

芦安小学校 第3・4学年英会話科学習指導案

指導者 橋本亜美（3学年担任）志村史哉（4学年担任）
アレクサンダースタイニー（ALT）

1 題材名「服のコーディネートしよう」

2 言語材料 「How much?」「It's~yen」「Can I have~?」「Can I help you?」

3 題材について（児童の実態も含む）

第3学年6名（男子5名，女子1名）第4学年6名（男子1名，女子5名）合計12名の児童である。12名とも朝の全校イングリッシュゲームや英会話の授業を楽しんでいる。英会話科の授業では，簡単な英会話を使い，相手を意識しながら進んで活動できるよう，ALTと児童，児童と児童でコミュニケーションの場を多く取り入れるようにしている。さらに授業の始めには，教師とALTによる日常生活に近いデモンストレーションを毎時間2種類行い，英語を聞く耳を鍛えるとともに，相手を意識させるようなデモンストレーションを行ってきた。また，言葉でコミュニケーションを取るだけでなく，ジェスチャーや表情を使って相手に思いを伝えることも意識させている。このような指導を通して児童は，授業中に行うゲームに対してとても楽しそうに活動し，自分の思いを相手に伝えられるようになってきているが，夢中になりすぎて相手の話に耳を傾け，相手のことを理解することに課題を感じる。

本時は，日常的に使う表現についての学習である。「How much?」は，買い物をする時だけでなく，他者との会話の中でも多く使われるため，児童には抵抗なく受け入れられる言葉である。それに対して「Can I have~?」は前年度の授業であまり定着していないという反省があったので，声に出して何度も練習することで定着を図りたいと考えている。さらに，既習の「Can I help you?」を使ってお店屋さんごっこを行う。ただ買い物をするだけでなく，服をコーディネートするという目的をもたせることにより，児童の興味が高まるように指導する。また児童がお客と店員の役を行うことにより，やり取りを通じて実践的に英語を使えるようにしたい。ゲームを通して児童同士の言葉のやり取りから，会話において必要な基本的な手段である Clear voice（はっきりした声で），Eye contact（相手の目を見て），Smile（笑顔で），Listen（しっかり聞いて）を意識し活動させていきたい。特に本時は3・4年生の課題にも焦点を当て，これら基本的な4つの手段のうちの「Listen（しっかり聞いて）」を意識させていきたいと考えている。

- 4 目標 ① 「How much?」「Can I have~?」「Can I help you?」の表現を使うことができる。
② ゲームを通して，相手の話に耳を傾け，自分の思いを伝えることができる。
③ 基本的な4つの手段のうちの「Listen（しっかり聞いて）」を意識することができる。

5 日時 平成29年10月4日（水）10：55～11：40（3校時）

6 場所 多目的ホール

7 学年 3・4年 12名（男子6名 女子6名）

8 指導の流れ

過程	学習活動	教師の活動 橋本 T・① 志村 T・② ALT・☆	児童の活動	指導上の留意点
ウォーミングアップ	1 挨拶をする。 (3分)	① : Good morning everyone. How are you 志村 teacher? ② : I'm ... How are you everyone? ☆ : I'm...	教師に挨拶をする。 Good morning. 指名された児童がバトンタッチ形式で調子を聞いていく。最後は全員で ALT に聞く。	ジェスチャーを付けて答え、児童もジェスチャーを付けながら答えるようにさせる。
	2 歌を歌う。 (2分)	① : Let's enjoy English today Let's sing a song 「Mystery box」を歌う。	楽しく歌いながら、Mystery box に入っているカードが何か考える。	本時で使う「色」を学習できるように、動物のカードをクイズにし、答えさせる。
レッスンタイム	3 学習課題をつかむ (5分)	① : It's time for teachers demonstration. 【買い物をする場面】 ②: Can I help you? ☆: How much is red T-shirt? ②: It's five hundred yen. ☆ : Mmm...How much is black T-shirt? ②: It's nine thousand yen. ☆: Wow! How much is sky blue T-shirt? ②: It's ten yen. ☆ : Wow! Can I have sky blue T-shirt? ②: Ten yen please. ☆: OK. Here you are.	本時の言語材料が何かを考えながら、聞き取る。 聞き取ったキーワードを発表する。 聞き取れた表現を頼りに何をしている場面か確認する。	評価③ Listen を意識させる。 買い物をする場面ということが分かるように、教師が大きなリアクションやジェスチャーで、児童が理解しやすいデモンストレーションを行う。 聞き取れなかった会話については、再度デモンストレーションを行い、意味を確認していく。 聞き取れた英語を多くの児童に発言させる。

	【友だちとの会話】 ☆: Look at my new T-shirt! ①: Wow! Very nice! How much? ☆: Guess! ①: OK. One thousand yen? ☆: No. Down! ①: OK. One hundred yen? ☆: No! Down! ①: Really? How much? ☆: It's ten yen! ①: Wow!! Very nice! Can I have it? ☆: No!!	一つ目のデモンストレーションと同じキーワードは何か考えさせながら，聞き取る。 聞き取ったキーワードを発表する。 聞き取れた表現を頼りに何をしている場面か確認する。	友だちとの会話ということが分かるように，教師が大きなリアクションやジェスチャーで，児童が理解しやすいデモンストレーションを行う。 聞き取れなかった会話については，再度デモンストレーションを行い，意味を確認していく。 聞き取れた英語を多くの児童に発言させる。
	デモンストレーションから本時のめあてを提示する。	めあてを理解し，本時の見通しをもつ。	本時のめあてを掲示し，本時の見通しをもたせる。
「How much?」「Can I have~?」「Can I help you?」を使って買い物をし，人形の服をコーディネートしよう。			
4 Practice (5分)	本時の言語材料を掲示する。 今日の学習課題をつかむために練習する。 ☆: Can I have 絵カード? ☆: How much? ☆: ○○ yen.	ALT の後に続いて発音する。	Clear voice を意識させる。 Practice で一人一人に発言する機会を与え，今日の課題が言えているか確認する。
5 Activity (25分)	☆「Dress-up doll game」. ゲームの説明をする。 デモンストレーションを行う。	説明を聞き，ゲームの内容と，ルールを理解する。	

