

単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・積極的にある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしようとする。 ・31～100の数の言い方やアルファベットの小文字、ある物を持っているかどうかを尋ねる表現に慣れ 親しむ。 ・世界には様々な文字があることを知る。
単元評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・自らある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしている。 ・31～100の数を聞いたり、言ったりしている。 ・アルファベットの小文字とその読み方を一致させている。 ・ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしている。 ・世界には様々な文字があることに気付いている。
表現	Do you have ~? Yes, I do./No, I don't アルファベット小文字 (a～z), thirty, forty, fifty, sixty, seventy, eighty, ninety, hundred
単元計画 (4 時間)	

時	目標と主な活動	評価			
		コ	慣	気	評価規準<方法>
1	<p>世界には様々な文字があることや、多くの国で英語が話され、学んでいることを知る。 31～100までの数の言い方を知る。 アルファベットの小文字に慣れれる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 《WC2-U1》【Let's watch and think】映像を見よう。 ○ 「アルファベットの小文字を探そう。」 ○ 「アルファベット文字当て(パズル)」 ○ 「アルファベット文字当て(懐中電灯)」 ○ 「アルファベット文字当て(何の文字かな)」 ○ 「アルファベットをなぞろう。」 ○ 「アルファベットを書こう。」 		○	○	<ul style="list-style-type: none"> ・世界には様々な文字があることや、多くの国で英語が話され、学んでいることに気づく。<行動観察・振り返りカード分析> ・アルファベットの小文字に慣れれている。<行動観察・振り返りカード分析>
2	<p>アルファベットの小文字とその読み方とを一致させ、31～100の数の言い方に慣れ親しむ、ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。</p> <p>【C】“How many penguins?” ①</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「ミッシングゲーム」 ○ オプション②～④“a, b, c” (Hi, friends! 1 Lesson 5 “A, B, C”的チャンツのリズムで) ○ 「アルファベットの小文字と大文字をつなげよう。」 ○ 「ラッキーカードゲーム」 ○ 「伝言ゲーム その1」3文字のアルファベットを言って順に伝えていく。 		○		<ul style="list-style-type: none"> ・31～100の数を聞いたり、言ったりしている。<行動観察・振り返りカード点検> ・アルファベットの小文字の読み方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>
3	<p>アルファベットの小文字とその読み方とを一致させ、ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>【C】“How many penguins?” ①</p> <p>【C】オプション ②～④“a, b, c” (Hi, friends! 1 Lesson 5 “A, B, C”的チャンツのリズムで)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「伝言ゲーム その2」3文字のアルファベットを言ったりカードを見せたりして順に伝えていく。 ○ 「持っているアルファベットを当てよう。」 ○ 【A 1】アルファベット表示を書き写す。 ○ 「選んだアルファベット表示を当てよう。」指導者が選んだアルファベット表示を質問しながら当てる。 		○		<ul style="list-style-type: none"> ・アルファベットの小文字を見て読んだり聞いたりしている。<行動観察・振り返りカード点検> ・ある物を持っているかどうかを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> ・ある物を持っているかどうかを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>
4	<p>アルファベットの小文字とその読み方とを一致させ、積極的にある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしようとする。</p> <p>【C】オプション ②～④“a, b, c” (Hi, friends! 1 Lesson 5 “A, B, C”的チャンツのリズムで)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「Make pairs ゲーム」 ○ 「ゴーフィッシュゲーム」 ○ 【A 2】「見つけたアルファベットを、クイズ形式で紹介しよう。」 		○	○	<ul style="list-style-type: none"> ・アルファベットの小文字を見て読んだり聞いたりしている。<行動観察・振り返りカード点検> ・自らある物を持っているかどうかを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>

