

4年 No.28		「将来の自分」		(1/5)
ねらい		いろいろな職業の言い方を知る		
主な言語材料		職業の言い方 (a baseball player, a nurse, a vet, a farmer, etc.)		
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、曜日など既習内容を使って尋ねる。 (T1,T2)個に応じて答えやすい質問をする。(T2)	英語絵本
	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たり、単元の学習に対して関心をもたせたりする。(T2)	
展 開	Demonstration	デモンストレーションを通して、単元の学習のめあてについて考える。	<b>T1,T2 あいさつを交わす</b> <b>T1: "Who am I quiz" T2: OK.</b> <b>T1: I can run fast. I like catch ball.</b> <b>T2: What do you want to be?</b> <b>T1: I want to be a baseball player. Who am I?</b> <b>T2: You are Ichiro! T1: That's right.</b>	
	Today's Goal	本時のめあてを知る。		
	<b>いろいろな職業の言い方を知ろう</b>			
	Share	職業についての知識の交流	英語で知っている職業や、思いついた職業を発言させ、全体で共有させる。出たものを英語で発音し(T2)、児童にリピートさせる。	
	Activity1	語彙の導入	絵カードを使って語彙を導入する。ジェスチャーなどを使って推測させながら導入するなど工夫をする。(T1) 日本語でもある言い方で、発音が似ているものや、カタカナ語になってはいるが、発音が違うものなどに注目させる。	
Chant	リズムに乗って発音練習する。	黒板に絵カードを貼り、リズムに乗って Listen & Repeat させ語彙に親しませる。		
Game	Key Word ゲームをする。	初めに1人で練習させた後に、ペアを組ませ Key Word ゲームに取り組ませることで、語彙に慣れ親しませる。	消しゴム(児童) 職業を表す語について英語と日本語の共通点に気づいている。(気)	
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

4年 No.29		「将来の自分」		(2/5)	
ねらい		いろいろな職業の言い方に慣れ親しむ			
主な言語材料		職業の言い方 (a nurse, a vet, a farmer, etc.), What do you want to be? I want to be ~.			
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、曜日など既習内容を使って尋ねる。 (T1,T2)個に応じて答えやすい質問をする。(T2)	ジングル絵カード	
	Warming Up	アルファベットジングル	音素指導を通して、文字と音の関係を意識させる。 (T2)		
	Review	既習語彙の復習	前時の内容を思い出させ、覚えている語彙について児童に問い、その後 T2 と発音練習をさせる。		
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、本時の学習の見通しをもつ。	T1,T2 あいさつを交わす T2: What do you want to be? T1: I want to be a teacher. T2: That's good. T1: What do you want to be? T2: I want to be a ~. T1: That's great!	絵カード	
	Share1	聞き取ったことや意見の交流	デモの会話の意味や、聞き取れたことを交流させる。意見が出にくい場合はペアやグループで話し合わせる。(T1)		
	Today's Goal	本時のめあてを知る。			
	いろいろな職業の言い方に慣れよう				
	Chant	リズムに乗って発音練習する。	黒板に絵カードを貼り、リズムに乗って Listen & Repeat させ語彙に親しませる。		
	Share2	語彙の共通点について考える。	職業を表す語彙の共通点や相違点について考えさせる。-er や -ist などの接尾辞に着目させ、似ている語彙を見つけさせる。日本語の言い方にも、～家や～師、～士といった共通点があることも押さえさせる。(T1)		
Game	似たものリピートゲーム	まず、接尾辞に -er や -ist などがある語をキーワードとする。T2 が発音する語彙が、同じ接尾辞をもっている場合はリピートさせ、それ以外の時は手拍子をさせる。逆に、接尾辞をもっていない語彙をキーワードとしてもよい。	職業を表す語について英語と日本語の共通点に気づいている。 (気)		
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	

4年 No.30		「将来の自分」		(3/5)
ねらい		どのような職業に就きたいか尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ		
主な言語材料		職業の言い方 (a nurse, a vet, a farmer, etc.), What do you want to be? I want to be ~.		
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、曜日など既習内容を使って尋ねる。 (T1,T2)個に応じて答えやすい質問をする。(T2)	ジングル絵カード
	Warming Up	アルファベットジングル	音素指導を通して、文字と音の関係を意識させる。 (T2)	
	Review	既習語彙の復習	前時の内容を思い出させ、覚えている語彙について児童に問い、その後 T2 と発音練習をさせる。	
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、本時の学習の見通しをもつ。	(サイコロゲームのデモをする) T2: What do you want to be? T1: I want to be a teacher. T2: Why? T1: Because I like children. T2: That's good!	
	Share1	聞き取ったことや意見の交流	デモの会話の意味や、聞き取れたことを交流させる。意見が出にくい場合はペアやグループで話し合わせる。(T1)	
	Today's Goal	本時のめあてを知る。		
	将来の夢を尋ねたり答えたりしよう			
	Activity	表現の練習	デモでの会話を思い出させ、なりたい職業を尋ねる表現 “What do you want to be?” “I want to be ~.” を導入する。語彙を当てはめ、T2 を Listen & Repeat させる形で練習させる。	絵カード
	Game	サイコロゲーム	児童を 3 つのグループに分け、サイコロを配る。黒板に貼った絵カードの中から 6 枚を選び、1~6 までの番号を付ける。グループの中でサイコロを振る順番を決めさせ、最初の児童はサイコロを振る。その児童以外の 2 人で、その児童に “What do you want to be?” と尋ねさせ、児童は出た目の番号の職業を当てはめ、“I want to be ~.” と言わせ、日本語でもいいので理由を 1 つ言わせる。順番を入れ替えて続けて行う。	職業を表す語や、就きたい職業を尋ねたり答えたりする表現を使い、将来の夢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。	振り返りカード

