



ニーズのある子どもたち に英語を教えよう！

著作及び編集：

ジュリー・ブークリー

ソフィア・チャウ

ケイティ・オートリー

アイザック・マーク

翻訳・編集：

神奈川県立総合教育センター



コンテンツ

- 1 はじめに、ユニバーサルデザイン
- 2 クラスルームイングリッシュとアルファベット（指導計画）
（ワークシート）
- 3 天気（指導計画）
（パワーポイント）
- 4 フルーツ（指導計画）
（ピクチャーカード）
- 5 身体の部分（指導計画）
（パワーポイント）
- 6 動物名（指導計画）
（カード）
- 7 動物の鳴き声（指導計画）
（ワークシート）
- 8 感情（指導計画）
（パワーポイント）
- 9 仕事（指導計画）
（パワーポイント）
- 10 ゲーム
 - ・じゃんけんで進化しよう

ニーズのある子どもたちのためのゲームと活動

はじめに

ここでのゲームや活動のねらいは、障害による学習上の困難の可能性のある子どもたちに、英語学習の基礎を教えたり、学ぶ環境を整えたりすることです。フォニックス、語彙、発音などの基本を教えれば、子どもたちは感覚（視覚、触覚、音等）を使い、関わりを深めていくことでしょう。学習でいくつかの感覚を使うことは、ハワード・ガードナーの多重知能理論（視覚、音楽、身体など）でも言われています。それぞれの学びのスタイルや障害にかかわらず、ユニバーサルデザインの整ったインクルーシブな教室で、子どもたちが学べるようになってもらいたいと願っています。

ユニバーサルデザインって何？

授業のユニバーサルデザインとは、特別な支援が必要な子が分かりやすいだけでなく、特別な支援が必要な子に目を向けることが、結果的にクラス全体の子どもにとって分かりやすくなる指導の工夫につながるという、クラス全体で学びを豊かにしていくという発想が根底にあります。

UDLガイドラインによると、学びのユニバーサルデザインには三つの原則があります。提示のための多様な方法の提供（原則Ⅰ）、行動と表出のための多様な方法の提供（原則Ⅱ）、取り組みのための多様な方法の提供（原則Ⅲ）です。そこで、ハワード・ガードナーの考え方を踏まえながら、教材を編集しました。

ただし、困っている子どもを支援するには、認知面に配慮しながら、多様な指導を行い、個々の異なる学びを受け止めることも大切ですが、一方では、子どもの社会性を育むために、みんなが参加している授業という要素も大切にしなければいけません。よって、ニーズのある子どもが、教材や他者とつながることができるような教材や指導の工夫も必要でしょう。

（精神的、身体的、学習障害、合併症）の障害への応用

支援を必要とする子どもたちに英語を教えることは大変です。言葉の遅れやコミュニケーションの障害がある子どもたちに対してはなおさらです。でも、世の中について学ぶ機会は、すべての子どもたちに保障されなくてはなりません。外国語学習のチャンスも全員に与えられなくてはいけないのです。たぶん、普段から見慣れたモノにも、別の言い方があることを知れば、子どもたちはびっくりすることでしょう。知らない文化やことばに興味を持つことで、世の中へのより広い見方が育っていくのです。どうぞ、子どもたち一人ひとりのニーズに合わせ、これらのゲームや活動をアレンジしてください。なぜなら、先生である皆さんこそ、子どもたちにとって最高の理解者なのですから。

指導計画

指導計画は、そのまま使ってもかまいませんが、クラスや題材に合わせて、アレンジしてもよいでしょう。皆さんが英語を専門としていなくても、教師としてはプロフェッショナルな存在なのです。たとえば、ICTと一緒に使ったり、インタラクティブな教え方をしたりすることもできます。そして、授業の初日から、子どもたちと一緒にできる限りたくさんの英語を使いましょう。同じゴールのために、力を合わせていくのです。自分の英語力に自信がなくてもくじけないでください。それも必要なプロセスなのですから。

ユニバーサルデザイン

多様な子どもたちの学ぶ環境を、物理的な意味においても、指導法の意味においてもインクルーシブな指導をすることが、教育におけるユニバーサルデザインなのです。指導法におけるインクルージョンを行えば、一人ひとりが違うやり方で知識を学び、習得することができます。だからこそ、教師はたくさんの異なる手立てや活動を用いて教えるべきなのです。そうすれば、子どもたちの学びの効果を上げるだけでなく、学びの機会を他の子どもたちと同じように与えることもできるでしょう。

