

英語活動 第 [4] 学年 単元活動計画 【 Numbers 数字で遊ぼう 】 全 4 時間計画

単元のねらい： 1 ～ 100 までの数字の英語表現を知り、数字を使ったいろいろなゲームを体験することを通して、表現に慣れ親しむ。
 [聞くこと] 数字に関する表現を聞いてそれに対応するカードを探したり、ワークシートに印を付けたりして、動作で応じようとする。
 [話すこと] ゲームの状況に合わせて、数字に関する表現や既習表現を駆使して応じようとする。
 [自国や外国の文化への関心] 活動を通して、数字表現の仕組みの面白さに気付いたり、英語を身近に感じようとしたりする。

時	1	2	3	4
ねらい	3 年生で体験した DOMINOS のゲームを再体験することを通して、20 までの数字表現を思い出したり、21 より大きい数字の表現の仕組みを知ったりして、大きな数字の表現に慣れる。	Time Machine Game で、10 ～ 100 までの数字表現を使って表現に慣れ親しむとともに、友達との交流を楽しむ。	たくさんのキャンディを手に入れるという設定で、譲り合うキャンディの数を決める交渉を繰り返すことを通して表現に慣れ、友達との交流を楽しむ。	アメリカで人気のある遊びの “Hopscotch” を得点競技にし、チーム対抗戦で行うことを通して、数字に関する表現に慣れ親しむ。
主な活動	DOMINOS	Time Machine Game	Candy Betting Game	Let's Play “Hopscotch”
言語材料	21～100 までの表現 How many points (did you get)?	既習表現 ・年齢に関する表現 ・10 ～ 100 までの数字表現	How many candies (do you want)? 既習表現 I have 5 candies. 2 candies, please.	既習表現 ・10 ～ 100 までの数字表現 ・How many points (did you get)?
評価規準	[話すこと] 活動の手順に従って、投入するドミノの数字やゲームの合計点などを発話しようとする。 [自国や外国の文化への関心] 21 より大きい数字は、何十の表現に 1 から 9 までの表現が合わさってできている数字の仕組みの面白さに気づき、進んで活動しようとする。	[聞くこと] 外国語指導助手の活動に関する簡単な英語の説明を聞いて、活動のイメージをもち、動作で応じようとする。 [話すこと] 活動の手順に従って、相手の表現を聞いて、簡単な既習表現を駆使して応じようとする。	[聞くこと] 外国語指導助手の活動に関する簡単な英語の説明を聞いて、活動のイメージをもち、動作で応じようとする。 [話すこと] 活動の手順に従って、相手の表現を聞いて、簡単な既習表現を駆使して応じようとする。	[話すこと] 遊びの手順に従って遊びながら、既習表現や身振りなどを駆使して応じようとする。 [自国や外国の文化への関心] “Hopscotch” の遊びを体験することを通して日本の石けり遊びとの類似点に気づき、友達と楽しく活動しようとする。
指導上の留意点	活動の手順を思い出せるまで、ゆっくりゲームを進行するようにする。表現のイメージをとらえにくい場合はグループ作りゲームなどを投入し、表現の仕組みや音やリズムをとらえられるようにする。	学級担任や外国語指導助手も児童とともに活動し、個に応じた指導の場面を持てるようにする。	譲り合うキャンディの数を決める交渉をする場面で、活動が単純にならないよう何度か交渉することを通して表現に慣れるようにする。消極的な児童には、学級担任が声役になり、キャンディの受け渡しの動作をさせるようにする。	グル - プ活動の際、友達の発話に耳を傾けるよう促し、聞く機会を多くもてるようにする。活動の手順や表現に慣れてきたらグループの人数を少なくし、発話の機会を多くもてるようにする。

【 Numbers 】 第 1 時 / 4 週計画

[Aim] 3年生で体験した DOMINOS のゲームを再体験することを通して、20 までの数字表現を思い出したり、21 より大きい数字の表現の仕組みを知ったりして、大きな数字の表現に慣れる。

[Preparation] 提示用 DOMINOS、児童用 DOMINOS (4 セット) 記録用紙 (グループ 1 枚)

