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。

[論がこと] 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<u>くこと]</u> 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。	語指導助手のヒントを聞いて、答えと	表現を用いて、これまでに学習した動	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 ~?
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、表現しようとしたりする。 [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。	もって聞き、カードを指し示すなどし て応じようとする。	[話すこと] 活動の提示を参考にして、音やリズ	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]
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	指導上の留意点			評価項目
工は子自加到	h식 旬	HRT	ALT	計画項目
Greeting Song	5	笑顔で児童を迎え、一人一人 使ってあいさつを交わし、緊		
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	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
す。				験した活動の提示を通して、
	* ヒントは、次の活動で児童が動物を選んだ理由とし 用できるような簡単な表現とし、動作も可とする。 * 外国語指導助手が表現を紹介した後、学級担任は児 モデル役を演じながら表現をつぶやき、繰り返し表 聞いたり、発話したりする機会を作るようにする。			聞き慣れた表 現を発音どお りに聞いたり、
Interview Game の 実演を見て表現を知	(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
りるとともに、活動の仕方を考える。		nt to be? her. hppper の欄にサインをする。)		
既習の動物名を選 択し、学習プリン トを作成しておく		What animal do you wan A: I want to be a dragonfly. Because he has many eye (Bのプリントの dragon (簡単な挨拶をして別れ、	[自国や外国の 文化への関心] 動物に関す る表現に慣れ、	
		*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。		楽しく活動す ることを通し て、英語への 興味をもって
	* 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。			いる。 動物に関す る表現に慣れ、 楽しく活動す
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。	ることを通して、英語への関心をもって
Greeting Song	5	児童の感想を笑顔で聞くよう 児童の活動のよかった点につ れに賞賛し、次時への活動の	Dいて、ALTと HRT がそれぞ	

【 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)

	指導上の留意点		
主な学習活動	時間	HRT ALT	評価項目
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)	活動を提示する。 (生物を釣り上げて) A: What's this? B: It's a frog. * 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。 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. *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。 A: ~, please. I want a ~.	[「助英や手メてドなて」助英や手メてりーすじて外手語絵が一聞をどい、外手語絵が一発にドなてこ国ののカかジき指しる。国ののカかジ音聞をどいと語簡ヒーりを、して 語簡ヒーりをのき指しる。 指単ンドに持力示応 指単ンドに持ど、して導なトをイっ一すじ 導なトをイっお力示応
ヒントゲームを通して、表現に慣れる。	(15)	活動を提示する。(児童役) 活動を提示する。(指示役) 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. * 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。	[読と語どにか 絵語どに現動む絵語どにか 絵語どに現しこかのを、し カのを、にして・ ・ 頭手進生でいる。の字かにる。の字かでしる。
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 3 時 / 4週計画

[Aim] 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。

[Preparation] 場面絵、動物の絵カード

主な学習活動・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		指導上の留意点	評価項目	
工体子自治動	時間	H R T A L T	計劃項目	
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 "Where is Spot"の 読み聞かせを聞いて 自然な英語に触れる とともに、場所を表 す表現に触れる。	35 (15)	児童とともに読み聞かせを聞く。 ・最初は、様子を想像させながら通読し、表現に触れるようにする。 ・2回目以降は、様子と重ね合わせながら、英語の音やリズムに注意を払って聞かせるようにする。	[聞読聞動たを容がるのでは、 と聞いてをでは、 と聞いのり通ををいいのり通をといるでは、 して、 して、 して、 して、 して、 して、 して、 して、 して、 して	
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。	(10)	ALT: Where is Spot? HRT: He is in ~ under ~. など *「in」「on」「under」について忘れている場合は、「on, in under」game で動作を通して思い出すようにする。 活動を提示する。(質問役) 活動を提示する。(応答役) ALT:(裏返した動物の絵カードを一枚取り) I'm a frog. (役割を交替して、同様に)	読み聞かせ を聞いたり、 活動の提示を	
		HRT: Where do you live? HRT: I'm polar bear. ALT: I live in the sky. ALT: Where do you live? HRT: I live on the ice. * 既習の動物の名称全部を活動の対象としたい。 * たれまでの活動で使用した場面絵(牧場、海、ジャングル、森、川)を教室に掲示し、活動の手がかりになるようにする。 * 表現に触れるために、牧場、海、ジャングル、森、川に住む生物一つずつ扱えると良い。 * 提示した活動の発展型として、カードを取ったらヒントを出し、動物の名称に関するヒントクイズを行って、提示した場所当ての活動をする。	[話すこと] * 活動の提示 を参考にびて、 音やしている。 ! 注している。	
"Where Do You Live?"の 活動を通して表現に 慣れ、友達との交流 を楽しむ。	(10)	4 グループを指示し、2 グ	1 注意して、繰 り返し表現し 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。		

【 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)

十か労羽江新 中田		指 導 上 の 留 意 点		知 ,连语 D
主な学習活動	時間	HRT	ALT	評価項目
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) "Information Gap Game" *情報の異なる動物園の地図を一枚ずつ持つ。 *情報の交流を通して動物園の完成図を作る。 *自分の地図にない動物を交流を通して調べる。 *友達に檻に隠れている動物を尋ねて歩き、地図上に書き込み、完成させる。 A: What's in 日? Hint, please. B: (既習表現を用いて情報を知らせる。) A: It's an elephant. B: Yes. *AとBを交替して行う。 B: What's in ? Hint, please. A: (既習表現を用いて情報を知らせる。) B: What's in ? Hint, please. A: (既習表現を用いて情報を知らせる。) B: It's a pond skater. A: Yes. 		[る学アト書生 る学正ァきかく物かカフ注、し 物物カにッ表てと園決一ア意表て 園決一アト現いにかけいでにる。 いんにフ書生 いんにってに。 いんにフ書生
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)	にする。 *動物のヒントは、既習表現	た反応を十分に引き出すよう	[をいっ現簡応 をいっ現簡応でるす互交うてを単じ 互交うてを単じ活。こい換目、駆なて い換目、駆なて動とのす的既使英い のす的既使英、し]情るを習し語る 情るを習し語進て 報とも表てでんい
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。		