英語活動　３年

単元	１．英語であいさつをしよう			４・５月（４時間）
目標	自分と友達やＡＬＴの気持ちや調子の共通点や相違点を知るために，相手に伝わるように工夫しながら，名前，気持ちや調子を尋ねたり答えたりする。			
評価規準	(①知　・　技)挨拶，気持ちや調子を表す英語表現の日本語との共通点や相違点に気付いている。 (②思・判・表)名前，気持ちや調子を尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，気持ちや調子を尋ねて，挨拶をしようとしている。			
言語事項	Good morning./Good afternoon./Good evening./Good night./Hello./ Hi. / Good bye./Nice to meet you. / My name is ～. （I'm ～.） How are you? / I'm good / OK / sleepy / sad / sick / hungry / thirsty.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目＜評価方法（観点）＞※太字は「記録に残す評価」
つかむ	１	○ＡＬＴとＪＴＥが挨拶をし合うモデルを見聞きし，あいさつの場面や知っている英語の挨拶について話し合い，課題「英語で気持ちや調子を尋ねたり答えたりしながらあいさつをしよう」をつかむ。	○挨拶を表す英語表現と日本語の共通点や相違点に気付けるように，様々な挨拶や用いる時間帯を提示する。	◇英語表現と日本語を比較し，挨拶の種類や用いる時間帯について共通点や相違点があることを発言したり記述したりしている。　＜発言・Tryシート①＞
追究する	１	○気持ちや調子を表す英語表現を用いた「キーワードゲーム」をし，今日の気持ちや調子を伝え合う。	○自らの気持ちや調子に応じて英語表現を選択できるように，相手を替えて繰り返し気持ちや調子を伝え合う機会を設定する。	◇自らの気持ちや調子に応じて英語表現を選択し，気持ちや調子を尋ねたり答えたりしている。　＜行動②＞
	１	○気持ちや調子を表すジェスチャーを用いた「ジェスチャーゲーム」をし，ジェスチャーをしながら今日の気持ちや調子を伝え合う。	○自らの気持ちや調子に応じて英語表現を選択できるように，ゲームで用いるカードをグループの数分用意する。	◇自らの気持ちや調子に応じて英語表現を選択し，気持ちや調子を尋ねたり答えたりしている。　＜行動②＞
まとめる	１	○気持ちや調子を尋ねたり答えたりしながら挨拶をし，名刺を交換する。	○自ら声をかけて挨拶できるように，子どもの名前が書かれた，友達と交換する名刺カードを用意する。	**◇友達やＡＬＴに，ジェスチャーをしながら聞き取りやすい声の大きさや速さで気持ちや調子を尋ねたり答えたりしている。　＜行動①②③＞**

【備　考】
・歌："Hello song"
・第１時に「英語活動の学習の仕方」を配布し，英語活動を学習する上で大切な心構えや学習の仕方について確認する。
・ＡＬＴと挨拶し合う際には，ＡＬＴから握手を求めながら様々な時間帯の挨拶をし，挨拶が終わった後に英語の名札を渡す。
・「キーワードゲーム」：子どもはペアになり，ペアの中央に消しゴムを１つ置く。気持ちや調子を表す英語表現の中から１つのキーワードを決めて，子どもが"How are you"と尋ね，ＡＬＴが気持ちや調子を答え，キーワードの気持ちや調子を聞いたらペアの友達より早く消しゴムをとるゲーム。
・「ジェスチャーゲーム」：４人グループで２組のペアをつくる。ペアで１枚のカードを引いてカードに描かれた気持ちや調子に合ったジェスチャーをペアでする。もう１組のペアはそれを見てジェスチャーが表す気持ちや調子を当てるゲーム。ペアでジェスチャーを出す役割と当てる役割を交互に行う。

