

単元名	みんなにインタビューしよう			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	動作を表す表現に慣れるとともに、考えながら聞こうとする。	「あなたは、～できますか？」の表現に慣れるとともに、進んで友達とやりとりをしようとする。	友達にインタビューをすることを通して、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	
アクションタイム	<b>私はだれでしょうクイズ</b> をする。 (英語ノートp24) ・英語ノートの付属のCDを聞いて、どの動物のことか考える。 <b>ジェスチャーゲーム</b> をする。 ・英語ノートp26の動作絵カードを使って、ジェスチャーゲームをする。	ジェスチャーを付けて、“I can swim.”のチャンツをする。 <b>おはじきゲーム</b> をする。 ・ペアになって、英語ノートp26の動作カードの上におはじきを置く。 ・“Can you ~?”と尋ねて、“Yes, I can.”の時は、おはじきを取る。“No, I can't.”の時は、取らない。		
使用表現及び単語	swim, fly, sing, play ~, make ~, ride a unicycle, Who am I?	I can ~. Can you ~? Yes, I can. / No, I can't. swim, fly, sing, play ~, make ~,		
エンジョイタイム		<b>あなたはできますか?ゲーム</b> をする。 ・ペアになって、英語ノートp26に か を記入する。“Can you ~?”と尋ねたり、答えたりする。	<b>友達にインタビューしよう</b> をする。 ・英語ノートp27を開き、相手を捜して、“Can you ~?”とインタビューをする。 “Yes, I can.”と答えた友達の名前を書く。 <b>Who am I?クイズ</b> をする。 ・インタビューしたことをもとに、友達を紹介するクイズを作り、クイズを出し合う。	
使用表現及び単語		Can you ~? Yes, I can. / No, I can't. swim, fly, sing, play ~, make ~,	Can you ~? Yes, I can. / No, I can't. swim, fly, sing, play ~, make ~, Who am I?	
チャレンジタイム				
使用表現及び単語				

単元名	カレンダ－を作ろう			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	日本と世界の行事に触れることを通して、文化の違いに興味・関心をもとうとする。	誕生日の表現に慣れ親しみながら、進んでゲームに参加しようとする。	ゲームを通して、多くの友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	友達や家族の誕生日や行事を記入して、自分だけのカレンダーを作ろうとする。
アクション タイム	<b>線つなぎゲーム</b> をする。(英語ノートp16) <b>キーワードゲーム</b> をする。 ・ペアになって、二人の真ん中に消しゴムを置く。キーワードとなる月を決めておき、月の名前を次々に言っていく。キーワードが出たら、消しゴムを取る。 <b>集中力ゲーム</b> をする。 ・月の名前を聞き、自分の誕生月が出たら、手を挙げる。 “Twelve Months” を歌う。	1 2 か月のカードを使って、 <b>月のカルタ</b> をする。 <b>序数ゲーム</b> をする。 ・グループで輪になって座る。順番に1～31までの序数を言っていく。一人が言える数は、3個以内である。 ・31を言わなければならなくなった人が負けとする。	<b>聖徳太子ゲーム</b> をする。 ・数名の児童が前に出て、一斉に選んだ月の名前を言う。聞いている児童は、だれが何月と言ったかを当てる。	
使用表現及び単語	January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December	月名・firstからthirty-firstまでの序数	月名	
エンジョイ タイム		<b>自分の誕生日カードを探せゲーム</b> をする。 ・クラス全員分の誕生月と日にちを書いたカードをそれぞれ用意する。 ・カードをよく切って、各自に配り、“Do you have ~?”と尋ねて、自分の誕生月と日にちのカードを集める。	<b>誕生日インタビュービンゴゲーム</b> をする。 ・両面にビンゴのマスをかいたカードを1枚用意し、表には月名、裏には日にちをそれぞれ9つ選んで書き込む。 ・カードを持って、相手をさがし、“When is your birthday?”と聞く。尋ねられたら、“My birthday is ~.”と答える。 ・答えてもらった月名と日にちを付けて、ビンゴになるように友達に話しかけていく。	友達に話しかけ、誕生日を聞いて、英語ノートp21に、名前と誕生日を記入する。
使用表現及び単語		Do you have ~? Yes. / No. Here you are. Thank you. You are welcome.	Excuse me. When is your birthday? My birthday is ~. Thank you. You are welcome.	Excuse me. When is your birthday? My birthday is ~. Thank you. You are welcome.
チャレンジ タイム				<b>オリジナルカレンダーを作る。</b> ・誕生日や行事を記入できるカレンダーの台紙を用意し、友達や家族の誕生日や行事を記入し、自分だけのカレンダーを作る。
使用表現及び単語				

