

| | | | |
|---|--|--|--|
| 単元 | 1. 自己紹介をしよう(Unit 1 Hello, friends!) | | 4・5月(8時間) |
| 目標 | 自分や友達とALTの共通点や相違点を知るために、他者に伝わるように工夫しながら、英語で好きな物や嫌いな物、できることや持っている物について表現できる。 | | |
| 評価規準 | (①知・技)好きな物や嫌いな物、できることや持っている物を伝える英語表現について理解している。 色や食べ物、動物、スポーツを表す英語表現を英語の音声で発音したり、英語の語順で書き写したりしている。 (②思・判・表)英語表現の選択・組合せをし、自己紹介をしたり、紹介文を書き写したりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、友達に好きな物や嫌いな物、できることや持っている物について自己紹介をしようとしている。 | | |
| 言語事項 | I'm (名前) "I (don't) like (red/blue/yellow/pink/purple/green/blown/black/white)(curry and rice/ice cream/pizza/sushi/umeboshi/goya/mushrooms/eggplants) (elephants/monkeys/koalas/penguins/hippoes/giraffes/lions/tigers/sheep/horses). Me, too. Can you(play/do)(dodge ball/tennis/table tennis/basketball/volleyball/soccer/baseball/judo/kendo)? Yes, I can./No, I can't. I can(can't)~. Do you have a (bat/soccer ball/piano/violin/smart phone/tablet/doq/cat/hamster)?" Yes, I do./No, I don't. | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○試しの30秒自己紹介をし、英語で自己紹介ができたことについて話し合い、課題「英語で自己紹介できるようになる」をつかむ。 | ○英語で自己紹介をする際に必要な英語表現に気付けるように、グループで試しの30秒自己紹介や必要な英語表現について話し合う機会を設定する。 |
| | 1 | ○色や食べ物、動物を表す英語表現を用いた「何でもカルタ」をし、"What ~do you like?" "I like~."を用いて好きな物を尋ねたり答えたりする。 | ○色や食べ物、動物を表す英語表現を理解できるように、カルタをする際に、発音しながらカルタを取るルールを提示する。 |
| 追究する | 1 | ○"What ~do you like?" "I like~."を用いて好きな色や食べ物、動物が同じ友達を見付ける「発見!フィーリングフレンド」をする。 | ○色や食べ物、動物を表す英語表現の選択をし、好みを伝えられるように、グループ毎にカードを用意する。 |
| | 1 | ○「can&can'tカルタ」をし、"What sport can you play?" "I can~."を用いて、できるスポーツを尋ねたり答えたりする。 | ○できるスポーツを尋ねたり答えたりする英語表現の選択・組合せができるように、スポーツを表す英語表現の一覧を用意する。 |
| | 1 | ○持っている物を表す英語表現を用いた「マッチングゲーム」をし、"What do you have?" "I have~."等を用いて、「持っている物ビンゴ」をする。 | ○物の名前の英語表現を理解できるように、マッチングゲームで用いるカードを用意する。 |
| まとめ | 1 | ○自己紹介をする。 | ○自己紹介をする表現について、改善点を明確にできるように、Reaction sheetを用いて他者評価し合う機会を設定する。 |
| | 1 | ○自己紹介をする英語表現を書き写す。 | ○英語表現の選択・組合せをし、自己紹介をする英語表現を書き写すことができるように、英語表現の見本と四線入りの学習プリントを用意する。 |
| 【備考】 ・「何でもカルタ」：子どもが"What ~do you like?"と尋ね、ALTが"I like~."と答え、聞こえた色や食べ物、動物を表す英語表現とイラストがかかれたカードを取り合う。 ・「発見!フィーリングフレンド」：ペアを作り、裏返されたカードを交互にめくり、好みを伝え合う。好みが同じだったら"Me,too."と言ってハイタッチをする。 ・「can&can'tカルタ」：ALTが、"I can~."もしくは"I can't~."と言う。"I can~."と言ったときだけカードを取ることができる。 ・「マッチングゲーム」：神経衰弱のことである。必ずめくったカードは英語で発音する。 ・「持っている物ビンゴ」：3×3の表を用意し、友達が持っているような物を予想して表に書き、インタビューしてビンゴを目指す。 | | | |

