

## 第6学年 外国語活動指導案

### 本授業の主張

新学習指導要領には、外国語活動の目標について次のように書かれている。

「外国語を通じて、言語や文化について体験的に理解を深め、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、外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、コミュニケーション能力の素地を養う。」(下線部分は実践者によるもの)

そこで、この目標を達成するために、次のことを外国語活動(英語活動)の授業の中で行うことを提案する。

#### 「体験的に理解を深める」ために

**一目で分かる「状況設定」の場面を作り、その中で、英語の会話を体験させること。**

「状況設定」とは、あいさつや、自己紹介、買い物や、道案内等といった児童にとって身近な生活の「場面」を教室の中に再現し、その場面の中で「英語での会話(相手とのやりとり=コミュニケーション)」を疑似体験させることによって、「こういう場面でこういう英語表現を使うのだな。」ということを理解させるものである。

「一目で分かる」とは、「言葉での説明を必要としない」ということである。実物や絵や写真を提示して「この会話をするにはこの状況でしかあり得ない。」という場面を教室の中に作り、その状況の中で、会話のモデルを示すことにより、「今、こういうことを目の前で話しているんだな。」ということが、児童に分かるようにすることである。

また、その状況設定の中で、モデルと同じように英語での会話を実際に自分でもやってみること(疑似体験)により、「エピソード記憶」として記憶されやすくする。それを楽しみながら何度も繰り返し行うことで「作業記憶」として記憶される。

#### 「外国語の音声や基本的な表現に慣れ親しませる」ために

**リズムに乗って「聞く」(音声入力する)ことと、「言う」(音声出力する)ことを、テンポよく(無理なく自然に)繰り返させること。**

児童は、英語に「慣れ親しむ」ことはもちろん、「英語で話したい」という願いをもっている。話せるようになるためには、反復練習が不可欠である。これはどんな学習でも同じことである。

そこで、フラッシュカードやコンピューターを操作して、絵や写真を見せながらテンポよくリズムに乗って英語を聞かせたり、聞いたとおりに繰り返させたりする活動を行う。状況設定で意味を理解させ、変化をつけて発話の繰り返し練習(単なる機械的な反復練習とは異なる)の場面を作ることで、児童が、楽しく、自然に何回も聞いたり言ったりできるようにする。

#### 「積極的なコミュニケーションの態度・コミュニケーション能力の素地」を身に付けるために

(1)や(2)を行うことによって、自分以外の誰かを相手に(担任の先生を相手に、友達を相手に、ALTの先生を相手に)「英語で会話することができた」(相手の言う英語を聞き取れた、相手に自分が話す英語が通じた)という成功体験を、毎回の授業の中で数多く積み重ねることができる。

それによって、積極的に「英語でコミュニケーションする」能力の素地や態度を、児童が楽しみながら、無理なく、自然に、身に付けることができるようになる。

## 2 単元の目標

- (1) 外国語（英語）を通じて、英語や外国の文化について体験的に理解を深める。
- (2) 外国語（英語）を通じて、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る。
- (3) 外国語（英語）を通じて、外国語（英語）の音声や基本的な表現に慣れ親しませる。

## 3 単元の評価規準

評 価 項 目
① ALT や担任と、または友達と、英語でやりとりする活動の中で、英語特有の言い方（例えば、カタカナ英語との発音の違い）や、身振り手振り（例えば、手招きのしぐさの違い）について、気づいたり、使ってみようとしたりしている。
② 教師の提示した物や絵、写真等によって、その場面の状況を理解し、その状況の中で、英語で会話してみようとする。
③ あいさつや、自己紹介、気持ちや考えを伝えるといった、児童の身近な暮らしに関わる英語表現を使って、相手とのやりとり（コミュニケーション）をしようとしている。

## 4 児童の実態

児童は5年生の時に週1時間、1年間で30時間の英語の授業をした。6年生では、これまでに13時間の英語活動の授業を実施してきた。

昨年度は、曜日の関係でALTが入らず担任だけで授業を行ってきた。今年度は、学年で配当されている時間を中心に、できるだけALTにも入ってもらって担任とTTで授業を進めている。

どの児童も昨年度の英語活動の開始時に比べて、語彙やダイアログを聞き取って言うことが「速く」なっている。昨年度は、1～2回の語彙の入力（音声の聞き取り）では「え？」と聞き返してくる児童が多く、3～4回目の入力でようやく繰り返して言うことができるという児童が多い状況であった。今年度は、1～2回の入力で、ほとんどの児童が繰り返して言うことができている。