単元名	私の一日を紹介しよう			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	他の国との時差に触れることで、世界の国への興味・関心をもとうとする。	動作を表す表現に慣れ親しみながら、進んでゲームに参加しようとする。	仲間さがしゲームを通して、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	自分の一日の生活の様子を紹介しようとする。
アクションタイム	他の国は今何時ですかクイズをする。(英語ノートp44,45) 英語ノートP46のLet's Listenをする。	一日の動作を表す絵カードで、表現の確認をしてから、おはじきゲームをする。(英語ノートp47)	聖徳太子ゲームをする。 ・英語ノートp48の一日の生活を表す絵カードに、自分の生活における時刻を書く。 ・数名が前に出る。教師やALTが、“What time do you ~?”と質問をする。前にいる児童が、一斉に言う。 ・聞いている児童は、だれが何時と言ったかを当てる。 ・質問や役割をかえて順に行う。	
使用表現及び単語	What time is it in ~? It's ~. 1~60までの数字	get up, go to bed, study, eat, clean, take a bath, go to school, go home, cook, swim など	I get up at 7:00. That's right. go to bed, study, eat, clean, go home, go to school, take a bath など	
エンジョイタイム		ジェスチャーゲームをする。 ・児童を2チームに分ける。 ・一方に、動作絵カードを配る。絵カードをもらったグループは、ペアを見つけて絵カードの動作をジェスチャーをして問題を出す。当たったらカードを渡す。早くカードが無くなった方が勝ちとなる。 ・時間で役割を交代する。	仲間さがしゲームをする。 ・ペアを見つけて、“I get up at ~. I go to bed at ~.”と互いに言って、同じ生活表の友達をさがす。	
使用表現及び単語		get up, go to bed, study, eat, clean, take a bath, go to school, go home, cook, swim など, Thank you. You are welcome.	I get up (go to bed, go to school, take a bath など) at ~.	
チャレンジタイム				自分の一日の生活表を紹介する。 ・グループになって、互いの一日の生活を紹介し合う。
使用表現及び単語				I get up (go to bed, go to school, take a bath など) at ~.

単元名	先生にインタビューしよう			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	動物・果物・スポーツの表現に慣れ親しみながら、集中して聞こうとする。	好きな物を探る表現に慣れ親しみながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	グループでインタビューの内容を相談することを通して、友達と協力して質問を考えようとする。	インタビューしてきたことをクイズにして発表したり、答えたりすることで、自分の伝えたいことが伝わる喜びや伝えたいことが分かる喜びを体験する。
アクションタイム	<b>動物・果物・スポーツカルタ</b> をする。 ・今までに慣れ親しんできた動物・果物・スポーツの単語と“I like ~.”の表現を使って、カルタをする。 <b>好きな～は、何ですか？ゲーム</b> をする。 ・“What animal (fruit, sport) do you like?”と教師やALTが尋ね、児童はカードを1枚ひいて、そのカードに合うように“I like ~.”と答える。	<b>集中力ゲーム</b> をする。 ・動物・果物・スポーツの名前を聞いて、聞いた順に絵カードを並べていく。出題者を交代していく。	<b>だれでしょうクイズ</b> をする。 ・第2時のインタビューゲームで聞いたことをもとにしてだれでしょうクイズを作り、順に出題する。	
使用表現及び単語	What animal (fruit, sport) do you like? I like ~. 動物・果物・スポーツ名	I like ~. 動物・果物・スポーツ名	I like ~. Who am I? That's right.	
エンジョイタイム		<b>インタビューゲーム</b> をする。 ・ペアを見つけて、“What animal (fruit, sport) do you like?”とインタビューして、聞いたことをメモしていく。	<b>グループで質問を考えよう。</b> ・先生にインタビューしたい質問の内容をグループで相談する。 ・必ず一人一つは、インタビューできるようにする。	
使用表現及び単語		Excuse me. What animal (fruit, sport) do you like? I like ~. Thank you. You are welcome.	Excuse me. What animal (fruit, sport, color, number など) do you like? Thank you.	
チャレンジタイム				先生にインタビューしてきたことをクイズ形式にして、発表する。 ・グループでインタビューしてきたことをまとめ、どの先生のことをクイズにして出題する。
使用表現及び単語				I like ~. Who am I? That's right.

