

## 3年—Unit 9

## 単元名 Who are you?

## きみはだれ？

## 1. 単元目標

- ・日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付き、誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。(知識及び技能)
- ・絵本などの短い話を聞いて、おおよその内容が分かる。(思考力、判断力、表現力等)
- ・絵本などの短い話を反応しながら聞くとともに、相手に伝わるように台詞をまねて言おうとする。(学びに向かう力、人間性等)

## 2. 言語材料

- Are you (a dog)? Yes, I am. / No, I'm not. Who are you? I'm (a dog). Who am I? Hint, please.
  - who, 動物(cow, dragon, snake, tiger, sheep, chicken, wild boar), 状態・気持ち(long, shiny, scary, round, furry), 身体の部位(head, eyes, ears, nose, mouth, shoulders, knees, toes)
- [既出] 挨拶・自己紹介, I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. What (sport) do you like? How many (apples)? are, not, 色, 形, 状態・気持ち, 動物, 果物・野菜, 飲食物, 数(1~30)

## 3. 関連する学習指導要領における領域別目標

聞くこと	イ ゆっくりはっきりと話された際に、身近で簡単な事柄に関する基本的な表現の意味が分かるようにする。
話すこと (発表)	ア 身の回りの物について、人前で実物などを見せながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すようにする。

## 4. 単元計画 (5時間)

時	目標 (◆) と主な活動 (【 】 , ○) 【 】 = 誌面化されている活動	◎評価の観点<方法>
1	◆絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかむとともに、日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付く。 ○絵本の読み聞かせを聞く。(1回目) ○Who am I? クイズ ① ・ヒントを聞いて、何の動物か考えて答える。 ○ビンゴ・ゲーム (動物)	◎日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付いている。〈行動観察・振り返りカード分析〉 ※第2時と合わせて評価を行う。
2	◆絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかむとともに、日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付く。 ○絵本の読み聞かせを聞く。(2回目) ○絵本の場面についての話を聞き、それがどのページかを探す。 ・話を聞き、ペアでその場面を探して指さす。 ○Who am I? クイズ ② (身体の一部) ○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes	◎日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付いている。〈行動観察・振り返りカード分析〉 ◎絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかんでいる。〈行動観察・振り返りカード点検〉
3	◆日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付くとともに、誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 ○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes ○Please Touch ゲーム ○絵本の読み聞かせを聞く。(3回目)	◎日本語と英語の音声やリズムなどの違い

	<p>○場面カード並べ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・読み聞かせを聞きながら筋に合うよう、場面カードを並べる。</li> <li>・場面カードを見ながら、指導者と一緒に場面の台詞を再現する。</li> </ul> <p>○チェーン・ゲーム</p>	<p>いに気付いている。〈行動観察・振り返りカード分析〉</p> <p>◎誰かと尋ねたり答えたりする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〉</p>
4	<p>◆誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes</p> <p>○絵本の読み聞かせを聞く。(4回目)</p> <p>○Who are you? クイズ</p> <p>○発表会の準備をする。</p>	<p>◎誰かと尋ねたり答えたりする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〉</p>
5	<p>◆絵本などの短い話を反応しながら聞くとともに、相手に伝わるように台詞をまねて言おうとする。</p> <p>○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes</p> <p>○絵本の読み聞かせを聞く。(5回目)</p> <p>○絵本の台詞を言って発表会をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアやグループで発表する。</li> </ul>	<p>◎絵本などの短い話を反応しながら聞いている。〈行動観察・振り返りカード点検〉</p> <p>◎相手に伝わるように台詞をまねて言っている。〈行動観察・振り返りカード点検〉</p>

## 3年 Unit 9—Lesson 1 Who are you? きみはだれ? 1/5 時間

目 標 絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかむとともに、日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付く。

準 備 デジタル教材、児童用テキスト、教師用カード（ワークシート Unit 9-2 の動物を拡大して切り抜いたもの）、児童用カード（既習の動物も含む：2人に1セット）、振り返りカード

