小学校英語
学習指導案集

平成９年３月

京都市教育委員会

永松記念教育センター研究課

平成８年度　　第１学年　英語指導計画　　洛中小学校

月	発話目標	言語機能	主な活動
9月	集団での非言語的な応答 30分×４	①あいさつ	・呼ばれた班から，前へ出てきて握手をする。
		②同意や反対を表現する(1)	・友達の顔写真を見て，講師の言う名前と合っているか答える。
		③他人に教えたり指示したりする(1)	・「頭，肩，膝，そして，爪先」の歌に合わせて動作をする。
10月		④他人に教えたり指示したりする(2)	・身ぶりや手ぶりを使って，校舎を案内する。
	個人での非言語的な応答 30分×３	⑤要求や欲求を表現する(1)	・どの絵カード（ファーストフード）が欲しいのか指さして伝える。
		⑥他人に教えたり指示したりする(3)	・**はじめ／まだ／おわり**などの指示を聞いて，たからさがしをする。
		⑦他人に教えたり指示したりする(4)	・指示どおりの動作を映して，かげ絵あそびをする。
11月	集団での言語的な応答（単語） 30分×５	⑧事実を認識する(1)	・ぬり絵あそびをして，色について答える。
		⑨同意や反対を表現する(2)	・９枚の絵カードを仲間わけして，正しいか間違っているか言う。
		⑩質問する(1)	・講師や友達のジェスチャーを見て，何の動作か言う。
		⑪要求や欲求を表現する(2)	・果物の香料を嗅いで当て，自分の手につけてほしい香料を言う。

12月		⑫事実を認識する(2)	・漢字の意味を絵や動作で表現し，英単語を言う。
	個人での言語的な応答（単語）	⑬要求や欲求を表現する(3)	・どの道具が使いたいか伝えて，粘土あそびをする。
		⑭感謝を表現する(1)	・ｸﾘｽﾏｽｶｰﾄﾞをもらったらお礼を言い，年賀状またはｸﾘｽﾏｽｶｰﾄﾞを書く。
1月	30分×９	⑮援助を求める(1)	・コンピュータを使って語句を知り，わからない時は講師を呼ぶ。
		⑯援助を求める(2)	・助けを求める人（消防士，警官，など）と乗り物を線で結ぶ。
2月		⑰事実を認識する(3)	・身近な文房具から，形状／働きなどの言い方を知る。
		⑱質問する(2)	・日本の主な年中行事から，**いつ／なに／だれ**を言う。
		⑲質問する(3)	・「うさぎとかめ」の物語から，**どこ**を言う。
3月		⑳質問する(4)	・「ももたろう」の物語から，**なに／どこ／だれ**を言う。
		㉑感謝を表現する(2)	・英語教室半年間のお礼を言う。

（備考）・発話目標はこのあと，「単語」から「２～３語」へと発展する。

・①～㉑は指導案の番号を表す。

・本冊子に掲載してあるイラストは，版権フリーの素材によって作成されたものである。（指導案⑬の付属資料を除く）

伝達機能：<u>あいさつ</u>

活動：<u>前へ出てきて握手をする</u>

1. ***「こんにちは。私の名前はマシュウ・ジョン・リンゼイです」***名前を黒板に書きます。児童はアルファベットを知らないけれども，それがあなたの名前だと理解するでしょう。
2. ***「私をマットと呼んでください」***マシュウに下線を引いて，ゆっくりはっきり***「マット」***と数回繰り返します。
3. ***「私はオーストラリアのパースの出身です」***テレビで国旗と世界地図を見せます。それぞれを指差しながら，***「オーストラリア」***と***「ジャパン」***を繰り返します。ほどんどの児童はオーストラリアの国旗や世界地図を見たことがないことを忘れないようにします。児童はあなたの言うことが理解できないでしょうが，いくらかの児童はあなたの言葉から何かを発見するでしょう。
4. ***「オーストラリアでは南十字星が見えます」***日本では南十字星を見ることができません。南十字星のかわりに，オーストラリアについて別の話題を加えてもよいでしょう。
5. ***「私は２７歳です」***黒板に２７と書きます。もしも児童がその数字を理解しなかったら，１から２７まで，または1969から1996まで数えるとよいでしょう。
6. ***「私は波乗りが好きです」***児童に大波の写真を何枚か見せます。どのようにして波をとらえ，板に乗るのか物まねで説明します。
7. ***「次は学級を３班に分けます。この人たちは１班，２...」***班の構成員に触って，***「あなたは何班」***と告げながら立たせます。
8. ***「何班は手をあげなさい」***班の構成員を確認します。児童はＡＢＣを知りませんから，各班の名称は，ゆっくりはっきり発音されねばなりません。
9. ***「何班，前へ出て，私に名前を言いなさい」***児童はその言葉が何を意味するのか理解しないでしょう。各班の児童を前へ出させて，***「名前を教えてください」***とか***「あなたの名前をどうぞ」***とか***「名前」***とか言いながら名札を指差します。
10. ***「こんにちは，（児童の名前）」***児童がうまく名前を答えたときは名前を加えながら，握手します。もしも何も言えなかったら，***「こんにちは」***を言うだけです。
11. ***「ありがとう，何班。席へ戻りなさい」***この時点で十分な時間があれば，再び児童の名前を呼びます。
12. ***「終わりの時間です。さようなら」***小学校の児童はさようならよりもグッドバイを使うことを好みます。何人かの児童はグッドバイを日本語の単語として認識するかもしれません。

