

ソーシャルディスタンスを考慮した活動案

【ボーダーリンク ALT からのアイデア集】

★ジョーカーゲーム★

分類	語彙練習	
対象レベル	小学校～	
教材	ミニカード	
扱うトピック、課題言語	すべて	
活動の内容		
<p>1. 指導者は大きなフラッシュカードを使用して語彙を確認し、ジョーカーカードを選択する。</p> <p>2. 児童・生徒はそれぞれすべてのミニカードを裏向きにして机の上に置き、起立する。指導者はゲームの開始を発表する。</p> <p>3. 児童・生徒はそれぞれ 1 枚ずつカードをめくり、残りのカードが 1 枚になるまで、語彙を読み上げていく。覚えていない単語が出てきた場合は、一旦カードを裏向きに戻し、他のカードをめくっていくことができる。</p> <p>4. 制限時間になったら、残りのカードが 1 枚になった児童・生徒は着席し、カードを掲げて見せる。</p> <p>5. 指導者が選んだジョーカーカードと同じカードを持っている児童・生徒が勝ちとなる。</p> <p>※ジョーカーカードを持っている児童・生徒を勝ちまたは負けどちらにしてもよい。</p> <p>繰り返しの実施や、グループ活動としても実施可能。</p>		

★フィンガー ツイスター / フィンガー レターズ★

分類	語彙練習（アルファベット：小文字）	
対象レベル	小学校 4 年生～	
教材	アルファベットワークシート	
扱うトピック、課題言語	アルファベット	
活動の内容		
<p>フィンガーツイスター</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 児童・生徒とアルファベットの大文字・小文字を復習する。指導者は大文字・小文字のアルファベットを指示し、児童・生徒は教科書から探す（ポインティングゲーム）。 2. 指導者はアルファベット写し書き練習用のワークシート、またはすでにアルファベットが印刷されたワークシートのいずれかを配布する。片面にアルファベットの小文字、裏面にアルファベットの大文字を印刷しておく、様々な用途に使用できる。 3. 大文字を小文字に、小文字を大文字に変換を手伝ってくれるように児童・生徒に支指示する。ワークシートの小文字の面を使用する場合、指導者はアルファベットの大文字をお題として示し、児童・生徒は対応するアルファベットを探す。ツイスターの要領で児童・生徒はワークシートのアルファベットの上に指を置き、ワークシートから指を離すことのないように順番にすべての文字の上に指を動かしていく。 4. 児童・生徒はワークシートからアルファベット 1 文字を選択し、自分の指を使ってアルファベットの形をつくり、その場でもしくは黒板の前に立ちクラスメートに発表し、ゲームの終わりとする。 		
<p>バリエーション：フィンガーレター</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-3 フィンガーツイスターと同様 4. 児童・生徒はワークシートをヒントにして、指を使ってアルファベットの形をつくっていく。もしくは指導者がアルファベットの小文字をお題として示し、児童・生徒は指を使って大文字の形をつくる活動とすることもできる。 		
<p>※ワークシートの代わりに教科書を使用してもよい。例) Let's Try! 2 Unit 6 の町のページ</p>		



★バースデー “ダンス” パーティー★

分類	語彙練習（誕生日、月）	
対象レベル	小学校 4・5 年生～	
教材	なし	
扱うトピック、課題言語	月、日付、“My birthday is …”	
活動の内容		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 指導者は児童・生徒と一緒に各月のオリジナルのジェスチャーまたはダンスの動きを考える。 2. 児童・生徒は順番に立ち上がって、自分の誕生月のジェスチャーまたはダンスをしながら日付を言う。他の児童・生徒はジェスチャーまたはダンス、聞き取った日付の情報を元に他の児童・生徒の誕生日をメモする。 3. 児童・生徒はメモをヒントにしたのバースデーチェーンをつくる。完成したら、1 人ずつ誕生日（月、日付）を言っていき、正しくバースデーチェーンができているかを全員で確認する。 <p>※児童・生徒は TPR を使用することで発話でのやり取りを最小限に抑えながら、話すこと、聞くこと両方の練習をすることができる。</p>		