また、新しいダイアログを入力する際も、語彙の場合と同様に、「耳で聞いて」から「自分も声に出して言うまでにかかる時間が短くなってきている。昨年度は、4～5週（回）かけて（続ける場合もあれば、間をあけて繰り返し登場させる場合もある）学習したダイアログが、今年度は、1～2週（回）で、会話ができるようになっている。

授業中の様子や日記ノートの文から、新しい語彙を覚えて言えるようになったことや、ALTの先生と会話ができたと嬉しく思っている様子や記述が見られ、児童は英語活動の時間を「楽しみにしている」ことが分かる。それと同時に、新しい単語や語彙を紹介すると「早く覚えて使いたい」と身を乗り出してきたり、少し難しい単語やダイアログにも挑んできたりしてきており、「英語が分かるようになりたい」「英語で話せるようになりたい」と思っている児童が多いことも分かる。

英語活動の回数を重ねるごとに、声が小さかった児童が周りにも聞こえるぐらいの声を出すようになり、なかなか返事を返せなかった児童が少しずつ語彙を覚え自信をもって答えることが多くなった。それは、言葉での説明を極力削り、絵や物という具体物を使いながら、担任とALTが会話のモデルを示すことで、「今は、道案内をしているんだな。」というように「状況」を理解させてきたことが効果を奏したのだと言える。児童は、目の前でやっていることが分かってくると、安心して活動に取り組むようになる。

## 5 本時について（14時間目 / 全20時間）

### (1) 目標

- ① 「Where're you from? I'm from ~.」の意味を理解し、このダイアログや、国名・地名の語彙

を使って、友達や先生と会話をしようとする。

- ② 今までに学習した英語の語彙やダイアログをできるだけたくさん使って、お店屋さんでの会話を楽しんでいる。

## (2) 指導の構想

本時は、今まで学習してきたことを使って、できるだけ長く会話をつなぐことに挑戦する。

本時の組み立ては、以下の通りである。

ユニット1	1 復習	①あいさつ ②既習の語彙やダイアログの復習（体調について会話する）	① Hello. Good morning. ② runny nose 等の語彙の復習 ALT がたずね、児童が答える。 (本時は2号車の児童が対象。) (例) How are you? I'm fine. I have a runny nose.
ユニット2	2 新出ダイアログ指導	①新出語彙練習 ②状況設定をしてダイアログの口頭繰り返し練習 ③ダイアログを使ったアクティビティかゲーム	①「国名」の語彙を、歌を聞いたり、ALT の後について言ったりして口頭練習。 ②コンピューター画面で状況設定の理解。全員でダイアログ Where're you from? → I'm from ~. の口頭繰り返し練習。 前時に学習したダイアログ「Where're you from?」「I'm from ~.」を復習する。前時とは違う人物を例にして練習する。同じダイアログでも、その中で使う語彙（この場合では、人物の名前や、地名）を変えることで、飽きさせることなく繰り返し練習をすることができる。また、「こういう場合にも使えるんだな」ということを児童に知らせることができる。 ③児童全員が「What's your name?」「Where're you from?」とたずねて、代表児童が答える。
ユニット3	3 フリートーク	既習ダイアログと新出ダイアログを組み合わせたダイアログ ①口頭練習 ②アクティビティ	「お店屋さんでの会話」という状況設定で、以下の既習ダイアログを組み合わせて会話をする。 「Do you have ~? → Yes, I do. / No, I don' t」 「Do you like ~? → Yes, I do. / No, I don' t.」 「What sport do you like the best? → I like ~.」 「Can you ~? → Yes, I can. / No, I can' t」 「Here you are. → Thank you.」 「How much? → One thousand yen.」 ① HRT と ALT のモデルトークの後、全員で口頭練習。 ②友達とペアトーク。(お店屋さんごっこ遊びをする。)

会話（問答：ダイアログ）は、2文構成（Aが話しかけ、Bが答える。1往復の会話）が基本である。児童は、5年生のときから、「Hello. → Hello.」に始まり、「How are you? → I'm fine.」等、たくさんの基本の2文ダイアログを学習（体験）してきた。

6年生では、新しいダイアログを学習（体験）するとともに、5年生のときに学習した既習ダイアログを組み合わせて、より長く詳しく会話する活動を多く取り入れるようにしている。

基本の2文ダイアログ（1往復）を幾通りも組み合わせることで、4文→6文→8文→10文と、より長く詳しい会話をするようになる。長く詳しく会話を続けることで、児童に「私、英語で話している！」という実感をもたせたい。

ユニット2は、「どこから来たの？」のダイアログの復習である。  
「どこから来たの？」

【会話の例】

A: What's your name?	A: What's your name?	A: What's your name?
B: I'm ウルトラマン.	B: I'm ケロロ軍曹.	B: I'm 織田信長.
A: Where're you from?	A: Where're you from?	A: Where're you from?
B: I'm from M78seiu.	B: I'm from ケロン星.	B: I'm from 尾張.

