

外国語活動学習指導案（6年〇組）

平成26年6月19日（木曜日）第5校時コミュニケーションルーム
指導者 田部井 卓之
ALT ○○ ○○

1 単元名 「I can swim.」 (Hi, friends! 2 Lesson 3)

2 考察

(1) 教材観

本単元は小学校学習指導要領外国語活動の内容1-(1)「外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体験すること。」及び1-(2)「積極的に外国語を聞いたり、話したりすること。」また、2-(1)「外国語の音声やリズムなどに慣れ親しむとともに、日本語との違いを知り、言葉の面白さや豊かさに気付くこと。」を基に構成されている。

本単元は、「できる」「できない」という表現を使い、自分のできることを紹介することを目標としている。一人一人はいろいろな面で違いがあり、習い事や趣味の多様化によって、人によってできることもあればできないこともある。そこで、**can** を使って自分を表現するとともに、友達のできることを聞いて、改めてその友達のことを見直すきっかけとしたい。**can** を使いながら、新たな視点で友達を見合うことで、自己肯定感を持ち、仲間内で存在を認め合うなど、コミュニケーションの深化が図れると考える。

can を使って自分のできることの紹介は、今後の自己紹介や中学校第1学年の NEW HORIZON UNIT10「観光地から」で扱われる。

(2) 児童の実態及び指導方針（男子6名 女子11名 計17名）

＜コミュニケーションを図ろうとする態度＞

アンケート結果を見ると、「英語の学習は好きか」の問いに「好き」または「どちらかといえど好き」と16名の児童が答えている。また、外国語の学習は将来役に立つと全児童が考えていて、その多くが小学校卒業時には「自分のことや身のまわりのことを英語で話したり、簡単な英語を聞き取れたりできるようになりたい」と考えるなど、本学級の児童は、英語への関心が高いと言える。ただ、英語が好きと答えた理由として、「英語のゲームが楽しいから」と答える児童が15人と多数を占めていた。一方で、「英語で自分のことを話したり、友達のことを聞いたりすること」を理由にしている児童は半数に満たなかった。また、好きでない理由に、「英語の言い方や単語を忘れてしまうから」「英語の発音が苦手だから」という理由があった。つまり、児童のほとんどは英語を使ったゲーム等には興味・関心があるが、英語を通してのコミュニケーションを図るまでには至っていないと考えられる。また、数人の児童にとっては授業で使う英語表現を覚えられないことが、コミュニケーションを楽しむ障害にもなっていると考えられる。このような児童に、英語の歌やチャンツ、ゲームなどを通して、英語の表現に慣れ親しみながら自分のことを表す絵などを作成し会話の補助とすることによって、児童一人一人が楽しみながらコミュニケーションを図るようになると思う。

＜外国語への慣れ親しみ＞

板倉町では、平成10年度より特色ある教育の展開の一つとして、1年生から6年生まで英語活動に取り組んでいる。町の英語学習検討委員会で作成された年間活動計画や1時間ごとの展開例を基に、本校でもALTと学級担任が協力し合いながら「聞く・話す」という音声を中心とした英語活動を行ってきた。その結果、児童たちは、簡単な英語表現を聞いたり話したりすることに慣れ親しむようになってきている。こうした中で、本校の6年生もこれまで簡単な挨拶や自己紹介、天気、時刻等の身近な事柄を表す英語表現を学習してきた。本単元で学習する「**can**」については、3年生の「Can I use ~?」で扱っている。

＜言語や文化に関する気付き＞

児童はALTが話す言語や「Hi, friends」から流れる英語やチャンツなどの発音やリズムに気を付けて聞いている。アンケートでも、10名の児童が英語の発音やリズムに慣れたいと答えている。また、ALTの出身地での生活や文化についても興味を持って聞いている。

本単元では英語の発音やリズムの違いに気付くだけでなく、自分の「できる」ことにも気づき、さらに友達の「できる」ことにも目を向けさせていきたい。

3 研究との関わり

学習指導要領における外国語活動の目標「外国語を通じて、コミュニケーション能力の素地を養う。」を受けて、「はばたく群馬の指導プラン」では「相手の思いを理解しようとしたり他者に思いを伝える大切さを実感したりしながら、積極的に自分の思いを伝えようとする児童の育成」を目指している。

本単元では、I Like Me! の話を聞いて、自己肯定感を持たせながら自分のできることを「My story Card」に描き、コミュニケーション活動をする場と内容を工夫することで、積極的に自分のことを表現しようとする可以考虑。

4 単元の目標

積極的に友達に「できること」を尋ねたり、自分の「できること」や「できないこと」を答えたりしようとする。

5 指導計画（全4時間予定）

評価 規 準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	「できること」や「できないこと」について、進んで尋ねたり紹介したりしている。	
	外国語への慣れ親しみ	動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。	
	言語・文化に関する気付き	I Like Me!に出てくる単語や簡単な表現を知り、絵本の読み聞かせを通して英語のリズムやイントネーションを感じている。	
時間	過程	伸ばしたい資質・能力 (コミュニケーションの素地)	主な学習活動
第1時	つかむ	I Like Me! の話を聞いて、話の内容をつかみ、動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、言語にはそれぞれに違いがあることに気付く。	<ul style="list-style-type: none"> ・ I Like Me! の話を聞く ・ Teacher's Talk 「先生のできること・できないことを知ろう。」 【P 1】「ポインティングゲーム」 【L】音声教材で、「できること」「できないこと」を聞いて、誌面の絵に ○△ を書く。 【Let's try!】「○×クイズ」 ALTの先生の「できること」「できないこと」を予想して、クイズをする。
第2時 ～ 第3時	慣れる	動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。	<ul style="list-style-type: none"> 【P 2】「Who am I?クイズ」 【C】 “Can you swim?” 【A 1】「友達のできること・できないことを予想して、インタビューしよう。」
		できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 【C】 “Can you swim?” 【A 4】「来週のスケジュールを決めよう。」 【A 3】「自分を紹介しよう。」自分ができると考え、その絵を「My story Card」に描く。
第4時	広げる	「できる」などの表現を使いながら、友達と積極的に交流しよう	<ul style="list-style-type: none"> 【C】 “Can you swim?” 【A 2】「友達にインタビューして、サイ

	とする。	ンをもらおう。」 【A 5】「“Who am I?” クイズをしよう」
--	------	--

6 本時の展開 (4 / 4)

- (1) **ねらい** “Who am I?” クイズを通して、友達のことを意欲的に発表する。
- (2) **使用表現** I can/can't ~. Can you ~ ? Yes, I can. /No, I can't.
play, swim, ride, piano, TV games ,basketball, soccer, baseball, badminton, unicycle
- (3) **準備** 教師：「I Like Me!」 by Nancy Carlson、電子黒板、Picture Card、ワークシート
児童：Hi, friends、「My Story Card」、「振り返りシート」
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 How are you ? を使い、3 人の友達とコミュニケーションをとる。</p> <p>[Review] 2 Crisscross T: Can you play soccer ? S: Yes, I can. /No, I can't.</p> <p>[Warm Up] 3 Eraser Bomb Game P12 の絵を使って I can や I can't の表現を繰り返し言う。</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you." の会話とアイコンタクトを意識させるようにする。 ・英語での挨拶を行い、英語を使う活動への参加準備を促す。 ・英語活動の帯活動として、英語で質問をして前時までの復習を行い、英語表現を思い出させる。 ・I can や I can't の表現に慣れ親しませるとともに小中連携の英語学習の考えも念頭に置いて、繰り返しの練習をさせる。その際は、児童が興味を持てできるように、ゲーム性を持たせ「Eraser Bomb Game」を行う。
<p>[Introduction] 4 教材の英語表現を知る Who am I ? クイズ T: 3 ヒントクイズを JTE、ALT、ボランティアからそれぞれ出題する。 S: ヒントを聞いて、Who am I ? に答える</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・児童が関心のある人物を取り入れることにより、英語活動を楽しむ雰囲気作りをする。 ・音声からの導入を図り、can を使った「できる」表現の言い方を使い、今日のメインの活動の方法を示すようにする。
<p>[学習課題] “Who am I ?” クイズで、友達になりきって発表しよう。</p>		
<p>[Activity 1] 【A 2】 5 「友達にインタビューして、サインをもらおう。」 T: Can you play soccer ? S: Yes, I can. サイン、please.</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを提示する場面では、何によって評価されるかも示すことによって、今日の授業のねらいの明確化を図る。 ・"Can you ~?" の活動に自信を持って取り組めるように練習をする。その際は、集中してリピートできるように「Missing Game」を行う。 ・英語を使用する場合、完全なセンテンスをいうことよりもコミュニケーションをすることを優先さ

