

～静かに起立・着席～

TPR(体の動きを使ったもの)

【数】 de stand and sit

ねらい：☆英語の【数】の音に慣れる
○静かに起立・着席を覚える
○クラスへの所属感を高める

ステップ1
時間:5分～

歌に合わせて自分の持っているカードのときには静かに立ち、それ以外のときは座る。慣れてきたら歌いながらする英語の音に慣れる活動

【進め方】 (♪アニメなどの替え歌で)

- ①クラスみんなで一つのチームになることを確認する
- ②めあては「二つのミッションを歌に合わせてする」ことを確認する(ミッション1：静かに起立・着席/ミッション2：最後の数(ここでは21)をクラス全員でジェスチャーをして声をそろえて言う)
- ③【数】が書かれたカードを一人1枚もらう
- ④音を立てないで起立・着席ができるように、机とイスの間を開け、立ったり座ったりの練習をする
- ⑤歌に合わせてカードを見せて立ったり、座ったりする
- ⑥振り返りでは最後までみんながよく聴いていて、音を立てずに立ったり座ったりができたことをT1は称賛する
ポイント！：
1. 学年始めに忍者のように音を立てない動作を覚えさせたいです。国語で「荀読み」をしているとコツが掴みやすいです。
2. 他の英語の歌や慣れさせたい英単語を替え歌にして、出てくる単語カードを作っても◎です。

必要なもの：

- ・【数】カード
※替え歌の数に合わせて作る
※数が20くらいまでであれば表・裏にする

6

16

※数字をクリックして資料(編集可)へ

・(替え)歌

- 例：♪キラキラ星 ♪Seven steps
♪あたま・かた・ひざぽん
♪落ーちた落ちた なーにが落ちた
♪アニメの替え歌
♪テレビやCM等で流行りの歌など

幼稚園や保育園などで既に知っている歌が望ましい

～よく聴く・静かな所作～

TPR（手遊び歌）

Touch the 【カラー】

ねらい：☆英語の【色】の音に慣れる
○静かな所作を覚える ○聴く
○クラスへの所属感を高める

ステップ1
時間:5分～

歌に合わせて聞きとった色を触る英語の【色】の音に慣れる活動

【進め方】

- ①クラスみんなで一つのチームになることを確認する
- ②めあては「ミッションを歌に合わせてする」ことを確認する（ミッション：忍者のような動作で音を立てないで、色を触る）（軸足を動かさない範囲と限定）
※良い例、悪い例をT1が演示してかんがえさせるとよい
- ③「落ーちた 落ちた なーにが落ちた りんご」のリズムにのって
♪ターッチ タッチ タッチザカラータッチ RED!とT1が歌うのに合わせて、歌で指定された色を静かに触る
※慣れてきたら、聴きとった音を言いながらしてもよい
- ④振り返りでは、言葉をよく聞くとよくできることに気付けるように、T1は児童の態度を称賛する

ポイント！：

1. クラスを一つのチームとしてミッションを与えます
忍者のように音を立てないで静かに触る（立つ・座る）
2. 普段、外国語活動をしていない1年生でも、すぐにできました！
3. 【カラー】は、リズムが合えば 他の語（教室の中にあるもの・体の一部）でもできます

必要なもの：

・（替え）歌

- 例：♪キラキラ星
♪Seven steps
♪あたま・かた・ひざぽん
♪落ーちた落ちた
♪アニメの替え歌
♪テレビやCM等で流行りの歌など

幼稚園や保育園などで既に知っている
歌が望ましい

～静かな所作・共感性～

TPR(体の動きを使ったもの)

No, I don't ゲーム

ねらい：☆【スポーツ】を表す言葉に慣れる
○静かな所作を覚える ○聴く
○共感性を高める

ステップ1
時間:3分～

歌に合わせて聞きとった【スポーツ】のジェスチャーをする
活動 好きでない場合はNo, I don't.のジェスチャーをする

【進め方】

- ①クラスみんなで一つのチームになることを確認する
- ②めあては「ミッションを歌に合わせてする」ことを確認する
(ミッション：忍者のような動作で音を立てないで、ジェスチャーをする)

※良い例、悪い例をT1が演示して考えさせるとよい

- ③「落ーちた 落ちた なーにが落ちた りんご」の
リズムにのって

♪「スポーツ スポーツ I like sports. I like 【skiing】 .」
と担任が歌うのを聴きとり、歌のスポーツが好きならジェスチャー、好きでなければNo, I don't.と言いながら、首を横に振るジェスチャーをする