英語活動　３年

単元	２．数で遊ぼう			５・６月（４時間）
目標	自分と友達やＡＬＴの持っている物の数の共通点や相違点を知るために，相手に伝わるように工夫しながら，持っている物の数を尋ねたり答えたりする。			
評価規準	(①知　・　技)数を表す英語表現の英語の音声と外来語の音声，身の回りの物を表す英語表現の単数形と複数形の相違点に気付いている。 (②思・判・表)持っている物の数を尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，数を表す英語表現を用いて，持っている物の数について尋ねたり答えたりしようとしている。			
言語事項	number/１～２０/How many ～ s? pencil/eraser/game/brother/sister/CD/DVD/comic/cap/hat/soccer ball/umbrella			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目＜評価方法（観点）＞
つかむ	１	○ＡＬＴとＪＴＥが持っている物の数について伝え合うモデルを基に内容について話し合い，課題「友達が持っている物の数を尋ねたり答えたりしよう」をつかみ，「数当てボンゴゲーム」をする。	○モデルで話し合っている内容に気付けるように，鉛筆や消しゴムの数を数えながら伝え合うモデルを提示する。	◇モデルで伝え合っていた内容について発言したり記述したりしている。 ＜発言・Tryシート①＞
追究する	１	○数を表す英語表現を用いた「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲームⅠ」をする。	○数を表す英語表現を繰り返し発音できるように，数を表す英語表現をランダムに配置したゲームシートを用意する。	◇数を表す英語表現を英語の音声で発音している。 ＜行動①＞
	１	○数と身の回りにある物の英語表現を用いた「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲームⅡ」をする。	○身の回りの物を表す英語表現の単数形と複数形の相違点に気付けるように，１つあるときと複数あるときを比較して提示する。	◇友達に聞き取りやすい声の大きさで数を表す英語表現を発音している。 ＜行動③＞
まとめる	１	○持っている物の数を尋ねたり答えたりする。	○自らが尋ねたい身の回りの物を選択できるように，数を尋ねるのにふさわしい身の回りの物を表す英語表現を複数提示する。	**◇自らが尋ねたい身の回りの物に応じて英語表現を選択し，持っている物の数を尋ねたり答えたりしている。 ＜行動①②③＞**

【備　考】
・歌："Ten Steps"
・「数当てボンゴゲーム」：子どもは１～２０までの数から任意の５つの数を選ぶ。ＡＬＴがカードを引いて発音し，自らが選んだ５つの数が当たったらボンゴとなる。早くボンゴになることを競う。
・「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲームⅠ」：４人程度のグループで行う。サイコロを振り，出た目の数だけ英語で数を言いながら進む。また，止まったマスに書いてある数を発音する。マスに梯子が描かれていたら下から上に上がることができる。一方，マスに蛇が描かれていたら上から下に下ることになる。すごろくのようにゴールに先に着くことを競う。
・「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲームⅡ」：１つか複数の身の回りの物が描かれたマスで行う。マスに描かれている物を"Three balls"のように発音する。ルールは「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲームⅠ」と同じ。
・２時間目を特別支援学校との交流にあててもよい。

英語活動　３年

単元	３．好きなものちょうさたいになろう　　６・７月（４時間）			
目標	自分と友達やＡＬＴの好みの共通点や相違点を知るために，相手に伝わるように工夫しながら，色・スポーツ・食べ物について好みを尋ねたり答えたりする。			
評価規準	(①知　・　技)色・スポーツ・食べ物を表す英語表現と外来語のアクセントや発音の相違点に気付いている。 (②思・判・表)色・スポーツ・食べ物について好みを尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，色・スポーツ・食べ物について好みを尋ねたり答えたりしようとしている。			
言語事項	"Do you like ～?"/"Yes, I do."/"No, I don't."/ red/yellow/pink/blue/light blue/purple/orange/green/light green/ black/white/brown/gold/silver baseball/soccer/basketball/volleyball/tennis/table tennis/badaminton/dodgeball/judo/kendo/swimming/skiing/snowboarding/skating/bowling hamburger steak/ramen noodles/curry and rice/sushi/pickeles/natto/goya champulu/eggplants/carrots/green peppers/cucumbers/tomatoes/mushrooms			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法（観点）>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○ＡＬＴとＪＴＥの色・スポーツ・食べ物についての好みを尋ねたり答えたりするモデルを見聞きし，課題「好みを聞いたり答えたりしよう」をつかみ，色を表す英語表現を用いた「ポインティングゲーム」をする。	○色を表す英語表現と外来語のアクセントや発音の相違点に気付けるように，英語の音声と外来語の音声を比較して提示する。	◇色を表す英語表現と外来語のアクセントや発音の相違点について発言したり記述したりしている。　<発言・Tryシート①>
追究する	1	○色を表す英語表現を用いた「タッチ・ザ・カラーズゲーム」をし，色についての好みを尋ねたり答えたりする。	○色を表す英語表現を英語の音声で繰り返し聞いたり発音したりできるように，ゲームの中でＡＬＴの後に続いて発音する機会を設定する。	**◇色を表す英語表現を英語の音声で発音している。<行動①>**
	1	○スポーツを表す英語表現を用いた「スポーツビンゴ」をし，スポーツについての好みを尋ねたり答えたりする。	○自らのスポーツについての好みを尋ねたり答えたりする表現に自信をもてるように，ゲームの中で繰り返し尋ねたり答えたりするルールを設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さでスポーツについての好みを尋ねたり答えたりしている。<行動③>
まとめる	1	○食べ物を表す英語表現を知り，色・スポーツ・食べ物について好みを尋ねたり答えたりする。	○自らの考えや気持ちに応じて色・スポーツ・食べ物を表す英語表現を選択できるように，相手を替えて繰り返し好みを伝え合う機会を設定する。	**◇自らの考えや気持ちに応じて選択した色・スポーツ・食べ物について好みを尋ねたり答えたりしている。<行動①②③>**