学びのスタイルに基づく指導法や学習活動：ガードナーの多重知能理論

知能	メディア (マルチメディア)
視覚・空間的知能	パワーポイント、絵本
言語・語学知能	発音/音声学、音読
内省的知能	自己考察、内省、個人でのリーディングとライティング
対人的知能	ペア/グループワーク、クラスでの話合い
身体・運動感覚知能	身体を使うゲーム、演技/小道具を使ったロールプレイング
音楽・リズム知能	リズム/押韻の活動、BGM
論理・数学的知能	課題解決/パズルゲーム、ケーススタディ



子どもたちには独自の学習法がある。だから、もし多様な方法でしつけや教育、評価を行うことができれば、多様な子どもたちや社会全体にとって有益であろう。

—ハワード・ガードナー—

参照：

University of Washington. *Universal Design in Education: Principles and Applications*.
<http://www.washington.edu/doit/universal-design-education-principles-and-applications>

Lane, Carla. "Multiple Intelligences." *The Distance Learning Technology Resource Guide*.
<http://www.tecweb.org/styles/gardner.html>

Illustration—Levine, David. *Howard Gardner May 6, 1999*. <http://www.nybooks.com/galleries/david-levine-illustrator/1999/may/06/howard-gardner/>

Want to know more? <http://www.udlcenter.org/>

指導計画: クラスルームイングリッシュとアルファベット

月日: _____ クラス: _____

ALT: _____ 時間: _____

授業のねらい: 基本的なクラスルームイングリッシュに慣れ親しませる。アルファベットの文字や発音を理解させる。

留意点: クラスルームイングリッシュは毎回の授業で復習し、練習させ、暗記させるとよい。

活動	題材/語彙/表現/目標	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ 例 “Hello! How are you today?” “I’m great, hungry, tired, etc.” (「元気です」の代わりに ‘fine’は受け付けない)	特になし 感情を表すフラッシュカード (必要に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
導入	歌: “ABC Song” 皆で歌う	歌の録音 (あるいは楽器)	音楽 (歌)
学習	クラスルームイングリッシュ 教師はTTにより、クラスルームイングリッシュの導入やデモンストレーションを行う 生徒には教師と一緒に練習させる	クラスルームイングリッシュのコピー (日+英)	言語 (リスニング) 視覚 (ミラーリング) 身体 (動き)
活動	アルファベットかるた 生徒を3～4人のグループにする (教師が) アルファベットの文字を読んだとき、最初にそのカードを掴んだ生徒が取るができる	フラッシュカード (リンク先は次項)	身体 (動き) 対人 (グループワーク)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさつを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

ABC の歌:

子どもたちが文字の発音をそれぞれ聞くことができるように、歌の前に、ゆっくり、はっきりと文字を発音しましょう。その後子どもたちはそれぞれの文字を2回ずつ繰り返します。その際、それぞれの文字を教えながら、フラッシュカードを見せていきます。文字の勉強が終わったら、文字の順番を変えてクイズを出すとよいでしょう。

留意点: ABCの歌には違うバージョンもあります。歌わせる前に実際に使う歌のバージョンを示しておきましょう。

クラスルームイングリッシュ:

教師には子どもたちのために演技をした方がよい場面があります。授業の前には、ALTと一緒にクラスルームイングリッシュについてジェスチャーをしながらリハーサルしておくといよいでしょう。授業では、ALTがクラスルームイングリッシュを一つずつ発音し、日本人教師がその表現を演じます。次に、全員で演じます。教師も一緒に演じることで、子どものやる気が向上します。ぜひ一緒にやってみましょう。

アルファベットかるた:

子どもたちを3～4人のグループにします。アルファベットのフラッシュカードのセットをそれぞれのグループに渡します。子どもたちはカードを表にして、机に広げます。教師はカードを一枚ずつランダムに読み上げていきます。カードが読まれたとき、最初にかかるたをはたいた子どもがそのカードを手に入れることができます。最後に、最も多くのカードを持っている子どもの勝ちとなります。

留意点: 別の語彙のフラッシュカードを用意すれば、他の指導案にすることもできるでしょう。

振り返りとあいさつ:

授業の最後に、子どもたちにどのくらい授業を楽しんだのか質問し、みんなで共有します。最初に教師がジェスチャーを教えます。例えば、親指を立てると「とても良かった」。両手を横に振ると「まあまあ」。親指を下にすると「それほど良くなかった」など。

他の活動:

記憶のゲーム: 子どもたちを3～4人のグループにします。それぞれのグループにアルファベットのフラッシュカードを2組渡します。子どもたちはすべてのカードを裏にして、どのカードなのか見えないようにします。それから、カードを混ぜます。子どもは2枚のカードが同じ組み合わせになるように、めくっていきます。組み合わせができなくなるまでゲームを続けることができます。

