

5年 No.14		「こんなことができるよ！」		(1/5)
ねらい		様々な動作を表す語の言い方を知る		
主な言語材料		動作を表す語。(play baseball, play the piano, swim, cook など)		
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。	日直児童の英語の挨拶のあと、天気や日時などの確認をする。(T2)	ジングルピクチャーカード 英語絵本
	Warming up	アルファベットジングル 絵本の読み聞かせ	ジングルを通して、英語の音やアルファベットに親しませる。(T2) 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)	
展 開	Demonstration	デモンストレーションを通して、単元を通しためあてについて考える。	T2: Can you play baseball? T1: Yes, I do. T2: Can you swim? T1: Yes, I do. T2: Can you cook? T1: Yes, I do. T2: Can you play Kendama? T1: No, I can't 会話の後にどんな内容の会話であったか尋ねる。	動作絵カード 様々な動作やスポーツ、食べ物などの言い方を理解している。(理・表) 日本語と英語では様々な動作やスポーツ、食べ物について発音や言い方に似通ったものや違ったものがあることを理解している。(言)
	Today's Goal	本時のめあてを知る。	(T1) いろいろな動作の言い方を知ろう	
	Activity1	語彙の導入	T1 の様々なジェスチャーを通して、語彙を導入する。導入後、T2 と共に発音練習をする。	
	Game1	Simon Says ゲーム	Simon Says ゲーム ・児童を立たせ、1度すべての語彙についてジェスチャーを付けて復習する。 ・T2 がジェスチャーを付けて「Simon says, play baseball.」と言った時には児童に同じような動作をさせる。 ・T2 がジェスチャーを付けていなかったり、「Simon says.」を付けずに「Play baseball.」と言ったりした時に動作をしてしまった児童は席に座らせる。 ・最後まで立っていた児童の勝ちとし、「Job Job!」などとほめる。	
終 末	Summary	本時の学習について振り返りカードを書く。 終わりの挨拶をする。	振り返りカードを配布し、本時のめあてに沿って振り返りを書かせる。	振り返りカード

5年 No.15		「こんなことができるよ！」		(2/5)	
ねらい		様々な動作を表す語の言い方を知る			
主な言語材料		動作を表す語. (play baseball, play the piano, swim, cook など) I can ~. 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。	日直児童の英語の挨拶のあと、天気や日時などの確認をする。(T2)	ジングルピクチャーカード 英語絵本	
	Warming up	アルファベットジングル 絵本の読み聞かせ	ジングルを通して、英語の音やアルファベットに親しませる。(T2) 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)		
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、単元を通しためあてについて考える。	T2: Can you play baseball? T1: Yes, I can. <u>I can play baseball.</u> (強調) T2: Can you swim? T1: Yes, I can. <u>I can swim.</u> (強調) T2: Can you eat natto? T1: Yes, I can. <u>I can eat natto.</u> (強調) T2: Can you ride a unicycle? T1: No, I can't. <u>I can't ride a unicycle.</u> (強調)	動作絵カード	
	Today's Goal	本時のめあてを知る。	会話の後にどんな内容の会話であったか尋ねる。(T1)		
	Activity	表現の導入	デモンストレーションの時の会話を思い出させ、「I can ~/I can't ~」の表現を導入する。(T1) T2 と共に、~のところに適当な単語を入れて発音練習をする。(T2) 板書: I can ~/I can't ~.		様々な動作やスポーツ、食べ物などの言い方を理解し、できることやできないことを表現している。(理・表)
	Game	Bomber ゲーム	Bomber ゲーム ・児童を2つのチームに分け、輪を作らせる。 ・輪の真ん中に教師が入り、動作絵カードを持つ。 ・スタートの児童はボールをもって準備する。 ・制限時間を決め、先頭の児童は教師がランダムに示す絵カードを見て、「I can ~/I can't ~」といった後、次の児童にボールを渡す。 ・時間オーバーになった時に、ボールを持っていた児童を立たせ、T2からの質問に答えさせる。		動作絵カード
終末	Summary	本時の学習について振り返りカードを書く。 終わりの挨拶をする。	振り返りカードを配布し、本時のめあてに沿って振り返りを書かせる。	振り返りカード	

5年 No.16		「こんなことができるよ！」		(3/5)
ねらい		できることを尋ねたり答えたりする表現を知る		
主な言語材料		動作を表す語。(play baseball, play the piano, swim,など) 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。	日直児童の英語の挨拶のあと、天気や日時などの確認をする。(T2)	ジングルピクチャーカード 動作絵カード
	Warming up	アルファベットジングル	ジングルを通して、英語の音やアルファベットに親しませる。(T2)	
	Review	既習語彙の復習	T1,T2 が二手に分かれて絵カードを持ち、児童に見せながら Can you ~?と尋ねて回る。	
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、単元を通しためあてについて考える。	T2: Can you play baseball? T1: <u>Yes, I can.</u> I can play baseball. (強調) T2: Can you swim? T1: <u>Yes, I can.</u> I can swim. (強調) T2: Can you eat natto? T1: <u>Yes, I can.</u> I can eat natto. (強調) T2: Can you ride a unicycle? T1: <u>No, I can't.</u> I can't ride a unicycle. (強調)	動作絵カード 様々な動作やスポーツ、食べ物などの言い方を理解し、できることやできないことについて尋ねている。(理・表)
	Today's Goal	本時のめあてを知る。	会話の後にどんな内容の会話であったか尋ねる。	
	Activity	表現の導入	できるかどうか尋ねる言い方を知らう デモンストレーションや絵本で使われた表現を思い出させ、できるかどうか尋ねる時の表現を児童から引き出す。「Can you ~?」同じく答える時の言い方も引き出す。「Yes, I can/ No, I can't」(T1) 板書: Can you ~? Yes, I can/ No, I can't T2 と共に、~のところに適当な単語を入れて発音練習をする。(T2)	
	Chant	Hi, friends2 P.12 Let's Chant	チャンツを通して表現に親しませる。(T1)	
	Game	○×クイズ		
<ul style="list-style-type: none"> ・児童に絵カードを提示し、T2 がそれをできるかどうか予想させる。 ・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。 ・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。 				
終末	Summary	本時の学習について振り返りカードを書く。 終わりの挨拶をする。	振り返りカードを配布し、本時のめあてに沿って振り返りを書かせる。	振り返りカード

