

単元指導計画（第3学年）

Dream 3-9 Who are you? きみはだれ？

<Let's Try! 1 Unit 9 Who are you? きみはだれ？（動物，身体の部位，形状）>

* 絵本教材 'In the Autumn Forest'

<単元の目標>

- 絵本などの短い話を聞いて，その内容を表現しようとする。【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】
- 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しようとする。
【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】
- 絵本などの短い話を反応しながら聞き，その概要をつかんで表現する。【外国語への慣れ親しみ】
- 誰かと尋ねたり答えたりする表現や，動物や体の部位，形状を表す語に慣れ親しむ。
【外国語への慣れ親しみ】
- クイズを出したり答えたりする。【外国語への慣れ親しみ】
- 日本語と英語のイントネーションなどの音声の違いに気付く。【言語や文化に関する気付き】

<単元の評価基準>

コミュニケーションへの 関心・意欲・態度	外国語への慣れ親しみ	言語や文化に関する 気付き
・絵本などの短い話を聞いて，その内容を表現しようとしている。 ・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しようとしている。	・絵本などの短い話を反応しながら聞き，その概要をつかんで表現している。 ・誰かと尋ねたり答えたりする表現や，動物や体の部位，形状を表す語を聞いたり言ったりしている。 ・クイズを出したり答えたりしている。	・日本語と英語のイントネーションなどの音声の違いに気付いている

<使用表現・語彙>

【主な使用表現・語彙】

- ・ Are you a (dog)? Yes, I am. / No, I'm not. ・ Who are you? I'm a (dog).
- ・ Who am I? ・ Hint, please.
- ・ 動物 (cow, dragon, snake, horse, sheep, chicken, wild boar など)
- ・ 状態や形状を表す語 (long, short, shiny, scary, round, furry など)
- ・ 身体の部位 (head, eyes, ears, nose, mouth, arms, legs など)

【繰り返しの使用表現・語彙】

- ・ I'm (name). ・ I like (blue). ・ Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't.
- ・ What (sport) do you like? ・ How many ~? ・ Hint, please.
- ・ big, small, are, 色, 形, 動物, 果物, 野菜, 食べ物, 数 (one ~ thirty), 身体の部位