<p>[Activity 2]</p> <p>6 「Who am I? クイズ」を行う</p> <p>S1: I can play soccer. I can swim. I can't eat fish. Who am I?</p> <p>S2: You are ~.</p>	<p>せる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・補助的に文字を示すことによって、コミュニケーション活動で使用する英語を確認できるようにする。 ・My Story Card は質問する側と答える側の両方のコミュニケーションの補助の資料として使用する。ただし、言語によるコミュニケーションを主とさせたいので、原寸のサイズで使用する。 ・児童の発表で答えが導き出せないときは、児童から"Can you ~?"を使って他の質問をできるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◇<コミュニケーションへの関心・意欲・態度> 意欲的に、「できること」について、英語で友達のことを発表しようとしている。 (発表観察)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・児童それぞれの表現や発表を「ほめ」「認め」ることによって、児童同士が他の「良さ」に気づきながら、どの児童も意欲的に活動に参加できるようにする。 <p>◎必要な場面には援助したり、励ましたりする。</p>
<p>[Consolidation]</p> <p>7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5 分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるようにする。 ・上記の内容を基に数名の児童に自分のことを発表してもらう。

(5) 板書計画

<p>めあて “Who am I?” クイズで、友達になりきって発表しよう。</p>	<p>Can you <u> </u> ?</p> <table style="margin: 0 auto;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 50px; height: 50px; border: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 50px; height: 50px; border: 1px solid black;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 50px; border: 1px solid black;"></td> <td style="width: 50px; height: 50px; border: 1px solid black;"></td> </tr> </table>							<p>Today Chart</p>
<p>Today's Check</p>								
<p>D (Design) 友達のことを工夫して(意欲的)に発表した</p>								
<p>E (Enjoy) 楽しんで活動した</p>								
	<p>Yes, I can.</p>	<p>No, I can't.</p>						

《第1時》

- (1) **ねらい** I Like Me! の話を聞いて、話の内容をつかみ、動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、言語にはそれぞれに違いがあることに気付くことができる。
- (2) **使用表現** I can/can't ~.
play, swim, ride, piano, TV games ,basketball, soccer, baseball, badminton, unicycle
- (3) **準備** 教師：「I Like Me!」 by Nancy Carlson、電子黒板、ワークシート
児童：Hi, friends!、「My Story Card」、「振り返りシート」
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 Hello, everyone.</p> <p>[Warm Up] 2 ウォームアップゲーム How are you ? を使い、友達に調子を聞く活動を行う。</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you." の会話とアイコンタクトを意識させるようにする。 ・英語での挨拶を行い、英語を使う活動への参加準備を促す。
<p>[学習課題] ・「My Story Card」をつくろう。 ・I Like Me! の話を聞いて、新しい英語の表現や自分のできることを探そう。</p>		
<p>[Introduction] 3 教材の英語表現を知る ・ I Like Me! の話を聞く ・ Teacher's Talk 「先生のできること・できないことを知ろう。」</p> <p>[P 1] 4 「ポインティングゲーム」</p> <p>[L] 5 音声教材で、「できること」「できないこと」を聞いて、誌面の絵に○△を書く。</p> <p>[Let's try!] 6 「○×クイズ」 ALTの先生の「できること」「できないこと」を予想して、クイズをする。</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・何をねらいとして授業が行われているか分かるように評価の観点を示す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◇<気付き> I Like Me! の話を聞いて、「できる」「できない」という表現を知り、言語にはそれぞれに違いがあることに気付いている。 (観察、振り返りカード点検)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・はじめは"play ~"など全員で繰り返し、慣れてきたら、"I can ~."のときはさし示し、"I can't ~."のときはさし示さないなど難易度を上げていくようにする。 ・聞き取りにくい児童がいる場合は、文と文の間をとりたり、ゆっくりと発音したりして繰り返し聞かせる。 ・ALT のできることを予想させて、できるかどうか尋ねるときは、"Can you ~ ?"を使い、次時の導入を図る。

<p>[Consolidation]</p> <p>7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるようにする。
---	----------------	---

(5) 板書計画

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて 「My Story Card」をつくろう I Like Me! の話を聞いて、新しい英語の表現や自分のできることを探そう</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; width: fit-content;"> <p>Today's Check</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>F (Find) 外国の考え方や違い、自分のできることを見つけた</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div> </div>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">I can</td> <td style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td rowspan="2" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; vertical-align: middle;"> <p>Today Chart</p> </td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">I can't</td> <td style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> </tr> </table>	I can				<p>Today Chart</p>	I can't			
I can				<p>Today Chart</p>						
I can't										

《第2時》

- (1) **ねらい** 動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。
- (2) **使用表現** I can/can't ~. Can you ~? Yes, I can. /No, I can't.
play, swim, ride, piano, TV games ,basketball, soccer, baseball, badminton, unicycle
- (3) **準備** 教師：「I Like Me!」 by Nancy Carlson、電子黒板、ワークシート
児童：Hi, friends、「My Story Card」、「振り返りシート」
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 How are you ? を使い、友達に調子を聞く活動を行う。</p> <p>[Warm Up] 2 ジェスチャーゲーム 指導者や代表児童のジェスチャーを見て、何の動作か言い当てる。</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you." の会話とアイコンタクトを意識させるようにする。 ・楽しく英語を使い、英語を使う活動への参加準備を促す。
<p>[学習課題] いろいろな「できる」「できない」という表現を注意深く聞いたり、話したりしよう。</p>		
<p>[Introduction] 3 教材の英語表現を知る。</p> <p>[P 2] 4 「Who am I?クイズ」</p> <p>[C] 5 チャンツ “Can you swim?”</p> <p>[A 1] 6 「友達のできること・できないことを予想して、インタビューしよう」</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・会話の中で言語材料を用いて、音声からの導入を図り、Can 「～できる」表現を使い、尋ねたり、答えたりすることを示す。 ・聞き取りにくい児童がいる場合は、文と文の間に間をとったり、ゆっくりと発音したりして繰り返し聞かせる。 ・はじめは指導者も大きな声と一緒に歌うが、慣れてきたら声を小さくしたり、児童だけで歌わせたりする。 ・インタビューの前に、普段の会話や様子から友達の回答を予想させることで、それを確かめるために相手に尋ねるという必要感を持たせる。 ・本来なら、相手に繰り返しの質問をする場合は How about you ? と尋ねる方が自然だが、can を使った文に慣れさせるために、あえて Can you ~? で尋ねさせる。 ・すべての質問に "No, I can't." と答える児童には "Yes, you can!" などと声かけして、自信を持たせるようにする。

		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◇<慣れ親しみ> 動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり話したりしている。 (行動観察・振り返りカード点検)</p> </div>
<p>[Consolidation] 7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるようにする。

(5) 板書計画

めあて いろいろな「できる」「できない」という表現を注意深く聞いたり、言ったりしよう

Today's Check

C (Careful) 注意深く聞いた

Can you **?**

Yes, I can.

No, I can't.

Today
Chart

《第3時》

- (1) ねらい 「できますか」という表現やその答え方に慣れ親しみ、来週の予定を決める表現を知る。
- (2) 使用表現 I can/can't ～. Can you ～? Yes, I can. /No, I can't.
play, swim, ride, piano, TV games ,basketball, soccer, baseball, badminton, unicycle
- (3) 準備 教師：「I Like Me!」 by Nancy Carlson、電子黒板、ワークシート
児童：Hi, friends、「My Story Card」、「振り返りシート」
- (4) 展開

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価)
<p>[Greeting]</p> <p>1 挨拶 How are you ? を使い、友達に調子を聞く活動を行う。</p> <p>[Review]</p> <p>2 Crisscross T: Can you play soccer ? S: Yes,I can. など</p> <p>[Warm Up]</p> <p>3 チャンツ “Can you swim?”</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you."の会話とアイコンタクトを意識させるようにする。 ・英語での挨拶を行い、英語を使う活動への参加準備を促す。 ・英語活動の帯活動として、英語で質問をして前時までの復習を行い、英語表現を思い出させる。 ・はじめは指導者も大きな声と一緒に歌うが、慣れてきたら声を小さくしたり、児童だけで歌わせたります。
<p>[学習課題] 友達にできるかどうか尋ねて、来週の予定を決めよう。</p>		
<p>[Introduction]</p> <p>4 教材の英語表現を知る。</p> <p>[Activity 1]</p> <p>5 「来週のスケジュールを決めよう」 S1: Can you play soccer on Monday? S2: Yes,I can. Where ? S1:Minami sho. など</p> <p>[A 3]</p> <p>6 「自分を紹介しよう」自分ができ ことを考え、その絵を「My story</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・会話の中で言語材料を用いて、音声からの導入を図り、Can を使った「できる」表現の言い方を使い、尋ねたり、答えたりすることを示す。 ・ゲーム的要素を持たせるが、実際に遊びに誘うという設定をして、児童に目的意識を持たせることにより、興味を持ちながら活動を行える場面を設定し、児童がコミュニケーションを図る素地を養うように心掛ける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◇<慣れ親しみ> できるかどうかを尋ねたり答えたりしている。 (行動観察・振り返りカード点検)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・Activity 3 を聞かせることで、自信を持って「できる」ことを探せるようにする。

Card」に描く。		
[Consolidation] 7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。	5 分	・本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるようにする。

(5) 板書計画

めあて 友達にできるかどうか尋ねて、 来週の予定を決めよう	Can you <u>すること</u> on <u>曜日</u> ?	Today Chart							
Today's Check	<table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
A (Active) 「できることを友達と競って何度も繰り返した	Yes, I can.	I'm sorry. I can't.							
B (Big voice) 適切な声の大きさを会話した	Where ?	場所							