備忘：１から３班は担当者会議で決定される。

伝達機能：同意や反対を表現する（１）

活動：簡単な指示；立ちなさい・座りなさい

1. *「こんにちは。私の名前は・・・？私の名前はマ・・・？」*何人かの児童はあなたの名前を思い出すでしょうが，しかし，何人かは思い出さないでしょう。彼らが正しく答えられた時はほめます。
2. *「何班，手をあげなさい」*この時点で児童は*「手をあげなさい」*という句を聞いたり理解したりすることを要求されていません。しかし，それぞれの班名の音への児童の反応を確認します。彼らはあなたの動作に反応しているかもしれません。
3. *「立ちなさい」*立ちなさいとあなたが要求した時に何をするのか児童に示します。教室の前方へ椅子を持ってきて，しばらく無言で座っています。そしてあなたは*「立ちなさい」*と言いながら立ちます。この動作を２回繰り返します。
4. *「座りなさい」*上と同じ方法。
5. *「みなさん，あなたたちの番です。立ちなさい。すわりなさい」*それぞれの指示は児童が指示に準備できた時に与えられねばなりません。もしも児童があなたの物まねを必要とするなら，あなたは指示と一緒に物まねをしてもよろしい。あなたは児童のこれらの動作への理解を確認してもよろしい。(1)立ちなさい。座りなさい。立ちなさい。立ちなさい。(2)指示と逆の物まね　(3)彼らが知らないいくつかの指示を加える。
6. *「次は，ここにあなたたちの写真があります」*テレビで児童の写真を見せます。おそらく何人かの児童は級友の写真を笑います。もしも彼らが止めようとしないならば彼らに警告を与えます。
7. *「これは・・・」*児童の名前を推測します。女の子なら，メグミ，クミコ，そしてマイのように。男の子なら，ユウスケ，テツヤ，そしてユウタのように。２回目の授業で２０名以上の児童の名前を思い出すことはいかなる教師にとっても不可能です。児童はあなたが彼らの名前を推測することを助けてくれるでしょう。ここに相互作用的な言語授業が起きるでしょう。
8. *「はい，またはいいえ？」*はいまたはいいえと答えることを児童に告げます。何人かの児童は間違った名前を日本語で訂正するかもしれません。
9. *「これは・・・」*はい・いいえを使いながら確認した児童の名前を繰り返します。写真の裏面に名前を書きます。児童に彼らすべての写真が見せられたか尋ねます。もしも十分な時間があれば，再び彼らの名前を呼びながら写真をみせたり，またはいくつかのはい・いいえ質問を試みたりします。
10. *「今日はこれでおしまい。さようなら」*幼い児童は彼らの講師の手を握ることが好きです。何人かはあなたの周りで飛び跳ねるでしょうし，何人かはあなたの身体に触るでしょう。あなたは彼らに目と目で話すことによって彼らを満足させることができます。

伝達機能：<u>他人に教えたり指示したりする（１）</u>

活動：<u>簡単な動作付きの歌；頭，肩，膝，そして爪先</u>

1. ***「こんにちは！どうぞ，立ってください。ありがとう。座りなさい。」*** これらの指示を物まねなしで試してください。もしも児童が何をするのか覚えていなかったら，***「立ちなさい」*** と２・３回繰り返します。あなたの物まねは，彼らが何をするのか思い出そうと努力するまで与えられる必要がありません。
2. ***「今日は歌を歌います。では椅子を円に動かしましょう。」*** 児童にとって活動を始める前に活動のきまりを知ることは非常に重要です。たとえどんなに時間がかかろうとも，どのようにして机をうしろに押すのか，どのようにして椅子を大きな円に動かすのか説明します。黒板に大きな円を描くのも良いでしょう。
3. ***「席に戻りなさい。私を見なさい。これは私の頭です」*** 今日，児童は新出単語を復唱したり歌を歌ったりすることを要求されていません。彼らは頭・肩・膝・爪先という単語を捕らえた時，体のその部分を触るでしょう。
4. ***「<u>頭</u>を触りなさい。<u>肩</u>を触りなさい。<u>膝</u>を触りなさい。<u>爪先</u>を触りなさい」*** これらの動作は（１）全員で（２）班で（３）やりたいと希望した児童で演じられます。児童はこれを試合だと思うでしょう。彼らは興奮して試合に勝とうとするでしょう。新出単語を試合で教えることは時々成功しますが，時々失敗します。なぜなら試合は普通あまりにも速く行われるため新出単語をはっきり捕らえることができないからです。
5. ***「頭・肩・膝・爪先という歌を歌います。最初は聞いていなさい」*** おそらくあなたは何人かの児童が頭・肩の歌を歌えることを知るでしょう。彼らは日本語で「知っている」と言うでしょう。彼らに英語で「この歌を知っていますか」と聞いてみてください。
6. ***「目・耳・口・鼻」*** 児童が自分の口を触る時，<u>彼らは口の中に指を入れてはなりません。</u>黒板に「0-157」と書けば，彼らは容易に何が禁止されているのか理解するでしょう。
7. ***「録画を見ましょう」*** おそらく次の単語（目・耳・鼻・口）を教える時間は無いでしょう。児童は録画で猫が演じるのと同じように演じるでしょう。
8. ***「時間がきました。来週また会いましょう。さようなら」*** 導入の授業はこれで終わりました。これら３回の授業に何を思われたかお聞かせください。ありがとうございます。

