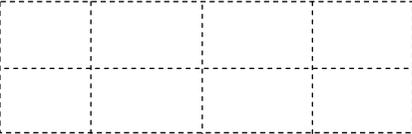
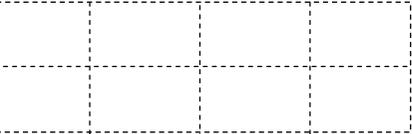
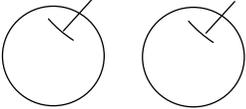
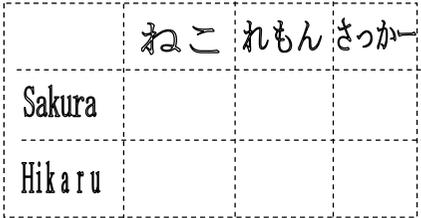
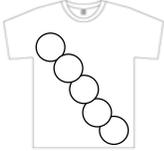
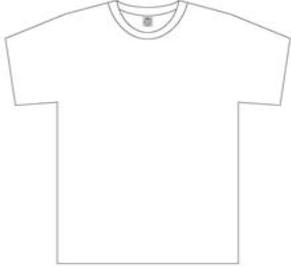


ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
2-3	全体	削除 修正	○	緑小学校の前で、5人の友達と2人の先生がこちらを向いて、皆さんに話しかけています。	教科書を読ませる前に、デジタル教材を聞かせ、名前を発表させてもよい。	絵を削除し、絵の説明を追加する。 登場人物7名を縦に並べる。
4-5	全体	修正	○	フィンランド・・・フ、ロシア・・・ロ、中国・・・ちゅ、フランス・・・ふら、ケニア・・・ケニ、インド・・・イン、韓国・・・かん、アメリカ・・・アメ、オーストラリア・・・オー、ブラジル・・・ブラ、日本・・・にほん	略語・説明部分を先に読ませ、説明について理解させておく。	地図と地図の略語説明のページに分ける。 地図のページは横書き、略地図化して表し、各地に略語を表記する。 写真と人物画は削除
6	Let's Listen	修正	○	3人の子どもがいます。女の子と男の子が自己紹介をし合っています。もう一人の女の子が皆さんに話しかけています。		
6	Let's Chant	削除	○			以下、「Let's Chant」の題名はすべて英語で点字化。
7	Let's Play	修正		あなたの名前をタックシールに書いて、貼ろう。	自分の名前をローマ字で書くように指導する。	名前1行分が入るくらいの空欄を作る。
7	Activity	修正		友達が書いた名前を貼ろう。	墨字の児童の名刺は糊で貼るよう伝える。	名前3行分が入るくらいの空欄を作る。
8	Let's Listen	修正	○	4人の友達の様子を発表しよう。 Taku Ai Sakura Hikaru (行あけ) おながが空いています。 幸せそうです。 眠そうです。 元気です。	友達一人ひとりで区切って聞かせ、その都度発表させる。	①たく、あい、さくら、ひかるの順に名前をローマ字で点訳する。 ②絵の様子(おなががすいている、しあわせそうだ、ねむそうだ、げんきだ)を点字で表記する。 「疲れている、悲しい」は削除。
8	Let's Sing	修正	○	動作をつけて歌ってみよう。 ①右手の掌を上にして前に出します。 ②右手をもとに戻し、左手の掌を前に出します。 ③両手の掌を上にして、前に出します。 ④右手の親指を立てて、肩の高さに上げます。 ⑤両手の親指を立てて、肩の高さに上げます。 ⑥両手をグーにして、胸の前で向かい合わせます。 ⑦両手の掌を上にして、前に出します。	動きの読み取りが難しい場合は、個別に指導を行う。	
9	Let's Play	修正	○	①体の正面で右手人差し指と中指を交差させています。 ②手の甲を指先を上にして相手に向けて指を曲げる動作をしています。 ③両手の平を上に向け、ひじを曲げておなかの高さで身体の横に手をだしています。首をかしげて、肩をすくめています。 ④右手を握り指を立てて、肩の高さに上げています。	ジェスチャーの読み取りが難しい場合は、個別に指導を行う。	ジェスチャーを文章化。 英語表現は、削除し、日本語で意味を表記する。

