

1 単元について

■児童の実態

- 小学部4～6年生8名の知的障害を併せ有する児童の教育課程で学ぶ学習グループである。
- 日常のコミュニケーションは言語で行っているが、日常的に学習活動にiPad等を活用する場面が多い。また、苦手なことを支援機器等で補う（例えば、「書字」をタブレット端末での文字入力に置き換える）ことにより、「自分でできた」という経験を重ねることで、活動に積極的に関わることができるようになってきている児童が多い。
- 内言語を豊かにもっているが、表出に困難さを抱える児童が多いため、コミュニケーションの際には配慮を要する。

■単元設定の理由

- 英語の歌遊びやゲーム等の体験的な活動を通して、外国語（英語）に親しみ、言語を用いて伝え合おうとする意欲を高めることができることを考えた。
- インフォメーション・ギャップ（話し手と聞き手が互いに持っている情報に差があり、対話を通して埋めていく）の考え方を取り入れ、質問したり答えたりする英語でのやり取りを行う必然性のある活動を通して、コミュニケーションの素地を養うことができるよう設定した。

■単元で扱った題材及び学習活動
題材

題材	語彙	会話表現	場面
A 数	one ~ ten, first ~ third	How many ~s do you have? — Two. What is Taro's class ?	いくつ持ってる？インタビューゲーム クラス当てゲーム
B 色	red, blue, green, yellow, black...	What color is banana? — Yellow. Find green things in this classroom.	色クイズ 色探しゲーム
C 果物、野菜	banana, peach, potato, onion, carrot...	I like ~. What color are these? — Orange.	好きな野菜や果物を選ぶ、表現する。 色と関連づけての学習。
D 動物	dog, cat, elephant, lion, bear...	What's this? — It's a zebra. How many legs does it have? — It has four legs.	部分を隠して、動物名を当てるゲーム 3ヒントで Who am I? ゲーム

学習活動

h	会話を使った活動など
i	・ロールプレイ(挨拶、自己紹介、買い物、食事、道案内、旅行など) ・ゲーム性の高い活動
e	語彙(教材の活用)など
g	・ICT教材(動画など) ・プリント教材

■目標

- 外国語を用いた体験的な活動を通して、日本語と外国語の音声の違いなどに気付き、外国語の音声に慣れ親しむようにする。
- 身近で簡単な事柄について、外国語に触れ、自分の気持ちを伝え合う力の素地を養う。
- 外国語を通して、外国の文化などに触れながら、言語への関心を高め、進んでコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。

■指導計画

時間	学習内容・学習活動
1～4	英語の挨拶 英語の歌あそび アルファベット探し 色は何色ゲーム(児童同士)
5～12 本時 (11/12)	英語の挨拶(児童同士) 英語の歌あそび どっちの写真ゲーム(児童同士) 動物探しゲーム(児童同士)

2 本時について

■本時の流れ

時間(分)	主な学習活動	配慮点・留意事項等
導入(5)	・はじめの挨拶 ・本時の内容の確認	・体調を表す言葉を図にしたものを提示する。 ・児童同士でも挨拶をする。 ・テレビにスライドを映して注目させる。
展開(35)	・英語の歌遊び ・仲間探しゲーム(相手の持っている動物を当てる)やり取りの例を示す(教師対教師)→教師対児童→児童対児童と段階を踏んで取り組む (1)“Do you have ~?”の質問で相手のカードについて質問する (2)“Yes, I do.” “No, I don’t”で答える (3)聞かれたカードを持っていたら、相手に“Here you are.”と渡す。当てたほうは“Thank you.”と受け取る。 ・今日出てきた単語の復習	・動画や歌詞をテレビに流す。 ・ルールの説明と示範をする。 ・一人での活動が難しい部分は支援をしたり、必要に応じてタブレット端末のコミュニケーションエイドアプリを利用したりし、児童同士でやり取りができるようにする。 ・カードの内容は、児童が想像できる動物で構成する。 ・カードには数字が書いてあり、最後に数字の合計を出して、一番得点の高い児童が優勝とする。 ・内容・綴りが一度に確認できるスライドを用意する。
まとめ(5)	・本時のまとめ ・終わりの挨拶	・それぞれのよかったことを取り上げてほめる。

■活用した教材等

- パワーポイント等で絵や会話表現、音声の提示
- タブレット端末(サウンディングボードなどのアプリ)
- 各ゲームで使用する道具(ボール、絵カードなど)

「仲間探しゲーム」

- ・ルール：自分が欲しい動物を相手に伝える
カードには点数があり、ペアを作れたら得点になる
- ・必要なもの：カード
- ・人数：2人以上(ペアワーク・集団活動)
- ・ゲームの意図・ポイント・例文
数を取り扱う
Do you have a rabbit?
→Yes, I do. Here you are. → Thank you.
No, I don't.