< 単元計画 (5時間) >

時	目標と主な活動	表現・会話例	評価基準(方法)
1	<p>○絵本などの短い話を聞いて、その内容を表現しようとする。</p> <p>○絵本などの短い話を反応しながら聞き、その概要をつかんで表現する。</p> <p>絵本を読んで「Who am I?」クイズに答えよう。</p> <p>※この単元で取組む課題を知り、単元の見通しをもつ。</p> <p>・【短い話を聞く活動】<絵本の読み聞かせ> 'In the Autumn Forest'</p> <p>・「先生の出すクイズに答えよう Part 1」</p> <p>・「3ヒントクイズの言い方や答え方を知ろう。」</p> <p>・「先生の出すクイズに答えよう Part 2」</p> <p>・「反応の仕方を知り、クイズを出す役をやってみよう。」</p> <p>・【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus)</p>	<p>Are you a (dog)?</p> <p>Yes, I am. / No, I'm not.</p> <p>Who are you?</p> <p>I'm a (dog).</p> <p>Good job! Oh, nice.</p> <p>That's right. Close.</p> <p>・動物 (cow, dragon, snake, horse, sheep, chicken, wild boar など)</p>	<p>・絵本などの短い話を聞いて、その内容を表現しようとしている。</p> <p>【コ】</p> <p>・絵本などの短い話を反応しながら聞き、その概要をつかんで表現している。【慣】</p> <p>(行動観察, 振り返りカード分析)</p>
2	<p>○日本語と英語のイントネーションなどの音声の違いに気付く。</p> <p>○誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語に慣れ親しむ。</p> <p>からだのいろいろな部分と、その形や様子を英語で言ってみよう。</p> <p>・【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus)</p> <p>・「体のいろいろな部分の言い方を知ろう。」</p> <p>・【Song】"Head, Shoulders, Knees and Toes" (英語ノート1)</p> <p>・「形や様子を聞いて、どの動物のことを言っているのかを考えよう。」(体の部位と形状を表にまとめ、該当する動物を当てはめていく。)</p> <p>・「先生の出す3ヒントクイズに答えよう。」 (絵本に出てこない動物のクイズ)</p>	<p>Are you a (dog)?</p> <p>Yes, I am. / No, I'm not.</p> <p>Who are you?</p> <p>I'm a (dog).</p> <p>Good job! Oh, nice.</p> <p>That's right. Close.</p> <p>・身体の部位 (head, eyes, ears, nose, mouth, arms, legs など)</p> <p>・状態や形状を表す語 (long, short, shiny, scary, round, furry など)</p>	<p>・日本語と英語のイントネーションなどの音声の違いに気付いている。【気】</p> <p>・誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語を聞いたり言ったりしている。</p> <p>【慣】</p> <p>(行動観察, ワークシート点検, 振り返りカード分析)</p>
3	<p>○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しようとする。</p> <p>○クイズを出したり答えたりする。</p> <p>絵本に出てきた動物の「Who am I?」クイズをしよう。</p> <p>・【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus)</p> <p>・【短い話を聞く活動】「先生のクイズモデルを聞こう。」</p>	<p>A: Hello. B: Hello.</p> <p>A: Short legs. Who am I?</p> <p>B: Are you a bird?</p> <p>A: Oh, close! No, I'm not.</p> <p>B: Hint, please.</p> <p>A: I'm black and white.</p> <p>Who am I?</p> <p>B: Are you a panda?</p>	<p>・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しようとしている。</p> <p>【コ】</p> <p>・クイズを出したり答えたりして</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・「2チームに分かれて、絵本に出てきた動物クイズをしよう。」(絵本を基にした、ヒントの決まっている動物クイズのやり取り) ・「ペアでクイズのヒントを考えよう。」(既習の表現から、カードの動物のヒント[1:体の部位 2:色 3:ジェスチャー]を考える。) ・「『Who am I?』クイズをしよう。」 	<p>A: Oh, close! No, I'm not. B: Hint, please. A: OK. (ジェスチャー) B: Are you a penguin? A: Yes, I am. Good job! See you. B: See you.</p>	<p>いる。【慣】 (行動観察, 振り返りカード分析)</p>
4	<p>○誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語に慣れ親しむ。 ○クイズを出したり答えたりする。</p> <p>オリジナル「Who am I?」クイズを作ろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus) ・【短い話を聞く活動】「先生のクイズモデルを聞こう。」 ・「オリジナル『Who am I?』クイズを作ろう。」(絵本に出てこない動物を選び、既習の内容から、ヒントを考えてクイズを作成する。) ・「クイズのヒントを工夫しよう。」 ・「クイズの出し方を練習しよう。」 	<p>A: Hello. B: Hello. A: I'm black and white. Who am I? B: Are you a panda? A: Oh, sorry. No, I'm not. B: Hint, please. A: Short legs. Who am I? B: Are you a bird? A: No, I'm not. B: Hint, please. A: OK. (ジェスチャー) B: Are you a penguin? A: Yes, I am. Good job! See you. B: See you.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語を聞いたり言ったりしている。 <p>【慣】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クイズを出したり答えたりしている。【慣】(行動観察, ワークシート点検, 振り返りカード分析)
5	<p>○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しようとする。 ○クイズを出したり答えたりする。</p> <p>オリジナル「Who am I?」クイズ大会をしよう。</p> <p>※他学級(又は他学年)との交流</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus) ・「クイズの出し方や答え方の練習をしよう。」 ・「"Who am I?"クイズ大会」 ・「ほめほめ Time」 (他の児童の表現の良い所を見つけあう活動) <p>●単元振り返りカードの記入</p> <p>※内容面と言語面について振り返る。</p>	<p>A: Hello. B: Hello. A: I'm black and white. Who am I? B: Are you a panda? A: Oh, sorry. No, I'm not. B: Hint, please. A: Short legs. Who am I? B: Are you a bird? A: No, I'm not. B: Hint, please. A: OK. (ジェスチャー) B: Are you a penguin? A: Yes, I am. Good job! See you. B: See you.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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しようとしている。 <p>【コ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クイズを出したり答えたりしている。【慣】(行動観察, ワークシート点検, 振り返りカード分析)

Dream 3-9 Who are you? きみはだれ?

