

1. 単元目標、

- ・相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたり、わかりやすく案内したりしようとする。【コ】
- ・物の位置の表し方を知るとともに、相手意識を持って、ある物の場所を尋ねたり伝えたりしようとする。【コ】
- ・建物の言い方や目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。【慣】
- ・町中にある様々な建物などの言い方を知り、日本語との違いに気づくとともに、道案内の言い方を知る。【気】

2. 単元評価規準

- ◎相手意識をもって目的地への行き方を尋ねたりわかりやすく案内したりしている。
- ◎建物の言い方を言ったり、目的地への行き方を尋ねたり言ったりしている。
- ◎英語と日本語とでは、建物の表し方が違うことに気付いている。

3. 表現

Where is the school? Go straight. Turn right/left. Stop. Excuse me. Sorry.

It's[on/in/under/by](the desk) (語彙/建物など) park, flower shop, hospital, bookstore, restaurant, supermarket, fire station, police station, convenience store, department store, post office, station (身の回りの物) t-shirt, cap, bag, cat, notebook, basket

単元計画 (4 時間)

※4 時目は5年生使用の「We can!1」のUnit7 p52, p53 の内容になります。児童用「We can!1」はあらかじめ印刷してお使いください。

時	目標と主な活動	コ 慣 気 評価規準<方法>			
1	<p>◆町中にある様々な建物などの言い方を知り、日本語との違いに気づくとともに、道案内の言い方を知る。</p> <p>○「What's this? ゲーム」 絵カードを見て、それが何かを答えながら、建物の言い方を知る。</p> <p>○【Let's play】「おはじきゲーム」</p> <p>○「ミッシングゲーム」</p> <p>○「どこに行くのかな？」道案内の言い方を知る。</p> <p>○「サイモンセズゲーム」</p> <p>○Sounds and Letters「アルファベットを書こう」</p>				<p>○ ◎英語での建物などの表し方の特徴や、日本語との違いに気付いている。〈発表観察・記述観察・振り返りカード点検〉</p>
2	<p>◆建物などの言い方や、目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>【Let's Chant】 where is the station?</p> <p>○「Turn right. ゲーム」目を閉じて指導者の言う動作を行う。</p> <p>【Let's Listen】道案内を聞いて、さくらの祖母の到着場所を誌面に記入する。</p> <p>【Activity】同じ町をつくらう！</p> <p>ペアになり、地図上の空欄においた建物の位置を道案内で教え合う。</p> <p>○Sounds and Letters「アルファベットを書こう」</p>		○		<p>◎目的地への行き方を聞いている。〈行動観察・振り返りカード点検〉</p> <p>◎目的地への行き方を尋ね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	<p>◆相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたり、わかりやすく道案内したりしようとする。</p> <p>【Let's Chant】 where is the station?</p> <p>○「友達を道案内しよう①」 ワークシート上に絵カードを置いて地図を作り、道案内し合う。</p> <p>○「友達を道案内しよう②」 机の上に建物の絵カードを置いて、教室を町に見立てて道案内し合う。</p> <p>○Sounds and Letters「アルファベットを書こう」</p>	○			<p>◎相手意識をもって目的地への行き方を尋ねたりわかりやすく案内したりしている。〈行動観察・振り返りカード点検〉</p>
4	<p>◆物の位置の表し方を知るとともに、相手意識を持ってある物の場所を尋ねたり、伝えたりしようとする。</p> <p>(WC1-U7) 【Let's Chant】 where is the treasure? (where is the treasure) p.52</p> <p>(WC1-U7) 【Let's Listen 1】 探している物がどこにあるのかを聞いて○を付ける。P. 52</p> <p>(WC1-U7) 【Let's Listen 2】 どれがだれの部屋かを聞いて番号を書く。P. 53</p> <p>(WC1-U7) 【Let's play3】 友達の選んだ部屋は何番かを考えよう。P.53</p> <p>・ Sounds and Letters「アルファベットを書こう」</p>	○			<p>◎相手意識をもってある物の場所を尋ねたり、伝えたりしようとする。〈行動観察・振り返りカード点検〉</p>

