

## 2 授業づくりに当たって

### (1) 年間指導計画

子どもに計画的、系統的にコミュニケーションを体験させていくために、年間指導計画を作成します。年間指導計画の構成要素としては、①目標②具体的な指導内容③主な活動④配当時間数⑤評価規準等が考えられるでしょう。その際、目標と評価規準は必ず一致させてください。具体的な指導内容としては日常生活の場面や、子どもにとって興味・関心ある話題などを取り上げ、単元として配列しましょう。配当時間数は、目標のレベルやそこに至るまでに必要な活動の量を考慮して決定します。

英語ノート等を使用する場合は、文部科学省の指導資料や市販の指導案集を利用してもいいでしょう。ただし、各学校において、子どもの興味・関心や人間関係、学校規模等、子どもの実態に合わせて活用していくことが前提となります。

### (2) 単元の構想

年間指導計画に基づき、単元目標の実現に向けて、具体的な指導計画を立てましょう。ここでは、英語ノート2「Lesson3 友だちの誕生日を知ろう」を例とします。下の表を見てください。

修正前 (英語ノートの活動そのまま)		⇒	修正後 (必要に応じ活動を削除)	
言語活動 ①	P16 Activity行事と月を線で結ぼう 言語や文化に関する気付き		言語活動 ①	P16 Activity行事と月を線で結ぼう 言語や文化に関する気付き
言語活動 ②	P17 Let's Listen 国名と月を聞き取ろう 言語や文化に関する気付き		言語活動 ②	P17 Let's Listen 国名と月を聞き取ろう 言語や文化に関する気付き
言語活動 ③	P17 Let's Chant 月名を言ってみよう 慣れ親しみ	→	追加活動 ①	月名(おはじき/指さし)ゲーム 慣れ親しみ
言語活動 ④	P18 Let's Play 月名(キーワード/ミッシング/ステレオ)ゲーム 慣れ親しみ		言語活動 ③	P17 Let's Chant 月名を言ってみよう 慣れ親しみ
言語活動 ⑤	P18 Activity 自分の誕生日の言い方を 知ろう 言語や文化に関する気付き		言語活動 ④	P18 Let's Play 月名(キーワード/ミッシング/ステレオ)ゲーム 慣れ親しみ
言語活動 ⑥	P19 Let's Listen 名前と誕生日を聞き取ろう 慣れ親しみ		言語活動 ⑤	P18 Activity 自分の誕生日の言い方を 知ろう 言語や文化に関する気付き
言語活動 ⑦	P20 Activity1アルファベットを入れよう 言語や文化に関する気付き	→	言語活動 ⑥	P19 Let's Listen 名前と誕生日を聞き取ろう 慣れ親しみ
中心 コミュ	P21 Activity2誕生日をインタビューしよう コミュニケーション		追加活動 ②	P18 Activityの発展活動「誕生日カルタ」 慣れ親しみ
			追加活動 ③	スーパーメガジャンケンゲーム 慣れ親しみ
			追加活動 ④	P16 Activityの発展活動 「絵を見て友だちの誕生月をあてよう」 慣れ親しみ コミュニケーション
			<del>言語活動 ⑦</del>	<del>P20 Activity1アルファベットを入れよう 言語や文化に関する気付き</del>
			中心 コミュ	P21 Activity2 誕生日リスト作成「何月生 まれが多いのかな？」 コミュニケーション

※ 言語活動: 英語ノートに掲載されている活動  
追加活動: 子どもの実態に合わせて補った活動  
中心コミュ: 単元の中心となるコミュニケーション活動

※ □内は、各活動の目的を示す。

※ 活動の詳細は、P74「英語ノートの活用例(1)」参照

左側の列は、英語ノート2に掲載されている言語活動をそのままの順番で縦に並べ、各活動の目

的を併記したものです。これらの言語活動が、単元の最後に行う「友だちに誕生日をインタビューする。」という活動に向かって無理なく段階的に並んでいるかを検証します。

繰り返し学んで自信をつけたい子どもも多くいることを想定すると、言語活動②と言語活動③の橋渡しとなる活動を補った方がよさそうです。また、言語活動⑥から単元の中心となるコミュニケーション活動(以下「中心コミュ」)への展開において、言語活動⑦が目標の達成には必ずしも必要ではない活動であると考えた場合は、言語活動⑥から中心コミュへのつなぎとなる別の活動と入れ替える必要もあるでしょう。

