

(1) 実践内容

○5学年 レッスン6 3/4時間

〈導入〉

- ・友達と挨拶をする。今まで学習した I like~.のフレーズを用いて交流する。

〈活動〉

- ・本時のめあてを確認する。
- ・キーフレーズの確認をする。
- ・キーフレーズを使って、ゲームを行う。
- ・振り返りカードに今日の授業で気付いたことを記入する。



ALT とも堂々と交流

(2) 成果 (○) 課題 (●)

- 友達と、ALT と外国語を用いて交流することへの抵抗が少なくなった。
- 導入時の、友達と挨拶を交わす時に、今まで学習したフレーズを用いることで、キーフレーズを使うことへの抵抗が減り、うなずきや相づちを打てる子が増えてきた。
- 学習発表会では、5年になって学習を始めた外国語について発表したいという思いをもつ児童が多くいた。今まで学習した単語や、数字の言い方を使ったクイズを自分たちで考え発表をした。また、学年発表のはじめに「ハローソング」を歌い、身振りを付けて低学年にも伝わるような合唱を披露した。
- リズムに合わせて外国語を話すことにより、他の授業に比べテンポが良く、気持ちよく1時間を終えることができる児童が多かった。
- 振り返りカードにて、日本語と外国語の発音について、自分なりに「した(舌)を回すように発音するのが英語、した(舌)を上下に動かすのは日本語」と理解を深めている児童も見られる。
- 外国語を話すことに消極的な児童もまだいることが課題である。
- ALT と共に行う授業では、本校担当 ALT が日本語も理解し、子供と対話するように授業を支援してくれるので、スムーズに授業が進行する。しかし、ALT が日本語をあまり理解していない場合、授業をどのように作り上げていけばよいか悩んでいる。
- 導入時の、挨拶で、友達と既習のキーフレーズを用いたやりとりを行った時に、相手の言葉に反応を返しながら、話すことが難しい。

身振りをつけてアルファベットソングを歌っている様子



学習発表会で歌ったハローソング



本学級児童の振り返りカード

項目	Lesson 2					
	①	②	③	④	⑤	⑥
1 先生やALTや友達と楽しく会話ができたか。	○	○	○	○	○	○
2 先生やALTや友達の様子を見て相づちを打ちながら会話ができたか。	○	○	○	○	○	○
3 先生やALTや友達とジェスチャーや文で会話できたか。	○	○	○	○	○	○
4 先生やALTや友達とゲームなどの活動に楽しく参加できたか。	○	○	○	○	○	○
5 チャンツや歌では大きな声で活動ができたか。	○	○	○	○	○	○
6 先生やALTの発音をまねて大きな声で活動できたか。	○	○	○	○	○	○
7 ゲームなどで発音するときは大きな声で言えたか。	○	○	○	○	○	○
8 英語のリズムに気を付けて大きな声で発音できたか。	○	○	○	○	○	○
9 日本語と英語の言い方の違いに気付いたか。	舌を回すように発音するのが英語、舌を上下に動かすのは日本語。					
10 日本と外国の文化の違いに気付いたか。	じゃんけんて、意が合わないのに、英語のじゃんけんのほうが勝るかった。小こなら、せ「ー」などのはずところは、のぼしたリ「ら」というところは言うより、口を動かさなくても、ぼんと日本語は、話せたら口を動かさないと英語は話せないと。					
11 英語での会話に大切なことは何か気付いたか。						
12 日本と外国の言葉や文化の違いに気付いたか。						

【本時の目標】

アルファベットの大文字とその読み方とを一致させるとともに、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

Student	JTE (◎支援○留意点)	ALT
<ul style="list-style-type: none"> ・挨拶 ・本時のめあてを知る。 ・アルファベットの歌 アルファベットの歌を歌って、アルファベットに親しむ。 ・ポインティングゲーム Hi friends! 1の22、23ページを使って、ポインティングゲームを行う。 ・チェーンゲーム What do you want?というキーフレーズを使ってゲームをする。 ・ラッキーカードゲーム What do you want?のフレーズを使って、カードゲームを行う。 ・本時の振り返りを行う。 	<p>◎挨拶を友達と交わし、自分の状態を示す英語表現はいろいろとあることを紹介する。</p> <p>本時のめあてを児童に提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>アルファベットをよく聞こう、欲しいものを尋ねたり答えたりしてみよう。</p> </div> <p>◎アルファベットの歌を歌って、アルファベットに親しませる。</p> <p>◎ポインティングゲームを通して、児童が全員で、What do you want?とALTに尋ね、キーフレーズに親しませる。</p> <p>◎チェーンゲームを通して、友達と協力してゲームを行い、What do you want?というキーフレーズを必然的に何度も言えるよう取り組ませる。</p> <p>◎ラッキーカードゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループ作りの声掛けをする。 ・やり方が分からない児童に声掛けする。 <p>振り返りカードを配付し、振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>アルファベットの日本語と英語の言い方の違いに気付き、欲しいものを尋ねたり答えたりすることを用いたゲームに積極的に参加することができたか。(振り返りカード)</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・挨拶 ○子供たちと挨拶を交わし、握手をする。 ・アルファベットの歌 アルファベットの歌を児童と一緒に歌う。 ・ポインティングゲーム ○Hi friends! 1の22、23ページを使って、ポインティングゲームの子供と対話をしながら、正しい発音を聞かせる。 ・チェーンゲーム What do you want?というキーフレーズを使い、友達と協力して、伝言ゲームのようにキーアルファベットを伝えるゲームと一緒に取り組む。 ◎ラッキーカードゲーム カードゲームのやり方を子供たちに伝える。 最後にラッキーカードを伝える。