

第3学年〇組 外国語活動学習指導案

〇年〇月〇日 (〇) 第〇校時
指導者

1 単元名 Let's Try!1 Unit 8 “What’s this?” これなあに？

2 単元について

(1) 単元について

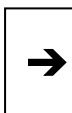
本単元の目標は、外来語とそれが由来する英語の違いに気付き、身の回りの物の言い方や、あるものが何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむことや、相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしようとすることである。「これは何でしょう」とクイズを出したり答えたりすることは、児童にとってよくある身近な遊びの場面である。また、自分で工夫をしてクイズの内容を考えたり、友達のクイズに答えたりすることは、児童にとって知的好奇心をくすぐられる活動でもある。遊びの中にも、友達との関わり合いの中で新たな発見や知識の再確認ができ、楽しい雰囲気の中で人間関係の深まりが期待できる。

本単元に出てくる“What’s this?” “It’s a～.” “Hint, please.” “That’s right!”という表現は、どれも相手の行動を促進し、コミュニケーションを図るためのものである。これらを用いて様々なクイズを出し合うことで、主体的にコミュニケーションをとることの楽しさを味わわせるとともに、より円滑な意思疎通のために、身振りや手振り、表情やジェスチャーなどの非言語的要素を活用することのよさも感じさせることのできる単元の構成となっている。

主な表現に関する学習の系統は以下のとおりである。

低学年

- あいさつをしよう
Hello!
- ごきげんいかが
How are you?
- 自分の様子を答える
I’m fine. (happy/hungry/sleepy/angry/sed/)
- じゃんけんをしよう
rock scissors paper
- 何(色・動物・果物・スポーツ)が好き?
What (color/animal/fruit/sport) do you like?
- 週の言い方を知ろう
Sunday/Monday/Tuesday/Wednesday/Thursday/Friday/Saturday
- 月の言い方を知ろう
January/February/March/April/May/June/July
August/September/October/November/December
- 英語のお話を聞こう
HAPPY DAY, GO AWAY BIG GREEN MONSTER!
THE VERY HUNGRY CATERPILLAR



3年生

- あいさつして友達になろう
Hello!
- 数で遊ぼう
How many?
- 好きな物を伝えよう
I like blue.
- 何が好き?
What(color/animal/fruit/sport) do you like?
- アルファベットとなかよし
ALPHABET
- カードを送ろう
This is for you.
- これなあに?
What’s this?
- きみはだれ?
Who are you?

なお、本単元で学習する表現と主な語彙は次のとおりである。

〈表現〉 “What’s this?” “It’s a～.” “Hint, please.” “That’s right!”

〈単語〉 Fruits(例 apple, strawberry, banana, grape), Animals(例 dog, cat, rabbit, elephant, panda, monkey), Colors (例 yellow, red, blue, green, purple, orange, brown, gray, black, white), Shape(例 circle, triangle, square, star, diamond, heart), number (1-30), carrot, cucumber, peach, pineapple, onion, green pepper, orange, tomato, banana, strawberry, elephant, panda, sheep, giraffe, lion, bear, zebra, cow, horse, sunflower, bread, cat, umbrella

(2) 児童の実態について

<省略>

(3) 指導観

本学級は、英語を使ったゲームの時間を楽しみにしている。そこで、クイズを取り入れたゲームを中心的な活動に取り入れていくことで、楽しみながら学習を進めることができると考える。新教材にも「シルエットクイズ」や「漢字クイズ」、「スリーヒントクイズ」、「足あとクイズ」、「ブラックボックスクイズ」などが活動例として紹介されているが、これに加えて、学年で工夫した「テレパシークイズ」、最近話題の芸能人のネタを真似た「Let's play ひょっこりはん」、「ピクチャークイズ」、「シルエット絵本の読み聞かせ」、「くりぬき絵本の読み聞かせ」、「トレジャー（宝物）クイズ」など、たくさんのクイズ形式のゲームやアクティビティ、読み聞かせなどを活用することによって、楽しみながら授業を行っていく。クイズを出したり答えたりする活動をとおして、自然な形で“What's this?” “It's a~.”というやりとりを行い、ある物が何かを尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しませていきたい。この『自然と尋ね合う必然性が生まれるような場面設定』に配慮し、児童とともに想像豊かな活動を創っていきたい。