このような分析に基づき、英語ノート2 指導資料等を参考にして新たに活動を追加したものが右側の列に示されています。子どもは、これらの段階的に配列された活動を通じて、中心コミュに必要な表現への慣れ親しみを深め、自信を持ってお互いの誕生日を尋ね合うでしょう。

次に、年間計画で配当された時間数を基に、各授業で扱う範囲を決定します。

ここでは英語ノート2の指導資料に沿って、この単元に4時間を割り当てることにします。そこで、中心コミュと、そこに至るまでの10の活動を4つに分けます。子どもの実態によっては、5や6(5時間扱いや6時間扱い)に分けることも考えられます。どちらの場合も、子どもの負担を考えて、前時に扱った活動を次時に復習として取り入れるよう配慮しましょう。

以上を基に、「中心コミュまで10ステップ、4時間配当」で作成した単元計画が、次ページに示されています。単元を構想する際の、「単元目標の設定」⇒「単元目標との整合性がある中心コミュの設定」⇒「そこに至る過程で必要となるすべての言語活動の洗い出し」⇒「適切な順序への並べ換え」⇒「配当時間に合わせた各授業の内容決定」、という手順を再確認してください。



【単元計画例】中心コミュまで10ステップ， 4時間配当

活動	授業目標  内容 活動の目的	第1時	第2時	第3時	第4時
		ウォームアップ	○	○	○
言語活動①	P16 Activity行事と月を線で結ぼう 言語や文化に関する気付き	●			
言語活動②	P17 Let's Listen 国名と月を聞き取ろう 言語や文化に関する気付き	○			
追加活動①	月名(おはじき/指さし)ゲーム 慣れ親しみ	○ おはじき 指さし	● 指さし		
言語活動③	P17 Let's Chant 月名を言ってみよう 慣れ親しみ	○	○	●	●
言語活動④	P18 Let's Play 月名(キーワード/ミッション/ステレオ)ゲーム 慣れ親しみ		○ キーワード ミッション	○ キーワード ステレオ	
言語活動⑤	P18 Activity 自分の誕生日の言い方を 知ろう 言語や文化に関する気付き		○		
言語活動⑥	P19 Let's Listen名前と誕生日を聞き取ろう 慣れ親しみ			○	
追加活動②	P18 Activityの発展活動「誕生日カルタ」 慣れ親しみ			○	○
追加活動③	スーパーメガジャンケンゲーム 慣れ親しみ				○
追加活動④	P16 Activity の発展活動 「絵を見て友だちの誕生月をあてよう」 慣れ親しみ コミュニケーション				○
中心 コミュ	P21 Activity2誕生日リスト作成「何月生まれ が多いのかな？」 コミュニケーション				○
振り返り		○	○	○	○

※ ●の活動は、ウォームアップの代替として実施してもよい

※ 活動の詳細は、P74「英語ノートの活用例(1)」参照

### (3) 1時間の授業の構想

単元の目標を達成するために、単元計画に基づいて子どもが段階を踏んで学習を進めることができるように1時間の授業を構想します。授業の流れが定着することで、子どもも指導者も見通しが持て、外国語活動に安心して取り組むことができるでしょう。

#### 【1時間の授業の構成例】

- ① あいさつ
- ② ウォームアップ
- ③ 導入(授業内容の導入/語彙や表現への慣れ親しみ)
- ④ 展開(語彙や表現への慣れ親しみ/コミュニケーション活動)
- ⑤ 本時の振り返り
- ⑥ あいさつ

#### 【留意事項】

##### ② ウォームアップ

英語の歌を歌ったり、簡単なゲーム活動を行ったりして、外国語活動を始めるという雰囲気づくりをします。子どもに大きなチャレンジを求める活動や複雑な活動を行うのではなく、2～3分程度の歌やチャンツ、ゲームによって緊張をほぐすことを大切にします。単元の2時間目以降では、前時の振り返りとして使うとよいでしょう。

##### ③ 導入

本時で取り上げる内容や表現を紹介し、学習への意欲を高めます。特に単元の導入段階においては、単元で扱う話題や場面と子どもの日常生活や体験とを関連付け、子どもの興味・関心を十分に引き付けましょう。その際、単に事実を伝えるのではなく、両者を十分に比較する中で子どもが自発的に気付くよう配慮して、言語や文化に対する体験的な理解を深めることが大切です。

