 英語の指示を聞いて、そのとおりに動く。 指示どおりに動くことができなかった児童はアウトになりゲームから抜 	<ul style="list-style-type: none"> はっきりと伝わるように英語で指示をする。初めは簡単な指示から始める。人数が減らないときは、英語の指示と違った動作をして見せる。よく聞いて反応することの必要性を感じさせる。 <p>Go straight. Stop. Turn (right / left). Go back 2 steps.</p>	

20	3	<p>け，生き残りを競う。</p> <p>宝探しゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1人の宝探しの役が地図に書かれた宝の位置までたどり着けるよう，仲間が順番に指示を伝える。 たどり着けたら，宝を持って帰ってくる。 宝探しの役は交代し，時間内により多くの宝を集め，宝が示す答えを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 生き残り方式にしないことも考えられる。 指示は，ジェスチャーでもよいことにする。宝が示す国はどこであるか，班で協力して考えさせる。 答え合わせのときに，その国に関することを写真を使って英語で話して聞かせる。宝はそれぞれの班で違うようにする。 	宝のカード，宝集めシート写真
5	4	本時を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 楽しくかわりながら活動できたか振り返らせる。 	



第3時 外国の町を歩いてみよう

【目標】 外国の町を知る活動を通して，それぞれの地形に合った道が造られていることなどに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 The Hokey Pokey	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし，簡単な会話を交わす。 丸くなり，楽しい雰囲気です，動作を入れながら歌を歌う。 right / left / foot / hand / shake / turn around / in / out 	CD
15	2 生き残りゲーム をする。	<ul style="list-style-type: none"> 模擬道路の交差点に思い思いの方向を向いて立ち，英語の指示を聞いてそのとおりに動く。 道路から出たらアウトになる。 	模擬道路
15	3 外国の町を歩いてみよう。	<ul style="list-style-type: none"> 一人一人が一斉に行うので，誤ったり，聞き逃したりして，やる気が損なわれたりしないように，途中に見える建物や通り過ぎる橋，公園などを入れて確認しやすいように配慮する。 I arrive at the library when I go straight across the bridge. Turn left at the park. Stop. 	外国の町の地図
		 <div data-bbox="1018 1496 1337 1601"> <p>Turn right at the corner. You arrive at the park.</p> </div>	
10	4 インターネットを使って，航空写真と地図より，世界の町並みを空から探る。	<ul style="list-style-type: none"> グーグルアースなどのサイトを利用し，縦横に道が発達している町や，道がない砂漠や草原などの航空写真を見せながら，英語で説明をする。 それぞれの地形に合った道が造られていることなどに気付かせる。 この時間の活動を振り返り，楽しい雰囲気で終わる。 	パソコン プロジェクター

トピック7 動作 第6学年 世界のアニメーションと世界のスポーツ

第1時 アニメーションを楽しもう

(目標) 動きに関する英語表現を知り、友達や担任と楽しくかわろうとする。【1】


生活の中で見られる世界や日本のアニメーションの歴史について知る。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 簡単な会話を交わす。	・ 英語であいさつをし、昨日何をして遊んだかなど、簡単な会話を交わす。 What did you do yesterday? Did you play baseball? Did you watch Kureyon-Shinchan on TV?	
10	2 サイモンセズゲームをする。 ・ 教師が命令の前に、"Simon says"と言ったときだけその動きをする。	・ 動きを表す英語表現に合わせて体を動かして反応させる。 ・ 児童が慣れてきたら、教師がわざと別の動きをして惑わすなどし、命令をよく聞くことを意識させる。 Simon says, "Touch your right foot".	
7	3 アニメーションに関するスリーヒントクイズを解く。 ・ アトム、白雪姫、グルミット...	・ 質問に対してすぐに答えが分からなくても待つ。別の表現で言い換えたり、絵や写真などで理解を促したりする。 This is a boy. He can fly. He is a robot...	写真 セル画
8	4 世界のアニメーションについて話を聞く。 	・ ALT や担任が小さいときに放映されていたアニメーション、日本から世界へ発信しているアニメーション、世界から日本へ発信しているアニメーションのことなどを、活動3で使った写真を用いながら英語で話す。 Do you know this? What's their names? Yes, they are Tom and Jerry. This animation was made 60 years ago in America.	写真 セル画
15	5 "Who am I?"ゲームをする。 	・ 問答しながら相手のもつキャラクターを当てさせていく。初めは影絵クイズなどを思、次第に3ヒントクイズなどにもっていく。英語表現の他、身振り手振りなども活用する。 I am a boy. I am a cat robot. I am on TV every Friday. I am a baseball player. I am a center fielder. I live in America. My uniform number is 51.	ゲームカード

第2時 アニメーションを作ろう

(目標) 動きに関する英語表現を聞き取り、表現に応じて反応を示すことができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 簡単な会話を交わす。	・ 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。	
10	2 アニメーションに関するスリーヒントクイズを解く。 Walt Disney 手塚治虫 Nick Park 宮崎駿	・ 前回扱ったセル画に加えて、アニメーション作成に業績を残した人物を紹介する。理解できていないときは、身振り手振りで伝えたり、別の表現で言い換えたり、絵や写真などで理解を促したりする。 Who is this? His name is Walt Disney.	写真 セル画

10	3 初期の無声アニメーション作品を鑑賞する。	 <ul style="list-style-type: none"> 音声の無いアニメーションに合わせて、英語で当てレコを行ない、アニメーションの動きの楽しさを味わわせる。 アニメーションは、プロジェクターなどで大きく映し出し、臨場感を出す。 	DVD プロジェクター
20	4 アニメーションを作る。 <ul style="list-style-type: none"> アニメーションの作り方を聞く。 アニメーションを作る。 作ったアニメーションを紹介する。 	<ul style="list-style-type: none"> shake, stop, fall, run, jump, swim ルールや方法を英語で説明するが、難しいところはデモンストレーションで示す。セル画を使って作品例を見せる。 Please draw a picture. On one piece of paper. 用紙を配布し、アニメーションを作らせる。児童の様子に応じてアイデア例を英語で提示したり、ほめたりする。 flower bloom, falling into the sea ... 	セル画 画用紙

第3時 世界のスポーツ

（目標） 動きに関する英語表現を聞き取り、表現に応じて反応を示すことができる。【2】

世界中の人々に愛されるスポーツについて知る。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 世界各国のスポーツについてのスリーヒントクイズをする。	<ul style="list-style-type: none"> まずは、身近な英語表現から世界のスポーツへ広げていく。 You run. You swim and cycle. - Triathlon. 	写真 世界地図
10	2 スポーツカルタ取りゲームをする。 Triathlon, Sumo, fencing, American football ...	<ul style="list-style-type: none"> ペアになって、カルタ取りゲームを楽しませ、英語表現に慣れさせる。馴染みがあるスポーツの他、世界各国独自のスポーツも取り上げる。 What sport is this? You run. 	スポーツ カルタカード
13	3 "What sport is this?"伝言ゲームを楽しむ。 <ul style="list-style-type: none"> 動作に関するヒントを自分の列の友達に伝え、列の最後尾の児童が答えのカードを取る。 時間内にいくつ正確に答えることができたかを競う。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手と顔を合わせ、丁寧に伝えることを大事にさせる。 run / swim / cycle / dive / splash / throw / hit / skate / pass / shoot / jump / spin / spike / receive 写真を用意し、イメージを膨らませる。児童が気付いたことを英語で返したり、補説したりする。 	カルタカード 写真
12	4 世界で人気のスポーツについて話を聞き、日本と同じところや違うところを考える。	<ul style="list-style-type: none"> 柔道、剣道、相撲、空手などは外国でもそのまま Judo, Kendo, Sumo, Karate と呼ばれていることや、ヨーロッパでは野球があまり人気がないことなどを話す。 In Europe, baseball is not so popular. In America, baseball, football and basketball are very popular. 	

トピック 8 「季節・月・行事」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	季節で遊ぼう	1	季節で遊ぼう	シーズンバスケットゲームをする。 イマジネーションビンゴをする。 かいたものを出し合う。	spring, summer, autumn, winter When is your birthday? Which season do you like?
		2	どの季節かな?	Four Corners Game , をする。 ALT の話を聞く。	Which season do you like? Which season do you eat this?
		3	クリスマスゲームをしよう	プレゼントゲームをする。 ALT の国の雪だるまについて知る。 雪だるまあてっこゲームをする。	Merry Christmas! present, snowman, two / three balls I wish you a Merry Christmas!
4	行事で遊ぼう	1	何月生まれ?	歌を歌いながら季節の言い方に慣れる。 自分の誕生日を言ったり友達に聞いたりする。 誕生日バスケットをして楽しむ。	What month is this? When is your birthday? January ~ December
		2	誕生日列車を作ろう	誕生日月にグループを作る。 月に対するイメージを話し合う。 それぞれの月の誕生日列車を作る。	I want yellow paper. Write your name and birthday month on the paper.
		3 ・ 4	ハロウィンって何?	ハロウィンについて知る。 絵本の読み語りを聞く。 キャラクターの色塗りをする。 キャラクターを使ってビンゴゲームをする。 "Trick or treat"ゲームをする。	Halloween, witch, skeleton, ghost, pumpkin, Jack-o'-lantern, mummy Paint the witch's hat yellow. Do you have scissors? Trick or treat.
5	カレンダーを作ろう	1	この月何の月?	月の名前を知る。 誕生日を聞き合う。 カルタをして楽しむ。	When is your birthday? birthday, month, January ~ December
		2	カレンダーを作ろう	絵を見て、何月のことが考える。 曜日の言い方に慣れる。	What's this? What festival is this? Sunday ~ Saturday
		3		自分が作りたいカレンダーの材料を伝えて、担任や ALT からもらう。	What color do you want? I want ~. Thank you.
		4 / 5	クリスマスツリーを作ろう	クリスマスに関するゲームを楽しむ。 画用紙でクリスマスツリーを作る。 自分の欲しい飾りをもらったり自分で飾りを作ったりして、クリスマスツリーを飾る。 クリスマスについて話を聞く。	Santa Claus, Christmas tree, present, reindeer, candy cane, snowflake, star, snowman, Christmas card, etc. What do you want?
6	誕生会をしよう	1	誕生日は何月ですか	月の言い方に慣れる。 友達と誕生日を聞き合い、ワークシートに記入する。 月の名前の由来を知る。	birthday, month, January ~ December, When is your birthday? My birthday is in ().
		2	先生(ALT)の誕生会の計画を立てよう	誕生会であることを決める。 誕生会の準備をする。	Let's sing "Happy Birthday"! birthday card Happy birthday.
		3	Happy birthday! 先生	ALT を迎える。 プレゼントを渡す。 ALT の話を聞く。	Happy birthday, -sensei. Please pull this rope. This is a present for you.
		4 / 5	クリスマスカードを作ろう	クリスマスに関するイマジネーションビンゴをする。 クリスマスについて ALT の話を聞いたり、自分たちの文化と比較したりする。 クリスマスカードを作る。 出来上がった作品を鑑賞し合う。	Season's Greetings. Merry Christmas and Happy New Year. Santa Claus, Christmas tree, present, reindeer, candy cane, star, snowman, Christmas card, etc.