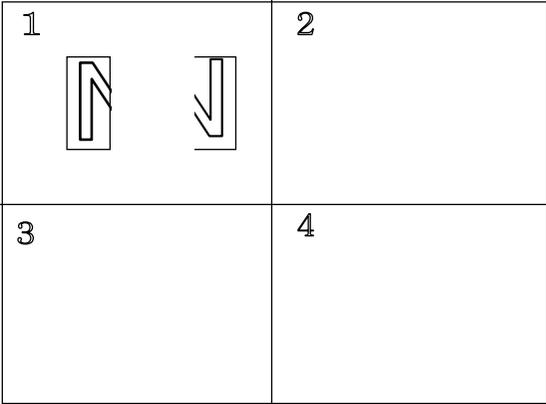
ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
9	Activity	削除	○	友達の様子を発表しよう。 ①お腹がすいている ②幸せそう ③眠そう ④元気そう。		
10	Let's Play	修正		1かいめ かったらシールを貼ろう  2かいめ かったらシールを貼ろう 	勝ったら、シールを枠内に貼るよう伝える。	じゃんけんになったら、シールを貼る。表はそのまま点図にする。
10	Let's Listen	削除	○	アメリカ、フランス、日本、スペイン、韓国、中国	デジタル教材を聞かせる前に音声を聞いて、どこの国の数え方かを考えるように言葉掛けする。	国名を点字にする。人物と国旗は削除する。
11	Let's Play	修正		えんぴつ  ----- あかえんぴつ  あおえんぴつ  いす つくえ も同様に点訳。		デジタル教材が読み上げる順に、数えるものの後に図を書く。点図の数は、一行に10個とする。

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
12	Activity	修正		いぬ ネコ  -----  メロン リンゴ レモン バナナ サッカーボール 野球ボール クモの足 も同様に点訳。		デジタル教材が読み上げる順に、数えるものの後に図を書く。 点図の数は、一行に10個とする。
12	Let's Chant	削除	○			題名のみ点訳
13	Activity	修正 削除		好きな数のシールをりんごに貼ろう。 同じ数のりんごをもっている友達の名前を発表しよう。 		大きめのりんごの図を10個書点図にする。
14	Let's Play	修正 削除	○	クラブゲームをしよう。 これから読み上げられるものを予想して、文字を選びます。その単語が読み上げられたら、手をたたきましょう。	ゲームの説明をする。	絵を文字にして、表記する。5個程度ずつ区切り線を使って分けて書く。 クラブゲーム・・・読み上げられる単語を予想する。予想していた単語が読み上げられたら、手をたたく。
16	Let's Chant	削除	○			題名のみ点訳
16	Let's Listen	修正	○	自己紹介を聞いて、4人の友達の好きなことを発表しよう。	子ども一人ひとりで区切って聞かせ、それぞれの好きなものを発表させる。	たく、あい、ともえ、ひかるの順にローマ字で表記。
17	Let's Chant	削除	○			題名のみ点訳
17	Let's Listen	修正	○	3人の友達の好きなものに、シールを貼ろう。 	子ども一人ひとりで区切って聞かせ、それぞれの好きなものを発表させる。	図の部分は、点字に変更。

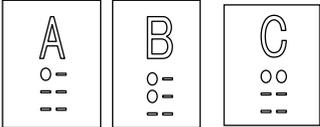
ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
17	Activity	修正 削除	○	友達の好ききらいを予想して、インタビューをしよう。 好きな物にシールを貼ろう。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"> いぬ ぎゅー ぱす </div>	友達にインタビューする前に予想するように指導する。	図の部分は、点字に変更。 予想の欄は、削除。
18	Let's Listen	修正		NO.1のTシャツ 赤と緑のリンゴの絵が描いてあるTシャツです。 NO.2のTシャツ 二匹の犬が書いてあるTシャツです。 NO.3のTシャツ 白で、赤と青の三角形が付いているTシャツです。 NO.4のTシャツ 茶色で大きな黄色の星と小さな星が付いているTシャツです。	デジタル教材を聞かせる前に図をよく触らせて、特徴を確認する。	No.1、4、5、6のTシャツのみ点図にして、1ページに2種類ずつ見開きで収録する。
19	Let's Listen	修正		説明をよく読んだり、図を確かめたりした後に説明をきいて、あい、たく、さくら、ひかるの好きなTシャツを答えよう。 1のTシャツ ピンク色で黒と白のハートが付いているTシャツです。 2のTシャツ サッカーボールが付いているTシャツです。 3のTシャツ 水色で青い三角形が付いているTシャツです。 4のTシャツ 緑と紫とオレンジと青のしま模様で、大きな星が付いているTシャツです。 	デジタル教材を聞かせる前に説明をよく読み、図をよく触らせて、特徴を確認する。	No.2、3、7、9のTシャツのみ点図にして、1ページに2種類ずつ見開きで収録する。

