

## 外国語活動指導案

能勢町立 東郷小学校

指導者 HRT 谷 貞美

ALT Daniel Feit

1. 日時 平成25年（2013年）7月10日（水）第5校時（1:50～2:35）

2. 学年 第6学年（男子4名 女子5名 計9名）

3. 場所 東郷小学校 英語ルーム

4. 単元 Hi, friends! 2 Lesson 7 「We are good friends.」  
「オリジナルの物語を作ろう」～英語で童話を楽しもう～

5. 単元目標

- ① 積極的に英語で物語の内容を伝えようとする。
- ② まとまった英語の話を聞いて、内容がわかり、場面に合ったセリフを言う。
- ③ いろいろな国の物語に興味をもつ。

6. 単元の評価規準

- ① 相手意識をもってまとまった話を聞いたり伝えたりしている。
- ② 様子や要求を表したり尋ねたりする表現や、誰かに何かするよう命令したり促したり表現を聞いたり言ったりしている。
- ③ まとまった話を聞いている。
- ④ 世界には様々な物語があることに気づいている。

7. 児童について

男女仲良く何事にも誠実にとりくんでいる。積極性においては弱い面もあるが、最高学年としての自覚をもち、いろんな場で感想等を発表したり低学年をリードしようとしていたりしている。

外国語活動では、目の前の相手とのコミュニケーションを大切にし、オープンマインドに心と体を動かすとりくみを進めている。はじめのMy name gameでは食べ物や色形、季節に応じた話題や海洋学習の前には「海」、梅雨入りの時には「雨」「台風」そして、「学校（勉強で使うもの）」等、また、ひも等ある物から連想したことを表現してきた。各単元のゴールでは、今までに習ったことばを使いながら、それぞれの生活や思いを日本語で盛り込みながら発表している。習ったことばを忘れてしまったり、一人ひとりのことばの発話には、まだ自信がなかったりするところもあるが、活動を楽しんでいる。

## 8. 単元について

1学期の外国語活動では、「お気に入りの場所を紹介しよう」で建物や店の言葉を知り、自分のお気に入りの場所の紹介をゴールとした。また、Hi, friends! 2のLesson 4「Turn right.」の道案内も活用した。「夢の時間割を紹介しよう」では、教科名と好きな教科を聞きあう表現を知り、自分の作った夢の時間割とその理由を発表しあった。Hi, friends! 1のLesson 8の「I study Japanese.」の単元のオーストラリアと韓国、中国の3つの国の学校生活の紹介やFeit先生のアメリカの学校の様子を聞きとり、ランチや教科の違いがある等自分の学校以外にも様々な学校生活があることを知った。

本単元（Hi, friends! 2 Lesson 7「We are good friends.」）ではいろいろな国の物語（16話）の一部が英語で語られている。児童がよく知っている日本の昔話「桃太郎」では、今まで習ったことばや文型を扱った英語で語られている。リズムカルな英語を楽しみながら、自分たちでも表現してみる楽しさを味わうことができる。物語の起承転結の場面に応じて、セリフを考えてオリジナルの劇づくりへと発展させていきたい。グループごとの発表を聞いたり伝えたりする中で表現の工夫を共有しあいたい。

## 9. 指導にあたって

導入のMy name gameでは、「昔話」をテーマとした。「桃太郎 (peach)、浦島太郎 (turtle)、一寸法師 (boy)、さるかに合戦 (monkey)、かぐや姫 (bamboo)、シンデレラ、十二支の話 (cow)、雪女 (snow)、かさこ地蔵 (Hat)」の9作品を、ジェスチャーや出てくる物を英語に置き換えながら出してきた。

3人ずつ3グループで昔話の絵本を題材に物語の起承転結をつかんで、ジェスチャーを織り交ぜて今まで習ってきた知っている限りの英語の表現を活用しながら、劇化し表現活動にとりくんでいきたい。

## 10. 単元計画（全4時間）

言語材料		文化学習	Hi, friends! 2
語彙	表現	世界の民話や昔話に興味をもつ。習った単語や英語の表現を活用しながら英語のリズムを楽しむ。	Hi, friends! 2 「We are good friends.」 Let's play. Let's listen.
peach boy dog	Look. A boy ! Here you are. We are good friends.		
grandpa grandma	It's kibidango. A kibidango, please.		
monkey bird strong brave	Look! Onigasima! We are strong. We are brave. We are happy.		

