

# 外国語活動指導案









Hi, friends! 2 Lesson 3


"I can swim."

「"Who am I?" クイズをしよう」

この指導案は、4 時間分全て ALT や中学校教員などとのチーム・  
ティーチングを想定したものになっています。(第 4 時のみ、担任単独  
の指導案もあります)

Hi, friends! 2 Lesson 3 "Who am I?"クイズシート

		Class	Name
			
			



# 外国語活動指導案

京都市立〇〇〇〇小学校

指導者 学級担任 〇〇 〇〇

1 日 時 平成〇年〇月〇日 (〇) 第〇校時 ( : ~ : )

2 学年・組 第6学年 〇 組 ( 〇 名)

3 場 所 6年 〇 組教室

4 単 元 “I can swim.” 「Who am I?クイズをしよう」

(“Hi, friends!”2 Lesson 3 参照)

5 単元目標

- ・積極的に友だちに「できること」を尋ねたり自分の「できること」や「できないこと」を答えたりしようとする。
- ・「できること」「できないこと」について尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・言語や人には、それぞれに違いがあることに気付く。

6 単元について

本単元では、Can you ~? や I can ~. / I can't ~. の表現に慣れ親しみ、単元のゴールとして友だちと互いの「できること」「できないこと」を尋ねたり答えたりする活動を行う。自分の「できること」「できないこと」をシートにまとめ、それらを使ってグループの友だちと「できること」や「できないこと」を交流した後、更に、グループ毎にそのシートを使って Who am I? クイズをする。クイズを行うことを通して、互いの「できること」「できないこと」を知り、新しい友だちの一面を知ったり、これまでとは違う友だちのよさを見つけ、互いのよさを認め合えたりできるようにしたい。

7 単元の評価規準

(1) コミュニケーションへの関心・意欲・態度 【関心・意欲・態度】

- ・「できること」や「できないこと」について進んで尋ね合ったり紹介したりしている。

(2) 外国語への慣れ親しみ 【慣れ親しみ】

- ・「できること」「できないこと」について尋ねたり答えたりしている。

(3) 言語や文化に関する気付き 【気付き】

- ・英語と日本語の言葉の使い方や人はそれぞれ違いがあることに気付いている。

## 8 本単元における小小連携の視点

6年生では Lesson 3 を「小小連携共通単元」として位置付け、複数の小学校が同じ指導案を共有して指導を進め、特に、ティーム・ティーチングによる外国語活動の指導のよさを授業の中で活用できるようにする。

本単元で扱う表現と出合うときには、ALT をはじめ中学校教員にも協力を求め、インタビュービデオを作成する。そうすることにより、小学校外国語活動に対する中学校教員の理解を図ることができる。また、中学校の様子が見える内容を授業の中に取り入れることで、児童も中学校との接続を意識できる。更に、こうした活動は児童の中学校進学への不安を軽減し、中学校生活に対する意欲をもつことにもつながると思われる。

本単元の終末には、I can ~.や I can't ~.を使って、友だちと「できること」「できないこと」を交流し合う。更に、こうしたコミュニケーション活動を基にしたクイズを作成し、同じクラスの児童だけでなく、テレビ会議システムを通して複数の小学校をつなぎ、クイズ大会を行う。いずれは同じ中学校に通うことになるであろう隣接する小学校の児童と、学校の枠を超えた交流を体験できるようにしたい。

また、このような「小小連携共通単元」の取組は、中学校の視点からも、複数の小学校児童の実態を知る機会となり、児童の中学校入学後の指導に活用することが期待できると考える。中学校教員にも積極的に参観を呼びかけていきたい。