指導計画: 天気

月日: _____ クラス: _____

ALT: _____ 時間: _____

授業のねらい: 天気を表す英語の表現に慣れ親しませる。

留意点: 表現を学んだ後の授業では、開始後のあいさつの後で、“How is the weather today?” と質問し、復習する。

活動	題材/語彙/表現/目標	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., “Hello! How are you today?” “I’m great, hungry, tired, etc.” (「元気で す」の代わりに ‘fine’ は受け付けな い)	特になし 感情を表すフラッ シュカード (必要 に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
復習	復習 前回の授業の内容やクラスルーム イングリッシュについて話す 必要に応じて、ABCの歌を復習す る	フラッシュカード	論理 (語彙の暗記) 視覚 (フラッシュカード) 音楽 (歌)
導入	天気之歌 皆で歌う	歌の録音 (あるい は楽器)	音楽 (歌)
学習	練習 フラッシュカードやパワーポイン トで、天気についての表現を教える 難度の高い表現を教える前に、しっ かりと理解させる	フラッシュカード パワーポイント	視覚 (フラッシュカード) 言語 (語句の繰り返し) 論理 (写真との関連付け)
活動	お天気レポーター 天気について異なる絵を描く その後、自分の絵について発表し、 その日の天気がどうなるのか話す	フラッシュカード パワーポイント 世界地図 国旗	視覚 (フラッシュカード) 言語 (スピーキング) 内省 (個人での思考) 対人 (グループワークを行 う場合)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさ つを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

アルファベットとクラスルームイングリッシュの復習:

フラッシュカードを使ったクイズで、アルファベットの復習をすれば、記憶の定着に役立ちます。必要に応じて、ABCの歌をクラスで歌わせ、アルファベットの発音を思い出させましょう。クラスルームイングリッシュの復習をするとき、前回の授業で学んだ語句の中で子どもたちがどのような語句を覚えているかを把握できます。また、子どものクラスルームイングリッシュの理解を促すためには、教師のジェスチャーも有効です。

天気之歌:

可能であれば、子どもたちが歌う間、教師がピアノやギターを演奏するとよいでしょう。最初は歌詞に目を通して、子どもにリズムを理解させます。歌のフラッシュカードは、使用しても、しなくても構いません。天気之歌の歌詞は下記のHPを参照するとよいでしょう。

天気之授業:

天気についての色々な表現を教えるために、フラッシュカードやパワーポイントを使います。様々な天気の語彙を覚えるために、教師がジェスチャーを使いながら教えれば、後でクイズをすることもできるよう。

天気レポーター:

まず、最初に子どもたちに天気の絵を描かせます。それから、子どもたち一人ひとりに世界地図や国旗から、国を選ばせます。その後、子どもたちは、世界の国でどのような天気なのか、自分の描いた絵を使い、レポートします。ただし、自分で描いた絵の天気はその国で実際に起こっているように演じなくてはなりません。すべての子どもが天気をレポートします。また、教師は授業前に異なる国々の天気を調べておいて、子どもたちが世界の実際の天気もレポートできるようにしておきます。もしも困っている子どもがいれば、グループ内でレポートさせてもよいでしょう。

例) "In(name of country), the weather is sunny."

振り返りとあいさつ

授業の最後に、子どもたちにどのくらい授業を楽しんだのか質問し、みんなで共有します。最初に教師がジェスチャーを教えます。例えば、親指を立てると「とても良かった」。両手を横に振ると「まあまあ」。親指を下にすると「それほど良くなかった」など。

他の活動:

伝言ゲーム:

子どもたちを円形にします。ゲームは、教師が秘密を次の子どもにささやくことで始まります。例えば"It's sunny." その子どもはその隣の子どもの同じ言葉をささやきます。子どもたちは円形で秘密を伝えていきます。最後の者はその秘密を大声で叫びます。最後にその言葉が元の文とどれくらい似ているかについて比較します。必要に応じて、元の文を板書します。

参照:

Weather Flashcards http://www.mes-english.com/flashcards/files/weather_flash.pdf

Weather Flashcards <http://esl-kids.com/flashcards/weather.html>

Weather Song <http://supersimplelearning.com/songs/original-series/two/how-the-weather/>

