

第1学年 英語活動指導案

指導者 京都市立明徳小学校 学級担任 小川 隆成

1 日 時 令和7年12月10日(水) 第5校時(13:45~14:30) [教室]

2 学年・組 第1学年2組(24名)

3 単元名 Unit 1 えいごとなかよし

4 目標

① 単元の目標

英語を使うことを通して友だちとさらに仲良くなるために、自分が作ったモンスターの色や数、体の部位などの特徴を伝え合ったり、挨拶の言い方や状態や気持ちなどを尋ねたり答えたりする。

② 関係する領域別目標

聞くこと	ア ゆっくりはつきりと話された際に、自分のことや身の回りの物を表す簡単な語句を聞き取るようにする。
話すこと [やり取り]	ア 基本的な表現を用いて、挨拶や感謝をするようにする。 イ 自分のことや身の回りの物について、動作を交えながら、自分の考えや気持ちなどを、簡単な語句やごく基本的な表現を用いて伝えるようにする。

③ 関係する言語材料

Hello. How are you? I'm (happy). Goodbye.

状態・気持ち(fine, happy, hungry, sad, sleepy, tired)、色(red, yellow, pink, purple, orange, blue)、数(one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten)、体の部位(head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose)、じゃんけん(rock, scissors, paper)

5 単元の評価規準

聞くこと	知能・挨拶や色、数、体の部位、じゃんけんの言い方や、How are you? I'm…などの表現を聞くことに慣れ親しんでいる。
話すこと [やり取り]	知能・挨拶や色、数、体の部位、じゃんけんの言い方を言ったり、How are you? I'm…などの表現を用いて状態や気持ちを尋ねたりすることに慣れ親しんでいる。

6 単元について

- ・単元終末の活動では、友だちとさらに仲良くなるために、自分が作成したモンスターの特徴を伝え合う活動を行う。本学級では、授業や対話タイムなどで、ペアでの交流の機会を多く設けていく。その際、日頃よく話す友だちとは対話が弾むが、関わりが少ない友だちとはあまり弾まないという様子が見られる。また、就学前の友だち関係から広がりが見られない児童も数名いる。そこで、たくさんの友だちに自分のことを知ってもらい、より仲良くなるために、自分自身が作ったモンスターを紹介し、コミュニケーションの幅を広げられるようにしたいと考えた。
- ・本単元では、挨拶の表現や状態、気持ち、色、数、体の部位、じゃんけんの言い方に慣れ親しむ。表現がたくさん出てくるので、児童が聞いたり話したりすることを難しいと思ってしまわないよう、ゲームやクイズ、歌などをたくさん取り入れて、楽しい雰囲気の中で自然に英語に慣れ親しめるようにしたい。そのために、児童が積極的に英語で伝え合っている姿や、一生懸命聞いたり話したりしようとしている姿を称賛しながら学習を進めていく。
- ・第1時では、Hello Songを歌い、挨拶や6つの状態や気持ち(fine, happy, hungry, sad, sleepy, tired)の表現に慣れ親しむ。その際、指導者が積極的にジェスチャーを見せることで、意味を推測できるようにする。また、自分達もジェスチャーを考えてみることで、楽しみながら、コミュ

ニケーションの素地を養っていきたい。

- ・本時である第5時のめあては、「ともだちともっとなかよくなるために、じぶんがつくったモンスターのことをつたえあおう」とする。本時までに慣れ親しんできた表現を使いながら、自分で考え作成したモンスターを紹介する活動を行う。モンスターは、「自分そっくりモンスター」とし、自分の好みなどが反映されるようにしている。紹介の最後に、日本語で「どうして目が3つもあるの?」などと質問をし合うことで、互いをよく知れるようにしたい。また、紹介時には、座席をローテーションで組み換え、様々な友だちとやり取りをすることで、これまで関わりが少なかった友だちとも関わる機会を作っていく。中間交流においては、友だちともっと仲良くするためににはどうしたらいいかを考える。児童の多様な発言を認めていく中で、笑顔で話す、相手に聞こえる声で話す、ジェスチャーを使うといった、コミュニケーションの素地となる姿を引き出せるようにしたい。