本学級の課題の1つに45分間、授業に集中できない児童も少なからずいることがあげられる。そこで、このようなゲームを取り入れてテンポよく学習を進めていくだけでなく、聞く、話す、読む、書く活動をバランスよく取り入れたりと、一斉学習、ペアワーク、グループワークなど、活動に応じた学習形態の工夫を行ったりすることにより、集中して授業に取り組める環境づくりを行っていきたい。

英語を使うことに不安をもっている児童が存在していることも課題の一つではあるが、苦手意識をもっている児童にはHRTやALTが意図的にかかわり合い、少しでも自分の言葉で表現できたり、コミュニケーションがとれたときには、たくさんほめる活動を取り入れていきたい。そうすることで、不安が少しでも払拭され、段々と自信をもって話すことのできるように意欲が高められ、段階的に英語に慣れ親しむ素地を養っていき考えている。

本時では、クイズを行う前に、HRTとALTがデモンストレーションを行い、進め方を児童に示しておくことで、安心して授業に参加できるとともに、一層の意欲が高まるものと考えている。このとき、一つのものに対して複数のヒントを出したり、正解するまで複数の想像した答えを伝えあったりすることで、言葉に広がりや生まれる。これまで慣れ親しんできた色・果物・野菜・動物・形などの表現の中から児童が選び、それらを活用して問題を作ったり、ヒントを出したり、答えを導き出したりすることにより、言葉への理解もより深まっていくものと考えている。

主体的・対話的で深い学びに関しては、以下のような視点をもって取り組んでいきたい。

主体的な学びにつながる 導入や課題設定の工夫

クイズ形式のゲームを取り入れることにより、「What's this?」と主体的に質問し、課題を解決していこうとする場を設定する。

対話的な学びにつながる学 習形態や学習活動の工夫

ペアを中心とした学習形態にすることにより、他者と協働し、よさを認め合い、多面的なものの見方ができるような活動を行う。

深い学びにつながるヒント の出題や振り返りの工夫

どのようなヒントを出せば答えに導けるかを考え、何ができるようになったのかを振り返ることにより、自己変容を確認する。

3 学校研究主題との関連

生き生きと活動する子供たちを目指して
～英語に親しみを持ち、主体的にコミュニケーションを図ろうとする児童の育成～

オリジナル“生き生き”スローガン

研究主題で示す「生き生きと活動する子供たち」とはこのような子供たちを表します。

STYLE	型	授業の型を知り、見通しをもてる子供たち
MOTIVATION	意欲	課題や活動に意欲的に取り組むことができる子供たち
REACTION	反応	相手の言葉や動きに対して、声や動作で反応できる子供たち
PASSION	熱意	自分が伝えたいことを熱意をもって伝えようとする子供たち
SMILE	笑顔	笑顔でコミュニケーションを図ろうとする子供たち
&		
CONFIDENCE	自信	学習内容を身に付け自信をもって活動できる子供たち

① STYLE

授業の流れを、Greetings (挨拶) → Sing a song (歌) → About Today (今日のこと) → Review (前時までの復習) → Today's mission (今日のめあて)、Demonstration (HRTとALTによる実演) → Communication Practice (活動のための練習) → Activity (活動) → Read a book (読み聞かせ) → reflection (振り返り) → Greetings (挨拶) と決められた型にすることによって、児童が1時間の授業の見通しをもち、スムーズに安心して外国語の授業に入れるようにする。特に、授業の最初と最後の5分間ずつは毎回、同じ方法で授業を進める帯時間とする。最初の10分間は先生と児童とのGreetingsから入り、「世界のこんにちはソング」で、その国の挨拶をジェスチャーに取り入れながら楽しく歌を歌い、About Todayでは、隣どうしのペアになって、「How are you today?」「How is the weather?」「What day is it today?」「What date is it today?」と自分たちだけで会話し、コミュニケーションを図っていく。最後の5分間は、振り返りの時間とし、自分がどのようなことができるようになったか、授業を始める前と後では、どんな変容が見られたかを書き留めることで、深い学びを確認し合いたい。