時間	児童の活動	指導者の活動 ◎評価<方法>	準備物
2分	・挨拶をする。 I'm ~. How are you?	・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。	
15分	○絵本の読み聞かせを聞く。(1回目)	<p>・まず、デジタル教材で絵本の最初の場面（テキスト p.34, 35）を見せ、What can you see? などと問い、場面や状況をつかませる。児童自身が「かくれんぼ」をした経験なども引き出しながら、絵本への興味付けを図る。</p> <p>・読み聞かせをする。</p>	デジタル教材 児童用テキスト
<p><b>読み聞かせの進め方</b></p> <p>・児童が「英語を聞いてなんとなく分かった」と実感できるように、意味を推測する手がかりとなるような豊かな表情やジェスチャーで読み聞かせを行う。また、誌面の文字を読むだけでなく、児童の様子を観察しながら I like dogs. Do you like dogs? などと質問をしたり Can you guess? と隠れている動物を推測させたりしながら、児童を絵本の場面に引き込むようにする。</p> <p>※デジタル教材の音声を聞かせたり、ALT が読み聞かせを行ったりする方法もある。児童の実態等に合わせて読み手や読み聞かせの方法を工夫する。</p>			
<p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Ready or not, here I come! I see something white / black / long. Are you a ...? Yes, I am. I'm a rabbit / monkey / snake. I see something small / square / shiny. Are you a ...? Yes, I am. I'm a mouse / cow / horse. I see something scary / furry / red / round. Are you a ...? Who are you?</p>			
8分	○Who am I? クイズ ① ・ヒントを聞いて、何の動物か考えて答える。	<p>・絵本に登場した動物について質問をしながら、絵本の話の楽しさを共有したり、動物の言い方に出会わせたりする。絵本にどんな動物が登場したか児童に尋ね、児童の答えやつぶやきを拾いながら、絵カードを見せ確認する。「Who am I? クイズ」をすることを告げる。</p>	デジタル教材 児童用テキスト 教師用カード (ワークシート Unit 9-2 の動物を拡大して切り抜いたもの)
<p><b>Who am I? クイズ①の進め方・クイズ例</b></p> <p>○ I'm small. I like cheese. I have a long tail. (mouse) ○ I'm white. I like carrots. I have long ears. (rabbit) ○ I'm gray. I'm big. I have a long nose. (elephant) ○ I'm brown. I like bananas. I'm cute. (monkey)</p> <p>・児童が予想して言ったら、Who are you? と尋ねさせ、指導者は、その動物の絵カードを見せながら I'm ~. と回答を言う。児童が慣れてきたら、児童に I'm ~. と言うよう促す。</p>			

13分	○ビンゴ・ゲーム（動物）	<p>・動物の言い方を確認し，進め方を示す。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p><b>ビンゴ・ゲームの進め方</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童はペアで児童用絵カードの中から9枚を選び，机の上に縦3×横3列に並べる。</li> <li>・児童は一斉に Who are you? と指導者に尋ね，指導者は I'm ~. と答える。児童はその動物の言い方を繰り返し，絵カードがあれば裏返していく。縦，斜め，横一列にカードが裏返れば，ビンゴと言う。</li> <li>・活動を通して，絵と音声を一致させていくことがねらい。慣れてきたら，児童に指導者役をさせてもよい。</li> </ul> </div> <p>◎日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付いている。〈行動観察・振り返りカード分析〉</p>	児童用カード (既習の動物も含む) (2人に1セット)
5分	・本時の活動を振り返り，振り返りカードに記入する。	・英語を使おうとする態度や本時のねらいについて児童のよかったところを称賛する。	振り返りカード
2分	・挨拶をする。	・挨拶をする。	

※「絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかむ」という目標に向かって指導を行い，第2時と合わせて評価を行う。

## 3年 Unit 9—Lesson 2 Who are you? きみはだれ? 2/5 時間

目 標 絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかむとともに、日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付く。