第1時 (45分)

- 目標：・絵本などの短い話を聞いて、その内容を表現しようとする。
 ・絵本などの短い話を反応しながら聞き、その概要をつかんで表現する。

準備：タブレット【デジタル教材 (Hi, friends! Story Book / Plus), ICT教材】, 教師用絵カード, 表現カード, ワークシート, 絵本 'In the Autumn Forest'

過程	学習活動	指導上の留意事項 (◇) ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価基準 [評価方法]
導入	<p>○挨拶をする。</p> <p>○【短い話を聞く活動】【絵本】 (読み聞かせ) 'In the Autumn Forest' ・指導者による絵本の読み聞かせを聞く。</p> <p>○「先生の出すクイズに答えよう Part 1」 ・指導者が絵本の一場面から、クイズを出し、児童が答える。 ・単元末の活動を知り、本時のめあてを立てる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 絵本を読んで「Who am I?」クイズに答えよう。 </div>	<p>◇はっきりとした声で、気持ちのよい挨拶を交わす。</p> <p>◇声のトーンや表情などを楽しみせながら、動物やその様子を表す形容詞に注目させる。</p> <p>◇単元末の活動のモデルとなるようなクイズを出し、児童に自分もやってみいたいという意欲をもたせる。</p>	
展開	<p>○「3ヒントクイズの言い方や答え方を知ろう。」 ・指導者がペアでクイズを出したり答えたりする対話のモデルを見て、どのような表現を使っているのかを知る。 ・クイズの例を見ながら、答え方とヒントをもらう言い方を練習する。 ・絵カードを見ながら、絵本に出てきた動物名を言う。</p> <p>○「先生の出すクイズに答えよう Part 2」 ・指導者が絵本の一場面から、クイズを出し、児童がグループで相談して、グループごとに答える。</p>	<p>◇指導者がTTで、表現に気付かせるようにゆっくりと、クイズの応答モデルを見せる。</p> <p>◆馴染みの少ない動物名は、繰り返してゆっくりと言う。</p> <p>◇”Are you a ...?”の表現を丁寧に言わせる。</p> <p>◇指導者は答えに対する反応の表現を分かりやすく言い、次の活動につなぐ。</p> <p>◆うまく言えないグループには、近くに行き支援する。</p>	<p>・絵本などの短い話を聞いて、その内容を表現しようとしている。</p> <p>【コ】[行動観察, 振り返りカード点検] ・クイズを出したり答えたりしている。</p> <p>【慣】[行動観察, 振り返りカード点検]</p>

