

単元名 Unit 5 Where is the post office?

配当時間 8時間

- 単元の目標 (1) 場所を尋ねたり、答えたりする語句と表現を身に付けるとともに、活字体の小文字を理解することができる。
- (2) 場所を尋ねたり、答えたりする目的や場面、状況などに応じて、学習した語句と表現を選択したり付け加えたりして、尋ねたり、答えたりすることができる。
- (3) 他者に配慮しながら、主体的に、場所を尋ねたり、答えたりするとともに、世界や日本についての理解を深めようとする。

標準的な展開例

05160202_001

【準備等】 デジタル教科書、大型テレビ、教師用絵カード、ワークシート、振り返りシート

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 Starting Out (1)</p> <p>○ ウォームアップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Let's Sing "Excuse me." ・ Let's Chant "Go straight." ・ Small Talk "Is this your school?" <p>★道案内を聞いて、行き先までの道順を書こう。</p> <p>○ Word Link 道案内 PD(P.23)</p> <p>○ Let's Try 1 ワードゲーム PD(P.23)の単語でキーワードゲームをする。</p> <p>○ Starting Out 道案内を聞いて、行き先までの道順を書く。</p> <p>○ Sounds and Letters 小文字の書き取り① (P.93)</p> <p>○ 本時の学習を振り返る。</p> <p>2 Starting Out (2)</p> <p>○ ウォームアップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Let's Sing "Excuse me." ・ Let's Chant "Turn right." <p>★道案内を聞いて、行き先までの道順を聞き取ろう。</p> <p>○ Word Link 位置 PD(P.23)</p> <p>○ Let's Try 2 ワードゲーム PD(P.23)の単語でキーワードゲームをする。</p> <p>○ Starting Out 道案内を聞いて、分かったことを発表する。</p> <p>○ Let's Watch and Think 外国の記号について分かったことを書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 音声を聞いて分かったことを教科書に書き込む。 ・ 分かったことを発表する。 <p>○ Sounds and Letters アクセント⑤ (P.94)</p> <p>○ 本時の学習を振り返る。</p> <p>3 Your Turn (1)</p> <p>○ ウォームアップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Let's Sing "Excuse me." ・ Let's Chant "Turn right." ・ Small Talk "Where is my pencil?" <p>★さがしものがどこにあるのかたずね合おう。</p> <p>○ Word Link 日常生活 PD(P.26, 27)</p> <p>○ Let's Listen 1 さがしものがどこにあるのか聞いて、○をつける。</p> <p>○ Let's Try 3 Let's Listen 1の絵を使って、さがしものがどこにあるのか、友達とペアで尋ね合う。</p> <p>A: Where is the racket? B: It's by the desk.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。 ・ 最初は聞くだけとし、数回流す。 ・ 音声を聞かせ、内容について質問する。 ・ PD(P.39)を参照させ、主な言語などを確認してもよい。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 音声を使って、道案内の単語を確認する。 ・ キーワードゲームについては、U2 第1時の「留意事項など」を参照する。 ・ 絵を見てどのような内容か事前に予想させてもよい。 ・ 通して聞かせ、大まかな内容をつかませながら番号を書かせる。 ・ もう一度聞かせ、聞き取れたことを発表させる。 <p>【評】道案内の聞き取りを通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3文字ずつ聞かせ、聞こえた順に文字を書かせる。 ・ 振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。 ・ 指導者も児童と一緒に歌う。 ・ 音声を聞かせ、内容について質問する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 音声を使って、位置の単語を確認する。 ・ キーワードゲームについては、U2 第1時の「留意事項など」を参照する。 ・ 聞き取りの観点を示したワークシートを準備する。 ・ 繰り返し聞かせ、道案内に必要な表現に気付かせる。 <p>【評】道案内の聞き取りを通して、「知識・技能」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 何を表す記号かを聞くように指示する。 ・ 分かったことを発表するときに、他の記号について知っていることを発表させてもよい。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 音声を聞いて、アクセントのある場所の○を塗りつぶすよう指示する。 ・ 答え合わせをし、アクセントに注意して発音させてもよい。 ・ 振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。 ・ 指導者も児童と一緒に歌う。 ・ チャンツを流し一緒に言う。 ・ PD(P.23)を参照させ、主な位置の単語を確認してもよい。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 音声を使って、日常生活の単語を確認する。 ・ 複数回聞かせ、分かるところから徐々に理解できるようにさせる。 ・ 活動のモデルとして、児童に質問させ、指導者が答えを言う。 ・ 同様にLet's Listen 1の絵を使って、他のものについても行う。