【児童観・指導観】

教科に関わる児童の実態	児童の実態に対する具体的な手立てや支援
<ul style="list-style-type: none"> ・ALTとの交流にて、積極的にコミュニケーションを取ろうとする姿勢が見えたが、聞きなれない表現が出てくると、意味を指導者に聞いてしまう児童がいる。 ・10までの数や、色の表現については、聞き馴染みのある児童が多いが、挨拶や気持ち、じやんけんの表現については、ほとんどの児童が知らない状態である。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話す際には、指導者が表情豊かに話したり、ジェスチャーを使ったりすることで、意味を推測する手助けをする。 ・指導者が、繰り返し表現や語彙を口にすることで、自然に英語に慣れ親しめるようにする。 ・新しい英語に出会うときには、絵本や歌、ゲームなど、児童が聞きたくなるような場面を設定する。
目指す資質能力に関わる児童の実態	児童の実態に対する具体的な手立てや支援
<ul style="list-style-type: none"> ・場面に応じた声の大きさや、話し手の方を見て話を聞くなど、相手を意識してやり取りをすることが難しい児童が多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・適切な声量で発言ができるよう、また聞き手に目線を向けられるよう、声の物差しなどの掲示物を用いて声掛けをする。 ・日頃から、聞くときの正しい姿勢について話し合っている。また、聞くときには話し手に体を向けるように声を掛けている。

7 指導計画（5時間）【指導のポイント　△手立て　△配慮事項　◎他教科との関連　◎個別支援】

時	★Today's goal ○学習活動	指導のポイント	評価
1	<p>☆挨拶をしたり、色を聞いたり言ったりする。</p> <p>○英語活動の時間にどのような学習をしていくのかを知る。</p> <p>○歌 Hello Song を指導者と一緒に歌う。</p> <p>○6つの状態や気持ち(fine, happy, hungry, sad, sleepy, tired)に合った表情や動作についてアイデアを出し合う。</p> <p>○誰がどんな調子かを聞き、それぞれの状態や気持ちを知る。</p> <p>○じやんけんゲームをする。</p> <p>○歌 The Rainbow Song を視聴し、色の言い方を知る。</p> <p>○歌 The Rainbow Song を歌う。</p> <p>○カラー・タッチ・ゲーム（指導者が言った色を聞いて、身の回りの物から色を探してタッチする）をする。</p> <p>○絵本 (GO AWAY, BIG GREEN MONSTER!) を読む。</p> <p>○先生のオリジナルのモンスターの特徴を聞く。</p>	<p>△Let's Listen のデジタル教材画面を参考に、6つの状態や気持ちに合った表情や動作について、児童から募ったアイデアを生かし、歌 Hello Song を歌う。</p> <p>△指導者がモンスターの伝え方を示すことで、児童が単元終末の言語活動の見通しをもてるようにする。</p>	<p>聞：知技 話 [や]：知技 挨拶や、状態や気持ちの表現を聞いたり言ったりしている姿を観察する。</p>

2	<p>☆色や数の言い方を聞いたり言ったりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○歌 Hello Song を歌う。 ○じゃんけんゲームをする。 ○歌 The Rainbow Song を歌う。 ○カラー・タッチ・ゲーム（指導者が言った色を聞いて、身の回りの物から色を探してタッチする）をする。 ○絵本（GO AWAY, BIG GREEN MONSTER!）を読む。 ○好きな色のモンスターを選ぶ。 ○歌 Ten Steps を視聴し、1～10までの数の言い方を知る。 ○数字カードを並び替え、オリジナルの Ten Steps を作って歌う。 	<p>△歌 The Rainbow Song の視聴後、出てきた色を尋ねた際、日本語で答えた児童に対して <i>Murasaki in English?</i> などと知識を問うことは極力避け、<i>That's right. Purple.</i> と応じるようにする。</p> <p>△掲示した1から10までの数字を、歌 Ten Steps に合わせて指すことで、児童が日本語を介さずに意味を理解できるようにする。</p> <p>△歌の中で、数字を言うかわりに手をたくものを決めて印をつける。慣れたら数字を変えたり、手をたくかわりに足踏みを取り入れたりする。その際、数の言い方を聞いたり言ったりすることが疎かにならないよう配慮する。</p>	<p>聞：知技 指導者や代表者が言った色を聞いて、身の周りからその色を見付けているか観察する。</p> <p>聞：知技 指導者や代表者が言う色や数を聞いて、当てはまるものを見つけているか観察する。</p>
3	<p>☆体の部位の言い方を聞いたり言ったりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○歌 Hello Song を歌う。 ○マッチングゲーム（ペアになり、お互いに数の札を出して、マッチした回数を得点とする）をする。 ○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes を視聴し、体の部位の言い方を知る。 ○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes を歌いながら、体の部位を指す。 ○記憶力ゲーム（指導者や友達が言う体の部位を順番にタッチする。）をする。 ○自分のモンスターを作成する。 	<p>△指導者が言う体の部位を指す活動は、歌に出てくる体の部位を前半（頭、肩、膝、つま先）と後半（目、耳、口、鼻）に分ける。慣れたら8つの体の部位を使って行うなど、児童の実態に合わせて進める。</p> <p>△ICTを用いて、好きな色を選び、目・鼻・口を組み合わせて、自分だけのモンスターを作ることができるようにする。体の部位は学習して間ないので、ジェスチャーを使って伝えてもよいものとする。</p> <p>△絵本（GO AWAY, BIG GREEN MONSTER!）の読み聞かせを授業前に行うことで、単元のゴールであるモンスターの紹介に、意識を向かれるようにする。</p>	<p>聞：知技 指導者が言う体の部位を聞いて、当てはまる体の部位を指しているか観察する。</p>
4	<p>☆色や数、体の部分の言い方を使って、自分のモンスターの特徴を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes を歌う。 ○マッチングゲーム（ペアになり、お互いに体の部位の札を出して、マッチした回数を得点とする）をする。 ○自分のモンスターの特徴をペアで伝えあう。 	<p>△歌やゲームを繰り返し行うことで、状態や気持ちを尋ねたり答えたりする表現や、体の部位の言い方にさらに慣れ親しめるようになる。</p> <p>△絵本（GO AWAY, BIG GREEN MONSTER!）の読み聞かせを授業前に行うことで、単元のゴールであるモンスターの紹介に、意識を向かれるようにする。</p>	<p>聞：知技 相手が尋ねていることを聞いて答えたり、指導者が言うじゃんけんに合った手の動きをしたりしているか観察する。</p> <p>話【や】：知技 挨拶したり、状態や気持ちを尋ねたり答えたりしている姿を観察する。</p>
5 本時	<p>☆友だちともっと仲良くなるために、自分のモンスターの特徴をたくさんの方だちと伝え合おう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○マッチングゲーム（ペアになり、お互いに体の部位の札を出して、マッチした回数を得点とする）をする。 ○ペアで自分のモンスターの特徴を伝えあう。 ○色々な友だちと自分のモンスターの特徴を伝えあう。 	<p>△指導者と児童とのやり取りには、本単元で扱う表現を取り入れながら行う。</p> <p>△ペアでの活動後、中間交流を入れることで、児童の困りを解決したり、伝え方の工夫を整理したりして、自信をもって活動できるようになる。</p> <p>△ICTを用いて、好きな色を選び、目・鼻・口を組み合わせて、自分だけのモンスターを作ることができるようにする。聞き手は、話し手の話を聞いて、どのようなモンスターになるか予想をする。</p>	<p>話【や】：知技 挨拶や色、数、体の部位の表現を尋ねたり答えたりしている姿を観察する。</p> <p>聞：知技 挨拶や色、数、体の部位、じゃんけんの言い方や、How are you? I'm....などの表現を聞いている姿を観察する。</p>