9 単元計画（全4時間） ※㊦マーク及び下線部は、小小連携の視点に基づく活動とする。

時	目標と主な活動	評価の重点			使用表現	
		関	慣	気	表現	語彙
1	<p>「できる」「できない」という表現や動作の表現を知り、言語のいろいろな違いに気付く。</p> <p>㊦ <u>できることやできないことについてのインタビュービデオを視聴する。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Let's Play: ポインティングゲームをする。</li> <li>・ p.11 Let's Listen: 音声を聞いて、できることやできないことに印をつける。</li> <li>・ “What Can You Do?”の紙芝居を聞く。</li> <li>・ 振り返りをする。</li> </ul>			○	<p>Hello.</p> <p>Good morning/afternoon.</p> <p>How are you?</p> <p>I'm ~.</p> <p>I can ~.</p> <p>I can't ~.</p> <p>Can you ~?</p>	<p>動作 ; swim, dance, ride, run, sing, do, jump, cook, play, draw, 楽器 ; piano, violin, guitar, recorder, スポーツ ; tennis, soccer, basketball, volleyball, baseball, pingpong, table tennis, その他 ; picture, rope, unicycle, omelet, <i>takeuma, kendama, judo, karate, sakaagari, sakadachi</i></p>
2	<p>「できること」「できないこと」を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ “What Can You Do?”の紙芝居の続きを聞く。</li> <li>・ Let's Play: ステレオゲームをする。</li> <li>・ p.12 Let' Chant: “Can you swim?”を言う。</li> <li>・ p.10 Activity: 友だちのできることを予想して、インタビューをする。</li> <li>・ 振り返りをする。</li> </ul>			○	<p>Yes, I can./ No, I can't.</p> <p>What can you do?</p> <p>Good bye.</p> <p>See you.</p>	
3	<p>「できること」「できないこと」について、尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ p.12 Let' Chant: “Can you swim?”を言う。</li> <li>・ Let's Play: インタビュービンゴゲームをする。</li> <li>・ “Who am I?”クイズのシート作りをする。</li> <li>・ p.10 Activity: 友だちと互いの「できること」「できないこと」を交流する。</li> <li>・ 振り返りをする。</li> </ul>			○		
4	<p>「できること」「できないこと」の表現を使って、友だちと積極的に交流をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ p.12 Let' Chant: “Can you swim?”を言う。</li> <li>㊦ <u>Activity: テレビ会議システムを使って、他校と “Who am I?”クイズ大会をする。</u></li> <li>・ 振り返りをする。</li> </ul>			○		

<第1時の活動>

(1) 目標 「できる」「できない」という表現や動作の表現を知り、言語のいろいろな違いに気付く。

(2) 展開 ※網掛け部分は小小連携の視点に基づく活動とする。

時	児童の活動	T 1 (担任)の活動	T 2の活動	・指導上の留意点 ●準備 ◎評価の視点【観点】(方法)
3分	○挨拶をする。 ・名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/OK/ /hungry/sleepy. ・本時の活動について知る。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/OK/ hungry/sleepy. ・本時の活動の流れを伝える。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/OK/ hungry/sleepy. ・本時の活動の流れを伝える。	●児童用名札  ・相手の目を見ながら、自分の気持ちを伝えることが大切であることを伝える。  ・児童が本時の活動の見通しがもてるようにする。
15分	○「できる」「できない」ことを表す表現を知る。	・T 2と会話をしながら、I can ~.と I can't ~.の意味を知らせる。	・T 1と会話をしながら、I can ~.と I can't ~.の意味を知らせる。	●「できる」「できない」を表すカード ●インタビュービデオ ●動作絵カード  ・表情や動作、絵カードなどを活用しながら、児童がI can ~.と I can't ~.の意味をとらえられるようにする。 ・いくつかの例を挙げて、I can ~.と I can't ~.の意味と音の違いをとらえられるようにする。  ・児童は、I can ~.と I can't ~.の音の違いをとらえにくいと思われるので、表情や動作も取り入れて示すようにする。 ・スポーツで使う play ~ と、その他で使う play the ~ の例を示すようにする。 ・誰がどんなことができるのか、児童が予想しながら考えるようにする。
	○本時のめあてを知る。	T1: ~sensei, can you swim? T2: Yes, I can. I can swim. ~sensei, can you swim? T1: No, I can't. I can't swim. ・いくつかの例文を提示しながら、本時のめあてを知らせる。		
	「できる」「できない」の表現について知ろう			
	○インタビュービデオを視聴する。	・児童の様子を見ながら電子黒板を操作し、必要に応じて繰り返したり、One more time, please.などと児童に言わせたりする。 ・新しく出てきた表現を、T 2に確かめ、授業を進める。	・児童の様子を観察し、児童の聞き取る様子を確かめる。 ・新しく出てきた表現や言葉を英語で発音して、児童に聞かせる。	