2-Lesson 6 Turn right. 1/4 時間

目 標 ◆町中にある様々な建物などの言い方を知り、日本語との違いに気付くとともに、道案内の言い方を知る。

準 備 教師用絵カード（建物）、デジタル教材、（おはじき）、（ふりかえりカード）

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 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材 Hi, friends! Plus
<p>○What's this? ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・建物の絵カードの一部から、それが何か答える。英語での建物の言い方を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師用絵カードを一瞬だけ見せたり、その一部だけを見せたりしながら、その建物が何か尋ねる。 ・建物の言い方を紹介しながら、station や store を用いる表し方があることや、department store のように日本語と違う表し方があることなどに気付かせるようにする。 <p>※評価</p>	<p>教師用絵カード（建物）</p> <p>デジタル教材</p>
<p>【Let's Play】 p. 14,15</p> <ul style="list-style-type: none"> ・誌面にある建物の絵から 5 つ選んで、絵の上におはじきを置く。 ・指導者が言う建物の絵におはじきがあれば、それを取る。 ・全て取ればあがりになる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・おはじきゲームをすることを告げる。 ・誌面におはじきを置かせる。 ・誌面にある建物を繰り返し言い、児童にその音を何度も聞かせる。 ・日本語と英語の表し方の違いに気付くよう、何度も繰り返して言う。 <p>※評価</p>	<p>おはじき</p> <p>デジタル教材</p>
<p>○ミッシングゲーム をする。</p> <p>（指導書 Hi friends! 2 p. 17 参照）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・教師用絵カードを掲示する。 ・児童に目を閉じさせ、その間に黒板に貼ってある教師用絵カードから 1 枚を抜く。 ・目を開けさせ、What's missing? と尋ねる。 	<p>教師用絵カード（建物）</p> <p>デジタル教材</p>
<p>○「どこに行くのかな？」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目的地に道案内する言い方を聞く。 ・指導者と一緒に道案内の言い方を言う。 ・児童だけで道案内の言い方を言う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・黒板に誌面 p. 14, 15 の道路のみをかく。(デジタル教材の場合は、p. 16, 17 Activity の画面で建物を消してから活用する。) ・目的地に案内する言い方を紹介しながら、到着した場所に教師用絵カードを置き、誌面の町を再現していく。これを建物 2 つほど繰り返す。 ・3 つ目以降は、児童にも一緒に言うよう促し、その後、児童だけで言わせるようにする。 	<p>教師用絵カード（建物）</p> <p>デジタル教材</p>
<p>○サイモンセズゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実際に立って動きながら、Go straight. Turn right. Turn left. Stop. のときの動き方を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Go straight. Turn right. Turn left. Stop. のときの動き方を確認する。 ・デモンストレーションなどをして、進め方を理解させる。 	
<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px;"> <p>【サイモンセズゲームの進め方】</p> <p>①児童は立つ。</p> <p>②指導者が Go straight. Turn right. Turn left. Stop. と動作の指示を出す。その際児童は、指示の最初に、"Simon says" をつけた動作しかしてはいけない。</p> <p>③"Simon says" がついていない指示のときに動作をしてしまった児童は座る。</p> <p>④これを繰り返し、立っている児童が半分ぐらい～少なくなるまで続ける。</p> </div>		
<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 3 枚</p> <p>⑤-1/2/3</p> <p>振り返りカード</p>

<p>2-Lesson 6 Turn right. 2/4 時間</p> <p>目 標 ◆建物などの言い方や、目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現に慣れ親しむ。</p> <p>準 備 『Hi, friends!2』, デジタル教材, 教師用カード(建物), 巻末児童用絵カード (建物 p47, p48 をあらかじめ切り分けさせておく)</p>