8 本時について (5/5)

(1) 目標

英語を使うことを通して友だちと仲良くなるために、自分が作ったモンスターの色・数・体の部位などの特徴を友だちと伝え合う。

(2) 展開

過程	児童の活動	指導者の活動	◇支援 *留意点  個別支援
8分	<p>○挨拶をする。 Hello, ... <i>sensei</i>. I'm.... How are you?</p> <p>○本時の流れを知る。</p> <p>○マッチングゲームをする。</p> <p>○めあてを確認する。</p>	<p>○全体に挨拶した後、数人と挨拶し合う。 Hello, everyone. How are you? I'm....</p> <p>○本時の流れを確認する。 Today's plan.</p> <p>○ゲームに取り組む。 Let's start マッチングゲーム. Head, Shoulders. Knees, eyes....</p>	<p>*数人に自分の状態や気持ちを言うように促す。単語で答えた児童には、I'm ... と文で返すようにする。</p> <p>◇授業の流れを共有することで、児童が見通しをもって活動できるようにする。</p> <p>*ペア活動の際にスムーズにモンスターの特徴について伝えることができるよう、体の部位の表現について、ゲームを通して確認する。</p> <p>じぶんのことをしってもらい、ともだちともっとなによくなるために、 じぶんのモンスターをしようかいしよう。</p>
	<p>○交流のデモンストレーションを見る。</p>	<p>Today's goal, 1, 2.</p> <p>○3組の担当と交流のデモンストレーションをする。 Hello, Imai <i>sensei</i>! Rock, scissors, paper, 1, 2, 3! color? Eyes? Nose? Mouth? (担任オリジナルのモンスターを見せながら) どうして口が3つもあるのですか。 どんな食べ物が好きですか。 ぼくも、○○が好きです。</p>	<p>*本時のめあてを確認することで、見通しをもって活動できるようにする。</p> <p>◇ペア活動を始める前に、指導者がデモンストレーションを行うことで、活動のイメージをもてるようする。</p>

