

6年 Lesson 8 単元名 He is famous. She is great. (『We can!2』 Unit3)

1. 単元目標、

- ・好きなものやこと、欲しいものなど、自分のことについて進んで話す【コ】
- ・自分や第三者ができることやできないことを表す表現に慣れ親しむ【慣】
- ・文の語順に気づく（主語+動詞+目的語）【気】

2. 単元評価規準

【コ】他者に配慮しながら、自分や第三者について、好きなものや欲しいものなどを伝えようとする。

【慣】自分や第三者について、好きなものや欲しいものなどを伝えようとしている。

【気】好きな物やこと、欲しいものなどを表す文について、語順があることに気付く。

3. 表現

I [like/play](baseball). I [have / want] (a new ball). I eat(spaghetti). I study (math).

I can [swim / cook / skate /ski / sing / dance]. I can(play baseball well). [He / She] is [famous /great].

〔主な語彙〕 famous, nut, old, racket

単元計画 (3 時間)

時	目標と主な活動	評価規準<方法>		
		コ	慣	気
1	<p>◆自己紹介を聞いて内容が分かる。好きなものやこと、欲しいものなど、自分のことについて話す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「Small Talk」 ・(WC2-U3) 【 Let's Watch and Think 1】 「誰のことか考えよう」 ・(WC2-U3) 【 Let's play1】 「ポインティングゲーム」 ・(WC2-U3) 【 Let's play2】 「Key Word Game」 ・(WC2-U3) 【Let's Talk】 ・Sounds and Letters 「アルファベットの小文字を書こう」 	○		<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友達の好きなものやこと、欲しいもの、できることなどの特徴を話したり聞いたりしている。〈発表観察・記述観察・振り返りカード点検〉
2	<p>◆好きなものやこと、欲しいものなどを表す文について、語順があることに気づく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「Small Talk」 ・(WC2-U3) 【Let's Play2】 「Key Word Game」 ・(WC2-U3) 【Let's Play 3】 「Missing Game」 ・(WC2-U3) 【 Let's Watch and Think 2】 「紙面に絵カードを置こう。」 ・(WC2-U3) 【Let's Listen1】 「誰のことか聞こう」 ・Sounds and Letters 「アルファベットの小文字を書こう」 		○	<ul style="list-style-type: none"> ・表現について、「主語+動詞+目的語」の語順に気付いている。〈行動観察・振り返りカード点検〉
3	<p>◆まとめた話を聞いておおよその内容が分かる。好きなものやこと、欲しいものなどを表す文について語順が分かる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「Small Talk」 ・(WC2-U3) 【 Let's Play3】 「Missing Game」 ・(WC2-U3) 【 Let's Watch and Think 3】 「自己紹介を聞こう」 ・(WC2-U3) 【 Let's Listen2】 「誰のことか聞こう」 ・(WC2-U3) 【Activity】 「Who's this? Quizを作ろう」 ⇒発表 ・(WC2-U3) 【STORY TIME】 	○	○	<ul style="list-style-type: none"> ・単語と単語の間にスペースを置き、語順を意識して、例を参考に紹介文を書いている。〈行動観察・振り返りカード点検〉 ・他者に配慮しながら、ある人物になりきって、その特徴やできることなどを話し、その人物について伝え合っている。〈行動観察・振り返りカード点検〉