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
20	Let's Listen	修正		<p>さくらとたくのTシャツはどちらか考えよう。</p> <p>1のTシャツ 丸い形が5こ付いているTシャツです。 2のTシャツ 三角形が上に二つ、下に三つ並んでいるTシャツです。</p> 	デジタル教材を聞かせる前に図をよく触らせて、特徴を確認する。	No.4, 8のTシャツのみ点図にして、同じページに収録する。
20	Let's Play	修正	○	<p>友達にTシャツを作ろう。</p> 	Tシャツを点図化したものをダウンロードして、シールなどで飾り付けをする。	1ページ大のTシャツの図を用意する。
20	Let's Chant	修正	○			題名のみ点訳
21	Activity	修正	○	<p>何が好きか友達にインタビューしよう。</p>	インタビューして、枠にタックペーパーを貼る。	項目の色、動物を点図化する。横書きにして、表は、5行にする。
22	Let's Play 1	修正	○	<p>A B C D</p> <p>== ○ == =○ = -○ ==</p> <p>好きなアルファベットをレーザーライターで書いてみよう</p>	墨字のアルファベットの形には、大文字と小文字があることを理解させる。	墨字の大文字アルファベット、小文字アルファベット、それぞれの点字を対応させて表記する。
23	Let's Play 2	修正		<p>アルファベットの大文字・小文字を触ってみよう。</p>		
24	Let's Listen	修正	○	<p>聞こえたアルファベットや数字を選んで文章を作ろう。</p>		
24	Let's Chant	削除	○			題名のみ点訳
25	Let's Chant	削除	○			題名のみ点訳

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
25	Let's Play	修正		集めたアルファベットカードを貼ろう。	アルファベットカードを用意し、児童に配布する。	カードが4枚程度貼れる空欄を作る。
25	Activity	修正		好きなアルファベットを探そう。	身近にあるアルファベットで書かれているものを発表する。	枠の削除
27	Let's Listen	修正	○	英語を聞いて、日本語でなんと言おうか考えよう。 各単語を、「→ 単語」の形で変えながら書いておく	矢印の部分に指をおいて教材の読み上げを聞く。日本語で書かれた単語を読ませる前に発音のみ聞いて答えを予想させる。読み上げだけで予想するのが難しい場合は、実物を用意して、一部分を触りながら聞いても良い。	デジタル教材で読み上げる順に図を点字にする。
28-29	Let's Play	削除	○	よく聞いて言葉を繰り返していってみよう。 英語を聞いて、日本語でなんと言おうか考えよう。		
30	Let's Chant	削除	○			
30	Activity シルエットクイズ			図を触って、何の絵か考えよう	図だけで予想する事が難しい場合は、実物や模型を用意する。	触ってわかりやすい図(例えば、図を上から見た図、正面から見た図)にする。
30	Activity 漢字クイズ			次の漢字は、何を表しているか考えよう。(なんと読むのでしょうか。)	弱視児と学習場合は、学習時にそれぞれの漢字について、説明し合う活動を行い、答えの予想をさせる。 Lobster, Jelly Fishの読み上げは、現行英語ノート1の配布CDを使用する。	現行の英語ノート1の課題(海星、海老、海月)と差し替え。 図と漢字は点図化する。
31	Activity スリーヒントクイズ			ヒントNO.1. NO.2での答えとヒントNO.3での答えをそれぞれ発表しよう。		表を削除