【備　考】
・「ポインティングゲーム」：英語表現とイラストが描かれたプリントをペアに１枚配布する。ＡＬＴが"Do you like ～?"と尋ね，子どもはその色を指でさす。ペアの友達より早く指でさすことを競う。
・「タッチ・ザ・カラーズゲーム」：ＡＬＴが"Touch the yellow."等と発音をし，その色の物を探してタッチするゲーム。慣れてきたら子どもに色を発音させてもよい。
・「スポーツビンゴ」：スポーツを表す英語表現の中から任意の９つのスポーツを選択して，プリントに日本語で記入させる。ＡＬＴがスポーツカードを引いて発音し，ビンゴをする。

英語活動　３年

単元	４．特ちょうを伝えよう			８・９月（５時間）
目標	スリーヒントクイズを楽しむために，相手に伝わるように工夫しながら，果物，野菜，動物についての色や形，様子を伝える。			
評価規準	(①知　・　技)果物，野菜，動物を表す英語表現の英語の音声と外来語の音声の相違点に気付いている。 (②思・判・表)クイズのヒントとなる色や形，様子を伝えたりクイズの答えを答えたりしている。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，英語表現を用いてクイズのヒントとなる色や形，様子を伝えたりクイズに答えたりしようとしている。			
言語事項	What's this? It's (a fruit/a vegetable/an animal). It's (black/blue/brown/gray/green/light blue/light green/orange/pink/purple/red/white).It's a(an) (circle/oval/square/rectangle/triangle/haert/diamond/club/spade/star). It's (big/small/fast/slow/cute/cool/long/tall/short/strong/weak).　Is it a ～？			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法（観点）> ※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○ＡＬＴが出題するスリーヒントクイズに答え，課題「ＡＬＴに持っている物や好きな物の特ちょうを紹介しよう」をつかみ，野菜や動物を表す英語表現を用いた「キーワードゲーム」をする。	○ＡＬＴが出題するクイズの答えを推測できるように，ジェスチャーをつけながら絵カードを用いてクイズを出題する。	◇ＡＬＴのクイズを聞いて答えを発言したり記述したりしている。　＜発言・Tryシート①＞
追究する	1	○色や形の英語表現を用いた「マッチングゲーム」をし，果物や野菜についてのクイズを出題し合う。	○果物や野菜を表す英語表現の英語の音声と外来語の音声との相違点を意識して発音できるように，英語の音声と外来語の音声を比較して提示する。	◇果物や野菜を表す英語表現を英語の音声で発音している。　＜行動①＞
	1	○様子を表す英語表現を用いた「すごろくゲーム」をし，動物についてのクイズを出題し合う。	○出題する動物に応じて様子を表す英語表現を選択できるように，ゲームの中で動物の特徴を伝え合う機会を設定する。	◇出題する動物に応じて様子を伝えている。＜行動②＞
	1	○スリーヒントクイズ大会で出題するクイズを作る。	○３ヒントクイズ大会で出題するクイズを作れるように，伝えるヒントをグループ内で話し合う機会を設定する。	**◇伝える色や形，様子を選択し，発言したり記述したりしている。　＜発言・学習プリント②＞**
まとめる	1	○「スリーヒントクイズ大会」をする。	○色や形，様子を伝える自らの表現に自信がもてるように，学級全体でクイズを出題し合う前にグループ内で英語表現を確認し合う機会を設定する。	**◇聞き取りやすい声の大きさや速さでクイズを出題したり答えたりしている。　＜行動①②③＞**