② MOTIVATION

発言した児童や真剣に取り組んでいる児童に対して、「Very good.」「Good idea.」「Great.」「Good Job.」「Wonderful.」「Perfect.」「Excellent.」などの褒め言葉をかけ、意欲の向上を図る。また、緊張している児童には「Relax.」「Take it easy.」などの声掛けを、また、間違ってしまった児童に対しても「Nice try!」「Don't worry.」「No problem.」などの言葉をかける。このように肯定的な雰囲気をつくることにより、児童のモチベーションを高めていく。

③ REACTION

本時では、クイズを出題したり、答えたりするアクティビティを行う。その際、いきなりクイズを出したり答えたりするのではなく、「Hello!」と挨拶から始まり、クイズに正解したときには「That's right.」「Good job.」「Yes.」とジェスチャーを交えながら反応したり、ペアを交代するときは「See you.」「Good Bye!」というやりとりを行い、双方向の自然なコミュニケーション能力を育てていく。

④ PASSION

“What’s this?”と聞かれて、すぐに答えが分かる場合もあるだろうが、すぐには答えを導き出せないときも十分に考えられる。その場合には、“Hint Please”と尋ねることとなる。問題の出題者は、どんなヒントを与えてあげれば、相手が答えを導き出せるか想像を働かせるものとする。動物の色・特徴（例：鼻が長い・首が長い・大きい・足が速い）・好きな食べ物・生息している国などを英語で伝える場合や、擬声語（鳴き声 例：ヒヒーン）や擬態語（動作の状態 例：パカパカ）や動物の様子そのものをジェスチャーで表すような直接的な表現、まだボキャブラリーが少ないために伝えたい英語が分からず、日本語で言うてしまう児童が出てくることも予想される。たくさん手段・方法を使って相手に答えてもらいたい、そのヒントや様子を見て答えを導き出したいと考える、このお互いのやりとり自体が、まさに情熱なのではないかと考え、この単元では許容していこうと考えている。

⑤ SMILE

児童に笑顔を求めるからには、まず、HRTとALTが率先して笑顔で授業を行い、楽しい雰囲気をつくっていく。歌を歌ったり、友達やALTと一緒にピクチャーゲーム等をしたり、絵本の読み聞かせを聞いたりする活動をとおして、英語を話すこと、聞くことの楽しさを身体全体で感じさせたい。活動を通じて、和やかな雰囲気を作り、またやりたいという意欲にも繋げたい。

⑤ CONFIDENCE

授業の終わりには「振り返り」の時間を設け、この授業でできるようになったことについて書かせるようにしている。そうした活動を積み重ねることで、児童の英語に対する苦手意識が減り、自信をもって活動することができると思う。