伝達機能：**Instructing or directing others to do something (2).**

活動１：推測ゲーム；あめ玉はどこですか

活動２：学校めぐり；プールはどこですか

1. *「こんにちは！今日はゲームをします」* 児童にあめ玉を見せます。教師の机の上にあめ玉を置きます。あめ玉を指さしながら *「これはあめ玉です」* と言います。もし，あめ玉が見えなかったら，児童は移動してもよいでしょう。
2. *「私はあめ玉を隠します」* ３つのコップを上下逆さまに置きます。ひとつのコップを取り上げてあめ玉をその中に隠します。コップをぐるぐる動かしたあと *「あめ玉はどこですか」* と児童に尋ねます。児童はコップのひとつを指さすでしょう。
3. *「これは消しゴムです。これはボールです」* 消しゴムとボールを加えます。コップを離して置くと児童は答え易いでしょう。
4. *「杉本先生，こんにちは。どうぞ，お入りください」* 杉本先生は午後３時に教室へくるでしょう。彼は何枚かの紙を持って来ます。
5. *「さて，これは何ですか」* 杉本先生は「児童に尋ねてください」という言葉を残して行ってしまうでしょう。黒板に大きな「？」を描きます。
6. *「助けてくれませんか」* 杉本先生が手渡した紙を読みます。それは日本語で書かれています。何人かの児童に「これは何ですか」と尋ねます。それは易しい日本語で書かれていますから，彼らは次に何をすべきか容易に理解するでしょう。彼らに紙を手渡し，椅子に座って彼らの要求を待ちます。
7. *「立つ？　そうですか？　ちがいますか？」* １班と２班があなたのところへ来て何かを言うでしょう。もし彼らがあなたに立つよう要求したら，あなたは立ち上がり彼らの次の言葉を待たねばなりません。
8. *「行く？　止まる？」* 窓や扉を指さしながら児童にどこへ行くのか尋ねます。児童の指さす場所へ歩いていきます。児童が「止まれ」と言うまで歩き続けてもよいでしょう。
9. *「上へ行く？　下へ行く？」* 階段に着いたら，児童に上るのか降りるか尋ねます。
10. *「右に曲がる？　左に曲がる？」* 角ごとに児童にどちらに道を行くのか尋ねます。
11. *「１班と２班，ありがとう。３班と４班次どうぞ」* ３班と４班は１班と２版に交替して，あなたを次の場所へ連れていくでしょう。
12. *「５班と６班，どうぞ。７班と８班...」*。
13. *「教室へ戻りなさい」* ２階にある私たちの教室を指さします。
14. *「今日はたくさんの言葉を習いました」* 動作をつけて言葉を復習します。 *「どうぞ・ありがとう。歩く・止まる。右・左」*
15. *「ありがとう。来週会いましょう。さようなら」*

伝達機能：**要求や欲求を表現する（１）**

活動１：**役割を演じる：マットの店でファーストフードを買う**

活動２：**紙を切ってそれを貼る：食べ物カード作り**

１年生用

1. ***「こんにちは！マットの店へようこそ！私はハンバーガー，ホットドッグ，おにぎり，そしてお望みのものを何でも調理します。」*** あなたがエプロンを着て白い帽子をかぶっているので，児童は喜ぶでしょう。黒板に食べ物のカードをテープで貼ります。ファーストフードの名前を練習します。およそ５分後，神村先生があなたの店に来ます。
2. ***「何にいたしましょうか」*** 神村先生は「はい，そうね・・・」と答えるでしょう。彼女は何枚かのカードを指さして，それらが何であるか尋ねるでしょう。彼女は「スパゲッティ，ください」と言うでしょう。
3. ***「出来ました。スパグッティです。ありがとう」*** 彼女に小さな絵の紙を手渡します。彼女は紙を切ってそれを厚紙に貼るでしょう。
4. ***「依岡先生，こんにちは。何にいたしましょうか」*** 依岡先生がやってきて「いいえ，いりません。さようなら」と言うでしょう。彼は冗談を言っています。
5. ***「さぁ，みなさんの番です。第３班，立ちなさい」*** 児童を直線に立たせます。各々の児童に ***「こんにちは。何にいたしましょうか」*** と尋ねます。児童が何も言わない時は，彼らが欲しいカードを指さすようにさせます。彼らを席へ戻らせ，食べ物のカードを作り始めるようにさせます。
6. ***「あなたのはさみとのりを使いなさい」*** 児童は自分のはさみとのりを机の中に持っています。
7. ***「これは何ですか？」*** 役割を演じることが終わったら，あなたは児童の机へ移動してもよいでしょう。
8. ***「机をそうじしなさい。はさみとのりを片づけなさい。さようならを言う時間です」*** もし時間に余裕があれば今日の言葉を復習します。

２年生用

1. （１年生と同じ）
2. （１年生と同じ）
3. （１年生と同じ）
4. （１年生と同じ）
5. ***「さぁ，みなさんの番です。各班で机をくっつけなさい」*** 児童を向かい合って座らせます。児童は机の動かし方を知っています。黒板に描くと児童は理解しやすいかもしれません。
6. ***「絵の紙を切って厚紙にのりで貼りなさい」*** 絵と厚紙を各班に手渡します。
7. ***「私はハンバーガーとおにぎりが欲しいです」*** 各班に移動していくつかの食べ物を注文します。 ***「どうぞ」*** と ***「ありがとう」*** という句を忘れずに使うようにします。
8. （１年生と同じ）

伝達機能：<u>他人に教えたり指示したりする（３）</u>

活動：<u>宝さがし：ピーターパンはどこですか</u>

1. ***「こんにちは！　今日は良い天気です。では運動場で遊びましょう。宝さがしというゲームです」*** ほとんどの児童は宝さがしの遊び方を知りません。運動場へ行く前に見本のゲームをして説明せねばなりません。
2. ***「これはピーターパンの絵カードです。私はこれを教室のどこかに隠します。どうぞ，目を閉じてください」*** カードを壁に留めます。一度目は見つけ易いところに留めるべきです。
3. ***「目を開けなさい。ピーターパンはどこですか」*** カードを探す動作をします。カードのほうへゆっくり近づきます。児童はすぐにカードを見つけるでしょう。
4. ***「もう一度やります。目を閉じなさい」*** 後ろへ歩く音やごみ箱を動かす音を立てます。これらの音は児童がカードを見つけるのを助けるでしょう。カードをごみ箱の下に隠します。
5. ***「男の子，立ちなさい。探しましょう。３・２・１・始めなさい」*** もう一度カードを隠します。二回目は鍵盤のふたの中に隠します。
6. ***「女の子，立ちなさい。探しましょう」*** 見つけても見つけられなくても ***「終わりなさい」*** と児童に言います。
7. ***「ここに宝の表があります」*** 各班の班長に指示を書いた紙を渡します。それらは簡単な日本語で書かれています。それぞれの班は１２枚のカードを見つけねばなりません。児童に ***「始めなさい」*** と ***「終わりなさい」*** の言葉を練習させます。
8. ***「一緒に行きましょう」*** 児童は二列になって歩くことができます。図書室の建物の入口へ児童連れて行きます。
9. ***「よろしい。準備はできましたか。３・２・１・始めなさい」*** 運動場で５分間待ちます。
10. ***「終わりなさい。終わりの時間です」*** すべての児童を戻ってこさせるのは容易ではありません。各班長にみんなを戻らせるようにさせます。
11. ***「みなさん，二列になりなさい。教室へ戻りましょう」*** 児童を二列で歩かせます。
12. ***「今日の言葉を復習しましょう。始める。終わる。ピーターパン。フック船長。スーパーマン。ティンカーベル」*** 時間がなければ，口頭発音練習は省略してもよいでしょう。