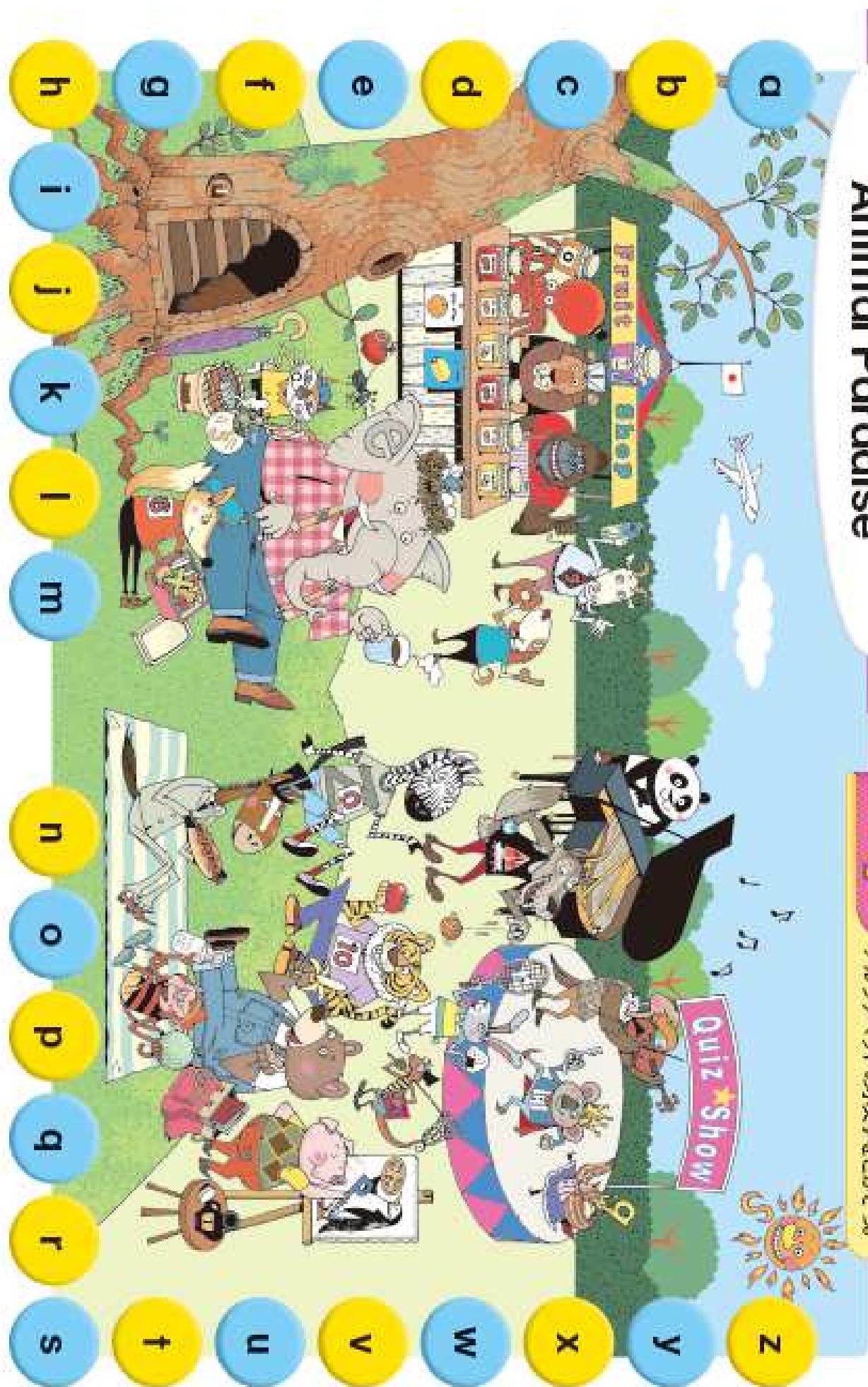
単元1 Do you have “a” ? 1/4 時間	
目 標	世界には様々な文字があることや、31～100の数の言い方を知る。 アルファベットの小文字に慣れる。
準 備	教師用カード（アルファベット大文字・小文字）, デジタル教材（We, Can!2, Hi, friends! Plus）, (振り返りカード)