《第4時》

- (1) ねらい “Who am I?” クイズを通して、友達のことを意欲的に発表する。
- (2) 使用表現 I can/can't ～. Can you ～ ? Yes, I can. /No, I can't.
play, swim, ride, piano, TV games ,basketball, soccer, baseball, badminton, unicycle
- (3) 準備 教師：「 I Like Me!」 by Nancy Carlson、電子黒板、Picture Card、ワークシート
児童：Hi, friends、「My Story Card」、「振り返りシート」
- (4) 展開

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 How are you ? を使い、友達に調子を聞く活動を行う。</p> <p>[Review] 2 Crisscross T: Can you play soccer ? S: Yes, I can. /No, I can't.</p> <p>[Warm Up] 3 Eraser Bomb Game P.12 の絵を使って I can や I can't の表現を繰り返し言う。</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you." の会話とアイコンタクトを意識させるようにする。 ・英語での挨拶を行い、英語を使う活動への参加準備を促す。 ・英語活動の帯活動として、英語で質問をして前時までの復習を行い、英語表現を思い出させる。 ・I can や I can't の表現に慣れ親しませるとともに小中連携の英語学習の考えも念頭に置いて、繰り返しの練習をさせる。その際は、児童が興味を持てできるように、ゲーム性を持たせ「 Eraser Bomb Game」を行う。
<p>[Introduction] 4 教材の英語表現を知る Who am I ? クイズ T: 3 ヒントクイズを JTE、ALT、ボランティアからそれぞれ出題する S: ヒントを聞いて、Who am I ? に答える</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・児童が関心のある人物を取り入れることにより、英語活動を楽しむ雰囲気づくりをする。 ・音声からの導入を図り、can を使った「できる」表現の言い方を使い、今日のメインの活動の方法を示すようにする。
<p>[学習課題] “Who am I ?” クイズで、友達になりきって発表しよう。</p>		
<p>[Activity 1] 【A 2】 5 「友達にインタビューして、サインをもらおう」 T: Can you play soccer ? S: Yes, I can. サイン、please.</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを提示する場面では、何によって評価されるかも示すことによって、今日の授業のねらいの明確化を図る。 ・"Can you ～?" の活動に自信を持って取り組めるように練習をする。その際は、集中してリピートできるように「Missing Game」を行う。 ・英語を使用する場合、完全なセンテンスをいうことよりもコミュニケーションをすることを優先さ

<p>[Activity 2]</p> <p>6 「Who am I? クイズ」を行う。</p> <p>S1: I can play soccer. I can swim. I can't eat fish. Who am I?</p> <p>S2: You are ~.</p>	<p>せる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・補助的に文字を示すことによって、コミュニケーション活動で使用する英語を確認できるようにする。 ・My Story Card は質問する側と答える側の両方のコミュニケーションの補助の資料として使用する。ただし、言語によるコミュニケーションを主とさせたいので、原寸のサイズで使用する。 ・児童の発表で答えが導き出せないときは、児童から"Can you ~?"を使って他の質問をできるようにする。 ・児童それぞれの表現や発表を「ほめ」「認め」ることによって、児童同士が互いの「良さ」に気付きながら、どの児童も意欲的に活動に参加できるようにする。 <p>◎必要な場面には援助したり、励ましたりする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◇<コミュニケーションへの関心・意欲・態度> 意欲的に、「できること」について、英語で友達のことを発表しようとしている。 (発表観察)</p> </div>
<p>[Consolidation]</p> <p>7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるようにする。 ・上記の内容をもとに数名の児童に自分のことを発表してもらう。

(5) 板書計画

めあて “Who am I?” クイズで、友達になりきって発表しよう。

Today's Check

D (Design) 友達のことを工夫して(意欲的に)発表した

E (Enjoy) 楽しんで活動した

Can you **?**

Yes, I can.

No, I can't.

Today
Chart

《第1時》

- (1) **ねらい** 国名の英語での言い方を知り、英語と日本語との違いや生活の違いに気付く。
- (2) **使用表現** I want to go to Italy. Where do you want to go? Let's go.
America, Australia, Brazil, China, Egypt, France, Greece, India, Japan, Spain, eat, see
- (3) **準備** 教師：Hi, friends!、電子黒板
児童：Hi, friends!、「振り返りシート」
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童への支援 ◇評価)
<p>[Greeting]</p> <p>1 挨拶 Hello, everyone. How are you ? を使い、友達に調子を尋ねる活動を行う。</p> <p>[Warm Up]</p> <p>2 知ってる国を発表する。</p> <p>3 チャンツ “Let's go to Italy. ①”</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、“Here you are.” “Thank you.”の会話とアイコンタクトを意識できるように、声かけをする。 ・英語を使う活動への意識を高めるために、英語で挨拶を行う。 ・1男2女など、いろいろな児童と関われるように、ルールを決めて行う。 ・世界の国々について知っていることを共有できるように、知っている国やその国について知っていること、また、どのような場面でその国を聞いたかを尋ねる。 ・HRTは、児童から出てきた国名について、日本語での言い方とALTが言う英語での言い方の違いに気付くよう、ALTの英語を聞く機会をなるべく多く作るようにする。 ・はじめは指導者も大きな声と一緒に歌うが、慣れてきたら声を小さくしたり、児童だけで歌わせたります。
<p>[学習課題] ・世界の国の言い方や日本との違いについて知ろう。</p>		
<p>[Introduction]</p> <p>4 ALTの国を紹介してもらおう。 HRT: I want to go to America. Can you tell us about America ?</p> <p>[Activity]</p> <p>【P 1】 p. 18</p> <p>5 「()に国名を書こう」</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを提示する場面では、Fの項目によって評価されるのかも示すことによって、今日の授業のねらいの明確化を図る。 ・児童が単元を通して意欲を持って活動できるように、単元の最後の活動を知らせる。 ・日本との違いを知り、外国に興味を持たせるように、ALTの国の人々の生活や食べ物、観光地などを紹介してもらおう。 ・紙面にある国旗の国名を知っていれば発表させ、()に国名を記入させる。音声教材を聞かせ、日本語と英語の国名の言い方の違いに気付かせながら、国名を確認する。

<p>6 ポインティング・ゲーム</p> <p>【LL 1】 p. 18, 19</p> <p>7 「どの国の世界遺産か考えよう」</p> <p>【P 2】 p. 19</p> <p>8 「国旗クイズをつくろう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音声教材を聞いて、どの国の国旗か答える。 ・音声教材を参考に、グループで国旗クイズをつくって発表する。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>◇<気付></p> <p>国名の言い方を知り、世界の国々が日本と違いがあることに気付いている。</p> <p style="text-align: right;">（観察、振り返りカード点検）</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・国の言い方を練習する際は、集中してリピートできるように「Missing Game」を行う。 ・それぞれの国旗がどの国のものか分からない児童も、楽しくゲームに参加できるように、国名だけでなく、国旗に含まれる色や形をヒントにする。 ・紙面 p.18,19 の世界遺産の写真を知っていれば発表させ、音声教材を聞かせながら確認する。富岡製糸場などにも触れて、身近なものとして興味を持たせる。 <p>◎聞き取りにくい児童がいる場合は、文と文の間隔間をあけたり、ゆっくりと発音したりして繰り返し聞かせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの国旗について、色や形の英語を使ってどのように説明できるか尋ね、グループで相談して、10カ国から選んで国旗のクイズを考えさせる。
<p>【Consolidation】</p> <p>9 本時のまとめをする。</p> <p>「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてにあった振り返りができるように、振り返りの視点を示す。 ・多くの児童の振り返りが交流できるように、机間指導する。 ・本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるように、コメントを紹介する。

(5) 板書計画

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて</p> <p>世界の国の言い方や日本とのちがいについて知ろう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p>Today's Check</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p>F (Find) 世界の国の言い方や日本とのちがいを見つけた</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 60px;"> <p>本時の流れ</p> </div>	<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: left;"></td> <td style="text-align: left;"></td> <td style="text-align: left;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Today</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Chart</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></td> <td></td> </tr> </table> <p style="margin-top: 20px; font-weight: bold;">国 旗</p>				Today				Chart				
			Today										
			Chart										