| | | | |
|---|--|--|---|
| 単元 | 2. 誕生日カレンダーを作ろう(Unit 2 Happy birthday!) | | 5・6月(7時間) |
| 目標 | クラスの誕生日カレンダーを作るために、他者に伝わるように工夫しながら、英語で自分の誕生日や誕生日に欲しい物について表現できる。 | | |
| 評価規準 | (①知・技)月日や誕生日、誕生日に欲しい物を尋ねたり答えたりする英語表現について理解している。 月日を表す英語表現を英語の音声で発音したり、英語の語順で書き写したりしている。 (②思・判・表)英語表現の選択・組合せをし、月日や誕生日、誕生日に欲しい物を伝えたり、書き写したりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、誕生日や誕生日に欲しい物を尋ねたり答えたりしようとしている。 | | |
| 言語事項 | When is your birthday? / My birthday is July 13th. first ~ thirty-first What do you want for your birthday? I want a ~. school trip spring(summer/winter) vacation sports festival graduation ceremony | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○「先生の誕生日は何月?クイズ」に取り組み、誕生日カレンダーを作るのに必要な表現について話し合い、課題「誕生日や誕生日に欲しい物を尋ねたり答えたりできるようになって、5年〇組の誕生日カレンダーを作ろう」をつかむ。 | ○誕生日カレンダーを作るのに必要な英語表現に気付けるように、クイズを行い、グループで必要な英語表現について話し合う際に「伝えられたこと」「伝えられなかったこと」の視点を提示する。 |
| | 1 | ○月を表す英語表現を用いた「ミッシングゲーム」をし、月を表す英語表現を書き写す。 | ○月を表す英語表現を理解できるように、ミッシングゲームで用いるカードを用意する。 |
| 追究する | 1 | ○序数の英語表現を用いた「日付カルタ」をし、序数を表す英語表現を書き写す。 | ○序数と数の英語表現の相違点に気付けるように、数と序数を比較したモデルを提示する。 |
| | 1 | ○月日を表す英語表現の「ポインティングゲーム」をし、"When is your birthday?" "My birthday is~."を用いて誕生日を尋ねたり答えたりし、"Birthday Line"を作る。 | ○英語表現の選択をし、誕生日を伝えられるように、"13th"や"30th."のように発音の似ている序数を比較して発音する機会を設定する。 |
| まとめる | 1 | ○「5年〇組欲しい物すごろく」をし、"What do you want for your birthday?" "I want a/an~."を用いて欲しい物を尋ねたり答えたりする。 | ○実際に誕生日に欲しい物を表現できるように、事前に欲しい物についてのアンケートを実施する。 |
| | 2 | ○"My birthday is ~."や"I want a/an~."の英語表現を用いて誕生日や誕生日に欲しい物を発表し、5年〇組の誕生日カレンダーを作る。 | ○ALTや友達に自信をもって誕生日や誕生日に欲しい物を発表できるように、グループで英語表現を確認し合う機会を設定する。 |
| 【備考】 ・歌："The Months of the Year" ・「先生の誕生日は何月?クイズ」：事前に5学年の先生方の誕生日や誕生日に欲しい物を尋ねておいて3択クイズを出題し、先生方の誕生日をカレンダーに記述する。 ・「ミッシングゲーム」：月のカードを黒板に貼り、子どもが目を閉じている間に1つカードを取る。子どもは、なくなったカードを当てる。その後、ミニカードを使ってグループで行う。 ・「ポインティングゲーム」：月と日付の書かれたプリントをペアで1枚用意し、ALTが言った月日を指でさして、正しく早くさせた人が勝ちである。ペアを替えながら、繰り返し行う。 ・"Birthday Line"：インタビューをして知った誕生日を基に、教室をめぐるように、1月から12月まで並ぶ。 ・完成した誕生日カレンダーを毎月教室に掲示して、学級活動に生かすとよい。 ・誕生日カレンダーを作る際には、学校行事についての英語表現を提示する。 | | | |