伝達機能：<u>他人に教えたり指示したりする（４）</u>

活動：<u>影遊び</u>

1. ***「こんにちは！　今日は影遊びをします。始める前に新しい言葉を練習しましょう」***後ろへ歩いて行って***「行く」***と言います。そして止まって***「止まる」***と言います。
2. ***「男の子，立ちなさい。後ろへ行きなさい」***何人かの児童に***「あなたは男の子です」***と言いながら触ります。
3. ***「並びなさい」***日本の先生は児童を並ばせたい時，両腕を揃えて伸ばすしぐさをよくします。
4. ***「女の子，立ちなさい。後ろへ行きなさい。並びなさい」***児童は二通りの並び方を知っています。背の順とひらがな順です。
5. ***「３階の理科室へ移動しましょう」***理科室には１０脚のテーブルがあります。大きいのは教師用です。他の９脚は児童用です。テーブルは３ｘ３に固定されています。中央の列は光線の通り道です。左右の列は男の子と女の子用です。
6. ***「待って！　女の子が先に行きます」***たぶん何人かの男の子は自分の座りたい席を取るために部屋へ駆け込むでしょう。
7. ***「よろしい。カーテンをしめてください」***北の窓のカーテンは高すぎて児童には手が届かないでしょう。部屋の明かりをつけます。
8. ***「１班，中央の列に移動しなさい」***児童を壁に向かって座らせます。強い光線は児童の目を傷めますので，彼らは映写機を見てはいけません。
9. ***「光線を出しますよ！」***光線をつけたあと部屋の明かりを消します。児童は壁の影を見て興奮するでしょう。おそらく彼らは飛び跳ねて手を振るでしょう。
10. ***「跳んで。止めて」***他の児童は早く遊びたいでしょうから，いくつかの言葉を短時間に復習します。***「・・・を触りなさい。手を上げなさい。手を下ろしなさい」***
11. ***「２班，どうぞ」***児童が席を交替する時は，安全のため光線を消して部屋の明かりをつけます。
12. ***「右手を上げなさい」***児童にとってあなたの動作をまねするのは容易でしょう。しかし，Ｒの音の発音を確認するのを忘れないようにします。それは日本人の耳には困難です。
13. ***「みなさん，席へ戻りなさい」***あなた自身の影を作ります。手を振って***「来週会いましょう」***と言います。

伝達機能：**事実を認識する（１）**

活動：**ぬり絵**

1. ***「こんにちは！　自動車は好きですか」*** 運転する動作から小さな推理遊びをします。児童は日本語で「自動車」とか「車」とか言うでしょう。どちらの言葉も「Cars」を意味しています。
2. ***「何色が好きですか」*** 白黒の自動車の絵を黒板に貼ります。そしてほんの少し赤に塗ります。児童が色を理解するにはそれで十分でしょう。
3. ***「赤い自動車は好きですか。私たちは別の色に塗ることもできますよ」*** 新しい紙を黒板に貼ります。青が緑で塗ります。
4. ***「あなたは塗りたいですか。色鉛筆かクレヨンを出しなさい」*** すべての児童は自分の鉛筆とクレヨンを机の中に持っています。
5. ***「スポーツカーの好きな人はだれですか。ワゴン車の好きな人はだれですか」*** 児童にスポーツカーとワゴン車を見せます。児童を列に並ばせます。買い物ごっこの時にしたように児童に紙を渡します。
6. ***「これは何色ですか」*** 児童のところへ移動します。彼らが塗っている色について質問します。
7. ***「終わりましたか」*** 何人かの児童が塗り終えているのを見つけるでしょう。彼らの絵を取り上げて黒板に貼ります。
8. ***「どうぞ，終わってください」*** 何人かの児童はもっと塗りたがるでしょうから，彼らに終わりの時間だと知らせます。もしも止めようとしないなら，***「おわりなさい」*** のかわりに ***「やめなさい」*** という言葉を使ってもよいでしょう。
9. ***「鉛筆とクレヨンを机の中に片づけなさい」*** 色の言葉の復習をします。色を学習するとき，児童の絵を指さすと，児童は喜ぶでしょう。
10. ***「今日はこれでおしまい。来週会いましょう」***

伝達機能：同意や反対を表現する（２）

活動：同じ物を集める

1. ***「こんにちは！　食べ物を覚えていますか」*** 黒板の中央に垂直な線を描きます。１）デザートのカードを黒板の片方に貼ります。２）メインディッシュのカードを黒板の他方に貼ります。３）三枚目のカードを正しい方に貼ります。
2. ***「これはスパゲッティです。どちらに属しますか」*** 児童は「右・左」の言葉で答えてよろしい。彼らは左右を指さして答えてもよろしい。彼らにとって似たものを集めるのは易しいでしょう。もし何人かの児童が前へ出て答えたがっていたら，彼らを指名して黒板にカードを貼る機会を与えてもよいでしょう。
3. ***「これでよろしいか。いいですか」*** すべてのカードが黒板に正しく貼れたら児童に「オーケー」または「良い」の指サインを示します。
4. ***「食べ物集めを終わりましょう」*** すべてのカードをはずし中央の線を消します。
5. ***「ここに別のカードがあります。どれが仲間か言えますか」*** 今日の目標は９品目すべての名前を児童に教えることではなく，「良い」と「オーケー」の言葉の意味を教えることです。
6. ***「はさみを出しなさい。線に沿って紙を切りなさい。机の上に９枚のカードができます」*** 児童に紙の切り方を示します。児童に紙を取って後ろへ渡させます。
7. ***「一緒になるものを集めなさい」*** これらの言葉の意味を理解することは児童にとって難しいでしょう。ですから，児童のところへ移動して何をするのか示します。だれが正しくできているか確認します。
8. ***「はさみを机に片付けなさい。あなたがあつめたやり方を言ってくれますか」*** 黒板に垂直な線をもう一度描きます。児童に ***「これはいいですか」*** または ***「二本の線が必要な人はだれですか」*** と尋ねます。何人かの児童は二つのグループに分けようと試みるでしょう。しかし，三つに分けるのが正しいと知るべきです。
9. ***「これらは恐竜です。これらは動物です。そしてこれらは乗り物です」*** 児童に一つの分類を教えたあと，他の分類がわかるか尋ねます。
10. ***「カードを他の方法で分けることができます」*** カードを二つの分類でわけることを知っている児童がいるでしょう。彼らを前へ指名してカードを移動させてもよいでしょう。うまくできたときは ***「良い」*** と言います。
11. ***「これらは空中にあるものです。これらは水中にあるものです。そしてこれらは陸上にあるものです」***
12. ***「今日の授業を終わりましょう。列車が出ます。飛行機が離陸します。私も行かねばなりません。さようなら」***