Weather Song http://www.proteacher.org/a/48148_Weather_Song.html

指導計画: フルーツ

月日: _____ クラス: _____

ALT: _____ 時間: _____

授業のねらい: フルーツについての英語の語彙に慣れ親しませる。

留意点: 前の時間の学習内容の理解度を確認する。

活動	題材/語彙/表現/目標	教材・教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., "Hello! How are you today?" "I'm great, hungry, tired, etc." (「元気です」の代わりに 'fine' は受け付けない)	特になし 感情を表すフラッシュカード (必要に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
復習	復習 アルファベット ABC の歌を歌う	歌の録音 (あるいは楽器) フラッシュカード	言語 (スピーキング/発音) 音楽 (歌) 視覚 (フラッシュカード)
導入	りんごとバナナの歌 一緒に歌う	歌の録音 (あるいは楽器)	音楽 (歌)
学習	練習: 最初に生徒が知っている語彙を確かめる 新しい語を教えて繰り返させる 生徒は発音練習して語彙を覚える	フラッシュカード パワーポイント	視覚 (フラッシュカード/パワーポイント)
活動	フルーツバスケット: ゲームを通して語彙を学ぶ 椅子を人数分よりも一つ少なく、丸く配置する 円の中の生徒がフルーツの名前を一つ言う そのフルーツを持っている生徒は席を替わる	特になし	身体 (動き) 言語 (話すこと、語彙)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさつを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

フルーツバスケット:

フラッシュカードやパワーポイントで、いくつかのフルーツの名前を事前に教えておきましょう。年上の生徒であれば憶えているものがあるかもしれません。それぞれのカードをどのくらい覚えているのか確認するためにクイズをします。子どもたちがカード（名前のタグ）を首から下げられるように、カードを作成したり、自分たちでカードを作成させたりしておく、自分のフルーツを覚えやすいでしょう。

お互いの顔が見えるように椅子を丸く配置して座らせます。子どもの数より、一つ椅子の数を少なくしてください。真ん中に座った子どもがあるフルーツの名前を大きな声で言います。そして、そのフルーツを持つ子どもは全員、椅子を替えます。椅子に座れなかった子どもは、円の中に行き、次のフルーツを言います。「フルーツバスケット」と言えば、全ての子どもが椅子を替えなければなりません。元の椅子に戻ることはできないことを徹底します。

ゲームをより難しくするには、文法項目を加えて、子どもに “I like (name of fruit).” と言わせます。こうすれば、子どもたちは新出の語彙を練習しながら、簡単な文法事項も学ぶことができます。また、ゲームの最初に、中央の子どもに対して、“What kind of fruit do you like?” という質問をすることもできます。

ABC Song:

歌う前に、ゆっくり、はっきり、文字を一つひとつ発音しておきます。子どもに文字の発音を聴いてから二度繰り返させます。

留意点: ABCの歌には、文字の分け方が違う別のバージョンがあります。歌う前に確認しておきましょう。

りんごとバナナの歌:

この歌はとても短いので、何度か繰り返すとよいでしょう。歌詞を覚えておくともよいかもしれません。この歌は、文法事項の学習や「フルーツバスケット」のゲームでも役に立つでしょう。

I like to eat, eat, eat apples and bananas

I like to eat, eat, eat, apples and bananas

I like to eat, eat, eat apples and bananas

振り返りとあいさつ:

授業の最後に、子どもたちにどのくらい授業を楽しんだのか質問し、みんなで共有します。最初に教師がジェスチャーを教えます。例えば、親指を立てると「とても良かった」。両手を横に振ると「まあまあ」。親指を下にすると「それほど良くなかった」など。

参照:

Fruit Flashcards <http://mrprintables.com/printable-vocabulary-flash-cards-fruit-vegetable.html>

Making Face <http://www.mrprintables.com/learning-about-emotions.html>

指導計画: 身体の部分

月日: _____ クラス: _____

ALT: _____ 時間: _____

授業のねらい: クラスルームイングリッシュを復習し、身体の部分を表す語彙について理解させる。

留意点: 生徒の障がいに合わせて修正する。授業に関与させるために、きちんと理解させる工夫をする。

活動	題材/語彙/表現/目標	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., "Hello! How are you today?" "I'm great, hungry, tired, etc." (「元気です」の代わりに 'fine' は受け付けない)	特になし 感情を表すフラッシュカード (必要に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
復習	復習 クラスルームイングリッシュを使い、ABCの歌で復習させる	歌の録音 (あるいは楽器)	音楽 (歌) 言語 (発音)
導入	歌: "Head, Shoulders, Knees, and Toes" 身体を動かしながら一緒に歌う	歌の録音 (あるいは楽器)	視覚 (ミラーリング) 音楽 (歌) 身体 (動き)
学習	練習: ゆっくりと発音を教えながら、どこの身体の部分なのかを示す 生徒は自分の身体を指さしながら、発音する	フラッシュカード パワーポイント	視覚 (カード/パワーポイント) 対人 (全体での復習/学び合い) 身体 (動き)
活動	ゲーム: "Simon Says" game! 生徒はリーダーが "Simon says" と言う場合には、リーダーの動きをまねる もし、リーダーが何も言わずに何かの動きをした場合には、何もしない クラスのレベルに応じて、繰り返したり、修正したりする	クラスルームイングリッシュのコピー	言語 (リスニング) 視覚 (ミラーリング) 身体 (動き)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさつを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