英語ノートのデジタル教材、ゲームやクイズ等を効果的に用い、指導者が意図的にジェスチャーを使ったり、具体的な物を示したりして、子どもの体験的な理解が英語を通して行われるよう支援しましょう。

ティーム・ティーチングの場合は、前述の「ティーム・ティーチングの留意点」を参照してALTの活用を図ってください。

##### ④ 展開

本時の目標につながるように、ねらいを明確にした活動を、バランスや順序を考慮して組み合わせ構成します。聞く活動から、言ってみる活動、記憶し自分のものにする活動、自分の意志で選んで発話する活動へと、段階的に配列するとよいでしょう。その際には、パターン・プラクティスなど単調な練習だけにならないように、歌やチャンツやゲームなどを工夫して用

います。積極的にどの子どもも進んで活動できる雰囲気をつくり、子どもが思わず聞きたくなる、言いたくなる活動を通して十分に語彙や表現に慣れ親しむことができるように支援をします。

子どもが十分に語彙や表現に慣れ親しんだことを確認できたら、コミュニケーション活動へと進みます。ここでは、友だちとのやり取りの中で、聞いたり言ったりして慣れ親しんだ表現を実際に使用し、「言いたいことを英語で伝えられた」「相手の言いたいことがわかった」「友だちの新たな一面を知ることができた」という経験をさせることが大切です。慣れ親しんだ表現を使う必然性があり、情報のやり取りを通じて満足感や達成感を味わうことができるような活動を用意しましょう。子どもは自己表現と他者理解を重ねながら、コミュニケーション活動の中で自己肯定感を育んでいきます。

### ⑤ 本時の振り返り

1時間のまとめとして、本時の授業から得た成果を、本時のねらいに沿って振り返ります。これにより子どもは、自分や友だちの成長を実感したり、一人の気づきをクラス全員で共有したりすることができます。方法としては、「目標が達成されたか」「何に気付いたか」などについて、子どもが発表したり、振り返りカード等に記述したりすることなどが考えられるでしょう。

指導者は、外国語を主な手段として相手と粘り強く関わろうとした子どもに着目し、その姿勢を賞賛するメッセージを添えて学級全体に紹介します。数や量、速さといった数字で測ることのできる要素ばかりでなく、何とか相手に思いを伝えようとする「話し手」の姿や、相手の思いを何とか汲み取ろうとする「聞き手」の姿を価値付けることで、子どもはコミュニケーションを通して自分が大切にされていることを学び、自己肯定感を育んでいくのです。

子ども一人一人が達成感を感じ、さらにながらもうという気持ちになり、次の活動への意欲を膨らませていくために、振り返りの時間を効果的に活用しましょう。



#### (4) 効果的なゲームやアクティビティの例

ゲームやアクティビティは、子どもに慣れ親しませたい語彙や表現を、繰り返し聞かせたり、言わせたりするのに有効です。ただ、指導者がそれぞれのゲームのねらいをしっかりと理解し、単なる遊びで終わらせないことと、楽しいからといって必要以上に時間を費やさないことに注意すべきです。個人対個人だけでなくペアやグループで競う形態をとったり、グループで協力して何かを作りあげるものを取り入れたりするような工夫や、偶然性を取り入れて、英語が得意ではない子どもにも勝つチャンスを与えることも必要でしょう。

以下に挙げたゲームやアクティビティは、様々なトピックや場面で使うことができます。子どもたちの実態に合わせて、実施方法や形態を工夫してください。

#### ア 語彙や表現に慣れることをねらいとしたゲーム

##### 【思わず聞きたくなる活動】

##### おはじきゲーム

単元の最初の語彙や表現に聞き慣れる段階で行うと効果的なペア活動です。おはじきを1人に3つずつ与え、表の中の好きな絵の上にマーキングさせます。指導者が発声した絵を表す言葉とマーキングが一致していたらおはじきを取ります。ペアと競争し、全てのおはじきがなくなった子どもの勝ちです。

子どもは相手に勝ちたいという思いで、自分がマーキングした絵と指導者が言う英語とを重ねながら期待を持って集中して聞くことができます。聞こえた英語を繰り返させることで、言い慣れる活動にもなります。