ポイント！：

○【スポーツ】は、リズムが合えば 他の語（フルーツ、アニマル、食べ物など）でもできます

必要なもの：

・（替え）歌

例：♪キラキラ星

♪Seven steps

♪あたま・かた・ひざぽん

♪落ーちた落ちた

♪アニメの替え歌

♪テレビやCM等で流行りの歌など

幼稚園や保育園などで既に知っている
歌が望ましい

～共感性・人間関係づくり～

テーマ BONGO

ねらい：☆【色々な単語】の音に慣れる
☆Do you like～?の表現に慣れる
○共感性を育む ○聴く

ステップ1

時間:12分～

相手の好きなものを予想して、やりとりをする活動

【進め方】

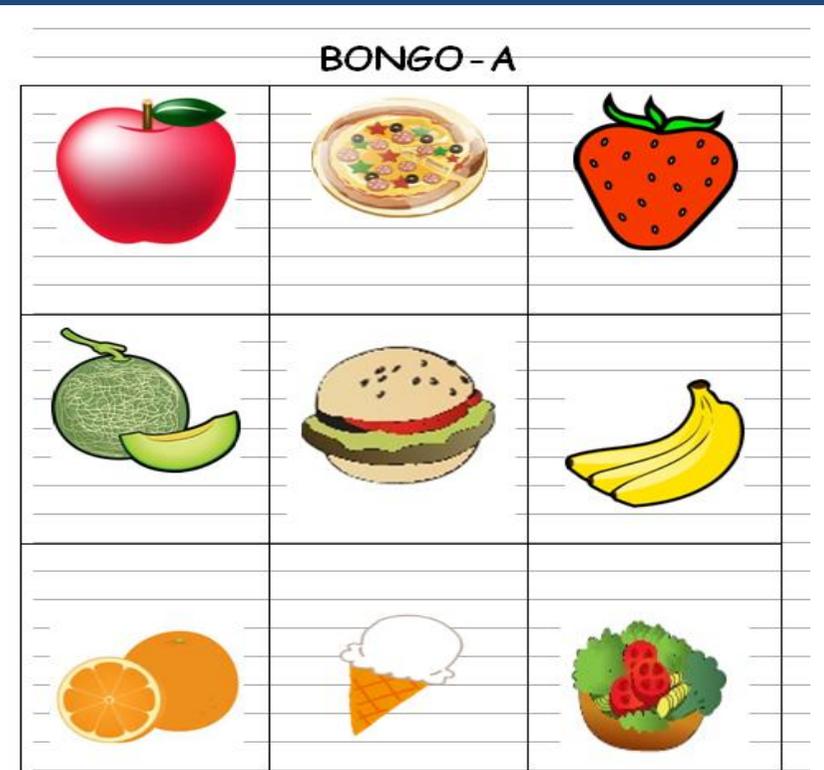
- ①ペアを作り、間にファイルでつい立てを作る
- ②【果物】BONGO シートの好きな果物の所におはじきを3か所置く
- ③2人一組のペアで児童 A: Do you like～? で相手のおはじきの場所を当てる
当たっていたら おはじきはずし 児童 B: Yes, I do.
当たっていなければ No, I don't. で答える
- ④当たっていたら 指ハイタッチをする、
当たっていなければ 指ロータッチをする
- ⑤1回ごとに交代して聞き合う

ポイント！

1. 勝ち負けが付かないように考えます。二人でお互い、相手の好きなものを想像して、当てられると「気が合うね！」と考えます
2. 【 】はスポーツなどでも可 Do you like～?も Can you play～?も良いです
3. 自然にアイコンタクトや繰り返しをしている児童を見つけ、中間評価や振り返りのときうちわやハッピーボールで認めると望ましい態度の強化が図れる

必要なもの

- ・テーマ BONGO 用シート
- ・おはじき（1人3つ）



※シートをクリックして資料（編集可）へ

～相手のまねをして情報を受け渡す～

ジェスチャーリレー

ねらい：○情報の伝達○共感性
○クラスへの所属感を高める
☆【気持ち】の表現の音に慣れる

ステップ1
時間:6分～

聴きとった言葉にジェスチャーをつけて、列で伝達する活動
【進め方】

- ①めあては速さではなく「相手に伝わるようにジェスチャーを付けて表現を伝えること」を確認する
- ②全員前を向いてきちんと座って待つ
- ③各列の一番後ろの児童を教室の後ろに集め、教師がジェスチャーを付けて、アイコンタクトとゆっくりと聞こえる声を意識し、【HOW ARE YOU?】と伝言を言う
- ④合図で各列一斉にジェスチャーを付けて表現を伝える
- ⑤T1は黒板前で待ち、速く来た順を把握し順次伝言を聞く
- ⑥振り返りではアイコンタクト、よく聞こえる声やジェスチャーがよくできていたチームや児童を称賛する
- ⑦全体のがんばりをGOOD JOB!”と称賛する

ポイント！：

- 【HOW ARE YOU?】はジェスチャーを付けやすい他の表現 (I'm happy. /cold/ sad 等)も良いです

必要なもの：
なし

～静かに起立・着席・移動、所属感、情報の伝達～ ミッションゲーム

プレイ忍者(アルファベット編)

ねらい：☆【アルファベット】の音に慣れる
○静かに起立・着席・移動○聴く
○所属感 ○勝ち負けの受け入れ

ステップ1
時間:15分～

聴きとったアルファベットのカードを離れた場所から静かに持ってくる活動

【進め方】

事前準備：チームの席から離れたところにチーム分別々になるようにカードを置きます

- ①4人一組のチームを作り、忍者1,2,3,4を決めておきます
- ②ミッションは、「Make No sound! 椅子の音も歩く音もさせないで、カードを持ってくること」（間違えてもOK）と確認
- ③T1が “忍者1, P card, please.”と言い、忍者1がカードを取って、チームに戻ってきます（違うカードなら、チームの子が自然にジェスチャーなどを使って教えます）
- ④忍者4まで同様にし、クラスの実態に応じて勝ちを決めてもよい（ミッションを達成できたかという観点で）