トピック 8 季節・月・行事 第3学年 季節で遊ぼう

第1時 季節で遊ぼう

(目標) 季節を表す言い方に慣れ、季節に対するイメージを広げたり友達とやり取りをしたりできる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 四季のポスターを見て、季節を予想する。季節の言い方を知る。	<ul style="list-style-type: none"> まず、春を表すポスターを1枚見せて英語の発音をする。次に夏、秋、冬と見せていき、四季の言い方を予想させる。 This is a picture of spring. These are cherry trees. This is a butterfly. What season is this? It is spring. 誕生日がどの季節にあるのか個別に聞いて答えさせたり、手を挙げさせたりする。 When is your birthday? In summer? In autumn? 	四季を表すポスターや絵(各数枚)
10	2 シーズンバスケットゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 自分の誕生日のある季節が言えるようになったら、フルーツバスケットの要領でシーズンバスケットをさせる。 	ピンゴシート(9マス)
20	3 イマジネーションピンゴをする。	<ul style="list-style-type: none"> かいているものについて質問をしたり、ほめたりしながらやり取りをする。 What's this? Do you like beetles? Is this firework? Beautiful! That's great! Nice! ALT が言った単語が児童に伝わっていないと感じたら、担任が"What's that?"(それ何のこと?)と質問をし、児童の理解を助ける。 文化によるイメージの違いに気付かせるために、担任は大きさに「へえ～」と反応する。 	ピンゴマス
5	4 それぞれがピンゴシートにかいたものを出し合う。	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちがかいたイメージをグループごとに発表させ、交流させる。イメージするものの違いに気付かせる。 	ピンゴマスの大きさの紙のり

第2時 どの季節かな

(目標) 季節や季節を象徴する風物を表す言い方に慣れる。【2】

国によって季節のもつイメージが異なることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 シーズンバスケットゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 前時のポスターを提示し、季節を表す言い方を思い出させる。前時と同じようにシーズンバスケットをさせる。 	絵カード
10	2 フォーコーナーズゲーム をする。	<ul style="list-style-type: none"> 教室の4つのコーナーに季節を表すカードを置き、場所を覚えさせる。 This is the spring corner. This is the summer corner.... 好きな季節は何か聞き、その季節のコーナーに移動させる。 Which season do you like? Let's move to the corner you like best. Let's go! 	4つの隅にカードをはる。
10	3 フォーコーナーズゲーム をする。	<ul style="list-style-type: none"> 絵を提示し、その絵がどの季節のものか考えて移動させる。 Let's play "Four Corners Game". What is this?(絵を提示する。) Yes. It is a watermelon. Which season do you eat this? 	絵カード

		Spring, summer, autumn or winter? Ready go!	
5	4 集まった絵カードを見て発音したり、 気付いたことを話し合ったりする。	・ ルールはクラスの実態や児童の要望に応じて決める。 ・ 移動したら答えを言う。 Look! What's this? It's a butterfly.	
10	5 ALT の話を聞き、国によって季節の もつイメージが違うことに気付く。	・ ALT がもつ季節感、出身国の季節の様子や行事、植物の 違いや似ている点、南半球では季節が逆になっていることな どを話してもらう。	地球儀や 世界地図

第3時 クリスマスゲームをしよう

（目標） クリスマスに関するゲームでヒントや質問を聞いて答えたり適切な反応をしたりすることができる。【2】
クリスマスや外国の雪だるまのことについて気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 プレゼントゲームをする。 	・ 音楽に合わせてクリスマスカードを回す。 ・ 音楽が止まったところで、"Stop and open it."と合図し、 クリスマスカードを開ける。中にステッカーが入っているカ ードを持っていた児童が当たりとなる。ALT や担任の簡単 な質問(What's this?など)に答えさせて、そのステッカーを プレゼントする。 ・ 回りの援助で答えてもいいというルールにし、答えること が負担にならないように配慮する。	音楽 クリスマス カード
25	2 ALT の国の雪だるまについて知る。 3 雪だるまあてっこゲームをする。 	・ ALT の出身国の雪だるまの絵(3段)を見せ、日本のもの との違いに気付かせる。 ・ ALT の文化として紹介してもらうようにお願いする。 ・ いろいろな雪だるまの絵を提示する。(大きさ、マフラー や手袋などの色を変えたものを用意) ・ ヒントを出して、どの雪だるまのことが当てさせる。 This snowman is (big / small). It has (2 / 3) balls. It is wearing a (red hat / a green scarf, etc). ・ ALT や HRT の質問と同じようにして、児童が雪だるま を選んでクイズを出し他の児童に当てさせる。big / small, two / three balls などの箇所を問題として言わせるようにす る。	外国の雪 だるまの 絵 雪だるま の絵カー ド(ゲー ム用)
5	4 歌を歌う。	・ クリスマスに関する歌を歌い、余韻をもって終わる。 "I wish you a Merry Christmas"など	



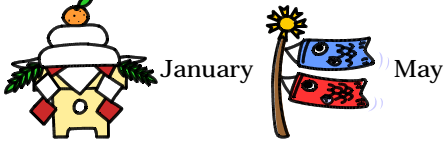
【参考】クリスマスの
絵本の読み聞かせも
できます。



トピック 8 季節・月・行事 第4学年 行事で遊ぼう

第1時 何月生まれ？

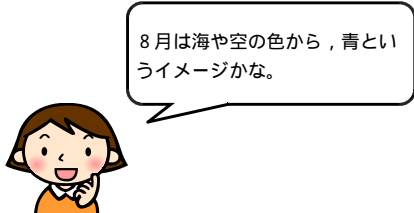
（目標） 誕生月を教えたり，聞いたりしながらやり取りを楽しもうとする。【1】

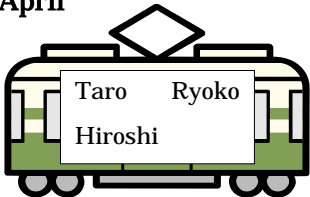
時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 月を表す絵カードを見て予想する。 	<ul style="list-style-type: none"> あいさつをしながら今日は何月何日か言い，今日の活動と結び付ける。 月の風物などの絵を見せ，それが何月か予想させ，カードの並べ替えをさせる。 Look at this picture. What month is this? 月の言い方を知らせる。 	絵カード
10	2 歌を歌いながら月の言い方に慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> "Twelve months"を歌いながら月の言い方に慣れさせる。自分の誕生月のところで手を挙げさせたり立たせたりする。 月の言い方は覚えるのは難しいので，自分の誕生月だけ言えればよいものとする。 	歌の CD
15	3 自分の誕生月を言ったり，友達に聞いたりしてやり取りをする。	<ul style="list-style-type: none"> やり取りの仕方を演示する。 When is your birthday? My birthday is in (). 名簿を持たせ，友達の誕生月を聞いて回って，それを記入させる。 	名簿
15	4 誕生日バスケットをして楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> フルーツバスケットの要領で誕生日バスケットをさせる。 オニになった人にみんなで "When is your birthday?" と聞き，それに答えさせる。担任が， " -kun's birthday is" と紹介して動かしてもよい。 	

第2時 誕生日列車を作ろう

（目標） 欲しい色画用紙を伝えたり，英語の指示で誕生日列車を作ったりすることができる。【2】

国や人によって月に対するイメージが違うことに気付く。【3】



時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 誕生月別にグループを作る。	<ul style="list-style-type: none"> 今日の日付や天気を聞いて本時の活動と結び付ける。 "Twelve months"を歌いながら月の言い方を想起させる。 誕生日バスケットなど児童が好むゲームをして，生まれた月同士でグループを作る。 	歌の CD 絵カード
10	2 月に対するイメージを話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 月に対するイメージを出させ，どんな色が合うか考えさせる。（例 4月は桜の季節だからピンクなど） ALT がいる場合は，月に対するイメージや月を代表する風物などについて話す。 グループ別に色を決めて色画用紙(列車の形に切っておく)をもらいに行く。なるべく色が重複しない方がいいので，あらかじめ全員の前で発表させるようにする。 We want yellow paper. Here you are. Thank you. 	列車の形の色画用紙
20	3 それぞれの月の誕生日列車を作る。	<ul style="list-style-type: none"> 作り方を説明する。 Write your name and birthday month on the paper. Paste it on the colored paper of train. 	名前を書く紙

5	<p>April</p>  <p>5 4 できあがったものを鑑賞する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童がローマ字を書けない場合は教師の字をまねさせたり、教師が作ったアルファベットをはらせたりする。 ・ イラストを用意しておき、もらいに来てはらせたり、絵をかかせたりする。 <p>I want (a picture of) watermelon.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ グループを回って何をかいているのか、聞いたりほめたりしてやり取りをする。 ・ 列車をつないで完成させ 教室に掲示することを知らせる。 	風物などのイラスト
---	--	--	-----------

第3・4時 ハロウィンって何？

(目標) ALT の指示を聞いて色塗りをしたり、切ったりするなどの作業をすることができる。【2】



日本にはないハロウィンのお祭りについて知る。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10 10	<p>1 季節や秋から連想するものを考える。</p> <p>2 ハロウィンについて知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「秋」から予想することを出させる。 ・ ALT に自分の文化としてハロウィンの紹介をしてもらう。 	絵カードなど
10 5	<p>3 絵本の読み語りを聞く。</p> <p>4 ハロウィンのキャラクター（お化けたち）を知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ハロウィンを題材にした絵本の読み語りを聞かせる。 ・ キャクターの絵カードを紹介する。 	絵本 絵カード
20	<p>5 キャクターの色塗りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ Jack-o'-lantern, pumpkin, witch, mummy など10～12枚程度の絵カードを提示していきながら名前を紹介する。 	プリント
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵カードと同じもの(モノクロ)を印刷し児童に配布する。 	
15	<p>6 作ったキャラクターを使ってビンゴゲームをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 色塗りがすんだらビンゴゲームができるように切り離す。 	ビンゴシート
	<p>ALT の指示でプリントのキャラクターに色塗りをさせる。</p>	<p>提示している絵カードの色とは違う色を言うようにする。</p>	(9マス)
	<p>Paint the witch's hat yellow.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作業の様子を見て回り、うまくできていたらほめたり、スタンプを押したりする。 	
20	<p>7 "Trick or Treat"ゲームをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 色塗りがすんだらビンゴゲームができるように切り離す。 	ビンゴシート
	<p>Do you have scissors? Cut the line like this.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各自のビンゴシートにキャラクターを選んで載せ、ALT の言うものを裏返しにしてい 	(9マス)
	<p>やり方はジェスチャーを交えながら ALT に指示してもらう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童が"Trick or Treat"と言いながら ALT のところに行く。 	
	<p>ALT はお化けの絵カードを1枚見せ、児童がその名前を答えられたら、スタンプを押す。(またはシールを渡す)</p>	<p>ALT の役を HRT や他の児童もして、スタンプラリーのよう</p>	
	<p>ALT の役を HRT や他の児童もして、スタンプラリーのよう</p>	<p>にする。</p>	
	<p>(C) Trick or Treat. (T) What's this?</p>	<p>(C) (It's a) Jack-o'-lantern. (T) Yes. Here you are.</p>	
	<p>(C) Thank you.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童の実態によって"Trick or Treat"が言えたらスタンプを押すというルールでもよい。 	
			

トピック 8 季節・月・行事 第 5 学年 カレンダーを作ろう

第 1 時 この月何の月？

（目標） 月名の言い方に慣れ親しむ。【 1 】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 月の名前を知る。  July  December	<ul style="list-style-type: none"> 月名のカードを提示し、どんな話題が予想させる。月に関係する行事や風物カードをヒントとして提示していき、月の名前を表す言葉であることに気付かせる。 (例：七夕の絵を指しながら) What's this? What festival is this? It is <u>Tanabata</u>. When is <u>Tanabata</u>? Yes. <u>Tanabata</u> is in July. 	絵カード
7	2 "Twelve months"の歌を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> はじめは通して聞かせる。次に、自分の誕生月のときに手を挙げさせたり、立たせたりする。 	C D
13	3 誕生月を聞き合う。	<ul style="list-style-type: none"> 教師と児童、児童と児童で誕生月を聞き合ったり、誕生月を予想させたりする。 When is your birthday? My birthday is in (). 	
10	4 カルタをして楽しむ。	<ul style="list-style-type: none"> グループごとに月のカルタ取りをさせる。 	カルタ


【備考】 月の名前は児童にとって難しいことから、第 1 時は 4 学年の活動とほぼ同じ活動内容としている。
児童が月の言い方に慣れている場合は、上記の活動例を第 2 時の導入として簡単に扱うこともできる。

第 2・3 時 カレンダーを作ろう

（目標） 自分が欲しいものを伝えてカレンダーを作ることができる。【 2 】

月に対するイメージが国によって違うことに気付く。【 3 】



時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
2	1 今日の日付や天気について触れる。	<ul style="list-style-type: none"> 今日の日付や天気を聞き、本時の活動と結び付ける。 What's the date today? What month is it? 	
8	2 絵を見て、何月のことが答える。	<ul style="list-style-type: none"> 行事の絵を順々に指し、何月のことを尋ねる。 Do you remember the name of months? What month is this? 	行事カード
10	3 曜日の言い方に慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> 曜日を表した絵カードを提示し、慣れさせる。 Sunday, Monday ... Saturday 	曜日カード
15	4 自分が作りたいカレンダーの材料を伝えて、ALT や担任からもらう。	<ul style="list-style-type: none"> 各自、何月のカレンダーを作るか決めさせる。 数種類の色画用紙や季節の風物などのイラストを用意しておき、児童が欲しいものを伝えて選ぶようにさせる。 What color do you want? I want ~. Please ~. 	カレンダー用紙 色画用紙 イラスト
30	5 カレンダー上部に絵をかき、下部に日付を書く。	<ul style="list-style-type: none"> カレンダーの上部にイラストをはったり、自分で絵をかいったりさせる。 それぞれの月の 1 日が何曜日から始まるか聞き取って日付を書かせる。 ALT は机間指導で何をかいているのか尋ねたり、ほめたりしたりして、やり取りをする。完成したら色画用紙にはら 	色鉛筆 のり

10	6	作品を鑑賞する。		せる。 ・ 曜日名はあらかじめ教師が書いておき、児童には日付の数字だけ書かせる。 ・ 作品を鑑賞させ、よい点や違いなどを話し合わせる。 ・ ALT の月に対するイメージや ALT の国の行事について話してもらい、自分たちとの相違点や相似点に気付かせる。 ・ 同じ月に ALT が考えるイメージと児童のイメージを並べてかかせることもできる。	(あれば) ALT の国のカレンダー
15	7	ALT の話を聞く。			