準 備 デジタル教材、児童用テキスト、教師用カード（動物）、場面ごとのカードなど(必要に応じて)、動物の写真など、振り返りカード

時間	児童の活動	指導者の活動 ◎評価<方法>	準備物
2分	・挨拶をする。 I'm ~. How are you?	・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。	
10分	○絵本の読み聞かせを聞く。(2回目) ・言える部分は一緒に言う。  1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Ready or not, here I come! I see something white / black / long. Are you a ...? Yes, I am. I'm a rabbit / monkey / snake. I see something small / square / shiny. Are you a ...? Yes, I am. I'm a mouse / cow / horse. I see something scary / furry / red / round. Are you a ... ? Who are you?	・ジェスチャーを交えながら表情豊かに読み聞かせをする。 ・2回目となるので、言える部分は児童の発話を促し、児童が参加できるような雰囲気を作る。 ・児童の意欲を高めるため、デジタル教材を使用したりALT が読んだりして、読み聞かせの方法に変化をつけるなど工夫する。 ◎日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付いている。<行動観察・振り返りカード分析>	デジタル教材 児童用テキスト
10分	○絵本の場面についての話を聞き、それがどのページかを探す。 ・話を聞き、ペアでその場面を探して指さす。	・デモンストレーションをして活動方法を理解させる。最初は、ペアで行うとよい。慣れてきたら、個人で行う。 ・“1, 2, 3, 4... Ready or not, here I come!”などとジェスチャーなどを付けて絵本の1ページを読み、児童にその場面のページを開かせる。場面ごとのカードをつくり、それをカルタの要領で押さえるようにしてもよい。 ◎絵本などの短い話を聞いておおよその内容をつかんでいる。<行動観察・振り返りカード点検>	デジタル教材 児童用テキスト 場面ごとのカードなど(必要に応じて)
10分	○Who am I? クイズ② (身体の一部)	・動物の言い方を確認し、活動方法を示す。動物の体の一部を見せて、何の動物か考えて答えさせる。	動物の写真など 教師用カード (動物)
<p><b>Who am I? クイズ②の進め方・クイズ例</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>写真やイラストを使って、体の一部を見せ(封筒に入れたり、穴をあけた台紙の上に重ねる)たり、スクリーンに映し出したりして、This is my nose. などと言い、児童の興味を引きながら何の動物かを考えさせる。頭、目、耳、口、鼻などに特徴がある動物を扱うとよい。体の部位を表す言い方に慣れ親しませることがねらい。</li> <li>予想したら、全員でWho are you? と尋ね、指導者が写真やイラストを見せるなどして答えを確かめさせる。</li> </ul>			
6分	○歌 Head, Shoulders, Knees and Toes	・指導者は、head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose と言いながら、自身の体のその部位を触る。児童を立たせ、一緒に言いながら自身の体のその部位を触るよう促す。何度か繰り返した後、徐々にゆっくり歌のメロディーを付けて歌う。 ・児童が慣れてきたら、歌のスピードを上げていく。 ※デジタル教材には収録されていないが、市販の歌CDを活用したり、インターネットを活用したりすることも考えられる。	
5分	・本時の活動を振り返り、振り返りカードに記入する。	・英語を使おうとする態度や本時のねらいについて児童のよかったところを称賛する。	振り返りカード
2分	・挨拶をする。	・挨拶をする。	

## 3年 Unit 9—Lesson 3 Who are you? きみはだれ? 3/5 時間

**目 標** 日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付くとともに、誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。  
**準 備** デジタル教材, 児童用テキスト, 教師用カード (動物), 場面カード (ワークシート Unit 9-1 の6種類のカードを事前に切り取らせておく), 振り返りカード