20分	<p>○ペアで自分のモンスターの特徴を伝え合う。</p>	<p>○ペアになって相手に自分のモンスターの特徴を伝えることを告げる。</p>	<p>*相手が言ったことに英語で反応している児童やジェスチャーを使いながら伝えている児童がいれば、良い工夫の例として全体で取り上げる。</p>
	<p>S1: Hello. S2: Hello. S1: How are you? S2: I'm.... How are you? S1: I'm.... S1/2: Rock, scissors, paper 1・2・3! ・勝った児童は自分のモンスターの特徴を伝える。負けた児童は友だちのモンスターの特徴について聞き、色や見た目について質問する。 ・ジェスチャーをいれてもよい。 S2: Color? (何色ですかという意味) S1: Red. S2: Eye? (目はいくつですかという意味) S1: three. S2: Nose? (鼻はいくつですかという意味) S1: Two. ・口についてもやり取りをする。 S1: ジゃーん! ・自分が作ったモンスターを相手に見せる。 S2: かわいい! どうして、目が3つもあるのですか。 S1: 私はアニメが好きだから、たくさんアニメを見られるようになります。 S2: どんなアニメが好きですか。 S1: 鬼滅の刃です。 S2: 僕も好きです!</p>	<p>◇事前に作成したモンスターを基に伝えたり、予想したりすることで、準備や片付けに手間をとられることなく、やり取りの時間を十分に確保できるようにする。</p> <p>③伝えたり、聞き取ったりすることに困っている児童に対して、個別に声かけをすることで、やり取りに取り組めるようにする。</p>	
	<p>○友だちともっと仲良くなるために意識したことや、難しかった表現などを交流する。 (中間交流) 対話 ・ジェスチャーをつける ・笑顔で話してくれてうれしかった ・相手に聞こえる声で話す</p>	<p>○仲良くなるためにどんな工夫をしたか話し合えるようにする。</p>	<p>*目的をもって後半の活動に臨めるようにする。</p>
10分	<p>○友だちと自分のモンスターの特徴を伝え合う。 (やり取りの例は同上。中間交流で挙がった意見が活動に反映されることが望ましい。)</p>	<p>○ペアで、モンスターの特徴を伝え合うように伝える</p>	<p>*やり取りをする相手が偏らないよう、ペアの組み合わせは指導者が決め、よりたくさんのお手と関わるようにする。</p> <p>◇反応を返したり、ジェスチャーをいれたりしている児童を称賛し、自分も工夫してみようという意欲を高めるようにする。</p>
5分	<p>○振り返りをする。 本時の活動を振り返り、ロイロノートで振り返りカードを提出する。</p>	<p>○振り返りをする。</p>	<p>*児童の英語を使おうとする態度についてよかったですを称賛する。</p>
2分	<p>○挨拶をする。</p>	<p>○挨拶をする。</p>	

(3) 本時の評価 (記録に残す評価)

話 [や] : 知能	挨拶や色、数、体の部位の表現を尋ねたり答えたりしている姿を観察する。
聞 : 知能	挨拶や色、数、体の部位、じやんけんの言い方や、How are you? I'm…など の表現を聞いている姿を観察する。
「おおむね満足できる」状況と判断できる「発言・行動観察」	
・色や数、体の部位などの表現を用いてやり取りをし、また、聞くことに慣れ親しんでいる。	

(4) 板書計画

メニュー Today's plan	<p>⑦ ともだちともっとなかよくなるために、 じぶんがつくったモンスターをしようかいしよう。</p>				単元計画
	いろ				
	め	くち	はな		
					なかよしポイント
	<ul style="list-style-type: none"> ・えがお ・こえの大きさ ・ジェスチャー ・どうしてその色がすきな のかしつもんした。 				
	ふりかえり				

(5) 対話のモデル (中間交流の場面)

(対話に入る前に、「仲良くなるために」という目的を確かめておく。)

T : 友だちともっと仲良くなるために、どんなことをしましたか。

S1 : 笑顔で言いました。

T : Nice! どんな風にしたのか先生も見てみたいな。○○さんに一度やってみて。

S1 : Hello! (笑顔で手を振りながら)

T : Good! ○○さん、どんな気持ちだった?

S2 : 嬉しかった。

T : 笑顔で話してくれると仲良くなれそうだよね。みんなも隣の人に一度やってみよう。Hello!

(ペアでやってみる。) 他には、どんなことをしましたか。

S3 : ジェスチャーをつけて言いました。

T : どんなジェスチャーをつけたのかな。やって見せて。

S3 : Three! (「3」を指で示しながら)

T : Great! ジェスチャーを付けたら、もっとわかりやすくなるなあと思う人? (全体に問いかける)

S : はい!

T : わかりやすくなると、相手のことがもっと知れそうですね。

聞いている人で、こんなジェスチャーをしている人がいたよ。(Good のジェスチャーをする)

どういう意味だろう?

S : いいね! ってこと! グッドじゃないかなあ。

T : 数字だけじゃなくて、こんなジェスチャーも、とっても仲良くなれそうですね。

このあと、もっとたくさんのお友だちにモンスターを紹介するよ。どんなことをがんばろうかな~って、ちょっと考えてごらん。…考えましたか? ジやあ、次はもっと仲良くなれそうだね。

(後半の活動に移る)