第1次 日本の昔話や世界のさまざまな物語に興味をもつ。

絵の中から物語を探す。

Let's play「シンデレラ」(What time is it? Oh, it's twelve midnight.)「ス

「一ホーの白い馬」 (I like you.) 「花咲かじいさん」 (I'm happy.) 「手袋」 (It's a pair of gloves.) 「赤ずきん」 (Your eyes are very big.) 「大きなかぶ」 (A big turnip.) 「かぐや姫」 (cute baby) 「桃太郎」 (A big peach.) 「白雪姫」 (Apple.) 「ヘンゼルとグレーテル」 (I'm hungry.) 「金太郎」 (I'm strong.) 「三年峠」 (Falling down.)

第2次 「桃太郎」のお話を聞いてそのあらすじがわかる。

桃太郎やさる、犬、キジが言うセリフを意識して聞き、リズムに合わせて言う。

第3次 「桃太郎」のセリフの表現に慣れ親しむ。

鬼のセリフを意識して物語を聞く。

オリジナルの物語の表現を考える。

第4次 オリジナルの物語をつくって演じよう。(本時)

今まで慣れ親しんだ英語を使って表現する。

3人ずつの3グループ「浦島太郎」「赤ずきんちゃん」「さるかに合戦」

第5次 オリジナルの物語を発表する。

お互いの表現の工夫を共有する。

#### 【他の学習との関連】

総合；各グループで昔話の起承転結の場面づくりと練習（2H）

図工；表現に必要な道具をつくる（1H）

児童朝会：6年生から英語で物語を発表する。

「BINGO」 There was a farmer had a dog.

And Bingo was his name, OH!

B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O,

And Bingo was his name, OH!

農夫は犬を飼っていた その名は“ビンゴ”さ。

B-I-N-G-O B-I-N-G-O B-I-N-G-O

ビンゴが あいつの名前なのさ

#### 11. 本時の目標

- ① 英語のリズムに慣れ親しむ。
- ② 積極的に英語を使って、場面に合ったセリフをいう。
- ③ 考えた物語の練習を通して、聞こうとしたり伝えたりしようとする。
- ④ 日本や世界の物語を英語で表現してみる楽しさを知る。

#### 12. 本時の展開

過程	活動の流れ			評価
	Students	HRT	ALT	
あいさつ	あいさつ	あいさつ	あいさつ	自分の気

ウォームアップ (5分)	My name game 気分・曜日・天気を答える。 名札をもらう。	一人ひとりが会話できるように補助する	気分・曜日・天気を聞く 名札を渡す	持ちを伝えることができる
歌 (3分)	「Bingo」を歌う。	一緒に歌う。	歌をリードする。	アルファベットを意識しながら歌う
復習1 (5分)	「桃太郎」の基本の文型を復唱する。	物語のセリフを発話する。	物語のセリフを発話する。	積極的に登場人物のセリフを発話する。
活動1 (10分)	グループでオリジナルの物語の練習をする。	各グループのセリフやジェスチャーなどのアドバイスをする。	英語の使い方を支援する。	内容を伝えようと積極的に練習する
(本時の中心の活動) ジェスチャーを織り交ぜて、今まで習ってきた英語を活用しながら表現するよう支援する。(声の大きさ・トーン・間・表現・顔の向き・英語の使い方等)				
活動1 (15分)	グループでの物語の練習の交流をする。	各グループの劇の表現の工夫や見るポイントを伝える。	積極的に英語やジェスチャーを使って表現しているかを支援する。	表現の工夫をしている。積極的に話を聞いたり伝えたりしている。
活動2 (5分)	友だちのいいところを発表する。	それぞれの表現のよかったところをほめる。	表現へのコメントをする。	
あいさつ (2分)	Thank you. Good bye. Here you are.	Good bye.	Good bye.	しっかり受け答え