| | | | |
|------|---|--|--|
| 単元 | 3. 留学生に前橋自慢をしよう (Unit 3 Can you play dodgeball?) | | 6・7月(9時間) |
| 目標 | 群馬大学の留学生に前橋市のことを知ってもらうために、他者に伝えるように工夫しながら、前橋じまんをしよう | | |
| 評価規準 | (①知・技) 前橋にある名所や店、食べ物などを紹介する英語表現について理解している。 前橋のよさについて、情報や考え、気持ちなどを話したり、英語の語順で書き写したりしている。 (②思・判・表) 前橋のよさについて、簡単な語句や基本的な表現を用いてながら、英語表現の選択・組合せをして、情報や考え、気持ちなどを話している。 (③主体的態度) 前橋のよさについて、情報や考え、気持ちの紹介をしようとしている。 | | |
| 言語事項 | We have a/an/ (amusement park / shrine / pool / restaurant / river / mountain in Maebashi. We can (see/enjoy/eat/play/watch/buy) ~. It's (fun/beautiful/interesting/great). Please visit ~. | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○ALTとJTEによるモデルを見聞きし、前橋を紹介する試みの活動に取り組み、紹介するために必要な英語表現について話し合い、課題「群馬大学の留学生に前橋のよいところを知ってもらう」をつかむ。 | ○英語を用いて前橋のよさの紹介をする際に必要となる英語表現に気付くことができるように、JTEがALTに ○市のよさを紹介するモデルを演示する。 |
| | 1 | ○ALTとJTEによるモデルを見聞きし、前橋を紹介する試みの活動に取り組み、紹介するために必要な英語表現について話し合い、課題「群馬大学の留学生に前橋のよいところを知ってもらう」をつかむ。 | ○英語を用いて前橋のよさの紹介をする際に必要となる英語表現に気付くことができるように、JTEがALTに ○市のよさを紹介するモデルを演示する。 |
| 追究する | 1 | ○施設や場所を表す英語表現を用いた「すごろくゲーム」をし、"We have a/an ~in Maebashi."を用いて、前橋の施設や場所について伝え合う。 | ○施設や場所を表す英語表現の選択ができるように、前橋にある施設や場所のピクチャーカードを用意する。 |
| | 1 | ○できることを表す英語表現を用いた「カルタゲーム」をし、"We can~."を用いて、前橋にある施設や場所のできることを伝え合う。 | ○前橋の施設や場所のできることを表す英語表現を繰り返し聞くことができるように、ALTのモデル動画をタブレット上で共有する。 |
| | 1 | ○感想や様子を表す英語表現を用いた「マッチングゲーム」*3をし、"It's /They're~."を用いて、自分の感想や施設場所の様子を伝え合う。 | ○感想や様子を表す英語表現に気付くことができるように、感想や様子を表すピクチャーカードを用意し、マッチングゲームで活用する。 |
| | 1 | ○"We have a/an ~in Maebashi. We can~. It's /They're~."等を用いて、前橋の魅力を伝え合う。 | ○既習の英語表現を想起したり、その発音を確認したりできるように、タブレット上に既習表現集を用意する。 |
| まとめる | 1 | ○留学生に前橋自慢を発表する。 | ○前橋を紹介する際に用いる英語表現を想起できるように、ALTとJTEのデモンストレーションを視聴する機会を設定する。 |
| | 1 | ○前橋自慢の英語表現を書き写し、「前橋自慢！英字新聞」を作る。 | ○前橋自慢を発表した際の英語表現を書き写しできるように、四線入りの学習プリントと英語表現の見本を用意する。 |
| | 1 | ○2学期リスニングテストをする。 | |
| | 1 | ○2学期スピーキングテストをする。 | |
| 【備考】 | | | |

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇前橋の紹介をするために必要な英語表現を発言したり、記述したりしている <発言・Tryシート①>