2-Lesson 8 He is famous. She is great. 1/3 時間

目標：自己紹介を聞いて内容が分かる。好きなものやこと、欲しいものなど、自分のことについて話す。

準備：デジタル教材、巻末絵カード

児童の活動	指導者の活動	準備
<p>○挨拶をする。</p> <p>○アルファベットの読み方と音に慣れる。(Hi,friends!Plus ジングル)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。 ・児童の実態に合わせて、バージョン・速度を選択する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材
<p>○Small Talk : (例) 今日の朝食について 指導者の話を、反応を示したり質問について考えたり答えたりしながら聞く。</p> <p>Small Talk の例 I like/play/have/want/eat/study など動作の表現を使って。 第3時では、実際に児童がクイズを作る手本を示しても良い。 例：(イチロー選手について) P33 記載 I live in America. I'm very popular in America and Japan. I like carry and rice. I'm good at running. I play baseball in America Who am I?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・担任と ALT の朝食について会話する。 ・一方的に話すのではなく、児童を会話に巻き込みながら話すようにする。 	
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Watch and Think 1】 p. 19 「だれにことか考えよう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初めに、デジタル教材で音楽コンサートのイラストを見る。次に、デジタル教材の音声だけ聞き、聞き取れた単語などを発表する。 ・次に、誌面を開け、デジタル教材の映像を視聴し、誰がどんな楽器を担当するのか、どのような物が好きで何が欲しいのかを確認する。また、□に番号を書く。 ・次に、メンバーの名前に注目しながら映像を視聴する。名前のつづりを言っているのを聞いて、4線上にメンバーの名前を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・まとまりのある文章で音声も速いため、一度音声を聞いた後に、ALT が速度を下げる読み返すなどの手立ての工夫をしながら取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Play1】 p. 18, 19 「Pointing Game」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・p18, 19 の誌面を見ながら指導者の音声またはデジタル教材を開き、読み上げられた文を指さす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ここで扱っている文は、これまでに児童が慣れ親しんでいる文だが、文字としてみるのは初めてである。この活動を通して、文字として表された文に慣れさせるようにしたい。 ・日本語では、「～を」にあたる部分が「～する」にあたる部分よりも前に来ることが多いが、英語では逆になっていることなどを指摘し、語順の違いへの気付きを促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Play2】 「Key word Game」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童はペアで向き合って座る。2人の間に1つ消しゴムを置く。 ・キーワードを代表児童に決めさせる。 ・指導者は p20 にある単語を言う。キーワード以外のものを言った場合、児童は指導者に続いて繰り返して言う。指導者がキーワードを言った場合、児童はすばやく消しゴムを取る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が慣れてきたら、指導者は、I like/want/study/have～などの形で言うようにするよい。 	
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Talk】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の好きなものやこと、欲しいものなどをペアで伝え合う。 		
<p>○ Sounds and Letters 「アルファベットの大文字を書こう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参考例に習って、四線のグレーのアルファベットの文字をなぞる。 <p>○振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードに記入する。 ・挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の実態に合わせて、3文字だけ書く。 ・授業で扱っている語彙や表現に出てくる文字を書く。 ・感想を発表する。 ・挨拶をする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート ・振り返りカード

2-Lesson 8 He is famous. She is great. 2/3 時間

目標：好きなものやこと、欲しいものなどを表す文について、語順があることに気づく。

準備：デジタル教材、巻末絵カード、フラッシュカード

児童の活動	指導者の活動	準備
<ul style="list-style-type: none"> ○挨拶をする。 ○アルファベットの読み方と音に慣れる。(Hi,friends!Plus ジングル) 	<ul style="list-style-type: none"> ・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。 ・デジタル教材でチャンツを視聴しながら、音声に合わせて言う。児童の実態に合わせて、バージョン・速度を選択する。 	・デジタル教材
<p>○Small Talk :</p> <p>(例)持っているもの、欲しいものについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指導者の話を、反応を示したり質問について考えたり答えたりしながら聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・担任と ALT が持っているもの、欲しいものなどについて会話する。 ・一方的に話すのではなく、児童を会話に巻き込みながら話すようにする。 	
<p>Small Talk の例</p> <p>I like/play/have/want/eat/study など動作の表現を使って。</p> <p>第3時では、実際に児童がクイズを作る手本を示しても良い。</p> <p>例：(イチロー選手について) P33 記載</p> <p>I live in America. I'm very popular in America and Japan.</p> <p>I like carry and rice. I'm good at running.</p> <p>I play baseball in America</p> <p>Who am I?</p>		
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Play2】</p> <p>「Key Word Game」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童はペアで向かい合って座る。2人の間に1つ消しゴムを置く。 ・キーワードは児童に決めさせる。 ・指導者は p20 にある単語を使う。キーワード以外のものを言った場合、児童は指導者に続いて繰り返して言う。指導者がキーワードを言った場合、児童はすばやく消しゴムを取る。 ・たくさん消しゴムを取れた人が勝ち。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が慣れたら、指導者は I like/want/study/have～.などの形で言うようにするとよい。 	
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Play3】</p> <p>「Missing Game」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童に目をつぶらせ、指導者は絵カードの1枚を隠す。 ・目を開けさせ、What's missing?と尋ねる。 ・児童は目を開け、どのカードがないかを答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・文字認識の向上を目指し、フラッシュカードの絵が小さくて、文字が大きいものを作成するなど工夫しながら取り組む。 	・フラッシュカード
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Watch and Think 2】</p> <p>「誌面に絵カードを置こう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初めに、デジタル教材を視聴し、分かったことなどを発表する。もう一度視聴し、カルテッドのメンバーがそれぞれどのようなことを言っていたかを聞き取って、誌面の□に巻末絵カードを置く。最後にもう一度デジタル教材を視聴し、答え合わせをする。 ・児童は視聴した映像の内容を参考に、自分のことについて、食べ物、好きなもの、欲しいもの、勉強する科目の絵カードを誌面の□に置く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・この活動を通して、eat, like, want, study の目的語はこれから後に来ることに意識を向かせたい。 	・デジタル教材
<p>○ (WC2-U3) 【Let's Listen1】</p> <p>「誰のことか聞こう」 p24</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドラえもん、ミッキーマウス、アンパンマンに関する音声を聞き、それが誰か当てる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・まとまりのある話を聞いて理解できるようにすることを目標とする。 	
<p>○ Sounds and Letters 「アルファベットの小文字を書こう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参考例に習って、四線上のグレーのアルファベットの文字を形に注意しながら、なぞる。 <p>○振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードに記入する。 ・挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の実態に合わせて、3文字だけ書く。 ・授業で扱っている語彙や表現に出てくる文字を書く。 ・感想を発表する。 ・挨拶をする 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート ・振り返りカード