時間	児童の活動	指導者の活動 ◎評価<方法>	準備物
2分	・挨拶をする。 I'm ~. How are you?	・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。	
5分	○歌 <b>Head, Shoulders, Knees and Toes</b>	・第1時と同様にして歌を歌う。徐々にスピードを上げるなど歌い方に工夫をし、児童の意欲が維持されるようにする。(デジタル教材には収録されていないが、市販の歌 CD を活用したり、インターネットを活用したりすることも考えられる。)	
5分	○ <b>Please Touch</b> ゲーム	・モデルを示して進め方を理解させる。	
<b>Please Touch</b> ゲームの進め方 ・ Please touch your ( head/ eyes/ mouth など). と言い、指導者は言った体の部位をタッチする。児童もそれをまねて、言われた部位をタッチする。ただし、please が付かない場合は、動いてはいけない。スピードを速くしたり、指導者がわざと違う部位を触ったりして、活動に変化をつけ児童の意欲が持続するようにする。 ・ 色や形状について Please touch something white / black / long / big / small. などと言うこともできる。			
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">         Please touch your ~.          Please touch something ~.       </div>			
10分	○ <b>絵本の読み聞かせ</b> を聞く。(3回目) ・ 言える部分は一緒に言う。	・ ジェスチャーを交えながら表情豊かに読み聞かせをする。3回目となるので、言える部分は児童の発話を促し、児童が参加できるような雰囲気を作る。 ・ 読み聞かせの方法に変化をつけるなど工夫する。 ◎日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付いている。<行動観察・振り返りカード分析>	教師用カード (動物) デジタル教材 児童用テキスト
10分	○ <b>場面カード並べ</b> ・ 読み聞かせを聞きながら筋に合うよう、場面カードを並べる。 ・ 場面カードを見ながら、指導者と一緒に場面の台詞を再現する。	・ ペアに、ワークシート Unit 9-1 の場面カード6種類を1セット用意させる。読み聞かせを聞きながら、協力して、場面カードを筋にあわせて並べさせる。 ・ 6種類並べ終わったら、その場面の絵本の文を話の筋にあわせて読む。児童も一緒に言うよう促す。	場面カード (ワークシート Unit 9-1 の6種類のカードを事前に切り取らせておく)
6分	○ <b>チェーン・ゲーム</b> Who are you? I'm ~.	・ デモンストレーションをして進め方を理解させる。	教師用カード (動物)
<b>チェーン・ゲームの進め方</b> 4人程度の円を作り、1チームとなる。各児童はなりたい動物を決めておく。2番目の児童が、1番目の児童に Who are you? と尋ね、1番目の児童は、I'm a dog. などと答える。3番目の児童は、2番目の児童に Who are you? と尋ね、2番目の児童は、1番目の児童に向かって Dog! と言ってから、自分の選んだ動物を I'm a cat. などと言う。4番目の児童が、3番目の児童に Who are you? と尋ね、3番目の児童は、1番目の児童に Dog! 2番目の児童に向かって Cat! と言ってから、自分の選んだ動物を I'm a monkey. と言う。次々同様に繰り返し、最後の児童は、チーム全員の動物をそれぞれに言ってから自分の動物を言ったらゴール。個に応じた支援を行うとともに、速さや正確さを求めるのではなく、英語を使おうとする態度を認めるようにする。			
		◎誰かと尋ねたり答えたりする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>	
5分	・ 本時の活動を振り返り、振り返りカードに記入する。	・ 英語を使おうとする態度や本時のねらいについて児童のよかったところを称賛する。	振り返りカード
2分	・ 挨拶をする。	・ 挨拶をする。	

## 3年 Unit 9—Lesson 4 Who are you? きみはだれ? 4/5 時間

目 標 誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

準 備 デジタル教材, 児童用テキスト, 教師用カード (動物), 児童用カード (動物: 4~5種類人数分), 場面ごとのカードなど(必要に応じて), 振り返りカード