第4・5時 クリスマスツリーを作ろう

(目標) 自分が欲しいものを伝えてクリスマスツリーを作ることができる。【2】

クリスマスを祝うことの意味や外国での祝い方について知る。【3】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 クリスマスに関するゲームを楽しむ。 	・ クリスマスに関するいろいろなカードを用意しておき、カルタやビンゴ、神経衰弱などのゲームで楽しませる。クリスマスに関するものの言い方に触れさせる。 Christmas tree, Santa Claus, snowman, star, present, candy cane, reindeer, etc.	絵カード
15	2 画用紙でクリスマスツリーを作る。	・ ツリーを作るための色画用紙を選ばせる。 What color do you want? I want ~.	色画用紙
40	3 自分の欲しい飾りをもらったり自分で飾りを作ったりして、クリスマスツリーを飾る。 	・ ALT や担任の指示で、色画用紙を対角線で切らせ、三角形を作らせる。三角形を組み合わせてツリーを作らせる。 ・ ツリーに付けたい飾りを選ばせる。 What do you want? I want a star. Here you are. Thank you. ・ 飾りは自分で作ったりかいたりしたものを飾らせてもよい。(クラスで1つのツリーを作らせたり、グループで作らせたり、1人ずつ作らせたりする。) ・ 児童の実態や要望に応じて、クリスマスリースを作ったり、実際にツリーに飾り付けをしたりする活動もできる。 ・ 出来上がったツリーを賞賛する。 Good job! Excellent! Beautiful! Nice!	飾り
15	4 出来上がったツリーを鑑賞し合い、クリスマスについての話を聞く。	・ ツリーを並べてクリスマスソングを歌う。ALT に自分の国のクリスマスの祝い方を話してもらい。クリスマスに関する本の読み聞かせをするのもよい。	絵本
5	5 クリスマスソングを歌う。	We wish you a Merry Christmas Santa Clause is coming to town など	歌の CD

トピック 8 季節・月・行事 第 6 学年 誕生会をしよう

第 1 時 誕生日は何月ですか

(目標) 月の名前の言い方に慣れる。【2】

英語の月名にはそれぞれ由来があることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 月名の言い方に慣れる。  December	<ul style="list-style-type: none"> 5 年時に扱っていても覚えていないことが予想されるので絵カードなどを用いて想起させ、慣れるようにする。 (クリスマスツリーの絵を見せて) "What's is this?" "Christmas tree!" "Yes. Christmas is in <u>December</u>." 教師と児童でやりとりをしながら 1 月から 12 月までのカードを並べ、言い方を思い出させる。 	絵カード
20	2 友達と誕生日を聞き合い、ワークシートに記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ワークシートに月ごとの行事を書き入れさせる。 教師が数人の児童に誕生日を聞き、月名の絵カードの下にその児童の名前を書く。 "When is your birthday?" "My birthday is in ()." "When is my birthday?" と問いかけて教師の誕生日や他の教師の誕生日を予想させる。 教室を自由に歩き回って、友達の誕生日を聞き合わせる。教師とのやり取りを友達同士でもさせ、行事を書いたワークシートに友達の名前を書き加える。 	月別に枠を作ったワークシート
15	3 月名の由来を知る。	<ul style="list-style-type: none"> 1 月から 12 月までの月名の由来を知らせる。 日本の古い月名に触れるのもよい。(睦月・如月・弥生...) 	由来を書いた紙

(ワークシート例)

January (誕生月の人) 誠君 彩さん 伊藤先生		February (誕生月の人) 哲也君 知代さん		March (誕生月の人) 美希さん 千尋さん 校長先生	
--	---	--	--	---	---

第 2 時 先生 (ALT) の誕生会の計画を立てよう

(目標) 誕生日の意義について考え、みんなで ALT の誕生会の計画を立て準備をしようとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 誕生会であることを決める。	<ul style="list-style-type: none"> 歌やゲーム、プレゼントなどが出されると思われるので、それらについて練習したり準備したりすることを知らせる。 	
35	2 誕生会の準備をする。 ・ ゲーム ・ 歌の練習 ・ お祝いの言葉の言い方 ・ プレゼントの用意	<ul style="list-style-type: none"> 前時に扱った月名に関係のあるゲームを取り入れるようにする。(月カードを使った "Go fish" ゲームや誕生月バスケット、カルタなど) 決めたゲームを全員でやってみる。 誕生会で歌う歌の練習をさせる。 Let's sing "Happy Birthday." 全員、ALT にお祝いの言葉を言えるように練習させる。 カードや似顔絵、寄せ書きなどでもよい。 	月カードなど 歌の CD

準備や練習は特別活動や図工、音楽の時間なども使って行う。

第3時 Happy Birthday！ 先生

(目標) ALTの誕生日会を開き、誕生日を祝おうとする。【1】

ALTの国の誕生日の祝い方やパーティーの様子を知る。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 ALTを迎える。 (くす玉や拍手)	・ "Happy Birthday"を歌ってALTを迎える。 "Happy Birthday, -sensei." "Please pull this rope."	歌のCD
10	2 プレゼントを渡す。	・ 一人一人がお祝いの言葉を言う。 "Happy Birthday, -sensei" "This is a present for you." "Thank you."	
10	3 ALTの話を書く。	・ ALTの国の誕生日の祝い方やパーティーの様子を聞かせる。また、ALTの家族の紹介などもしてもらう。	ALTの家族の写真など
20	4 ゲームをして楽しむ。	・ 前時に選んだゲームをALTと一緒に楽しむ。	

誕生日会の進行や内容については児童の創意工夫を取り入れた形で行う。

第4・5時 クリスマスカードを作ろう

(目標) 指示を聞いてクリスマスカードを作ることができる。【2】

クリスマスの意味やALTの国での祝い方を知ることにより、ALTのもつ文化に気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
20	1 クリスマスに関するイメージング ビンゴをする。	・ クリスマスから連想するものを絵にかかせ、グループ対抗でビンゴゲームをさせる。ALTやHRTが単語を言う。	ビンゴシート 写真や絵など
20	2 クリスマスについてALTの話を書いたり、自分たちの文化と比較したりする。 	・ クリスマスを祝うことの意味や、ALTの自国や家庭での祝い方を話してもらう。クリスマスまでの日数を示したアドベントカレンダーやクリスマス料理、クリスマスプディングなどについて紹介してもらう。 ・ 日本での新年の祝い方と比べ気付きを話し合わせる。 ・ 初詣に行くことやおせち料理を食べることなどについても話し合わせ、ALTに紹介させることでコミュニケーションを図らせる。	
40	3 クリスマスカードを作る。 	・ ALTにクリスマスカードについて紹介してもらい、作り方を知らせる。書く言葉はいくつか見本を用意しておく。 Season's Greetings. Merry Christmas and a Happy New Year! Have a Merry Christmas! I wish you a Merry Christmas! ・ ビンゴゲームでかいた絵を活用してもよい。 ・ 立体的なカードや飛び出す仕掛けのカードなどの工夫も考えられる。	色画用紙 色紙など BGM (クリスマスの曲)
10	4 出来上がった作品を鑑賞し合い、今日の活動を振り返る。	・ 出来上がった作品を鑑賞させる。出来上がりを賞賛する。 Wow! It's cute! I like this color. Good job!	


トピック 9 「学校生活」

学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
3	学校は楽しいね	1	学校にある文具を見つけよう	イエス・ノーゲームをする。 文具の影絵当てゲームをする。 学校にあるものビンゴをする。	What is this? / It is a pen. Do you have (scissors / a pencil / a book / a desk / a chair / a notebook / a crayon)?
		2	かくれた文具を当てよう	文具ゲームをする。 ブラックボックスゲームをする。 ジェスチャーゲームをする。 パートナーを見付ける。	pencil, book, desk, chair, crayon, notebook, eraser, ruler What's this? / It's a pencil.
		3	文具の使い方を教えよう	モザイククイズをする。 「えいごリアン 3」を視聴する。 文具の使い方を示す。	What's this? Can you guess? How do you use it?
4	学校探検をしよう	1	これはなあに?	文具ビンゴをする。 借り物ゲームをする。 絵や写真から気付いたことを話す。	I like soccer. I like hide-and-seek. Do you have a pen? Yes. Here you are. Where is the lunch room?
		2	学校探検をしよう	見取り図上で学校探検をする。 特別教室とそこにある備品のマッチングゲームをする。	Go straight. Turn (right / left). What's this room? A science room. Which card do you want to turn over?
		3	この部屋は何の教室?	仲間探しゲームをする。 教室名カルタをする。	What room is this? It is a music room. Where is a piano? It's in the music room.
5	どの教科が好き	1	好きな教科を当てよう	友達の好きな教科を当てる。 アメリカや日本の教科書を見てどの教科の学習か当てる。	Who likes math? What subject is this? What subject do you like? I like music. Japanese, math, social studies, science
		2	友達に聞いてみよう	メモリーゲームをする。 インフォメーションギャップゲームをする。	What subject is this? Where is a card of math? What subject is on Monday 1st period?
		3	どの地域の音楽かな?	教科書クイズをする。 外国の伝統的な音楽を聞き、どの国の音楽科を考える。 人気音楽ベスト 3 を調べる。	What subject is this? Which country do you image from this music? Which music do you like?
6	外国の学校生活を知らう	1	外国と日本の学校生活を比べよう	外国の学校生活について話を聞く。 マッチングゲームをする。 日本の学校生活と比べて感じたことをまとめる。	What's this? - It's a school bus. Which are the Japanese textbooks? Do they bring their lunch? I go to school by bus. - Do you? I walk to school.
		2	放課後の過ごし方	アメリカの学校生活の様子を見て、日本との差異や同質性について考える。 放課後の過ごし方を知る。 ジェスチャーゲームをする。	What do you do after school? I chat with my friend. I do volunteer activity. I play basketball in the gym. I take my dog for a walk. I help my family.

トピック 9 学校生活 第3学年 学校は楽しいね

第1時 学校にある文具を見付けよう

(目標) 文具など教室にあるものに関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかわろうとする。【1】
文具に関する英語表現に触れ、身の回りで使われていることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 "The Pretty Little Purple Pen"	・ 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 ・ 英語表現に合わせて、体を動かして反応させる。Purple pen の絵を見せて、イメージをつかませる。	CD
5	2 イエス・ノーゲームをする。 ・ 文具に関する質問に答える。	・ 絵カードを提示し、英語表現と結び付けさせる。 Do you have (scissors / a pencil / a book / a desk / a chair / a notebook / a crayon)?	
10	3 文具の影絵当てゲームをする。	・ 影絵を提示し、それが何かを当てさせる。 ・ 画像処理ソフトを使って、文具の写真を影絵に加工することもできるし、OHP の上に載せるだけでもよい。 What is this? - It is a pen.	絵カード 影絵
15	4 学校にあるものピンゴをする。 	・ ピンゴシートの中に好きな文具の絵をかかせ、ピンゴを楽しませる。 ・ 1 回目は、引いたカードの文具名を教師が答え、2 回目は子どもに順番に答えさせる。 ・ 日本語で答えたときは、英語で言い換えて聞かせる。	ゲームカード
10	5 外国製の文房具を写真で見て日本と比べる。	・ あらかじめ ALT に写真や文具の提供を求めておくとうよい。 ・ どの国の文具かを国旗と併せて紹介する。日本の文具と比べて気付いたことを発表させる。 ・ 日本と似ている文房具もあれば、日本ではあまり見られない文房具もあることを話す。	写真

第2時 かくれた文具を当てよう

(目標) 文具に関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかわろうとする。【1】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 "The Pretty Little Purple Pen"	・ 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 ・ 動作を入れたり、絵を指し示したりしながら、楽しく歌を歌わせる。 A pencil case, crayons, scissors ...	CD
10	2 文具ゲームをする。 ・ 2 チームに分かれ、ALT や担任が言った文具を、黒板にはった紙の中から見付け、ハエたたきでたたく。	・ はじめは名前を言うだけにし、次第に文具に関するヒントに変えて、考える楽しさも味わわせる。 ・ 勝ち負けにこだわらず、楽しくゲームができる雰囲気をつくる。 a pencil, a book, a desk, a chair, a notebook, a crayon, We use it when we sit down. What's that?	掲示用の 絵カード ハエたたき
10	3 ブラックボックスゲームをする。	・ 各班の代表者を前に出して答えさせてもよいし、班の中で	

	・ ブラックボックスに入っている文具が何かを触って当てる。	それぞれに楽しませてよい。	ブラックボックス
10	4 ジェスチャー・ゲームをする。	・ 絵カードにかいてある文具をジェスチャー表現させ、他のみんなに当てさせる。 What is this? It is a pencil.	絵カード
10	5 パートナーを見付ける。	・ 文房具のイラストを2枚一組になるように用意しておく。一人に1枚ずつ配布し、ジェスチャーを使って、自分と同じカードを持っている相手を見付けるゲームを楽しませる。 ・ ジェスチャーでもずいぶん通じることについてコメントし、本時の活動を振り返らせる。	児童用カード

第3時 文具の使い方を教えよう

（目標） 文具に関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や担任と楽しくかかわろうとする。【1】