	児童の活動	指導者の活動	準備物
導入	<ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 ・《WC2-U1》【Let's watch and think】映像を見よう。 ・アルファベットの読み方と音に慣れる。（Hi,friends!Plus ジングル Animal 編） 	<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。英語指導員共に自己紹介をし、外国語活動を行っていくための、話や約束など、行う。 ・これまでの学習内容の復習しながら、英語学習への意欲を持たせる。 ・児童の実態に合わせて、バージョン・速度を選択する。 	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベットの小文字を探そう。」 <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材「アニマルパラダイス」を見て、隠れている小文字を探してしをつける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材の隠れている小文字をクリックすると、読み方と単語が出てくる。 	デジタル教材 ワークシート Animal paradise
	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベット文字当て(パズル)」 <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材を見ながら、カードの下に隠されているアルファベットの文字を答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・やりとりの例 T: Which alphabet card do you want? Choose one, please. S: I want the D card, please. T: OK, the D card. Here you are. What alphabet letter is that? Let's check your answer. 	
開拓	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベット文字当て(懐中電灯)」 <ul style="list-style-type: none"> ・懐中電灯で照らされて見える文字の一部から、どんな文字が隠されているかを答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・やりとりの例 T: This is a flashlight. Which way? Up? Down? Right? Left? S: Down please. Right please. Slowly please. Stop please. T: What alphabet letter is that? 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベット文字当て(何の文字かな)」 <ul style="list-style-type: none"> ・雲の向こうに見える文字が何かを推測して答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・やりとりの例 T: What alphabet letter do you see? S: U! T: That's right. This is U. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベットをなぞろう。」 <ul style="list-style-type: none"> ・アルファベットの小文字を「読み方」を言いながらなぞる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・丁寧になぞらせる。 	ワークシート ④
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベットを書こう。」 <ul style="list-style-type: none"> ・参考例にならって、四線上のグレーのアルファベットの文字をなぞる。 ・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。 ・挨拶をする。 	ワークシート ⑤ 1-2-3 3枚 振り返りカード

Animal Paradise

play

アルファベットの小文字をさがす。



アルファベットの小文字の認識

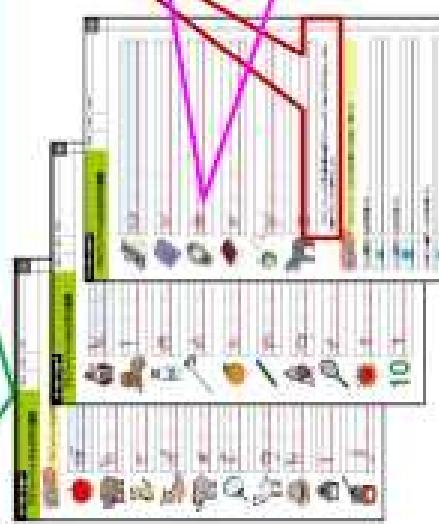
Let's Write 1

アルファベットの小文字を「読み方」を言いながらなぞってみよう。



ワークシート7～9 Let's Write 2

ねらい:アルファベットの小文字の認識を深める



ここでは、アルファベットの小文字を四線上に正確に書く活動を行います。「アルファベットの文字の書き順は参考に示したもので、決まりはありません。あなたが書きやすいように書きましょう。」と、ワークシート9に示した通り、書き方を参考にしながらも、児童が書きやすいように書かせましょう。

また、1時間の授業すべてを使って、アルファベットを書かせるのではなく、毎回の授業のはじめ等に数分の時間をとつて繰り返し書かせ、アルファベットの小文字の認識を深めましょう。なお、□から順に扱う必要はありません。扱っている題材と合わせて文字を選択するとよいでしょう。

（活動例 Hi, friends! 2 Lesson 1を終了した後に活用）

・本單元で、アルファベットの小文字に出合わせ、アルファベットの読みみ方と小文字どを一致させることに児童が慣れできたら、ワークシートを活用して、更にアルファベットの小文字の認識を深めさせる。

・児童は、ワークシートに示された書き方をまねて、アルファベットの小文字をなぞる。

・アルファベットの読み方を言いながら、その小文字を空書きする。

・ワークシートの四線上に、左のアルファベットの小文字を参考に、複数回文字を書く。

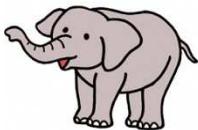
かち始めて
いいわね。ちょうど今、
Hi, friends! 2 Lesson 3
で、様々なスポーツ
やplayを何度も扱って
いるので、今回はP,
l, o, yの文字を書く
ことにしよう。