January 

April 



July 


September 

★ペーパー クイズ ゲーム★

分類	Q&A
対象レベル	小学校5・6年生、中学校1年生～
教材	ノート、鉛筆、スタンプ Notebooks, quiz sheets, pencils, stamps, etc.
扱うトピック、課題言語	すべて
活動の内容	
<p>1. 指導者は学習中のトピックもしくはすでに学習したトピックの復習としてこの活動を使用できる。</p> <p>2. 児童・生徒はペアで活動し、各ペアに質問の回答欄、指導者用の点数記入欄が書かれたワークシートを配布する。</p> <p>3. 指導者は最初の質問をし、児童・生徒はペアで制限時間内に答えが何になるかを話し合い、答えが出たペアから答えのメモを書いたり、絵を描いたりし、指導者のチェックを受ける。指導者は点数記入欄に記入し、すべてのペアのチェックが完了した時点で、次の質問に進むことができる。</p> <p>※スピーキングをとまなう質問にしてもよい。その場合も指導者が教室を巡回してチェックを行う。</p>	



★王様(女王様)はできるゲーム★

分類	やりとり
対象レベル	小学校 5・6 年生、中学校 1 年生～
分類	フラッシュカード
扱うトピック、課題言語	<p>“Can you…?” / “Yes, I can.” / “No, I can’t.”</p> <p>“Do you want to be a …?” / “Yes, I do.” / “No, I don’t.”</p>
活動の内容	
<p>できる/できないバージョン (“Can you…?” / “Yes, I can.” / “No, I can’t.”)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 指導者は「Can you～ ?」に続けることができる動作のフラッシュカード用意し、児童・生徒を起立させる。指導者は児童・生徒をランダムに選び、フラッシュカードを見せ、「Can you (フラッシュカードの動作) ?」と尋ねる。 2. 「No, I can’t.」と答えた場合は、児童・生徒は着席する。「Yes, I can.」と答えた場合は、児童・生徒は指導者に代わり、フラッシュカードを使って他の児童・生徒に質問する。 3. 「Yes, I can.」と答えた児童・生徒が代わるがわる質問者となり、起立している児童・生徒が最後の 1 人となるまで続ける。 <p>※フラッシュカードはランダムに引かせるか、もしくは黒板に貼り、質問に使用されたフラッシュカードを裏返していくことですべてのフラッシュカードを使用することができる。</p>	
	

バリエーション :

質問者となった児童・生徒は着席することをゴールとし、設定された数だけ「No, I can't.」「Yes, I can.」の回答が得られるまで質問を続ける。

例) 3名の回答者から「No, I can't.」の回答を受けたときに着席することができる。

バリエーション : 将来の夢 (“Do you want to be a …?” / “Yes, I do.”/“No, I don’t.”)

1. 児童・生徒はグループを作り、グループ内で課題言語「I want to be a …」を使用し、将来の夢を共有する。
2. すべての児童・生徒は起立する。最初の児童・生徒を選び、その児童・生徒は他のグループにいる児童・生徒を1人選び、回答者が「Yes, I do.」と答えるように考え、「Do you want to be a …?」と質問する。
3. 回答者が「Yes, I do.」と答えた場合、質問をした児童・生徒は着席することができ、回答した児童・生徒が次の質問者となる。
4. 最初にグループ内のすべての児童・生徒が着席したグループの勝ちとなる。

