

1 日 時

平成24年6月25日（月）～6月29日（金）

2 学 級

第6学年2組（37名）

3 学級観

児童は、今年度8時間の外国語活動を経験し、5月実施の外国語活動の授業等に関するアンケート調査では、全ての児童が外国語活動を好きだと答えている。その反面、自分の思いを発表することを躊躇したり伝え合う友達を限定したりする児童もいる。外国語活動を通して様々な人と関わり、言語を用いてコミュニケーションを図る良さや楽しさを実感してほしいと願っている。そして自己肯定感を高め、互いを認め合う心や態度を育んでいきたいと考える。

4 単元名

Hi, friends! 2 Lesson 3 I can swim. できることを紹介しよう

5 単元の目標

- ・「できること」や「できないこと」について、友達と積極的に伝え合おうとする。
- ・動作を表す語や、「できる」「できない」について言ったり、尋ね合ったりする表現に慣れ親しむ。
- ・英語と日本語の動作を表す語を比較し、その共通点や相違点に気付く。

6 単元観

本単元では、「できること」や「できないこと」について表したり尋ねたりする表現や様々な動作を扱う。改めて自分のできることやできないことを考えることは、自分を見つめ直すことであり、そのことが自己肯定感につながると考える。また、できることやできないことを、言葉で紹介し合うことが、互いの理解を深めることにつながることを感じてほしい。

7 使用する語彙や表現

play, swim, cook, ride, piano, recorder, basketball, soccer, baseball, badminton, table tennis, unicycle

I can/can't ~. Can you ~? Yes, I can. No, I can't.

表中の記号について

【C】 【P】 【L】 【A】

: Hi, friends! に載っている Let's Chant, Let's Play, Let's Listen, Activity

○ : 指導者が独自に設定した活動

8 単元指導計画（4時間）

時	目標と主な活動	評価			
		コ	慣	気	評価規準<方法>
1	<p>動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、英語と日本語の動作を表す語を比較し、その共通点や相違点に気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「ジェスチャーゲーム」指導者のジェスチャーを見て、それが何か予想する。 ○ 「キーセンテンスゲーム」ペアで指導者が言う表現を繰り返して言う。 <p>【P1】「ポインティングゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 先生のできること・できないことを知る。 ○ 「Who am I? クイズ動物&先生編」 				<ul style="list-style-type: none"> ○ ・英語と日本語を比較し、その共通点や相違点に気付いている。〈行動観察・振り返りカード分析〉 ○ ・英語と日本語を比較し、その共通点や相違点に気付いている。〈行動観察・振り返りカード分析〉
2	<p>動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、「できること」を尋ねたり答えたりする表現を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「カード並べゲーム」 ○ 「心を1つにゲーム」ペアで相手のできそうなことを予想して言い合う。 ○ 指導者の自己紹介を聞く。 ○ ロールプレイングスキットを見る。 <p>【C】“Can you swim?”</p> <p>【A1】「ペアでインタビューをしよう」</p>				<ul style="list-style-type: none"> ○ ・動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。〈行動観察、振り返りカード点検〉 ○ ・動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。〈行動観察・振り返りカード点検〉
3	<p>「できること」を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>【C】“Can you swim?”</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「ゲッシングゲーム」JTE ができるかできないか予想する。 ○ 「レッツインタビュー！」友達にインタビューする。 ○ JTE のできることできないことを知る。 ○ 自己紹介の練習をする。 				<ul style="list-style-type: none"> ○ ・「できること」を尋ねている。〈行動観察・振り返りカード点検〉 ○ ・「できること」を尋ねたり答えたりしている。〈行動観察・振り返りカード点検〉

4	<p>「できること」「できないこと」について、友達と積極的に伝え合おうとする。</p> <p>○ 「Who am I? クイズ 中学生編」</p> <p>【A3】自分を紹介しよう。</p>	○		<p>・「できること」「できないこと」について、友達と工夫して伝え合っている。</p> <p>〈行動観察・振り返りカード点検〉</p>
---	--	---	--	---

