

英語活動 第 [3] 学年 単元活動計画 【 What's This? ランドセルの中に入っている物、なあに? 】 全4時間計画

単元のねらい： 自分の持ち物である学用品などの表現を学ぶことを通して英語を身近に感じ、表現に慣れ親しむ。
 [聞くこと] シルエットや具体物を手がかりに、音やリズムに注意して学用品などの表現を聞こうとする。
 [話すこと] 学用品などに関する表現について、具体物や絵などを用いながら発話しようとする。
 [自国や外国の文化への関心]
 自分の身の回りにたくさんの英語があり、親しんできたことに気づいたり面白さを感じたりしようとしている。

時	1	2	3	4
ねらい	OHP に学用品の影を映し出し、簡単な英語のヒントを聞いてクイズに答えるというシルエットクイズを楽しみながら、鉛筆箱の中に入っている物の英語表現に慣れ親しむ。	OHP に学用品の影を映し出し、簡単な英語のヒントを聞いてクイズに答えるというシルエットクイズを楽しみながら、机の中に入っている物などの英語表現に慣れ親しむ。	学用品とそれを使う動作の表現を知り、ビンゴカード作りやゲームを通して表現に慣れ親しむ。	“Do you have ~?” の表現を知り、学用品を借りるという設定でゲームを通して表現に慣れ親しみ、友達との交流を楽しむ。
主な活動	What's in My Pen Case? Please Game	What's in My Desk ? Please Game	Stationary BINGO Game ・ Making a bingo card ・ Play game	What's in My Pen Case?
言語材料	pencil, pen, eraser, pencil case, marker, glue, touch ~ pick up ~ point to ~	scissors, ruler, stapler, notebook, textbook, book, crayon, desk, back pack	scissors = cut pencil = write glue = glue 学用品の既習表現	Do you have a ~ ? Yes, (I do). No, (I don't). 学用品の既習表現
評価規準	[聞くこと] シルエットクイズを通して ALT の紹介する英語を最後まで聞き、学用品の具体物を指し示したりして応じようとする。 [自国や外国の文化への関心] 英語とカタカナ英語の違いや「eraser」の表現を知ることを通して、英語の面白さを実感しようとする。	[聞くこと] シルエットクイズを通して ALT の紹介する英語を最後まで聞き、学用品の具体物を指し示し応じようとする。 [自国や外国の文化への関心] 英語とカタカナ英語の違いや「eraser」の表現を知ることを通して、英語の面白さを実感しようとする。	[聞くこと] 自作のビンゴカードを使い、ALT の指示を聞きながらゲームに楽しく参加しようとする。 [話すこと] 学用品の表現を念頭に思い浮かべながらビンゴカードを自作し、ゲームの進行に応じて学用品の表現を発話しようとする。	[聞くこと] 相手の目を見て英語を聞き、表情や動作などで応じようとする。 [話すこと] 動作に表したりゲームカードで応じたりしながら、既習表現を駆使して ALT や友達と交流しようとする。
指導上の留意点	シルエットの出し方を工夫し、児童の活動への関心を高めるようにする。ゲームに取り組む中で、HRT は間違えることも楽しめるような学習の雰囲気を作るようにする。	シルエットの出し方を工夫し、児童の活動への関心を高めるようにする。英語の音やリズムが聞き取りにくい表現については、注意を払って聞くように促す。	活動に消極的な児童には、ビンゴカードを自作する場面をとらえて、個に応じた支援を心がけるようにする。ゲームの進行は ALT が行うようにし、自然な英語を十分に聞かせる機会を持てるようにする。	児童一人一人が確かな活動が行えるよう、活動の提示を効率的に行えるよう十分な打ち合わせをする。ALT や HRT も児童とともに活動し、活動の中で個別の支援を積極的に行うようにする。

