

1 単元について

■生徒の実態

- 知的障害特別支援学校高等部2年の16名の学習集団である。
- アセスメントからの言語運用能力は、日本語での自発語の長さは単語レベルが1名、2語文が11名、3語文が4名である。聴覚的把持力は2ユニットが5名、3ユニットが11名である。
- 日本語でも構音の明瞭さに関しては一部不明瞭がグループの半数以上を占める。そのため、発音が日本語にあてはまらない母音、子音の再現力に関してはやや乏しい。
- 英語に対する苦手意識はみられず、学習を仲間とともに楽しもうとする意欲が高い生徒が多い。

■単元設定の理由

- 方向は特別支援学校学習指導要領の「4環境の把握」「(5)認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関すること」の観点からも重要な知識と位置付けることができる。
- この単元は「外国語を使う必然性のある活動」「言葉が見える形で意味をもつ活動」「行動を伴って体験的に学習できる活動」として内容と具体的な場面を設定しやすいと考えた。
- 生徒が主体的に取り組み、成就感を味わうとともに自己を肯定的にとらえることができる教材として、この単元を設定した。

■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
E 前後左右 (位置関係)	right, left, up, down go straight, go back, turn right, turn left...	Where is the Shinjuku station? Go straight. Stop. Here is the Tokyo station.	方向指示 (絵や地図を見ながら) 道案内

学習活動

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)
g ・ゲーム性の高い活動など
語彙(教材の活用)など
・プリント教材

■目標

- go straight, go back, go right, go left, stop の5つの身近な語彙の意味を知り、聞いて理解することができる。
- 学習した go straight, go back, go right, go left, stop の5つの語彙を使ったやり取りやゲームをすることができる。

■指導計画

時間	学習内容・学習活動
1	○日本語で上、下、左、右、はどの方向か確認する。 ○上、下、左、右、止まれの言い方を学び、口頭で練習する。 ○標識、看板の情報を読み取る。
2 (本時)	○3 more (数字合わせゲーム) ○Matching game ○上、下、左、右、止まれの言い方の確認をする。 ○「4人グループで先生に方向を指示しよう。」
3	○上、下、左、右、止まれの言い方の確認をする。 ○「ペアで先生に方向を指示しよう。」
4	○3 more (数字合わせゲーム) ○Matching game ○「友達同士で方向指示ゲームをしよう。」
5	○3 more (数字合わせゲーム) ○Matching game ○「友達同士で方向指示ゲームをしよう。」

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)	・英語での方向の言い方 go straight, go back, go right, go left の意味と発音を確認する。 ・実際に指示を聞き、体を動かしてみる。	・発声と動作の併用で、記憶の定着を促す。
展開 (30)	・1チーム5～6人のグループでスイカ割りを行う。 ・3分以内の制限時間を設ける。 ・指示を出す生徒は順番にマイクをもった生徒が行く。 ・生徒の1回の指示に対して、教員は1歩のみ動く。 ・最終的にスイカに棒を振りかざすときは 'Go!' と言う。 ・棒が少してスイカに当たれば成功とする。	・生徒が指示を出し、その指示に正確に反応するため教員がスイカ割りをするプレーヤーとなる。 ・1チーム3分以内、マイクをもつ生徒のみ指示を出すことができるなど、ルールを明確にする。 ・希望する生徒には方向の言い方が分かるリマインダー (絵カード) を渡す。
まとめ (10)	・表彰式 ・スイカ割りの成功チームへの表彰 (メダル授与) と全員にステッカーを渡す。	・成功したチームの一人一人に、ステッカーを進呈する。(即時評価)

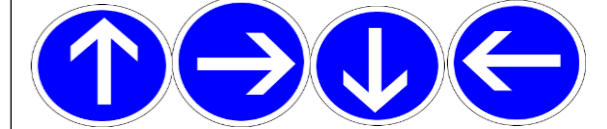
■活用した教材等

- パワーポイント等でオーセンティックマテリアル (海外の方向を示す看板など) の提示
- 方向指示ゲーム用ワークシート (マル (○) 取りゲーム)
- スイカ割りゲーム時のビーチボールのスイカ、棒、目隠し用アイマスク

海外の看板 (情報の読み取りに活用)



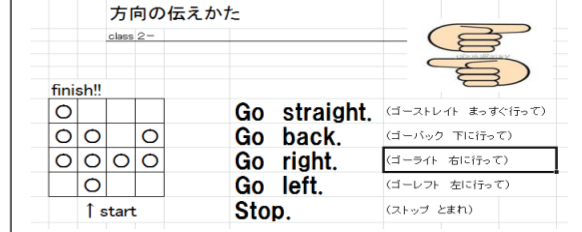
方向指示 (方向を英語で言う活動)



方向指示ゲーム (生徒同士ペア)



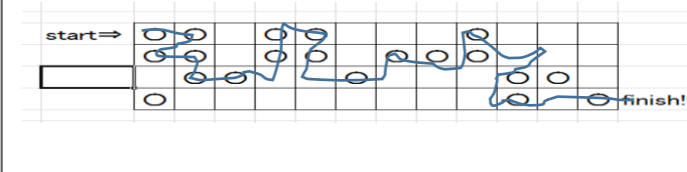
方向の導入を行った際のプリント教材  
抽象的な概念は体を実際に動かす活動を行う



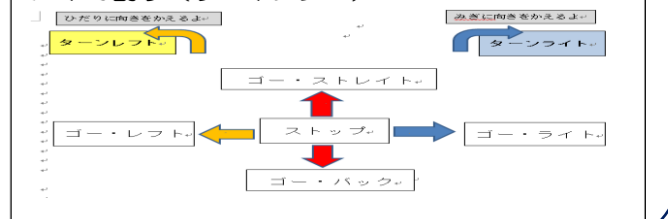
表彰用ステッカー (機会を見つけて配布している。励みに頑張っている生徒も多い。)



マル (○) 取りゲーム (プレーヤーは目をつぶって、マル取りゲームを行う。)



スイカ割り (リマインダー)



3 まとめ

■生徒の変容

- 「外国語を使う必然性のある活動」を設定することで、言われた英語を話すのではなく、自ら主体的に英語を話していた。
- 自分の発話で相手の反応が変わることで、「言葉が見える形で意味をもつ活動」となり、生徒は自分の発話の結果がすぐ目に見え、自分でエラーの修正ができるようになった。
- 方向指示ゲームは指示をする方もされる方もお互い「聞く」「話す」技能を使用するため、使用する語彙、会話表現等を活用することができた。