以上の取組により、研究主題の生き生きと活動する子供たちを目指す。

4 単元目標

(1) 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。

【コミュニケーションへの関心・意欲・態度】

(2) 身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。

【外国語への慣れ親しみ】

(3) 外国語とそれが由来する英語の違いに気付いている。

【言語や文化に関する気付き】

5 単元計画（5時間扱い、本時3／5）

時	目標と主な活動	評 価			
		コ	慣	気	評価規準（方法）
1	日本語との違いに注目して、身の回りにある物の言い方を知ろう。 ○Greetings, Sing a song, About Today ○ Let's Chant(What's this? Chant) ○シルエットクイズ ○漢字クイズ ○足あとクイズ ○「シルエット絵本」の読み聞かせ ○ Reflection, Good-bye Chant		○	○	<ul style="list-style-type: none"> 身の回りの物の言い方やある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。（行動観察） 外国語とそれが由来する英語の違いに気付いている。（行動観察・振り返りカード点検） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>本時で身につけさせる語彙</p> <p>What's this? It's, a～. That's right. carrot, cucumber, peach, pineapple, onion, green pepper, orange, tomato</p> </div>
2	分からないものを尋ねたり、答えたりする表現を知ろう。 ○Greetings, Sing a song, About Today ○Let's Chant(What's this? Chant) ○スリーヒントクイズ ○テレパシークイズ ○Reflection, Good-bye Chant		○		<ul style="list-style-type: none"> 身の回りの物の言い方やある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。（行動観察・振り返りカード点検） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>本時で身につけさせる語彙</p> <p>What's this? Hint, please. It's, a ～ That's right, Good Job, Yes, No. banana, strawberry, panda, cat, rabbit,</p> </div>
③ 本時	分からないものを尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しもう。 ○Greetings, Sing a song, About Today ○Let's Chant(What's this? Chant) ○テレパシークイズ ○ Let's play「ひよっこりはん」 ○「ピクチャークイズ」 ○「くりぬき絵本」の読み聞かせ ○Reflection, Good-bye Chant		○		<ul style="list-style-type: none"> ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。（行動観察・振り返りカード点検） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>本時で身につけさせる語彙</p> <p>What's this? Hint, please. It's, a ～ That's right, Good Job, Yes, No. elephant, panda, sheep, bird, giraffe, fish, horse, zebra, mouse sunflower, bread, cat, egg, umbrella,</p> </div>
4	自分の好きな物が相手に伝わるように工夫しながら、クイズの問題を作ろう。 ○Greetings, Sing a song, About Today ○Let's Chant(What's this? Chant) ○ブラックボックスクイズ ○Activity「クイズ大会をしよう」 出題方法を知り、クイズ大会の準備をする。 ○Reflection, Good-bye Chant	○			<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。（行動観察・振り返りカード点検） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>本時で身につけさせる語彙</p> <p>What's this? Hint, please. It's, a ～ That's right, Good Job, Yes, No.</p> </div>
5	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。 ○Greetings, Sing a song, About Today ○Let's Chant(What's this? Chant) ○トレジャー（宝物）クイズ ○Reflection, Good-bye Chant				<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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>本時で身につけさせる語彙</p> <p>What's this? Hint, please. It's, a ～ That's right, Good Job, Yes, No.</p> </div>

6 本時の学習指導（3／5）

(1) 本時の目標

ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。【外国語への慣れ親しみ】

(2) 展 開

活動内容	児童の活動	指導者の活動		指導上の留意点 (○) 評価の観点・方法 (◆) 教具・教材 (◎)
		HRTの活動	ALTの活動	
1 Greetings	<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 Hello, Mr. Hello, Mr. 	<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 Let's begin the English class. 	<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○"Leader please"と言って目直に号令を促し、元気に始める。
2 Sing a song	<ul style="list-style-type: none"> ①Hello song! ②Seven days of the week. ③Twelve months of the year. ④Hello song of the World. 	<ul style="list-style-type: none"> 児童と一緒に歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> PCを操作して音楽をかけ、児童と一緒に歌う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○毎時間、同じ歌を歌い、同じ質問をすることで、基本的な表現の仕方を定着させる。 ◎PC,CD(songs)
3 About Today	<ul style="list-style-type: none"> ペア活動で行う。 A)How are you today? B)I'm fine. A)How is the weather? B)It's sunny. A)What day is it today? B)It's Wednesday. A)What date is it today? B)It's February Third. 	<ul style="list-style-type: none"> 会話に困っている児童の所へ行き、助言支援するとともに、頑張れた児童を賞賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> 上手に会話できていたり、コミュニケーションができていた児童を賞賛する。 	
4 Review	<ul style="list-style-type: none"> チャンツをする。 What's this? What's this? What's this? It's a dog. It's a monkey. It's a tiger. Woo. That's right. テレパシークイズに答えながら、What's this? It's a～.の表現方法を復習する。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の雰囲気を見て、スピードに変化をもたせながら、何度かチャンツの練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> PCを操作してチャンツを流す。 一緒に発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎デジタル教科書 Let's Chant (Let's try! 1 P31) ○Clear Voiceを意識させるようにする。
<p>【テレパシークイズのルール】</p> <p>①ボランティアの児童の頭上にお題を出し、皆でテレパシーを送る。ボランティアに“What's this?”と問いかける。</p> <p>②分からない場合には“Hint Please.”とヒントを求める。</p> <p>③正解の時には“That's right!” “Good job.” “Yes.”と、不正解の時には“No.”とジェスチャーを交えながら声掛けをし、コミュニケーションの仕方も確認する。</p> <p>④ALT・HRT で交互に問題を出しながら表現を確認していく。</p>				