4年 No.31		「将来の自分」		(4/5)
ねらい		積極的に自分や友だちの将来について交流しようとする		
主な言語材料		職業の言い方 (a nurse, a vet, a farmer, etc.), What do you want to be? I want to be ~.		
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、曜日など既習内容を使って尋ねる。 (T1,T2) 個に応じて答えやすい質問をする。(T2)	ジングル絵カード
	Warming Up	アルファベットジングル	音素指導を通して、文字と音の関係を意識させる。 (T2)	
	Review	既習語彙の復習	前時の内容を思い出させ、覚えている語彙について児童に問い、その後 T2 と発音練習をさせる。	
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、本時の学習の見通しをもつ。	(2人のやりとりのデモをする) T1: Hi, OO sensei. What do you want to be? T2: Hi. I want to be a florist. T1: Why? T2: Because I like flowers. T1: Oh. That's nice! T2: How about you, OO sensei? T1: I want to be a ...	絵カード
	Share1	聞き取ったことや意見の交流	デモの会話の意味や、聞き取れたことを交流させる。意見が出にくい場合はペアやグループで話し合わせる。(T1)	
	Today's Goal	本時のめあてを知る。		
	将来の夢を交流しよう			
	Activity	交流活動①	教室内を歩き回り、将来の夢を交流させる。できるだけたくさんの友だちと交流するように伝える。Share に向けて、模範としたい児童の様子を見取っておく。(T1, T2)	
	Share	コミュニケーションの質の向上に向けた交流	友だちや自分の交流の様子でよかった事などを意見として出させる。意見として出なければ、教師が見取った児童の模範となる姿を伝える。 ・相手の返答にリアクションすること ・日本語でもいいので、Because 以下の理由を添えること、等 (T1)	相手意識をもって自分の将来の夢を紹介しあっている。(関)
	Activity2	交流活動②	Share を生かして再度交流活動をさせる。	
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

4年 No.32		「将来の自分」		(5/5)
ねらい		どのような職業に就きたいか尋ねたり、答えたりする表現に慣れ親しむ		
主な言語材料		職業の言い方 (a nurse, a vet, a farmer, etc.), What do you want to be? I want to be ~.		
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、曜日など既習内容を使って尋ねる。 (T1,T2) 個に応じて答えやすい質問をする。(T2)	ジングル絵カード  絵カード
	Warming Up	アルファベットジングル	音素指導を通して、文字と音の関係を意識させる。 (T2)	
	Review	既習語彙の復習	前時の内容を思い出させ、覚えている語彙について児童に問い、その後 T2 と発音練習をさせる。	
展開	Demonstration	デモンストレーションを通して、本時の学習の見通しをもつ。	(ある先生を題材とし Who am I クイズを出す。) T1: Let's play "Who am I Quiz!" T2: Yes! Let's! T1: I like OO. I can OO. T2: What do you want to be? T1: I want to be a OO. Who am I? T2: You are OO sensei! T1: That's right! I'm OO.	ワークシート
	Share1	聞き取ったことや意見の交流	デモの会話の意味や、聞き取れたことを交流させる。意見が出にくい場合はペアやグループで話し合わせる。(T1)	
	Today's Goal	本時のめあてを知る。		
	Activity	クイズ大会の仕方の確認  Who am I クイズ大会をする。	Who am I クイズ大会を開こう  T1 は、ワークシートを配布し、クイズ大会の概要について説明する。  出題者 (初めは T1) は、 ・好きな事 ・できること ・(全員が What do you want to be? と尋ねる。) ・将来の夢  という順番でスピーチを行い、聞いている児童にはメモを取らせる。(メモはスピーチの最中ではなく、1人についてのスピーチが終わってから取らせるようにする。)  チャレンジャーを募り、出題者を児童にさせてもよい。最後には、No.1 から No.13 までの答え合わせをする。	
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