【備　考】
・チャンツ：Let's Try ！ デジタルコンテンツ
・「キーワードゲーム」:「１．英語であいさつをしよう」【備考】欄参照。
・「マッチングゲーム」：神経衰弱のことである。引いたカードについて色と形を組み合わせて発音するルールを設定する。
・「すごろくゲーム」：一般的なすごろくと同じルールで行う。着いたマスに描かれている動物についての様子を伝えるルールを設定する。
・「スリーヒントクイズ大会」：クイズを出題する人と答える人に分かれてクイズを出題し合う。出題する人と答える人の役割を交代する。

英語活動　３年

単元	５．好きな物ランキングを作ろう　　１０月（４時間）			
目標	好きな物ランキングを作るために，相手に伝わるように工夫しながら，好きなスポーツ，色，食べ物，果物をを尋ねたり答えたりする。			
評価規準	(①知　・　技)スポーツ，色，食べ物，果物を表す英語表現の英語の音声と外来語の音声の相違点に気付いている。 (②思・判・表)好きな物を尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，英語表現を用いて好きな物を尋ねたり答えたりしている。			
言語事項	I like ～.　What do you like?　What ～ do you like? sport/volleyball/tennis/basketball/table tennis/baseball/soccer food/pizza/spaghetti/cake/steak/hamberger/sushi fruit/apple/banana/peach/pineapple/melon/orange			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法（観点）＞ ※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○小学生の習っているスポーツランキングを予想し，課題「好きな物を聞いたり答えたりし，３－○好きな物ランキングを作ろう」をつかみ，好きなスポーツを尋ねたり答えたりする。	○スポーツを表す英語表現の英語の音声と外来語の音声のアクセントや発音の相違点に気付けるように，英語の音声と外来語の音声を比較して提示する。	◇英語の音声で好きなスポーツを発音している。 ＜行動①＞
追究する	1	○食べ物を表す英語表現を用いた「カルタ」をし，好きな食べ物を尋ねたり答えたりする。	○食べ物を表す英語表現を英語の音声で繰り返し聞いたり発音したりできるように，カルタの中でＡＬＴの後に続いて発音する機会を設定する。	**◇英語の音声で好きな食べ物を発音している。** **＜行動①＞**
	1	○果物を表す英語表現を用いた「スネークス・アンド・ラダーズゲーム」をし，好きな果物を尋ねたり答えたりする。	○好きな果物を尋ねたり答えたりする自らの表現に自信をもてるように，ゲームの中で繰り返し尋ねたり答えたりするルールを設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで好きな果物を尋ねたり答えたりしている。　＜行動③＞
まとめる	1	○好きな物について尋ねたり答えたりし，３－○好きな物ランキングを作る。	○尋ねたい物や尋ねられた物に応じて英語表現を選択できるように，相手を替えて繰り返し伝え合う機会を設定する。	**◇尋ねたい物や尋ねられた物に応じて英語表現を選択し，好きな物を尋ねたり答えたりしている。** **＜行動①②③＞**

【備　考】
・チャンツ：Let's Try ！ デジタルコンテンツ
・小学生の好きなスポーツランキング参考ＨＰ：https://news.mynavi.jp/photo/article/20170911-a058/images/002l.jpg
・「カルタ」：子どもは声をそろえて，"What food do you like?"と尋ね，ＡＬＴが"I like～."と答える。ＡＬＴが答えた食べ物のカードをとる。グループのメンバーで声をそろえて"I like～."と発音する。
・スネークス・アンド・ラダーズゲーム：「２．数で遊ぼう」【備考】欄参照。