アルファベットの小文字の認識

Let's Write 2

アルファベットの小文字を書こう。



アルファベットの小文字の認識



① ↓ ② ↗ ③ ↘
k k k



① ↓ | | |



① ↓ ② ↗ ③ ↘
m m m



① ↓ ② ↗
n n n



① ↗
o o o



① ↓ ② ↗
p p p



② ↗ ① ↓
q q q



① ↓ ② ↗
r r r



s[†] s s

10

② ↗ ① ↓
t t t

アルファベットの小文字の認識



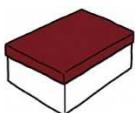
①	u	u
---	---	---



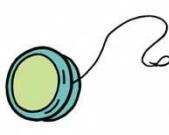
①	v	v
---	---	---



①	w	w
---	---	---



①	x	x
---	---	---



①	y	y
---	---	---



①	z	z
---	---	---

アルファベットの文字の書き順は参考に示したもので、決まりはありません。あなたが書きやすいように書きましょう。

Let's Write 3

アルファベットの小文字の高さに注目して書こう。

① 「一階建て」の小文字を書こう。

--

--

② 「二階建て」の小文字を書こう。

--

--

③ 「地下一階建て」の小文字を書こう。

--

--

単元1 Do you have “a” ? 2/4 時間

目標 アルファベットの小文字とその読み方とを一致させ、31～100 の数の言い方に慣れ親しみ、ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。

準備 教師用カード（アルファベット大文字・小文字・数字）、教師用絵カード（動物）、デジタル教材、（振り返りカード） 卷末児童用カード（アルファベット大文字・小文字）

	児童の活	指導者の活動	準
導入	<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 Animal 編） <p>【Let's Chant】 “How many penguins?”① p. 3</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声教材を聞き、教師用絵カードに合わせて言う。別の動物や数に替えて言う。 	<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。 	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ミッシングゲームをする。 (指導編 Hi, friends! 2 p. 17 参照) 	<ul style="list-style-type: none"> 教師用カード（数字）6～8枚を黒板に貼る。最初は、20までの数字、慣れてきたら 31以上 の数字も入れる。 児童に目を閉じさせ、その間に黒板に貼つてある絵カードから 1枚を抜く。 目を開けさせ、What's missing? と尋ねる。 同様に、アルファベット小文字でも行う。 	<small>教師用絵カード（動物） 教師用カード（数字） デジタル教材</small> <small>教師用カード（数字） 教師用カード（アルファベット小文字） デジタル教材</small> <small>※評価①</small>
	<p>【Let's Chant】 オプション②～④“a, b, c” (Hi, friends! 1 Lesson 5 “A, B, C”的チャントのリズムで)</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声教材を聞き、教師用カードを見ながら言う。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師用カードをアルファベット順に黒板に貼り、音声教材を聞かせ、一緒に言う。 	<small>教師用カード（アルファベット小文字） デジタル教材</small>
	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベットの小文字と大文字をつなげよう。」 卷末児童用カード（アルファベット大文字）をアルファベット順に机上に並べる。 次に、机上の大文字カードの下に卷末児童用カード（アルファベット小文字）を並べる。 アルファベットの大文字・小文字の数を数える。 	<ul style="list-style-type: none"> 大文字、小文字それぞれに、カードをよくシャッフルさせる。 全員で前活動のオプション②～④“a, b, c”的チャントを言いながらまず、卷末児童用カード（アルファベット大文字）をアルファベット順に並べさせる。 対応がよくわからない児童は、誌面 p. 2, 3 を参考にさせる。 	<small>卷末児童用カード（アルファベット大文字・小文字）</small>
	<ul style="list-style-type: none"> ○ラッキーカードゲームをする。 (指導編 Hi, friends! 2 p. 31 参照) 各グループで卷末児童用カード（アルファベット小文字）1組を用意する。 What do you want? ~, please. を使ってカードをやり取りする。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの仕方を説明する。 しばらく児童どうしで活動させた後、終了の合図を出す。 あらかじめ決めておいたラッキーカード、または、その場でくじ引きして決めたラッキーカードを見せ、Do you have ~? で尋ねる。 	<small>卷末児童用カード（アルファベット小文字）</small>
	<ul style="list-style-type: none"> ○「伝言ゲーム その1」をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 伝言ゲームをすることを伝え、列を作らせる。 Do you have ~? で最後尾の児童に尋ね、答えを確かめる。 	<small>卷末児童用カード（アルファベット小文字）</small> <small>※評価②</small>
	【伝言ゲーム その1の進め方】		
	<p>①グループで列を作り、最後尾の児童は卷末児童用カード1組を用意する。</p> <p>②指導者は、b, a, t や c, a, p など、3 文字程度のアルファベットを列の先頭児童に言う。</p> <p>③その児童は、聞いたアルファベットを後ろの児童に言って伝える。これを繰り返して伝えていく。</p> <p>④列の最後尾の児童が、伝え聞いたアルファベットの小文字カードを選んで、自分の机に並べる。</p>		
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○「アルファベットを書こう。」 参考例にならって、四線上のグレーのアルファベットの文字をなぞる。 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。 挨拶をする。 	<small>ワークシート⑤ 1-2-3 3枚</small> <small>振り返りカード</small>