<p>○「反応の仕方を知り、クイズを出す役をやってみよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指導者が児童の答えに反応する表現 (“Oh, sorry.” “Oh, close!” “That’s right” “Good job!”) を言い、児童も後について言う。 ・児童がグループごとに指導者と一緒にクイズを出す役になり、他のグループの児童がクイズに答える。 	<p>◇指導者が再度 TT で反応の言葉もつけて丁寧に表情豊かに応答するモデルを見せ、後について児童にいわせる。</p> <p>◆机間指導を行い、うまく応答のできていない児童を支援する。</p>	
<p>★【めざす子どもの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はっきりとした声で、反応を添えながらに答えている。 <p>T: I’m brown. Who am I? S: Are you a bear? T: Oh, sorry. No, I’m not. S: Hint, please. T: (イラストの一部を見せながら) Round eyes. Who am I? S: Are you a cat? T: Oh, close! No, I’m not. S: Hint, please. T: OK. (動きなどのジェスチャーを行う。) S: Are you a monkey? T: Yes, I am. Good job!</p>		
<p>○【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジングルを聞き、前の単元で学んだアルファベットで始まるいろいろな動物の名前を知る。 ・デジタル教材の後についてジングルを言う。 	<p>◇いろいろな動物名に興味をもたせ、日本語と英語の音の違いを意識させながら、言わせる。</p> <p>◆指導者が口をはっきりと動かし、音の特徴をとらえやすいように一緒にジングルを言う。</p>	
<p>まとめ</p> <p>○本時の活動をふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふり返りカードを記入する。 <p>○挨拶をする。</p>	<p>◇児童が日本語との音の違いを意識しながら英語を言ったり、反応しながらクイズを出したり答えたりしていた様子を評価する。</p>	

Dream 3-9 Who are you? きみはだれ?

第2時 (45分)

目標：・日本語と英語のイントネーションなどの音声の違いに気付く。

・誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語に慣れ親しむ。

準備：タブレット【デジタル教材 (Hi, friends! Story Book / Plus), ICT教材】, 教師用絵カード, 表現カード, ワークシート, 絵本 'In the Autumn Forest'

過程	学習活動	指導上の留意事項 (◇) ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価基準 [評価方法]
導入	<p>○挨拶をする。</p> <p>○【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus) ・デジタル教材の後についてジングルを言う。</p> <p>○本時のめあてを立てる。 ・絵本を見せながら、前時のクイズのヒントを思い出させ、体の色や形、様子が出てきたことを確認する。 ・本時のめあてを立てる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>からだのいろいろな部分と、その形や様子を英語で言ってみよう。</p> </div>	<p>◇はっきりとした声で、気持ちのよい挨拶を交わす。</p> <p>◇いろいろな動物名に興味をもたせ、日本語と英語の音の違いを意識させながら、言わせる。 ◆指導者が口をはっきりと動かし、音の特徴をとらえやすいように一緒にジングルを言う。</p> <p>◇クイズの表現を言いながら、体の部分を指差し、形などをジェスチャーで表しながらそれを英語でどう表現するかに興味をもたせる。</p>	
展開	<p>○「体のいろいろな部分の言い方を知ろう。」 ・絵カードを見ながら、体のいろいろな部分を表す語を言う。 ・指導者が”Touch (体の部分).”と言い、児童はその体の部分を触る。 ・同様にペア (またはグループ) で1人の児童が”Touch (体の部分).”と言い、他が自分のその部分を触る活動を行う。</p> <p>○【Song】”Head, Shoulders, Knees and Toes” (英語ノート1 Let’s Enjoy1) ・デジタル教材を聞きながら、指導者の動きを見る。 ・動きをつけて歌を歌う。</p>	<p>◇絵カードを見せ、指導者がその体の部分を指差しながら言わせる。 ◇”Touch (体の部分).”と言う際は、指導者は体を動かさず、音に児童の意識を向けさせる。 ◆机間指導を行い、うまく言えていない児童を支援する。</p> <p>◇指導者がやって見せ、リズムに乗って一緒に歌う。 ◆最初はゆっくり行い、慣れていない児童を支援する。</p>	<p>・日本語と英語のイントネーションなどの音声の違いに気付いている。 【気】 [行動観察, 振り返りカード分析]</p>