時間	児童の活動	指導者の活動 ◎評価<方法>	準備物
2分	・挨拶をする。 I'm ~. How are you?	・全体に挨拶をし, 個別に数名の児童に挨拶をする。	
3分	○歌 <b>Head, Shoulders, Knees and Toes</b>	・児童と一緒に歌う。(デジタル教材には収録されていないが, 市販の歌 CD を活用したり, インターネットを活用したりすることも考えられる。)	
10分	○絵本の読み聞かせを聞く。(4回目) ・言える部分は積極的に言う。	・ジェスチャーを交えながら表情豊かに読み聞かせをする。4回目となるので, 積極的な児童の発話を促し, 児童が参加できるような雰囲気を作る。	教師用カード (動物) デジタル教材 児童用テキスト
8分	○Who are you? クイズ Who are you? Are you ~? Yes. I'm ~. Sorry. I'm ~.	・活動を通して, 相手が誰かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しませるようにする。 ◎誰かと尋ねたり答えたりする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>	児童用カード (動物: 4~5種類人数分) 教師用カード (動物)
	<p><b>Who are you? クイズの進め方</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師用カード (動物) を見せ児童と一緒に動物を言いながら, 黒板にカードを掲示する。同じ動物の児童用カード (動物) を児童にアランダムに一枚ずつ配る (首にかけるようにしてもよい)。</li> <li>・児童は自由に歩き, 相手を見つけて, Hello. Who are you? と尋ねる。尋ねられたら, ジェスチャーや鳴き声などでヒントを出す。相手の児童は, Are you ~? と予想をして尋ねる。合っていたら Yes! I'm ~. 違っていたら, Sorry. I'm ~. と言う。相手も同様に繰り返す。2人とも答えが合っていたら, カードを交換する。</li> <li>・最後に指導者が1枚のカードを引き, 全員で Who are you? と尋ねる。指導者が I'm ~. と答え, そのカードを持っている児童が「ラッキーさん」となる。2回程度行う。</li> <li>・児童の発話に文で言うことを求めすぎないようにする。(Are you a dog? Yes (I am).) などのようなやり取りとなっても, 英語を使おうとする態度をしっかり認めるようにする。</li> </ul>		
15分	○発表会の準備をする。 I see something ~. Are you a(n) ~? Yes, I am. I'm a(n) ~.	・デモンストレーションをして活動方法を理解させるとともに, 児童の意欲を高める。使用する表現を確認する。 ・実態に応じて, ペアやグループで行う。絵本の中から紹介したい場面を1~2つ選び, 役割を決めるなどして練習させる。 ・誌面の通りに真似することを求め過ぎないようにして児童の工夫やアレンジも認め, 積極的な態度を称賛し, 意欲が高まるようにする。	児童用テキスト デジタル教材 教師用カード (動物) 場面ごとのカードなど (必要に応じて)
5分	・本時の活動を振り返り, 振り返りカードに記入する。	・英語を使おうとする態度や本時のねらいについて児童のよかったところを称賛する。	振り返りカード
2分	・挨拶をする。	・挨拶をする。	

## 3年 Unit 9—Lesson 5 Who are you? きみはだれ? 5/5 時間

目 標 絵本などの短い話を反応しながら聞くとともに、相手に伝わるように台詞をまねて言おうとする。

準 備 デジタル教材, 児童用テキスト, 教師用カード (動物), 場面ごとのカードなど(必要に応じて), 振り返りカード

時間	児童の活動	指導者の活動 ◎評価<方法>	準備物
2分	・挨拶をする。 I'm ~. How are you?	・全体に挨拶をし, 個別に数名の児童に挨拶をする。	
3分	○歌 <b>Head, Shoulders, Knees and Toes</b>	・児童と一緒に歌う。(デジタル教材には収録されていないが, 市販の歌 CD を活用したり, インターネットを活用したりすることも考えられる。)	
10分	○絵本の読み聞かせを聞く。(5回目) ・指導者と一緒に積極的に言う。	・発表会のモデルとなるよう, ジェスチャーを交えながら表情豊かに読み聞かせをする。最後となるので, 児童の積極的な発話を促し, 児童が参加できるような雰囲気を作る。指導者と児童が言う台詞を分担するなどしても楽しい。 ◎絵本などの短い話を反応しながら聞いている。<行動観察・振り返りカード点検>	教師用カード (動物) デジタル教材 児童用テキスト
23分	○絵本の台詞を言って発表会をする。 ・ペアやグループで発表する。	・相手に伝わるようにするためには, どのような工夫をすればよいか考えさせ, 活動のめあてを意識させる。 ・児童の実態に応じて, 活動形態を工夫し, 児童が達成感を味わえるようにする。 ・途中で活動を止め, 中間評価を行う。相手に伝わるように工夫している例を共有し, 後半の活動が一層ねらいに沿ったものとなるようにする。 ・最後に全体の前で数組発表させる。 ◎相手に伝わるように台詞をまねて言っている。<行動観察・振り返りカード点検>	教師用カード (動物) デジタル教材 児童用テキスト 場面ごとのカードなど (必要に応じて)
5分	・本時の活動を振り返り, 振り返りカードに記入する。	・英語を使おうとする態度や本時のねらいについて児童のよかったところを称賛する。	振り返りカード
2分	・挨拶をする。	・挨拶をする。	