《第2時》

- (1) **ねらい** 行きたい国について尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ。
- (2) **使用表現** I want to go to Italy. Where do you want to go? Let's go.
America, Australia, Brazil, China, Egypt, France, Greece, India, Japan, Spain, eat, see
- (3) **準備** 教師：Hi, friends!、電子黒板、画用紙、旅行パンフレットなど
児童：Hi, friends!、「振り返りシート」、色鉛筆、行きたい国の写真など
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 Hello, everyone. How are you ? を使い、友達に調子を尋ねる活動を行う。</p> <p>[Warm Up] 2 ZERO ゲームを行う。</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you."の会話とアイコンタクトを意識できるように、声かけをする。 ・1男2女など、いろいろな児童と関わられるように、ルールを決めて行う。 ・英語を使う活動への意識を高めるために、英語で挨拶を行う。 ・英語活動の帯活動として、英語で質問をして前時までの復習を行い、国の名前を思い出させる。
<p>[学習課題] 相手の行きたい国について尋ねたり、答えたりしよう。</p>		
<p>[Introduction] 3 教材の英語表現を知る。 チャンツ “Let's go to Italy. ②”</p> <p>4 ALT's Talk HRT: Where do you want to go ? ALT: I want to go to ~.</p> <p>[Activity] 5 国旗カルタ 2～3人のグループになって行う。</p> <p>6 ステレオゲーム 4～5人の希望者を募り、 ALT: Where do you want to go ? S : I want to go to _____.</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを提示する場面では、A と B の項目によって評価されるかも示すことによって、今日の授業のねらいの明確化を図る。 ・はじめは指導者も大きな声と一緒に歌うが、慣れてきたら声を小さくしたり、児童だけで歌わせたりにする。 ・会話の中で言語材料を用いて、音声からの導入を図れるように、I want to go to ~.の表現を示す。 ・時間短縮のために、巻末児童用絵カードは事前に切り取らせておく。 ・HRT と ALT の会話の中で、国名を出してこの後の活動で使われる言語材料に慣れさせる。また、その国の有名な場所等をヒントにして出題することで難易度を変えて楽しめるようにする。 ・はじめは、HRT や ALT 指導者が代表児童に Where do you want to go ?と尋ねる。慣れてきたら他の児童も一緒に尋ねさせるようにする。

<p>7 My Story Card づくりをする。</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>◇<慣れ親しみ> 行きたい国について尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。 (行動観察・振り返りカード点検)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • どんなことを書けば良いのか具体的に分かるように、児童のモデルになるものを全体に示す。 ◎児童は外国について、あまり情報がないので、デジタル教材のフランス、中国、オーストラリアの紹介ビデオを流したり、旅行のパフレットなどを準備したりして提示する。
<p>[Consolidation] 7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5 分</p> <ul style="list-style-type: none"> • 本時のめあてにあった振り返りができるように、振り返りの視点を示す。 • 多くの児童の振り返りが交流できるように、机間指導する。 • 本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるように、代表者のコメントを紹介する。

(5) 板書計画

めあて 行きたい国についてたずねたり、答えたりしよう

Where do you want to go ?

Today
Chart

Today's Check

A (Active) 行きたい国について、友達に英語でたずねたり、答えたりした

I want to go to _____ .

B (Big voice) 適切な声の大きさを会話した

本時の流れ

《第3時》

- (1) **ねらい** 行きたい国について理由も含めて尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ。
- (2) **使用表現** I want to go to Italy. Where do you want to go? Let's go.
America, Australia, Brazil, China, Egypt, France, Greece, India, Japan, Spain, eat, see
- (3) **準備** 教師：Hi, friends!、電子黒板、ワークシート
児童：Hi, friends!、My Story Card、「振り返りシート」
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 Hello, everyone. How are you? を使い、友達に調子を尋ねる活動を行う。</p> <p>[Review] 2 Crisscross T: What country is this? S: It's Brazil. など T: Where do you want to go? S: I want to go to ~. など</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you."の会話とアイコンタクトを意識できるように、声かけをする。 ・英語を使う活動への意識を高めるために、英語で挨拶を行う。 ・1男2女など、いろいろな児童と関わられるように、ルールを決めて行う。 ・英語活動の帯活動として、英語で質問をして前時までの復習を行い、英語表現を思い出させる。
<p>[学習課題] 行きたい国について理由も入れて尋ねたり、相手の答えをよく聞いたりしよう。</p>		
<p>[Introduction] 3 ALT's Talk HRT: So you want to go to ~~~~~ Why? ALT: Because I like ~. など</p> <p>[Activity] 4 キーワード・ゲーム ペアになって、2人の間に消しゴムを置く。ALTの言うフレーズを繰り返す。ALTがキーワードを言ったときは、消しゴムをとる。</p> <p>5 ラッキーナンバー・ゲーム 4～5人のグループで行う。 S1: Where do you want to go? S2: I want to go to _____. と言って S1からカードをもらう。</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを提示する場面では、AとBの項目によって評価されるかも示すことによって、今日の授業のねらいの明確化を図る。 ・会話の中で言語材料を用いて、音声からの導入を図れるように、I want to go to ~.の表現とその理由を表す表現を示す。 ・ALTの行きたい国を聞いて、世界には様々な名所や食べ物、文化があることに気付くようにする。 ・英語の表現を繰り返し練習する場面では、キーワード・ゲームやラッキーナンバー・ゲームを行い、ゲーム性を持たせることで、楽しみながら中心となる英語の表現に慣れ親しめるようにする。 ・様々な表現にも慣れ親しめるように You can go to ~.や You can eat ~. You can see ~.の表現を入れ替えて紹介する。 ・カードがなくなるまで続ける時間が十分ない場合は、指導者の合図があるまで続けることとする。

<p>【LP3】 p. 20</p> <p>6 インタビューゲーム</p> <p>「My Story Card」を見せ合いながら、</p> <p>S1: Where do you want to go ?</p> <p>S2: I want to go to _____.</p> <p>S1: Why ?</p> <p>S2: Because I like ~ .など</p> <p>をお互いに聞き合い、結果をワークシートに記入する。</p>	<p>◎英語を使用する場合、完全なセンテンスを言うことよりもコミュニケーションをすることを優先させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> • できれば、相手の言ったことに対して、何かコメントをするようにする。 <p>Ex.) Good/Nice/Me, too.</p> <ul style="list-style-type: none"> • コミュニケーション活動で使用する英語を確認できるように、補助的に文字を示す。 • My Story Card は質問する側と答える側の両方のコミュニケーションの補助の資料としても使用する。 • 互いの声が小さかったり聞き取りにくかったりした場合には、One more time, please.と言ったり、Big voice, please.と言ったりして、相手のことを注意して聞くことを心がけさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◇<慣れ親しみ></p> <p>行きたい国について理由も入れて尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しんでいる。</p> <p>(行動観察・振り返りカード点検)</p> </div>
<p>[Consolidation]</p> <p>7 本時のまとめをする。</p> <p>「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5分</p> <ul style="list-style-type: none"> • 本時のめあてにあった振り返りができるように、振り返りの視点を示す。 • 多くの児童の振り返りが交流できるように、机間指導する。 • 本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるように、代表者のコメントを紹介する。

(5) 板書計画

<p>めあて 行きたい国について理由も入れてたずねたり、答えたりしよう。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Where do you want to go ?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>I want to go to _____ .</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Today Chart</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Today's Check</p> </div>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A (Active) 行きたい国とその理由について、友達に英語でたずねたり、答えたりした</p> </div>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>C (Careful) 相手のことを注意深く聞いた</p> </div>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>本時の流れ</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Why ?</p> </div>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Because</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>I like</p> </div>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>I want to see/go to/eat</p> </div>	

《第4時》

- (1) **ねらい** 自分の思いがはっきり伝わるようにおすすめの国について意欲的に発表したり、友達の発表を聞いたりしようとする。
- (2) **使用表現** I want to go to Italy. Where do you want to go? Let's go.
America, Australia, Brazil, China, Egypt, France, Greece, India, Japan, Spain, eat, see
- (3) **準備** 教師：Hi, friends!、電子黒板
児童：Hi, friends!、My Story Card、「振り返りシート」
- (4) **展開**

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童への支援 ◇評価)
<p>[Greeting] 1 挨拶 Hello, everyone. How are you? を使い、友達に調子を尋ねる活動を行う。</p> <p>[Review] 2 Crisscross T: Where do you want to go? S: I want to go to ~. など</p>	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ネームカードの受け渡しでは、"Here you are." "Thank you."の会話とアイコンタクトを意識できるように、声かけをする。 ・1男2女など、いろいろな児童と関われるように、ルールを決めて行う。 ・英語を使う活動への意識を高めるために、英語で挨拶を行う。 ・英語活動の帯活動として、英語で質問をして前時までの復習を行い、英語表現を思い出させる。
<p>[学習課題] おすすめの国について意欲的に発表したり、友達の発表を聞いたりしよう。</p>		
<p>[Introduction] 3 教材の英語表現を知る。 チャンツ “Let's go to Italy.”</p> <p>[Activity] 4 【LL2】 p. 20、 p. 21</p> <p>【LP3】 p. 20 5 「おすすめの国を発表しよう」 5～6人のグループになって、1人ずつ「My Story Card」を使い、自分のおすすめの国について発表する。 S: Let's go to _____. You can see/eat _____. など 聞いていた人は、付箋紙にコメント書いて、発表者に渡しカードにはる。 グループで、No1のおすすめのツアーを決めて、みんなの前で発表す</p>	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを提示する場面では、DとEによって評価されるかも示すことによって、今日の授業のねらいの明確化を図る。 ・はじめは指導者も大きな声と一緒に歌うが、慣れてきたら声を小さくしたり、児童だけで歌わせたりする。 ・一度音声を流してから、児童が何を聞きとれば良いのかを示し、聞く視点を与える。 ・おすすめの国を発表する活動では、発表する側も聞く側も意欲を持って取り組めるようにそれぞれが一番行ってみたいツアーを決めることを目的にする。 ◎英語の表現がうまく言えない児童には、「My Story Card」を利用して、伝えることを優先させられるように助言する。 ・児童同士で、友達の「良さ」に気づき、どの児童も意欲的に活動に参加できるように、児童それぞれの表現や発表を「ほめ」「認め」るようにす

<p>る。</p>	<p>る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>◇<コミュニケーションへの関心・意欲・態度> おすすめの国について、意欲的に英語で発表したり、聞いたりしようとしている。 (発表観察)</p> </div>
<p>[Consolidation] 7 本時のまとめをする。 「振り返りシート」を記入する。</p>	<p>5分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 振り返りの視点を示し、本時のめあてにあった振り返りができるように助言する。 ・ 多くの児童の振り返りが交流できるように、机間指導する。 ・ 本時のめあての達成度を振り返るだけでなく、活動を通して気付いたことや感じたこと、考えたことを共有できるように、代表者のコメントを紹介する。

(5) 板書計画

めあて おすすめの国について意欲的に発表したり、友達の発表を聞いたりしよう。

Today's Check

D (Design) おすすめの国について工夫して発表した

E (Enjoy) 楽しんで活動した

G (Good Job) マイスリーカードで、自分のことを表現できた

本時の流れ

Let's go to _____ .