ポイント！：

1. 間違いやすい「MとNとL」「RとL」などは、クラスの中で間違いを受け入れられる雰囲気が出ていないときは、しない方が良いです（高学年はフォニックスでも面白いです）
2. 静かな所作は年度や学期始めに覚えさせたいです
3. 【アルファベット】は、形、色、数字などその他の単語でもできます

必要なもの：

- ・【アルファベット】カード
- ・離れた所にチーム分の机

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
Z	○	△	◇	♡

※カードをクリックして資料（編集可）へ

～静かに起立・着席・移動、所属感、情報の伝達～ ミッションゲーム

プレイ忍者(色と形ぬり絵編)

ねらい：☆【色や形】の音に慣れる
○静かに起立・着席・移動
○聴く ○所属感
○勝ち負けの受け入れ

ステップ1
時間:15分～

指示された形の色を確認するために、離れた場所にあるシートを静かに見に行き、チームに伝える活動

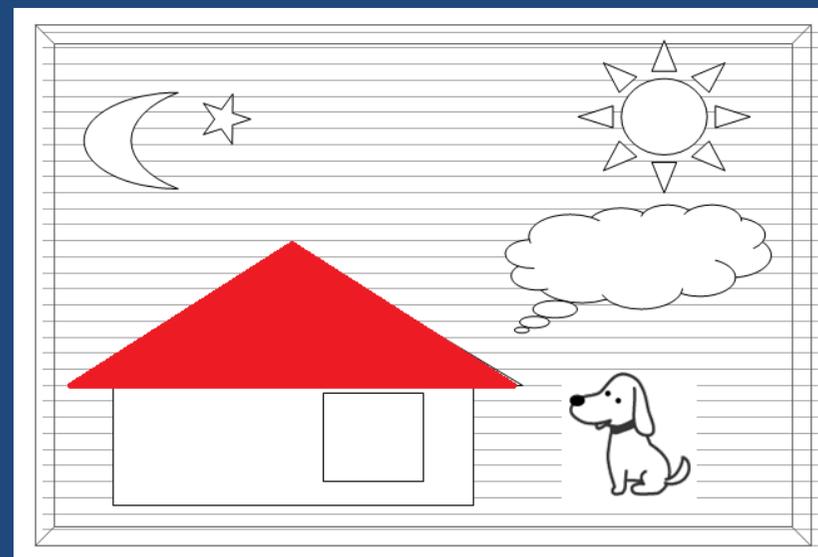
【進め方】

事前準備：チームと同じ数のプリント（彩色済み）を廊下や教室の見えないところに貼っておく

- ①めあては「忍者になって楽しくミッションを成功させること、色と形を見て友だちに伝えること」を確認する
(注：間違ってもよいことを確認。クラスの実態により、間違いを責める態度が良いかどうかも確認しておく)
- ②4人一組のチームを作り、忍者1, 2, 3, 4を確認し、シート（色なし）を各チームに配る
- ③忍者1は教師の言った形の色（例：What color is this? Triangle.）を静かに見に行きチームに戻る
- ④同じチームの他の児童は「What color?」と聞く
- ⑤忍者の児童が答え、他の児童が色をぬる(③～⑤を繰り返す)
- ⑥答え合わせをする
- ⑦振り返りでは、よく聞いていたり、教え合う姿が見られたりしたチームや児童、全体のがんばりを称賛するポイント！
○【色、形】は数や他の単語に替えても良い（視覚的に分かりやすいものが良い）

必要なもの：

- ・色塗り用のワークシート
- ・彩色済みの隠して掲示するワークシート



・色えんぴつ

※シートをクリックして資料（編集可）へ

～望ましい態度をほめて伸ばす～ ソーシャルスキルグッズ①

目ビーム他うちわ

ねらい：○聴く姿勢の徹底
○温かな雰囲気での授業

使用場面：授業全般
(特に始業、注意を集めたいとき、中間評価など)

聴く姿勢を中心に人と関わる上で大切にしたい価値観や態度を育む道具 ※「ハッピーボールとバスケット」と一緒に使用

【進め方】

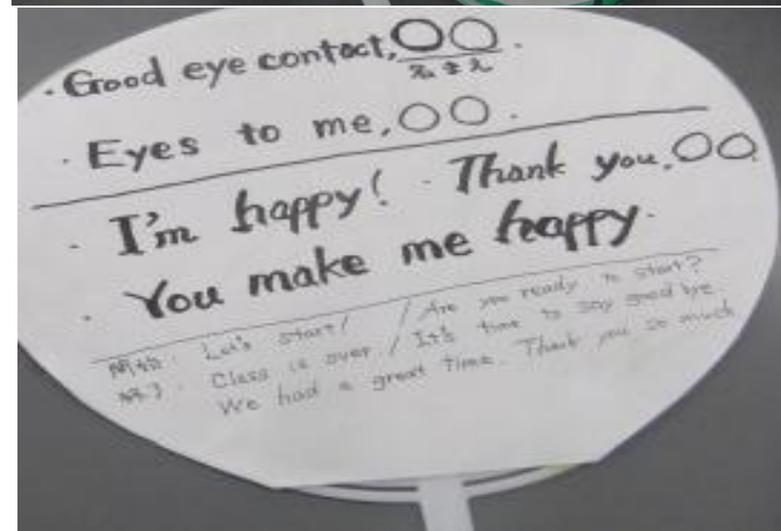
○授業の始めや児童の注意を集めたいときに教師の目を見て話を聞いている児童がいるときに使う