文具の名前を答えたり、文具の使い方をジェスチャーで伝えたりすることができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 あいさつをし、動作を交えながら歌を歌う。 "The Pretty Little Purple Pen"	・ 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 ・ 動作を入れたり、絵を指し示したりしながら、楽しく歌を歌う。 a pencil case, crayons, scissors ...	C D
15	2 モザイククイズをする。 ・ スクリーンに写った文具の名前を当てる。	・ 色々な文具の写真を画像処理ソフトを使って「モザイク」「渦巻き」に加工し、スクリーンに映し出して、"What's this?"と問い掛けながら、それが何であるかを当てさせる。 ・ 児童にとって身近なものから始めて、段々と分かりづらいものへと進める。すぐに分からないものには、その特徴や使い方などをヒントとして出す。 What's this? Can you guess? There are many colors.	パソコン プロジェクター
10	3 NHK学校放送番組「えいごリアン3」2007年度2回目放送「ものを見せる」の回の「カプセル侍」「マイケルとメカゴリアン」のコーナーを視聴する。	・ 番組視聴後、番組と同じように、"What is this?"や"How do you use it?"と児童に語り掛ける。 ・ なんとか答えようとする姿やよい反応をほめる。日本語で答えてもよいこととする。 ・ 教師が、"Yes. It's an eraser."など、英語の名前を投げ返したり、動作を加えたりして分からせるように支援する。 "What is this?" "How do you use it?" "It's great!!" ・ 番組のビデオやDVDがない場合は、えいごリアン HP から視聴させることができる。 (http://www.nhk.or.jp/eigorian3/ja/frame.html)	DVD もしくは、インターネット利用
15	4 視聴後、番組に出てきた文具の名前を答えたり、文具の使い方をジェスチャーで示したりする。	・ 本時の活動のよさをほめ、振り返りをさせる。	文具 教材教具 掲示用カード

トピック9 学校生活 第4学年 学校探検をしよう

第1時 これはなあに？

（目標） 学校の中の物や場所に関する英語表現を使ったゲームを通して、友達や教師と楽しくかかわろうとする。【1】
アメリカの学校の写真を見たり説明を聞いたりして、同じところや違うところに気付く。【3】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 "The School-yard Song"	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 動作を入れながら、歌を歌う。 	CD
15	2 文具ピンゴをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 3 × 3 のピンゴシートの中に、教室の中にある文具の中から9つを選ばせ、絵をかかせる。 慣れてきたら 4 × 4 の16マスで楽しませることもできる。 1 回目は、引いたカードの文具名を教師が答え、2 回目は子どもに順番に答えさせる。 日本語で答えたときは、英語で言い換えて聞かせる。 	
15	3 カード集めゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 5種類の文具の絵カードを多数用意する。A 君はペンのカードを5枚、B 君は鉛筆のカードを5枚といったように、各自が同じカードを5枚ずつ持つ。 教室を回り、他の友達に "Do you have a ?" と、自分が持っていない残り4枚のカードについて尋ねて、相手が持っていたらもらう。 尋ねられた子は、そのカードを2枚以上持っていたら渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> Do you have (a pen / a notebook / a pencil / an eraser / a ruler ...)? Oh, yes. Here you are. / Sorry, I don't. お互いに1回聞いたら次の相手を探す。 ジャンケンをして勝った方だけが尋ねられるというようなルールにしてもよい。 	絵カード
10	4 外国の学校について、絵や写真を見て気付いたことを話したり、クイズに答えたりする。	<ul style="list-style-type: none"> ALT に自分の国の学校の様子を話してもらい、外国の暮らしについての本から写真をスキャンして取り込み、それをプロジェクタで見せながら話をしてもらうようにする。 スクールバスやランチルームが違うこと、図書館や音楽室があることは同じだということなどに気付かせる。 学校の絵や写真を活用して、クイズを楽しませる。 <p>How many rooms? Where is the (lunchroom / classroom / science room / office / music room / gym)?</p>	拡大した外国の小学校の写真など

NHK 学校放送番組「えいごリアン4」2006年度4回目放送「ねえ、それ貸して」を「借り物ゲーム」の前に視聴させることもできる。

第2時 学校探検をしよう

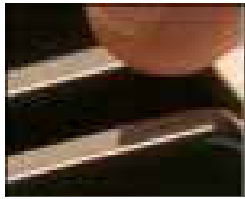

（目標） 学校の中の場所に関する英語表現に触れ、日常でも使っていることに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 "The School-yard Song"	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 動作を入れながら、歌を歌う。 	CD

20	2	<p>学校の見取り図上で、学校探検をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 消しゴムなどを人形に見立て、英語の指示に従って、地図の上を歩くように動く。 ・ 行き当たった教室は何かを答える。 	<p>I like soccer. I like hide-and-seeK.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 英語表現が理解できるように、教師も指示に合わせて見取り図上のコマを動かす。 ・ 見取り図は簡単なものを用意する。 <p>Go straight. Turn (right / left). Go down the stairs.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 答えは日本語でよいこととする。教師が英語で言葉を返したり、間違えたときにはその場所にあるものを言ってヒントを与えたりする。 <p>What room is this? - A science room.</p> <p>There is a piano in this room. - A music room.</p> <p>You can play basketball here. - A gym.</p>	学校の地図
15	3	<p>特別教室とそこにある備品のマッチングゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 黒板に教室の絵とそこにある道具の絵を裏返しにしてはる。 ・ 児童は方向を表す英語表現を使って、カードを選択する。教室と備品が合えば、1ポイントもらうことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 指で指し示したり、日本語で言ったりしてもよいことにする。教師が英語で言葉を返して聞かせる。 ・ グループ対抗にすることもできる。 <p>Which card do you want to turn over? This one?</p> <p>Right. / Left. / Up. / Down.</p> <p>a gym - basketball court</p> <p>a music room - a piano</p> <p>a science room - a beaker</p>	掲示用カード写真
5	4	<p>活動を振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 日常でも使っている英語表現を想起させ、身近に感じさせる。 	振り返りカード

第3時 この部屋は何の教室？

（目標） 英語を聞いて、おおよその内容をつかみ、知っている単語やジェスチャーなどで反応することができる。【2】


時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
5	1 動作を交えながら歌を歌う。 "The School-yard Song"	<ul style="list-style-type: none"> ・ 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 ・ 動作を入れながら、歌を歌う。 <p>I like soccer. I like hide-and-seeK.</p>	CD
15	2 仲間探しゲームをする。  It is a piano!	<ul style="list-style-type: none"> ・ 特別教室にある備品の絵や写真の一部の拡大図を見せ、どこの教室のものか答えさせる。 ・ 答えることができないときは、英語やジェスチャーを使ってヒントを与えて支援する。なんとか答えようとする姿やよい反応をほめる。 <p>Where is this? What room is this? It is a music room.</p> <p>classroom, lunchroom, library, principal's room</p>	備品の写真または絵 掲示用カード
15	3 教室名カルタをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ カードを配布し、グループで教室名カルタを楽しませる。 <p>いろいろな教室の言い方に触れたり、スリーヒントクイズでその教室を推測してカードを取ったりする。</p> <p>Where is a piano? It is in the music room.</p> <p>Where is a beaker? It is in the science room.</p>	児童用カード
10	4 活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 振り返りカードに単元を通しての気づきや感想を書かせる。 	振り返りカード

トピック9 学校生活 第5学年 どの教科がすき？

第1時 好きな教科をあてよう

（目標）好きな教科を友達に尋ねたり、自分の好きな教科を伝えたりすることができる。【2】

アメリカの教科書を見たり説明を聞いたりして、同じ所や違うところに気付く。【3】

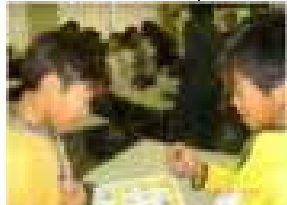
時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 好き、嫌いを話題にし、友達の好きな教科を当てる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> I like mathematics. I like PE, too. I go to swimming club. Who am I? </div> 	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、気分を尋ねるなど簡単な会話を交わす。 Good morning. How are you? 事前にかけておいたインタビューシートを基に、スリーヒントを出し、だれのことを言っているか考えさせる。 慣れてきたら、全ての教科のカードを黒板に掲示して、"Who likes math?"と質問をする。 	インタビューシート 掲示用教科カード
10	2 アメリカや日本の教科書を見てどの教科の学習が当てる。	<ul style="list-style-type: none"> アメリカの教科書は、州によって違うことを補足する。教科書が手元にない場合は、インターネットなどの画像を活用して提示する。児童が気付いたことを英語で返したり、補説したりする。 What subject is this? English, math, science, geography, American history Ah, math. You know, one plus two is three. 	アメリカの教科書
20	3 学級の友達の好きな教科を調べる。 <ul style="list-style-type: none"> クラスの友達に好きな教科を尋ね、黒板にはってあるその教科の絵カードの上に を付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> クラスを自由に動き回り、友達に尋ねさせる。教科名がうまく英語で言えない場合は、教師に尋ねるように指示する。 What subject do you like? - I like P.E. クラスの傾向を振り返り、授業のまとめとする。 	インタビューシート

第2時 友達に聞いてみよう

（目標）教科に関する英語表現を使ったゲームややり取りを通して、友達や担任と楽しくかわろうとする。【1】

英語を聞いて、おおよそ内容が分かり、知っている単語やジェスチャーなどで反応することができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 教科書の写真や、スリーヒントクイズから、教科名を当てる。	<ul style="list-style-type: none"> 英語であいさつをし、簡単な会話を交わす。 前回使った資料を活用し、"What subject is this?"と質問する。次々にカードを提示したり、裏を見せて予想させたりする。 	パソコン プロジェクター
15	2 メモリーゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 黒板の大きな時間割に教科の絵カードを裏返しにしてはっておく。 教科の絵カードについて、時間割のどこにあるか、月曜日の4時間目の教科は何かなどの質問に答える。 正解したチームは1点もらえる。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の実態によって、扱う教科カードの数を決める。最初は少なめにして、慣れてきたらカードを増やすようにする。 不正解だった場合は、また裏返しにして、しばらくしてからそのコマについて尋ねる。 Where is a card of math? - Monday, 5th period. (どこかのコマを指しながら)What subject is this? 	旗写真 教科カード 掲示用の絵カード 時間割表
20	3 インフォメーションギャップゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 各自が同じ時間割のシートを持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師がモデルとして児童とやり取りをし、質問やワークシートに書かれている語いを理解させる。 知っている単語やジェスチャーなどでやり取りをしてもよい。 	ゲームシート 掲示用の

<p>ただし、ところどころ空白になっている、その空白の箇所も班によって異なる時間割である。</p> <ul style="list-style-type: none"> 教室を動き、自分の班以外の児童に、自分のシートに書かれていない曜日の教科を聞き出す。じゃんけんで勝った児童から質問をし、情報を得る。次に負けた児童が質問をする。 時間内に空白のコマの教科名を埋めるようにする。 	<p>いことにする。</p> <p>(Yes / No で答える質問をさせる場合)</p> <p>Do you have Japanese on Monday, first period?</p> <p>(Monday, one)でも可とする。</p> <p>(直接教科名を尋ねさせる場合)</p> <p>What subject is on Monday, 1st period?</p> <ul style="list-style-type: none"> 最後に答え合わせをして終わる。 	<p>絵カード 数種類の ゲームシ ート</p> 
---	---	--

第3時 どの地域の音楽かな？

- (目標) 音楽に関する英語表現を使ったやり取りを通して、友達や担任と楽しくかかわろうとする。【1】
- 世界の民族音楽を聞き、それぞれの国に民族音楽があることを知る。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	<p>1 教科名クイズをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 教科書の写真や、スリーヒントクイズから、教科名を当てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 簡単なあいさつの後、アメリカの小学校の出席の取り方を知らせ、一人一人の名前を呼んで答えさせる。 前回使った資料を活用して質問する。慣れてきたら、全ての教科のカードを黒板に掲示して、リズムに乗ってチャンツを楽しませる。 <p>What subject is it?</p> <p>Japanese, social studies, math, science, art, music, P.E., home and economics</p>	<p>掲示用教科カード</p>
15	<p>2 外国の伝統的な音楽を聞き、どこの国の音楽かを考える。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 世界の民族音楽を聞かせ、どんな国がイメージできるかを話し合わせる。 <p>ヨーデル(スイス)、サンバ(ブラジル)、フラメンコ(スペイン)、フラダンス(ハワイ)、コサックダンス(ロシア)、パグパイプ(スコットランド)、レゲエ(南米)</p> <p>Which country do you imagine from this music?</p> <p>Do you like this music? Which music do you like?</p>	<p>DVD もしくは、インターネットのサイト活用</p>
10	<p>3 人気音楽ベスト3を調べる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> お気に入りの音楽に手を挙げさせ、クラスで人気の音楽を調べる。 <p>Who likes this music? Do you like yodel?</p>	
10	<p>4 音楽と国について話を聞く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> その音楽に関する写真を見せながら、簡単な英語を使って説明をする。 <p>Swiss people love yodel! Brazilians love samba!</p> <p>Koreans love Samul-Nori. Russians love Cossack dance!</p> <ul style="list-style-type: none"> それぞれの国で学び、楽しんでいる音楽は、それぞれの国の生活や文化と関係が深いことなどを補足する。 	<p>日本の楽器</p>