You can see/go to/eat.....

Today
Chart

単元		【Lesson 1】 Do you have “a”? アルファベットクイズを作ろう
時数(月)		3時間 (4月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的にある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしようとする。
	慣れ親しみ	・31~100 の数の言い方やアルファベットの小文字、ある物を持っているかどうかを尋ねる表現に慣れ親しむ。
	気付き	・世界には、様々な文字があることに気付く。
使用表現		Do you have “a”? Yes, I do./No, I don't. Here you are. Thank you. You are welcome.
語彙		a~z (小文字) 〔数〕 one ~ thirty, forty, fifty, sixty, eighty, ninety, hundred 〔生き物〕 bird, bear, monkey, giraffe, panda, penguin, tiger, elephant 〔その他〕 apple, tree, balloon, ball
活動	Chant Song	○ How many penguins? ○ オプション②③④
	Game Quiz など	○ ミッシングゲーム ○ ラッキーカードゲーム ○ 指さしゲーム ○ 伝言ゲーム ○ アルファベットコレクションゲーム ○ どんじゃんけん ◎ Make pairsゲーム <Do you have a ~?で自分と同じアルファベットのある人を探す> ○ ゴーフィッシュゲーム
	単元のゴール	○ アルファベットヒントクイズをする。
板倉町外国語指導計画との関連		② Lesson 1 That's right. 「アルファベットで遊ぼう」 □ The Alphabet Song (Song) ② Lesson 2 Aa Bb Cc 「いろいろな文字があることを知ろう」 □ Thirty, Forty..., One Hundred (Song)
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※表紙 注2: 「My Story Card」が使用可能な活動は◎		
常時活動		・「My Story Card」の下にフリースペースを作り、I like ~.で言えるものが増える度にカードを貼る。
中学校教科書 関連単元・内容		◇ 1Warm - up 3 「アルファベット」 (p.4) □ The Alphabet Song ◇ 1Warm - up 5 「数字(number)」 (1~100) (p.8) ◇ 1Unit 5 「お祭り大好き」 Part 2 数を尋ねよう (p.46) How many CDs do you have?

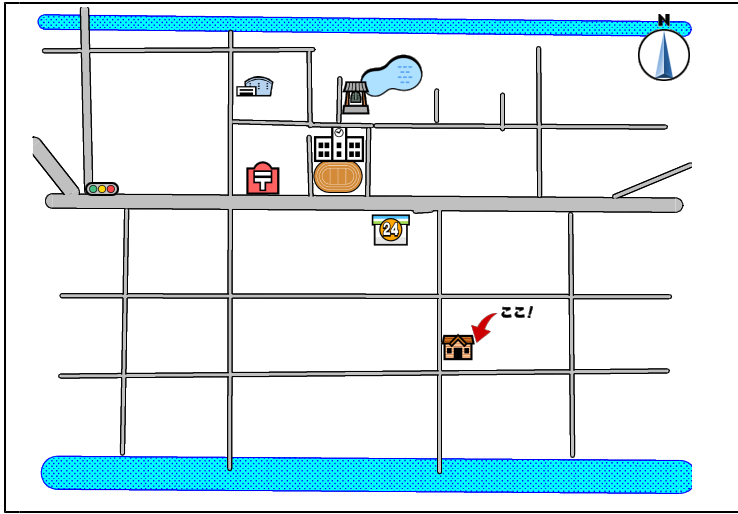
評価 規 準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	積極的にある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしている。				
	外国語への慣れ親しみ	31～100の数を聞いたり、言ったりしている。 アルファベットの小文字とその読み方を一致させている。 ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしている。				
	言語・文化に関する気 付き	世界には様々な文字があることに気付いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	世界には様々な文字があることや、 31～100の数の言い方を知る。 【P】動物の数を数える。 ・「教室の中の物を数えよう」 【C】“How many penguins?” ① 【L】外国の様々な文字がどの動物 を表すかを予想し、音声教材でその 国の言葉や英語を聞く。 ・「アルファベットの小文字を知ろ う」アルファベットの小文字と大 文字の対応を知る。			○	・世界には様々な文字がある ことに気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート 点検>
		アルファベットの小文字とその読み 方とを一致させ、31～100の数の言 い方に慣れ親しみ、ある物を持って いるかどうかを尋ねたり答えたりす る。 【C】“How many penguins?” ① ・「ミッシングゲーム」 【C】オプション②～④ “a, b, c” (Hi, friends! 1 Lesson 5 “A, B, C” のチャンツのリズムで) ・「アルファベットの小文字と大文 字をつなげよう」 ・「ラッキーカードゲーム」 ・「伝言ゲーム その1」3文字			○	・31～100の数を聞いたり、 言ったりしている。 ・アルファベットの小文字と その読み方を一致させてい る。 [C] <行動観察・振り返りシート 点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	アルファベットの小文字とその読み 方とを一致させ、ある物を持って いるかどうかを尋ねたり答えたりす る。 【C】“How many penguins?” ① 【C】オプション②～④ ・「伝言ゲーム その2」3文字 ・「持っているアルファベットを当 てよう」 【A1】アルファベット表示を書き写 す。 ・「選んだアルファベット表示を当 てよう」			○	・ある物を持っているかどう かを尋ねたり答えたりして いる。 [A][B] <行動観察・振り返りシート 点検>
		アルファベットの小文字とその読み 方とを一致させ、積極的にある物を 持っているかどうかを尋ねたり答え たりしようとする。 【C】オプション②～④ ・「Make pairs ゲーム」 ・「ゴーフイッシュゲーム」 【A2】「見つけたアルファベットを、 クイズ形式で紹介しよう」			○	・積極的にある物を持って いるかどうかを尋ねたり答え たりしている。 [D][E] <行動観察・My Story Card 点検・振り返りシート点検>
第4時	広げる	アルファベットの小文字とその読み 方とを一致させ、積極的にある物を 持っているかどうかを尋ねたり答え たりしようとする。 【C】オプション②～④ ・「Make pairs ゲーム」 ・「ゴーフイッシュゲーム」 【A2】「見つけたアルファベットを、 クイズ形式で紹介しよう」			○	・積極的にある物を持って いるかどうかを尋ねたり答え たりしている。 [D][E] <行動観察・My Story Card 点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 2】 When is your birthday? 友達の誕生日を調べよう
時数(月)		4時間 (5月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的に誕生日を尋ねたり答えたりしている。
	慣れ親しみ	・月の言い方や誕生日を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
	気付き	・時期や季節によって、世界には様々な祭りや行事があることに気付く。
使用表現		When is your birthday? My birthday is ~.
語彙		〔月名〕 January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December 〔序数〕 1st, 2nd, 3rd, 4th … 31st 〔行事〕 Christmas, New year's festival, Halloween 〔国名〕 Australia, Thailand, America, Korea
活動	Chant Song	○ Twelve Months
	Game Quiz など	○ Which month?クイズ ○ キーワードゲーム ○ ミッシングゲーム ○ バズゲーム ○ ステレオゲーム ◎ 「When is ~?」インタビュー <インタビューして誕生日などを聞いてカレンダーに書き込む>
	単元のゴール	◎ 友達と誕生日を尋ね合って、記念日カレンダーを作ろう。
板倉町外国語指導計画との関連		② Lesson 3 When is your birthday? 「友達の誕生日を知ろう」 ○ Twelve Months (Chant) ② Let's Enjoy1 □ Happy Birthday to You (Song)
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※自分や友達の誕生日や記念日を書き入れたカレンダー 注: 「My Story Card」が使用可能な活動は◎		
常時活動		"When is ~ ?" で知った友達の誕生日や記念日を Card に書きためていく。
中学校教科書関連単元・内容		◇ 1 Warm - up 7 「月日(date)」 (p.10) □ Twelve Months ◇ 1 Unit 10 「観光地から」 (p.2) Part 3 いつできるかを尋ねよう (p.98) When can we camp? ◇ 3 応用編 □ 2 Bonus Word Box ① 日本の祝日・年中行事 (p.113) □ 4 数の読み方 ⑤ 日付 (p.118)