- ①その児童の名前を呼び「目ビームうちわ」を示す
- ②うちわの裏にあるほめ言葉（Good eye contacts!）を言う
- ③「ハッピーボール」をバスケットに移しかえるポイント！

1. 叱ることなく聴く姿勢を育むことができます
2. うちわの種類は以下のものがあります
「目ビーム・口を閉じている」「背筋を伸ばし膝に手を置いて話し手に体を向けている」「ジェスチャーを使っている」「繰り返しを使っている」「あいづちをうつ」
3. 絵があることで簡単な英語で、何が褒められたか、望ましい態度をクラスの児童に知らせることができます
4. うちわの裏面に簡単な英語の指示語や褒め言葉を書いておくと担任の先生も英語を使いやすいです
5. 新しい活動に移るときだけでなく、中間評価や振り返りで児童を認めるときに「ハッピーボールとバスケット」と共に使っても効果的です

ソーシャルスキルグッズ①：

目ビーム・口・膝・
ジェスチャー・繰り返しうちわ



～望ましい態度をほめて伸ばす～ ソーシャルスキルグッズ②

ハッピーボールと バスケット

ねらい：○聴く姿勢の徹底
○温かな雰囲気での始業

使用場面：授業全般
(特に始業や中間・
終わりの評価)

聴く姿勢を中心に人と関わる上で大切にしたい価値観や態度を育む道具

※目ビーム他うちわと一緒に使用

【進め方】

○授業の始めや児童の注意を集めたいときに教師の目を見て話を聞いている児童がいるときに使う

- ①その児童の名前を呼び「目ビームうちわ」と「ハッピーボール」を全体に示す
- ②うちわの裏のほめ言葉 (Good eye contacts!) を言う
- ③「ハッピーボール」をバスケットに移しかえる

ポイント！

1. 全体の前で認められたことが貯まっていくボールにより可視化され望ましい態度が強化されます
2. 児童の自己有用感が高まります
3. ほかの児童も認められようとするので学級に話を聴こうとする落ち着いた雰囲気が育まれます
4. いつも授業が温かな雰囲気ですぐ始まり終わることができま
5. 振り返りでバスケットに貯まったハッピーボールを数えると英語の「数」の表現に慣れることもできます

ソーシャルスキルグッズ②：

ハッピーボールと バスケット



※目ビーム他うちわと一緒に使います

～きちんと待つ態度、聴く態度を育む～ ソーシャルスキルグッズ③

ユアマイク

ねらい：○きちんと待つ態度
○聴く姿勢

使用場面：ステップ1
児童を指名する場面

当ててほしくて「はいはい！」とにぎやかな子、当てられないとふてくされる子にも、「きちんと待つ」、「友だちの話を聴く」ことを大切にする態度を育む道具

【進め方】

- 授業で話す人を特定する場面で、良い姿勢でまっすぐに挙手をし、きちんと待っている児童に渡す
- 当てられなくてふてくされている児童は意図的に無視をし、その近くのきちんと待っていた児童の態度をみんなの前でほめる

ポイント！

1. 口を閉じ、姿勢を正し挙手をしている児童にマイクを渡すと他の児童も自然に行動を正します
2. 私語が多く話を聴けなくなる児童や注目を集めたがる児童の注意も、意図的に話し手に集められます

※ 必要なくなるのが良いです

ソーシャルスキルグッズ③：
ユアマイク



～みんなが楽しく活動するために大切にしたいことを知る～

外国語活動のルール①

当たり前だけど大切なこと

ねらい：

○活動のルールの尊重

使用場面：ステップ1(～3)
授業開き、新しいゲームを
する前

集団で学ぶ基盤を作るために、「当たり前だけど大切なこと」を、活動を通して児童が納得して獲得できるようにする

※「外国語活動のルール」としているが、児童たちには「ルール」とは言わない（教員が児童の態度を育む上で心構えとして持っている）

【進め方】

- ①事前に児童の実態を把握しておく
 - 話を聴けない子 □落ち着きのない子
 - 勝ち負けに強いこだわりを持つ子
 - 人との関わりが苦手な子
 - ②活動の中で失敗をさせないように、よい態度・残念な態度をT1、T2で演示をして、児童が考えるようにする
- ※確認したい主なルールは
「静かな所作をする」「友だちを責めない」「話を聴く」
「(ゲームの)結果よりもめあてへの姿勢(プロセス)」が大切
- ③活動の中間評価や終わりの評価で、伸ばしたい態度をしていた児童を全体で称賛する

必要なもの：特になし

当たり前だけど大切なこと

「当たり前だけど大切なこと」

(ステップ1で押さえておく児童の態度)

ステップ1

- ・指示が通る集団になるために、話を聴くことができる
- ・互いが気持ち良く活動するための外国語活動のルールを尊重できる
- ・静かな所作(起立・着席、移動、拍手など)ができる

(参考:ステップ2・3で押さえておく児童の態度)