単元1 Do you have “a” ? 3/4 時間	
目 標	アルファベットの小文字とその読み方とを一致させ, ある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
準 備	教師用カード (アルファベット大文字・小文字・数字), 教師用絵カード (動物), デジタル教材, (振り返りカード) 巻末児童用カード (アルファベット大文字・小文字)

	児童の活動	指導者の活動	準備	
導入	<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 Animal 編) 	<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。 		
	<p>【Let's Chant】 “How many penguins?”① p. 3</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声教材を聞き, 教師用絵カードを見ながら言う。別の動物や数に替えて言う。 	<ul style="list-style-type: none"> 音声教材を聞かせ, 教師用絵カードを見ながら一緒に言う。 別の動物に替えて言う。 	教師用絵カード (動物) 教師用カード (数字) デジタル教材	
展開	<p>【Let's Chant】 オプション②～④“a, b, c” (Hi,friends! 1 Lesson 5 “A, B, C”的チャンツのリズムで)</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声教材を聞き, 教師用カードを見ながら言う。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師用カードをアルファベット順に黒板に貼り, 音声教材を聞かせ, 一緒に言う。 	教師用カード (アルファベット小文字) デジタル教材	
	<p>○「伝言ゲーム その2」をする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">【伝言ゲーム その2の進め方】</div>	<ul style="list-style-type: none"> 伝言ゲームをすることを告げ, 前時との違いを説明する。 	<p>※評価①</p>	巻末児童用カード (アルファベット 小文字)
<p>①列を作り, 偶数番目及び, 最後尾の児童は巻末児童用カードを用意する。 ②指導者は, b, a, t や c, a, p など, 3 文字程度のアルファベット小文字カードを列の先頭児童に見せる。 ③先頭児童は, 指導者が示したカードのアルファベットを, 2 番目児童に口頭で伝える。 ④2 番目児童はそれを聞き, 自分のアルファベット小文字カードから該当する 3 枚を選んで並べ, 3 番目児童に見せて伝える。 ⑤3 番目児童は, 2 番目が示したカードのアルファベットを, 4 番目児童に口頭で伝える。これを繰り返して伝えていく。 ⑥列の最後尾児童が自分のアルファベット小文字カードから該当する文字のカードを選んで黒板に貼ったり, 口頭で発表したりして答えを確かめる。</p>				
まとめ	<p>○「持っているアルファベットを当てよう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> 代表児童 1 名は 10 枚の教師用カードを選んで見られないように手に持つ。 代表児童が持つアルファベットを考え, Do you have ~? と一緒に代表児童に尋ねる。 代表児童は, Yes, I do./No, I don't で答える。 	<ul style="list-style-type: none"> 代表児童に, 教師用カードから 10 枚を選ばせる。 選ばない 16 枚を黒板に順不同に貼り, ほかの児童に何がないか考えさせる。 はじめは, 指導者が代表児童に Do you have ~? で尋ね, 何回か繰り返したらほかの児童にも一緒に尋ねさせる。 	※評価②	教師用カード (アルファベット小文字)
	<p>【Activity】 p. 4, 5</p> <ul style="list-style-type: none"> 誌面の絵をじっくり見て, 見たことがあるアルファベット表示を選び, 誌面の表にその文字を書き写す。 	<ul style="list-style-type: none"> それぞれのアルファベット表示の意味を紹介する。 アルファベットの書体が様々あることに気付かせる。 		デジタル教材
	<p>○「選んだアルファベット表示を当てよう。」 p. 4, 5</p> <ul style="list-style-type: none"> 表示に何のアルファベットが含まれているのかを知るために, 指導者に Do you have ~? で尋ねる。 指導者の答えをもとにして, 何の表示か言い当てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 誌面の絵の中からアルファベット表示を 1 つ選ぶ。 児童の質問に Yes, I do./No, I don't で答え, 児童が尋ねる文字が, 含まれる・含まれないに分類して教師用カードを黒板に貼る。 様々な表示について繰り返す。 	※評価②	教師用カード (アルファベット小文字) デジタル教材
まとめ	<p>○「アルファベットを書こう。」</p> <ul style="list-style-type: none"> 参考例にならって, 四線上のグレーのアルファベットの文字をなぞる。 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。 挨拶をする。 		<p>ワークシート ⑤ 1-2-3 3 枚</p> <p>振り返りカード</p>