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	5	笑顔で迎え、児童の緊張感を解きほぐすようにする。 Hello Song 2 (DOMINOS の時間を十分とれるよう、短時間で)		
Main Activity DOMINOS の活動の様子を見て、ゲームのルールを思い出す。	35 (10)	DOMINOS を実演する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 《 Rules of play 》 (1) Shuffle the pieces. (2) Draw five pieces. (3) A leader says : Do you have double ? Show us double pieces. (4) The leader put down the highest double. (5) Next player says the number and adds a piece. The doubles are set upright across the line. </div> 【 EX 】 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> 1 が OK </div> 合計点を出すことにより、21 以上の数字の表現を紹介する。		[話すこと] 自分の番の時に出す数字について発話しながら、ゲームに取り組んでいる。 ゲームを通して、自分の出す数字をみんなに聞こえる声の大きさを発話したり、友達の動作に簡単な英語で応じたりして活動を楽しんでいる。
グループになって、DOMINOS のゲームを楽しむ。	(25)	活動の様子を見て分かったことや質問を発表するよう促す。 <div style="display: inline-block; vertical-align: top; width: 45%;"> 児童の発表を聞き、簡単な英語で応じたり、ルールを繰り返したりする。 </div> 2 グループを編成し、ルール確認のためのゲームをする。(1 グループを担当する。) (1 グループを担当する。) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 【児童が活動に慣れてきたら】 * 1 グループの人数を 4 ~ 6 人程度まで少なくしていく * 自分がドミノのピースを出す時、その数字の英語表現を発話するよう促す。 * ゲームの順決め ドミノのピースが一番早く無くなった人が 1 位。 その時点で残っているピースの数字の合計点が小さい順に 2 位、3 位... と順位が決定する。 </div>		[自国や外国の文化への関心] 数字の表現の仕組みに気付いている。 数字の表現の仕組みに気付き、進んで大きな数の表現をしている。
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。		

【 Numbers 】 第 2 時 / 4 週計画

[Aim] じゃんけんに勝つとドラえもののタイムマシンを使って年齢が大きくなるというゲームの設定で、10 ~ 100 までの数字表現を使って表現に慣れ親しむとともに、友達との交流を楽しむ。

[Preparation] ゲーム用カード (提示用拡大版・児童活動用)、マグネット、ホワイトボード

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	5	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。		
Main Activity “ Time Machine ” Game の活動の提示を見て本時の活動内容を考え、21 より大きい数字の表現を知る。	35 (15)	活動を提示する。 A : Hello. My name is ~ . B : Hello. My name is ~ . A&B : Nice to meet you. Nice to meet you, too. A : Excuse me. How old are you? B : I'm 1. ~, how old are you? A : I'm 1. A&B : Let's じゃんけん.	活動を提示する。 ・じゃんけんに勝ったら、1 コマ、年齢が進む。 ゲーム用カードのマグネットの位置が進む。 ・100 歳がゴール	[聞くこと] 活動の説明を聞いて、動作で応じている。 活動の説明を聞いて動作で応じたり、ALT に合わせて発話しようとしていたりしている。
“ Time Machine ” Game を楽しむことを通して、表現に慣れ親しむ。	(20)	二人組を指示し、活動するよう促す。 児童の活動の様子を観察し、表現に自信のない児童に寄り添って活動するようにする。	ゲームカード・マグネットを配付し、活動を促す。 児童の活動の様子を観察し、児童の質問に簡単な英語で応じたり、自然な英語を聞かせたりするようにする。	[話すこと] 活動の手順に従って、英語で応じている。 活動の手順に従って、相手に聞こえる声の大きさと英語で応じたり、友達に教えたりしている。
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。		

【 Numbers 】 第 3 時 / 4 週計画

[Aim] たくさんのキャンディを手に入れるという設定で、譲り合うキャンディの数を決める交渉を繰り返すことを通して表現に慣れ、友達との交流を楽しむ。

[Preparation] キャンディの絵カード (多数)