評価 規 準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	積極的に誕生日を尋ねたり答えたりしている。				
	外国語への慣れ親しみ	月の言い方を聞いたり言ったりしている。 誕生日を尋ねたり答えたりしている。				
	言語・文化に関する気 付き	時期や季節によって世界には様々な祭りや行事があることに気付 いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	世界の様々な行事に興味を持ち、 月の言い方を知る。 [P1]「日本の行事と月を線で結ぼ う」音声教材を聞いて、行事と月 を線で結ぶ。 ○「キーワードゲーム」 [L1]「世界の行事と月を線で結ぼ う」音声教材を聞いて、行事と月 を線で結ぶ。 [C]“Twelve Months”			○	・時期や季節によって世界に は様々な祭りや行事がある ことに気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート 点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	日にちの言い方を知り、月の言い 方に慣れ親しむ。 [C]“Twelve Months” ○「ミッシングゲーム」 ○「ステレオゲーム」 ○「誕生日の言い方を知ろう」音 声教材を聞いて、自分の誕生日の 言い方を知る。 [P2]「日付と何の日かを書こう」 行事絵を見て、行事名と日付を考 える。 ○「誕生日を言ってみよう」			○	・月の言い方を聞いたり言っ たりしている。 [C] <行動観察・振り返りシート 点検>
		誕生日の尋ね方や答え方に慣れ親 しむ。 [C]“Twelve Months” [L2]「誕生日はいつか、線で結ぼう」 音声教材を聞いて登場人物の誕生日 を聞き取る。 ○「カレンダービンゴゲーム」月名 でビンゴゲームをする。 ○「誕生日の友達を探そう」誕生日 を尋ね、誕生日カードを渡す。			○	・誕生日を尋ねたり答えたり している。 [A][B] <行動観察・My Story Card 点検・振り返りシート点検>
第4時	広げる	積極的に誕生日を尋ねたり答えたり しようとする。 [C]“Twelve Months” [A]「友達の誕生日を調べよう」 友達に誕生日を尋ねる。 ○「バースデーカードを届けよう」 バースデーカードを配達する。	○	○		・進んで誕生日を尋ねたり答 えたりしている。 [D][E] <行動観察・My Story Card 点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 3】 I can swim. できることを紹介しよう
時数(月)		4時間(6月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的に友達に「できること」を尋ねたり自分の「できること」や「できないこと」を答えたりしようとする。
	慣れ親しみ	・「できること」「できないこと」について尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
	気付き	・言語や人、それぞれに違いがあることを知る。
使用表現		I can/can't ~. Can you ~? Yes, I can./No, I can't.
語彙		[動作] play, swim, cook, ride, dance [楽器] piano, recorder [スポーツ] basketball, soccer, baseball, badminton, table tennis, volleyball [その他] unicycle
活動	Chant Song	○ Can you swim?
	Game Quiz など	○ポインティングゲーム ○○×クイズ ○ジェスチャーゲーム ◎「Can you ~?」ビンゴ <インタビューしてできる人を探すビンゴ> ◎ Who am I?クイズ <発表者が誰のことを言っているか当てるクイズ> ◎ Story: This is ME! <自分のできることを発表する活動>
	単元のゴール	◎できること・できないことについて、友達と交流する。
板倉町外国語指導計画との関連		② Lesson 4 I can swim. 「できることを紹介しよう」 ○ I can swim. (Chant)
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※自分の「できること」や「できないこと」を絵や写真を使って表現したカード 注1: 使われている英文は児童が使用する英文例 注2: 「My Story Card」が使用可能な活動は◎		Who am I?クイズ作成シート 
常時活動		・「My Story Card」の下にフリースペースを作り、できることが増える度にカードを貼る。
中学校教科書関連単元・内容		◇ Unit 10 「観光地から」 Part 1 近況を述べよう (p.94) We can ride a bike. We cannot ride a bike. Part 2 できるかどうか尋ねよう (p.95) Can you see that bridge? Yes, I can. No, I cannot.
		その他 Mult+1 自己紹介 (p.42) ◇ Unit 7 「サンフランシスコの学校」 Who is Becky? Part 1 誰のなのかを尋ねよう (p.60)

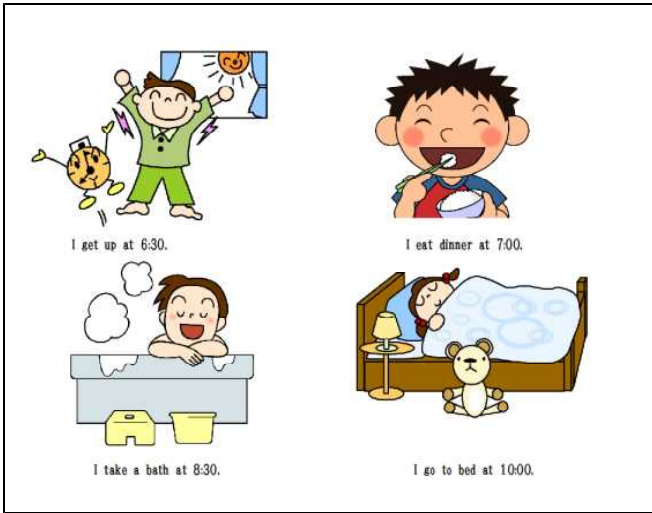
評価規準	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	「できること」や「できないこと」について、進んで友達にインタビューしたり、自分のことを紹介したりしている。				
	外国語への慣れ親しみ	動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。 できるかどうかを尋ねたり答えたりしている。				
	言語・文化に関する気付き	英語と日本語とでは、言葉の使い方が違うことに気付いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、言語にはそれぞれに違いがあることに気付く。 ○「先生のできること・できないことを知ろう」指導者のできることや、できないことについての話を聞く。 【P 1】「ポインティングゲーム」 ○「ジェスチャーゲーム」指導者のする動作を言い当てる。 【L】音声教材で、「できること」「できないこと」を聞いて、誌面の絵に○△を書く。 〔Let's try!〕(オリジナルICT教材) 先生の「できること」「できないこと」を予想して、音声教材を聞く。				○ ・英語と日本語とでは、言葉の使い方が違うことに気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。 【P 1】「ポインティングゲーム」canとcan'tの違いを意識してゲームをする。 【P 2】「Who am I?クイズ」 【C】“Can you swim?” ○「○×クイズ」		○		○ ・動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。 [C] <行動観察・振り返りシート点検>
		できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【C】“Can you swim?” 【A 1】「友達のできること・できないことを予想して、インタビューしよう」 ○「Who am I?クイズ」インタビューシートをもとにしたクイズに答える。 【A 3】「自分を紹介しよう」自分ができることを考え、その絵を「My Story Card」ワークシートに描く。		○	○	・できるかどうかを尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>
第4時	広げる	自分ができることを考え、友達と積極的に交流しようとする。 【C】“Can you swim?” 【A 2】「友達にインタビューして、サインをもらおう」 【A 3】「自分を紹介しよう」My Story Cardを使い、自分ができることを紹介し合う。	○	○		・「できること」や「できないこと」について、進んで尋ねたり紹介したりしている。[D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 4】 Turn right. 道案内をしよう
時数(月)		4時間 (9月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的に道を尋ねたり道案内をしたりしようとする。
	慣れ親しみ	・目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。
	気付き	・日本語と英語とでは建物の表し方が違うことや、人に頼むときの気持ちのよい言い方に気付く。
使用表現		Where is ~? Go straight. Turn right/left. Stop. Excuse me. Sorry. A little. Go back.
語彙		〔建物・店など〕 park, flower shop, hospital, bookstore, restaurant, fire station, supermarket, police station, convenience store, department store, post office, station, hospital 〔その他〕 here
活動	Chant	○ Where is the station?
	Song	
	Game Quiz など	◎おはじきゲーム<地図上の建物におはじきを置いて発音されたものを取っていく> ○ポインティングゲーム ○指さしゲーム ○キーワードゲーム ○サイモン・セズ・ゲーム ○ Turn right ゲーム ○仲間探しゲーム ◎ ALT の Listening Quiz ◎ 道案内アクティビティ<電話で ALT に自分の家までの道案内をする>
単元のゴール		◎ALTに地図を使って自分の家を案内する。
板倉町外国語指導計画との関連		② Lesson 5 Turn right. 「道案内をしよう」
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※学校から自分の家までの地図カード 注1: 「My Story Card」が使用可能な活動は◎		
常時活動		道案内をして分かった場所を地図に記入する。
中学校教科書関連単元・内容		◇ iUnit 8 「ナンシーに会いに」 Part 1 どこにあるか尋ねよう (p.72) Where's my watch? ◇ iSpeaking+2 「道案内」 Turn left at the second traffic light. (p.91) Go straight, and you can see it on your right. (p.91)