NHK 学校放送番組「えいごリアン4」2006年度7回目放送「だれにでもあるよね、すききらい」や「スーパーえいごリアン」2006年度第8回放送「お気に入りのミュージシャン」を視聴させるのもよい。

トピック9 学校生活 第6学年 外国の学校生活を知らう

第1時 外国と日本の学校生活を比べよう

(目標) 学校生活に関する英語表現を使ったやり取りを通して、友達や担任と楽しくかわろうとする。【1】

外国の学校生活を調べて日本の学校と比較し、同じところや違うところに気付く。【3】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
20	1 外国(アメリカ)の学校生活について話を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ALTの出身国の学校生活について話をしてもらう。 日本人教師のみの授業の場合は、アメリカの学校の様子について話をする。(アメリカである必要はないが、インターネット上で一番情報を集めやすいので、ここではアメリカとした。) <p>American students sometimes study with computers. They eat lunch in the cafeteria. They don't have school lunch. The American textbooks are thick. The Japanese textbooks are thin. In the USA, many students go to school by bus.</p> <p>(教科名等) spelling chart, science, social studies, geography, reading, storytime, D.E.A.R(Drop Everything and Read), lunch and recess, math, lab, music 時々、クイズ形式で写真に関する質問をする。ジェスチャーを交えながら質問し、単語レベルであってもいいので、反応することを求める。 <p>What's this? - (It's a) school bus. Which are the Japanese textbooks? Do they bring their lunch?</p> </p>	写真 教科書などの実物
15	2 マッチングゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> 4人でグループをつくり、学校生活に関するカードを全部配る。 相手の名前を呼び、質問する。質問したことと同じカードを持っていれば、相手に渡す。 2枚揃ったら机に並べる。早く手持ちのカードがなくなった方が勝ち。 	<ul style="list-style-type: none"> カードゲームの仕方を英語で説明する。 理解が十分でないときには動作で示したり、言い換えたりする。一度代表の子どもたちのデモンストレーションを通して、理解させる。英語表現が分からないときは身振りでもよいことを確認する。 <p>I go to school by bus. Do you? I walk to school.</p> 	児童用カード
10	3 日本の学校生活と外国(アメリカ)の学校生活を比べて感じたことをまとめる。	<ul style="list-style-type: none"> 日本との違いや同質性についての気付きや感想を発表させる。児童の言葉から活動をまとめ、次回の活動へつなげる。 	

第2時 放課後の過ごし方

(目標) 英語を聞いて、おおよその内容が分かり、知っている単語やジェスチャーなどで反応することができる。【2】
ボランティアに対する姿勢や放課後の過ごし方などの違いに気付く。【3】

時間	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	<p>1 アメリカの学校生活の様子を見て、日本との差異や同質性について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ボランティア活動の取り組みについても比べる。 	<ul style="list-style-type: none"> インターネットで検索したアメリカの学校の様子をプロジェクタで投影して見せる。 上靴に履き替えないことは違う、学校の旗があるのは自分たちの学校と同じだなど、児童の気付きを取り上げていく。 児童の反応を簡単な英語で返し、英語表現を聞かせていく。 アメリカでは、各州によって使用する教科書や休日などが違うこと、州は現在50あるが、建国当時は13で、それが国旗に表されていることなどを話す。 The national flag is the Star-Spangled Banner. アメリカや日本の学校や地域で取り組んでいるボランティアについてインターネットの画像や写真を見せて話題にする。 アメリカでは、自分の力で何かを解決しようとする姿勢と、お互いに助け合う気持ちを持っていて、ボランティア活動が学校や地域で行われていることを話す。日本でも、学校や地域でボランティア活動を行っていることを想起させる。 	<p>PC プロジェクター</p> 
15	<p>2 放課後の過ごし方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> アメリカの小、中学校の児童、生徒の放課後の過ごし方を聞いて、英語表現と絵カードを結び付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> 質問に対してすぐに児童が分からなくても言い換えたり、絵や写真、ジェスチャーを使ったりして伝え、考えさせる。 I chat with my friend. / I play basketball in the gym. I go to the library. / I do my homework. I take my dog for a walk. / I help my family. I do volunteer activity. / I play baseball in the ground. 	<p>掲示用カード</p>
10	<p>3 ジェスチャーゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> カードを一枚引き、そのカードが示している放課後の過ごし方をジェスチャーで知らせ、みんなに当ててもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを通して英語表現に慣れさせる。慣れてきたら、カルタ取りも楽しませる。 What do you do after school? I play basketball in the gym. 	<p>児童用カード</p>
5	<p>4 振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りカードに、文化理解の視点で気付いたことや感想を書かせて終わる。 	<p>振り返りカード</p>

トピック 10 「職業」


学年	単元名	時	活動名	児童の主な活動	主な英語表現
6	わたしのゆめ	1	仕事いろいろ	What am I ゲームをする。 What's missing ? ゲームをする。 インタビューゲームをする。	What am I? Close your eyes. What's missing ? What do you do? I am a teacher.
		2	わたしの夢	Who is this ? クイズをする。 自分の夢を紹介する変身絵カードを作る。 「わたしの夢は何でしょう？」クイズをする。	Who is this ? Do you know (his / her) name? What (does / did) (he / she) do ? Fold the big paper in half. Cut here and here. What's your dream?

トピック10 職業 第6学年 わたしの夢

第1時 仕事いろいろ

（目標） 簡単な英語表現を使って，友達や担任と積極的にコミュニケーションを図ろうとする。【1】

クイズやゲームなどの活動を通して，職業の英語表現に慣れる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
15	1 What am I? ゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 担任または ALT の動作から，何の職業なのかを当てさせる。児童の答えは，日本語でもよい。正解のときは，黒板に絵カードをはる。 <p>What am I? (例) teacher, pilot, flight attendant, pianist, dancer, driver, farmer, singer, baseball player, doctor, ...</p>	職業の絵カード
15	2 What's missing? ゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 黒板にはった絵カードを1枚ずつ（複数でも可）抜いていき，どの職業カードが無くなったかを当てさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ クラスを2チームに分けて，対抗戦で行ってもよい。 <p>Close your eyes. What's missing?</p>	
15	3 インタビューゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム用のサイズの職業絵カード（同じ職業カードを2枚ずつ）を一人に1枚ずつ配る。自由にインタビューをさせ，同じ職業のカードを持つ人を見付けてペアになったら上がり。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームのルールは，ALT や代表児童とのデモンストレーションで理解させるようにする。 <p>Let's play interview game.</p> <p>What do you do? I am a teacher.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 同じカードを2枚以上準備して複数のメンバーを探すような形で行ってもよい。 	ゲーム用職業絵カード

第2時 わたしの夢

（目標） 職業に関する英語表現に慣れ，英語を聞いてクイズやゲームなどを楽しむことができる。【2】

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	備考
10	1 Who is this? クイズをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 人物の絵（または写真）と，ヒントになる絵（または写真）から，その人物の職業と，それがだれかを尋ねる。 	<p>(例) Pablo Picasso (painter), Miyazawa Kenji (writer), Beethoven (composer), Ichiro (baseball player), ...</p> <p>Who is this? Do you know her name?</p> <p>What (does / did) (he / she) do?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 取り上げる人物については，児童の興味・関心や他教科との関連から適宜選んでおく。 	人物の絵または写真 ヒントになる絵または写真
20	2 自分の夢を紹介する変身絵カードを作る。 (変身絵カードの作り方は69ページ参照)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 英語の指示でカードを作る。児童に実物を示しながら，1つずつ指示をして作業をさせる。 <p>Fold the big paper in half like this. Fold it again. Cut here, here and here. Don't cut this side. Pull out the small paper like this. Split it! Open up the mountain.</p>	画用紙を各自に1枚，4分の1に切った画用紙を各自に2枚
15	3 「わたしの夢は何でしょう？」クイズをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ カードの4つの窓に，自分の将来の夢に関係のある4つのヒントを絵で表し，自分が就きたい職業を友達に当ててもらおう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師のカードでデモンストレーションをした後に，グループで（または全体で）クイズをさせる。 <p>What's your dream?</p> <p>Hint No.1 ..., No.2 ..., No.3 ..., No.4</p> <p>The answer is ~.</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 4ヒントクイズが難しい場合は，4つの窓に職業を4つ表し，正解を当てるクイズの形式にしてもよい。 	

【参考資料】

Classroom English

～ 使ってみましょう。クラスルーム・イングリッシュ ～

1 初めのあいさつと活動の前に交わす簡単な会話

Classroom English	日本語訳
Good morning (Good morning, everyone.) / Hello.(Hi.)	おはよう。こんにちは。
Let's start.	さあ、始めましょう。
How are you ?	元気ですか。
You look fine. (sleepy).	元気（眠そう）ですね。
It's hot (cold) today.	今日は暑い（寒い）ね。
What's the date today?	今日は何日ですか。
It's April 15th.	今日は4月15日です。
What day is it today? It's Monday.	今日は何曜日ですか。月曜日です。
How is the weather today?	今日の天気はどうですか。
It's sunny / rainy / cloudy / snowy.	晴れ（雨，曇り，雪）です。
What did you do yesterday?	昨日は何をしましたか。
Did you have a good weekend?	週末は楽しかったですか。
Did you watch a baseball game last night?	昨夜，野球の試合を見ましたか。
Let's make a top today.	今日は，こまを作りましょう。
Let's talk about the American school life today.	今日は，アメリカの学校生活について話しましょう。

2 活動の中で使う表現

Classroom English	日本語訳
Let's sing a song.	歌を歌いましょう。
Let's watch "The Very Hungry Caterpillar."	「はらぺこあおむし」を見ましょう。
Look at these pictures.	この絵を見てください。
Look at the blackboard.	黒板を見なさい。
Look at me.	先生(私)を見て。
Let's play a game.	ゲームをしましょう。
Listen carefully.	よく聞いて。
Please make a circle.	輪になりましょう。
Make groups of four.	4人のグループを作りましょう。
Make pairs, please.	ペアを作りましょう。
Face your partner.	相手の方を向いてください。
Let's make two lines.	2列になりましょう。
Do it like this.	こういうふうにして。
Turn over the cards .	カードを裏返ししましょう。
Who will try?	だれかやる？
Who wants to try?	やってみたい人？
Any volunteers?	やってくれる人はいませんか。
All together now.	今度はみんなで。
Are you ready?	準備はいいですか。
Do you understand?	言ったことが分かりましたか。
You can walk in the room.	部屋の中を自由に歩いていいです。

Ready. Go!	用意，はじめ。
Let's play "Bingo Game".	ビンゴゲームを始めましょう。
It's your turn.	あなたの番です。
Who's next?	次はだれですか。
Whose turn?	だれの番ですか。
Time's up.	時間です。
Let's count the points.	ポイントを数えましょう。
This team is the winner.	こっちのチームの勝ちです。
It was a tie.	引き分けです。
Let's give them a big hands.	拍手をしましょう。
Once more, please.	もう一度お願いします。
Please come here.	こちらに来てください。
Please go back to your seat.	席に戻ってください。
Answer my questions.	質問に答えてください。
Hands (up / down).	手を挙げて(下ろして)ください。
How about you?	あなたはどうか。

3 語り掛けや確認，つながりの言葉

Classroom English	日本語訳
Can you hear me?	聞こえますか。
Can you see this?	見えますか。
Guess what?	何だと思いますか。
Finished? / Are you finished?	終わりましたか。
O.K.? / Are you O.K. ?	大丈夫？
Wait a minute.	ちょっと待ってね。
That's right. / All right.	そのとおりです。/ いいよ。
Try again. You can do it.	もう一度やってみよう。できるよ
I like it.	いいねえ。
Good guess.	カンがさえてるね。
Here you are.	さあ，どうぞ。
Let's try.	やってみよう。
Then ... / O.K. ... / Well ...	それじゃあ…。では…。じゃあ…。
That's enough. (優しい口調)	それで十分です。
That's enough. (怒った口調)	いい加減にしろ。
Well / Uhm / Let me see.	ええと…。

4 ほめ言葉と終わりの言葉

Classroom English	日本語訳
It's time to stop. That's all for today.	終わりの時間です。今日はこれからです。
Well done! Good job! Good try! Good challenge!	よくやったね！
Fantastic! Perfect!	すばらしいね！完璧だよ！
Excellent! Wonderful! Great! Super!	すばらしい！すごい！
You did a (good / great) job.	よくできました。
Thank you very much.	ありがとう。