<p>○「形や様子を聞いて、どの動物のことを言っているのかを考えよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・形や様子を表す形容詞をいろいろ挙げてみる。 ・絵カードを見ながら、形や様子を表す言葉を言う。 ・形状が縦、体の部位を横に書いてある表のワークシートを見て、ひとつのマス为例に挙げてどんな動物が当てはまるかをみんなで考える。 ・表に該当する動物を当てはめていく。 ・全員でどの動物が当てはまるか、自分の考えを交流する。 <p>○「先生の出す3ヒントクイズに答えよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指導者の出す、絵本に出てこない動物の3ヒントクイズに、ペア（またはグループ）で相談して答える。 <p>（時間があれば、児童にもクイズを出す役をさせる。）</p>	<p>◆ジェスチャーをつけながら言い、イメージをもたせる。</p> <p>◇動物名を交流する際は、体の部位やその形などをジェスチャーで示しながら一緒に言う。</p> <p>◆机間指導を行い、なかなか思いつかない児童を支援する。児童の様子を見ながら、ペアやグループでの活動にしてもよい。</p> <p>◇色々な動物が考えられる部分は、“Me too!”や“Oh, Really?”などの反応の言葉もつけながら交流するよう、指導者がモデルを見せる。</p> <p>◇新しく出てきた動物名は、繰り返し言わせる。</p> <p>◆形状や様子を表す語彙は、ジェスチャーや表情で語の意味を想起しやすいようにする。</p>	<p>・誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語を聞いたり言ったりしている。</p> <p>【慣】</p> <p>[行動観察、ワークシート点検、振り返りカード分析]</p>
<p>★【めざす子どもの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はっきりとした声で、体の部位や、形状や様子を表す言葉を言ったり、様子や反応を添えながらクイズに答えたりしている。 <p>T: I'm brown. Who am I? S: Are you a bear?</p> <p>T: Oh, sorry. No, I'm not. S: Hint, please.</p> <p>T: (イラストの一部を見せながら) Round eyes. Who am I? S: Are you a cat?</p> <p>T: Oh, close! No, I'm not. S: Hint, please.</p> <p>T: OK. (動きなどのジェスチャーを行う。) S: Are you a monkey?</p> <p>T: Yes, I am. Good job!</p>		
<p>まとめ</p> <p>○本時の活動をふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードを記入する。 <p>○挨拶をする。</p>	<p>◇児童が日本語との音の違いを意識しながら英語を言ったり、反応しながらクイズを出したり答えたりしていた様子を評価する。</p>	

Dream 3-9 Who are you? きみはだれ?

第3時 (45分)【研究授業】

- 目標：・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しようとする。
 ・クイズを出したり答えたりする。

準備：タブレット【デジタル教材 (Hi, friends! Story books / Hi, friends! Plus), ICT 教材】,
 絵本 'In the Autumn Forest', 教師用絵カード, 表現カード, ワークシート

過程	学習活動	指導上の留意事項 (◇) ◆「努力を要する」状況と判断した 児童への指導の手立て	評価基準 [評価方法]
導 入	<p>○挨拶をする。</p> <p>○【Jingle】 Animals (Hi, friends! Plus) ・デジタル教材を見ながら, 動物名のジ ングルを言う。</p> <p>○前時までの学習を振り返る。 ・体の部位の表現についての既習表現の 掲示を見て, 自分の体の部位を指し示し ながら英語で言う。</p> <p>○本時のめあてを立てる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> 絵本に出てきた動物の「Who am I?」クイズをしよう。 </div>	<p>◇はっきりとした声で, 気持ちのよ い挨拶を交わす。</p> <p>◇日本語とは違う音を意識させなが ら, 一緒に言う。 ◆指導者が口をはっきりと動かし, 音の特徴をとらえやすいようにす る。</p> <p>◇前時に学んだ, 体の部位について まとめた表を事前に掲示しておく。</p>	
展 開	<p>○【短い話を聞く活動】 「先生のクイズモデルを聞こう。」 ・指導者のクイズのモデルを聞く。 ・どのような表現を使ってクイズを行っ ていたかを発表する。</p>	<p>◇単元末の活動のモデルとなるよう に, 相手意識をもったやり取りのモ デルを見せる。 ◆表現カードを提示するなどして, 言葉を引き出す。</p>	
<p>【クイズモデルの例】</p> <p>T1: Now, let's do 'Who am I?' quiz. We'll do the model. Hello. T2: Hello.</p> <p>T1: I'm black and white. Who am I? T2: Umm. Are you a panda?</p> <p>T1: Oh, sorry. No, I'm not. T2: Hint, please.</p> <p>T1: (イラストの一部を見せながら) Short legs. Who am I? T2: Are you a bird?</p> <p>T1: Oh, close! No, I'm not. T2: Hint, please.</p> <p>T1: OK. (動きなどのジェスチャーを行う。) T2: Are you a penguin?</p> <p>T1: Yes, I am. (ハイタッチを行う。) Good job! See you. T2: See you.</p>			

