

外国語活動 第5学年学習指導案 Lesson3-1

(1) 本時のねらい

1～20の数の言い方を知る。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点
<p>1 あいさつをする How are you? I'm fine. I'm sleepy.</p>	<p>1 先生が一人ひとりに投げかけあいさつするようにする。</p>
<p>2 1～10の数を言う one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten チャンツでリズムをつけて歌う。 Ten steps</p>	<p>2 デジタル英語ノート版をプロジェクターで映し、英語ノートの発音を聞かせる。 ・ある程度言う練習ができれば動作をつけて、テンステップスを歌わせる。</p>
<p>3 1～20の数を言う one, . . . eleven, twelve, thirteen, . . . eighteen, nineteen, twenty リズムをつけて 歌う。 Twenty steps</p>	<p>3 Eleven からは子どもたちにも馴染みが少ないので、ゆっくり発音し、慣れさせる。 ・慣れてきたら動作をつけて、トェニスステップスを歌わせる。</p>
<p>4 手拍子ゲームをする グループで円になって、1から順番に20まで数字をいう。ただし3, 7, 13, 17の所に来たら手をたたく。間違えたら1からやり直す。 1 2 * 4 5 6 * 8</p>	<p>4 1～20の数について、ゲームをしながら楽しく言わせる。 ・大きな声で数が言えるように促す。</p>
<p>5 ふりかえりをする</p>	<p>5 元気よく数が言えたかふりかえらせる。</p>

(3) 評価

1～20の数をしっかり言おうとする。

外国語活動 第5学年学習指導案 Lesson3-2

(1) 本時のねらい

1～20の数の言い方に慣れる。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点
<p>1 あいさつをする How are you? I'm fine. I'm sleepy.</p>	<p>1 先生が一人ひとりに投げかけあいさつするようにする。</p>
<p>2 数字ゲームをする 英語ノートP19の数字ピラミッドゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>1～20の好きな数字をピラミッドに書き、友達とじゃんけんをして勝ったら自分のピラミッドに書いてある数字を言う。言われた数字があったら をする。早く全部の数字に がついたら勝ち。</p> </div>	<p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大きな数字(11～20)が言えない子には支援する。 ・ゲームのやり方は教師が実際にゲームを行って説明する。 ・たくさんの人とじゃんけんをすることが一番大切であるので、そのことを知らせる。
<p>3 英語ノートP18の“Let's listen”をする点を線で結べば、何かの形になるというゲーム。</p> <p>・子どもにも同じような点を結ぶゲームを作らせ、グループの中でやってみる。</p>	<p>3 数字の言い方に慣れさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちでも点結びゲームを作らせ、意欲を持たせる。 ・友達の作ったゲームを行うことで楽しんで数字を言うことができる。
<p>4 ふりかえりをする</p>	<p>5 意欲的に活動できたかふりかえらせる。</p>

(3) 評価

1～20の数を聞いたり、言ったりして、積極的にゲームに参加している。

外国語活動 第5学年学習指導案 Lesson3-3

(1) 本時のねらい

ゲームに1~20の数で答えたりする。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点																																				
<p>1 あいさつをする How are you? I'm fine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・大きな声で言えるようにする。 																																				
<p>2 スネークス・アンド・ラダーズ・ゲームを行う 英語ノート P20 のゲームを班ごとに行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・駒が止まった数字を大きな声で言うように促す。 ・数字が言えない子には援助する。 																																				
<p>3 ナンバーゲームを行う</p> <p>ナンバーゲーム 名前</p> <table border="1" data-bbox="157 846 495 1346"> <tbody> <tr><td>2</td><td>3</td><td>5</td><td>7</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>9</td><td>3</td><td>7</td><td>8</td><td>3</td><td>5</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>6</td></tr> <tr><td>2</td><td>4</td><td>8</td><td>7</td><td>8</td><td>7</td></tr> <tr><td>5</td><td>3</td><td>1</td><td>5</td><td>7</td><td>9</td></tr> </tbody> </table> <div data-bbox="539 780 783 1273" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>教師が言う数字に足し算でなるようにその数字を消していき、早くぜんぶの数字が消えた方がよいというゲーム。例えば、フィフティーンと教師が言えば6と9にする。</p> </div>	2	3	5	7	5	6	4	1	6	8	4	4	9	3	7	8	3	5	4	1	5	9	2	6	2	4	8	7	8	7	5	3	1	5	7	9	<ul style="list-style-type: none"> ・耳で聞いた数字を素早く判断して、それになる数字を見つけるといった高度なゲームなので発音はゆっくり行い、考える時間も十分にとるようにする。 ・$8+9=17$ という1年生の算数が外国語の活動でもできることが分かる。
2	3	5	7	5	6																																
4	1	6	8	4	4																																
9	3	7	8	3	5																																
4	1	5	9	2	6																																
2	4	8	7	8	7																																
5	3	1	5	7	9																																
<p>4 ふりかえりをする ふりかえりカードに感想を書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・文章表記をしっかりとるようにさせる。 																																				

(3) 評価

ゲームに積極的に参加し、数を答えようとしている。