【 What's This? (学用品) 】 第 3 時 / 4 週計画

[Aim] 学用品とそれを使う動作の表現を知り、ビンゴカード作りやゲームを通して表現に慣れ親しむ。

[Preparation] ゲーム用プリント (提示用拡大版・児童活動用) 児童：はさみ、のり、鉛筆、色鉛筆など

主な学習活動	時間	指導上の留意点		評価項目
		HRT	ALT	
Greeting Song	10	笑顔で児童を迎え、一人一人の児童の目を見て既習表現を使ってあいさつを交わし、緊張感を解きほぐすようにする。 本時は、活動時間を多く持ちたい。 児童の実態から必要であれば“Please Game”をする。		
Main Activity 学用品ビンゴのゲームの様子を見て、本時の活動内容を知る。	30 (10)	学用品ビンゴの実演をする。 (児童役)	学用品ビンゴの実演をする。 (ゲームの進行役)	[聞くこと] ALT の指示を聞きながら、ゲームに楽しく参加している。 ALT の指示を聞いて、素早く反応したり、友達に教えたりしている。 [話すこと] カードの作成中やゲームの途中で、該当する学用品の表現をつぶやいたり、ALT の後について繰り返したりしている。 ゲームの指示役を務め、友達に聞こえる声の大きさを学用品の表現を発話している。
ゲーム用のビンゴカードを自作する。	(10)	用紙を配付する。 児童の中に入り、同様に作成しながら学用品の表現を確認したり、活動の意欲を高めたりする。	用紙を配付する。 児童の中に入り、同様に作成しながら学用品の表現を確認したり、活動の意欲を高めたりする。	
Stationary Bingo Game を通して、表現に慣れ親しむ。	(10)	児童とともに、ALT の指示を聞きながら活動する。 自分のカードに指示された学用品がある場合は、ALT のまねをして発話し、児童のモデルを演じる。 * 児童が活動に慣れてきたら、2 4 6 グループへ編成を変化させ、活動の機会を増やしたり指示役を児童が務めたりできるようにする。 * 本時で使用した自作のビンゴゲームセットを無くさないように保管し、いつでも使えるようにしておくが良い。	ゲームの進行をする。 すでに使った表現は、絵カードを黒板に提示する。 絵カードで途中のチェックをし、ゲームが正しく進行しているか確認する。	
Greeting Song	5	児童の感想を笑顔で聞くようにする。 児童の活動のよかった点について、ALT と HRT がそれぞれに賞賛し、次時への活動の意欲を喚起するようにする。		

【 What's This? (学用品) 】 第 4 時 / 4 週計画

[Aim] “ Do you have ~ ? ” の表現を知り、学用品を借りるとい設定のゲームを通して表現に慣れ親しみ、友達との交流を楽しむ。

[Preparation] 学用品の絵カード、活動プリント (提示用拡大版・児童活動用) 児童 : クリップボード

主な学習活動	時間	指 導 上 の 留 意 点		評価項目								
		H R T	A L T									
Greeting Song	10	笑顔で児童を迎え、一人一人の児童の目を見て既習表現を使ってあいさつを交わし、緊張感を解きほぐすようにする。 児童の実態に応じて、HRT が既習活動の中から選択する。										
Main Activity “ What's in My Pen Case ? ” の活動の様子を見て、本時の活動内容を考える。	30 (15)	<p>“ What's in My Pen Case ? ” のゲームを実演する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">“ What's in My Pen Case ? ”</p> <p>ALT と HRT は、それぞれプリントに記入する。12 種類の文房具をすでに持っている 4 種類と持っていない 8 種類に分け、4 種類はカードに記入する。</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>必要な 4 種類の文房具を借りるために友達と交流する。</p> <p>A : Do you have a pencil? B : Yes, I do. Here you are. A : Thank you. (B が A のカードにサインする。) B : Do you have an eraser? A : No, I don't. Sorry.</p> <p>B : Do you have an eraser ? C : Yes, I do. Here you are. B : Thank you. (C が B のカードにサインする。) C : Do you have a ruler ? B : Yes, I do. Here you are. C : Thank you. (B が C のカードにサインする。)</p> </div> <div style="flex: 1; border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;">*</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;">@</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>-----</p> <p>12 の文房具の絵</p> </div> </div> </div> <p>相手を替えながら を繰り返し活動し、Pen Case の中を満たすことができれば終了。</p> <p>ALT の説明を児童とともに聞き、大切な部分を英語で繰り返す。 プリントを配付する。 児童の作業の進行状況を観察する。</p> <p>*ともに活動しながら、個別に支援するようにする。 *活動に慣れたら、持っている学用品の数を減らして行う</p>		*		@						<p>[聞くこと]</p> <p>ゲームの実演を見て、動作を手がかりに活動の仕方を聞いている。</p> <p>ゲームの実演や友達との活動の中で、状況に応じて、動作を交えながら応じている。</p> <p>[話すこと]</p> <p>動作に表したりしながら、既習表現を駆使して ALT や友達と交流している。</p> <p>動作に表したりしながら、既習表現を駆使して ALT や友達と交流し、ゲームに何回も挑戦している。</p>
*		@										
プリントに記入し、“ What's In My Pen Case ? ” の活動を通して表現に慣れ親しむ。	(15)	ALT の説明を児童とともに聞き、大切な部分を英語で繰り返す。 プリントを配付する。 児童の作業の進行状況を観察する。	ゲームの実演を見て、わかったことや質問の発表を聞き、簡単な英語で答える。 プリントを配付する。 の活動を促す。 ゲームを開始 (終了) する。									
Greeting Song	5	児童の感想を笑顔で聞くようにする。 児童の活動のよかった点について、ALT と HRT がそれぞれに賞賛し、次時への活動の意欲を喚起するようにする。										