				<p>◎「できる」「できない」の英語表現の違いや、同じ英語を使うときにも違いがあることに気付いている。</p> <p>【気付き】〈発言観察・振り返りカード分析〉</p>
8分	○ポイントインゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・T2とデモンストレーションをしながら、ポイントインゲームのルールを知らせる。</li> <li>・シートにある表現を使って、ゲームを進める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・T1と一緒にポイントインゲームのデモンストレーションをする。</li> <li>・活動に取り組みにくい児童がいないかを確認、全員が活動に取り組みできるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ゲームシート</li> <li>・ルールについては、京都市指導案集ゲームルールブックを参照する。</li> <li>・出てきた表現について、児童にも時々“Can you ~?”などと尋ね、児童が答える場面も取り入れる。</li> <li>・児童の様子を見ながら、難易度を上げて、児童が繰り返し取り組めるようにする。</li> <li>・I can ~.のときは指差して、I can't ~.のときは、指差さないルールにしてもよい。</li> </ul>
8分	○p.11 Let's Listen をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の様子を見ながら、聞き取りにくそうなところで“One more time?”と児童に尋ねたり、活動に取り組みにくそうな児童に助言をしたりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子黒板を操作しながら、もう一度音声を聞かせたり、音声を繰り返して言ったりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Hi, friends!</li> <li>●電子黒板</li> <li>・時間が十分とれない場合は、Hi, friends! p.11のうち、Aiか Hikaru のいずれかと、Taku と Sakura の会話を使用する。</li> <li>◎登場人物の「できる」「できない」ことについて聞き、Hi, friends!に書いている。</li> <li>【慣れ親しみ】〈行動観察、Hi, friends!点検〉</li> </ul>

8分	○紙芝居 What Can You Do? を聞く。	・T 1 と T 2 で役割分担をして, 紙芝居を読む。		●紙芝居 “What Can You Do?” ・紙芝居は, 最後まで読まずに主人公に先生が“What can you do?”と尋ねるところで終了する。主人公が何ができるのか, あるいは自分が尋ねられたら何と答えるのかを児童に考えるようにうながす。
3分	○振り返りをする。  ○挨拶をする。	・本時の振り返りをする。  ・挨拶をする。 Good-bye. See you.	・振り返りの視点を伝え, 振り返りカードを基に本時を振り返るようにする。  ・挨拶をする Good-bye. See you.	●振り返りカード ・「できる」「できない」の言い方について確認し, 本時のめあてにあった振り返りができるようにする。

<参考>インタビュービデオの内容例 (T : インタビュアー G : Guest ティーチャー)

Ex.1) T : Hello!

G : Hello! I'm (名前) .

I'm ○○ Elementary school teacher.

I can swim. I can play volleyball.

But I can't play the piano.

T : O.K. You like sports. Thank you.

G : Thank you. See you.

Ex.2) T : Hello!

G : Hello! I'm (名前) .

I'm ○○ Elementary school teacher.

T : Can you swim?

G : Yes, I can. I can swim very well. But I can't play the piano.

T : O.K. You like swimming. Thank you.

G : Thank you. See you

## 紙芝居 読み原稿

T1: “What can you do?”

T2: Can you play *kendama*?

T1: No, I can't.

T2: Can you clear *tobibako*?

T1: No, I can't.

T2: Can you do *sakaagari*?

T1: No, I can't.

T2: Can you jump rope?

T1: No, I can't.

T2: Can you do *sakadachi*?

T1: No, I can't.

T2: Can you knit?

T1: No, I can't.

T2: Can you run fast?

T1: No, I can't.

T2: Can you ride a unicycle?

T1: No, I can't.

T2: What can you do?

T1: Mmm....., I can .....