【参考資料】

英語活動指導案例

指導案にはいろいろなパターンがあり、こう書かなければならないというものではありません。あくまでも参考資料として御覧ください。

第 学年 組 英語活動指導案

英語の学習ではありませんので、「学習指導案」とはしない方がよいでしょう。

日 時 平成 年 月 日 () 第 校 時

場 所 イングリッシュルーム

児 童 名

指導者 HRT :

ALT :

1 単元名

新しい先生となかよくなるう

2 単元について

- ・ 本単元では、・・・という活動の中で・・・ということを主なねらいとする。また、・・・ということなどもねらいのひとつである。(最初の項目は、一般的に「単元観」もしくは「題材観」と呼ばれているものです。この単元で、どのような活動を取り入れ、どのような英語表現に触れさせるのか、そしてどのような力を育てることをねらうのかといったことを記述します。したがって、「・・・のような活動の中で、・・・に触れさせながら、・・・することを主なねらいとする」というような表現が見られます。)
- ・ 本学級では、・・・から英語活動が始まり・・・ 月に行った児童アンケートによると、・・・ふだんの授業では、・・・という姿も見られる。その反面、・・・という児童もあり、・・・。(2番目の項目は、「児童観」と呼ばれるもので、児童の実態を書くことになります。本学級児童の英語活動経験、授業の中での様子、アンケートの結果などから、英語活動に対する関心・意欲や技能などについて表記します。)
- ・ そこで、指導に当たっては、まず第一に・・・ということに留意したい。・・・したり、・・・したりさせる中で、・・・という意欲を高めるような工夫をする。そして・・・。(3番目の項目は、「指導観」と呼ばれているもので、指導上の留意点や手立てなどを書きます。つまり、「こんな単元だから(単元観)」、そして「こんな子どもたちだから(児童観)」「このような指導をしたい(指導観)」という構成になるわけです。)

3 単元の目標

単元の総括的な目標を文章表記します。

また、下の4に挙げた単元の評価規準を記すことで、観点ごとの目標とする場合もあるようです。

4 単元の評価規準(本研究委員会試案に基づく)

- ・ 関心・意欲・態度の観点では、「～しようとする」という文末表現になります。
- ・ 技能・表現の観点では、「～できる」という文末表現になります。
- ・ 気付き・理解という観点では、「～に気付く」、「～が分かる」などの文末表現になります。

5 単元計画

(例1)

単元の中の「本時の活動」の部分だけを取り上げて、目標や準備、1時間の流れなどを書きます。本時の展開だけを書く場合もあります。

時	活動名(指導形態)	主な活動と英語表現
1	数で遊ぼう (HRT + ALT)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1～30までの数の表現に触れる。 ・ ビンゴゲームや数探しゲームを楽しむ。 <p>one, two, three ... thirty How many are there in this classroom? ...</p>
2	インチで測ってみよう (HRT のみ) 【本時】	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーパーえいごリアンを視聴する。 ・ インチという単位に触れ、インチメジャーを使って、身の回りの物の長さを測る。 <p>Let's watch "Super Eigorian"....</p>
3	ボウカイトを作ろう (HRT + ALT)	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーパーえいごリアンを再度視聴する。 ・ 番組中に出てきたボウカイトを JTE の英語の指示に従って作る。

Let's make a bow kite.
Please measure 12 inches. ...

授業の形態を入ると、より分かりやすくなります。

それぞれの時間に行う主な活動を入れ、単元の流れが分かるようになります。また、触れさせる英語表現を入れておくと授業がイメージしやすくなります。主な活動と英語表現を別の枠にすることもあります。

(例2)...活動名だけのシンプルなパターン

第1時...数で遊ぼう

第2時...インチで測ってみよう(本時)

第3時...ボウカイトを作ろう

6 本時の活動(本時...2 / 3)

(1) 本時の目標

単元の目標を具体化した本時の目標を記述します。評価の観点のうち、特に付けたい力を1~2つ選択し、本時の目標として掲げる場合もあります。活動目標であれば児童を主語とした文末表現(~できる、~しようとするなど)、指導目標であれば教師を主語とした文末表現(~させるなど)になります。ここでは、「本時の活動」の中の目標ですから、児童を主語とした文末表現になると考えた方がいいでしょう。

(2) 準備

この項目はなくても構いません。ただ、英語活動では準備物が多くなる場合があるので、ここに準備物を記しておくで準備忘れというミスが少なくなります。

(3) 展開

「学習活動」ではありませんので、「児童の活動」もしくは「言語活動」などの表現を使います。

備考欄には、活動で使うものなどを記入する場合があります。

(例1)

時配	児童の活動	HRTの働き掛け	ALTの働き掛け	備考

活動ごとに掛ける時間の目安を書きます。

児童の活動なので児童主語で書きます。「~する」という文末表現になります。

TTで行う場合は、担任とALT又はGTの役割分担が明確になるように2つの欄を設ける場合もあります。

(例2)

時配	児童の活動	指導上の留意点	備考
1	ビンゴゲームを楽しむ。	・ ビンゴゲームを楽しませる。 (良くない留意点の例)	

他教科と同じように、「児童の活動」に対して「指導上の留意点」という書き方をする場合もあります。「指導上の留意点」は教師が主語なので、「~させる」とか「~に配慮する」というような文末表現になります。しかし、指導案中の例のように、単に「児童の活動」の表現を「~させる」と変えただけでは留意点になりません。例えば、この例では「ビンゴゲームを楽しませるためにどんな工夫をするのか、どんな手立てを取るのか」ということが見えるような書き方にしなければ「指導上の留意点」とは言えないのです。

指導上の留意点や教師の働き掛けの欄に、評価計画も入れるようにします。どの活動で、どの観点の評価をするのかということを明示するのです。評価は1時間の授業の中で1~2つで十分でしょう。欲張り過ぎて3つも4つも評価項目を入れた指導案も見られますが、実際には評価できないか、逆にチェックのし過ぎで「評価のための評価」になってしまうかのいずれかです。「無理なく」「無駄なく」が評価の原則です。

日 時：平成 年 月 日（ ）第 校時
場 所：イングリッシュルーム
児 童 数： 名
指 導 者：教諭

1 単元名

インチで測ってみよう

2 単元について

- 本校では、平成17年度に英語活動の取り組みが始まり、今年度で3年目となる。本学級の児童は、これまでに英語を聞いてかるた取りの要領で絵カードを取るようなゲームや、ジェスチャーを交えながら英語の歌を歌うといった活動を楽しんできた。しかし、高学年になり、心と体が大きく成長する時期を迎えた児童は、ルールが単純なゲームや単調な繰り返しのロールプレイなどに満足できなくなりつつある。

そこで、本単元では、NHK 学校放送「スーパーえいごリアン」という番組を利用し、インチという長さの単位に触れさせたり、番組中に出てきたボウカイトを実際に作ったりする活動を取り入れることにした。いろいろなものの長さをインチメジャーを使って測らせるなど、知的好奇心を刺激するような活動を通し、数を表す英語表現に慣れさせたい。同時に、ALT や担任の英語を一生懸命聞いたり、ジェスチャーや聞き覚えのある英語表現を使って教師の質問に答えようとしたりといったコミュニケーションへの意欲を高めることを主なねらいとする。また、インチや日本の寸・尺という長さの単位が、体の部分の大きさを基にしていることを示し、異文化の中の同質性に気付かせることもねらいの一つである。

- 本学級の児童は、4年生のときからALT とのTT や担任だけの英語活動に取り組んでいるため、ある程度の語い力、聞いて反応する力は育っている。これまでの英語活動でも、数を取り扱った授業はたびたび行われており、数字を表す単語や"How many ～?"という英語表現にも慣れている。しかし、長さを表す単位が英語圏で異なるということを知っている児童は少ないと思われる。

ALT や他の外国人ゲストに対しては抵抗感が小さく、自分からかかわろうとする意欲もある。ただ、高学年という成長段階からくる恥ずかしさなどもあって、人前で英語を発話したり、大きなジェスチャーをしたりするようなことに抵抗を示す児童もいる。

- そこで、活動においては、第1時目に数を取り扱ったゲームをいくつか行い、英語活動の楽しい雰囲気をつくりながら、数の英語表現にも親しませる。2時目は、担任単独という授業形態なので、NHK 学校放送番組「スーパーえいごリアン」6回目放送「測ってみよう」を利用する。番組の中でインチという単位に出会わせ、その後、インチメジャーを使って、フロッピーディスクやテレビ画面のサイズを測らせる中で、身の回りでインチという単位が使われていることに気付かせたい。その際、"How many inches is it from here to here?"という質問を繰り返すことで、数を尋ねる英語表現に慣れさせる。また、最後にインチと日本の寸・尺という単位がどちらも生活の中から生まれたものであることを紹介し、異文化の中の同質性に気付かせて授業を終わる。3時目には、同番組を再度視聴させ、今度はボウカイトの作り方に注目させる。ALT による英語の指示で実際にボウカイトを作るという活動を入れることで、英語を聞く必然性をもたせることができる。子どもたちは、ボウカイトができたことで英語が理解できたと実感するであろう。その達成感や満足感を味わわせ、コミュニケーションへの更なる意欲をかきたてたい。いずれの活動においても、賞賛や励ましの言葉掛けを多くし、全員が楽しんで取り組めるように配慮する。

3 単元の目標

数の言い方や数の尋ね方、答え方などの表現に親しむような活動を通して、ALT や担任の英語を一生懸命聞いたり、反応したりといったコミュニケーションの楽しさを味わわせる。また、インチという単位が、身の回りの生活の中で意外に使われていることや、日本の寸・尺といった単位も含めて、長さの単位には人間の体の大きさを基準としているものが多いことなどに気付かせ、文化への理解を深める。

4 単元の評価規準

- ALT や担任の英語による指示や説明を一生懸命聞いたり、様々な方法を駆使して自分の気持ちを伝えたりしようとする。（コミュニケーションへの関心・意欲・態度）
- ALT や担任の英語の指示に従って、インチメジャーでいろいろな物の長さを測ったり、ボウカイトを作ったりす

ることができる。(コミュニケーションの技能)

- ・ インチという単位が身の回りの生活の中で使われていることや、人間の体の大きさが基になっていることなどに気付く。(言語や文化に対する気付き)

5 単元計画

時	活動名(指導形態)	主な活動と英語表現
1	数で遊ぼう (HRT + ALT)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1～30までの数の表現に触れる。 ・ ピンゴゲームや数探しゲームを楽しむ。 ・ 数を尋ねる質問に答える。 <p>one, two, three ... thirty How many are there in this classroom?</p>
2	インチで測ってみよう (HRT のみ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーパーえいごリアンを視聴する。 ・ インチという単位に触れ、インチメジャーを使って、身の回りの物の長さを測る。 ・ 長さの単位についての話を聞く。 <p>Let's watch "Super-Eigorian". How many inches is it from here to here?</p>
3	ボウカイトを作ろう (HRT + ALT)	<ul style="list-style-type: none"> ・ スーパーえいごリアンを再度視聴する。 ・ 番組中に出てきたボウカイトを JTE の英語の指示に従って作る。 ・ ボウカイトを上げて楽しむ。 <p>Let's make a bow kite. Please measure 12 inches. This is a ~.</p>

6 本時の活動(本時... 2 / 3)

(1) 目標

- ・ インチメジャーを使って長さを測ったり、測った長さを伝えたりすることができる。(コミュニケーションの技能)
- ・ インチという長さの単位に触れ、身の回りで使われていることに気付く。(言語や文化に対する気付き)

(2) 準備

数探しゲームシート、ハエたたき、スーパーえいごリアンのビデオ、インチメジャー(児童分)、テレビ、フロッピーディスク

(3) 展開

時配	児童の主な活動	指導上の留意点と主な英語表現	...評価
4	1 担任とあいさつをする。	・ 全体にあいさつをし、個別に話し掛ける。	
8	2 数探しゲームを楽しむ。 ・ 2チームに分かれ、ALT や担任が言った数字を、黒板にはった紙の中から見付け、ハエたたきでたたく。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初めは数字を言うだけにし、次第に数に関する質問を交えていく。 ・ 勝ち負けにこだわらず、楽しくゲームができる雰囲気をつくる。 	
9	3 NHK 学校放送番組「スーパーえいごリアン」2002 年度 6 回目放送「測ってみよう」を見る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の主題に関係のある前半部分だけをビデオで見せる。 ・ 児童の表情を見ながら、一緒に視聴する。 	
3	4 番組の内容を簡単に振り返る。	<p>How was today's Super-Eigorian? What did Simon say? What words can you hear?</p>	
7	5 インチという長さの単位の存在と生活の中での使われ方について知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ インチで表示されたメジャーを渡し、インチという単位と、生活の中での使われ方について考えさせる。 どんなところで見たり聞いたりしたことがあるかを考えることができる。(気付き) ・ 3.5インチフロッピーディスクや21型(21インチ)のテレビを示し、どこかの長さが使われているのか、実際に測らせて考えさせる。 	
	6	・	