復習:

レッスンの初めに、前のレッスンで学んだことについて話し、語彙の復習をさせるとよいでしょう。子どもたちに興味を持たせ、関わりを持たせるために、復習では歌やアイスブレイクを行うとよいでしょう。

Head, Shoulders, Knees, and Toes の歌:

留意点: この歌には二種類あります。授業の前にどちらの歌を使うのか確認しておきましょう。

Head, Shoulders, Knees, and Toes (Knees and Toes)

Head, Shoulders, Knees, and Toes (Knees and Toes)

Eyes and Ears and Mouth and Nose

Head, Shoulders, Knees, and Toes (Knees and Toes)

この歌は子どもたちの理解度と動きに合わせて、違うテンポで繰り返すことができます。テンポが速くなると、きちんと動けなくなくなり、笑いが起こり、楽しいムードになるでしょう。

他の活動:

怪物をつくる:

それぞれの子どもたちやグループに白紙を渡します。(個人でもグループでも可) 身体の部分呼び、それを描かせます。子どもに渡す身体の箇所の数や、描かなくてはいけない身体の色により、前の授業の復習をすることもできます。もし、子どもたちが色や数を学んでいない場合は、必要に応じて、日本語も使うと良いでしょう。

“If You’re Happy and You Know It:” の歌:

留意点: この歌は子どもが学習した語彙や表現に合わせて、替え歌にすることができます。また、例えば “Simon Says” のようなゲームでは “Touch your(body part)” などの代わりに “Clap your hands” “Stomp your feet” などの表現を使うことができるでしょう。

If you’re happy and you know it, clap your hands (*clap twice*)

If you’re happy and you know it, clap your hands (*clap twice*)

If you’re happy and you know it, and you really want to show it

If you’re happy and you know it, clap your hands (*clap twice*)

参照:

Making Face <http://www.mrprintables.com/learning-about-emotions.html>

指導計画: 動物名

月日: _____ クラス: _____

ALT: _____ 時間: _____

授業のねらい: 前時に学んだ色の表現を復習し、動物を表す表現にも慣れ親しませる。

留意点: 前の授業で学んだ語彙や表現（クラスルームイングリッシュ、アルファベット、色等）と併せて、動物名についても学ばせる。

活動	題材/語彙/表現/目標	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., "Hello! How are you today?" "I'm great, hungry, tired, etc." (「元気です」の代わりに 'fine' は受け付けられない)	特になし 感情を表すフラッシュカード (必要に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
復習:	復習 "Simon Says" で前回の復習をする	フラッシュカード	視覚 (カード/写真) 言語 (カードに文字がある場合)
導入	動物について学ぼう! 最初に動物名についてフラッシュカードなどで紹介する フラッシュカードやパワーポイントで色の復習をさせる	動物カード パワーポイント ネイティブの録音 (必要に応じて) BGM (好みに応じて)	視覚 (パワーポイント/フラッシュカード) 音楽 (リズム音読) 対人 (一斉音読/学び合い) 論理 (音や写真との関連付け)
学習	動物名の練習 今回は写真入りのフラッシュカードで動物名の復習をする 色や鳴き声、動物名を質問する 動物名の札を配り、動物名が呼ばれたら、立ったり手を上げさせる	動物カード (イラスト/写真) 動物の名札 (カード)	対人 (一斉音読/学び合い) 身体 (動き) 論理 (イラストや色との関連付け) 視覚 (パワーポイント/カード)
活動	ピクショナリー チームを作り、順番に代表を黒板のところに送り、絵を描かせる 代表はフラッシュカードを1枚抜き、その絵を板書する 絵を当てたチームがポイントを獲得する	パワーポイント (ピクチャーカード)	視覚 (フラッシュカード/生徒の絵) 対人 (学び合い)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさつを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

Let's learn the animals:

最初にフラッシュカードを使い、動物名を紹介します。子どもたちが名前を知っていたり、簡単にカードを選んだりできるのであれば、動物の鳴き声や色について質問をします。答えるときには動物の鳴きまねをさせたり、“What's its color?”と質問させてもよいでしょう。(写真やイラスト等)異なる動物の視覚イメージを使い、理解させます。

動物名の練習:

フラッシュカードを使います。今度は動物の写真を使用します。まず、フラッシュカードを見せながら、それぞれの動物の色や鳴き声、名前を質問します。イラストも使用して、動物の色を混ぜると良い練習が行えます。3回目は、動物名のカード(カラーか塗り絵用の白黒)を配付し、紐で首から掛けさせます。子どもたちには、自分のカードの動物名が呼ばれたら立ち上がり、その動物のまねをするように指示します。次の動物名が呼ばれたら、前の動物役の子どもは座ります。