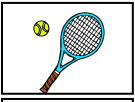

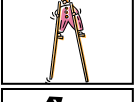


同じ No, I can't. であっても、声のトーンを変えたり、言い方を工夫したりして表現の仕方を変えるようにする。

先に O.K. や No problem. という表現を入れて、これまで例示したことができなくても問題ないということを示すとよい。

Mmm..... と少し考えてから言う。  
第1時は、I can ... で止めて、児童がどんなことができるかと言うのかを考えられるようにする。



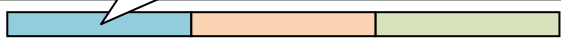
第1時 板書計画

「できる」「できない」の表現について知ろう		本時の流れ	
			
●●先生			
△△先生			
□□先生			
			他の動作カード

第1時 電子黒板

すぐに画面が切り替えられるように、起動しておく。

- ① 光京都ネット学習用ページ「みんなの学習」  
教科学習用ソフト→Hi, friends!2 Lesson 3 p.11
- ② インタビュービデオ



<第2時の活動>

(1) 目 標 「できること」「できないこと」を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

(2) 展 開 ※網掛け部分は小小連携の視点に基づく活動とする

時	児童の活動	T 1 (担任)の活動	T 2の活動	・指導上の留意点 ●準備 ◎評価の視点【観点】〈方法〉
3分	○挨拶をする。 ・名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K./ hungry/sleepy. ・本時の活動について知る。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K./ hungry/sleepy. ・本時の活動の流れを伝える。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K./ hungry/sleepy. ・本時の活動の流れを伝える。	●児童用名札  ・相手の目を見ながら、自分の気持ちを伝えることが大切であることを伝える。  ・児童が本時の活動の見通しをもてるようにする。
10分	○紙芝居 What Can You Do? を聞く。	・T 1とT 2で役割分担をして、紙芝居を読む。  T 1 : Can you play <i>kendama</i> ? T 2 : No, I can't. T 1 : Can you clear <i>tobibako</i> ? T 2 : No, I can't. ⋮ T 1 : What can you do? T 2 : I can help my friend. I can save the earth.		●紙芝居 “What Can You Do?”  ・本時は、2回目の紙芝居なので、児童はおおよそその話の展開を記憶していると思われる。前時の活動を想起しながら、「知っているものは先生と一緒に声に出して言ってもいいですよ。」と声をかけ、Can you ~? や No, I can't. という表現を児童も一緒に言えるようにする。  ・前時にも、主人公がどんなことができるかを予想したが、前時とは別の児童に、再度予想させたり、「○○さんなら、何と答えますか」と尋ねたりしてもよい。  ・難しい表現や言いにくい表現については、T 2が繰り返して発音し、それを手がかりに児童が言えるようにする。

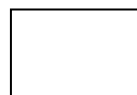
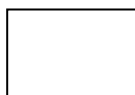
	○本時の活動のめあてを知る。	・今日の授業のめあてを知らせる。	
	「できること」「できないこと」を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しもう		
		・単元の最後の活動として、クイズ大会をすることを知らせる。	・単元のゴールの活動を知らせることにより、児童が単元を通して意欲をもって活動できるようにする。
10分	○ステレオゲームをする。	<p>・ステレオゲームのルールを知らせ、児童ができることを尋ねたり答えたりする表現を言えるようにする。</p> <p>5 students, please. Who are volunteers? Everyone say “What can you do?” Every volunteer student says “I can ~!” But 5 students say at the same time. O.K.? Listen carefully. Let’s start!</p>	<p>・ステレオゲームのルールについては、京都市指導案集のゲームルールブック p.32 を参照する。</p> <p>・ゲームのルールは、児童がルールを正しく理解できるよう日本語で伝えてもよい。</p> <p>・このゲームは、代表の児童が大きな声で言わないと、ゲームにならないことを伝える。</p> <p>・T 1 は、代表の児童が言うことが重ならないように、調整する。</p>
		<p>・代表の児童がそれぞれ何と言うのかを調整して、I can ~!と言うときの初めの合図を出す。</p> <p>One, two!</p>	<p>・全体の児童が What can you do? と尋ねるときの初めの合図を出し、一緒に尋ねる。</p> <p>One, two!</p>
7分	○p.12 Let’s Chant: “Can you swim?”を言う。	<p>・電子黒板を利用して、チャンツをリズムに乗って言えるようにする。</p> <p>Can you play soccer? No, I can’t. Can you play baseball? No, I can’t. Can you play the piano? No, I can’t. Umm..., but I can cook and swim!</p>	<p>●電子黒板 p.12</p> <p>・まずは、どんな表現が出てきたかを聞くようにし、出てきた表現を絵カードで確かめながら、みんなで言えるようにする。</p> <p>・本時だけでチャンツが言えるようにするのではなく、本時は、まずチャンツのリズム</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>一方の児童のグループと一緒に言う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>もう一方のグループと一緒に言う。</li> <li>発音やリズムについて、T1を支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>をつかむことを大切にする。</li> <li>相手とのコミュニケーションを意識できるように、尋ねる側、答える側に分かれて、交代しながら、尋ねる言い方にも答える言い方にも慣れるようにする。</li> </ul>	
10分	<p>○p.10 Activity ①をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>T1とT2でデモンストレーションを行い、インタビューの仕方を説明する。</li> <li>p.12に出てくる表現を、絵カードで確かめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>どのくらいの時間でインタビューするのかを知らせる。</li> <li>児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> <li>児童の様子を簡単に記録する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>児童にとって難しい表現について、その言い方や発音の仕方を示す。</li> <li>児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> <li>児童の様子を簡単に記録する。</li> </ul>	<p>●電子黒板 p.12</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の聞きたいことを1つp.12に書き入れて、尋ねてもよいこととする。</li> </ul> <p>◎できるかどうかの表現を使って、友だちと互いに尋ねたり答えたりしている。</p> <p>【慣れ親しみ】＜行動観察、発言観察＞</p>
5分	<p>○振り返りをする。</p> <p>○挨拶をする。 Good-bye. See you.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>振り返りの視点を伝え、振り返りカードを基に本時を振り返るようにする。</li> <li>児童の振り返りカードの記述の中で、本時のめあてに合ったものを、紹介する。</li> <li>挨拶をする。 Good-bye. See you.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>振り返りカード</li> <li>「できる」「できない」の言い方を使ってインタビューできたかどうか、振り返りの視点を示し、本時のめあてにあった振り返りができるようにする。</li> <li>どんなことを書けばよいのか、他の児童のモデルになるものを示す。</li> </ul>		

