

## 単元指導計画

|          |                                                                                                                     |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 単元のゴール   | クイズ大会で相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりする。<br>【話すこと [発表]】                                                                |
| 最終活動の表現例 | A: Hint 1. It's a fruit. Hint 2. It's yellow. Hint 3. Monkey. What's this?<br>B: It's a banana.<br>A: That's right! |

## ○単元計画

| 時数 | 本時の目標                          | 主な言語活動<br>(◇中心活動 ◆最終活動)                                                                | 各時間に扱う表現                                                                                                           | 資料                                                                                                                                                                             |
|----|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 動物を表す語を知る。                     | 【Let's Play 1】<br>虫眼鏡に映る物が何かを考える。<br>◇動物クイズをしよう<br>児童が動物のジェスチャーをして、何の動物かを当てる。          | 〔動物〕<br>panda, bear, cat, dog, elephant, mouse, etc.<br>〔物を探ねたり、答えたりする表現〕<br>What's this? It's a bear.             | <br>     |
| 2  | 色を使って、果物や野菜のクイズをする。            | 【Let's Play 2】<br>映像を見て、それが何かを考える。<br>◇果物、野菜クイズをしよう<br>果物や野菜について2つヒントを出し、答えを当てるクイズをする。 | 〔果物、野菜〕<br>carrot, onion, cucumber, apple, grapes, lemon, etc.<br>〔物を探ねたり、答えたりする表現〕<br>What's this? It's a tomato. | <br>     |
| 3  | スリーヒントクイズのヒントの出し方を知る。          | 【Activity】<br>教師がスリーヒントクイズを出して、児童が答える。<br>◇ヒントを考えよう<br>教師の出したお題に合うヒントを考え、ALTにクイズを出す。   | 〔ヒント・クイズ〕<br>What's this?<br>It's a banana.<br>That's right.                                                       |                                                                                            |
| 4  | ヒントの出し方を工夫してクイズをつくる。           | ◇クイズをつくろう<br>グループでスリーヒントクイズの問題づくりをし、相手に伝わるようにクイズの出し方を工夫する。                             | 〔スリーヒント〕<br>Hint 1. It's a fruit.<br>Hint 2. It's red.<br>Hint 3. It's a triangle                                  | <br> |
| 5  | 相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりする | ◆クイズ大会をしよう<br>グループ毎に自分たちで考えたクイズを出し合う。                                                  | 〔クイズの出題〕<br>What's this?<br>It's a ○○.<br>It's close. / That's right.                                              | <br> |

## ○学習内容の系統性 ◎アルファベットに慣れ親しむ

|      | 3年                                                                            | 3年                                                                                                 | 3年                                                                 | 4年                                                                                                                                       |
|------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 単元名  | Unit 6 アルファベットとなかよし                                                           | Unit 8 これなあに？                                                                                      | Unit 9 きみはだれ？                                                      | Unit 6 アルファベットで文字遊びをしよう                                                                                                                  |
| 言語活動 | ○アルファベットの大文字に慣れる                                                              | ○身の回りの物でクイズを出す                                                                                     | ○短い話を聞いておおよその内容をつかむ                                                | ○アルファベットの文字クイズを出す                                                                                                                        |
| 表現例  | A: The "A" card, please. B: Here you are.<br>A: Thank you. B: You're welcome. | A: It's a fruit. It's red. It's a triangle. What's this?<br>B: It's a strawberry. A: That's right. | A: Are you a dog? B: No, I'm not.<br>A: Who are you? B: I'm a dog. | A: Look! What is my sign?<br>B: Hint, please. A: I have "s".<br>B: How many letters?<br>A: Six.<br>B: It's "School!"<br>A: That's right. |

## 活 動 配 列 表

|            | 第 1 時                                                                                                                           | 第 2 時                                                                                                                                     | 第 3 時                                                                                                                                  | 第 4 時                                                                                                                                                                                                                                         | 第 5 時                                                                                                                                                                                                                    |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 本時の目標      | 動物を表す語を知る。                                                                                                                      | 果物、野菜を表す語を知る。                                                                                                                             | スリーヒントクイズのヒントの出し方を知る。                                                                                                                  | ヒントの出し方を工夫してクイズをつくる。                                                                                                                                                                                                                          | 相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりする。                                                                                                                                                                                          |
| 各時間に扱う表現   | 〔動物〕<br>panda, bear, cat, dog, elephant, mouse, etc.<br>〔物を尋ねたり、答えたりする表現〕<br>What's this? It's a bear.                          | 〔果物、野菜〕<br>carrot, onion, cucumber, apple, grapes, lemon, etc.<br>〔物を尋ねたり、答えたりする表現〕<br>What's this? It's a tomato.                        | 〔ヒント・クイズ〕<br>What's this?<br>It's a banana.<br>That's right.                                                                           | 〔スリーヒント〕<br>Hint 1. It's a fruit.<br>Hint 2. It's red.<br>Hint 3. It's a triangle.                                                                                                                                                            | 〔クイズの出題〕<br>What's this?<br>It's a ○○.<br>It's close. / That's right.                                                                                                                                                    |
| 導入<br>10 分 | Greeting                                                                                                                        |                                                                                                                                           |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                          |
|            | Alphabet Quiz<br>アルファベットの一部分を提示して、何か当てる。                                                                                        | Small Talk<br>色についての話をして、英語での言い方を復習させる。<br>              | Small Talk<br>形についての話をして、英語での言い方を復習させる。                                                                                                | 【Let's Chant】<br>“What's this?”の表現に慣れ親しむ。                                                                                                                                                                                                     | 【Let's Chant】<br>“What's this?”の表現に慣れ親しむ。                                                                                                                                                                                |
|            | Today's Goal：振り返りシートで、単元のめあて・本時のめあての確認をする。                                                                                      |                                                                                                                                           |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                          |
| 展開<br>30 分 | 【Let's Play 1】<br>虫眼鏡に映る物が何かを考える。                                                                                               | 【Let's Play 2】<br>映像を見て、それが何かを考える。                                                                                                        | 【Let's Chant】<br>“What's this?”の表現に慣れ親しむ。                                                                                              | ◇クイズをつくろう<br>グループでスリーヒントクイズの問題づくりをし、相手に伝わるようにクイズの出し方を工夫する。<br><br>  | ◆クイズ大会をしよう<br>グループ毎に自分たちで考えたクイズを出し合う。<br><br>  |
|            | Pointing Game<br>教師が言った動物を指さす。<br>           | Pointing Game<br>教師が言った果物や野菜を指さす。<br>                  | 【Activity】<br>教師がスリーヒントクイズを出して、児童が答える。                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                          |
|            | ◇動物クイズをしよう<br>児童が動物のジェスチャーをして、何の動物かを当てる。<br> | ◇果物、野菜クイズをしよう<br>果物や野菜について 2 つヒントを出し、答えを当てるクイズをする。<br> | ◇ヒントを考えよう<br>教師の出したお題に合うヒントを考え、A L T にクイズを出す。<br> |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                          |
| まとめ<br>5 分 | Reflection：本時の学習を振り返り、振り返りシートに記入する。                                                                                             |                                                                                                                                           |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                          |