

単元名 Unit 2 Our New Teacher

配当時間 9時間

- 単元の目標 (1) This (That, He, She) is…を用いた文の形・意味・用法や、その疑問文と答え方を理解することができる。さらに、お互いを知るために、疑問詞WhatやWho, Howを用いて、疑問に思うことについて尋ねたりすることができる。
- (2) This (That, He, She) is…や、疑問詞WhatやWho, Howを用いて、即興で身近な人やものについて伝えあったり、お互いを知るために、疑問に思うことについて尋ね合ったりすることができる。
- (3) This (That, He, She) is…や、疑問詞WhatやWho, Howを用いて、お互いのことを知るために身近な人やものについて、また、お互いに疑問に思うことについて、即興でコミュニケーションを行おうとする。

標準的な展開例

10250103_001

【準備等】 デジタル教科書, 電子黒板, タブレット

学 習 活 動	留 意 事 項 な ど
<p>1 Part1 身近な人やものについての伝え方を学習する。 ★身近な人やものについて伝え合おう。 ○ Enjoy Communicationを用いた活動を行う。</p> <p>○ This (That, He, She) is…を用いた文の形・意味・用法や、その疑問文と答え方を知る。 ○ 基本表現の学習をする。 ○ 本文の学習をする。</p> <p>○ 練習問題に取り組む。</p>	<p>・ 身近な人の写真を活用して、活動のモデルを示す。 ・ Key Sentenceを見せ、日本語で簡単に疑問文の形・意味・用法を確認する。</p> <p>・ be動詞の疑問文はbe動詞が主語の前に出ることを確認する。 ・ Your Turnを行い、基本文の定着を図る。 ・ 単元の最後に、身近な人やものについてのジェスチャーゲームを行うことを伝え、実際に使用する目的で文を考えさせる。 【評】 身近な人やものについての紹介文を書く活動を通して、「知識・技能」を評価する。</p>
<p>2 Part2 知らない人やものについての尋ね方や答え方を学習する。 ★知らない人やものについて尋ねよう。 ○ Enjoy Communicationを用いた活動を行う。</p> <p>○ 疑問詞WhatやWhoを用いた文の形・意味・用法を知る。 ○ 基本表現の学習をする。 ○ 本文の学習をする。 ○ 練習問題に取り組む。</p>	<p>・ 質問・応答を行い、生徒がやり方を理解したら生徒に答えさせる。 ・ Key Sentenceを見せ、日本語で簡単に疑問文の形・意味・用法を確認する。 ・ 疑問詞の疑問文は語尾が下がることに気付かせる。 ・ 概要をつかませる。 ・ Your Turnを行い、基本文の定着を図る。 【評】 知らない人やものについて質疑応答する活動を通して、「知識・技能」を評価する。</p>
<p>3 Part3 普段行動についての尋ね方を学習する。 ★普段の行動について尋ねたり答えたりしよう。 ○ Enjoy Communicationを用いた活動を行う。</p> <p>○ How (What) do you…?の文の形・意味・用法を知る。 ○ 基本表現の学習をする。 ○ 本文の学習をする。 ○ 練習問題に取り組む。</p>	<p>・ 指導者が生徒全員に尋ねた後、生徒同士で活動に取り組ませる。 ・ Key Sentenceを見せ、日本語で簡単に形・意味・用法を確認する。</p> <p>・ 概要をつかませる。 ・ Your Turnを行い、基本文の定着を図る。 【評】 普段行動について尋ねたり答えたりする活動を通して、「知識・技能」を評価する。</p>
<p>4 Grammar for Communication be動詞と一般動詞について復習する。 ★be動詞と一般動詞について復習しよう。 ○ be動詞と一般動詞について確認する。</p>	<p>・ 問題に取り組ませ、基本表現の定着を図る。 【評】 練習問題への取組を通して、「知識・技能」を評価する。</p>
<p>5 学び方コーナー② 単語の綴りと発音の関係を学習する ★単語の綴りと発音の関係を知ろう。 ○ 単語の綴りと発音の関係を確認する。</p>	<p>・ 本文を振り返ったり、単語リストを用いたりして、多くの単語で確認する。 【評】 未習語の発音を推測する取組を通して「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。</p>
<p>6 単元を通して学んだことを用いて、身近な人やものについてのジェスチャーゲームに取り組む。 ★ジェスチャーゲームに取り組もう。 ○ ジェスチャーゲームの説明をする。</p> <p>○ 指導者のデモンストレーションクイズに答える。 ○ グループでやり方を確認する。</p>	<p>・ 活動のループリック評価を示して、ゲーム大会に向けての意欲を高める。 ・ ゲーム大会に向けた取組を通して、「主体的</p>

- 7 ジェスチャーゲーム大会に向けて練習をする。
 ★ジェスチャーゲーム大会に向けて練習しよう。
 ○グループ内でゲームの練習をする。
- 8 ジェスチャーゲーム大会に取り組む。
 ★ジェスチャーゲーム大会に取り組もう。
 ○ペアで身近なものや人についてのジェスチャーゲームを行う。
- 9 単元のまとめ 単元テストに取り組む。
 ★学習事項をまとめ、単元テストに取り組もう。
 ○単元テストに取り組む。
 ○Unitの目標を振り返り、できるようになったことや今後の学習の課題を設定する。

に学習に取り組む態度」を評価する。

- ・身近な人やものについての写真を複数用意しておき、一枚ずつ写真を引いて出てきた写真についてジェスチャーで説明させる。
 - ・答える方は、文章で答えるようにさせる
- 【評】ゲーム大会に向けた取組を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。

- ・グループ対抗での正解数を競う大会とすることで、生徒の意欲を刺激する。
- 【評】ゲーム大会で使用している文法の確認を通して、「知識・技能」を評価する。
 【評】ゲーム大会での即興でのやり取りを通して、「思考・判断・表現」を評価する。

【評】単元テストを通して、学習事項についての「知識・技能」を評価する。

【 備 考 】

授業内で効果的にタブレットやQRコードを活用する場面を設定する。宿題や家庭学習等でそれらを効果的に活用するように促す。

各パートのBeat by BeatやSounds and Lettersを用いて、音読の際のイントネーションや、発音をその都度確認すると、リスニング力につながることを伝えたい。