##### 指差しゲーム

単元の最初の語彙や表現に聞き慣れる段階で行うと効果的なペア活動です。英語ノートの挿絵や、机の上に並べた絵カードを使います。ペアで、指導者の言った単語をどちらが早く指差すことができるかを競います。また、一度置いた指は離してはいけない、途中で指を替えてもいけない、というルールにして、どれだけ多くの絵を指し示せるかを競うゲームにすると、英語が苦手な子どもにも勝つチャンスが生じるでしょう。

##### 英語カルタゲーム

単元の最初の語彙や表現に聞き慣れる段階で行うと効果的な活動です。グループに分かれて、絵カードを並べ、言われた単語を表す絵が描かれたカードを取ります。子どもは読み上げられたカードを取るために、耳を澄まして指導者が発声する言葉を聞き取ろうとします。子どもが使用表現と出会う最初の段階では、このように子どもが思わず聞きたくなるような活動を取り入れることが重要です。

指導者に対して一斉に“**What would you like?**”または“**What do you want / like?**”と問い掛けさせ、指導者がそれに答えて単語を読み上げることもできるでしょう。また、読み上げる役を子どもにさせてもいいでしょう。同じ札を2枚ずつ使用すると、2人の子どもが毎回カードを取ることができます。また、一番多くカードを取った子どもを勝者にする代わりに、「ある特定のカードを取ったら勝ち」というルールにして、最後に発表することもできるでしょう。

## キーワードゲーム

新しい語彙や表現に慣れるために行います。単元の最初の聞き慣れる段階で行うと効果的です。黒板に絵カードを貼るなどした後、キーワードを1つ決めます。指導者が1つずつ単語を言って子どもたちに繰り返し言わせた後で、キーワードを言います。キーワードが言われた時は、子どもは単語を繰り返す代わりに、あらかじめ決められた活動ルール(下の(ア)～(エ)など)で素早く反応します。相手より早く反応することが求められるため、子どもが集中して英語を聞き取ろうとします。聞こえた英語を繰り返させることで言い慣れる活動にもなります。

### (ア) 消しゴムゲーム(eraser game)

2～4人で行います。机の中央に消しゴムのような目印を置き、子どもは両手を頭の上に乗せて待機します。指導者からキーワードが発声されたら素早く反応し目印を奪います。

### (イ) 恐竜(ダイナソー)ゲーム(dinosaur game)

2～4人で行います。左手の指を指全体で紙をつまむようにすぼめます。右手の指は恐竜の口の形のように開きます。左手はハンバーガー(えさ)、右手はお腹をすかせた恐竜に見立て、相手の左手と自分の右手、相手の右手と自分の左手を向き合わせて構えます。指導者からキーワードが発声されたら右手(恐竜)で相手の左手(ハンバーガー)をつかみ、左手は相手の右手に捕まらないように素早く引き戻します。

### (ウ) ハンマーゲーム(hammer game)

ペアで行うゲームです。最初にそれぞれが決めた自分のキーワードを相手に伝えます。ペア同士が向かい合って右手で握手をし、そのままの状態ですべてのゲームを開始します。指導者からキーワードが発声されたら自分のキーワードを言われた子どもは左手で相手の右手の甲を叩きます。相手は叩かれないように左手の手のひらで自分の右手の甲をガードします。

### (エ) フィンガーキャッチゲーム(finger catch game)

2人～多数で行えるゲームです。グループごとに丸い円を作って並びます。左手の指で輪を作り、隣の人の左手の輪の中に右手の人差し指を差し込みます。指導者からキーワードが発声されたら左手を握り、相手の人差し指をつかみます。自分は相手の左手に握られないように人差し指を素早く上に引きあげます。

## ラインナップゲーム

子どもが使用表現について言葉と意味とを理解した状況で行う聞き慣れるためのグループ活動です。いくつかの絵カードを用意し、指導者が発話した言葉を子どもが聞こえた順に並びます。グループで協力し合って行う活動なので、子どもが安心して参加することができるという利点があります。

一方で一度に複数の情報を記憶にとどめなければならないので、子どもは集中して言葉を聞こうとします。英語のストーリーを聞いて、場面を表す絵カードをグループで話し合っ順番に並び替えるゲームにすることもできるでしょう。アルファベットカードで行えば、聞こえたアルファベットと、カードの文字を重ねながら、文字を識別する作業が、アルファベットの形を確認する活動になります。