◇施設や場所を表す英語表現を英語の音声で発音している。 <行動①>

◇前橋の施設や場所のできることに付いて、英語表現の選択・組合せをし、伝えている。 <行動②>

◇様子や感想を表す英語表現を英語の音声で発音している。 <行動①>

◇前橋の施設や場所のできることを伝え合っている。 <行動②>

◇英語の音声や語順、聞き取りやすい声の大きさや速さで前橋自慢をしている。 <行動①②③>

◇発表した前橋自慢に合わせて、英語表現の選択・組合せをし、英語の語順で書き写している。 <学習プリント②>

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| 単元 | 4. 先生クイズ大会をしよう (Unit 4 Who is this?) | | | 8・9月(8時間) |
| 目標 | 先生クイズを楽しむために、他者に伝わるように工夫しながら、英語を用いて第三者のできることを表現できる。 | | | |
| 評価規準 | (①知・技)相手のできることを尋ねたり答えたりする英語表現や第三者のできることを伝える英語表現について理解している。 相手のできることを尋ねたり答えたりする英語表現や第三者のできることを伝える英語表現を英語の音声で発音したり英語の語順で書き写したりしている。 (②思・判・表)英語表現の選択・組合せをし、相手のできることを尋ねたり答えたりする英語表現や第三者のできることを伝えたり書き写したりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、できることをインタビューしたり、先生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 | Can you play (soccer/baseball/basketball/table tennis/dodgeball/volleyball)? Yes,I can. No,I can't. Can you (cook/swim/snowboard/ski)? I am a (1st/2nd/3rd/4th/5th/6th) grade teacher. I can(can't)~. Who am I? Are you ~? That's right. I am ~. | | | |
| 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 追究する | 1 | ○5年の先生クイズに答え、必要な英語表現について話し合い、課題「先生のできることを伝えられるようになって、先生クイズを楽しもう」をつかむ。 | ○第三者のできることを伝えるために必要な英語表現に気付けるように、ALTが先生クイズのモデルを提示する。 | ◇第三者のできることを伝えるために必要な英語表現を発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①> |
| | 1 | ○できることを表す英語表現を用いた「can&can'tカルタ」をし、「What can you do?」「I can~.」を用いてできることを尋ねたり答えたりする。 | ○英語表現の選択ができるように、できることを表す英語表現の一覧を配付する。 | ◇英語表現の選択をし、できることを伝えている。<行動②> |
| | 1 | ○「質問変換ゲーム」をし、「Can you~?」「Yes/No,I can/can't.」を用いて友達やALTにできることインタビューをする。 | ○英語の音声や語順でできることについて尋ねたり答えたりできるように、質問変換ゲームカードを用意する。 | ◇できることについて英語の音声で伝えたり、聞いて理解したりしている。 <行動①> |
| | 1 | ○友達クイズを出題し合う。 | ○英語の音声や語順で友達のできることを伝えられるように、相手を替えながら繰り返し伝え合う機会を設定する。 | ◇英語の音声や語順で友達のできることを伝えたり、聞いて理解したりしている。 <行動①> |
| | 1 | ○質問する先生や質問をする内容を決め、できることを尋ねる「Can you~?」を書き写す。 休み時間 ○先生に質問する。 | ○英語表現の選択・組合せをし、書き写せるように、できることを表す英語表現の見本と四線入りの学習プリントを用意する。 | ◇英語表現の選択・組合せをし、できることを尋ねる英語表現を書き写している。 <行動②> |
| 1 | ○先生クイズ大会に向けて英語表現を改善し、先生ができることやできないことを伝える英語表現を書き写す。 | ○自らの表現の改善点に気付けるように、グループ内でReaction words sheetを用いて、他者評価し合う機会を設定する。 | ◇相手の目を見ながら、聞き取りやすい声の大きさや速さで先生のできることやできないことを伝えている。 <行動③> | |
| まとめる | 2 | ○「先生クイズ大会」をする。 | ○自らの表現に自信をもてるように、グループ内で英語表現を確認する機会を設定する。 | ◇相手の理解に合わせて繰り返したり速さを調節したりして先生のできることやできないことを出題している。 <発言・Tryシート③> |
| 【備考】 ・「can&can'tカルタ」：「1. 自己紹介をしよう」【備考】欄参照。 ・「質問変換ゲーム」：ゲームの問題を出す人が「baseball」と言ったら、答える人は「Can you play baseball?」のように質問に変換するゲーム。「snowbord」と言ったら、「Can you snowboard?」になる。「Can you play snowboard?」のように動詞を重ねないようにするために行う。 | | | | |

