

生活の中にあるいろいろな動作を英語で表現する方法を学び、ゲームを通して友達同士が楽しみながら  
自然な形でコミュニケーションを図る場を設定した指導計画 <座光寺小学校>

**1 単元名・学年** 「ボディ&アクション」・6年

**2 単元設定の理由**

子どもの多くは外国語活動を楽しみにしていて、ゲーム性のある歌 (London Bridge) やあいさつなどを元気よく行う姿が見られる。また、日常生活の中でも興味・関心を示す場面があり、既習の英語表現 (天気など) を用いて話そうとしている場面も見られる。しかし、自分から ELT や友だちに話しかけることに対して、恥ずかしさや不安を感じている子どもも多い。

本単元では、身近な動作の英語表現を知り、行動についての尋ね方 “What are you doing?” と答え方 “(I’ m ) ~ing.” の説明をする。また、それらの表現を使って、友だちや教師と簡単な受け答えをしたり、グループで情報を得るゲームをしたりして、コミュニケーションをする楽しさを味わえることをねらいとしている。本題材で扱うハリーポッターゲームは、子どもたちが読書や映画などで慣れ親しんでいる物語の登場人物を扱った活動であるので、子どもは興味や関心をもって取り組むことが期待できる。

このようにして、今まではコミュニケーション活動に消極的だった子どもたちも、体を使ったゲームやグループで協力して解決しようとする事により、友だちや教師との外国語を用いたコミュニケーションをより楽しむことができると考え、本単元を設定した。

**3 単元の目標**

- (1) コミュニケーションへの関心・意欲・態度
  - ・友だちや教師と関わり、生活の中にある動作を伝え合うことを通して積極的にコミュニケーションを図ろうとする。
- (2) 外国語への慣れ親しみ
  - ・動作について、尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- (3) 言語や文化に関する気付き
  - ・ELT の生活の話を聞いて、日本と外国での生活の違いを知る。

**4 単元展開の概要**

時	学習活動	学級担任の活動 (AET の活動)	●指導上の留意点 ◇国際理解の視点 ◎評価の観点	教材
1	1 動作の英語	jump, spin, sleep, study, eat などを使った動作を覚える ・ Let’s Chant ・ カルタ ・ ドーンジャンケンなど	●動作から知っている言葉を出していくようにしたい。 ◇日本と外国の動作が異なる場合についても扱いたい。	動作カード カルタ はえたたき
◎動作を表す英語を、ジェスチャーを交えて友達と関わりながら親しむことができる。				
2	2 動作の尋ね方 答え方	What are you doing? I’m ~ing. 会話の基本形式を覚えて友達と簡単なゲームをする。 ・ Go Fish ・ ドーンジャンケン	●~ing 形を使って、言葉と動作を結び付けて表現できるようにしたい。 ◇~ing が動作をまさに行っている状態を表すことがわかる。	動作カード スティック

	◎～ing 形を使って、言葉と動作を結び付けて表現し、楽しく友達に聞いたり答えたりする。		
3	3 ハリーポッターゲーム (本時案参照)		
4	4 もっと動作を	go to bed, stand up, clean, cook, go home, watch TV などの複合語を使って、いろいろな表現をしてみる。 (例) Go to ～ (場所) を使った direction ゲームなどほしい。	●複合語を使って、言葉と動作を結び付けて表現できるようにしたい。 ◇いくつかの単語を組み合わせると、より詳しく動作を説明できることが分かる。
◎指示に従って動いたり、指示する言葉を予想して話したりすることで、友達と協力して動作をしてコミュニケーションを楽しむ。			

## 5 評価計画

時数	ア コミュニケーションへの関心・意欲・態度	イ 外国語への慣れ親しみ	ウ 言語や文化に関する気づき	評価方法
1	○	◎	○	行動観察
2	◎	○	◎	行動観察
3	◎	◎	○	行動観察 ふり返しカード
	○	◎	○	行動観察 ふり返しカード

## 6 本時案

### (1) Topic “ボディ&アクション”

言語材料 (1) 表現 “Keep ～ing.” “What are you doing?” “( I’ m ) ～ing.”

(2) 英語表現 jumping, sleeping, studying, eating, walking, running, laughing, crying, cooking

### (2) 主眼

身近な動作の英語表現を学んできた子どもたちが、「ハリーポッターゲーム」によって仲間と情報を伝え合うことを通して、覚えた表現を使って、積極的にコミュニケーションをとろうとすることができる。

### (3) 展開

段階 (分)	学習活動	学級担任の活動 (AET の活動)	●指導上の留意点 ◎評価の観点 (方法)
導入 (8)	1 あいさつをする。 2 「Simon says」をする。 3 「 Let’ s Chant」をする。	○全体にあいさつする。 ○「Simon says」で、本時に用いる動作の英語表現を確認する。(keep ～ing) ○表現の練習をさせる。 解く呪文 “What are you doing?” “( I’ m ) ～ing”	●英語でのあいさつを行い、授業の始まりの雰囲気高める ●楽しみながら本時に使用する英語表現の復習を行えるようにする。 ●使用する場面毎に英語表現を板書することで必要感を持たせる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Topic : ボディ&amp;アクション Today’s Goal 動作の表現を使って、たくさんの友だちと話そう。</p> </div>			
展開 (32)	4 Harry Potter Game を行う。	○ゲームのルールを確認する。 ・Voldemort チームと Harry Potter チームに分ける。 ・数名の子どもを指名し、次のようなやり	●Harry Potter と Voldemort の役が分かるように、ネームプレートを用意する。 ●魔法の杖を6本用意し、ゲームの