ステップ2

- ・相手を大切に示す態度を示すことができる
- ・友だちの「相手を大切に示す態度」に気付き、伝えることができる

ステップ3

- ・目的・場面・状況を考えて伝え合おうとする

～当たり・はずれや勝ち負けを表現し気持ちを整理する～

外国語活動のルール②

指ハイタッチと指ロータッチ

ねらい：○当たり・はずれ
(勝ち負け)の受け入れ

使用場面：ステップ1
(～3)
新しいゲームをする前

勝ち負け等にこだわりを持つ児童でも、うまく気持ちを切り替えられるようにするための表現

【進め方】

当たり・はずれのあるゲーム、勝ち負けのあるゲームで活動をする前に次の練習をしてから、活動に入ります

- ・当たったとき(勝ったとき)には指と指を合わせてハイタッチをする
- ・負けた時はふーと息を吐き、悔しいふりをして、ロータッチをする

ポイント！：

1. 当たり・はずれや勝ち負けの表現の仕方を事前に確認し、ゲームとは違う意図的な行動をすることで、こだわりを持つ児童でもうまく気持ちが切り替わります
2. 「指」でするのは大騒ぎにならないようにするためです
(GOOD JOB!とGOOD LUCK!や、児童の中で流行っているほかの表現でも○です)
3. 大きな声や音を出さず、静かに表現できるように、教師が演示をしたり、児童の望ましい様子を褒めたりします

必要なもの：
特になし

～色々な単語に慣れながら人間関係を作る～ 逆潜水艦ゲーム

FRIENDSHIP 気が合うね！

ねらい：

- ☆【色々な単語】の音に慣れる
- 人間関係づくり
- 当たり・はずれ（勝ち負け）の受け入れ

ステップ2
時間:10分～

【進め方】

- ①めあては「友だちに伝わる工夫を示して、お互いのマークを当てよう」を確認する（「やりとりポイント掲示用」を使って工夫を確認し黒板に掲示すると良い）
 - ②相手に見せないようにファイルなどで仕切りをして、配付された紙に8～10個の○を書く
 - ③2人一組でチームを作り、相手の描いたマークの位置を当てるで「Do you like～?」「Yes, I do./No, I don't.」を使う
 - ④何個当たったかを全体で聞く（チームの場合は二人合わせた数を聞く）
 - ⑤アイコンタクトや聞こえる声、繰り返しをしていたチームや児童を称賛する
 - ⑥全体のがんばりを「GOOD JOB!」と称賛する（指ハイタッチ、指ロータッチをしても良い）
- ※中間評価や振り返りで「目ビーム他うちわ」「ハッピーボールとバスケット」を使って児童の態度を認めると良い）
- ポイント！：

1. 始めの数回はT1と児童でゲームをして、活動に慣れてから、児童同士ですると良いです
2. 【Do you like～?】はほかの表現(have など)でも良いです
3. 座標の横軸や縦軸になる英単語を数や形、色、食べ物などに入れ替えるとどの单元でもこのゲームを通して英単語や表現に慣れ親しむことができ、復習にも有効です

必要なもの：

・FRIENDSHIP のワークシート

	😊 FRIENDSHIP 😊			
				
				
				
				
				
				

※以下、クリックで資料（編集可）へ

[..¥ワークシート編¥21FRIENDSHIP\(色と形\).docx](#)

[..¥ワークシート編¥22FRIENDSHIP\(数と形\).docx](#)

[..¥ワークシート編¥23FRIENDSHIP\(スポーツと動物\).docx](#)

[..¥ワークシート編¥24FRIENDSHIP\(食べ物\).docx](#)

- ・やりとりポイント掲示用
- ・目ビーム他うちわとハッピーボールとバスケット

～数に慣れながら人間関係を作る～

協働のゲーム

チームで数当て HOW MANY?

ねらい：☆【数】の音に慣れる
○人間関係づくり ○相手意識
○勝ち負けにこだわらない態度

ステップ2
時間：13分

4人1組のチームで英語で話し合い、帽子の中の飴玉の数を当てるゲーム

【進め方】

- ①代表児童が飴を掴み、帽子に入れる
- ②4人1組のチームを作り、ホワイトボードとマーカー、やりとりフラワーを配る
- ③活動に入る直前にめあてを再確認する（めあては「相手を大切にしている工夫を示して、話を聴く/伝わるように話す」など段階的に）
- ④教師と児童（または教師）で悪い例の演示をし、「どうすればもっと良くなるか」を指摘する（「やりとりポイント掲示用」を使用するとよい）
- ⑤相手を大切にしている工夫を示しながら、数やHow many?を使ったり、繰り返して確認したりしながら、ホワイトボードの端にメモをとり、数を一つに決め大きく書く
- ⑥各チームの代表児童に全員でHow many?と聞き、代表児童が答える
- ⑦全員で飴の数を数える
- ⑧当たっていたチームにGood job!それ以外のチームにGood luck!とするをする（指ハイタッチ、指ロータッチをしても良い）

※1回目は個人で予想をして、ゲームの仕方に慣れる

※中間評価や振り返りで「目ビーム他うちわ」「ハッピーボールとバスケット」を使って児童の態度を認めると良い）

必要なもの：

- ・やりとりポイント掲示用
- ・やりとりフラワー
- ※話し手、聴き手を特定するため実態に応じて必要があれば使う
- ・目ビーム他うちわとハッピーボールとバスケット
- ・ホワイトボード
- ・ホワイトボードマーカー
- ・おもちゃのあめ 20個
- ・あめを入れておくケースと帽子等
- ・指ハイタッチと指ロータッチ