伝達機能：**質問する（１）**

活動：**映画スターのように演じる**

1. ***「こんにちは！　私を見なさい。今日は映画スターになります。私が何を演じているか推測しなさい」*** あなたの演技を始める前に教師の机を脇に動かします。机を動かすとき児童に ***「助けてくれますか」*** と言います。黒板の前に小さな舞台があると想像します。あなたの役は：１）トラック運転手　２）ボクサー　３）野球選手　です。
2. ***「とても楽しいですね。あなたも演じませんか」*** １班を舞台に移動させます。一列に立たせます。あなたは映画監督です。彼らにひらがなで書かれた役割のカードを見せます。これらの児童は声を出して読んではいけません。
3. ***「演技の位置について。用意。アクション！」*** あなたは児童の椅子に座ってもよいでしょう。彼らの演技の数秒後，***「カット」*** と言います。もし児童がこれらの映画用語を理解しないなら，それらのかわりに ***「スタート」*** と ***「ストップ」*** と言ってもよろしい。
4. ***「彼らは何をしましたか」*** 児童は演技の途中で答えるでしょう。彼らは日本語で話すでしょうから，英語で答を与えます。児童の役割は：１）蚊に背中を刺される　２）風呂に入って髪を洗う　3) 学校の100m走に勝つ　４）朝起きて歯を磨く　です。
5. ***「よくできました。次の場面を撮ります」*** 次の場面は：５）マット先生にもう一枚プリントをくださいと頼む　２）マット先生に今トイレに行ってよいか尋ねる　３）マット先生に消しゴムを貸してくださいと頼む　４）マット先生に保健室へ連れて行ってくださいと頼む　です。
6. ***「お見事！　最後の場面は演じるのが難しいでしょう。みなさん，自分自身の演技をしなさい」*** 最後の演技は：９）マット先生に何が言いたいのか尋ねる　です。
7. ***「だれが演じたいですか」*** 最後の場面はひとりで演じられねばなりません。手を挙げた男の子か女の子を呼びます。最後の場面では声を加えてもよろしい。
8. ***「最後が来ました。私はみなさんの映画を楽しめる日を夢見ています。さようなら」***

伝達機能：**要求や欲求を表現する（２）**

活動：**これは何の果物ですか？**

1. ***「こんにちは！　ああ，いいにおいだ」*** あなたは教室へ３つの箱を持ってきます。箱の中には何も入っていませんが，果物のようなにおいがします。１）メロン　２）いちご　３）オレンジ　です。
2. ***「これらが何か言ってくれますか」*** 箱を教師の机と脇机の上に置きます。箱を近づけすぎないように，それぞれのにおいを混ぜないように注意します。児童に果物のにおいをひとつづつ嗅ぐようにさせます。
3. ***「これは何ですか」*** 箱の一つを取って，児童に何に似たにおいがするか尋ねます。児童が正しく答えても答えられなくても，児童に果物のカードを見せます。カードは　１メロン　２）さくらんぼ　３）もも　４）いちご　５）ぶどう　６）オレンジ　です。
4. ***「番号と果物を結びなさい。プリントに線を描きなさい」*** プリントに書いてあるのと同じように，黒板に番号を書きます。果物のカードを同様に貼ります。黒板に見本として線を描きます。児童はもう一度においを嗅いでもよいでしょう。
5. ***「線をひきたい人はだれですか」*** 児童を指名してチョークを渡します。もし児童が番号に届かなければ，手助けします。
6. ***「これでよろしいか。箱を開けてよいですか」*** 児童は箱に何も入っていないのを見て驚くでしょう。
7. ***「手品を見せます。メロンの好きな人はだれですか」*** メロンの好きな児童を一列に並ばせます。手にメロン香料を一滴，落とします。
8. ***「今日は甘いにおいがいっぱいでしたね。ああ，甘い我が家がこいしいですね。来週またお会いしましょう」***

伝達機能：**事実を認識する（２）**

活動：**言葉の交換**

1. ***「こんにちは！　みなさなんが何を学習しているのか私に教えていただきたいのです。私はみなさなんの教室に漢字のカードを見つけました」*** 児童に木(tree)のカードを見せます。彼らは大きな声でそれを読むでしょう。彼らが日本語で言ったことを反復して，***「どういう意味ですか」*** と尋ねます。
2. ***「私は漢字について何も知りません。私にいくつかの漢字を教えてくれますか」*** 児童があなたに教えようと試みた日本語の単語を反復してもよいでしょう。「わかりません」と「わからない」という句は言わないでください。児童が"Sorry, I don't know." または "I don't know."という句を知るべきです。
3. ***「ああ，木はtreeを意味するのですね」*** そのカードを黒板に貼ります。その下に単純な木の絵を描きます。白だけで描くよりも緑と茶で描くほうがよいでしょう。
4. ***「漢字の形は絵に似ていることが分かります。私にいくつかの絵を描いてくれますか」*** 別の漢字カードを黒板に貼ります。３・４人の児童を前へ呼んでチョークを渡します。彼らに漢字の意味を絵を描くことによって教えさせます。彼らが描き終えたあと英語の単語を与えます。
5. ***「面白いですね。みなさんはたくさんの漢字を知っていますね」*** 基本的な漢字のほとんどは，山，川，木，竹，日，口のように形から来ています。詳細は備考を参照してください。第１学年の児童はこれらの漢字を九月に学習しました。
6. ***「今，みなさんは私の動作を漢字に変えることができます」*** 児童に以前学習した動作を与えます。児童は動作を，上，下，左，右，手，などの漢字に変換するでしょう。第２学年の児童には，赤，黒，黄，男子，女子，などを試してみてもよいでしょう。
7. ***「今日みなさんは多くの漢字を私に教えてくれました。私はみなさんがより多くの漢字を学習するように希望します。来週また会いましょう」***