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> <p>○【Let's Chant】 where is the station? P.16 ・音声を聞き、一緒に合わせて言う。</p>	<p>・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。</p> <p>・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。</p> <p>・児童の実態に合わせて、バージョン・速度を選択する。</p>	<p>・デジタル教材</p>
<p>○「Turn right. ゲーム」</p> <p>・Go straight. などの動作の確認をする。</p> <p>・行き先を決め、全員で一斉に Where is the～? と尋ねる。・目を閉じたまま指導者の言う指示を繰り返して言いながらその動作を行う。</p> <p>・指導者の Stop! のかけ声で動作をやめ、目を開けて、正誤を確かめる。</p> <p>○【Let's Listen】 p.14,p.15 ・音声教材を聞いて、さくらの祖母がどこに行くのかを聞き取り、誌面の表に記入する。</p>	<p>・Go straight. は足踏み, Turn right. は右を向く, Turn left. は左を向く, Stop. で止まるという動作の確認をする。</p> <p>・児童に目を閉じさせる。</p> <p>・児童の where is the～? に応じて、リズムよく動作の指示を出す。</p> <p>・Stop! のかけ声で動作をやめ、目を開けさせる。</p> <p>・スタートの位置を確認して、音声教材を聞かせる。</p> <p>・児童の実態に応じて、途中で止めて進行方向を確認しながら進める。</p> <p>・答え合わせをしながら、建物の言い方を確認する。</p>	
<p>○【Activity】「同じ町をつくろう」 p16, p17</p> <p>・ペアになり、お互いに誌面が見えないようにする。</p> <p>・1人が誌面の地図上にない5種類の建物の巻末児童用絵カードを、地図の空欄に自由に置く。</p> <p>・置いた児童に、もう1人が、5種類の建物の場所を where is the～? と尋ねる。カードを置いた児童は、スタート地点から道案内する。</p> <p>・行き着いた場所に、建物の絵カードを置く。これを合計5種類分繰り返す。</p> <p>・できあがった地図を比べて確認する。</p> <p>・役割を交代して行う。</p>	<p>・絵カードやデジタル教材を使って、建物の言い方や道案内の言い方を確認する。</p> <p>・デモンストレーションをして、進め方を理解させる。</p> <p>・ペアをつくらせ、誌面 p16, p17 で道案内をさせる。</p>	<p>・教師用絵カード (建物)</p> <p>・巻末児童用絵カード (建物)</p> <p>・デジタル教材</p>
<p>○Sounds and Letters 「アルファベットを書こう」</p> <p>・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> <p>・振り返りカードに記入する。</p> <p>・挨拶をする。</p>	<p>・児童の実態に合わせて、3文字だけ書く。</p> <p>・授業で扱っている語彙や表現に出てくる文字を書く。</p> <p>・感想を発表する。</p> <p>・挨拶をする</p>	<p>・ワークシート3枚</p> <p>・振り返りカード</p>

2-Lesson 6 Turn right. 3/4 時間

目 標 ◆相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたり，わかりやすく道案内したりしようとする。

準 備 『Hi, friends!2』，デジタル教材，教師用カード（建物），ワークシート（地図）

巻末児童用絵カード（建物 p 49 あらかじめ切り分けさせておくとよい）

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 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル教材 Hi, friends! Plus
<p>【Let's Chant】“Where is the station?” p. 16</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音声教材を聞いて，絵カードに合わせて一緒に言う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音声教材を聞いて，絵カードを見せながら一緒に言う。 	<p>教師用絵カード（建物） デジタル教材</p>
<p>○「友達を案内しよう①」</p> <p>【「友達を案内しよう①」の進め方】</p> <p>①ペアになり，1人が，相手に見えないように自分のワークシートに自由に巻末児童用絵カードを配置して町の地図を作る。予備カードにオリジナルの場所をかきこんで，地図内に配置する。</p> <p>②もう1人が，Where is the 〜? と尋ねて，建物などの位置を教えてください，巻末児童用絵カードを自分のワークシートに配置して相手の町を再現する。</p> <p>③町を見せ合って，同じ町になっているか確認する。役割を交代する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに友達の家やお気に入りの場所などオリジナルの場所をかきこむなどの工夫をさせる。 ・オリジナルの場所の言い方がわからない場合は，日本語で言ってもよいことを伝える。 	<p>ワークシート（地図） 巻末児童用絵カード（建物）</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・互いに気持ちのよい道案内にするためには，どうすればいいのか考えて発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を途中で一端止め，気持ちよい道案内をしているペアを取り上げ，気持ちよく道案内をするためには，話しかけるときの Excuse me. や道案内してもらった後の Thank you. などの表現や，大事な語を強調して言うなどの工夫があることに気付かせ，後半の活動に生かすようにさせる。 ※評価 	
<p>○「友達を案内しよう②」をする。</p> <p>【「友達を案内しよう②」の進め方】</p> <p>①指導者は，あらかじめ架空の町の地図を作っておく。教室の中で机をブロックに見立て，目的地の机の上に教師用絵カードを裏向けに置き，その町を作る。ペアまたは，グループにその地図を渡す。</p> <p>②児童は，ペアまたは，グループに巻末児童用絵カード1組を用意し，案内してもらった側は，その中から1枚選び，その場所を案内役に尋ねる。案内役は，指導者からもらった地図をもとに口頭で案内する。</p> <p>③案内される側は，指示に従い実際に町を歩いて目的地に向かう。到着したら机上のカードを表向け，目的地が合っているか確認する。</p> <p>④役割を交替して繰り返しながら，全員が道案内する側とされる側を経験できるようにする。</p> <p>※違うスタート地点から，同時に案内を始めるなどの工夫をして，同時にたくさんのペアやグループが，道案内ができるようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアまたは，グループに作成しておいた地図を渡し，案内される側と案内する側になり，実際に町を案内させる。 ※評価 	<p>教師用絵カード（建物） 巻末児童用絵カード（建物）</p>
<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3枚 ⑤-1/2/3 振り返りカード</p>