**サイモン・セズ**

身体の部分を示す語彙や、簡単な動作を表す表現に子どもが十分聞き慣れた後で、復習するために行うゲームです。子どもは、基本的に指導者が命令をする動作をしなければなりません。その命令は例えば次のようなものです。

“Simon says touch your mouth.” “Simon says jump.” “Simon says turn round.” しかしながら、“Simon says”をつけないで命令された場合に、その動作をしてしまったら、ゲームから脱落します。最後まで残った子どもが勝者となります。だんだんとテンポを速めたり、“Play soccer”など、やや複雑な動作を用いたりすることもできます。

**【思わず言いたくなる活動】**

**ステレオゲーム**

5人程度のグループで行う活動です。使用する単語や表現について、言い慣れる活動をした後、グループの中で1人ずつ、自分が発声する言葉を1つ決めます。グループごとに前に出てきて、タイミングよく一斉に英語で叫びます。聞き手は、それぞれが何と言っているのかを聞き分けて回答します。

大きな声で自分が選んだ単語や表現を何度も発声することで、子どもは使用表現に対して自信を深めることができます。また、聞き手は同時に聞こえる英語の中から、余分な音を排除して聞こうとすることで、より一層集中して耳を傾けるようになります。

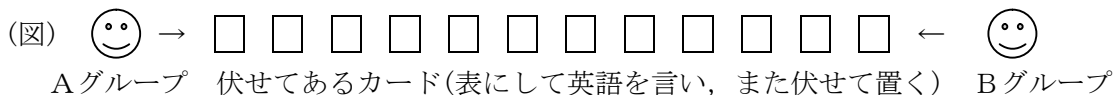
**伝言ゲーム**

単語や文を正確に伝えることができたチームを勝ちとするゲームです。子どもに使用表現を何度も発話させたい時に使うと効果的です。子どもにしっかりと発声させることが目的ですので、指導者には子どもの視点が速さだけに偏らないように活動を工夫することが求められます。

最初の子どもに、文を聞かせる代わりに、絵カードを見せたり、時計で時刻を示したりするほか、最後の子どもが口頭で伝える代わりに、競争で該当する絵カードをとるようにすることもできるでしょう。

**スーパー メガ ジャンケン ゲーム**

コミュニケーション活動に入る前段階で、子どもに何度も使用表現を発話させたい時に行うと効果的なグループ対抗戦で進める活動です。10枚程度の単語やジェスチャーを表すカードを2～4セット準備し、クラスを5，6人程度のグループに分けます。



上図のように両端に別れ、チームごとに列を作り先頭の1人が指導者の号令で1枚ずつカードを表にして英語を言っていきます。言い終わったカードはすぐにまた伏せておきます。分からない時は、指導者や自分のチームの人に教えてもらうことができます。相手のグループの人と出会ったところでじゃんけんをします。勝てばそのままカードの絵を英語で言いながら進み、相手側の陣地を目指します。負けたら、次の人が1枚目からカードの絵を英語で言いながら進みます。相手側の陣地に着いてじゃんけんに勝ったチームの勝ちとなります。



### 神経衰弱ゲーム

グループに分かれ、伏せて並べられた絵カードを開いた時に絵が表す単語や文を言う、というルールでゲームを行います。子どもは2枚のカードを一致させるために集中してカードの言葉を記憶しようとしています。勝敗には偶然性があり、たとえ間違えても子どもが恥ずかしい思いをしないということがメリットです。一時的にでも、言葉を覚えたり思い出したりする必要のあるゲームなので、ある程度聞き慣れたり言い慣れたりする活動を繰り返した後に行うと効果的です。