備考　：　春遍雀來　*「新漢英字辞典」* 研究社　1990

伝達機能：**要求や欲求を表現する（３）**

活動：**粘土遊び**

1. ***「こんにちは！　今日は粘土で食べ物を作ります。始める前にビデオを見ましょう」*** 少しの間「シングアロン・マザー・グース」のビデオを再生します。子猫が眠った場面でビデオを停止します。
2. ***「子猫は何と言いましたか」*** この質問に答えるのは児童にとって難しすぎるでしょう。黒板に「プリーズ」と「オーケー」を書きます。ビデオをもう一度再生します。子猫が「もう一曲だけお願い」と言うところで「プリーズ」を指さします。児童に「プリーズ」の綴りについて教える必要はありません。
3. ***「よろしい。粘土と粘土板を机に持ってきなさい」*** 教室の後ろに児童の棚があります。もし，児童が「粘土」という語を理解しなかったら，棚のところへ行って粘土を取り出して教えることができます。
4. ***「あなたはこれらの食べ物を私に作ってくれますか」*** 食べ物のカードを黒板に貼ります。粘土遊びの見本を机の上に置きます。食べ物は：ホットドッグ，ハンバーガー，ホットケーキ，ピザ，ケーキ，そして団子です。
5. ***「私は粘土遊びのための道具をいくつか持っています。必要な時は遠慮せずに私に言ってください」*** 児童に道具の使い方を見せます。１）空缶，２）糸，３）つまようじ。
6. ***「どの道具が必要ですか」*** 児童は「プリーズ」を言うべきですが，自分から言えるようになる前に強制されるべきではありません。
7. ***「ハンバーガー，ひとつ」*** 児童のところへ移動して食べ物を注文します。児童が何か違うものを作っていたら，何ですかと質問します。
8. ***「終わりの時間です。道具を返してください。来週また会いましょう」***

伝達機能：**感謝を表現する（１）**

活動：**葉書を書く**

1. ***「こんにちは！　１２月です。私はクリスマスの日が待ち遠しいです。あなたはクリスマスカードを送りましたか」*** 児童はカードがどのようなものであるか知りません。日本人には年賀状のほうがずっと重要です。
2. ***「今日はみなさんに私へカードを送っていただきたいのです。クリスマスカードか年賀状を選びます」*** 黒板に見本のカードを貼ります。児童に鉛筆と色鉛筆を準備させます。児童に葉書を渡します。児童は何を書けばよいのか尋ねるでしょう。彼らはひらがなまたはカタカナであいさつを書くべきです。絵を描くのもよいでしょう。
3. ***「クリスマスカードまたは年賀状を書き始めなさい」*** どちらを書こうか悩んでいる時は児童に書き方の助言を与えます。
4. ***「みなさんへのクリスマスカードがあります。もう一度名前を言ってくれますか」*** カードに児童の名前と自分のサインを書いて渡します。これらの活動は"Please. / Thank you."の復習になるでしょう。
5. ***「終わりましたか。カードを集めてよろしいか」*** 何人かの児童は課題を終えるのに時間がかかるでしょう。彼らは担任の先生にカードを提出してもよろしい。
6. ***「冬休みは何をしますか。私はオーストラリアへ戻ります。すてきなクリスマスでありますように」***

伝達機能：**援助を求める（１）**

活動：**コンピュータを使う**

1. ***「こんにちは！　今日はコンピュータを使います。子供向けのＣＤ－ＲＯＭです。わくわくワードというプログラムです」*** そのプログラムはＮＯＶＡが制作した児童用の英和辞典のようなものです。英語を話すことが児童の目標であることを忘れないでください。コンピュータを使うことが目標ではなく，それは児童とひとりひとり話すためのチャンスなのです。
2. ***「もしもコンピュータの使い方がわからなければ，私に尋ねてください。手をあげて「マット先生，ヘルプ」と言いなさい」*** 児童に困っている子供の絵を見せます。
3. ***「よろしい。コンピュータ室へ行きましょう。それは３階にありましたね」*** 部屋には７台のコンピュータがあります。班の番号を１から７まで呼びます。それぞれのグループに今日はどのコンピュータを使うか告げます。それぞれのコンピュータには２つの椅子があります。他の児童は立ってコンピュータディスプレイを見るようにさせます。
4. ***「わくわくワードが見つかりましたか。」*** コンピュータは始められるようになっています。杉本先生がコンピュータにプログラムをインストールしました。しかし，ときどきうまく動かないことがあります。もしもスクリーンに警告を見つけたら，ＯＫをクリックせねばなりません。そうすれば，すぐにうまく動くようになります。
5. ***「やかましすぎます。もう少ししずかにしなさい」*** 音量調整はコンピュータの前面右にあります。このプログラムはキーボードを使いません。たいへん簡単に遊べます。マウスの左ボタンをクリックするだけです。
6. ***「長いですか」*** スクリーンに「長い」という単語を見つければ，その語について児童と話します。わくわくワードは動詞，形容詞，色などを選択するメニュー画面があります。児童は英単語を知るのが楽しいとわかるでしょう。
7. ***「交替の時間です」*** おそらく児童が互いに代わりあうのに十分な時間がないでしょう。ですから，来週もこの授業を続けてもいいでしょう。
8. ***「今日はこれまで。さようなら」*** コンピュータは終了の手続きが必要です。どうかそのままにしておいてください。