【参考資料】

授業で使えるゲーム集

カッコ内の数字は、本冊子のページを表します。

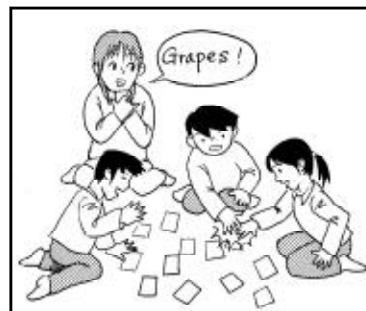
1 様々なトピックで応用できるゲーム

【カルタ取り】(31, 50, 54, 58, 66, 82, 85, 95, 100ページ)

トピックに合わせた言語材料の絵カードを用意する。(例：動物カード，食べ物カードなど)

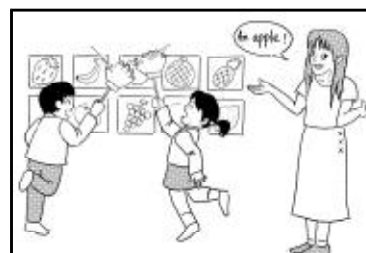
児童は，4～5人のグループで円くなって座り，教師が言ったカードを取らせる。

同じカードを2～3組ずつ用意しておき，カードを取れる児童がグループに2～3人出るようにしておくのもよい。



バリエーション ...【ハエたたきゲーム】

グループごとに列になって並び，列の先頭の児童が黒板にはってあるカードの中から見付けてタッチするというグループ対抗にもできる。その際は，ハエたたきを持たせるなど，安全面にも配慮する必要がある。



【フルーツバスケット(バスケット)】(45, 67, 68, 91, 93ページ)

児童は円くなって椅子に座り，果物の名前をそれぞれの児童に振り分ける。

オニの児童(最初は教師でもよい)が真ん中に立ち，"grapes!"など果物の名前を言う。"grapes"の児童は席を替わる。"Fruits Basket!"と言われた場合は，全員が席を替わる。また，学年によっては，"Grapes and bananas."と2つ以上の果物を言ってもよいことにする。

座れなかった児童が次のオニになる。

同じ果物の名前ばかりが続くことがあるので，クラスによっては教師が単語を言うなどの方法もある。

トピックに合わせた言語材料を振り分けることができる。(動物，文房具，色など)



【ビンゴゲーム】(37, 38, 68, 70, 75, 91, 94, 98, 100, 102ページ)

それぞれの児童に，5×5の25マスに1～25までの数字が書かれたビンゴシートを作らせる。

教師はランダムに数字を言っていく，児童は言われた数字を消していく。

児童は，縦，横，斜めのいずれかに1列並んだら「ビンゴ!」と言う。

児童の実態に応じて，3×3，4×4などのビンゴシートを使用する。また，1から50まで，1から100までの数字の中から25個の数字を選んで書かせるということもある。

取り扱っている語いに合わせて，フルーツビンゴ，アニマルビンゴなどを行うこともできる。

数人のグループで1枚のビンゴシートを作らせ，グループ対抗で行わせてもよい。

バリエーション ...【ALTができそうなことビンゴ】(32ページ)

ALT ができそうなこと，好きなこと，得意なことなどを予想して，その絵をかかせ，グループで

1枚のビンゴシートを作らせる。児童は、"Do you like swimming?", "Can you play the guitar?"などの質問をし、"Yes."という答が返ってくれば、ビンゴシートにマークすることができる。新しいALTとの出会いの場面などで楽しめる。



バリエーション ...【イマジネーションビンゴ】(33, 98ページ)

「夏」、「クリスマス」などの単語から連想するものをビンゴシートに書き、ALTや外国人ゲストが自分のイメージで単語を言っていくというビンゴゲーム。出身国によってイメージするものが異なるので、異文化理解のゲームとしておもしろい。

【ウィンドウゲーム】(45ページ)

いろいろな色や形の窓を持つ入れ物に、動物の絵カードを入れる。どの窓を開けてほしいかやり取りをし、絵カードの動物を当てさせる。

(例) What (shape / color) is this?

Which window do you want to open? (- Blue square, please.)

What animal is this? (- It's a snake.)



【キーワードゲーム】(56, 60ページ)

2人1組になって向かい合う。真ん中にハンカチ、または消しゴムなどを置く。

教師は、取り扱っている語いの中からキーワードを任意を選んで、児童に知らせる。

教師はキーワード以外の言葉を無作為に選んでテンポよく言う。児童は、後についてリピートする。

キーワードを言ったときにはリピートせず、真ん中に置いている物を素早く取る。

(例) 語いは動物、キーワードは"elephants" (ゾウ) とする。(カッコ内は児童の言葉または動き)

Are you ready? (OK!) The keyword is elephants. (The keyword is elephants.)

Dogs. (Dogs.) Giraffes. (Giraffes) Rabbits. (Rabbits) Elephants. (真ん中の物を取る。)

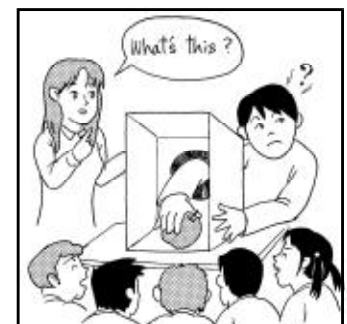


【ブラックボックスゲーム】(56, 100ページ)

あらかじめブラックボックスの中に物を入れておく。

教師は色や形、大きさ、手触りなどのヒントを与え、児童は何が入っているのかを推測する。

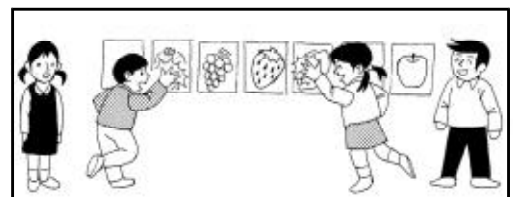
児童に触らせてもよい。



【どんジャンゲーム (ジャンケン陣取り)】(56ページ)

2チームに分ける。取り扱う語いの絵カードを10程度、横に並べるように黒板にはる。

左端と右端をそれぞれのチームの陣地とし、それぞれの陣地から1人目がスタートする。発話しながらカードにタッチして進む。



相手と出会ったところでジャンケンをする。勝った方はそのまま進み，負けた方はチームの2人目が（陣地から）スタートする。

相手チームに早く行き着いたチームが勝ちとなる。

英語がうまく言えないとなかなか進めないため，担任と ALT でそれぞれのチームをサポートするなどの配慮が必要になる。

【ゴーフッシュゲーム】(57ページ)

4～6人組を作り，カードを1人に5枚ずつ配り，残りのカードは裏返しにして中央にばらばらに置いておく。

5枚のカードのうち，同じ2枚のカードがあればワンペアとして手元に置く。

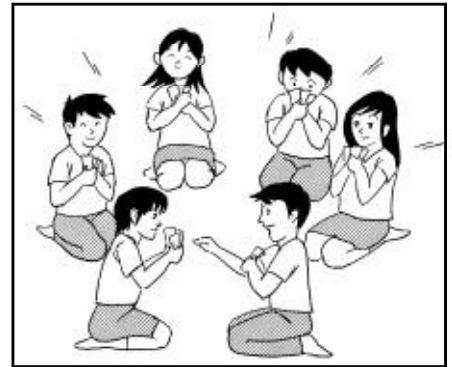
ジャンケンで順番を決め，最初の児童が他の児童を指名し，自分と同じカードを持っているかを質問する。

聞かれた児童は，持っていれば渡し，持っていなければ“Go fish！”と言い，質問した児童は中央のカードから1枚を取る。

次の児童が質問する。

ペアのカードを多く集めた児童が勝ち。

Do you have ~? / ~, please. - Yes. Here you are. / No. Go fish.



【エンドレスゲーム】(57ページ)

4～5人のグループで円くなって座る。

いくつかの絵カードを提示しておく。

全員の手拍子に合わせ，1人ずつ，提示されたカードの中の言葉を4拍子のリズムに乗ってランダムに言っていく。（手拍子・手拍子・"orange"・手拍子 / 手拍子・手拍子・"melon"，手拍子...）

慣れてきたら，前の人と同じ言葉を言わないなどのルールを決めてもよい。

【メモリーゲーム】(42, 75, 103, 104ページ)

4～5人のグループで円くなって座る。

取り扱っている語いの2枚1組の絵カードを裏返しにして広げる。

トランプの神経衰弱の要領で2枚ずつひっくり返し，その単語を英語で言う。同じカードが出たらもらえる。



【カード集めゲーム】(102ページ)

トピックに合わせた言語材料の中から5種類の絵カードを多数用意する。例えば，A君はペンのカードを5枚，B君は鉛筆のカードを5枚といったように，各自が同じカードを5枚ずつ持つ。

教室を回り，他の友達に"Do you have a ?"と，自分が持っていない残り4枚のカードについて尋ねて，相手が持っていたらもらう。

尋ねられた子は，そのカードを2枚以上持っていたら渡す。

早く5種類を集めた児童が勝ちとなる。

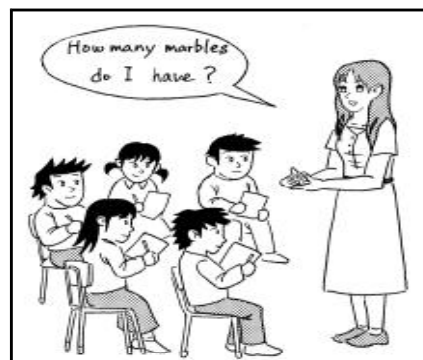
2 数に関するゲーム

【ビンゴゲーム】(116ページ参照)

【How many ビンゴゲーム】(39ページ)

ビンゴゲームと同じ要領で、 4×4 もしくは 5×5 のビンゴシートを作る。

教師が児童に数に関する質問をし、児童は質問の答えとなる数字をマークする。



(例) How many teachers are there in this classroom now? (教室にいる教師の数)

How many pencils do I have? (手に持っている鉛筆の数)

How many pencil do you have in your pencil case? (ある児童の筆箱に入っている鉛筆の数)

How old am I? (教師の年齢)

What is the date today? (今日の日付)

What number do you like? / What is your lucky number? (ALTの好きな数)

What time is it now? (今の時刻...時と分の2つの数字)

【数探しゲーム】(38ページ)

黒板に数字をバラバラに書いておく。1 ~ 20, 1 ~ 50などクラスの実態に応じて数字の範囲を決める。あらかじめ広洋紙に数字を書いておくのもよい。

116ページ「ハエたたきゲーム」と同じ要領で教師が言った数字を探して、ハエたたきでたたく。

単に数字を言うだけでなく、上記「How many ビンゴゲーム」のように数に関する質問をしてもよい。



【ナンバーコールゲーム】(36ページ)

10人以下の子どもで円くなって座る。

1人に1つずつ数字を割り当てる。

117ページの【エンドレスゲーム】と同じような要領で、4拍子のリズムで手拍子をする。

例 (1の児童)「手拍子・手拍子・1・7」

(7の児童)「手拍子・手拍子・7・3」

(3の児童)「手拍子・手拍子・3・4」

というように、自分の数字を言われたら、2回手拍子をした後に、自分の数字と別の人の数字を言う。

慣れてきたら、「3・5」「5・3」のように、元の数字に戻らないなどのルールを決めてもよい。

【オオカミさん、今何時? "What time is it, Mr. Wolf?"] (37ページ)

1人の児童(教師でもよい)がオオカミとなり、体育館など広い場所の前に立って壁の方を向き、目を閉じておく。他の児童はヒツジとなり、後ろに並ぶ。

ヒツジの児童は、オオカミに "What time is it, Mr. Wolf?" と尋ね、オオカミは "Three o'clock."

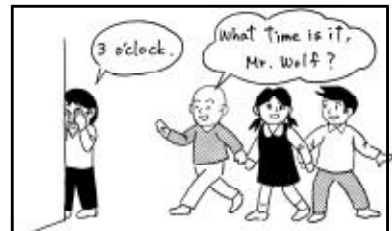
のように時刻を答える。

ヒツジの児童は、オオカミが言った時刻と同じ歩数だけオオカミの方に進む。例えば、"Three o'clock."であれば、全員が3歩オオカミに近付く。

ヒツジのうち1人でもオオカミ側の壁にタッチすれば、オオカミの負けになるので、ヒツジが近付いてきたと感じたところで、オオカミは "It's (lunch time / dinner time)."と答えて、ヒツジを追いかける。つかまえられたヒツジが次のオオカミになる。

低学年では、オオカミがなかなかつかまえられない場合があるので、ヒツジがどこかに寄り道をするようなルールを作る。

走り回るので安全面への配慮は十分行う。

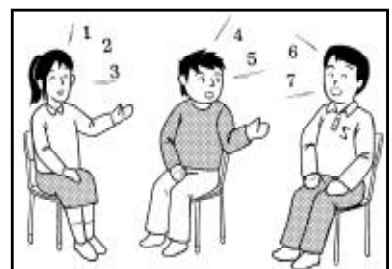


【Don't say 21】(37ページ)

2人組を作らせる。

交互に数を数えていく。そのとき、3つ以内の数字を言うことができる。例えば、"One. Two." "Three. Four. Five" "Six." "Seven. Eight." "Nine. Ten. Eleven..."というように進む。そして、"Twenty one.(21)"を言った方が(言われた方が)負けとなる。

児童の実態に応じて、言っではいけない数字を変えてもよい。また、3人組、4人組で順番に言わせることもできる。



【動物の足の数当てクイズ】(38ページ)

足の部分を隠した動物カードを見せ、足の数を当てるクイズをする。

(例) How many legs does a (dog) have?