| 単元 | 5. 道案内をしよう (Unit 5 Let's go to the zoo.) | | 10・11月(10時間) |
|--|--|---|--|
| 目標 | 生活で生かすために、他者に伝わるように工夫しながら、英語を用いて道案内ができる。 | | |
| 評価規準 | (①知・技)物の位置を表す英語表現や、道案内で場所を尋ねたり答えたりする英語表現について理解している。 物の位置を表す英語表現や、道案内で場所を尋ねたり答えたりする英語表現を英語の音声で発音したり英語の語順で書き写したりしている。 (②思・判・表)英語表現の選択・組合せをし、物の位置を表す英語表現や、道案内で場所を伝えたり書き写したりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、場所を尋ねたり道案内をしたりしようとしている。 | | |
| 言語事項 | Where is the treasure? Go straight. Turn (right/left) at the (first/second/third/forth/fifth)corner. You can see it on your (right/left). It's (on/in/under/by)the (desk/chair/pencil sharpener/blackboard/clock/water tank/shelf). Is it in the (station/fire station/police station/post office/supermarket/hospital/library/bookstore/qas station/department store/convenience store)? | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○JTEとALTが宝探しをする会話を聞いて必要な英語表現について話し合い、課題「英語で場所を伝えたり道案内をしたりできるようになろう」をつかむ。 | ○場所を伝えたり道案内をしたりするために必要な英語表現に気付けるように、ALTが道案内をするモデルを提示する。 |
| 追究する | 1 | ○教室にある物を表す英語表現を用いた「カルタ」をする。 | ○英語の音声で教室にある物を表す英語表現を発音できるように、教室にある物のカルタのカードを用意する。 |
| | 1 | ○宝の場所を"It's (on/in/under/by)the～."を用いて伝え、教室で宝探しをする。 | ○教室にある物と物の位置を表す英語表現の選択・組合せができるように、位置を表すカードを提示する。 |
| | 1 | ○宝の場所を"It's (on/in/under/by)the～."を用いて書き写し、教室で宝探しをする。 | ○英語の語順で書き写せるように、教室にある物と物の位置を表す英語表現の見本と四線入りの学習プリントを用意する。 |
| | 1 | ○建物を表す英語表現を用いた神経衰弱と方向を指示する英語表現を用いた「サイモンセズゲーム」をする。 | ○英語の音声で建物を表す英語表現を発音できるように、神経衰弱のカードを用意する。 |
| | 1 | ○方向を指示する"Go straight." "Turn (right/left)." "You can see it on your (right/left)."を用いて道案内をする。 | ○方向を指示する英語表現を選択・組合せをし、道案内ができるように、繰り返し相手を替えながらカードに描かれた場所に道案内をする機会を設定する。 |
| まとめる | 1 | ○教室を街に見立てて道案内をする。 | ○英語を用いて物の位置を伝えたり道案内をしたりすることができた楽しさを実感できるように、感想を伝え合う時間を確保する。 |
| | 1 | ○英語表現を書き写し、目的地までの道案内をする。 | ○英語表現の選択・組合せをし、書いて道案内ができるよう、方向と曲がる場所を指示する英語表現の見本と四線が書かれた学習プリントを用意する。 |
| 【備考】 ・「カルタ」：ALTが教室にある物を発音し、そのイラストが描かれたカードを取り合う。 ・「サイモンセズゲーム」："Simon says"が文頭に着く際には、その指示に従って動作するが、"Go straight."等の命令文が聞こえたときには動いてはいけない。 | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 単元 | 6. おもてなしワールドレストランへようこそ!(Unit 6 At restaurant) | | | 11・12月(10時間) |
| 目標 | 生活で生かすために、他者に伝わるように工夫しながら、丁寧な英語表現を用いて接客や注文ができる。 | | | |
| 評価規準 | (①知・技)世界の国々の食べ物や1~50の数を表す英語表現を理解している。 世界の国々の食べ物や1~50の数を表す英語表現を英語の音声で発音している。 (②思・判・表)高級レストランで用いる英語表現の選択・組合せをし、接客・注文したり、レストランのメニューを書き写したりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、接客したり食べたい食べ物を注文したりしようとしている。 | | | |