お店から T シャツ・ズボン／スカート・靴／鞆などの衣装を買い、人形のコーディネートをする。 ゲーム内容とルール 「お客と店員の 2 グループに分かれる。持ち金 1000 円(100 円×10 枚)以内に収まるように買い物をし、3 つの種類から一つずつ必ず買い物をする。値段はお客役には見せない。」 客 Hello. 店 Can I help you? 客 How much is ○○? 店 It's ○○ hundred yen. 客 Can I have ○○? 店 Ok, here you are. 客 Thank you.			児童が理解できるよう、ゆっくりはっきりデモンストレーションを行う。 評価③ Listen を意識させる。 会話の内容をホワイトボードに掲示し、困った児童がいたら振り返ることができるようにする。 評価① ゲームの中で How much? Can I have~? を使っている。 (観察、発言) 評価② 相手の話に耳を傾け、自分の思いを伝えている。 (観察、発言) 評価③ Clear voice, Eye contact, Smile, Listen ができている。(観察) デモンストレーションをよく見聞きさせて、紹介の方法を理解させる。 相手に伝えることを意識させる。
	①:Let's play the game. ALT は巡視し、児童にアドバイスをしたり、褒めたりする。 T①T②は目標を意識した声掛けをしながら評価を行う。 ゲーム終了後、完成した人形のコーディネートを発表する。 ①:It's time for teachers demonstration. ☆My doll wears ○○ and ○○ and ○○. ②How much? ☆It's ○○ yen.	ゲームをする。 完成した人形を紹介する。	

				評価③ Clear voice, Eye contact, Smile, Listen ができている。(観察)
グ ッ バ イ タ イ ム	6 今日の授業を振り返る。 (4分)	振り返りカードを書く	振り返りカードを記入する。	自己評価 わかったことや話せるようになったことを中心に感想を書かせる。
	7 挨拶をする。 (1分)	終わりの挨拶をする。	日直 : Let's finish English. Bow. 児童 : Let's finish.	

9 評価

- ① 「How much?」「Can I have~?」「Can I help you?」の表現を使える。
- ② ゲームを通して、相手の話に耳を傾け、自分の思いを伝えている。
- ③ 基本的な4つの手段のうちの「Listen (しっかり聞いて)」を意識している。

10 板書計画

Today's Goal	「How much?」「Can I have~?」「Can I help you?」を使って買い物をし、人形の服をコーディネートしよう。		
How much?	いくらですか?	Ten yen	One hundred yen
Can I have ~?	～もらえますか?	One thousand yen	
A shopper		A shop clerk	
Hello		Can I help you?	
How much is ○○.		It's ○○ hundred yen.	
Can I have ○○?		OK, here you are.	
Thank you. Bye.			

1 1 授業者の反省

- ・児童が最初から最後まで楽しそうに活動していた。
- ・Song で歌うだけでなく、既習事項を使って質問する場をつくったことで、児童がリラックスし、また楽しみながらいいスタートをきることができた。
- ・教師のデモンストレーションから、ポイントとなる言葉を児童に聞き取らせるよう、ゆっくり言ったりジェスチャーを大きくつけたりしたことで、児童が聞き取ることができた。
- ・Activity の店員とお客のやりとりを児童が分かりやすいように提示し、言葉の練習を多くすべきだった。多く練習することで、自信をつけさせることができたのではないかと思った。
- ・「Listen」を意識させようとすることはできたが、「Eye contact」「Clear voice」が意識させることができなかった。日頃の授業から意識させていきたい。

1 2 研究会から

- ・バトン形式で「How are you?」と聞くことも有効的ではあるが、ALT と児童のコミュニケーションをとる場としてもよかったのではないか。
- ・Song で歌うだけでなく問題を入れることで、児童の声が多く聞こえて良かった。
- ・デモンストレーションが二回あることで、一回目聞き取れなかった児童も二回目でポイントとなる言葉を聞くことができていた。また教師のジェスチャーや流れから、会話を理解することができていた。
- ・聞く力が非常にあり、日頃の積み重ねが生きていると感じた。
- ・practice が短い時間ではあるが、丁寧に行うと、さらに Activity で生きてくると感じる。
- ・複雑なゲームではあるが、楽しみながら行っていた。しかし、もう少し内容を簡単にすると児童がコミュニケーションをとる余裕がでてくるのではないか。
- ・ゲームの中の工夫から、児童が相手の話に耳を傾けられるように、意図的に仕組まれていた。

1 3 成果と課題

○デモンストレーションからポイントとなる言葉を聞き取ることができていた。

○ゲームを通して、相手の話に耳を傾け、自分の思いを伝えることができた。様々な人形が完成し、しっかりコミュニケーションをとって、買い物することができたと思う。

○ゲームの中で、お客役には値段を見せないことで「How much?」の定着に繋がった。

●「Can I help you?」と「Can I have～?」が混ざってしまった児童が見られたため、違いが分かるような指導をしていきたい。

●「Listen」にまだまだ課題を感じる。英会話の授業だけでなく、日頃の授業から意識をさせていきたい。

●practice を充実化させ、児童に自信をもって話せるように、繰り返し練習させていきたい。

