

4年 No.10		「こんなことできるかな」		(1/4)
ねらい		スポーツや食べることなどの動作を表す表現を知る		
主な言語材料		アルファベット小文字、What letter do you want?/ I want "a", please.		
時	学習過程	主な学習活動	指導上の留意点	準備物・評価
導入	Greeting	挨拶をする。	英語で始業の挨拶をする。英語で児童の調子や天気などについてやりとりをする。(T2)	調子の表現絵カード
	Warming up	絵本の読み聞かせ	英語絵本の読み聞かせを通して、英語学習への雰囲気高める。(T2)	英語絵本
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、本時の活動について考える。	(日常の挨拶後) T1: Can you play badminton? T2: Yes, I can. T1: Can you play the piano? T2: Yes, I can. T1: Can you eat natto? T2: No, I can't! デモンストレーションの後に、どんな内容の会話であったか問い、確認する。(T1)	
	Today's class	本時のめあてを知る。		
		いろいろな動作を英語で言ってみよう		
	Activity	目標語彙の導入	教師のジェスチャーを活用するなどして語彙を導入する。導入後、T2と共に全体で繰り返し、個別になどの方法で発音練習をする。	動作絵カード
	Game1	Slap ゲーム	ミニカードを使った Slap ゲームを通して、語彙に慣れ親しませる。	動作ミニカード
Game2	Gesture ゲーム	T1,T2のジェスチャーからどの動作を表すか	動作を表す表現を知り、聞き取ったり口に出したりしている。(慣)	
		Gesture ゲーム ・児童を2つのチームに分ける。 ・教師は導入した語彙の中からジェスチャーをし、それが何を表すかを児童に答えさせる。 ・制限時間内にたくさん正解できたチームの勝ちとする。	英語と日本語の発音の違いに気づいている。	
終末	Summary	本時の振り返りカードを書く。 英語で挨拶をする。	振り返りカードを配布し、本時のめあてに沿った振り返りを書かせる。(T1) 日直児童に挨拶をさせ、その後全体で挨拶する。	振り返りカード

4年 No.11		「こんなことできるかな」		(2/4)
ねらい		動作を表す表現や、「できる」「できない」を表す表現に慣れ親しむとともに、できるかどうか尋ねる表現を知る		
主な言語材料		eat sashimi etc. play soccer etc. swim, cook, I can/ can' t ~. Can you ~? Yes, I can/ No, I can' t.		
時	学習過程	主な学習活動	指導上の留意点	準備物・評価
導入	Greeting	あいさつをする。	調子や天気、欲しい物など既習内容を使って尋ねる。(T1,T2)	英語絵本  動作絵カード
	Warming up	絵本の読み聞かせを聞く。	「From Head To Toe」の読み聞かせをする。(T1)	
	Review	前時の復習をする。	指導者のジェスチャーから英語を推測させ、英語で答えさせる。(T1,T2)	
展開	Today's goal	本時のめあてを知る。		動作ミニカード       動作を表す言い方を知り、相手のできることやできないことについて尋ねたり答えたりしている。(慣)
	Game1	語彙、表現の復習 (スラップゲーム)	スラップゲームを通して、語彙、表現の定着を図る。児童は教師の発音(T2)を聞き、カードを取る。カード取った児童について教師は「Can you ~?」と尋ね、児童にはそのカードの動作ができるかどうか「I can ~/ I can't ~」で表現させる。 板書：I can ~. I can't ~.	
	Activity	表現の導入	前時に行った T1,T2 によるデモンストレーションをした後、「Can you ~?」「Yes, I can./ No, I can't.」導入する。(T2) 板書：Can you ~? Yes, I can./ No, I can't.	
	Game2	○×ゲーム		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>児童にピクチャーカードを提示し、T2 ができるかどうか予想させる。</li> <li>できると予想した児童は教室右側に、できないと予想した児童は教室左側に移動させる。</li> <li>全員が二手に分かれたら、T2 に「Can you ~?」と尋ねさせ、T2 は英語で答える。</li> </ul>		
終末	Summary	本時の振り返りをカードに記入する。	振り返りカードを配布し、本日のめあてに沿って記入するよう促す。(T1) 数名の児童に振り返りを発表させる。 次時の予告をする。	振り返りカード