足の数でたし算をする。

(例) How many legs do a (dog) and a (sparrow) have?

動物カードでカルタ取りをする。

(例) 2! ツルのカードを取る。

8! タコのカードを取る。

14! タコとカブトムシのカードを取る。 など

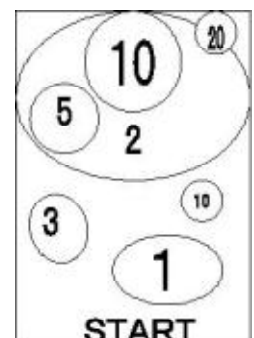
【おはじきゲーム】(42ページ)

児童は2～5人組を作り、ゲームシートの上で順番におはじきを飛ばし、点数を記録する。

3回の合計を記録し、英語でのたし算に挑戦させる。

(例) Please put your marble here and flick like this. This is your point. Please write your points on this sheet.

3, 2, 1, Flick! How many points did you get? 10 plus 2 plus 5 is 17.



3 その他のゲーム

【色探しゲーム】(45ページ)

教師が言った色を教室内で探し、それに触れる。

単純にそれぞれの児童が色を探してタッチするだけでも楽しめるが、一番遅かった児童がオニになって次の色を指定するというルールにもできる。

(例) Please touch something (red).



【ツイスターゲーム】(49, 53ページ)

様々な色の円が書いてあるツイスターゲームシートを用意する。

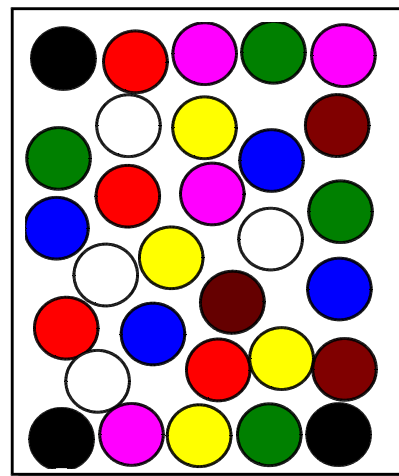
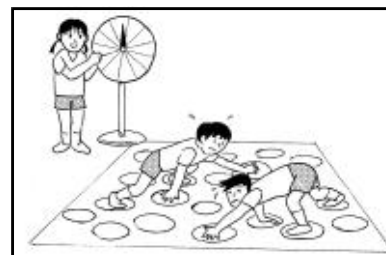
(児童が2人ぐらい乗れる大きさ。色画用紙をはり合わせたものでも可。)

1つのシートに2人の児童が乗って準備をする。

教師は、「右または左」「手または足」「色の名前」が書いてあるカードを引くか、ルーレットのようなものを回すかして、「左右」「手足」「色」を英語で指示する。

児童はシートの上にある色に、指示された手足を使ってタッチする。

(例) "Right hand, red." "Left foot, yellow."



【サイモンセズ】(49, 63, 74, 82, 88ページ)

教師が出す様々な命令 ("Touch your head.", "Touch your shoulders.", "Turn around." など) の前に "Simon says." (「サイモンさんの命令」) という言葉を付けたときだけ、児童はその命令に従わなければならない。

少しずつ命令するテンポを速めていくと楽しい。また、教師が時々命令の動作と違った動作を入れることで、指示に耳を傾けるようになる。

【モンタージュゲーム】(50ページ)

事前に簡単な図形を組み合わせてできた絵を準備しておく。

児童はグループを作り、英語で言われたことを基に相談しながら絵をかく。

教師は、児童が指示を理解するように、ジェスチャーを交えながら、場所、形、色などをゆっくり言う。

(例) There is a big red circle in the center.

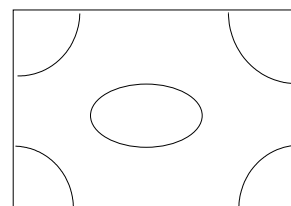
There are 7 small black circles in a red circle.

【フォーコーナーズゲーム】(52, 91ページ)

4つのコーナーを作る。(例えば季節など)

「4つの中でどれが好きか」、「言えばどれをイメージするか」などの質問をし、児童は質問に対して、自分の答えとなるコーナーへ移動する。

児童は、同じコーナーへ来た友達と交流する。



(例) What sports do you like? This corner is soccer. If you like soccer, you come here. What color do you like?

Do you like (red / blue / yellow / green)? What do you image from red?

Which season do you like?

【Look, look, up!】(74ページ)

日本の「あっち向いてホイ!」というゲームと同じ。

児童は2人組を作り、ジャンケンをする。

ジャンケンに勝った児童は、"Look, look (up / down / right / left)."の掛け声で、上、下、右、左のいずれかを指差す。ジャンケンに負けた方は、指差された方向と同じ方向に顔を向けたら負けとなる。

【シャークアタックゲーム】(82ページ)

教室(体育館)をサメが住む海に見立てて、床にガムテープやフラフープで作った島をいくつか作る。

教師はサメの役になる。児童は、"Swim, swim"と言いながら泳ぐまねをする。

教師が、"Shark attack!"と言ったら、児童は島に逃げる。逃げ遅れてサメ(教師)に捕まった児童は次のサメになる。



【影絵クイズ・モザイククイズ】(85, 100, 101ページ)

"What's this?", "Who is this?"という質問に対して答えたいという気持ちをかき立てるために、ちょっと見ただけでは分からない絵や写真を用意する。

(例)・ 昔話の主人公やマンガのキャラクターの絵をコピーし、人物の顔を黒く塗りつぶしたもの

- ・ 学校にあるもの、身近な建物などを写真に撮り、画像処理ソフトを使って、モザイク処理や渦巻き処理をしたもの
- ・ 身近にあるものを普段見慣れていない方向から写真に撮ったもの
- ・ 先生方の写真を撮り、画像処理ソフトを使って、モザイク処理をしたり、顔の一部を拡大したりしたもの

それらの絵や写真を見せながら、次々に質問する。スキャナで読み取って、プロジェクタで投影すると見やすい。

インターネット上の写真やマンガ本のイラストなどは著作権で保護されていますが、授業の中で教師本人が利用することは認められています。しかし、研修会などで印刷して配付することはできません。

学校の先生方の写真を利用する場合は、本人の了承を得るとともに、失礼な加工をしないように配慮する必要があります。



引用文献・参考文献一覧

- ・ 市川力(2004) 『英語を子どもに教えるな』 中公新書ラクレ
- ・ ウィキペディア 「メラビアン法則」『ウィキペディア HP 』(<http://ja.wikipedia.org/wiki/>)
- ・ 奥村真司(2002) 「偏見を生まない言語観を育てるために」『キッズコム2002年10月号』 アルク
- ・ 金森強(2004) 『英語力幻想』 アルク
- ・ 菅正隆(2007) 「小学校英語の課題と展望 - 小学校における英語活動の行方 - 」 第3回全国小学校英語活動実践研究大会講演資料
- ・ 小泉清裕(2002) 『みんなあつまれ！小学生のえいごタイム 小学校4 - 6年編』 アルク
- ・ 小泉清裕(2003) 「高学年向き各教科の内容を取り入れた英語活動の実践」『小学校英語活動を創る』松川禮子編著 高陵社書店
- ・ 小泉清裕(2006) 「小学校英語活動の原点を考える」『小学校5年学校放送平成17年度3学期』日本放送出版協会
- ・ 齋藤孝(2004) 『コミュニケーション力』 岩波新書
- ・ 白畑知彦編著(2004) 『英語習得の「常識」「非常識」』 大修館書店
- ・ 宗 誠・他(2007) 『これでできる小学校英語 必修化時代の授業3 「視聴覚教材」の指導テキスト』明治図書
- ・ 宗 誠(2007) 『小学校ならではの英語活動～国際コミュニケーションの素地をつくる』 文溪堂
- ・ 白畑知彦・富田祐一・村野井仁・若林茂則(1999) 『英語教育用語辞典』 大修館書店
- ・ 田崎清忠編(1995) 『現代英語教授法総覧』 大修館書店
- ・ トム・マーナー(2005) 「『コミュニケーション』に重点をおいた英語活動」『小学校3年学校放送平成17年度2学期』 日本放送出版協会
- ・ 富田祐一 「英語活動を通じた異文化理解教育の進め方について」『えいごリアンHPコラム』(<http://www.nhk.or.jp/eigorian/ja/frame.html>)
- ・ 富田祐一(2004) 「国際理解教育の一環としての外国語会話肯定論 - 競争原理から共生原理へ - 」『小学校での英語教育は必要か』 大津由紀雄(編) 慶應義塾大学出版会
- ・ 鳥井智子(2006) 「非言語コミュニケーションの重要性 ～空間を意識した伝え方～」 佐賀県教育センター小・中学校話し方講座講義資料
- ・ 直山木綿子(2004) 「小学校への英語導入について」『小学校での英語教育は必要か』 大津由紀雄編著 慶應義塾大学出版会
- ・ 松川禮子編著(2003) 『小学校英語活動を創る』 高陵社書店
- ・ 松川禮子(2004) 『明日の小学校英語を拓く』 アプリコット
- ・ 文部省(1999) 『小学校学習指導要領解説総則編』 東京書籍
- ・ 文部科学省(2001) 『小学校英語活動実践の手引』 開隆堂出版
- ・ 文部科学省(2005) 「初中等教育における国際教育推進検討会報告」(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/026/houkoku/05080101/001.htm)
- ・ 文部科学省(2006) 「小学校における英語教育について(外国語専門部会における審議の状況)」『文部科学省HP 審議会情報』(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/015/06032708.htm)
- ・ 文部科学省(2007) 「教育課程部会における審議のまとめ」『文部科学省HP 審議会情報』(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/001/07110606/001.pdf)
- ・ 吉澤寿一・他(2000) 『教育技術 MOOK 総合的な学習や国際理解教育に生かす英語の歌とゲーム・活動アイデア集』 小学館

おわりに...国際コミュニケーションの素地をつくる英語活動のために

平成20年1月17日に公表された中央教育審議会の答申の中で、高学年において週に1コマの外国語活動を必修とすることが打ち出されました。その中では、外国語活動の目標として、「国語や我が国の文化を含めた言語や文化に対する理解を深めるとともに、積極的にコミュニケーションを図ろうとする態度の育成を図ること」が目標として掲げられています。つまり、これまでの英語活動と同様に、「言語習得を主な目的とするのではなく、興味・関心や意欲の育成をねらうことが重要である」(小学校英語活動実践の手引P.3)ということです。

したがって、英語の言語材料を覚えさせたり、繰り返し会話の練習をさせたりするのではなく、外国語を通したコミュニケーションを体験させるような授業、異文化や自文化に気付かせるような授業をしなければなりません。そして、それらの活動の中で、子どもたちの中に、言語や習慣、文化などが異なる人ともかかわっていこうとする意欲や態度が育っていくことが重要です。

昭和女子大学附属昭和小学校の小泉清裕氏は、「小学校の英語活動(外国語活動)は、コーヒーに溶けるミルクのようなものでなければならない」と言っています。外国語活動が、小学校教育の中で特別なものとなるのではなく、小学校の全教育課程とうまく溶け合って、コミュニケーション力という大きな力を育てるような一領域として有効に働くことが望まれます。

この研究冊子に載せている実践は、完成されたものではありませんし、これがすべてでもありません。先生方の豊かな発想を生かして、目の前の子どもたちの実態に即したものにアレンジしていただければと思います。

本研究が、これからの小学校教育に大きく役立つことを願います。

佐賀県教育センター

国際コミュニケーションの素地をつくる英語活動研究委員会

国際コミュニケーションの素地をつくる英語活動 外国語活動の指導の手引き（佐賀県版）

国際コミュニケーションの素地を創る英語活動研究委員会

【研究委員】

佐賀県教育センター	宗 誠（主担当）
佐賀県教育センター	木村 嘉身
佐賀県教育センター	山本 千加
佐賀県教育センター	善 理右彦
佐賀市立勸興小学校	古賀 郷子
佐賀市立春日北小学校	羽島 彩加
佐賀市立北山東部小学校	五反田 康子
鳥栖市立若葉小学校	松尾 美値余
玄海町立牟形小学校	岩本 達典
伊万里市立南波多小学校	馬場 美奈
鹿島市立明倫小学校	高稲 久美子

【発行】

佐賀県教育センター

〒840 - 0214 佐賀市大和町川上

TEL 0952-62-5211 FAX 0952-62-6404

URL <http://www.saga-ed.jp/>

2008年（平成20年）3月31日