児童に最初にこの会話のモデルを示したとき（11月11日）、ウルトラマンの画像を提示して状況設定をした。「ウルトラマンはM78星雲から来た」という児童の知識を活用しようとしたのである。（知っている子は少なかったが、ウルトラマンに詳しい男の子がいるので、その子が「故郷の星なんだよ」と皆に説明していた。）「ケロロ軍曹←ケロン星」も同様に例として挙げた。さらに、社会科の学習と関連させて、「聖徳太子←大和」「織田信長←尾張」「徳川家康←三河」を例として挙げた。）児童は、「どこから来たのか＝出身地」という意味だとすぐに理解し、一人一人に「Where're you from?」という問いかけたところ「I'm from 新潟県.」と答えることができた。教師が「I'm from 五泉 city.」と例を挙げれば、「I'm from 新潟 city」と答え、さらに、教師が「I'm from 五泉 city 南本町.」と例を挙げれば、「I'm from 美咲町」「I'm from 網川原」等と答えることができた。

「なりきりゲーム」で、教師が「ベッカム」に扮して「I'm from England.」と例を挙げると、児童からは、「I'm ロナウジーニョ. I'm from Brazil.」「I'm 平泉成. I'm from Tokyo.」等のアイデアが出された。

「なりきりゲーム」とは、自分以外の人物やキャラクターになったつもりで話すアクティビティである。児童は「自分のこと」について話すのが好きである。しかし、中には、自分のことを話すことに抵抗を示す子もいる。また、出身地を聞く場面などでは、自分のことをそのまま答えるのではクラス全員がほとんど同じ答えになってしまう。そこで、別のキャラクター（実在の人物やマンガ・アニメの中のキャラクターなどに「なりきって」会話をするこで、会話の内容をより広げることができる。

本時では、海外出身のスポーツ選手や、歴史上の人物、児童がよく知るキャラクターなどを、「お面」にして用意しておき、それをかぶるこで、自分以外の人物やキャラクターになって会話をしてよいことにする。

ユニット3では、「お店屋さんでの会話」を行う。

6月に、5年生で学習した「色」の語彙と、「持ってる？」のダイアログを復習した。それらを組み合わせると、お店屋さんでの会話ができることが分かって、児童は熱中して活動した。

「お店での会話」（洋服屋さん編）

【会話の例】

客: カランコロ〜ン♪（お店に入る音）  
Do you have a red T-shirt?  
店: Yes, I do.  
Here you are.  
客: Thank you.  
店: Do you like red?  
客: Yes, I do.  
How much?  
店: One thousand yen.



服の語彙を練習した後、テーブルの上にはいろいろな色のTシャツや靴下、帽子等を並べてお店やさんごっこをした。5年生で学習した、「色」の語彙と、「Do you like ~? → Yes I do.」「Do you have ~? → Yes, I do.」「Here you are. → Thank you.」のダイアログを組み合わせ、洋服やさんでの会話という設定で、お客と店員の会話を楽しむことができた。

次の時間には、さらに、新しく「How much? → ○ yen.」のダイアログを加えて会話した。児童同士でお店屋さんごっこのアクティビティをするときは、Tシャツや靴下の絵を描いたカードを用意して行った。(上の写真を参照)

子どもたちは以前に、5年生から学習してきた語彙やダイアログを思い出しながら、それら既習内容を組み合わせて「スポーツに関する話題」について「長く会話する」という活動を行った。

「スポーツに関する話題の会話」

【会話の例】

A: Do you like sports?  
 B: Yes, I do.  
 A: What sports do you like the best?  
 B: I like baseball.  
 A: Can you play baseball?  
 B: Yes, I can.  
 A: Do you have a bat?  
 B: Yes, I do.