ピクショナリー:

クラスを二つ以上のチームに分けます。それぞれのチームは代表を黒板の所に送り出します。代表の子どもは動物名のフラッシュカードや視覚イメージを、他の子どもに見せないように選びます。そして、その子どもは動物の絵を描きます。絵を見ながら、正しく動物名を言えたチームがポイントを獲得します。

振り返りとあいさつ:

授業の最後に、子どもたちにどのくらい授業を楽しんだのか質問し、みんなで共有します。最初に教師がジェスチャーを教えます。例えば、親指を立てると「とても良かった」。両手を横に振ると「まあまあ」。親指を下にすると「それほど良くなかった」など。

他の活動:

動物クイズ:

クラスをチームにして、動物カードの復習を行います。まずカードをシャッフルして、子どもたちに見せないようにしながら、その動物の鳴きまねや動きをジェスチャーで表します。動物名を当てたチームが、1ポイントを得点します。チームでその動物の呼び名を決めさせてもよいでしょう。その後の復習ゲームでも活用できる活動です。

参照:

Color Flashcards <http://pdf.mrprintables.com/mrpf10-color-a4.pdf>

Animal Flashcards <http://esl-kids.com/flashcards/animals.html>

Animal Flashcards <http://www.mes-english.com/flashcards/animals.php>

指導計画: 動物の鳴き声

月日: _____ クラス: _____

ALT: _____ 時間: _____

授業のねらい: 英語での動物の名前、色、鳴き声について復習させる。

留意点:

活動	題材/語彙/表現/ねらい	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., "Hello! How are you today?" "I'm great, hungry, tired, etc." (「元気です」の代わりに 'fine' は受け付けない)	特になし 感情を表すフラッシュカード (必要に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
復習	復習 パワーポイントやフラッシュカードで動物名を復習する	パワーポイント フラッシュカード	視覚 (パワーポイント/フラッシュカード) 言語 (名前を言うこと)
導入	"Old MacDonald Had a Farm" 一緒に歌う	歌の録音やビデオ (あるいは楽器)	視覚 (ビデオを使う場合) 音楽 (歌)
学習	動物の鳴き声の練習 動物の写真のパワーポイントやフラッシュカードを見せて、英語での動物の鳴き声を学ぶ	動物のパワーポイント フラッシュカード	視覚 (パワーポイント/フラッシュカード) 言語 (鳴きまね) 対人 (学び合い) 論理 (写真の関連付け)
活動	動物の鳴き声シャレード 椅子を円に並べ、中央に一つ置く一人に動物のフラッシュカードを見せる その生徒はその動物の鳴きまねをする 他の生徒は動物名を考える 円の順番にすべての生徒が終了するまで行う	音楽 (動物のテーマ) 動物のカード パワーポイント	視覚 (動物の写真) 言語 (鳴きまね) 対人 (お互いから推測) 論理 (音との関連付け)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさつを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

Old MacDonald Had a Farm:

動物の鳴き声を子どもに教える歌としてアメリカで人気のある歌です。歌詞やテンポのバリエーションがあります。別のバージョンについては、下記を参照してみましょう。そのサイトでは、それぞれの動物を表すジェスチャーが紹介されています。子どもたちと一緒に練習してもよいでしょう。

動物の鳴き声:

動物の写真のパワーポイントやフラッシュカードの印刷物を使い、動物の鳴き声を練習させます。動物名を日本語や英語で言う代わりに、子どもに動物の写真を見せて、動物の鳴き声を真似させます。動物の視覚イメージとしては写真でもイラストでもかまいません。

* “Animal Sounds Handout for the sounds”のプリント参照

動物の鳴き声を、パワーポイントやフラッシュカードに貼り付けてもよいでしょう。

動物の鳴きまねシャレード:

子どもたちを円形に座らせて、他の子どもに見せないように、一人だけに動物のフラッシュカードを見せます。その子どもはその動物のまねをしなくてはなりません。楽しくするために、鳴きまねをしてもかまいません。また、英語で動物名を言い換えても可。

例) “cow” の場合は、“moo, moo” “black and white” “milk” など

「色」の語彙を練習することもできるでしょう。他の子どもは動物名を考え、当てることが出来れば、順番を交代します。

他のやり方として、もう少し大きいクラスの場合には、二つのチームに分けて、そのチームから代表を一人ずつ黒板のところに行かせます。代表者は交代で動物のまねをします。二つのチームは動物名を早く当てられるよう、競争します。先に全員が代表を経験したチームの勝ちです。

動物名を考えさせるときは、十分時間をとり、ヒントを出すとよいでしょう。黒板に動物のカードを掲示したり、パワーポイントでスライドを提示したりして、子どもたちに見えるようにしておきましょう。