| 言語事項 | What would you like? I'd like (a pizza/paella/curry/pho/tom yum goong/a hamburger/a kebab/bibimbap/a crepe/almond jelly/baumkuchen/a waffle). How much is ~? It's ~ dollars. I recommend~because it's (delicious/spicy/sweet/juicy/rich/healthy/creamy/famous/popular/reasonable). | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | <評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」 |
| つかむ | 1 | ○高級レストランでの会話を試し、接客・注文する際に必要な英語表現について話し合い、課題「丁寧な英語を使って高級レストランで接客・注文できるようになるう」をつかむ。 | ○高級レストランで接客・注文する際に必要な英語表現に気付けるように、試しにグループで接客・注文する機会を設定する。 | ◇高級レストランで接客・注文する際に必要な英語表現について、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 ○世界の国々の食べ物を表す英語表現を用いた「マッチングゲーム」をし、"What would you like?" "I'd like ~."を用いて接客・注文をする。 1 ○数を表す英語表現を用いた「たし算ゲーム」をし、"How much is ~?" "It's ~ dollars."を用いて値段を尋ねたり答えたりする。 1 ○"Please sit down here." "Here is a menu."を用いて、来店した客を席に案内したりメニューや食べ物を手渡したりする。 1 ○グループごとに世界の地域別に分かれて、世界の国々の食べ物を調べる。 1 ○調べた世界の国々の食べ物を表す英語表現を用いた「クレイジーマンキーゲーム」をし、メニュー表を作る。 1 ○"What do you recommend?" "I recommend ~, because it's ~."を用いて、おすすめの食べ物とその理由を伝える。 | ○ゲームで繰り返し発音しながら、世界の国々の食べ物を表す英語表現を知ることができるように、世界の国々において特徴的な食べ物カードを用意する。 ○ゲームで繰り返し発音しながら、1~50の数を表す英語表現を知ることができるように、\$1~\$50のお金カードを用意する。 ○客を席に案内したりメニューや食べ物を手渡したりする英語表現を用いられるように、グループ内で自らの表現を確認し合う機会を設定する。 ○高級レストランで扱いたい食べ物に対する考えをもてるように、世界の地域別に分かれた食べ物の資料を用意する。 ○調べた世界の国々の食べ物を表す英語表現を知ることができるように、英語表現の見本と四線入りのメニュー表を用意する。 ○おすすめの食べ物とその理由を伝える自らの表現の改善点を明確にできるように、Reaction words sheetを用いて、他者評価し合う機会を設定する。 | ◇世界の国々の食べ物を表す英語表現を英語の音声で発音したり、聞き取ったりしている。 <行動①> ◇英語の音声で1~50の数を表す英語表現を発音したり聞いて理解したりしている。 <行動①> ◇客を席に案内したりメニューや食べ物を手渡したりする英語表現を用いて接客している。 <行動②> ◇高級レストランで扱いたい食べ物を記述している。 <学習プリント③> ◇メニュー表に、調べた世界の国々の食べ物を表す英語表現の選択をし、書き写している。 <行動②> ◇英語の音声、聞き取りやすい声の大きさや速さでおすすめの食べ物とその理由を伝えている。 <行動③> |
| まとめ | 1 | ○単元で学習した英語表現を用いて、接客・注文をする。 | ○英語表現を用いて自信をもって表現できるように、店員と客に分かれて英語表現を確認する機会を設定する。 | ◇相手の理解に合わせて繰り返したり速さを調節したりして高級レストランで丁寧な英語表現を用いて接客・注文している。 <発言・Tryシート③> |
| 【備考】 ・「マッチングゲーム」：「1. 自己紹介をしよう」【備考】欄参照。 ・「たし算ゲーム」：お金カードを2枚めくって読み上げ、聞いている人が足し算をして答えるゲーム。 ・「クレイジーマンキーゲーム」：すごろくに似たゲーム。マスに止まったら英語表現を言う。バナナのイラストが描かれているマスに止まったら再度サイコロを振って出た目のマス分前に進む。サルのイラストが描かれているマスに止まったら再度サイコロを振って出た目のマス分後ろに戻る。 | | | | |