単元名	鎌倉の道案内をしよう			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	建物などの表現が、英語と日本語では、発音・リズム・イントネーションが違うことに気付いたり、ゲームを通して、建物の表現に慣れ親しんだりしながら、集中して聞こうとする。	「～は、どこにありますか」や道案内に必要な方向や動きを指示する言い方に慣れ親しむとともに、ペアやグループになって、進んでゲームに参加しようとする。	道案内ゲームや宝さがしクイズを通して、多くの友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	体育館を鎌倉の町に見立てて、グループで役割を交代しながら、英語で道案内をする楽しさを体験する。
アクションタイム	チャンツで建物の名前を聞きながら、 <b>指さしゲーム</b> をする。(英語ノート p30,31) 建物の名前を聞いて、 <b>おはじきゲーム</b> をする。(英語ノート p30,31) <b>建物ビンゴゲーム</b> をする。 町内の建物などの写真を見て、 <b>建物当てクイズ</b> をする。	方向や動きの指示を聞いて、 <b>ジェスチャーゲーム</b> をする。	建物の名前を聞いて、聞いた順に並べる <b>集中力ゲーム</b> をする。	
使用表現及び単語	restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple など	go straight, turn left(right), stop	restaurant, park, bookstore, school, bank, station, post office, temple など	
エンジョイタイム		ペアになって、方向や動きの指示を出し合いながら、教室の中を歩く <b>ロボットゲーム</b> をする。 グループになって、目隠しをした人が障害物を避けながら、スイカに見立てたボールを叩く、 <b>障害物スイカ割りゲーム</b> をする。	地図に描かれている数字の建物は何か、他のグループの友達に尋ねたり、答えたりする <b>道案内ゲーム</b> をする。 宝を隠した場所を道案内するヒントを出し合いながら、 <b>宝さがしクイズ</b> をする。	
使用表現及び単語		go straight, turn left(right), stop, Where is ~ ?	Where is ~ ? go straight, turn left(right), Excuse me. Thank you. You're welcome. See you. That's right. You're great.	
チャレンジタイム				鎌倉の町に見立てた体育館で、役割を交代しながら、自分の行きたい場所への道を尋ねたり、聞かれた場所の道案内をしたりする。
使用表現及び単語				Excuse me. Where is ~ ? go straight turn left(right) Thank you. You're welcome.

単元名	行 っ て み た い 国 を 紹 介 し よ う			
時間	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時
ねらい	クイズを通して、世界の国の名前や国旗とその特徴に気付こうとする。	ゲームを通して、世界の国の名前に慣れ親しむとともに、進んでゲームに参加しようとする。	食べ物カルタゲームやインタビュービンゴゲームを通して、友達とやりとりをしながら、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	自分の行ってみたい国とその理由を伝えたり、友達の発表を聞いたりしながら、自分の伝えたいことが伝わる喜びや相手の伝えたいことがわかる喜びを味わう。
アクション タイム	<b>世界の国クイズ</b> をする。 ・ 国名の漢字表記、カタカナ、国旗、特徴を同じ国同士で、線をつなぐ。 ・ 黒板にそれぞれの絵カードを国ごとにはる。 CDを聞いて、 <b>線つなぎゲーム</b> をする。(英語ノートp39)	“I want to go to 国名.” を聞いて、 <b>国旗ビンゴゲーム</b> をする。 食べ物の絵カードを見ながら、どこの国の食べ物かを考えて、国旗カードを上げる、 <b>どこの国の食べ物でしょうクイズ</b> をする。	出題者を交代しながら、“I want to go to 国名.” を聞いて、その国の食べ物カードを取る、 <b>食べ物カルタゲーム</b> をする。	どこの国とかかわりの深い動物かを考える、 <b>動物クイズ</b> をする。
使用表現及び単語	世界の国の名前 I want to go to ～.	I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	I want to see ～. 動物の名前
エンジョイ タイム		相手をさがして、“I want to go to ～. I want to eat ～.” と言って、食べ物カードを集める、 <b>行きたいな。食べたいな。ゲーム</b> をする。	相手をさがして、“Where do you want to go?” とインタビューをして、答えてもらった国の食べ物で <b>ビンゴ</b> をする、 <b>インタビュービンゴゲーム</b> をする。	
使用表現及び単語		I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	Where do you want to go? I want to go to ～. 世界の国の名前 I want to eat ～. 食べ物の名前	
チャレンジ タイム				自分の行ってみたい国とその理由を多くの友達に伝え合い、感想を書いたメッセージカードを交換したり、友達の発表を聞いたりする。
使用表現及び単語				I want to go to ～. 行ってみたい国の名前 I want to eat ～. I want to see ～. などの理由