2-Lesson 8 He is famous. She is great. 3/3 時間

目標：まとめた話を聞いておおよその内容が分かる。好きなものやこと、欲しいものなどを表す文について語順が分かる。

準備：デジタル教材、巻末絵カード

児童の活動	指導者の活動	準備
○挨拶をする。 ○アルファベットの読み方と音に慣れる。(Hi,friends!Plus ソング)	<ul style="list-style-type: none"> 全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。 デジタル教材でチャンツを視聴しながら、音声に合わせて言う。 児童の実態に合わせて、バージョン・速度を選択する。 	・デジタル教材
○Small Talk： ・指導者の話を、反応を示したり質問について考えたり答えたりしながら聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 既習の表現を使って担任とALTとで会話する。 一方的に話すのではなく、児童を会話に巻き込みながら話すようにする。 	
Small Talk の例 I like/play/have/want/eat/study など動作の表現を使って。 第3時では、実際に児童がクイズを作る手本を示しても良い。 例：（イチロー選手について）P33 記載 I live in America. I'm very popular in America and Japan. I like carry and rice. I'm good at running. I play baseball in America Who am I?		
○ (WC2-U3) 【Let's Play3】 「Missing Game」 ・児童に目をつぶらせ、指導者は絵カードの1枚を隠す。 ・目を開けさせ、What's missing?と尋ねる。 ・児童は目を開け、どのカードがないかを答える。	<ul style="list-style-type: none"> 文字認識の向上を目指し、フラッシュカードの絵が小さくて、文字が大きいものを作成するなど工夫しながら取り組む。 	・フラッシュカード
○ (WC2-U3) 【Let's Watch and Think 3】 「自己紹介を聞こう。」 ・デジタル教材を視聴し、Fishelleの自己紹介についてわかったことを発表する。次に、ワークシートの□に巻末の絵カードを置いて、聞き取った文を再現する。全員が再現し終わったら答え合わせをし、語順を意識しながら文を書き写す。		・デジタル教材
○ (WC2-U3) 【Let's Listen2】 「誰のことか聞こう」 p24 ・のび太、ミニーマウス、ジャムおじさんに関する音声を聞き、それが誰か当てて分かったことなどを表に記入する。	<ul style="list-style-type: none"> 前時の活動同様、まとまりのある話を聞いて理解できるようにすることを目標とする。 	
○ (WC2-U3) 【Activity】 「Who's this? Quizを作ろう。」 ・Let's Listen1,2の活動を参考に、グループまたはペアでクイズを作り発表する。		・ワークシート
○ (WC2-U3) 【STORY TIME】 p25 ・文字を見ながらデジタル教材の音声を聞き、音声のあとについて言う。	<ul style="list-style-type: none"> 読んでいる文字を押さえながら読むようにする。 ライム（押韻）している単語を読み出す(-un)。 	
○振り返り ・振り返りカードに記入する。 ・挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> 感想を発表する。 挨拶をする 	・振り返りカード