英語活動　３年

単元	６．カードをおくろう　　１１月・１２月（５時間）			
目標	友達の好みに合ったクリスマスカードを作るために，相手に伝わるように工夫しながら，好きな色や形，クリスマスアイテムを伝え合う。			
評価規準	(①知　・　技)日本とスコットランドのクリスマスの過ごし方，色や形を表す英語表現の英語の音声と外来語の音声の共通点や相違点に気付いている。 (②思・判・表)欲しい物の色や形，クリスマスアイテムを尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，英語表現を用いて友達が欲しい物の色や形，クリスマスアイテムを尋ねたり答えたりしている。			
言語事項	What do you want?　～, please.　How many?　Here you are.　This is for you.　Thank you.　You're welcome. circle/triangle/square/rectangle/heart/star/diamond　　red/blue/green/yellow/pink/purple/white/black Santa Clause / snow / bell / angel / snowman / star / boots			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目＜評価方法（観点）＞※太字は「記録に残す評価」
つかむ	１	○ＡＬＴとＪＴＥの好きな形や色，クリスマスアイテムを尋ねたり答えたりし，クリスマスカードを送るモデルを見聞きし，課題「外国のマーケットで買い物をして，友達の好みに合ったクリスマスカードを作っておくろう」をつかみ，スコットランドのクリスマスの過ごし方についてのＡＬＴの話を基に日本との共通点や相違点を話し合う。	○スコットランドのクリスマスの過ごし方が分かるように，ＡＬＴが写真や絵を見せながら話をする機会を設定する。	**◇日本とスコットランドのクリスマスの相違点について発言したり記述したりしている。** **＜発言・Tryシート①＞**
追究する	１	○色や形を表す英語表現を用いた「マッチングゲーム」をし，カードを送る友達と好きな色や形を伝え合う。	○色や形を表す英語表現の英語の音声と外来語の音声のアクセントや発音の相違点に気付けるように，英語の音声と外来語の音声を比較して提示する。	◇色や形を表す英語表現を英語の音声で発音している。　＜行動①＞
	１	○クリスマスアイテムを表す英語表現を用いた「キーワードゲーム」をし，カードを送る友達と好きなクリスマスアイテムを伝え合う。	○色と形を組み合わせた表現を何度も伝えられるように，色や形の一覧を提示する。	◇英語表現を選択し，好きなクリスマスアイテムを尋ねたり答えたりしている。　＜行動②＞
	１	○友達の好きな色や形，クリスマスアイテムを集める。	○欲しい物や数に応じて英語表現の選択・組合せができるように，カードを渡す店員役と受け取る客役に分かれて繰り返し伝え合う機会を設定する。	**◇英語表現の選択・組合せをし，友達が好きな色や形，クリスマスアイテムを尋ねたり答えたりしている。　＜行動①②③＞**
まとめる	１	○クリスマスカードを作って友達に送る。	○カードを渡す際の英語表現に自信をもてるように，ＡＬＴとＪＴＥのカードを渡すモデルの後にＡＬＴの後に続いて発音する機会を設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさで英語表現を用いて友達にカードを送っている。　＜行動③＞

【備　考】
・チャンツ：Let's Try ！ デジタルコンテンツ
・歌："We wish you a merry Christmas"
・「マッチングゲーム」：神経衰弱のことである。引いたカードについて色と形を組み合わせて発音するルールを設定する。
・「キーワードゲーム」：「１．英語であいさつをしよう」【備考】欄参照。
・カード作りのための用意：子ども･･･はさみ・のり・色鉛筆やクーピー　教　師･･･画用紙（八つ切りを６分割）・様々な色や形，クリスマスアイテムのカード（各カード３０枚程度／１クラス）

英語活動　３年

単元	７．アルファベットクイズ大会をしよう			１・２月（４時間）
目標	アルファベットクイズを楽しむために，相手に伝わるように工夫しながら，身の回りにあるアルファベットに見える物について出題したり答えたりする。			
評価規準	(①知　・　技)身の回りには，アルファベットに見える物がたくさんあることに気付いている。 アルファベットを英語の音声で発音している。 (②思・判・表)アルファベットの文字とその発音を一致させて発音している。 (③主体的態度)友達やＡＬＴに伝わるように工夫しながら，アルファベットを発音し,アルファベットクイズを出題したり答えたりしようとしている。			
言語事項	A ～ Z, card, alphabet, please, here, thank, welcome, 21 ～ 30 What's this?　Is it ～？　That's right.　Sorry, no.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目＜評価方法（観点）＞
つかむ	１	○ＡＬＴが出題するアルファベットクイズに答えたり，歌を歌ったりして，課題「アルファベットを覚えて発音できるように，アルファベットクイズ大会をしよう」をつかみ，アルファベットを発音する。	○学級全体でアルファベットの文字と発音を確認できるように，拡大したアルファベット表やアルファベットカードを提示する。	◇アルファベットを英語の音声で発音している。 ＜行動①＞
追究する	１ １	○大文字カルタや「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲーム」をする。 ○グループで学校の中にあるアルファベットを見付けてクイズを作る。	○アルファベットの文字とその発音を一致させて発音できるように，ゲーム中に発音するルールを設定する。 ○学校の中にあるアルファベットを見付けられるように，身の回りの物からアルファベットに見える物を写真で例示する。	**◇アルファベットの文字とその発音を一致させて発音している。　＜行動②＞** ◇学校の中にあるアルファベットを見付けたり，見付けたアルファベットを記述したりしている。　＜行動・Tryシート①＞
まとめる	１	○「アルファベットクイズ大会」をする。	○伝え方を意識してアルファベットクイズを出題したり答えたりできるように，コミュニケーションポイントを確認する機会を設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで,アルファベットクイズを出題したり答えたりしている。 ＜行動③＞