4年 No.12		「こんなことができるかな」		(3/4)
ねらい		動作を表す表現や、「できる」「できない」を表す表現に慣れ親しむとともに、できるかどうか尋ねる表現を知る		
主な言語材料		eat sashimi etc. play soccer etc. swim, cook, I can/ can' t ~. Can you ~? Yes, I can/ No, I can' t.		
時	学習過程	主な学習活動	指導上の留意点	準備物・評価
導入	Greeting	あいさつをする。	調子や天気、欲しい物など既習内容を使って尋ねる。(T1,T2)	英語絵本 動作絵カード PC、デジタル教材
	Warming up	絵本の読み聞かせを聞く。	「From Head To Toe」の読み聞かせをする。(T1)	
	Review	前時の復習をする。	指導者のジェスチャーから英語を推測させ、英語で答えさせる。(T1,T2)	
	Chant	Hi, friends2 p.12 Let's Chant	チャンツを通して表現に慣れさせる。 板書：Can you ~? Yes, I can/ No, I can't.	
展開	Today's goal	本時のめあてを知る。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">           できるかどうか尋ねてみよう         </div>	
	Game1	○×ゲーム		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童にピクチャーカードを提示し、T2 がそれをできるかどうか予想させる。</li> <li>・できると予想した児童は教室右側に、できないと予想した児童は教室左側に移動させる。</li> <li>・全員が二手に分かれたら、T2 に「Can you ~?」と尋ねさせ、T2 は「Yes, I can. I can ~. /No, I can't. I can't ~.」と英語で答える。</li> </ul> </div>		
	Activity	Who am I ゲームの準備 (ワークシートへの記入)	ワークシートを配り、友だちに尋ねたい項目を書かせる。机間指導をして、児童を補助する。(T1,T2)	ワークシート 動作を表す言い方を知り、相手のできることやできないことについて尋ねたり答えたりしている。(慣)
終末	Summary	本時の振り返りをカードに記入する。	振り返りカードを配布し、本日のめあてに沿って記入するよう促す。(T1) 数名の児童に振り返りを発表させる。 次時の予告をする。	振り返りカード

4年 No.13		「こんなことできるかな」		(4/4)
ねらい		動作を表す表現や、「できる」「できない」を表す表現に慣れ親しむとともに、できるかどうか尋ねる表現を知る		
主な言語材料		eat sashimi etc. play soccer etc. swim, cook, I can/ can' t ~. Can you ~? Yes, I can/ No, I can' t.		
時	学習過程	主な学習活動	指導上の留意点	準備物・評価
導入	Greeting	あいさつをする。	調子や天気、欲しい物など既習内容を使って尋ねる。(T1,T2)	動作絵カード  PC、デジタル教材
	Review	前時の復習をする。	指導者のジェスチャーから英語を推測させ、英語で答えさせる。(T1,T2)	
	Chant	Hi, friends2 p.12 Let's Chant	チャンツを通して表現に慣れさせる。 板書：Can you ~? Yes, I can/ No, I can't.	
展開	Today's goal	本時のめあてを知る。		ワークシート  動作を表す言い方を知り、相手のできることやできないことについて尋ねたり答えたりしている。(慣) できることやできないことについて、積極的に尋ねたり紹介したりしている。(関)
		できるかどうか尋ねてみよう		
	Game1	○×ゲーム		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・代表児童を1人選び、前に出させる。</li> <li>・児童にピクチャーカードを提示し、代表児童がそれをできるかどうか予想させる。</li> <li>・できると予想した児童は教室右側に、できないと予想した児童は教室左側に移動させる。</li> <li>・全員が二手に分かれたら、代表児童に「Can you ~?」と尋ねさせ、T2は「Yes, I can. I can ~./No, I can't. I can't ~.」と英語で答える。</li> <li>・代表児童を入れ替えながらいくつかのピクチャーカードについて繰り返し取り組む。</li> </ul>		
	Activity	インタビュー活動	前時に書いたワークシートをもとに、友だちのできることやできないことを調べるためにインタビュー活動に取り組みさせる。コミュニケーションのポイント (Eye Contact, Clear Voice, Nice Gesture) を意識させるようにする。(T1)	
	Game2	Who am I ゲーム	インタビュー活動後、何人かの児童からワークシートを借り、それを使った Who am I ゲームをする。(T2)	
終末	Summary	本時の振り返りをカードに記入する。	振り返りカードを配布し、本日のめあてに沿って記入するよう促す。(T1) 数名の児童に振り返りを発表させる。	振り返りカード