

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く、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,wildboar),状態・気持ち(long,shiny,scary,round,fury),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 ゆつ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(4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。【気】 ○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、何の動物が当てる。 ○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。【慣】 ○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。【慣】 ○歌Head,Shoulders,Knees and Toes ○Please Touchゲーム	◎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>○絵本の読み聞かせを聞く。(3回目)</p> <p>○場面カード並べ</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>○チェーン・ゲーム</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	◆誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。【コ】	
	<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>

3年Unit9-Lesson1	Who are you?	きみはだれ?	1/4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。【気】			
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Unit9-2の動物を拡大して切り抜いたもの)、児童用カード(動物)、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)	・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。 ・読み聞かせをする。 読み聞かせの進め方 ・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、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。 ※デジタル教材の音声聞かせたり、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読み手や 読み聞かせの方法を工夫する。	デジタル教材 児童用テキスト
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。	・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。	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 Unit9-2の動物を拡大し て切り抜いたもの)
Who am I? クイズ①の進め方 ・クイズ例 ○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. Cute. (Monkey). I'm ○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~. ・児童が予想して言ったら、Who am I?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。			
13分	○ビンゴ・ゲーム(動物)	・動物の言い方を確認し、進め方を示す。	児童用カード(既習の動 物も含む)(2人に1セッ ト)
		ビンゴ・ゲームの進め方 ・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。 ・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。 ・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。 ◎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。
5分	・本時の活動を振り返り、振り 返しカードに記入する。	・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Unit9－Lesson2	Who are you?	きみはだれ？	2/4時間
目 標	絵本などの短い話を聞いて、おおよその内容がわかる。【慣】		
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。	・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(必要に応じて、場面ごとのカードなど)
10分	○Who am I? クイズ② (身体の一部) Who am I?クイズ②の進め方・クイズ例 ・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、穴をあけた台紙を上重ねる)たり、スクリーンに映し出したりして、考えさせる。 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。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。 ・予想したら、全員でWho are you?	・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)
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。	
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Unit9-Lesson3	Who are you?	きみはだれ?	3/4時間
<p>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。【慣】</p> <p>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Unit9-1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</p>			

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。	・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。	
5分	○歌Head, Shoulders, Knees and Toes	・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	○Please Touch ゲーム Please Touch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。	・モデルを示して進め方を理解させる。 ・色や形状についてPlease touch something white/black/long/big/small. など言うこともできる。 ◎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>	
10分	○絵本の読み聞かせを聞く。(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。	教師用カード(動物) デジタル教材 児童用テキスト
10分	○場面カード並べ ・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Unit9-1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Unit9-1の6種類のカードを事前に切り取らせておく)
6分	○チェーン・ゲーム Who are you? I'm~. チェーン・ゲームの進め方 【指導書P39】	・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)
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Unit9－Lesson4 Who are you? きみはだれ? 4/4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。【コ】

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 Head, Shoulders, Knees and Toes	・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.	・活動を通して, 相手がだれ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)
		Who are you? クイズの進め方 ・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)を児童にアトランダムに一枚ずつ配る(首にかけるようにしてもよい)。 ・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。	
15分	○発表会の準備をする。 I see something~. Are you a (an) ~? 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) (必要に応じて, 場面ごとのカードなど)
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。	

