

英語活動 第 [6] 学年 単元活動計画 【 Animals in The World 動物と仲良しになろう 】 全 4 時間計画

単元のねらい： 新たに川に住む生き物の名称の表現を知り、既習表現を用いて友達との交流を通して、表現に慣れ親しむ。
 [聞くこと] 外国語指導助手の簡単な英語のヒントや読み聞かせ、絵カードなどを手がかりに内容を想像しながら聞こうとする。
 [話すこと] 活動の目的をとらえて、既習表現を駆使して、簡単な英語で応じようとする。
 [読むこと] 絵カードや学習カードの文字を参考に、聞き慣れた表現の音を重ね合わせながら読むことを通して、表現に生かそうとする。
 [書くこと] 絵カードなどの表現を参考にアルファベットに注意して書くことを通して、表現に生かそうとする。
 [自国や外国の文化への関心] 動物に関する表現をテーマに活動することを通して、友達との表現の仕方を知ったり、交流を楽しんだりしようとする。

時	1	2	3	4
ねらい	既習表現を用いて生まれ変わったら何の動物になりたいかを調べ、動物の名称に関する表現を思い出し、友達との交流を楽しむ。	川に住む生き物の名称を知り、外国語指導助手のヒントを聞いて、答えとなる生き物をつり上げる活動を楽しむとともに、表現に慣れる。	読み聞かせの内容をヒントに、既習表現を用いて、これまでに学習した動物たちのすみかを調べまとめる活動を通して表現に慣れ親しむ。	既習表現を用いて、檻の中に隠れている動物についての情報交換し、動物園を完成させる活動を通して表現に慣れ親しむとともに、友達との交流を楽しむ。
主な活動	Interview Game	Magic Fishing Game	“ Where Do You Live? ” Game 読み聞かせ [Where is Spot ?]	Information Gap Game
言語材料	既習表現 What animal do you want to be? I want to be a ~ . Because ~ .	frog, tadpole, beaver crayfish, pond skater firefly, catfish, heron loach, carp, diving beetle	既習表現 Where do you live? * ~ lives in the sky. on the ice. under the ground.	既習表現 ・動物の名称 ・方向 ・鳴き声 ・特徴 ・Where is ~ ?
評価規準	[聞くこと・話すこと] 前学年で体験した活動の提示を通して、聞き慣れた表現を発音通りに聞こうとしたり、表現しようとする。 [自国や外国の文化への関心] 動物に関する表現に慣れ、楽しく活動することを通して、英語への関心をもとうとする。	[聞くこと] 外国語指導助手の簡単な英語のヒントや絵カードを手がかりにイメージをもって聞き、カードを指し示すなどして応じようとする。 [読むこと] 絵カードの単語の頭文字などを手がかりに、表現に生かそうとする。	[聞くこと] 読み聞かせを聞いたり、活動の提示を見たりすることを通して、内容を想像しながら聞こうとする。 [話すこと] 活動の提示を参考にして、音やリズムに注意して、表現しようとする。	[書くこと] 動物園にいる動物を決め、学習カードにアルファベットに注意して書き、表現に生かそうとする。 [話すこと] 互いの情報を交換するという目的をもって、既習表現を駆使して、簡単な英語で応じようとする。
指導上の留意点	「 なりたい動物 1 調べ 」という活動のめあてを明確にもたせることを通して、活動の意欲を高めるようにする。 外国語指導助手や学級担任が活動の相手を務めることを通して、聞く機会をもてるようにしたり、活動の成功感を味わわせるようにする。	活動の前半で、川に住む生き物の名称を繰り返し聞く機会をもつために、釣り上げて「 What's this? 」 [It's ~ .] という活動を繰り返し行うようにする。	自然の場面の絵を用意し、そこに、表現しながら動物の絵カードを位置付けるなどして、表現内容が具体的にとらえられるようにする。	二者に分かれての活動なので、表現について相談しながら活動できるよう 4 ~ 6 人のグループで行い、活動になれてきたら、徐々に編成を小さくするようにする。