～勝ち負けのないゲームで、人間関係を深める～

セブンイレブン

ねらい：☆数の音に慣れる
○人間関係づくり
○相手意識

ステップ2
時間：10分

【数】グループ・アプローチのアクティビティを活用したゲーム

【進め方】

- ①めあては「友だちと7か11を作る」を確認する（前回よりも多くの人と活動できることを目指す）
- ②2人一組のペアを作る
- ③背中のお尻に片手を置き、指で1～5までの数を準備する
- ④「One…two…」の掛け声に合わせて、その手を出し、準備していた自分の指の数を英語で言う
- ⑤二人の指の和を言う
- ⑥テンポよく7か11になるまで続ける
- ⑦指ハイタッチをしてから、ペアを変える

ポイント！：

1. 慣れてきたら二人でなく人数を増やしてすると、さらに工夫が必要になり、おもしろさが増します
2. 1度も一緒に組んでいない友達と組むことを称賛することで、児童間の関わりが増えます
3. 孤立しそうな子がいないか、騒がしくなり過ぎないかなど、実態に応じて、離席をして自由に活動させるか、一人ずつ順にずれて意図的な席替えにするかなど活動形態を考えます

必要なもの：

- ・ やりとりポイント掲示用
- ・ 目ビーム他うちわとハッピーボールとバスケット
- ・ 指ハイタッチ

～勝ち負けのないゲームで、人間関係を深める～ミッションゲーム

カウントアップ(ダウン)ゲーム

例 ゴムゴム UFO キャッチャー

ねらい：☆数を言い慣れる

○人間関係づくり ○所属感

○勝ち負けの受け入れ（勝ち負けにこだわらない態度）

ステップ2

時間：12分～

限られた時間の中でミッションを協力して遂行するゲーム

【進め方】

①めあては「チームで協力して制限時間内にコップを持ってくる」を確認する（全員で20まで（または10を2回等）カウントアップ）

③4人一組のチームを作る

④4本の綴じ紐をそれぞれが引っ張って持ち、離れた場所に置いてある紙コップを輪ゴムで掴んで、時間内に自チームの陣地に持ってくる（全員で20までカウントアップ）

※失敗が受け入れられる土壌が十分でない場合は時間制限ではなく、何秒でできたかを計るように替えてもよい

⑤振り返りでは順位に注目せず協力で来ていた態度を、指ハイタッチか Good job! で互いに認める

ポイント！：

1. 同じくらい力でゴムを引っ張ること、高さを合わせること、コミュニケーションをとること等、チームで協力する態度を育めます

2. 児童たちがしたことのある他の活動をカウントアップしても良いです

必要なもの：

- ・ 一つの輪ゴムに4本の綴じ紐を等間隔に付けた物
× チーム数
- ・ 指ハイタッチと指ロータッチ

～人間関係を広げ、深める～

ミッションゲーム

グループ作りゲーム

ねらい：☆数を言い慣れる

○人間関係づくり ○静かに移動

ステップ2

時間：10分～

協力すること、数を数えることの必然性があるゲーム

【進め方】

- ①めあては「グループを作る」忍者の様に歩くを確認する（忍者のように歩くことも確認）
- ②例 “Make a group of five.” と指示された人数のグループを作り、グループ全員で数を数えて座る
- ③足りないグループは足りない数を T1 に例. 「Two, please」と言いに来て、その分のカード(または人形)をもらう
- ④T1 が “How many?” と尋ね、全体でそれぞれのチームの人数を英語で数える
- ⑤振り返りでは協力で来ていた態度を、指ハイタッチか Good job! で互いに認める

※慣れてきたら制限時間を設けても良い

ポイント！：

1. 自分から人に関わるのが苦手な児童も楽しく活動できるように、活動の様子を見て必要な声をかけます
2. 一度も一緒に組んでいない友達と組むことを称賛することで児童間の関わりが増えます
3. 英語で One から何度も数え直すことを称賛し、英語で数を言うことに慣れるようにします
4. 離席をして自由に動くと騒がしくなり過ぎるクラスには向きません

必要なもの：

- ・ 数カード（または代わりの人形のようなものも可）
- ・ 目ビーム他うちわとハッピーボールとバスケット
- ・ 指ハイタッチ

～児童が考えた「相手を大切に工夫」をまとめた～

やりとりポイント掲示用

ねらい：○相手意識の育成
☆やりとりの継続

使用場面：
人と関わる活動の前、
振り返り

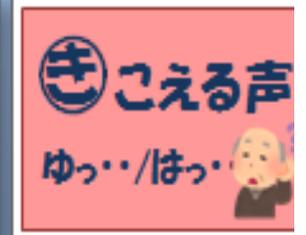
「相手を大切に工夫」ことを共通の価値として育む掲示資料
【進め方】

- ①活動前にT1、T2（または児童）の演示を見た後、「相手を大切に工夫」という点から、どこが良かったか、どうすればもっと良いやりとりになるかを考え、発表する
- ②活動中は、「目チーム他うちわ」や「ハッピーボールとバスケット」を使って児童の望ましい態度を中間評価しても良い
- ③活動後の振り返りでは、「やりとりポイント掲示用」を使って、活動の中でできた「相手を大切に工夫」を確認する

ポイント！

1. 児童が納得して「相手を大切に工夫」価値を獲得できるように、児童がしていたり、児童から挙げられた工夫から、掲示用カードを作ります
2. 児童は自分たちがしている「相手を大切に工夫」工夫に気付かないことが多いので、児童がしていた工夫を担任が全体で取り挙げると良いです
3. 他にも「あいづち」「体を相手に向ける」などが挙げられます