「ボールはいくつゲーム」

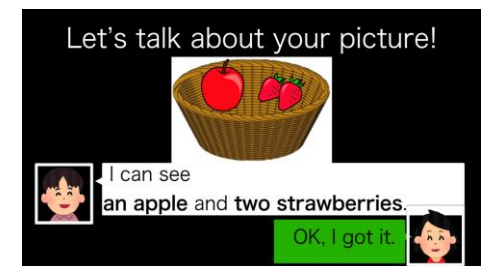
- ・ルール：相手が隠したボールがいくつか当てる
- ・必要なもの：ボール(3～5個)・袋
- ・人数：2人ペア
- ・ゲームの意図・ポイント・例文
数を取り扱う
Do you have two balls?
→Yes, I do. / No, I don't. I have a ball. など



「どっちの写真ゲーム」

- ・ルール：相手が見ている写真(絵)を当てる
- ・必要なもの：複数の比較できる写真や絵
- ・人数：2人以上(ペアワーク・集団活動)
- ・ゲームの意図・ポイント・例文
数を取り扱う
I can see ○○ and △△. Which is my picture?
→It is A! → Yes, I see A. など。

スライドショー
(会話例の表示と同時に音声流れる)



3 まとめ

■児童の変容

- 活動には積極的に関わっているが、「英語を話す」ことについて不安がある児童もいた。代替の手段として、指差しのできるシートや、VOCA アプリなどを用いることで、少ない支援で児童同士の英語でのコミュニケーションを成立させることができていた。
- 日本語と英語の音声の違いに気付き、日本語にない音を自分で工夫して発声する様子が見られた。

1 単元について

■生徒の実態

- [外国語] 目標「外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方を働かせ、外国語や外国の文化に触れることを通して、コミュニケーションを図る素地となる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。」に則して設定した。
- 本授業では生活に結び付いた具体的な題材を通して、外国語を用いた簡単なやりとりとアルファベットを学習の中心とした。

■単元設定の理由

- 国語においても未発達な部分があり、言語でのコミュニケーションのみの学習では、習得に難しさのある学習グループである。
- 生徒たちのもつ内言語を生かし、日常生活で行っているやりとりに重きをおいた授業を展開することで、外国語に親しみがもてるようにした。

■単元で扱った題材及び学習活動
題材

題材	語彙	会話表現	場面
H 表情、感情	happy ,sad ,angry, good, hungry...	How do you feel? — I'm ~.	顔文字当てクイズ どんな時、どんな気持ち?
D 動物	dog, cat, elephant, lion, bear...	What's this? — It's a zebra. How many legs does it have? — It has four legs.	部分を隠して、動物名を当てるゲーム 3ヒントで Who am I? ゲーム

学習活動

語彙(教材の活用)など
d ・写真カード、絵カード
e ・ICT 教材(動画など)

■目標

- 日常生活に身近な英語表現を知り、教師や友達とやりとりを楽しむことができる。
- 日常生活に身近な言葉を知り、やりとりに生かす。
- アルファベットへの理解を深め正しく認識し、読んだり書いたりできる。

■指導計画

時間	学習内容・学習活動
1	○自己紹介 ・自分の名前の伝え方を知る。 ○“How do you feel?”の応対 ・自分の気持ちを英語で伝えることができる。
2 (本時)	○自己紹介 ・自分の名前を正しく伝えることができる。 ○“How do you feel?”の応対 ・場面に応じて正しく質問ができる。

2 本時について

■本時の流れ

時間(分)	主な学習活動	配慮点・留意事項等
導入 (10)	○はじめの挨拶 ・今日の予定を確認する ・今日の目標を確認する	・予定及び、目標を示す。
展開 (30)	○“How do you feel?”とその受け答え 1. 場面に応じたやりとりの手本を教師が示す。 2. 各グループで表現の練習を行う。 G1: 表現を行う時のボディランゲージや抑揚の練習 G2: 表現のシンボルとメッセージのマッチング。 3. 生徒1名ずつ、抽出し前で発表を行う。 ○アルファベット使った活動 1. アルファベット1文字と1音のマッチング。 2. 単語の確認(果物) 3. アルファベットカードを使って、単語を作成する。 4. プリント	1. 身振りや抑揚を意識する。 2. 実態に応じて、タブレット端末を使用してコミュニケーションを行う。 1. 正しくアルファベットを発音する。 2. 生徒の馴染みのある単語を提示する。
まとめ (10)	○おわりの挨拶 ・まとめ ・挨拶	冒頭での目標を使って、目標の確認をする。

■活用した教材等

- プレゼンテーションソフトを用いた、表情や状態を表す言葉の英単語教材
- やり取りを行うためのタブレット教材

タブレットを使ったやり取り



アルファベットカードを使った学習



指定された表情を作る学習



3 まとめ

■生徒の変容

- 学習を積み重ねる中で、生徒が積極的に外国語でのやりとりに参加するようになった。自信がもてるようになり大きな声で英語を話そうとする生徒もいた。
- タブレットの使用方法を適切に理解し、場面に応じて自分の気持ちを正しく伝えることができたようになった。語彙の量が増えるとともに選択肢を増やせるようになった。