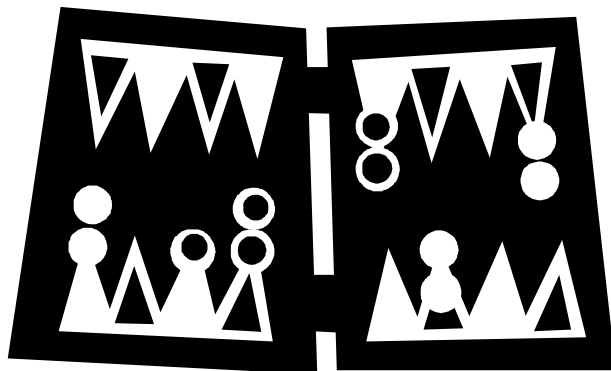
### ミッシングゲーム

コミュニケーション活動に入る前段階で、子どもが使用表現に慣れ親しんでいるかを確認する活動として有効です。まず絵を黒板に貼り、子どもたちと絵を見ながら英語を何度も繰り返し言います。子どもが表現に十分慣れ親しんだところで、すべての子どもたちに目を閉じるように言い、その間に1枚もしくは2枚絵をはずします。そして、“What’s missing?”(何がなくなったかな?)と子どもたちに問い掛けます。子どもは目を開けて黒板からはずされたカードが何であるか考え英語で言います。問い掛ける役を子どもにさせてもいいでしょう。

外国語活動は定着を目指すものではありませんが、子どもに無理なく、単元で使う英語や表現に触れさせ、自信を持たせることは大切です。この活動は、一時的に単語や表現を記憶に留める必要があります。そのために子どもがより一層集中して英語を発声したり聞いたりするようになります。あくまで、聞き慣れたり、言い慣れたりすることを繰り返し、子どもに自信を持たせてから出題することと、リズム読みを取り入れるなど、子どもに無理のないように配慮することが望まれます。覚えることを前面に出さず、子どもが思わず覚えてしまうような手だてが必要です。

### すごろくゲーム

コミュニケーション活動に入る前段階で、子どもに何度も使用表現を発話させたい時に行うと効果的です。どのようなトピックにも使えますが、例えば、動物の名前に聞き慣れたり、言い慣れたりするためには、マスに動物の絵を書き入れ、サイコロを振ってコマが進んだところで、そのマスがヘビであれば“Do you like snakes?”と他の子どもたちが質問をし、“Yes, I do.” “No, I don’t.”と答えるようにします。マスには、「2つ進む」「3つもどる」「スタートに逆戻り」なども含めると楽しさが増します。また、絵を書き込む代わりに、数字を入れておいて、黒板に絵カードを貼って番号を添えて書けば、何回でも同じマスが使えます。



## イ 言いたいことを英語で伝えることをねらいとしたアクティビティ

### 仲間集め

比較的簡単にできるコミュニケーション活動です。「同じ国に行きたい人を探そう」「同じ誕生日に生まれた人を探そう」などのように、インタビューをしながら、同じ〇〇の人を探します。見つかったら一緒に行動し、仲間を徐々に増やしていきます。同じ〇〇の人を見つけた時の喜びと、徐々に仲間が増えていく時の喜びを味わうことができます。仲間を集めるために普段あまり話さない人にでもどんどん話し掛けていくことができます。

### インタビューゲーム

「一番早く起きる人はだれ?」「クラスみんなが好きなランチメニューは?」など、目的を持ってインタビューを行います。大勢が話している中で英語を発するので、あまり緊張することはありません。インタビューの目的を明らかにして行うことで、友だちに聞きたいという意欲を持って活動に取り組むことができます。また、「インタビューして探す」という目的があるため、いろいろな人に話し掛けようという意欲も膨らみます。

### クイズ

指導者又は子どもが自分の作ったクイズを出し、他の子どもが答えていく活動です。3ヒントクイズやWho am I?クイズ等が代表的です。クイズを出す子どもは、友だちの前ではっきりとヒントを出さなければいけないため、緊張を伴う活動となりますが、クイズという要素を取り入れることで、友だちが自分の考えたクイズに答えてくれる喜びを感じることができます。

### ショー・アンド・テル

実物や絵を見せながら(show)、自分の思いを伝える(tell)活動です。グループやクラス単位で行いますが、子どもにとっては、友だちの前で自分の思いを伝えるという場となります。友だちの前で堂々と発表をするのはかなり緊張しますが、言えたという思いは自己肯定感を育みます。言葉だけでなく実物を示しながら発表することは、お互いに安心感を与えることにもなります。

### ロールプレイ

道案内や買い物など様々な場面を設定して行う活動です。相手に伝わればよいだけでなく、役割演技をすることで、場面に応じた表情やジェスチャーをつけていくことが求められます。相手や立場によって話し方を変えたり、表情などを工夫したりするため、お互いのよさを見付けることもできます。