やりとりポイント掲示用



※カードをクリックして資料（編集可）へ

「ゆっ・・・」は「ゆっくり」

「はっ・・・」は「はっきり」のことです

～お花のマイクで話し手、聴き手を特定する～

やりとりフラワー

ねらい：○話し手の特定
○やりとりの継続

使用場面：
人とやりとりをするとき

話し手・聞き手を特定するためのマイク

【進め方】

- ①活動の中で、マイク代わりに使い、話し手がやりとりフラワーをマイク代わりに持つ
- ②伝えたり、反応を返したりするたびにやりとりフラワーが移動する

ポイント！：

1. やりとりを続けることを意識できます
2. 2人～4人の活動で使い、やりとりを続けることに慣れてきたら、使用するかしないかは児童に選択させます

やりとりフラワー



～目的・場面・状況を意識して伝え合う態度を育む～

状況設定ゲーム

ねらい：☆英語に気持ちを乗せて表現することに慣れる
○目的意識・相手意識の育成

ステップ3
時間:10分～

「状況設定カード」を使って設定された場面・状況に応じた目的を考え、どのように表現すればよいかを考えて伝え合う活動

【進め方】

- ①めあて(例「相手に伝える工夫を示して、伝え合おう」)を確認する
 - ②一つの表現【例. What's this?】を使う状況設定カード(相手/場面/状況)を代表児童が選び、目的(例：驚きを伝える/お菓子をもらうなど)を設定する
 - ③目的に応じた言い方やジェスチャー、反応を考える
 - ④児童ペアが発表し、イメージを共有する
 - ⑤児童ペアの発表を参考に相手に伝える工夫を考え発表する
 - ⑥担任は挙がってきた工夫を「やりとりポイント掲示用」やうちわを使ったり、板書をしたりして確認する
 - ⑦隣同士のペアで活動をする(目チーム他うちわで称賛)
 - ⑧自分のハッピーカードに相手の工夫を書き、相手の活動の様子が良いと評価したら相手のカードにサインする
- ポイント！：
・同じ言葉でも、目的・場面・状況によって表現の仕方が変わること気付けます

必要なもの

・状況設定カード

状況設定カードを使ったやりとりの例

[..¥ワークシート編¥31 状況設定カードの例.docx](#)

相手：友だち 場面：授業中
状況：前の人の頭の上で何かが動いている)

A: What's this? (驚いた/
怖がった声で/小さい声等)

B: What?

A: Oh, my God!

※シート上部の青字をクリックで資料(編集可)へ

・やりとりポイント掲示用

- ・やりとりフラワー
- ・目チーム他うちわとハッピーボールとバスケット

～「言葉に温度を与える」感覚を養う～

オーディションゲーム

ねらい：☆英語に気持ちを乗せて表現すること慣れる
○場面・状況を考えて表現する
○人間関係づくり

ステップ3
時間:10分～

日本語で話すときと同じように英語でも気持ちを乗せて表現する活動

【進め方】

ペアやチームで、一つの英文(例: Yes, I do.)について色々な言い方を考えて表現する活動

- ①隣り同士のペア（または4人一組のチーム）を作る
- ②使うべき表現（例: Yes, I do./No, I don't.）を児童に与える
- ③例 Do you like *natto*? に対して答える教師やボランティア児童の演示を見て、表現の仕方の違いや雰囲気を考えさせる
- ④全員で演示をまねて練習をする（目チーム他うちわで称賛）
- ⑤ペア（チーム）で順に気持ちをのせて表現する
- ⑥各ペア（チーム）代表児童全員立ち、テンポ良く順に表現する（他の児童は拍手をする）
- ⑦相手に伝える工夫を見つけて発表する
- ⑧担任は拳がってきた工夫を「やりとりポイント掲示用」を使ったり、板書をしたりして確認する