| | | | |
|------|--|--|---|
| 単元 | 7. 素敵, 楽しい, ワクワクJapan! (Unit 7 Welcome to Japan!) | | 1・2月(8時間) |
| 目標 | ALTに日本各地の魅力を伝えるために, 自分の行きたい場所やALTに行ってもらいたい場所について紹介したりすることができる。 | | |
| 評価規準 | <p>(①知・技) <知> 【Where do you want to go?, I want to go to ..., Why [What] do you want to ...?, およびその関連語句】について理解している。 <技> 行きたい日本の場所やその魅力について, Where do you want to go?, I want to go to ..., Why [What] do you want to ...?, およびその関連語句を用いて情報や考え, 気持ちなどを話す技能を身に付けている。</p> <p>(②思・判・表) 日本各地の魅力を伝えるために, おすすめの場所やそこでできることなどについて, 簡単な語句や基本的な表現を用いて, 情報や考え, 気持ちなどを話している。</p> <p>(③主体的態度) 日本各地の魅力を伝えるために, おすすめの場所やそこでできることなどについて, 簡単な語句や基本的な表現を用いて, 情報や考え, 気持ちなどを話そうとしている。</p> | | |
| 言語事項 | <p>【行きたい場所】 Where do you want to go? / I want to go to Shiga. 【行きたい理由・したいこと】 Why do you want to go to Shiga? / I want to go to Lake Biwa. / What do you want to do in Lake Biwa? / I want to go fishing. / It's exciting. / I want to eat lunch there. 【その他】 It's very colorful. / Sounds nice! / Welcome to Japan. / Let's go to the Kanto Area. / Thank you for listening.</p> | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○ALTの出身国のおすすめの場所をするプレゼンテーションを見聞きし, 必要な英語表現について話し合い, 課題「自分の行きたい日本の場所の紹介ができるようになるう」をつかむ。 | ○英語を用いて, 自分の行きたい日本の場所を紹介する見通しをもてるように, 学級全体でUnit Listを作成する時間を設定する。 |
| | 1 | ○自分の行きたい場所とそこで楽しめることについて紹介をし合う。 | ○自分の日本地図や日本の観光名所が記載された資料 |
| 追究する | 1 | ○行きたい場所を尋ねたり, 答えたりする英語表現に慣れ親しみ, ペアで互に行きたい場所を尋ねたり, 答えたりする。 | ○日本の観光地とそこで楽しめることについて英語表現を用いて紹介ができるように, モデル動画を学習支援アプリ内に用意する |
| | 1 | ○行きたい場所やそこで楽しめることなどについて伝える際に用いる英語表現を振り返ったり, ALTに伝えたい情報を整理したりして, 発表の内容を考える。 | ○行きたい場所やそこで楽しめることなど, ALTに伝えたい内容を整理できるように, 場所や楽しめること, 伝える順番を記入し, 並び替えたり, 線で繋げたりできる発表構想シートを学習支援アプリ内に用意する。 |
| | 1 | ○行きたい場所やそこで楽しめることなどについて紹介する英語表現を書き写したり, 画像や絵を作成したりしてマイおすすめブックを作成する。 | ○行きたい場所やそこで楽しめるを紹介する英語表現を書き写せるように, 英語表現の見本や四線入りの学習プリントを用意する。 |
| | 1 | ○行きたい場所やそこで楽しめることについてグループで紹介し合い, 発表の仕方や英語表現を改善する。 | ○自らの表現の改善点に気付けるように, グループ内でコミュニケーションポイントを観点とし, 相互評価し合う機会を設定する。 |
| まとめる | 1 | ○行きたい場所やそこで楽しめることについて, ALTに発表をする。 | ○用いる英語表現に自信をもてるように, ALTに発表する前に, ペアで発表の練習をする時間を設定する。 |
| | 1 | ○映像や音声を見聞きし, 日本に住む外国人や日本の文化について知る。 | ○映像や音声を見聞きして分かったことや気付いたことなど, 話の概要を捉えられるように, リスニングのポイント示したワークシートを用意する。 |
| | | | <p>評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」</p> <p>◇自分の行きたい日本の場所をする際にできるようになりたいことについて, 発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①></p> <p>◇ペアで行きたい場所を英語表現を用いて尋ねたり, 答えたりしている。 <行動①></p> <p>◇ペアで行きたい場所とそこで楽しめることを英語表現を用いて伝え合っている。 <行動①></p> <p>◇行きたい場所やそこで楽しめることなどを伝えるために, 発表の内容を構想している。 <行動②></p> <p>◇行きたい場所やそこで楽しめるを紹介する英語表現を四線に書き写している。 <学習プリント①></p> <p>◇相手に伝わるように, 自分の行きたい場所やそこで楽しめることについて伝えている。 <行動②></p> <p>◇相手の反応を確かめながら, 自分の行きたい場所やそこで楽しめることを発表しようとしている。 <行動③></p> <p>◇日本に住む外国人の生活の様子や日本文化について考えたことを記述したり, 話したりしている。 <発表・ワークシート③></p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| 単元 | 8. あこがれの人の紹介をしよう | | 2・3月(10時間) |