★スペリング コンテスト★

分類	語彙練習
対象レベル	小学校 6 年生、中学校 1 年生～
教材	アルファベットミニカード
扱うトピック、課題言語	すべて
活動の内容	
<p>1. 児童・生徒は起立し、机上にアルファベットミニカードを用意する。</p> <p>2. 指導者は 3 文字の単語を言う。児童・生徒は制限時間内にアルファベットミニカードを選択し、正しい順番に並び替える。</p> <p>3. 児童・生徒は文字の配置が終わったら挙手をする。間違った児童・生徒は着席する。</p> <p>4. 起立している児童・生徒が最後の 1 人となるまで活動を続ける。</p> <p>※児童・生徒にとって簡単すぎる場合、指導者は文字数を増やすことができる。例) 4 – 5 文字の単語</p> <p>※文字数の多い単語を使用する際には、指導者はフラッシュカードを使用し、児童・生徒にスペルを見せてもよい（ただし 3 秒間だけ見せる等制限を設ける）。</p>	



Activities from Borderlink ALTs

In this section you will find some original activities created by Borderlink ALTs to use in the classroom. While there are certainly many ways to modify activities to meet social distancing protocols, these are some of the submissions for which we did not receive many others like them.

Joker Game★

Goal	Become familiar with unit vocabulary
Grade Level	ES (all grades)
Materials	mini-cards
Topic/Target Language	Any topic
Description / Procedure	
<ol style="list-style-type: none">1. The teacher reviews vocabulary using the large flashcards, and selects a secret joker card.2. Students place all mini cards face down on their desk, and stand up. The teacher announces the start of the game.3. Students turn over the cards one at a time and say the vocabulary on the card. If the student can't remember the word, they can turn the card back over and return to it later, until there is only one card left.4. Once time is up those students with only one card left can sit down. When the teacher calls time, those students hold up their last mini-card, and the teacher announces their joker card.5. The students holding the same card as the teacher are the winners. <p>Note: Depending on the teachers' rules, the student holding the card can be a loser or winner. This can be played for multiple rounds, and made into "team" activity amongst the whole class.</p>	

★Finger Twister / Finger Letters★

Goal	Learn lowercase alphabet letters a-z.
Grade Level	ES - Grade 4
Materials	Alphabet worksheets
Topic/Target Language	Alphabet
Description / Procedure	
<p>Finger Twister</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Students review the capital and lowercase letters of the alphabet. The HRT and ALT call out big/small letters for students to find and point to in the textbook for practice. 2. The HRT and ALT hand out either alphabet tracing worksheets, with letter of the alphabet in a certain number of boxes, or a worksheet with the letters already printed. A double-sided worksheet with lowercase letters on one face of the paper, and uppercase letters on the back face of the paper is best for multiple uses. 3. The teacher asks students to help them change the letters into their capital/lowercase form. If using the lowercase side of the worksheet, the teacher shows the uppercase letter for students to find the lowercase. The student places a finger on the letter on their worksheet and keeps in there. The teacher continues to call out letters, and students try to point to all of the letters on the worksheets, without lifting their fingers. It should look and feel similar to the game twister. 4. To close the game, ask students to choose one letter from the sheet to make using only their fingers, and show their classmates by turning, or coming to the front of the room. <p>Finger Letters</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Instead of closing the game, students can work from the worksheet to create letters of the alphabet using their fingers. With the worksheet as a reference, students can try to create the letters show on the sheet using their fingers. Or, the teacher shows a lowercase letter and students have to try to create the uppercase letter using their fingers. <p>*The textbook can be used instead of a worksheet. Specifically, the town scene in Let's Try 2 Unit 6 works well with multiples of the same letters spread across two pages.</p>	

★Birthday “Dance” Party★

Goal	To remember vocabulary for sharing birthdays
Grade Level	ES Grade 4, 5
Materials	
Topic/Target Language	Months, Dates; My birthday is ...
Description / Procedure	
<ol style="list-style-type: none">1. Teachers and students assign a gesture or dance move for each month of the year. Students then take turns standing up and “showing” the room when their birthday is with a gesture/dance for the month.2. The students say the date of their birthday while gesturing while the other students make a memo of their classmates’ birthdays based on the gestured month, and the spoken date.3. Students check their classmate’s birthdays, going around in a large circle, and saying their birthday month and date to confirm. <p>*This activity is a fun way to get students moving through TPR, and reinforce dates for both speaking and listening without too much interaction.</p>	