		<p>取りをさせる。</p> <p>○5分間を1ゲームとして4セット行わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・何人のHarry Potterに指示を出せるかを競わせ、多くの仲間とコミュニケーションを取らせる。</li> </ul> <p>○Dumbledore 役を教師が演じ、ゲームの中に入って支援を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの流れが分からない子どもには、板書で一緒に確認する。</li> <li>・自分から積極的にゲームに参加できない子どもには、かける呪文と一緒に考える。</li> </ul>	<p>雰囲気を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●命令をする場合には、必ず肩を叩いて正面に回ってから行うようにさせることで、落ち着かせて話させる。</li> <li>●Harry Potter チームが呪文を出し合っている時には、Voldemort チームは指示を出せない約束をして、英語表現をしっかりと話させる。</li> <li>●移動してよい範囲を決めておき、安全に配慮する。</li> <li>●“Thank you!”などの言葉が出てきたときにはその姿を認め、全体に広げていく。</li> <li>●肩を叩いて正面に回って指示を出せたか、審判役を教師が行う。</li> </ul>
		<p>【評価】 覚えた表現を使って、積極的にコミュニケーションをとろうとすることができたか。(行動観察・振り返りカード)</p>	
<p>まとめ (5)</p>	<p>5 振り返りカードに記入する。</p> <p>6 あいさつをする。</p>	<p>○今日の学習を振り返って感想を記入させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちのとかかわりについて</li> <li>・やり取りのポイントについて</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●2名ほど指名し、全体に位置付ける。</li> <li>●子どもの良さを中心に評価し、次時への意欲を持たせる。</li> </ul>

まほうをかける じゅもん

Keep ~ing!

まほうをとく じゅもん

What are you doing?

I'm ~ing!

# ハリーポッターゲーム



## 【ゲームの概要】

クラスを3～4グループに分け、1つがVoldemort チーム、他のグループが Harry Potter チームとなり、Voldemort が、いかにたくさんの Harry Potter に魔法をかけられるかを競うゲーム。ゲーム終了時に何人の Harry Potter が魔法をかけられているかが、その Voldemort チームの得点となり、すべてのグループが Voldemort をやった時点で、一番得点の多いグループが勝ちとなる。



Voldemort は Harry Potter を捕まえて魔法をかけることができる。魔法の呪文は Keep Jump! (Spin! Sleep! Etc.) などの動作を表す言葉。

Harry Potter は、魔法をかけられた仲間を、魔法を解く言葉で助けることができる。魔法を解く呪文は What are you doing? この言葉に対し、(I'm) jumping! などと答えることができれば、魔法が解け、自由に逃げることが



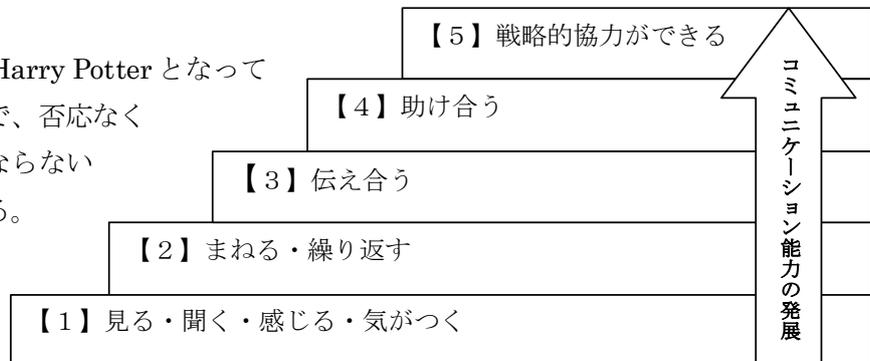
ことができる。Voldemort に肩をたたかれたら必ず止まって命令を聞かなければならない。Harry Potter が呪文を解いている間は、新たに魔法はかけられない。

教師は、ホグワーツ魔法学校校長の Dumbledore 役になり、いろいろなトラブルの解決のための支援を行う。

## 【コミュニケーション能力の素地を育むためのゲームの位置づけ】

### (1) ゲームの特性として

- ① 全員が Voldemort や Harry Potter となってゲームに参加することで、否応なく友達と関わらなければならない場面を作ることができる。
- ② 相手に応じて命令を出したり、友達の様子を察知して助けあったりする活動が期待できる。



- ③ チームとして、勝つための作戦を考えあうことを通して、コミュニケーションの最高レベル【5】の戦略的協力ができる可能性を含んでいること。

### (2) コミュニケーション能力の素地を育むための手だて

- ① 友達と関わる場面つまづいている子どもへの教師の声がけ・支援 (レベル【1】【2】【3])
- ② 魔法の言葉を忘れてしまった子どもへの声がけ・支援 (レベル【2】【3])
- ③ 勝つための作戦を考えようと、友達との関わりを密にしている子どもたちへの声がけ・支援

(レベル【4】【5])

# ハリーポッターゲームの正しいやり方

- 1 【ヴォ】 かたをたたく バリアーはっせい！
  
- 2 【ハ】 とまらなければならない  
うごけないだろう… だれもたすけられないぞお…
  
- 3 【ヴォ】 【ハ】のしょうめんに行く  
ぐるっとなつえをゆっくりーしゅう  
まほうをかける Keep ~~~ing!
  
- 4 【ハ】 かけられたまほうの動きをしつづける  
“Help me!”と言いつづける  
言わないとたすけられない
  
- 5 【ハ】 まほうをかけられたなかまのしょうめんにくる  
なかまのりょうかたをたたく バリアーはっせい！  
これで【ヴォ】はまほうをかけられないぞ！  
まほうをとくぞ “What are you doing?”  
“I’m ~~~ing”