9 各時間の指導案

第1時

目標 動作を表す語や「できる」「できない」という表現を知り、英語と日本語を比較し、その共通点や相違点に気付く。

時間	児童の活動	指導者の活動		準備物
		HRT	ALT	
3分	・ 挨拶をする。	・ 全体に挨拶をする。		PC プロジェクタ
	・ 歌を歌う。 “We are all special.”	・ 児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気をつくる。		
10分	○ 「ジェスチャーゲーム」をする。 ・ 何の動作をしているかを当て、英語での表現を知る。 ・ ALT の後について表現を言う。	・ 指導者が交代でジェスチャーをして、動作の表現をクイズ形式で紹介する。 ・ play はスポーツや演奏も表せること、swim のように一語だけで表せるものがあることなど、様々な気付きが生まれるよう配慮する。 ・ 児童と一緒に動作をしながら表現を言う。 ※評価		絵カード
6分	○ 「キーセンテンスゲーム」をする。 【扱う語彙】 swim, cook, play baseball/soccer, play the piano/ recorder など	・ 児童と一緒に ALT の後について表現を繰り返す。 ・ 児童の様子を見ながら、ALT に指示を出す。 ※評価	・ 表現を言う。 ・ 慣れてきたら、スピードを速くするなどして意欲的に取り組めるよう工夫する。	絵カード
6分	【Let's Play 1】 p. 10 ポインティングゲームをする。	・ 2人でデモンストレーションし、ルールを説明する。	・ 動作表現を繰り返す言う。	Hi, friends! 2
		・ 児童の様子を観察し、個別に支援する。 ・ 児童の様子を見ながら、ALT に指示を出す。		
5分	○ 指導者の「できる」「できない」ことを知る。	・ それぞれのできることできないことを、実演しながら紹介する。 【扱う表現】 H: I can ~. (実演) A: Wow! I can't ~. (実演) But I can ~.		楽器等実物

9分	<ul style="list-style-type: none"> 「Who am I? クイズ動物&先生編」をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の様子を見ながら、can と can't の違いが理解しやすいようALTのヒントを繰り返したり、ジェスチャーで補ったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ヒントを出す。 【クイズ】 - Hello. - I am an animal. - I can't fly. - But I can walk. - I have a long nose. - Who am I? 	絵カード 写真等 紹介カード
6分	<ul style="list-style-type: none"> 本時の活動を振り返る。 次の活動を知り、挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りの観点(気付き)を示し感想を聞く。 次の活動を知らせ、挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の様子について感想を言う。 	振り返りカード

評価規準 英語と日本語を比較し、その共通点や相違点に気付いている。
 〈行動観察・振り返りカード分析〉

第2時

目標 動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、「できること」を尋ねたり答えたりする表現を知る。

時間	児童の活動	指導者の活動	準備物
3分	<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 歌を歌う。 “We are all special.” 	<ul style="list-style-type: none"> 全体に挨拶をする。 児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気をつくる。 	PC プロジェクタ
8分	<ul style="list-style-type: none"> 動作の表現を知る。 <p>○ 「カード並べゲーム」をする。</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p>【やり方】</p> <p>① 2人組になり、机の上に9枚のカードを並べる。</p> <p>② 指導者が言う表現を繰り返し言い、その動作の絵カードを選んで順に机の上に並べる。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ジェスチャーをし、それがどのような動作を表すかを尋ねる。 ゲームのやり方を説明する。 I can/can't ~. の表現を言う。 <p style="text-align: right;">※評価</p>	絵カード(大) 絵カード(小)
7分	<p>○ 「心を1つにゲーム」をする。</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p>【やり方】</p> <p>① 2人組になり、向き合う。</p> <p>② 相手ができそうなことを予想して Shake hands, one, two. とかけ声をかけ、互いに I can ~. とする。</p> <p>③ 言ったことが同じであれば、ハイタッチをする。これを繰り返す。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> 代表児童とデモンストレーションし、ルールを説明する。 <p style="text-align: right;">※評価</p>	
5分	<p>○ 指導者の紹介を聞く。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の「できること」「できないこと」を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 紹介カードを使って、「できること」「できないこと」を紹介する。 現時点で考えたことを、メモするように促す。 	自己紹介カード Hi, friends! 2
5分	<p>○ ロールプレイングスキットを見る。</p> <ul style="list-style-type: none"> スキットを聞いて、聞こえた単語等を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ロールプレイングスキットの音声のみを聞かせ、会話の内容を推測させる。 スキットの場面がどのような場面か補足し、できることの尋ね方を確認する。 	PC プロジェクタ
3分	<p>【Let's Chant】 p. 12 “Can you swim?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> はじめに映像を見せて聞かせる。 慣れてきたら一緒にチャンツを言う。 	PC プロジェクタ

8分	【Activity1】 p. 10 ペアでインタビューをしよう <ul style="list-style-type: none"> ・ ペアになり，友達の「できること」「できないこと」を予想し，尋ねたり答えたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 代表児童とデモンストレーションし，やり方を説明する。11種類の動作の中から，自分の尋ねてみたいものをいくつか選ばせる。 ・ インタビュー前に，普段の会話や様子から友達の回答を予想させることで，相手に尋ねてみたいという意欲を高める。 	PC, プロジェクタ Hi, friends! 2
6分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の活動を振り返る ・ 次の活動を知り，挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 振り返りの観点（慣れ親しみ）を示し，感想を聞く。 ・ 次の活動を知らせ，挨拶をする。 	振り返りカード

評価規準 動作を表す語や「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。
 〈行動観察，振り返りカード点検〉