伝達機能：**援助を求める（２）**

活動：**医者，警官，消防士，を呼ぶ**

1. ***「こんにちは！　助けてという言葉を覚えていますか。あなたがもしも強盗に会ったら，どうしますか」*** 男の子を前へ呼びます。おもちゃのナイフを持って，その子に「動くな」と言います。たぶん，その子は一言も言えないでしょう。その子に「助けてと言いなさい」と伝えます。この役割劇を二・三人の児童に試してみます。
2. ***「１班，立って。いいですか。動くな」*** それぞれの班に「助けて」と大きな声で言わせます。
3. ***「教室が火事になったら，どうしますか。よろしい。ビデオを見ましょう」*** そのビデオは児童用のアニメです。きつねのパン屋で調理場が火事になります。ぶたの消防士が火を消します。
4. ***「きつねはだれに助けを求めましたか」*** 児童に絵カードを見せます。婦人警官，医者，消防士，警官，農夫，などです。
5. ***「そう。きつねは消防士を呼んだのですね」*** もう一度，ビデオを見ます。
6. ***「助けて。私を助けて」*** あなたがだれを呼んでいるのか児童に尋ねます。児童にジェスチャーを見せます。１）突然，心臓発作に襲われる。２）車を運転していて，トラックに追突される。
7. ***「鉛筆を出しなさい。自動車と働く人を線で結びなさい」*** プリントと同じ順序で絵を黒板に貼ります。
8. ***「何か質問があれば，助けてと私に言いなさい」*** 何人かの児童は正しい答を見つけられないでしょう。パトカーは警官と婦人警官に結ばれなければなりません。
9. ***「黒板で線を描きたい人はだれですか。手をあげて」*** 答が分かり易いように色チョークを使います。
10. ***「よろしい。終わりましょう。黒板を消すのを手伝ってください」***

伝達機能：**事実を認識する（３）**

活動：**推測ゲーム**

1. *「こんにちは！　今日は推測ゲームをします。各班で机を向かい合わせに座れるように動かしなさい」*児童は給食の時のように班ごとに机を動かします。ですから，児童に机を給食の形に動かしなさいと説明すればよいでしょう。
2. *「ゲームを始める前に，絵を見なさい」*児童に文房具の絵を見せます。児童に絵を見せる時，文房具の名を英語で教える必要はありません。各班に解答用紙を配ります。
3. *「第１問。よく聞きなさい。それは書くものです。それは木と鉛で出来ています。それは棒のような形に見えます。それは長いです。漢字やひらがなやカタカナを書く時に使います。それは何か考えなさい」*絵カードを１枚取り上げますが，児童に絵の面は見せないようにします。
4. *「よろしいか。私の言ったものを見せなさい。３ー２ー１，答を見せて」*児童が考えたものを見せてから，絵カードを表返して児童に答を知らせます。
5. *「間違ったか合ったか解答用紙にしるしをつけなさい」*もし児童があなたの言うことを理解しなかったら，次の問題では児童にジェスチャーを見せるのもよいでしょう。
6. *「第２問。よく聞いて。それはあなたが鉛筆や消しゴムや定規を入れる箱です。色は赤，青，黒などいろいろあります。それは何か考なさい」*品物は；消しゴム，色鉛筆，はさみ，ノート，定規などです。
7. *「何問正解でしたか。正解の数を数えなさい」*児童に机を元どおりに移動させます。復習の時間があれば，文房具について児童に質問します。
8. *「終わりの時間です。また来週会いましょう」*

伝達機能：<u>質問する（２）</u>

活動：<u>日本の年中行事を伝える</u>

1. ***「こんにちは！　今日は質問するための言葉を学習します」***だれ・なに・いつ，の単語カードを見せます。児童にこれらの単語を復唱させます。「WH」の音をゆっくりはっきり発音するようにしてください。
2. ***「いつ，という単語から始めます。これらがいつなのか日本語で言ってくれますか」***２月３日，３月３日，５月５日，７月７日の日付カードを児童に見せます。児童にこれらの日付を日本語と英語の両方で練習させます。
3. ***「次になに，という単語をやります。これらの日にどんな行事があるか言えますか」***児童に日本の年中行事の品物の絵カードを見せます。豆と升（節分），ぼんぼりと菱餅（雛祭），鯉のぼり（端午の節句），短冊と笹（七夕）です。児童にこれらの行事の名称を尋ねます。
4. ***「最後の単語はだれ，です。これらの日にだれが来るか言えますか」***たぶん児童は答えるのに絵カードを必要としないでしょう。これらの人々が答です。鬼（２月），御内裏様と御雛様（３月），金太郎（５月），彦星と織姫（７月）
5. ***「みなさんは，いつ・なに・だれ，の意味を日本語で言うことができますね」***児童に，いつ・なに・だれ，を英語に訳させます。
6. ***「今日の目標の言葉を理解しましたか。理解度をテストします。静かにしてください」***児童に満月と団子の絵カードを見せます。児童に，なに・いつ・だれ，を尋ねます。答はお月見，９月１５日，うさぎ，です。
7. ***「よくできました。また来週会いましょう」***

備考：板書例

いつ	2月3日	3月3日	5月5日
なに	節分	雛祭	端午の節句
だれ	鬼	お雛様	金太郎

伝達機能：**質問する（３）**

活動＃１：**役割を演じる**

活動＃２：**ぬり絵**

1. ***「こんにちは！　お元気ですか。今日は小さな劇をします」*** 児童に走るウサギと歩くカメの絵カードを見せます。イソップ童話のウサギとカメという有名な物語です。
2. ***「だれがカメになりたいですか」*** カメを演じる児童を指名します。児童にカメの帽子を渡します。もし，児童があなたに「手伝ってください」と頼んだら，帽子の帯を留めるのを助けます。
3. ***「私はウサギです。こんにちは，カメさん」*** カメ役の児童は「こんにちは，ウサギさん」と返事をするでしょう。
4. ***「あなたはゆっくりと歩きます。私は速く走ります。かけっこをしましょう」*** 児童に，はい・いいえを尋ねます。もし，いいえと言ったら，別の児童に役を交替します。
5. ***「決勝点はどこですか」*** 全員が山が決勝点だと答えるでしょう。ですから，山の絵を壁または後ろの掲示板に貼ります。道の途中に木の絵を貼るのを忘れないようにします。
6. ***「だれが審判になりたいですか」*** 審判になる児童を３人指名します。ひとりは出発係で，他は決勝点での判定係です。