ポイント！：

- ・言葉に温度を与える（言葉に気持ちを乗せて表現する）ことを感覚的に覚えることができる
- ・お互いの工夫に気付き、拍手で認める温かい雰囲気づくりにつながる

必要なもの

- やりとりポイント掲示用
- 目チーム他うちわとハッピーボールとバスケット

～3年生でも使えるフレーズで会話をつなぐ～

やりとり言葉

ねらい：

- 相手意識の育成
- ☆やりとりの継続

使用場面：

人と関わる場面

普段の生活の中でも聞いたことのある英語やリアクション、日本語と同様にできる工夫を使って、会話をつなげるための言葉をまとめたもの

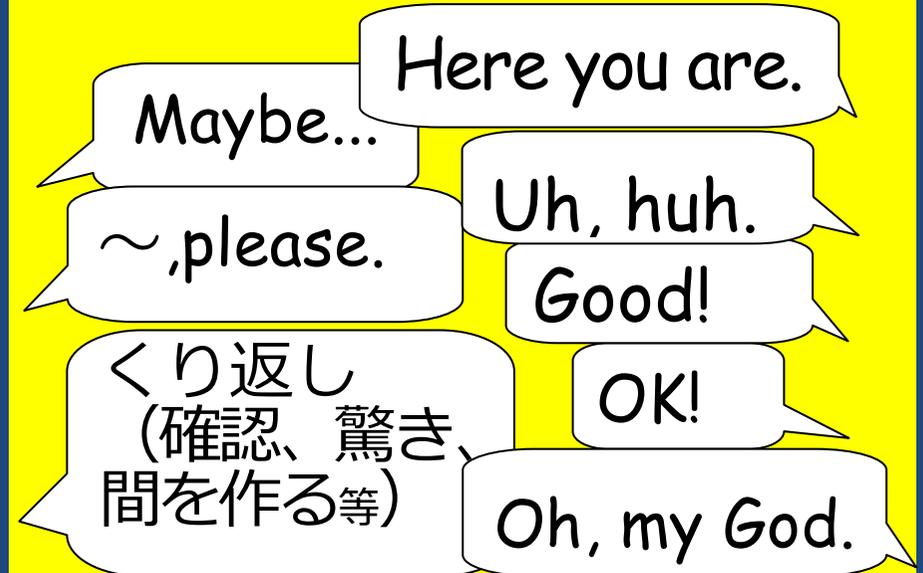
【進め方】

- 活動の中で児童が自然に使っている言葉や表現を全体で取り上げ板書をする
- 「くり返し」は、やりとりの中で、確認をしたり、驚きを伝えたり、間を作ったりしたいときに積極的に使っている児童を称賛する

ポイント！

1. 英語での会話をスムーズにしたり、相手との共感的な関係を築いたりできる
2. 相手の言っていることを繰り返すだけで自然に会話がつながる
3. 相手意識を持って話をしたり、聴いたりする態度の育成につながる

やりとり言葉



～カードを引いて場面・状況を設定～

状況設定ゲーム用

状況設定カード

ねらい：○目的意識・相手意識

使用場面：
ステップ3

状況設定ゲームをするためのカード

【進め方】使い方は「状況設定ゲーム」参照
○使うべき表現に応じて、カードを作成します
ポイント！：

1. コミュニケーションを図る目的に向かって場面や状況に応じて相手に合った伝え方を考え表現する態度を育みます
2. 伝え方の工夫と理由を発表させると日本語との共通点や目的に応じて相手に働きかける大切さが共有できます
3. 声の大小や速さ、やわらかさ等工夫をした理由を発表させると日本語との共通点や目的に応じて相手に働きかける大切さを共有できます

状況設定カード

(1) 組み合わせるカード

What's this?の例		How many?の例	
場めん	相手とじょうきょう	場めん	相手とじょうきょう
じゅぎょう中	前の人の 頭の上で	夕方、家で	「たくさんおかし を買ってもらっ た」と自まんして いる兄に
	何かが動いている		

(2) 1枚のカード

急にプレゼントを
くれた母に
(What's this?)

大切にしておいたお
かしをたべちゃった弟
に (How many?)

※カードをクリックして資料（編集可）へ

～自分の成長を振り返り、次へつなげる意欲を育む～
ループリック入り

振り返りカード

ねらい：

- 目的意識の育成
- 学習意欲の継続

ステップ3
時間：3分～

短い時間で共通の尺度を基に毎回の自己評価ができる振り返りカード

【進め方】

- ①授業の始めにめあてを記入し、何を大切に活動をするかを確認する
 - ②授業の終末で、達成度の尺度（ループリック：達成度を示す行動指標入り）を使って自己評価をするどの程度めあてを達成できたかを確認し、記入する
- ※自由記述欄は時間や、授業の見取りたい項目などによって、必要などころを書くように促すのも良い

ポイント！

1. 今後への意欲の度合いについて問う欄では意欲レベル1～5の中から選択するだけです
2. 1枚のカードに授業の振り返りを蓄積していくので、児童自身も変容を感じやすい
3. 達成の度合いが尺度で示されており次時への意欲が育みやすい
4. 授業のめあてに向かうにはどんなことを大切にすべきかを共通理解しやすい

ループリック入り 振り返りカード

☆振り返りカード★ 3年 組 番 名前【					
	がんばりステップ	②何点?	③これから	④クラス	先生
11 月 日	◎相手を大切にしてくふうを聞いて聞けた	5	えいごで人と話してみたい	クラスの人はずいぶんじゅっ業をして	5
	◎作せんを考えて相手に話した(名まえ、くり返しなど)				
	◎相手を大切にしてくふうを聞いて聞けた	4	みたい	ないで	4
	○自分から話しかけた				
	◎相手を大切にしてくふうを聞いて聞けた	3	3	3	2
	○相手の話を聞いた				
▼相手と話そうとしなかった	1	1	1	1	
①めあて	⑤めあてのためにくふうしたことは 振り返り ○これからどうしたい? ○他に気づいたことは				
	がんばりステップ	②何点?	③これから	④クラス	先生
ス テ ッ プ	◎相手を大切にしてくふうを聞いて聞けた	5	えいごで人と話してみたい	クラスの人はずいぶんじゅっ業をして	5
	◎作せんを考えて相手に話した(名まえ、くり返しなど)				
	◎相手を大切にしてくふうを聞いて聞けた	4	みたい	ないで	4
	○自分から話しかけた				
	◎相手を大切にしてくふうを聞いて聞けた	3	3	3	2
	○相手の話を聞いた				
▼相手と話そうとしなかった	1	1	1	1	

※上の表をクリックして実際のシート(編集可)を呼び出せます (Excel)