<p>5 Today's Mission</p>		<ul style="list-style-type: none"> 短冊を貼っていく。 What's this? It's a～. That's right. の日本語の意味を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> Reading Sentenceを確認する。 What's this? It's a～. Hint Please. That's right. Good job Yes, No ジェスチャーと同時に、It's a～.に入る言葉も練習する。 	<p>◎What's this? It's a～. Hint Please. That's right. Good job Yes. No. の短冊</p>
<p>Mission ヒントの出し方を工夫して、What's this? ゲームをしよう。</p>				<p>○めあてを確認し、本時に行う活動を意識させる。</p>
<p>6 Let's play</p>	<ul style="list-style-type: none"> ひよっこりはん What's this? で、今日の授業で登場する動物の言い方を確認する。 		<ul style="list-style-type: none"> ひよっこりはんケースを使って、何の動物か尋ねる。 動物の発音を確認する。 	<p>◎動物のカードelephant, panda, sheep, giraffe, lion, bear, zebra, cow, horse</p> <p>○ピクチャーゲームをスムーズに行えるよう、動物の発音をきちんと練習する。</p> <p>◎映画のアクションボード</p> <p>◎ホワイトボード、ペン</p> <p>○どんな内容や方法で会話しているかを想像させながらデモを行う。</p>
<p>7 Demo</p>	<ul style="list-style-type: none"> デモを見て、ピクチャーゲームのやり方や扱う会話表現を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> どんなことがヒントになるか、児童と考え、例示を板書する。 	<p>【扱う表現方法】</p> <p>A:Hello. B:Hello. Rock,Scissors,Paper,1,2,3(A が勝ち)</p> <p>A:What's this? B:It's a ～. A:That's right. / Good job. / Yes. / No. B(間違えた場合) Hint Please. A:～(Hint) B: It's a ～. A: That's right. / Good job. / Yes. / No. (正解したら B が出題する。)</p> <p>B: What's this? A: It's a ～. B: That's right. / Good job. / Yes. / No. A: (間違えた場合) Hint Please. B: ～(Hint) A: It's a ～. B:That's right. / Good job. / Yes. / No. A:See you. B:See you.</p>	<p>○Hint Please.の場面では、すぐに教師がヒントを出さず、児童からどんなヒントを出したらいいか、尋ねてみる。このような掛け合いから、よりよいヒントの出し方(ヒントキーワード)を身につけさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 答えがパンダのヒント例 <ul style="list-style-type: none"> black and white.(色) China.(有名な国) Shan-Shan. (人気) 答えが馬のヒント例 <ul style="list-style-type: none"> carrot. (好物・えさ) ヒヒーン(鳴き声) パカパカ(歩き方) 答えがキリンのヒント例 <ul style="list-style-type: none"> big,long(大きさ) <p>○楽しくデモを行い、「やってみたい」「できそう」という意欲を高めさせる。</p>
<p>【ピクチャーゲームのルール】</p> <p>①ひよっこりはんWhat's this?に出てきた動物の中から、自分で好きな動物を1つ選ぶ。</p> <p>②ペアで、じゃんけんをする(勝った児童が問題を出す。)</p> <p>③その動物の顔のパーツの一部(例:目)をこちらで指定し、5秒以内で、ホワイトボードに描かせる。</p> <p>④What's this?と尋ね、相手は予想した動物を答える。</p> <p>⑤同じように動物の体の一部(例:足)を5秒でホワイトボードに描き足し、What's this?と尋ねる。</p> <p>⑥予想した動物を答え、間違えたら、Hint Please.とヒントを求める。出題者は、絵を描き足したり、英語やジャスチャー等でヒントを出していく。</p> <p>⑦正解したら、交代して、じゃんけんに負けた児童が出題する。</p>				