★Paper Quiz Game★

Goal	Review vocabulary, phonics; writing practice
Grade Level	ES Grade 5,6 JHS Grade 1
Materials	Notebooks, quiz sheets, pencils, stamps, etc.
Topic/Target Language	Any (vocabulary, phonics)
Description / Procedure	
<p>This is a class activity, with students working in pairs to compete in a quiz game.</p> <ol style="list-style-type: none">1. The teacher prepares questions related to the topic they are learning, although this is best used as a review for topics across a semester or a couple of months.2. The students work in pairs, and each pair has a numbered worksheet with spaces to write the answers to the questions, and a space for teachers to mark the point value.3. The teacher asks the first question, and students have a set time to discuss the answer with their partner. Students can write a memo of the answer, or draw a picture, and raise their hand for the teacher to confirm their answer. The teacher writes the point value in the box, and once everyone finishes/is checked, can move onto the next question. <p>*There can also be speaking questions, which the teachers rotate around the room to listen to the students, or ask questions to the students directly.</p>	

★King (/Queen)Can★

Goal	Practice asking and answering questions
Grade Level	ES Grade 5,6 JHS Grade 1
Materials	Flashcards
Topic/Target Language	Can you...?/Yes, I can./No, I can't. Do you want to be a ...? / Yes, I do./No, I don't
Description / Procedure	
<p>Can/Can't Version</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Students stand up and the teacher has a number of action flashcards for “Can you~?” The teacher begins by choosing a student randomly, and showing a flashcard. The teacher asks the student “Can you (flashcard)?” 2. If the student answers “No, I can't.” the student sits down, and the teacher asks another question, based on the next flashcard in their hand. When a student answers “Yes, I can,” the student who answered ‘Yes’ becomes the question-asker, prompted by the teacher’s flashcard. 3. This pattern continues until one student is left standing. The last student standing becomes the “King” or “Queen” of things they can do. <p>*Instead of shuffling flashcards as they go, the teacher can display all of the flashcards on the board, and turn them over as the students use the language on them. This ensures students don't repeat the same action multiple times.</p> <p>*Multiple answer variation - The asker's goal is to sit down, but the asker must receive a certain number of No/Yes answers to sit down. For example, after receiving 3 nos, the asker can sit down and be finished.</p> <p>Future Dreams Version</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Students make small groups and share what they want to be in the future using the target language “I want to be a ...” 2. All students in the class stand up and one student starts. They must ask a student from a different group “Do you want to be a ...” The goal is to ask students questions that will elicit a “Yes, I do.” response. 3. Once the student receives a “Yes, I do” response the student asking the question sits down, and the student who answered now asks questions to students in other teams. 4. The first team to have all students sit down is the winner. 	

★Letters (Spelling) Contest★

Goal	Become familiar with spelling, phonics sounds of letters
Grade Level	ES Grade 6, JHS Grade 1
Materials	Alphabet mini-cards
Topic/Target Language	Spelling, phonics – any language
Description / Procedure	
<ol style="list-style-type: none">1. Students stand up and prepare their ABC mini cards on their table.2. The teacher says a 3-letter word. For each word, the students have a set time limit to arrange the letters.3. Students raise their hands when finished arranging the letters. Students who are not able to finish/collect the correct letters have to sit down and those who are correct, can continue standing up.4. Play the game until there is only one champion. <p>Notes:</p> <ul style="list-style-type: none">- If the game is too easy for the students, ALT can increase the letters (4-letter words/5-letter words).- For longer words, ALT can use their big ABC cards and show the students (but put a limit, e.g.: count to 3 and hold up the cards in front of the classroom to show the students and have the students memorize the letters. Once the time is up, have them find and arrange the correct letters. Have the ALT count to 3/5 seconds to make it even more challenging for the students)	