<p>○「2チームに分かれて、絵本に出てきた動物クイズをしよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・HRT チームと JALT チームに分かれて、絵本に出てきた動物と、クイズのヒントを伝え、チーム対抗でクイズを出し合う。 <p>○「ペアでクイズのヒントを考えよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアに1枚ずつカードを配布する。 ・既習の表現から、カードの動物のヒント[1:色 2:体の部位 3:ジェスチャー]を考える。 <p>○『Who am I?』クイズをしよう。」</p> <p><1回目></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで学級を歩き回り、他のペアとクイズを出し合う。 ・正解したらハイタッチをして、別のペアとクイズを出し合う。 <p><2回目></p> <ul style="list-style-type: none"> ・動物カードの数を増やし、1人1枚ずつカードを持つ。 ・1対1でクイズを出し合う。 ・正解したらハイタッチをして、別の友達とクイズを出し合う。 <p><3回目(時間があれば)></p> <ul style="list-style-type: none"> ・2回目と同様にクイズを出し合う。 ・正解したらハイタッチをして、カードを交換し、新しいカードで別の友達とクイズを出し合う。 	<p>◇絵カードを見せながら、ヒントの言葉を引き出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆指導者が自分のチームの表現と一緒にゆっくりと言い、まず全体で自信をもって言えるようにさせる。 <p>◇一生懸命ヒントを考えようとする姿を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆全体で分からない言葉を振り返る。また、ヒントを考えることが難しい児童には、既習内容の板書を活用するよう、声かけを行う。 <p>◆机間指導を行い、なかなか言えない児童や、相手に伝わるように言えない児童を支援する</p> <p>◇1回目が終わったら、児童のコミュニケーションの良かった姿を伝え、さらに工夫できる点などを考えさせてから、2回目の活動に入る</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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している。 <p>【コ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クイズを出したり答えたりしている。【慣】(行動観察, 振り返りカード分析)
<p>★【めざす子どもの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手に伝わるように工夫するとともに、反応を添えながらクイズを出したり答えたりしている。 <p>A: Hello. B: Hello. A: I'm brown. Who am I? B: Umm. Are you a bear? A: Oh, sorry! No, I'm not. B: Hint, please. A: (イラストの一部を見せながら) Round eyes. Who am I? B: Are you a cat? A: Oh, close! No, I'm not. B: Hint, please. A: OK. (動きなどのジェスチャーを行う。) B: Are you a monkey? A: Yes, I am. (ハイタッチを行う。) Good job! See you. B: See you.</p>		

ま と め	○本時の活動をふり返る。 ・振り返りカードを記入し、自己評価を行う。	◇児童が工夫してヒントを出し、反応の言葉を添えながら、クイズの応答を行っていたことを評価する。
	【児童のまとめの例】 ・ヒントを出すときに、友達に伝わりやすいようにはっきりとすることができた。 ・〇〇さんが、体の部分を言いながらジェスチャーをしていたのが良かった。	
	○挨拶をする。	

(6) 板書計画

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Today's goal 絵本に出てきた動物の「Who am I?」クイズをしよう</p> </div> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin-top: 10px;"> <p style="padding: 5px;">体の部位 表</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>ヒント1 : 色 colors Are you a ,, ,, ,, ,, ? Yes I am. / No I'm not.</p> <p>ヒント2 : 体の部位 body parts Are you a ,, ,, ,, ,, ? Yes I am. / No I'm not.</p> <p>ヒント3 : ジェスチャー gesture Are you a ,, ,, ,, ,, ? Yes I am. / No I'm not.</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Thursday</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">November</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">thirtieth</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">sunny (絵カード)</div>
--	--	---

Dream 3-9 Who are you? きみはだれ?