参照 : Animal flashcards <http://esl-kids.com/flashcards/animals.html>

Old MacDonald Had a Farm Lyrics & Gestures:

<http://supersimplelearning.com/songs/original-series/three/old-mcdonald-learn-it/>

指導計画: 感情

月日: クラス:

ALT: 時間:

授業のねらい: 感情を表す表現について理解し、周りに伝えようとさせる。

留意点: 自分の感情やニーズをよりきちんと伝えるために、感情を伝える練習をすることが特に重要だという話を授業の前しておく。

活動	題材/語彙/表現/ねらい	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., "Hello! How are you today?" "I'm great, hungry, tired, etc." (「元気です」の代わりに 'fine' は受け付けない)	特になし 感情を表すフラッシュカード (必要に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
導入	幸せなら手をたたこう 皆で歌う	歌の録音 (あるいは楽器)	視覚 (他人の動きを見る) 音楽 (歌) 身体 (動き)
学習	練習 教師が話す感情の話について、まねさせる。 感情を表す表現を話すときは、その感情を表す動きや表情をさせる 感情について学習するたびに、短めの英作文を書く練習をさせる	フラッシュカード パワーポイント	視覚 (フラッシュカード/ パワーポイント/動きや表情) 言語 (発音) 身体 (動きや表情) 対人 (グループワーク)
活動	ホットポテトゲーム 生徒を円形に座らせ、一人にボールかぬいぐるみを渡す その生徒は音楽に合わせて、そのボールなどを回す 音楽が止まったときに、手にしていた生徒は英文を言う (例、"I feel __." それからフラッシュカードを見ながら感情表現を演じる)	ボール ぬいぐるみ 音楽 フラッシュカード	視覚 (フラッシュカード) 音楽 (歌) 言語 (発音) 身体 (動き)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさつを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	運動 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

幸せなら手を叩こう:

子どもたちにとってはこの歌は親しみのある歌でしょう。次のようなバリエーションも可能です。

最初の歌詞: If you're happy and you know it, clap your hands (*clap twice*)

二番目の歌詞: If you're angry and you know it, stomp your feet (*stomp twice*)

三番目の歌詞: If you're sad and you know it, say "boo hoo"

(*手で泣くような動きをしながら "boo hoo"と発声する*)

練習:

教師が感情を表す語を話した後で子どもたちに、それぞれの語を繰り返させます。話の後で、全員で、演じたり、適切な表情をすることもできます。例えば、“sleepy”の場合は、目を閉じたり、あくびをすることができます。動作を実際に行ってみることが語彙の定着に役立つことでしょう。

また、それぞれの語を学ぶごとに、簡単に短い文を膨らませる練習も可能です。

"I feel _____." (e.g. "I feel angry.")

"I am _____." (e.g. "I am sleepy.")

それらの英文については、参照用として板書したり、パワーポイントで示したりすることもできます。これらの英文学習が終われば、授業開始時のあいさつで、子どもたちにこれらの表現を使わせるとよいでしょう。

「フェース」(<http://www.mrprintables.com/learning-about-emotions.html>)は、練習で役立つ小道具です。教師は「フェース」を使い、感情を表す表情に変えたり、「フェース」が表す感情について、子どもたちに質問したりすることができます。

ホットポテトゲーム:

子どもたちを円形に座らせて、一人にボールを渡します。ぬいぐるみでも可。音楽に合わせて、その子どもはボールを他に回します。音楽が止まったら、教師はボールを持っている子どもに、感情を表すフラッシュカード（例 “happy”）を見せます。その子どもは感情を表す英文を言わなければなりません。（例 “I feel happy!”）そして、練習で行ったように、その感情を演じます。教師はヒントなどで助けてもかまいません。もしも、その子どもが恥ずかしがっている場合には、他のボランティアにやらせてもよいでしょう。その後、全てのフラッシュカードが終わるまで続けます。

お勧めのBGM: “Happy” by Pharrell Williams

参照 : Making Face <http://www.mrprintables.com/learning-about-emotions.html>

指導計画: 仕事

月日: クラス:

ALT: 時間:

授業のねらい: 仕事についての語彙に慣れ親しませる。

留意点: パワーポイントでの音読では、教師も一緒に音読する。

活動	題材/語彙/表現/目標	教材/教具	知能
あいさつ	日常のあいさつ e.g., "Hello! How are you today?" "I'm great, hungry, tired, etc." (「元気で す」の代わりに 'fine' は受け付けな い。)	特になし 感情を表すフラッ シュカード (必要 に応じて)	視覚 (フラッシュカード) 対人 (あいさつ)
導入	フラッシュカード フラッシュカードにより、仕事に関 連する語彙に対する生徒の理解度 を調べる	フラッシュカード	視覚 (フラッシュカード) 内省 (個人の思考) 対人 (やりとり)
学習	語彙 パワーポイントを見せながら、生徒 に英文を読ませる フラッシュカードでの復習で、語彙 をそれぞれ理解させる *PPTの応答文は、生徒の関与度を高めるた め、すべてI・・・を主語としています。	パワーポイント、 フラッシュカード	言語 (音読/発音) 視覚 (パワーポイント)
活動	ジェスチャーゲーム 生徒に〇〇の記憶を通して、語彙を 記憶させる フラッシュカードを使い二度目の 復習を行う	フラッシュカード	身体 (動き) 論理 (ノンバーバルコミュ ニケーション) 視覚 (フラッシュカード)
まとめ	振り返りとあいさつ グループ内で授業の感想とあいさ つを言わせる あいさつでは手を振らせる	特になし	身体 (動き) 対人 (グループワーク)

指導計画の補足

フラッシュカード:

教師は子どもたちに一枚ずつフラッシュカードを見せます。フラッシュカードの英語の語彙について一瞬考える時間を与え、答をみんなで共有することがねらいです。

語彙:

子どもたちと一緒に発音を練習します。最初は教師の後に発音させ、次にパワーポイントの英文を詠唱させます。それから、フラッシュカードの順番を変えて、素早く子どもたちに提示します。著名人の写真を加えることができれば、パワーポイントに楽しい要素が加わるかもしれません。

ジェスチャーゲーム:

最初にパワーポイントで語彙を紹介し、次にフラッシュカードで復習させます。それから、子どもたちを円形に座らせます。もしもクラスサイズが大きい場合は（16～20人）、二つのグループに分けて、指導者をもう一人増やすとよいでしょう。

次に、フラッシュカードを使用して、一人ひとりに「仕事」を与えます。円の中で、一人ずつ、自分の仕事について演じていきます。もちろん、演技の質は、子どもの障害により様々でしょう。日本語を話すことはできません。

もしも、子どもが与えられた「仕事」について恥ずかしくて演じることができない場合、その仕事ではなく、別の仕事を与えるとよいでしょう。また、もしもクラスサイズが大きすぎる場合には、二つのグループをつくり、早くゲームを終わらせることを目指せば、より面白くなるでしょう。場合によっては、勝ったチームに、簡単な賞品を用意してもよいでしょう。

ジェスチャーゲームに続いてフラッシュカードを使用した語彙の復習を行います。

振り返りとあいさつ:

授業の最後に、子どもたちにどのくらい授業を楽しんだのか質問し、みんなで共有します。最初に教師がジェスチャーを教えます。例えば、親指を立てると「とても良かった」。両手を横に振ると「まあまあ」。親指を下にすると「それほど良くなかった」など。

参照:

The list of resources for the flashcards can be found at the end of the PowerPoint.

ジャンケン進化ゲーム

目的：アイスブレイク、ウォーミングアップや授業の後半での時間調整のために
行います。

方法：教室内を歩きながら、お互いにじゃんけんをしてトーナメント戦を行います。
じゃんけんに勝てば、下のステージから上のステージに進化できます。
勝者は次のステージに進化し、敗者は前のステージに退化します。

進化チェーンでの動きや声：

- 第1ステージ 卵 下の方にかがんで、足を胸に寄せて歩く
- 第2ステージ 鶏 鶏のように手をバタバタさせながら、鶏の鳴きまねをする
- 第3ステージ 恐竜 恐竜のように振る舞う（うねり声を出す）
- 第4ステージ スーパーマン スーパーマンが飛ぶまねをする
- 第5ステージ オバマ大統領 大統領（軍隊式）の敬礼をする

全員、一番下のステージ（第1ステージ、卵）から始めます。ペアでじゃんけんを行い、勝者は上のステージ（第2ステージ、鶏）に進化し、敗者は下のステージに退化します。（最初のじゃんけんの敗者だけは、第1ステージにとどまります。また、じゃんけんは、同じステージの子ども同士でのみ行うこととします。（卵 vs 卵、スーパーマン vs スーパーマン）。最初にオバマ大統領（第5ステージ）になった子どもがゲームの勝者となります。

ゲームをもっと難しくしたい場合には、進化のステージを増やしたり、アレンジしたりするとよいでしょう。また敗者は下のステージに退化しなくてもよいとすることもできます。こうすれば、ゲームも少し簡単になるでしょう。クリエイティブにアレンジしてください。

参照：

Youth Group Games

<http://youthgroupgames.com.au/games/641/rock-paper-scissors-evolution/>

We Heart Drama

<http://www.weheartdrama.com/268/evolution-a-rock-paper-scissors-drama-warm-up-exercise/>