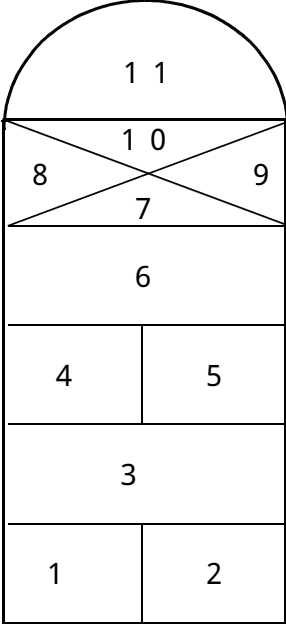
主な学習活動	時間	指導上の留意点		評価項目
		HRT	ALT	
Greeting Song	5	笑顔で児童を迎え、一人一人の児童の目を見て既習表現を使ってあいさつを交わし、緊張感を解きほぐすようにする。		
Main Activity Candy Betting Game の活動の提示を見て本時の活動を考え、表現を知る。	35 (15)	活動を提示する。 A : Hello. B : Hello. I have 5 candies. How many candies do you have? A : I have 5 candies, too. But I want more candies. B : More candies? Sure. Let's play Candy Betting Game. How many candies do you want? A : I want two candies. B : Two ? Ummm..... One. A : One ? No, I want two candies. B : Ummm..... O.K. Let's じゃんけん。	活動を提示する。 A : Hello. B : Hello. I have 5 candies. How many candies do you have? A : I have 5 candies, too. But I want more candies. B : More candies? Sure. Let's play Candy Betting Game. How many candies do you want? A : I want two candies. B : Two ? Ummm..... One. A : One ? No, I want two candies. B : Ummm..... O.K. Let's じゃんけん。	[聞くこと] 活動の手順の説明を、様子を想像しながら聞いている。 活動の手順の説明の様子を想像しながら聞いたり、動作で応じたりしている。
Candy Betting Game の活動を通して、友達との交流を楽しむ。	(20)	キャンディの絵カードを一人5枚ずつ配付する。 お菓子屋さんを務め、キャンディの無くなった児童に譲り、活動を続けられるようにする。	キャンディの絵カードを一人5枚ずつ配付する。 児童の活動の様子を観察し、質問を受けたり、ともに活動したりする。	[話すこと] 活動の手順に従って遊びながら、英語で応じようとしている。 活動の手順に従って遊びながら英語で応じようとしていたり、進んで友達と交流したりしている。
		<ゲームのバリエーション> (1)個人対抗：個人で活動し、獲得したキャンディの数を紹介し合う。 (2)グループ対抗：個人で活動し、最後にグループのキャンディの合計数を紹介し合う。		
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。		

【 Numbers 】 第 4 時 / 4 週計画

[Aim] アメリカで人気のある遊びの “Hopscotch” を得点競技にし、チーム対抗戦で行うことを通して、数字に関する表現に慣れ親しむ。

[Place] 校庭（体育館）

[Preparation] マーカー（石）、チョーク

主な学習活動	時間	指導上の留意点		評価項目
		HRT	ALT	
Greeting Song	5	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。		
Main Activity 活動の提示を見て本時の内容を考える。	35 (15)	活動を提示する。 	活動を提示する。 活動の手順やルールについて簡単な英語で説明する。 <ルール> 1に石を投げ、ケンパーの要領で2～10まで進み、11で両足で着地。 向きを変え、同じ要領で2まで進み、片足のまま1の石を取り、1から図形の外へ進む。 2に石を投げ、～のやり方を繰り返す。 ねらった数字の枠に石が入らなかった場合は、OUT。 次の順番を待つ。 成功した数字が、ポイントに加算する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">hop, land, turn, I got ~ points.</div>	[話すこと] 遊びの手順に従って遊びながら既習表現や身振りなどで応じている。 遊びの手順に従って遊びながら既習表現や身振りなどで、繰り返し活動している。 [自国や外国の文化への関心] "Hopscotch"の活動を楽しみながら活動している。
“Hopscotch”を体験することを通して、表現に慣れ親しむ。	(20)	1グループ4人程度で編成し、指示する。 各グループで、11までの数字を使って図形を描くよう促す。 図形は児童の意向を重視し、各グループのオリジナルでもよい。 児童とともに活動し、活動のモデルを演じる。	活動の場所を指示し、図形を描くよう促す。 児童とともに活動し、表現を紹介するようにする。 最後に、各グループ毎に合計点を算出させ、紹介の進行をする。	"Hopscotch"の活動を楽しみ、石けり遊びとの類似点や違いなどについて感想や体験した感想を発表している。
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。		