子どもに、最初にこの会話のモデルを示したとき、イチローの画像を提示して、状況設定をした。

「イチローは野球選手である→野球が好きである。→野球が得意=できる→バットを持っている」という、子どもが皆知っている知識を活用したのである。(他にも「浅田真央→スケートが好き→得意→スケート靴を持っている」を例として挙げた。)

本時では、この「スポーツに関する話題の会話」と「お店やさんでの会話」(洋服やさん編)と組み合わせることで会話の幅を広げる。さらに、洋服に加え、スポーツ用品なども置いてある店を想定する。客が欲しい品物に関して、店員役が客に「色の好みをたずねる」「スポーツの好みなどについてたずねる」といった会話が展開するようにした。

また、ユニット2の「どこから来たの?」で使ったお面を使用して、自分以外の人物やキャラクターになって会話を楽しむこともできるようにする。

(3) 本時の展開 (45 分間)

時	H: 担任 A: ALT C:児童 (全体) S:児童 (個人)	用意するもの 留意点・ ◆評価
5	<p>1 あいさつ&amp;体調            H&amp;A: Hello!            C: Hello!            A: How are you?            S: I'm fine.            A: How are you?            S: I'm fine. I have a runny nose.            (A: 2号車の児童と一人ずつ問答する。)</p> <p>2 国名の語彙            H: There're many country names in this CD.</p>	<p>○体調カードⅡ            (runny nose, cough, headache 等)</p> <p>○CD『バナナじゃなくて Banana チ</p>

Listen carefully. After that I ask you.

(CDをかけて歌を流す。1分30秒))

H: How many countries are there?

C: 16

H: That's right! What countries are there?

S: Can I try? “ブラジル”

H: That's right. “Brazil” (国旗カードを掲示する。)

Do you have any ideas?

S: “イタリア”

H: That's right. (国旗カードを掲示する。)

※以下、同様に、聞き取った国名を挙げさせていき、国旗カードを提示する。

H: OK. Let's check.

Once more listen. And sing together.

(CDをかけて歌を流す。2回目。1分30秒))

C: (CDに合わせて一緒に発音する。)

A: (CDに合わせて一緒に発音する。)

H: (CDに合わせて、国旗カードを指さし、一緒に

発音する。)

H: Good! Next, Repeat after Michael sensei.

A: “Canada”

10 C: “Canada”

(以下、同様にリピート練習。)

### 3 新出ダイアログの練習

「Where're you from? I'm from ~.」

①コンピューター画面でモデルを示す。

H: Look at the screen. (スクリーンに投影。)

A: What's your name?

H: I'm Obama.

A: Where're you from?

H: I'm from US.

A: What's your name?

H: I'm 朝青龍.

A: Where're you from?

H: I'm from Mongolia.

A: What's your name?

H: I'm 織田信長.

A: Where're you from?

20 H: I'm from 尾張.

②全員でダイアログの口頭練習。(リピート)

H: Where're you from?

C: Where're you from?

H: I'm from 新潟.

ヤ

ンツ』(松香フォニックス研究所出版)

○国旗カード

・国旗(+国名)のカードを用意しておき、児童から挙げた国のカードを1枚ずつ掲示していく。

・1回目を聞いた後、いくつの国名が登場したか、何という国が登場したか、児童に聞く。この「聞き取りゲーム」をすることで、集中して音(国名)を聞き取らせる。2回目は、国旗と国名を見ながら一緒に歌う(発音する)。担任もALTも児童と一緒に歌う。(1回目から一緒に歌う児童がいてもよい。)

・CDの中に登場しなかった国名も紹介する。国旗カードを見せながらALTの後について発音させる。

・ここで聞き取ったり発音したりした国名は、本時の3「Where're you from?」や、次の時間の「Where're do you want to go?」で活用する。この時間の中で覚えられなくてもよい。使っているうちに耳慣れてきたり、他の国の名前にも興味をもったりするようにする。

○スクリーン、プロジェクター、CP

○人物・キャラクターのお面

・「Where're you from?」「I'm from ~.」は、本時初出ではないが、11月から学習を始めたばかりなので新出ダイアログの扱いとする。

・はじめに、①で、海外の有名人やスポーツ選手、社会科で学習した歴史上の人物を、画面に登場させ、その人物の「名前や出身地について会話をする」という状況のモデルトークを聞かせる。2で練習した国名の語彙を使った会話から入り、続いて、他の地名での会話例も挙げていく。

・次に、②で、CP画面を見ながら、全員で「Where're you from?」

「I'm from ~.」のダイアログの口頭練習をする。フラッシュカードをめくるように、CP画面を切り替えて、テンポよく発話できるように

C: I'm from 新潟. (三条, 長岡で練習.)  
 ③児童一人対児童全員で, 会話練習。(個別評定)  
 H: This line. (手で示す) Stand up. Everyone.  
 Please ask him (her). "What's your name?"  
 C: What's your name?  
 S: I'm ○○. (自分の名前)  
 H: "Where're you from?"  
 C: Where're you from?  
 S: I'm from △△. (Japan, 新潟, 鳥屋野など)  
 H&A: Good! Clap your hands.  
 (以下, 同様に, 一人ずつ行う。)

#### 4 既習ダイアログを使ってお店屋さんごっこ

- ①スポーツ用品の語彙の練習  
 ②HRTとALTで会話のモデルを示す。(復習)  
 (HRT: お客 ALT: 店員)

客: カランコロ〜ン♪ (お店に入る音)

Do you have a red T-shirt?