第4時 (45分)

- 目標：・誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語に慣れ親しむ。
 ・クイズを出したり答えたりする。

準備：タブレット【デジタル教材 (Hi, friends! Story books / Hi, friends! Plus), ICT 教材】,
 絵本 'In the Autumn Forest', 教師用絵カード, 表現カード, ワークシート

過程	学習活動	指導上の留意事項 (◇) ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価基準 [評価方法]
導入	○挨拶をする。 ○【Jingle】Animals (Hi, friends! Plus) ・デジタル教材を見ながら、動物名のジングルを言う。 ○前時までの学習を振り返る。 ・体の部位の表現や動物名を英語で言い、どんな3ヒントクイズを行ったかを振り返る。 ○本時のめあてを立てる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">オリジナル「Who am I?」クイズを作ろう。</div>	◇はっきりとした声で、気持ちのよい挨拶を交わす。 ◇日本語とは違う音を意識させながら、一緒に言う。 ◆指導者が口をはっきりと動かし、音の特徴をとらえやすいようにする。 ◇クイズの出し方の手順カードを提示し、内容を想起させる。	
展開	○【短い話を聞く活動】 「先生のクイズモデルを聞こう。」 ・指導者のクイズモデルを見て、どんなヒントのクイズを作成しているかや、応答の仕方を確認する。 ○「オリジナル『Who am I?』クイズを作ろう。」 ・クイズの作成の方法を知る。 ・ペアで絵本に出てこない動物を選び、既習の内容から、ヒントを考えてクイズを作成する。	◇指導者が再度モデルを見せ、答える側の言い方も確認する。 ◇モデルの問題でのやり取りを、文字を提示しながら再度確認し、どのようなヒントを出すかを考えさせる。 ◆机間指導を行い、うまく協力できていないペアや、ヒントを思いつかない児童を支援する。	・誰かと尋ねたり答えたりする表現や、動物や体の部位、形状を表す語を聞いたり言ったりしている。 【慣】[行動観察, ワークシート点検, 振り返りカード点検]

<p>○「クイズのヒントを工夫しよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指導者のモデルを見て、どのような順番や言い方でヒントを出すとクイズがおもしろくなるのかを考える。 ・グループ（2ペア）でヒントの順番や、伝え方の工夫などを考える。 <p>○「クイズの出し方を練習しよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで問題を出す側と答える側の役になって、クイズの応答の練習を行う。 	<p>◇難しいヒントからだんだんと分かりやすいヒントになるように工夫すると良いことなどに気付かせる。</p> <p>◆机間指導を行い、うまく協力できていないグループを支援する。</p> <p>◇反応をしながら応答をするよう声をかける。</p> <p>◆机間指導を行い、うまく言えていない児童のそばに行き一緒に言うなどの支援をする。</p>	<p>・クイズを出したり答えたりしている。</p> <p>【慣】[行動観察, ワークシート点検, 振り返りカード点検]</p>
<p>★【めざす子どもの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手に伝わり、楽しくできるように工夫したクイズを作成し、反応を添えながらクイズを出したり答えたりしている。 <p>A: Hello. B: Hello. A: I'm brown. Who am I? B: Umm. Are you a bear?</p> <p>A: Oh, sorry! No, I'm not. B: Hint, please.</p> <p>A: (イラストの一部を見せながら) Round eyes. Who am I? B: Are you a cat?</p> <p>A: Oh, close! No, I'm not. B: Hint, please.</p> <p>A: OK. (動きなどのジェスチャーを行う。) B: Are you a monkey?</p> <p>A: Yes, I am. (ハイタッチを行う。) Good job! See you. B: See you.</p>		
<p>まとめ</p> <p>○本時の活動をふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードを記入する。 <p>○挨拶をする。</p>	<p>◇児童が相手を楽しませることを意識しながらクイズを作成したり、相手に伝わりやすいように問題を出す練習を行っていたりしていた姿を評価する。</p>	

Dream 3-9 Who are you? きみはだれ?