5年 No.17		「こんなことができるよ！」		(4/5)
ねらい		英語でできることを尋ねたり答えたりすることができる		
主な言語材料		動作を表す語。(play baseball, play the piano, swim,など) 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。	日直児童の英語の挨拶のあと、天気や日時などの確認をする。(T2)	ジングルピクチャーカード PC,デジタル教材
	Warming up	アルファベットジングル	ジングルを通して、英語の音やアルファベットに親しませる。(T2)	
	Review	既習表現の復習	Can you ~? Yes, I can/ No, I can't の表現を振り返り、確認した後チャンツで復習する。(T1)	
	Chant	Hi, friends2 P.12 Let's Chant	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。		動作絵カード 様々な動作やスポーツ、食べ物などの言い方を理解し、できることやできないことについて尋ねている。(理・表)
		友だちにできるかどうか尋ねよう		
	Activity1	インタビュー練習	T1 が提示した動作について、Can you ~? Yes, I can/ No, I can't を使って隣同士で尋ねあわす。練習として何度かこなせるように、テンポよく進める。(T1)	
	Activity2	ワークシートづくり	ワークシートを配布し、5つの質問項目を確認する。4つ目、5つ目の質問は児童が聞きたいことを書かせるようにする(絵でも文字でもOK)。	
	Activity3	インタビュー活動(前半)	ワークシートをもとに、インタビューさせる。すでに行っている隣以外の友だちとさせる。	
Share	友だちの良かったところなどの交流	コミュニケーションについて、友だちや自分の良かったところ、難しかったところなどを共有する。良かった児童を代表児童とし、実演させてもよい。		
Activity4	インタビュー活動(後半)	Share を生かし、再度インタビュー活動に取り組ませる。		
終 末	Summary	本時の学習について振り返りカードを書く。終わりの挨拶をする。	振り返りカードを配布し、本時のめあてに沿って振り返りを書かせる。	振り返りカード

5年 No.18		「こんなことができるよ！」		(5/5)
ねらい		できることやできないことについて進んで友だちと交流しようとする		
主な言語材料		動作を表す語。(play baseball, play the piano, swim,など) 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。	日直児童の英語の挨拶のあと、天気や日時などの確認をする。(T2)	ジングルピクチャーカード PC,デジタル教材
	Warming up	アルファベットジングル	ジングルを通して、英語の音やアルファベットに親しませる。(T2)	
	Review (Chant)	既習表現の復習 Hi, friends2 P.12 Let's Chant	Can you ~? Yes, I can/ No, I can't の表現を振り返り、確認した後チャンツで復習する。(T1) 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。	友だちにできるかどうか尋ねよう	
	Activity1	表現の復習	T1,T2 がジェスチャー付きで Can you ~? と尋ね、児童にもジェスチャー付きで Yes, I can/ No, I can't を使って答えさせる。Yes の時は T1 と同じジェスチャー、No の時は腕で×を作るなどさせる。いくつかの動作についてテンポよく進めるようにする。(T1,T2)	
	Demonstration	デモンストレーションを通してよいコミュニケーションについて考える。	T1 と T2 による目標表現を使ったデモンストレーションを見せる。Gesture や Eye contact などを使用しない例を見せ、児童から、よい会話にするにはどうしたらいいかポイントを引き出すようにする。その後、よい会話の例も見せる。(T1)	様々な動作やスポーツ、食べ物などの言い方を理解し、できることやできないことについて尋ねている。(理・表)
	Activity2	インタビュー活動 (前半)	いくつかのインタビュー項目が書かれたワークシートを用意し、すべての項目について○が付くように、その項目ができる児童を探してインタビューさせる。(T1)	ワークシート できることやできないことについて、進んで友だちに尋ねたり答えたりしている。(関)
Share	友だちの良かったところなどの交流	インタビュー活動について、友だちや自分の良かったところを交流する。良かった児童を代表児童とし、実演させてもよい。		
Activity4	インタビュー活動 (後半)	Share を生かし、再度インタビュー活動に取り組ませる。		
終 末	Summary	本時の学習について振り返る。 終わりの挨拶をする。	振り返りカードを配布し、本時のめあてに沿って振り返りを書かせる。	振り返りカード