単元1 Do you have “a” ? 4/4 時間 目 標 アルファベットの小文字とその読み方とを一致させ、積極的にある物を持っているかどうかを尋ねたり答えたりしようとする。 準 備 教師用カード（アルファベット小文字）、デジタル教材、（振り返りカード）、 卷末児童用小文字カード	
---	--

	児童の活動	指導者の活動	準備
導	<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 シングル Animal 編) 	<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。 	
	<p>【Let's Chant】オプション②～④“a,b,c” (Hi,friends! 1 Lesson 5 “A, B, C”的チャンツのリストで)</p> <ul style="list-style-type: none"> 音声教材を聞き、教師用カードを見ながら言う。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師用カードをアルファベット順に黒板に貼り、音声教材を聞かせ、一緒に言う。 	教師用カード（アルファベット小文字） デジタル教材
	<p>○Make pairs ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 各児童は、卷末児童用カードを準備する。 	<ul style="list-style-type: none"> ペアの相手に見せないように卷末児童用カードから10枚選ばせ、ゲームの内容を説明する。 	卷末児童用カード（アルファベット小文字）
<p>【Make pairs ゲームの進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ペアになる。 それぞれに好きなアルファベット小文字を、カードから10種類選び、相手に見えないように持つ。残りのカードはふせておく。 自分と同じカードを相手が持っているか、Do you have “a”? Yes, I do./No, I don't. で交互に尋ねる。 同じカードを持っていれば、カードをペアにして机の上に置く。 手持ちの10枚分を繰り返し、多くのペアカードを作ったペアが勝ちになる。 			
	<p>○ゴーフィッシュゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 卷末児童用カードを準備する。 	<ul style="list-style-type: none"> 4人の児童でデモンストレーションをして、児童にゲームの仕方を理解させる。 	卷末児童用カード（アルファベット小文字） ※評価①
<p>【ゴーフィッシュゲームの進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> 4人グループを作り、グループで卷末児童用カード2組（52枚）を用意する。 机を囲むように座り、1人5枚ずつ持ち、残りのカードは中央に裏返しで積む。 手持ちの中で同じカードがあれば机の中央に出す。 順番を決め、1番の人がほかの3人のうち1人を指名して欲しいアルファベットをDo you have ~?と尋ねる。 尋ねられた児童は、持っていないればYes, I do. Here you are.と、1番の人に渡し、中央の積まれたカードから、1枚を取る。持っていないければ、Go fish! と言い、1番の人が中央の積まれたカードから1枚を取る。 次に、2番以降の人がこれを繰り返し、手持ちのカードが早くなくなった人が勝ちとなる。 			
	<p>【Activity 2】p. 4, 5</p> <ul style="list-style-type: none"> 誌面から、自分のアルファベット表示を1つ決める。 グループになり、Do you have ~? Yes, I do./No, I don't.と尋ね合ってクイズ形式でアルファベット表示を紹介し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 前時に指導者対児童で行ったアルファベット表示を当てる活動を児童どうしで行わせる。 活動後、時間に余裕があれば、グループ対抗のクイズにしたり、代表児童のアルファベット表示を当てたりする。 	デジタル教材 ※評価②

まとめ	<ul style="list-style-type: none">○「アルファベットを書こう。」・参考例にならって、四線上のグレーのアルファベットの文字をなぞる。・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。・挨拶をする。	ワークシート⑤ 1-2-3 3枚 振り返りカード
-----	--	---	--------------------------------