○ Sounds and Letters 小文字の書き取り② (P.93)

○ 本時の学習を振り返る。

4 Your Turn (2)

○ ウォームアップ

- ・ Let's Sing "Excuse me."
- ・ Let's Chant "Go straight."

★ 友達に道案内をしよう。

○ Word Link 建物など PD(P.22)

○ Let's Listen 2 道案内を聞いて、グリーン先生が尋ねた質問の文の番号を選ぶ。

○ Let's Try 4 Let's Listen 2の地図を使って、友達とペアで道案内をする。

A: Where is the library?

B: Go straight for one block. Turn right. You can see it on your left.

○ Sounds and Letters アクセント⑥ (P.94)

○ 本時の学習を振り返る。

5 Enjoy Communication (1)

○ ウォームアップ

- ・ Let's Sing "Excuse me."
- ・ Let's Chant "Go straight."
- ・ Let's Chant "Turn right."
- ・ Small Talk "What do you want for your town?"

★ 町にあったらよい場所をたずね合おう。

○ Step 1

(1) P. 46, 47の地図の中からお気に入りの場所を決める

(2) ペアでスタート地点を決めて尋ね合う。

A: Where is the post office?

B: Go straight for two blocks.

○ Step 2

(1) 「町にあったらよい場所カード」を切り取り、町にあったらよい場所を考えて書く。

(2) P. 46, 47の地図の好きな場所にカードを置く。

(3) ペアでその位置を尋ね合う。

A: Where is the stadium?

B: Turn right. You can see it on your left.

○ Sounds and Letters 小文字の書き取り③ (P.93)

○ 本時の学習を振り返る。

6 Enjoy Communication (2)

○ ウォームアップ

- ・ Let's Sing "Excuse me."
- ・ Let's Chant "Go straight."
- ・ Let's Chant "Turn right."

★ 教室をオリジナルタウンにして道案内をしよう。

○ Step 3

(1) 机の上に「町にあったらよい場所カード」を置く。

(2) P. 46, 47の地図にあるものと友達の書いた「町にあったらよい場所カード」について尋ね、道案内を聞く

(3) ペアで役割を変えて行う。

(4) 「町にあったらよい場所カード」をP. 63に貼る。

○ Sounds and Letters 始まりの音① (P.95)

○ 本時の学習を振り返る。

7 Over the Horizon (1)

○ ウォームアップ

【評】 さがしものを尋ねる活動を通して、「知識・技能」を評価する。

・ 3文字ずつ聞かせ、聞こえた順に文字を書かせる。
・ 振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。

・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。
・ 指導者も児童と一緒に歌う。
・ チャンツを流し一緒に言う。

・ 音声を使って、建物などの単語を確認する。
・ 活動に入る前に、地図記号の復習をする。
・ 複数回聞かせ、分かるところから徐々に理解できるようにさせる。
・ 活動のモデルとして、児童に質問させ、指導者が答えを言う。
・ 絵とともに書かれている単語の位置に、PD(P.23)の単語が入るという気付きを促す。

【評】 道案内の活動を通して、「知識・技能」を評価する。

・ 音声を聞いて、アクセントのある場所の○を塗りつぶすよう指示する。
・ 答え合わせをし、アクセントに注意して発音させてもよい。
・ 振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。

・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。
・ 指導者も児童と一緒に歌う。
・ チャンツを流し一緒に言う。