【備　考】
・歌："The Alphabet Song"
・「スネークス・アンド・ラダーズ・ゲーム」:「２　数で遊ぼう」【備考】欄参照。
・「アルファベットクイズ大会」：４人グループのメンバーのうち，クイズを出題する人と答える人に分かれて行う。学級全体で行い，他のグループのところへ行ってクイズに答える。
・準備：教師…タブレットＰＣまたはデジタルカメラ８台（各グループ１台ずつ）

英語活動　３年

単元	７．もっとくわしく！自分のことをプレゼンテーション！　　２・３月（５時間）			
目標	ＡＬＴに自分のことをもっと知ってもらうために，相手に伝わるように工夫しながら，趣味や宝物，特技の発表をする。			
評価規準	(①知　・　技)身の回りの物やスポーツを表す英語と日本語の音声やリズムの相違点に気付いている。 (②思・判・表)英語表現の選択・組合せをし，趣味や宝物，特技の発表をしている。 (③主体的態度)ＡＬＴに伝わるように工夫しながら，英語表現を用いて趣味や宝物，特技の発表をしようとしている。			
言語事項	I like books/video games/music/TV drama/YouTube/movies.　I have a(an) piano/snowboard/pet/racket/stuffed toy/bicycle. I can do/play/ski/snowboard/skateboard/draw/swim/use~.　It's cool/cute/big/small/beautiful/great/expensive/cheap/fun/exciting.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目＜評価方法（観点）＞※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○子どもたち一人一人のことをもっと知りたいというＡＬＴの要望と趣味や宝物，特技のモデルおを見聞きし，単元の課題「ＡＬＴに自分のことをくわしくつたえよう」をつかむ。	○伝えられるようになりたい内容やできるようになりたいことをもてるように，ＡＬＴがモデルを演示する際に，趣味として本の画像を提示したり，特技としてジャグリングをしたりする。	◇ＡＬＴに自分のことをもっと知ってもらうために，英語で伝えられるようになりたい内容やできるようになりたいことを発言したり記述したりしている。　＜発言・Tryシート③＞
追究する	1	○身の回りの物を表す英語表現を用いた「マッチングゲーム」をし，"I like ~.　I have ~."を用いて，趣味や宝物の発表をする。	○身の回りの物を表す英語表現の英語の音声と日本語の音声の相違点に気付けるように，発音をする際に，英語と日本語の音声やリズムを比較して提示する。	◇身の回りの物を表す英語表現を英語の音声で発音している。　＜行動①＞
	1	○動詞とスポーツを表す英語表現を用いた「ジェスチャーゲーム」をし，"I can ~."を用いて，特技の発表をする。	○スポーツを表す英語表現の英語の音声を繰り返し聞いたり発音したりできるように，ジェスチャーゲームで用いるカードを用意する。	◇スポーツを表す英語表現を英語の音声で発音している。　＜行動①＞
	1	○"I like ~.　I have ~.　I can~.　It's ~."を用いて，趣味や宝物，特技を伝える英語表現を改善する。	○自分の英語表現を改善するきっかけを得られるように，改善する視点として「好きな物」「様子」「色」を提示し，ウェビング図を用いてグループ内で英語表現を構想する機会を設定する。	◇好きな物や様子，色を加えて英語表現を改善して発表している。　＜行動②＞
まとめる	1	○ＡＬＴに趣味や宝物，特技の発表をする。	○趣味や宝物，特技の発表をする英語表現や伝え方の改善点を確認できるように，前時に記述したTryシートを確認する機会を設定する。	◇ＡＬＴと目線を合わせたり宝物を指したりしながら，聞き取りやすい声の大きさや速さで趣味や宝物，特技の発表をしようとしている。 ＜行動①②③＞

【備　考】
・「マッチングゲーム」：神経衰弱のこと。引いたカードの英語の表現を発音するルールを設定する。
・「ジェスチャーゲーム」：４人グループで２組のペアをつくる。ペアで１枚のカードを引いてカードに描かれた動作やスポーツに合ったジェスチャーをペアでする。もう１組のペアはそれを見てジェスチャーが表す動作やスポーツを当てるゲーム。