単元名	時 間 割 を 作 る う			
時間	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時
ねらい	世界の小学校の教科書や時間割を比較し、共通点や相違点を考えることで、多様なものの考え方があることに気付こうとする。	教科名の表現に慣れ親しみながら、友達とやりとりをしようとする。	ゲームを通して、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	グループで協力して夢の時間割を発表することを通して、自分たちの伝えたいことが伝わる喜びや友達の伝えたいことが分かる喜びを体験する。
アクション タイム	<b>世界の教科クイズ</b> をする。 ・ C D を聞いて、第 5 学年英語 ノート p50 に番号を書く。 <b>指さしゲーム</b> をする。 ・ 第 5 学年英語 ノート p51 を開き、教師や A L T が言った教科を指さす。最初は一人で行い、次はペアで行う。 <b>教科書上げゲーム</b> をする。 ・ 教科書を机の上に出し、教師や A L T が言った教科の教科書を上げる。	<b>教科ビンゴゲーム</b> をする。 ・ 第 5 学年英語 ノートの巻末の教科カードと第 5 学年英語 ノート p52 のビンゴシートを使って、ビンゴゲームをする。 曜日の歌とチャントをしてから、 <b>曜日当てクイズ</b> をする。 ・ ジェスチャーや今まで慣れ親しんだ表現を使ってヒントを出し、曜日を当てるクイズをする。	<b>カード置きゲーム</b> をする。(第 5 学年英語 ノート p53) ・ C D を聞いて、第 5 学年英語 ノート p53 の表の上に巻末の絵カードを置いていく。	<b>線つなぎゲーム</b> をする。(第 5 学年英語 ノート p54) ・ C D を聞いて、どの先生が、何の教科を教えているか線がつなく。
使用表現及び単語	I study ~ . Japanese, English, math, science, P.E., music, social studies, arts and crafts, home economics	I study ~ . Japanese, English, math, science, P.E., music, social studies, arts and crafts, home economics, 曜日名	On ~ I study ~ . 曜日名, Japanese, English, math, science, P.E., music, social studies, arts and crafts, home economics	On ~ I study ~ . 曜日名, Japanese, English, math, science, P.E., music, social studies, arts and crafts, home economics
エンjoy タイム		<b>教科カード集めゲーム</b> をする。 ・ ペアを見つけて、たとえば、 “Do you like math?” と聞き、相手の答えが “Yes.” だったら、そのカードをあげる。互いに聞き合ってカードをもらう。やりとりをしてカードを集め、自分だけのオリジナル時間表を作る。	<b>クラスメイトをさがせゲーム</b> をする。 ・ 同じ時間割のカードを数種類用意する。 ・ ペアを見つけて、互いに “On monday I study Japanese, math and music.” と言って、同じ時間割を持っている友達をさがしていく。	
使用表現及び単語		Excuse me. Do you like ~? Yes./ No. I like ~ . Here you are. Thank you. You are welcome.	Excuse me. On ~ I study ~ . 曜日名, Japanese, English, math, science, P.E., music, social studies, arts and crafts, home economics, Thank you.	
チャレンジ タイム				グループで夢の時間割を作り発表しよう。 ・ グループで相談して、自分たちの時間割を作り、発表する。また、どうしてその時間割にしたのか理由を日本語で説明する。
使用表現及び単語				On ~ I study ~ . 曜日名・教科名 Thank you.