第5時 (45分)

- 目標：・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しようとする。
 ・クイズを出したり答えたりする。

準備：タブレット【デジタル教材 (Hi, friends! Story books / Hi, friends! Plus), ICT 教材】,
 絵本 'In the Autumn Forest', 教師用絵カード, 表現カード, ワークシート

過程	学習活動	指導上の留意事項 (◇) ◆「努力を要する」状況と判断した 児童への指導の手立て	評価基準 [評価方法]
導入	○挨拶をする。 ・他学級 (又は他学年) の児童と挨拶を交わす。 ○【Jingle】 Animals (Hi, friends! Plus) ・デジタル教材を見ながら, 動物名のジングルを言う。 ○本時のめあてを立てる。	◇はっきりとした声で, 気持ちのよい挨拶を交わす。 ◇日本語とは違う音を意識させながら, 一緒に言う。 ◆指導者が口をはっきりと動かし, 音の特徴をとらえやすいようにする。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> オリジナル「Who am I?」クイズ大会をしよう。 </div>			
展開	○「クイズの出し方や答え方の練習をしよう。」 ・指導者のクイズモデルを見て, 応答の仕方を確認する。 ・グループで練習をする。 ○「”Who am I?”クイズ大会」 ・グループごとに交流して, クイズを出し合う「クイズ大会」を行う。 ・お互いにクイズの内容や, 英語の言い方などでよかったところを伝え合う。 ・グループを変えて, 同様にクイズ大会を行う。	◇指導者が再度モデルを見せ, 答える側の言い方も確認する。 ◆クイズの出し方の手順カードを提示する。 ◆机間指導を行い, うまく言えていない児童のそばに行って一緒に言うなどの支援をする。 ◇全員がクイズを出したり答えたりすることができるように, 順番を決めておくなど, 学級の実態に応じた進め方をする。 ◆机間指導を行い, うまく交流できていないグループや, うまく言えていない児童を支援する。	・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しようとしている。 【コ】 ・クイズを出したり答えたりしている。 【慣】 [行動観察, ワークシート点検, 振り返りカード点検]

	<p>★【めざす子どもの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手に伝わり楽しくできるように、言い方などを工夫してクイズを出したり、反応を添えながらクイズに答えたりしている。 <p>A: Hello. B: Hello. A: I'm brown. Who am I? B: Umm. Are you a bear? A: Oh, sorry! No, I'm not. B: Hint, please. A: (イラストの一部を見せながら) Round eyes. Who am I? B: Are you a cat? A: Oh, close! No, I'm not. B: Hint, please. A: OK. (動きなどのジェスチャーを行う。) B: Are you a monkey? A: Yes, I am. (ハイタッチを行う。) Good job! See you. B: See you.</p>		
	<p>○「ほめほめ Time」 (他の児童の表現の良い所を見つけあう活動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループ内でお互いのよかったところや、他のグループのよかったところなどを交流する。 ・全体で他のグループのよかったところを交流する。 	<p>◇表現のよさや、反応を添えていたことなど、相手に伝える工夫の良かった点を共有する。</p> <p>◇”It's nice!” “Good job!”などの英語でのほめ言葉も添えて伝えあうとよい。</p>	
<p>ま と め</p>	<p>○本時の活動をふり返る。 ・ふり返りカードを記入する。</p> <p>○挨拶をする。</p>	<p>◇児童が相手に分かりやすく伝わり、楽しませることができるよう工夫してクイズを出していた姿や、反応を添えながら答えていた姿を評価する。</p>	