

第6学年-Unit3 単元名 He is famous. She is great. 人物紹介 (2/2時間)

1. 単元目標

- ・自分や第三者ができることやできないことを表す表現に慣れ親しむ。また例を参考に紹介する文を書くことに慣れ親しむ。(外国語への慣れ親しみ)
- ・〈主語+動詞+目的語〉の文の語順に気付く。(言語や文化に関する気付き)

2. 表現・言語材料

○I am (Ken). I [like/ play][the violin/ baseball]. I [have/ want] a new [recorder/ a ball]. I eat (spaghetti). I study (math). I can (swim/ cook/ skate/ ski/ sing/ dance).  
 ○famous, nut, fresh, old, 身の回りの物, (racket, computer, violin, drum)

時間	児童の活動	指導者(T)の活動と使用英語例 ◎評価<方法>	準備物
1分	・挨拶をする	・全体に挨拶し、個別に数名の児童にも挨拶する。	
4分	○Let's Play2(p.20)Key-Word-Game ・ペアで取り組む。指導者のあとについて単語を繰り返し言う。キーワードが言われた時は、繰り返しして言わずに二人の間にある消しゴムを取る。	・活動を行う前に、見開きページに描かれているさまざまなものについてやり取りを楽しみたい。例えばDo you like/ want/ study ~? Do you want to ~?などを使ってやり取りをすることが考えられる。 ・文字がまとまって単語になることに気付かせたいが、児童の中には、a /anが付いたり、複数形のs/esが付くことに気付く者もいると思われる。しかし、ここまでの理解は目標ではないため、深入りはしない。 ・単語の繰り返しに慣れてきたら、指導者はI like/ want/ study/ have ~.などの文で言うとい。語順への気付きにもつながる。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">人物当てクイズを作ろう。</div>			
10分	○Let's Listen1(p.24) ・音声を聞き、それが誰のことかを考えて表に記入する。	・ドラえもん、ミッキーマウス、アンパンマンに関することをヒントとして聞いて、それが誰かを当てるクイズである。これらのアニメーションキャラクターは、児童になじみがあり、ヒントを聞いて十分に答えられると思われる。この活動を通して、児童に自分たちで人物当てクイズを作らせることにつなげたい。 No.1: Who am I? I have a bell. I like <i>dorayaki</i> . I can fly. I have a miracle pocket. I'm a robot. - - <i>Doraemon</i>  No.2: Who am I? I have big ears. I have red pants. I can dance and sing well. I'm a mouse. - - <i>Mickey Mouse</i>  No.3: Who am I? I have a brown cape. I have yellow shoes and gloves. - - <i>Anpanman</i>  *cape マント	デジタル教材
25分	○Activity(p.24) Who' this? Quizを作ろう ・Let's Listen1の活動を参考に、グループまたはペアでクイズを作り発表する。	・これまで児童が十分慣れ親しんできた表現を使って、グループあるいは、ペアでクイズを作らせる。グループごとに発表させ、他の児童にそれが誰のことかを考えて発表させる。 ・これまでの活動での語順への気付きを生かして、文を作らせるようにする。  ◎例を参考に紹介する文を書くことに慣れ親しんでいる。(外国語への慣れ親しみ)<ワークシート・観察>	ワークシート(各校で作成)
5分	・本時の活動を振り返り、振り返りカードに記入する。・挨拶をする。	・本時のねらいに照らして児童を評価する。 ・挨拶をする。	振り返りカード