単元名	一年生に読み聞かせをしよう			
時間	第1時	第2時	第3時	第4時
ねらい	日本語になっている物語の中には外国のものがあることに気付くとともに、世界の物語に興味をもって聞こうとする。	「ブラウンベア」の話に出てきた表現に慣れ親しみながら、進んでゲームに参加しようとする。	友達と協力してオリジナルの話を作ったり練習したりしようとする。	人に聞かせる活動を通して、気持ちをこめて言ったり、ジェスチャーなどを加えて表現したりする楽しさや、伝える喜びを体験する。
アクションタイム	<b>世界の物語を探そう。</b> (英語ノートp50) ・CDを聞いて、英語ノートp50に番号を書く。 ・他に知っている物語を挙げ、どこの国の話か調べる。 ・英語ノートにある「大きなかぶ」の話を聞く。	<b>「ブラウンベア」のお話を聞いてまねしてみよう。</b> ・「ブラウンベア」の絵本の読み聞かせを聞き、話の内容と出てきた動物を確認する。 「ブラウンベア」の話に出てきた動物の絵カードを使って、 <b>ブラウンベアカルタ</b> をする。	「ブラウンベア」の絵本の読み聞かせを聞く。	
使用表現及び単語		What do you see? I see a ~ looking at me. 色・動物名	What do you see? I see a ~ looking at me. 色・動物名	
エンjoyタイム		<b>ブラウンベアカード集めゲーム</b> をする。 ・クラスを半分に分けて、一方に動物カードを渡す。カードを持ってない方はベアを見つけて、“What do you see?”と尋ねる。尋ねられたら“I see a ~ looking at me.”と答えてカードを渡す。やりとりをして、ブラウンベアの話に出てきた動物のカードを全部集める。	<b>オリジナルの「ブラウンベア」のお話を作ろう。</b> ・「ブラウンベア」に出てくる動物や色を変えて、グループで相談しながら、オリジナルの話を作っていく。 ・話ができたら、絵本の絵を作っていく。 ・話と絵が仕上がったら、練習する。	グループで、オリジナルの「ブラウンベア」の発表の練習をする。
使用表現及び単語		Excuse me. What do you see? I see a ~ looking at me. Here you are. Thank you. You are welcome.		What do you see? I see a ~ looking at me. 色・動物名
チャレンジタイム				<b>1年生に聞かせる前にグループで発表し合おう。</b> ・グループで作った「ブラウンベア」の話を発表し合い、よかったところや気付いたことなど、感想を交流しあう。
使用表現及び単語				Thank you.

単元名	自 分 の 夢 を 紹 介 し よ う			
時間	第 1 時	第 2 時	第 3 時	第 4 時
ねらい	職業を表す単語に慣れ親しみながら、集中して聞こうとする。	「あなたは何になりたいですか。」の表現に慣れ親しみながら、進んでゲームに参加しようとする。	ゲームを通して、進んで友達に話しかけたり、答えたりしようとする。	自分の夢とその理由を伝えたり、友達の発表を聞いたりしながら、自分の伝えたいことが伝わる喜びや、友達の伝えたいことが分かる喜びを体験する。
アクション タイム	<b>ジェスチャーゲーム</b> をする。 ・英語ノート巻末の職業絵カードを切り取る。 ・教師かA L T が、その職業になったつもりで、簡単な英語で仕事について説明する。説明した後にジェスチャーで示す。 ・どの職業のことか考えて、一斉にカードを上げる。 <b>職業カルタ</b> をする。 ・職業絵カードを使って、カルタをする。 他の職業の言い方について聞く。	<b>職業ピンゴゲーム</b> をする。(英語ノート p57)	<b>チェンゲーム</b> をする。(英語ノート p59)	英語ノートp58の <b>Let's Listen</b> をする。
使用表現及び単語	What do you want to be? I want to be a ~. 職業名	What do you want to be? I want to be a ~. 職業名	What do you want to be? I want to be a ~. 職業名	
エンジョイ タイム		<b>職業と道具合わせゲーム</b> をする。 ・クラスを半分に分け、職業カードとその職業に関係ある道具が書いてあるカードをそれぞれに渡す。 ・道具カードを持っている人はペアを見つけて“ What do you want to be? ”と質問して、“ I want to be a ~. ”の答えが、自分の道具カードと合っていたら、カードを渡す。 ・役割を交代する。	<b>インタビューゲーム</b> をする。 ・自分が将来つきたい職業を考える。 ・相手を見つけて、“ What do you want to be? ”と質問して、英語ノートp59に名前と友達の夢を書く。 自分が将来つきたい職業とその理由を英語ノートp60のスピーチメモに書く。	
使用表現及び単語		Excuse me. What do you want to be? I want to be a ~. 職業名 Here you are. Thank you. You are welcome.	What do you want to be? I want to be a ~. 職業名	
チャレンジ タイム				<b>自分の夢とその理由を紹介しよう</b> ・自分の将来の夢とその理由を多くの友達に伝え合い、感想を書いたメッセージカードを交換したり、友達の発表を聞いたりする。
使用表現及び単語				I want to be a ~. 職業名 I want to ~. I like ~. Thank you.