評価 規 準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたり、道順を分かやすく伝えたりしている。				
	外国語への慣れ親しみ	建物の言い方を言ったり、目的地への行き方を尋ねたり答えたりしている。				
	言語・文化に関する気付き	英語と日本語とでは、建物の表し方が違うことに気付いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	町中にある様々な建物などの言い方を知り、日本語との違いに気付くと共に、道案内の言い方を知る。 ○「What's this?ゲーム」絵カードを見て、それが何か答えながら、建物の言い方を知る。 [P]「おはじきゲーム」 ○「ミッシングゲーム」 ○「どこに行くのかな？」道案内の言い方を知る。 ○「サイモンセズゲーム」			○	・英語での建物などの表し方の特徴や、日本語との違いに気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	建物などの言い方や、目的地への行き方を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 [C]“Where is the station?” ○「Turn right.ゲーム」目を閉じて指導者の言う動作を行う。 [L]道案内を聞いて、さくらの祖母の到着場所を誌面に記入する。 ○「仲間探しゲーム」建物絵カードを1枚ずつ持ち、友達とじゃんけんをして勝った方が、自分の持っているカードの場所を尋ねる。同じカードだったらもらう。違ったら交換して続ける。			○	・建物などの言い方や、目的地への行き方を聞いている。 [C] <行動観察・振り返りシート点検>
		目的地への行き方を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 [C]“Where is the station?” ○「どこにあるのかな？」指導者の道案内を聞き、「My Story Card」上に絵を描いて地図を作る。 [A]ペアになり、地図上の空欄に置いた建物の位置を道案内で教え合う。			○	・建物などの言い方や、目的地への行き方を尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>
第4時	広げる	相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたり、分かりやすく道案内したりしようとする。 [C]“Where is the station?” ○「友達を案内しよう①」「My Story Card」をつくり、道案内し合う。 ○「友達を案内しよう②」机の上に建物の絵カードを置いて、教室を町に見立てて道案内し合う。	○		○	・相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたり、道順を分かりやすく伝えたりしている。 [D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 5】 Let's go to Italy. 友達を旅行にさそおう
時数(月)		4時間 (10月)
目標	関心・意欲・態度	・自分の思いが友達に伝わるようにおすすめの国について発表したり、友達の発表を積極的に聞いたりしようとする。
	慣れ親しみ	・行きたい国について尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。
	気付き	・国の名前や有名な場所の表現の特徴を知り、世界では様々な人たちが様々な生活をしていることに気付く。
使用表現		Where do you want to go? I want to go to ~. Why? Because ~. Let's go to ~.
語彙		〔国名〕 America, Australia, Brazil, China, Egypt, France, Greece, India, Japan, Spain, 〔動作〕 go, see, eat, play
活動	Chant Song	○ Let's go to Italy
	Game Quiz など	○国名キーワードゲーム ○国旗クイズ ◎ステレオゲーム<何人かで同時に国名を言って誰がどの国を言ったか当てる> ○国旗カルタゲーム ○ミッシングゲーム ○ラッキーカードゲーム ◎行きたい国インタビュー <Where do you want to go?を使ってどこの国に行きたいかを聞き合う> ◎おすすめの国を紹介しよう
	単元のゴール	◎おすすめの国を紹介し合う。
板倉町外国語指導計画との関連		② Lesson 6 I want to go to Italy. 「行ってみたい国を紹介しよう」 ○ I want to go to Italy. (Chant) ② Let's Enjoy 2 「世界遺産を知ろう」(p.42)
「My Story Card」作成例 (B4サイズ) ※自分の行きたい国とその理由を絵や写真を使って表現したカード 注1：使われている英文は児童が使用する英文例 注2：「My Story Card」が使用可能な活動は◎		 <p>I want to go to Australia. (Because)I want to see koalas. I want to eat a big steak.</p>
常時活動		・「My Story Card」の下にフリースペースを作り、知った国が増える度に国旗を貼る。
中学校教科書関連単元・内容		◇Unit 5 「お祭り大好き」(p.48) Part 3 提案・指示・申し出をしよう Let's try kingyo sukui. Do you want ~? (p.32) ◇Unit 8 「ナンシーに会いに」 Part 1 どこにあるか尋ねよう (p.72) Where's my watch? ◇Unit 10 「観光地から」Part 1 近況を述べよう(p.95) Why ~? My Future Job Review (p.26) Where do you want to go? I want to go to New Zealand. ◇Unit 5 because (p.53)

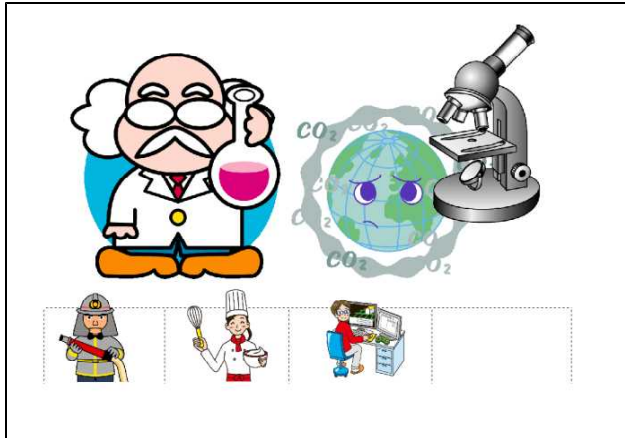
評価 規 準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度		自分の思いが友達に伝わるように工夫しておすすめの国について 発表したり聞いたりしている。			
	外国語への慣れ親しみ		友達と行きたい国について尋ねたり答えたりしている。			
	言語・文化に関する気 付き		国の名前の表現や有名な場所の特徴に気付いている。			
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	世界の国の名前や有名な場所の表 現の特徴を知り、日本との違いに 気付く。 【C】 Let's go to Italy.① ・Teacher's Talk ALTの国の紹介を聞こう。 【P 1】「国名を書こう」 【LL】「どの国の世界遺産か考えよう」 【P 2】「国旗クイズを作ろう」			○	・国の名前の表現や有名な場 所の特徴に気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート 点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	国名や行きたい国を尋ねたり答え たりする表現に慣れ親しむ。 【C】 Let's go to Italy.② ・Teacher's Talk ALTの行きたい国を聞こう。 【LP2】「国旗カルタ取りゲーム」 【A 1】「ステレオ・ゲーム」 ・My Story Card づくり My Story Cardに行きたい国と 理由を描く。			○	・友達と行きたい国について 尋ねたり答えたりしてい る。 [A][B] <行動観察・振り返りシート 点検>
		行きたい国について理由も含めて尋 ねたり、言ったりする表現に慣れ親 しむ。 ・Teacher's Talk ALTの行きたい理由を聞こう。 【A 1】「キーワード・ゲーム」 【A 2】「ラッキーカード・ゲーム」 【LP3】インタビュー・ゲーム 友達と行きたい国について理由も含 めて尋ねたり、言ったりする。			○ ○	・友達と行きたい国について 理由も含めて尋ねたり答え たりしている。 [A][C] <行動観察・ワークシート点 検・振り返りシート点検>
第4時	広げる	おすすめの国を紹介する活動を通 して、意欲的に友達と交流する。 【C】 Let's go to Italy.③ 【LL2】「分かったことを書こう」 【A 1】「おすすめの国を紹介しよう」			○	・自分の思いが友達に伝わる ように工夫しておすすめの 国について意欲的に発表し たり聞いたりしている。 [D][E][G] <行動観察・My Story Card 点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 6】 What time do you get up? 自分の一日を紹介しよう
時数(月)		5時間 (11月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的に自分の一日を紹介したり友達の一日を聞き取ったりしようとする。
	慣れ親しみ	・生活を表す表現や、一日の生活に関する時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。
	気付き	・世界には時差があることに気付き、同時刻の世界の人々の生活の様子に興味を持つ。
使用表現		What time do you ~? I ~ at seven.
語彙		〔動作〕 get up, go to school/bed, go home, eat, take a bath, watch TV, clean up the room, study 〔食事〕 breakfast, lunch, dinner 〔数字〕 1 ~12、30
活動	Chant Song	○ What time do you get up?
	Game Quiz など	○キーナンバークイズ ○バズゲーム ○チェーンゲーム ◎おはじきゲーム<絵の上におはじきを置いて発音されたものを取っていく> ○キーワードゲーム ○メモリーゲーム◎ステレオゲーム ◎ What time do you ~? インタビュー < What time do you ~? を使って相手にインタビューする > ◎自分の一日を紹介しよう
	単元のゴール	◎自分の一日の過ごし方を紹介し合う。
板倉町外国語指導計画との関連		② Lesson 7 What time do you get up? 「自分の一日を紹介しよう」 ○ My Daily Routine (Chant)
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※自分の朝起きてから寝るまでの一日の生活を絵や写真を使って表現したカード 注1：使われている英文は児童が使用する英文例 注2：「My Story Card」が使用可能な活動は◎		
常時活動		What time do you ~?を使って、一日の生活を増やしていく。
中学校教科書 関連単元・内容		◇ iSpeaking+1 「電話での応答」(p.58) What time? ◇ iMulti+2 「一日の生活」(p.92) I get up at seven. I play tennis after school. I go to bed at about eleven. etc. ◇ iA Day in English 「朝起きてから寝るまで」(裏表紙見返し) 生活 get up, wash my face, go to school, have breakfast, clean our classroom, take a bath, etc... 時刻 seven o'clock, seven fifty

