

単元名 Unit 6 Alphabet アルファベットで文字遊びをしよう

配当時間 4時間

- 単元の目標 (1) 身の回りには活字体の文字で表されているものがあることに気付き、活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。
 (2) 身の回りにあるアルファベットの文字クイズを出したり答えたりする。
 (3) 相手に配慮しながら、アルファベットの文字について伝え合おうとする。

標準的な展開例

04160202_001

【準備等】デジタル教材、大型テレビ、教師用絵カード、学区内の標識写真、ビンゴゲームカード、アルファベットカード、振り返りシート

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 身の回りには活字体の文字に気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ウォームアップ <ul style="list-style-type: none"> ・ Let's Chant "What day is it?" ★ アルファベットの小文字に慣れよう。 <ul style="list-style-type: none"> ○ どの文字があるか探す。 ○ Let's Watch and Think 映像を見て、アルファベットの 小文字を知る。 ○ Let's Sing "ABC Song" ○ ポインティングゲーム アルファベットを聞き分け、指でさす。 ○ ミッシングゲーム ○ Let's Chant "Alphabet Chant" ○ 学習の振り返りをする。 <p>2 活字体の小文字とその読み方に慣れ親しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ウォームアップ <ul style="list-style-type: none"> ・ Let's Chant "What time is it?" ・ Let's Chant "Alphabet Chant" ★ アルファベットの小文字を使ってゲームをしよう。 <ul style="list-style-type: none"> ○ ミッシングゲーム ○ おはじきゲーム <ul style="list-style-type: none"> ① ペアで相談し、小文字の中から5つ選ぶ。 ② 文字の上におはじきを置く。 ③ 指導者が発音したおはじきをとる。 ○ マッチングゲーム <ul style="list-style-type: none"> ① 4人組を作る。 ② アルファベットの小文字を順番に並べる。 ③ 小文字の上に大文字を並べる。 ○ アルファベット神経衰弱 ○ 学習の振り返りをする。 <p>3 アルファベットの文字について尋ねたり、答えたりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ウォームアップ <ul style="list-style-type: none"> ・ Let's Chant "Do you have a pen?" ・ Let's Sing "ABC Song" ★ アルファベットで文字クイズをしよう。 <ul style="list-style-type: none"> ○ ビンゴゲーム アルファベットの小文字を16枚選び、ビンゴゲームをす 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2～3回繰り返す。 ・ 指導者も一緒になって言い、楽しい雰囲気をつくる。 ・ テキストにはどのような小文字があるか発表させる。 ・ 大文字と小文字の2つの文字があることに気付かせたい。 ・ デジタル教材の他に、校区内にある看板や標識も意識させる。 ・ 事前に学区内の活字体が使われているものを撮影して印刷しておく。 ・ 筆記体についても軽く触れる。 【評】アルファベットの小文字を知る活動を通して、「知識・技能」を評価する。 ・ 指導者も一緒に2～3回繰り返し、アルファベットにたっぷり親しませる。 ・ 慣れてきたら、スピードを変化させたり、児童に言わせたりして、単調にならないように留意する。 ・ ポインティングゲームについては、U4第2時の「留意事項など」を参照する。 ・ ミッシングゲームについては、U3第2時の「留意事項など」を参照する。 ・ 指導者も一緒に確認する。 ・ スピードを変えながら2～3回繰り返し、アルファベットに親しませる。 ・ 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。 ・ 指導者も一緒に確認する。 ・ 2～3回繰り返し練習させる。 ・ ミッシングゲームについては、U3第2時の「留意事項など」を参照する。 ・ 児童に小文字から5つ選ばせ、文字の上におはじきを置かせる。 ・ 指導者は、小文字カードから10枚選び、児童に、Do you have～? と尋ねさせる。Yes, I do. I have ～. と答えた文字の上にあるおはじきをとらせる。 ・ 実態に応じて、アルファベットを前半後半に分けて並べさせる。 ・ グループ間で競争させ、意欲を高める。 【評】アルファベットを順番に並べる活動を通して、「知識・技能」を評価する。 ・ マッチングゲームで使ったカードを裏向きにしてシャッフルさせる。 ・ 引いたカードを声に出して発音させる。カードが合ったら自分のカードにさせる。 ・ 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。 ・ 2～3回繰り返し言わせる。 ・ 指導者も一緒に言い、楽しい雰囲気をつくる ・ 小文字カードから16枚選び、ビンゴシート4×4で並べさせる。

- る。
- Let's Listen 看板や表示の説明を聞いて、番号を□に書く。
 - 文字クイズをする。
A: I have four letters. I have "G" and "e".
Who am I?
B: You are "Game".

○ 学習の振り返りをする。

4 相手に配慮しながら、アルファベットの文字を伝え合う

- ウォームアップ
 - ・ Let's Sing "ABC Song"
 - ・ Let's Chant "Alphabet Chant"

★使われているアルファベットクイズを伝え合おう。

- Activity 1 好きな看板や表示を選び、その文字を友達と当て合う。
誌面から絵の一つを選ぶ
A: What is my sign?
B: Do you have ~?
A: Yes, I do. / No, I don't.

- Activity 2 好きな色の一つ選んで、その色の文字を友達と当て合う。
①色の言い方の確認をする。
②P18-19の文房具で同じように友達と当て合う。

○ 学習の振り返りをする。

- ・活動の前に、誌面の標識を確認することで、安心して活動に取り組めるようにする。
- ・Let's Listenと同じ要領で、P22, 23ページの町全体の中から一つ単語選び、ペアでクイズを行わせる。
【評】誌面の文字からアルファベットクイズを作る活動を通して、「知識・技能」を評価する。
- ・時間があれば、ペアを変えて繰り返し行わせたい。
- ・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。
- ・指導者も一緒に確認する。
- ・2～3回繰り返し練習させる。

- ・児童を指名し、デモンストレーションをし、活動をクラスで確認する。
- ・ペアで、文字について尋ね合わせ、相手の表示を考え答えさせる。
【評】アルファベットクイズを作る活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。
- 【評】アルファベットクイズを作る活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。
- ・ペアで色のクイズを作ったり、文房具のクイズを作ったりして、アルファベットのクイズを何度も作り、解かせるようにする。
- ・時間があれば、実態に応じて、家庭からお菓子の箱や広告などアルファベットのものを持ち寄り、アルファベット文字辞典を作り、そこから出題させる。
- ・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。

【備考】

※言語材料

- ・Look. What's this? Hint, please.
- ・How many letters? I have (six).
- ・Do you have (a "b")? Yes, I do. / No, I don't.
- ・That's right. Sorry. Try again.