<p>2-Lesson 6 Turn right. 4/4 時間</p> <p>目 標 ◆物の位置の表し方を知るとともに、相手意識を持ってある物の場所を尋ねたり、伝えたりしようとする。</p> <p>準 備 『We can!1』 Unit5 の 児童用テキストのコピー、デジタル教材、教師用カード（字・小文字）、小文字）、振り返りカード、ワークシート</p>

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> <p>○ (WC1-U7) 【Let's Chant】 Where is the treasure? (Where is the treasure?) p.52 ・音声を聞き、一緒に合わせて言う。</p>	<p>・全体に挨拶をし、個別に数名の児童に挨拶をする。</p> <p>・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。</p> <p>・児童の実態に合わせて、バージョン・速度を選択する。</p>	<p>・デジタル教材</p>
<p>○ (WC1-U7) 【Let's Listen 1】 p. 52 「探しているものはなかな」</p> <p>・登場人物卵が探しているものを尋ねたり答えたりするやりとりを聞いて、どこにあるかを考えて誌面イラストに印を付ける。</p>	<p>・1 問目を児童と一緒に考えることで、児童が進め方を理解できるようにする。</p> <p>・答え合わせの際には、単に場所を確認するだけでなく、絵を確認しながら児童と一緒に言って答えを確認する。位置を表す語句を何度も聞いたり言ったりして慣れ親しませることがねらいである。</p>	<p>・デジタル教材</p> <p>・児童用テキストのコピー</p>
<p>No.1: It's on the bed. It's blue. (ベッドの上の青いシャツ) No.2: It's on the wall. It's blue. (壁に掛かっている青い帽子) No.3: It's under the desk. It's green. (机の下にある緑色のかばん) No.4: It's in the basket. It's yellow. (かごの中野黄色いTシャツ) No.5: It's by the bed. It's white. (ベッドのそばの白い猫) No.6: It's by the bed. It's brown. (ベッドのそばの茶色い本)</p>		
<p>○ (WC1-U7) 【Let's Listen 2】 p.53 「どれが誰の部屋かな」</p> <p>・音声を聞いて、登場人物の部屋がどれかを記入する。</p>	<p>・あらかじめ誌面で4種類の部屋の違いを確認する時間を取ってから音声を聞かせるとよい。</p>	<p>・デジタル教材</p> <p>・児童用テキストのコピー</p>
<p>No.1: Hi, I'm Hana. This is my room. I have a cap on the wall. I have a bat on the chair. I have a bag on the desk. I have a book on the mat.</p> <p>No.2: Hi, I'm Kenta. This is my room. I have a cap on the mat. I have a bat under the desk. I have a bag on the chair. I have a book on the bed.</p> <p>No.3: Hi, I'm Laksh. This is my room. I have a cap by the mat. I have a bat under the bed. I have a bag under the desk. I have a book under the chair.</p>		
<p>○ (WC1-U7) 【Let's play3】 p.53 「友達の選んだ部屋をあてよう」</p> <p>・ペアで活動する。一方の児童が4つの中から部屋を選ぶ。</p> <p>・もう一方の児童は、Where is ~?と質問し、その答えを聞いて、相手が選んだ部屋がどの部屋なのかを当てる。</p>	<p>・まず指導者と児童全員で行い、進め方を理解させるようにする。</p> <p>進め方 (No.3 の部屋を選んだ例) S1: where is the bat? S2: It's under the bed. S1: No.3 S2: That's right.</p>	<p>・デジタル教材</p> <p>・児童用テキストのコピー</p>
<p>○ Sounds and Letters 「アルファベットを書こう」</p> <p>・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> <p>・振り返りカードに記入する。</p> <p>・挨拶をする。</p>	<p>・児童の実態に合わせて、3文字だけ書く。</p> <p>・授業で扱っている語彙や表現に出てくる文字を書く。</p> <p>・感想を発表する。</p> <p>・挨拶をする</p>	<p>・ワークシート3枚</p> <p>・振り返りカード</p>