8 Communication Practice	<ul style="list-style-type: none"> ・デモでどんな英語の会話をしてきたか、ピクチャーゲームがどのようなものか、どんなヒントの出し方があるかを日本語で確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デモでどんなことをしていたかどんなヒントの出し方があるか順番に確認していき、丁寧に児童と情報を共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・必要に応じて、英語でやりとりの場面を発音する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○出題者は前出の動物の単語の中から選んで絵を描かせる。自ら問題を作ること、“What’s this?”と表現したくなるよう、意欲を喚起させる。 ○解答者は動物の一部しか絵を描かないことから、すぐに答えが分からず、Hint Please.と必然的にヒントを求めたくなるような場面を設定する。
9 Activity	<ul style="list-style-type: none"> ・ピクチャーゲームをペアの子同士で行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・机間巡視を行いながら、児童の様子を観察し、必要に応じて助言する。 ・頑張っている児童を賞賛する。 《頑張っている例》 (出題者) <ul style="list-style-type: none"> ・絵を一生懸命に描いている児童 ・すぐに答えが分からないようなヒントを出している児童 ・様々な方法でヒントの出し方を工夫している児童 (解答者) <ul style="list-style-type: none"> ・絵やヒントを手がかりに答えを考えている児童 ・It’s a～を使って答えている児童 ・正解できた児童 	<ul style="list-style-type: none"> ・欠席者等がいて、ペアを作れない児童がいたら、ペアになる。 ・頑張っている児童を賞賛する。 ・出題者側が、分からない単語があつて困っている児童を見かけたら英語を教える。 ・解答者側が、答えを日本語で言っているときには、動物の名前を英語で伝えてあげ、一緒に反復練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。【慣れ親しみ】 〈行動観察・振り返りカード点検〉 △C→Bへの手立て <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのやり方が分からず、活動が止まってしまう児童には、お互いの会話が書かれたヒントカードを用いて一緒に練習してみる。ヒントが出せずに困っている児童には、動作や日本語などでヒントを出してもよいことを伝える。 ◎B→Aへの手立て <ul style="list-style-type: none"> ・キーワードからヒントを出せるように、アドバイスし、変容を見取り、賞賛する。
1 0 Read a Book	<ul style="list-style-type: none"> ・ALTの読み聞かせを聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童と一緒に、読み聞かせを聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・TAKE ANOTHER LOOKの読み聞かせを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○読み聞かせのくりぬき絵本に出てくるものは何か”What’s This?”で問いかけたり、答えを予想させたりして英語に親しませる。
1 1 Reflection	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習を振り返り、今日の授業でできるようになったことを確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の振り返りを確認しながら頑張った児童を賞賛し、次時の予告をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートで◎がついている児童を賞賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎読み聞かせの絵を拡大した絵 PC
1 2 Greetings	<ul style="list-style-type: none"> ・Good-bye Chantsをする。 	<p>Good job, Good job, Good bye!</p>	<p>Good job, Good job, Good bye!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○英語に親しみを感じ、次時への意欲に繋がるように笑顔で終わるようにする。

(2) 板書計画

January February March April May June July August September October November December
1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

Greetings
Sing a song
About Today
Review
Let's Play
Demonstration
Communication Practice
Activity
Read a Book
Reflection
Greetings

A: What's this?
B: It's a []
B: Hint Please
A: ~ (Hint)
色国 えさ 鳴き声 歩き方 とくちょう (好きは食べ物)
A: That's right.
Good job. Yes. / No

Today's mission ヒントの出し方を工夫して. What's this?ゲームをしよう.

日
月
火
水
木
金
土
Sunday
Monday
Tuesday
Wednesday
Thursday
Friday
Saturday

7 ICT 活用計画

① 大型モニタによる Sing a Song

② Let's Chants

③ TAKE ANOTHER LOOK の読み聞かせ