７．***「カメさん，用意はできましたか」*** 出発係は「よういい，どん」を言います。あなたは木の下で休憩せねばなりません。カメが木を通り過ぎるまで眠っています。

８．***「カメさんはどこへいったかな。ああ，彼は決勝点に入ろうとしている」*** 起きて決勝点へと走ります。

９．***「役を交替しましょう」*** 児童に劇をあと２回演じさせます。

１０．***「劇を終わりましょう。色鉛筆とはさみとのりを出しなさい」*** 児童にウサギとカメの絵をつくるための動詞を児童に言います。

１１．***「質問があったら，手伝ってくださいと言いなさい」*** おそらく児童はウサギとカメのカードをどこに貼るのかわからないでしょう。

１２．***「終わりの時間です。絵は家で仕上げなさい」*** どうか宿題という語は使わないでください。児童と中村は宿題が嫌いです。

伝達機能：**質問する（４）**

活動＃１：**物語を話す**

活動＃２：**役割を演じる**

1. ***「こんにちは！　お元気ですか。今日は日本のおとぎ噺，桃太郎を教えてくれますか」*** 今日の題として黒板の左上に"MOMOTARO"と書きます。物語は左から始まり右へ続くことを表わしています。
2. ***「むかしむかし，あるところにおじいさんとその妻がおりました。だれがいたのですか」*** 児童に尋ねる時，二枚のカード（おじいさんとおばあさん）の白いほうを見せます。児童はあなたに「おじいさん」と「おばあさん」と答えるでしょう。黒板にカードを貼ります。
3. ***「おじいさんとおばあさんはどこに住んでいましたか」*** 児童があなたの質問を理解しなかったら，おじいさんまたはおばあさんという語を使ってもよいでしょう。児童に「どこ」の単語カードを見せます。児童に「町」と「村」の漢字カードを見せます。「村」という語を２・３回練習します。
4. ***「おじいさんはどこへ行きましたか」*** 児童はおじいさんは山へ，おばあさんは川へ，と答えるでしょう。
5. ***「英語で山は何と言いますか。川は何と言いますか」*** 児童にいくつかの漢字カードを見せます。児童は容易に正しい漢字を見つけるでしょう。カードをおじいさんとおばあさんの右横に貼ります。おじいさんから山へ，おばあさんから川へ矢印を描きます。
6. ***「おばあさんは何を見つけましたか」*** もし児童が「桃」と答えたら，英語で答えるようにもう一度尋ねます。桃の絵カードを黒板に貼ります。

７．***「桃からだれが出てきましたか」*** 児童に「だれ」のカードを見せます。もし児童が「桃太郎」と答えたら，桃から赤ん坊が出てくる絵を見せます。常に児童に英単語を与えることを忘れないようにしてください。

８．***「男の子ですか，女の子ですか」*** これが物語を話すことについての最後の質問です。

９．***「桃太郎の劇をしましょう。私が桃太郎を演じます」*** 桃太郎の面を頭にかぶります。ベルトに刀をさします。

１０．***「だれが桃太郎のところへやってきましたか。そう，犬です」*** 犬を演じる児童を指名します。

１１．***「犬さん，こんにちは」*** 全員に犬が桃太郎に何と言ったか尋ねます。

１２．***「私は鬼に勝つために鬼ヶ島へ行きます。犬さん，さようなら」*** もし，児童があなたにさようならと言ったら，犬の役割を他の児童に代えます。もし，児童が「団子をください」と言ったら，団子をあげます。

１３．***「だれが桃太郎のところへきましたか」*** 猿と雉に会うところへ劇を続けます。

１４．***「桃太郎は何の乗り物に乗りましたか。そう，小舟です」*** たぶん，児童は「小舟」という単語を知らないでしょう。

１５．***「鬼ヶ島にはだれが住んでいましたか。そう，鬼です」*** 鬼を演じる児童を指名します。

１６．***「鬼め，私がこらしめてやる」*** 鬼と戦うために刀を抜きます。全員に鬼は桃太郎に何と言ったか尋ねます。「助けて」の語を復習します。

１７．***「カードはあなたのものです。みなさん，強くなってください」*** 児童に桃太郎のカードを配ります。

伝達機能：**When taking leave.**

活動：手紙を書く

1. *「さようなら！　今日は学年最後の授業です」*児童はあなたがさようならを言うのを聞いて驚くでしょう。
2. *「私たちはいつ英語を習い始めましたか」*黒板に英語を習い始めた日付を書きます。１年は９月１１日で，２年は１３日でした。
3. *「今日は何月ですか」*今日の日付を黒板に書きます。９月から３月へ長い矢印を描きます。矢印の上に１０，１１，１２，１，２の数字を書き加えます。
4. *「今日はみなさんにさようならを言わねばなりません」*もしも児童があなたの言うことを理解しないなら，徒競走のカードを見せます。
5. *「私はみなさんに英語教え始めて幸せでした」*開始の日の下に幸せそうな男の絵を貼ります。児童に初めての日のビデオを見せます。
6. *「今日は悲しいです」*３月の下に悲しそうな男の絵を貼ります。
7. *「みなさんはどんな気持ちですか」*児童に，うれしい・悲しい・腹立たしい気持ちを表わす絵カードを見せます。
8. *「今日幸せな人はだれですか」*教室で英語を勉強するよりも運動場で遊ぶほうが好きな子もいるかもしれません。
9. *「今日悲しい人はだれですか」*多くの児童はあなたが好きなのでさようならを言うのが悲しいでしょう。
10. *「私は５月に戻ります」*たぶん，英語教室は５月に再開されるでしょう。４と５の数字を書きます。４の上に×（授業なし）を書きます。５の上に○（再開）を書きます。
11. *「私に手紙を書いてくれますか」*児童に便箋を渡します。児童に平仮名で書くようにさせます。
12. *「ありがとう。５月に再会しましょう」*各班を前に呼びます。初めての日のように握手をします。どうもありがとう。