評価 規 準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	相手に伝わるように工夫して自分の一日を紹介している。				
	外国語への慣れ親しみ	一日の生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。				
	言語・文化に関する気 付き	世界には時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時 第2時 第4時 第5時	つかむ	動作や時刻の言い方を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1~60の数を言う。 ・「何時か当てよう」 [L1]「時計に針や数字を書こう」 ・ジェスチャーゲーム [P2]「おはじきゲーム」 [C] What time do you get up ?			○	・動作や時刻の言い方を知る [F] <行動観察・振り返りシート 点検>
	慣れる	動作や時刻の言い方に慣れるとともに、生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現を知る。 [P1]「ナンバーゲーム」1~60の数を言う。 ・「メモリーゲーム」 [L2]「() に時刻を書いて、さくらとあなたの一日を比べよう」 [A1]「先生の一日を予想して、インタビューしよう」 [C] What time do you get up ?		○		・動作や時刻を聞いている。 [C] <行動観察・振り返りシート 点検>
		生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [P1]「ナンバーゲーム」1~60の数を言う。 [C] What time do you get up ? [L3]「世界の時刻を四角に書こう」 ・ステレオゲーム				・生活を表す表現や時刻を聞いている。 [A][C] <行動観察・振り返りシート 点検>
		生活を表す表現やその時刻を尋ねる表現に慣れ親しむ。 [C] What time do you get up ? ・「チェーンゲーム」 ・「友達の生活の時刻を知ろう」 (What time do you ~? インタビュー) ・「ニューヨークの生活と比べよう」		○	○	・生活の時刻を尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート 点検>
	広げる	時差があることに気付くとともに、相手に伝わるように工夫して自分の生活を紹介します。 [C] What time do you get up ? ・「自分の一日と外国の時刻をつなげよう」 ・自分の一日を紹介しよう	○		○	・世界に時差があることや、世界はつながっていることに気付いている。 [F] ・相手に伝わるように工夫して自分の一日を紹介している。 [D][E] <行動観察・My Story Card 点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 7】 We are good friends. オリジナルの劇をつくろう
時数(月)		6時間(1月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的に英語で劇の内容を伝えようとする。
	慣れ親しみ	・まとまった英語の話聞いて、内容が分かり、場面にあったセリフを言う。
	気付き	・世界の物語に興味を持つ。
使用表現		We are strong and brave. Here you are. Thank you. We are good friends. This is ~. Nice to meet you. What is this? Let's go to ~. Where is ~? など
語彙		〔劇中人物〕 dog, monkey, bird, peach boy, Grandpa, Grandma 〔その他〕 O.K.
活動	Chant Song	○ We are good friends.
	Game Quiz など	○ポインティングゲーム ◎オリジナルの劇を発表し合う。
	単元のゴール	◎オリジナル劇を発表し合う。
	板倉町外国語指導計画との関連	② Lesson 8 Please help me. 「オリジナルの劇をつくろう」 □ Sunday, Monday, Tuesday (Song)
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※自分の班の作成したオリジナル劇 注1: 「My Story card」が使用可能な活動は ◎		
常時活動	下学年に読み聞かせを行う。	
中学校教科書 関連単元・内容	◇ Writing+3 スキット ≫ 対話の流れを考えて書こう(p.72)	

評価規準	コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	相手意識を持ってまとまった話を聞いたり伝えたりしている。				
	外国語への慣れ親しみ	様子や要求を表したり尋ねたりする表現や、誰に何かするよう命令したり促したりする表現を聞いたり答えたりしている。 まとまった話を聞いている。				
	言語・文化に関する気付き	世界には様々な物語があることに気付いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	世界の様々な物語に興味を持つ。 [P]「誰がかくれているか、さがそう」 [L]「お話を聞こう」① [L]「お話を聞こう」② (単語) ・ポインティングゲーム (単語編)			○	・世界には様々な物語があることに気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	まとまった話を聞いてそのあらすじがわかる。 [L]「お話を聞こう」③ (桃太郎セリフ) ・ポインティングゲーム (桃太郎セリフ編) [L]「お話を聞こう」④ (共通セリフ) [C] We are good friends.		○		・まとまった話を聞いている。 [C] <行動観察・振り返りシート点検>
		まとまった話を聞いてそのあらすじがわかり、様子や要求を表したり尋ねたりする表現や、誰に何かするよう命令したり促したりする表現に慣れ親しむ。 [L]「お話を聞こう」⑤ (鬼セリフ) [C] We are good friends. [A]「オリジナルの物語をつくって演じよう」		○		・まとまった話を聞いている。 [C] <行動観察・振り返りシート点検>
第4時 ～ 第5時		様子や要求を表したり尋ねたりする表現や、誰に何かするよう命令したり促したりする表現に慣れ親しむ。 [C] We are good friends. [A]「オリジナルの物語をつくって演じよう」		○		・様子や要求を表したり尋ねたりする表現や、誰に何かするよう命令したり促したりする表現を聞いたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート点検>
第6時	広げる	積極的に英語を使って、考えた物語を伝えようとしたり聞こうとしたりしようとする。 [C] We are good friends. [A]「オリジナルの物語をつくって演じよう」	○			・相手意識を持ってまとまった話を聞いたり伝えたりしている。 [D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検>

単元		【Lesson 8】 What do you want to be? 「夢宣言」をしよう
時数(月)		5時間(2月)
目標	関心・意欲・態度	・積極的に自分の将来の夢について交流しようとする。
	慣れ親しみ	・どのような職業に就きたいかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
	気付き	・世界には様々な夢を持った同年代の子どもたちがいることを知るとともに、英語と日本語での職業を表す語の成り立ちを通して、言語の面白さに気付く。
使用表現		I want to be a teacher. What do you want to be?
語彙		〔職業〕 doctor, cook, farmer, florist, singer, firefighter, soccer player, bus driver, cabin attendant, vet, zookeeper, comedian, baker, dentist, artist
活動	Chant Song	○ What do you want to be?
	Game Quiz など	○キーワードゲーム ○ポインティングゲーム ○ビンゴゲーム ◎ステレオゲーム<何人かで同時に職業を言って誰が何の職業を言ったか当てる> ○ジェスチャーゲーム ○ラッキーカードゲーム ○チェーンゲーム ○カード取りゲーム ◎友達に夢についてインタビューしよう ◎自分の夢について発表する
	単元のゴール	◎友達と互いの夢を交流する。
	板倉町外国語指導計画との関連	② Lesson 9 I want to be a teacher. ○ When I grow up. ② Let's Enjoy3 いろいろな職業の言い方を知ろう
「My Story Card」 作成例 (B4サイズ) ※自分の将来の夢について絵や写真を使って表現したカード 注1: 使われている英文は児童が使用する英文例 注2: 「My Story Card」が使用可能な活動は◎	 <p>I want to be a scientist. (Because) I like science. I want to save the earth.</p>	
常時活動	・「My Story Card」の下にフリースペースを作り、知った職業が増える度にカードを貼る。	
中学校教科書 関連単元・内容	◇ ②Unit 3 My Future Job Dialog (p.23) What do you want to be? ◇ ③Multi+3 なりたい職業(p.74~75) I want to be a singer.	◇ ③応用編 □ ②Bonus Word Box ③ 職業(p.115)

評価規準	コミュニケーションへの関心・意欲・態度	相手意識を持って自分の将来の夢について紹介している。				
	外国語への慣れ親しみ	職業を表す語を聞いたり言ったりしている。 就きたい職業について尋ねたり答えたりしている。				
	言語・文化に関する気付き	世界には様々な夢を持つ同年代の子どもがいることや、職業を表す語について英語と日本語の共通点に気付いている。				
時間	過程	目標と主な学習活動	評価			
			コ	慣	気	評価評価規準<方法>
第1時	つかむ	様々な職業の言い方を知る。 ・ジェスチャークイズ ・キーワードゲーム ・ビンゴゲーム ・ポインティングゲーム			○	・職業を表す語について英語と日本語の共通点に気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート点検>
第2時 ～ 第3時	慣れる	様々な職業の言い方に慣れ親しみ、職業を表す語について英語と日本語の共通点に気付く。 ・カード取りゲーム ・ラッキーカードゲーム [L]「誰の夢か、考えよう」 [C]What do you want to be? ・ミッシングゲーム		○ ○		・職業を表す語を聞いたり言ったりしている。 [C] <行動観察・振り返りシート点検>
		就きたい職業について、尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 ・ステレオゲーム ・チェンゲーム [P]「友達に夢についてインタビューしよう」		○ ○		・就きたい職業について尋ねたり答えたりしている。 [A][B] <行動観察・振り返りシート点検>
第4時	広げる	世界には様々な夢を持つ同年代の子どもがいることに気付き、相手意識を持って自分の夢を紹介しようとする。 [C]What do you want to be? [A]「あなたの「夢宣言」をしよう」	○		○	・相手意識を持って自分の将来の夢について紹介している。 [D][E] <行動観察・My Story Card点検・振り返りシート点検> ・世界には様々な夢を持つ同年代の子どもがいることに気付いている。 [F] <行動観察・振り返りシート点検>