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
32	Activity パズルクイズ	修正			番号順に文字を触り、何の文字が確認する。アルファベットが書いてあるページと触り比べながら、何の文字が調べる。	パズルピースを4カ所に分けて、スペース毎に番号を付ける。ピースは一文字について二つにする。 見開き2ページに4枚を並べる
33-34	全体	修正	○	黒板に「『夢の時間割』を作ろう」と書いてあります。めあては、「教科などの言い方を知ろう」です。さまざまな教科名が書いてあるカードが黒板に貼ってあります。		
33	Let's Play 1		○	補足：三つのヒントを聞いて、何の教科が答えよう		

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
33	Let's Listen	修正		きょうの よてい <input type="text" value="空欄記号"/> <input type="text" value="空欄記号"/> がいとくど かつどー <input type="text" value="空欄記号"/>		P.32の時間割部分のみ点訳する。空欄記号をしよう
33	Let's Play 2	修正		キーワードが聞こえたら、手をたたこう。		
34	Let's Sing		○			
34	Let's Chant		○			
34	Let's Listen		○	どんな学校生活か、わかったことを発表しよう。 オーストラリア、韓国、中国		国旗の図は削除 国名を点字にして、空欄記号を付ける。
35	Let's Play	修正		教科名 理由		それぞれの項目について空欄記号
35	Activity	修正	○	さくらとたく夢の時間割を聞いて発表しよう	児童の時間割を考える活動では、教科カードを作成する。	さくらとたくの部分のみ表を点図化する。
36	Let's Listen	修正	○	たくとさくらのパフェはどちらか考えよう 1 のパフェ ばなな、パイナップル、メロン、サクランボ、アイスクリーム 2 のパフェ いちご、りんご、めろん、ぶどう、キウイフルーツ、アイスクリーム	デジタル教材を聞かせる前にパフェの説明を読ませて、理解させる。	パフェの絵を文章化。
36	Let's Play	修正	○	パフェの容器を点図にし、果物などのシールを貼る。	模型などが人数分あれば用意する。	

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
37	Let's Listen	修正	○	<p>誰が注文したのか答えよう。</p> <p>さくら、ともや(さくらの父)、きよこ(さくらの祖母)、まさる(さくらの祖父)、さゆり(さくらの母)</p> <p>ハンバーグステーキ、オムレツ、ピザ、サンドイッチ、サラダ、フライドチキン、パフェ、プリン、パン、ライス、サラダ、牛乳</p>	デジタル教材を聞かせる前にメニューの説明を読ませて、理解させる。	登場人物とメニューを点訳する。
38-39	Activity	修正	○	<p>ハンバーガー、オムレツ、半バークステーキ、スパゲッティ、ホットドッグ、ピザ、寿司、ソーセージ、フライドチキン、カレーライス、フライドポテト、みそ汁、ご飯、パン、緑茶、納豆、ケーキ、サンドイッチ、牛乳、サラダ、プリン、果物、アイスクリーム、ジュース、ヨーグルト、ジュース、パフェ</p> <p>ヘルシーメニュー・・・ご飯、みそ汁、ハンバーグ、サラダ</p>	点訳されている順にデジタル教材を聞かせる。	メニューを点字にする。 ヘルシーメニューは、別枠で点訳
40	Activity	修正	○	<p>どこの国の給食か、下の選択肢から選ぼう。</p> <p>ア. パターコーン、ピザ、フルーツゼリー、パン、チョコレートミルク イ. ポテト、魚料理、サラダ、パン、水 ウ. ご飯、キムチ、ナムル、スープ、肉料理 エ. カレー、ライス、バナナ ①アメリカ ②フィンランド、韓国④インド</p>	オリジナル給食を作る活動は行わず、それぞれの国の特徴的なメニューについて、表現を理解させる。	国名を点字にする。 メニューの図を点字にする。
巻末カード	Lesson 5			Tシャツの見本カード	ダウンロード形式	
巻末カード	Lesson 6			<p>アルファベットカード</p> 	ダウンロード形式	

ページ	行	編集事項	編集内容		指導上の配慮点	備考
			図の削除	文章の変更		
巻末カード	Lesson 8			教科カード さんすー	ダウンロード形式	
巻末カード	Lesson 9			パフェの容器カード	ダウンロード形式	
巻末カード	Lesson 9			パフェ材料カード(果物、アイスなど)	ダウンロード形式	