【 Animals in The World 】 第 1 時 / 4 週計画

[Aim] 既習表現を用いて生まれ変わったら何の動物になりたいかを調べ、動物の名称に関する表現を思い出したり、友達との交流を楽しむ。

[Preparation] 動物のぬいぐるみ、学習プリント（提示用拡大版、児童活動用）
児童：クリップボード、鉛筆

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 簡単なヒントゲームを通して、既習の動物の名称を思い出す。	35 (10)	児童とともに、活動する。	簡単な英語でヒントを出し、ゲームを進行する。	[聞くこと・話すこと] 前学年で体験した活動の提示を通して、聞き慣れた表現を発音どおりに聞いたり、表現したりしている。
Interview Game の実演を見て表現を知るとともに、活動の仕方を考える。	(10)	活動を提示する。	活動を提示する。	前学年で体験した活動の提示を通して、聞き慣れた表現を駆使して発音に注意して活動している。
既習の動物名を選択し、学習プリントを作成しておく		<p>(二人が会って簡単な挨拶をした後)</p> <p>A : What animal do you want to be? B : I want to be a grasshopper. Because he can jump. (A のプリントの grasshopper の欄にサインをする。) What animal do you want to be? A : I want to be a dragonfly. Because he has many eyes. (B のプリントの dragonfly の欄にサインをする。) (簡単な挨拶をして別れ、相手を変えて、繰り返し活動する。)</p> <p>* 同じ提示を繰り返し行うことを通して、児童が状況をとらえられるようにする。 * 児童の協力を得ながら活動の提示を繰り返すことを通して、表現がとらえられるようにする。 * の活動のヒントを思い出し、「Because」以下の表現をするよう促す。 * 相手を変えてどんどん質問し、友達のサインをたくさん集めるよう促す。</p>		[自国や外国の文化への関心] 動物に関する表現に慣れ、楽しく活動することを通して、英語への興味をもっている。
Interview Game の活動を通して、表現に慣れる。	(15)	学習プリントを配付する。消極的な児童の支援に努める。	自分のなりたい動物を選択するよう促す。児童とともに活動する。	動物に関する表現に慣れ、楽しく活動することを通して、英語への関心をもっている。
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。		

【 Animals in The World 】 第 2 時 / 4 週計画

[Aim] 川に住む生物の名称を知り、外国語指導助手のヒントを聞いて、答えとなる生物をつり上げる活動を楽しむとともに、表現に慣れる。

[Preparation] Magic Fishing セット (マグネット付き釣り竿、マグネット付き海の生物の絵カード) 川の部分絵 (提示用拡大版・児童活動用)

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 Magic Fishing の活動を見ながら川の生物の表現を知り、活動を通して表現に慣れる。	35 (20)	<p>活動を提示する。</p> <p>(生物を釣り上げて) A : What's this? B : It's a frog.</p> <p>* 釣り上げる役を、児童に務めさせてもよい。 * 時間を要する活動なので、2グループでそれぞれに活動すると効率的である。 * 川の生物の名称と合わせて、その特徴を表す簡単な表現を動作を交えて紹介するとよい。</p> <p>frog / jump, swim beaver / swim, big teeth tadpole / black, swim crayfish / like lobster pond skater / not heavy firefly / It has a light. catfish / long barbel, heron / white, fly loach / long barbel, short carp / こいのぼり diving beetle / black, It can swim and fly.</p> <p>* 活動に慣れてきたら、児童の意欲を持続させるために、釣って欲しい生物を指定し、活動を継続するようにする。</p> <p>A : ~, please. I want a ~.</p>	<p>活動を提示する。</p>	<p>[聞くこと] 外国語指導助手の簡単な英語のヒントや絵カードを手がかりにイメージを持って聞き、カードを指し示すなどして応じている。</p> <p>外国語指導助手の簡単な英語のヒントや絵カードを手がかりにイメージを持って発音のどおりに聞き、カードを指し示すなどして応じている。</p>
ヒントゲームを通して、表現に慣れる。	(15)	<p>活動を提示する。(児童役)</p> <p>A : It's green. It can swim and jump. B : (学習カードの蛙の文字を釣り上げ) It's a frog. A : That's right.</p> <p>* 児童が活動の手順に慣れるまで、何回か実演する。グループを指示する。 ALT がヒントを出し、グループで相談し、順に釣り上げて活動することを伝える。児童の様子を観察し、表現に慣れた児童は、一人で活動するよう個別に指示する。</p>	<p>活動を提示する。(指示役)</p> <p>ヒントを簡単な英語で表現し、活動を進行する。</p>	<p>[読むこと] 絵カードの単語の頭文字などを手がかりに、表現に生かしている。</p> <p>絵カードの単語の頭文字などを手がかりに、進んで表現に生かし活動している。</p>
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。		

【 Animals in The World 】 第 4 時 / 4 週計画

[Aim] 既習表現を用いて、檻の中に隠れている動物についての情報交換し動物園を完成させる活動を通して表現に慣れ親しむとともに、友達との交流を楽しむ。

[Preparation] 学習カード (提示用拡大版、児童活動用)

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 活動の実演を見て本時の活動について考え、表現に触れる。	35 (15)	活動を提示する。(A 役)	活動を提示する。(B 役)	<p>[書くこと]</p> <p>動物園にいる動物を決め、学習カードにアルファベットに注意して書き、表現に生かしている。</p> <p>動物園にいる動物を決め、学習カードに正確にアルファベットで書き、表現に生かしている。</p> <p>[話すこと]</p> <p>互いの情報を交換するという目的をもって、既習表現を駆使して、簡単な英語で応じている。</p> <p>互いの情報を交換するという目的をもって、既習表現を駆使して簡単な英語で応じて、進んで活動している。</p>
動物園の Information Gap Game を通して表現に慣れ、友達との交流を楽しむ。	(20)	動物園の学習カードを一人一枚、配付する。 視写の活動が停滞している児童の支援をする。 活動に消極的な児童の支援に努める。	既習の絵カードを参考にして、檻に隠れている動物を決め視写するよう指示する。 ある程度の時間を費やしたら、活動を始めるよう指示する。その際、全部の檻に動物名を記入できていなくても良い。 児童とともに活動し、活動の成功感を味わわせるようにする。	
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。		