店: Yes, I do. Here you are.

客: Thank you.

店: Do you like red?

客: Yes, I do. How much?

店: One thousand yen.

客: Here you are.

店: Thank you.

25

30

- ③HRTとALTで会話のモデルを示す。(本時バージョン)  
 (HRT: 店員 ALT: お客)

客: カランコロ〜ン♪ (お店に入る音)

Do you have a soccer ball?

店: Yes, I do. Here you are.

客: Thank you.

店: Do you like sports?

客: Yes, I do.

店: What sport do you like the best?

客: I like soccer the best.

店: Can you play soccer?

客: Yes, I can. How much?

店: One thousand yen.

客: Here you are.

店: Thank you.

- ④全員で, ダイアログの口頭繰り返し練習。  
 ⑤代表児童でモデルトーク。  
 ⑥全体をAとBの2グループに分け, 児童同士でペアトークさせる。

H: You are group A. You are group B.

First. Group A. You are clerks in a shop.

45

する。

- ③で, 1列指名して立たせる。そのうちの一人に対して, 児童全員から「What's your name?」「Where're you from?」たずねさせて, 「I'm ~.」と答えさせる。

◆「What's your name?」「Where're you from?」の問いかけに, 答えるこ

とができたか。(列指名された児童)

A: 相手に聞こえる声で言おうとしている。

B: 先生や友達のアドバイスをもらって答えようとしている。

○スポーツ用品の語彙のフラッシュカード

ーD

- ①で, 語彙を練習するときは, 「2→1→0」で, テンポよくリピート練習をする。「uniform」等の新出語彙を練習する。

○スクリーン, プロジェクタ, C

P

- ②で, まず, HRTとALTで会話のモデルを見せることで, 既習の「お店屋さんでの会話」を思い出させる。

- ③で, さらに, 他のダイアログ(スポーツに関する会話)を組み合わせて, より長く詳しく会話を続ける例を見せる。

- ④で, C P画面を見ながら, 全員で, 店員と客の会話のダイアログを口頭練習する。C P画面に問答のパターンを絵(吹き出し図)で示し, それを参考にしながら会話ができるようにする。

- ⑤で, 児童の中から, 代表2名を前に出し, 店員と客の役になって会話をさせる。

- ⑥では, 教室の廊下側半分をAグループ, 窓側半分をBグループにする。はじめに, Aグループがお店(自分の机の上に絵カードを並べる。)で, Bグループがお金を持って買いに行く。その後, 交代させる。

○洋服などの絵の小さなカード

(児童配布用)

○「お金」カード(児童配布用)

<p>Group B. You are customers. Are you ready? Let's start.</p> <p>C: (お店役とお客役に分かれて、会話をする。) A: (児童と一緒にお客役になって会話に参加する。) H: (言い方が分からない児童に教えたり、人数が固まっているところを別の場所に誘導する。) H: Switch the roles. C: (お店役とお客役とを交代する。)</p> <p>5 Finish</p> <p>H: That's all for today. A: Thank you. See you. C: See you.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・配布用のカードを配る。</li> <li>・白いカードを用意しておき、児童が絵をかいて新しい商品を作ってもよいようにする。</li> <li>◆「お店屋さん」の状況設定の中で、友達や先生と、買い物の会話をしようとしていたか。</li> <li>AA: 既習の語彙やダイアログを使って、より長く会話が続くようにしている。</li> <li>A: 自分で、言うことを考えて、相手に聞こえる声で言おうとしている。</li> <li>B: 先生や友達のアドバイスをもらって言おうとしている。</li> </ul>
---	--

《主な参考資料，図書》

- ・『教室ツーウェイ別冊 TOSS 英会話の授業づくり』1～19号 (明治図書)
- ・向山浩子著『TOSS 型英会話指導の基本』(東京教育技術研究所)
- ・向山浩子著『TOSS 英会話指導はなぜ伝統的英語教育から離れたか』(東京教育技術研究所)
- ・向山浩子著『子どもが話せる TOSS 型英会話指導』(東京教育技術研究所)
- ・大森修編『小学生が英語を話すA年度英会話1～35時間までのシナリオ』(明治図書)
- ・大森修編『小学生が英語を話すB年度英会話36～70時間までのシナリオ』(明治図書)
- ・池谷裕二著『脳の仕組みと科学的勉強法』(ライオン社)