・ PD(P.22)を参照させ、主な建物などを確認してもよい。

・ モデル会話を示し、モデルにならって会話をするように指示する。

・ PD(P.22)を参考にさせてもよい。

・ モデル会話を示し、モデルにならって会話をするように指示する。

【評】 町にあったらよい場所について尋ね合う活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。

・ 3文字ずつ聞かせ、聞こえた順に文字を書かせる。
・ 振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。

・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。
・ 指導者も児童と一緒に歌う。
・ チャンツを流し一緒に言う。

・ 出発点を示すときの表現、案内してもらったときの表現、道を尋ねられても分からないときの表現についても確認する。
・ P.51の目標が達成できるように練習させる。

【評】 道案内の活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。

【評】 道案内の活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。

・ 音声を聞いて、始まりの音が同じ絵の口に入点を入れるよう指示する。
・ 答え合わせをし、始まりの音に注意して発音させてもよい。
・ 振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。

・ 英語の授業の雰囲気づくりをする。

- ・Let's Sing "Excuse me."
- ・Let's Chant "Go straight."
- ・Let's Chant "Turn right."
- ・Small Talk "Where is the station?"

★世界の地図や標識について考えよう。

- Do you know? 世界の記号の意味について考える。
 - (1) 世界の記号について考えたことや意見を発表する。
 - (2) クイズの答えを予想し、空欄に答えを記入する。
 - (3) クイズの答え合わせをする。

- Challenge ピクトグラムで地域を紹介する。
"We have a post office in our town."

- Sounds and Letters 小文字の書き取り④ (P. 93)

- 本時の学習を振り返る。

8 Over the Horizon (2)

- ウォームアップ
 - ・Let's Sing "Excuse me."
 - ・Let's Chant "Go straight."
 - ・Let's Chant "Turn right."

★アルファベットの成り立ちについて考えよう。

- ことば探検 絵にあったローマ字を記入し、気付いたことを発表する。

- 日本のすてき インタビューを聞く。
 - (1) Bullさんについての映像や音声を聞き、およその内容を理解する。
 - (2) 分かったことを記入し発表する。
- Sounds and Letters 始まりの音② (P. 95)

- 本時の学習を振り返る。

- ・指導者も児童と一緒に歌う。
- ・チャンツを流し一緒に言う。
- ・PD(P. 23)を参照させ、主な表現を確認してもよい。

- ・他教科で学んだ知識とも関連付けながら世界の国の文化について考えさせる。
- ・例示されている記号以外の観点も取り上げて世界の国々の違いを考えさせる。

【評】世界の記号の意味について考える活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。

- ・ピクトグラムの紹介のモデルを見せることで日本の地図記号とピクトグラムでの表現の違いに気付かせる。
- ・モデルに合わせて、ペアで活動できるように指示する。
- ・3文字ずつ聞かせ、聞こえた順に文字を書かせる。

【評】アルファベットの音を聞いて、書く活動を通して、「知識・技能」を評価する。

- ・振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。

- ・英語の授業の雰囲気づくりをする。
- ・指導者も児童と一緒に歌う。
- ・チャンツを流し一緒に言う。

- ・アルファベットの成り立ちについて考えたことを右のメモ欄に記入させる。

【評】アルファベットの成り立ちについて考える活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。

- ・全体を通して聞かせた後、ヒントを与えたり複数回聞かせたりして、徐々に理解できるようにする。

- ・音声を聞いて、始まりの音が同じ絵の□にレ点を入れるよう指示する。
- ・答え合わせをし、始まりの音に注意して発音させてもよい。
- ・振り返りシートに学習して分かったことや自己評価を記入させる。

【 備 考 】

※7, 8時間目のOver the Horizonを1時間完了とし、余剰時間を3, 4時間目のEnjoy Communicationの活動の充実に当てたり、パフォーマンステストや単元のまとめテストを実施したりしてもよい。

※言語材料

- ・Where is ...?
- ・Go straight.
- ・Turn left / right.
- ・It's in / by / on / under ...
- ・Excuse me.
- ・You're welcome.