| 目標 | あこがれの人についてプレゼンテーションをするために、他者に伝わるように工夫しながら、英語を用いて三人称で年齢や得意なこと、その人についての意見を表現できる。 | | |
| 評価規準 | (①知・技)年齢や得意なこと、その人についての意見を尋ねたり答えたりする英語表現を理解している。 年齢や得意なこと、その人についての意見を尋ねたり答えたりする英語表現を英語の音声で発音したり英語の語順で書き写したりしている。 (②思・判・表)英語表現の選択・組合せをし、あこがれの人についてプレゼンテーションをしたり、書き写したりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、あこがれの人についてプレゼンテーションをしようとしている。 | | |
| 言語事項 | Who is your hero? This is my hero.(He/She) is (name). (He/She) is ~years old. (He/She) is a good (soccer player/baseball player/tennis player/skater/singer/athlete/).(He/She)can(throw fast/hit a homerun/shoot well/dribble fast/run fast/spin beautifully/sing well/dance well) | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| 追究する | 1 | ○ALTやJTEのあこがれの人についてのプレゼンテーションを聞き、課題「英語で年齢や得意なこと、その人についての意見を英語で言えるようになって、あこがれの人プレゼンテーションをしよう」をつかむ。 | ○あこがれの人プレゼンテーション大会をするのに必要な英語表現に気付けるように、モデルのプレゼンテーションを聞き、グループで必要な英語表現について話し合う機会を設定する。 |
| | 1 | ○年齢の英語表現を用いた「年齢ビンゴ」や「あこがれの人年齢カルタ」をする。 | ○英語の語順で年齢を伝えられるように、全員がカルタの札を順番に読むというルールを設定する。 |
| | 1 | ○職業の英語表現を用いた「あこがれの人職業カルタ」をする。 | ○英語の音声で職業を表す英語表現を発音できるように、職業カルタカードを用意する。 |
| | 1 | ○得意なことの英語表現を用いた「クレイジーマンキーゲーム」や「あこがれの人得意なことカルタ」をする。 | ○英語の語順で得意なことを伝えられるように、全員がカルタの札を順番に読むルールを設定する。 |
| | 1 | ○あこがれの人についての意見を表す英語表現を用いた「マッチングゲーム」をする。 | ○英語の音声であこがれの人についての意見を表す英語表現を発音できるように、マッチングゲームで用いるカードを用意する。 |
| | 1 | ○あこがれの人について調べ、プレゼンテーションをする英語表現を書き写す。 | ○あこがれの人についてプレゼンテーションをする英語表現を正確に書き写せるように、これまでに学習した英語表現の見本と四線入りの学習プリントを用意する。 |
| まとめる | 1 | ○あこがれの人についてプレゼンテーションをする。 | ○あこがれの人についてプレゼンテーションをする際の英語表現について、改善点を明確にできるように、Reaction Words Sheetを用いて他者評価し合う機会を設定する。 |
| | 1 | ○3学期リスニングテストを行う。 | |
| | 1 | ○3学期スピーキングテストを行う。 | |
| 【備考】 ・「年齢ビンゴ」：性別と年齢の2つの要素が当てはまるとマスを塗れる。 ・「クレイジーマンキーゲーム」：「6. おもてなしワールドレストランへようこそ！」【備考】参照。 ・「マッチングゲーム」：「1. 自己紹介をしよう」【備考】参照。 | | | |

評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇あこがれの人についてプレゼンテーションをするのに必要な英語表現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>

◇英語の語順で年齢を伝えている。 <行動①>

◇職業を表す英語表現を英語の音声で発音している。 <行動①>

◇英語の語順で得意なことを伝えている。 <行動①>

◇英語の音声であこがれの人についての意見を表す英語表現を発音している。 <行動①>

◇あこがれの人についてプレゼンテーションをする英語表現をの選択・組合せをし、書き写している。 <学習プリント②>

◇聞き取りやすい声の大きさや速さであこがれの人についてプレゼンテーションをしている。 <行動③>

◇英語表現を用いて、あこがれの人についてプレゼンテーションをして伝えた楽しさを発言したり記述したりしている。 <行動・Tryシート③>