第3時

目標 「できること」を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

時間	児童の活動	指導者の活動		準備物
		HRT	JTE (中学校教員)	
3分	・ 挨拶をする。	・ 全体に挨拶をする。		PC プロジェクタ
	・ 歌を歌う。 “We are all special.”	・ 児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気をつくる。		
4分	【Let's Chant】 p. 12 “Can you swim?” ・ チャンツを言う。	・ 一緒に楽しく言う。 ・ 慣れてきたら、児童を尋ねる側と答える側に分けて言わせる。		絵カード PC プロジェクタ
7分	○ 「ゲッシングゲーム」をする。 【やり方】 JTE ができるかどうかを尋ね、JTE の応えをグループで予想する。	・ JTE ができることを予想し、Can you ~? と児童と一緒に尋ねる。 ・ 慣れてきたら、代表児童に尋ねたいことを選ばせる。*評価	・ 児童の質問に答える。 Yes, I can./ No, I can't. ※評価①	絵カード ○△カード
12分	○ 「レッツインタビュー！」をする。 【やり方】 ① 尋ねたい動作のカードを選び、出会った友達にインタビューする。 ② Yes, I can. と答えた友達からサインをもらう。 ③ 3人からサインをもらったなら、新しい動作のカードを選び、インタビューに行く。	・ 2人でデモンストレーションし、やり方を説明する。 ・ インタビューの際、話し方や挨拶、表情について考えさせる。 ・ 児童とインタビューする。 【インタビュー例】 AB: Hello. A: Can you ~? B: Yes, I can./No, I can't. A: Thank you.	※評価②	動作カード
13分	○ JTE のできないことを知る。	・ 児童と一緒に聞き、よいコミュニケーションとなるよう支援する。	・ 児童のモデルとなるよう、紹介カードを使って、「できること」「できないこと」を紹介する。	自己紹介カード
	○ グループで自己紹介の練習をする。	・ 活動を賞賛したり支援したりして、発表の意欲を高める。	・ 児童の様子を見て、英語の表現の面で、助言や賞賛をする。	

6分	<ul style="list-style-type: none"> 本時の活動を振り返る。 次の活動を知り、挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りの観点（慣れ親しみ）を示し、感想を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> 次時への意欲が高まるような言葉がけをする。 	振り返りカード
		<ul style="list-style-type: none"> 次の活動を知らせ、挨拶をする。 		

- 評価規準 ①「できること」を尋ねている。〈行動観察・振り返りカード点検〉
- ②「できること」を尋ねたり答えたりしている。〈行動観察・振り返りカード点検〉

第4時

目標 「できること」「できないこと」について、友達と積極的に伝え合おうとする。

時間	児童の活動	指導者の活動	準備物
3分	・ 挨拶をする。	・ 全体に挨拶をする。	
	・ 歌を歌う。 “We are all special.”	・ 児童と一緒に歌い、楽しい雰囲気をつくる。	PC プロジェクタ
3分	・ リズムに合わせて、絵カードを見ながら指導者の後について繰り返して言う。	・ 自信をもってスピーチができるようリズムに合わせて、絵カードを見ながら I can/can't ~. の表現を言う。	絵カード CD
7分	○ 「Who am I? クイズ 中学生編」をする。 ・ ビデオレターを見て、誰かを予想し、発表する。	・ 児童の活動のモデルとなるよう、中学生による自己紹介のビデオレターを見せる。 ・ 先輩の姿を見せることで、活動への意欲を高める。	PC プロジェクタ ビデオレター
13分	【Activity 3】 p. 13 ・ 紹介カードを使って、自分の「できること」「できないこと」を紹介する。 ・ グループに分かれて、発表する。(前半) 【発表例】 S1: Hello. S: Hello. S1: I can't ~. I can ~. This is ME. Can you ~? S: Yes, I can. / No, I can't. (Wonderful!) S1: Comment, please. Thank you. ・ 前半の活動を振り返る。 振り返りを生かして後半の紹介をする。	・ グループで、自分の「できること」「できないこと」を紹介することを知らせ、発表の仕方を確認する。 ・ アドバイスや賞賛をしながら、全体を回る。 ・ 活動を途中で止め、積極的な紹介や聞き方ができているかを問いかける。活動を再開する。 ・ 1人1人には個性があり、「できること」や「できないこと」も違うが、だれもが世界にたった1つのかけがえのない存在であることを話し、児童の発表をまとめる。 ※評価	自己紹介カード
6分	・ 本時の活動を振り返る。 ・ 挨拶をする。	・ 振り返りの観点(コミュニケーション)を示し、感想を聞く。 ・ 次の活動を知らせ、挨拶をする。	振り返りカード

評価規準 「できること」「できないこと」について、友達と工夫して伝え合っている。
<行動観察・振り返りカード点検>