第2時 板書計画

「できること」「できないこと」を  
尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しもう

本時の流れ



<第3時の活動>

(1) 目標 「できること」「できないこと」について、尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。

(2) 展開

時	児童の活動	T 1 (担任)の活動	T 2の活動	・指導上の留意点 ●準備 ◎評価の視点【観点】〈方法〉
3分	○挨拶をする。 ・名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K./ /hungry/sleepy. ・本時の活動について知る。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K./ hungry/sleepy. ・本時の活動の流れを伝える。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K./ hungry/sleepy. ・本時の活動の流れを伝える。	●児童用名札  ・相手の目を見ながら、自分の気持ちを伝えることが大切であることを伝える。  ・児童が本時の活動の見通しをもてるようにする。
7分	○p.12 Let's Chant: "Can you swim?"を言う。  ○本時の活動のめあてを知る。	・電子黒板を利用して、チャンツをリズムに乗って言えるようにする。 Can you play soccer? No, I can't. Can you play baseball? No, I can't. Can you play the piano? No, I can't. Umm..., but I can cook and swim!  ・一方の児童のグループと一緒に言う。	・もう一方のグループと一緒に言う。 ・発音やリズムについて、T 1を支援する。	●電子黒板 p.12 ・出てきた動作の絵カードを黒板に掲示して確かめながら、言えるようにする。 ・チャンツのリズムに慣れてきたら、Can you ~?の~の部分に違う動作を入れて言う。 ・相手とのコミュニケーションを意識できるように、尋ねる側、答える側に分かれて、交代しながら、尋ねる言い方にも答える言い方にも慣れるようにする。
		・今日の授業のめあてを知らせる。		
		友だちと「できること」「できないこと」をたずねたり答えたりしよう		
		・本時で作成したシートを使って、クイズ大会をすることを知らせる。		・本時の活動が次時につながることを知らせ、児童が見通しをもって活動できるようにする。

10 分	○インタビュー ビンゴゲーム をする。	<p>・インタビュービンゴゲームのルールを知らせ、児童ができることを尋ねたり答えたりする表現を言って、ゲームをすることを知らせる。</p> <p>①シートを配る。</p> <p>②シートの角の空いているマスに、一つ動作を書き入れる。</p> <p>③絵を基に、誰がどんなことができるかを想像しながら、インタビューをする。</p> <p><b>Can you play soccer?</b> <b>Yes, I can. I can play soccer.</b></p> <p>と尋ねたことを相手ができると答えたら、そこに印を入れる。</p> <p><b>No, I can't.</b>の時は、<b>Thank you.</b>と言って、次の人を探す。</p> <p>④ 9 マスのうち、2 列がそろったら、ビンゴの完成とする。</p>	<p>●ビンゴシート</p> <p>・ゲームのルールは、児童が正しく理解できるよう日本語で伝えてもよい。</p> <p>・声が小さかったり、聞き取りにくかったりする場合は、<b>One more time, please.</b> と言ったり <b>Big voice, please.</b> と言って、もう一度聞き返してもよいことを伝える。</p> <p>・たくさんの人とやりとりすれば、早くビンゴを完成できることを知らせる。</p> <p>・なかなかインタビューがうまく進められない児童がいても、日本語で「〇〇さんが△△できるよ」というようなヒントは出さないこととする。英語やジェスチャーでのやりとりはよいこととする。</p> <p><b>Ex.)</b> 〇〇さん <b>can play tennis.</b></p>
		<p>・T1 と T2 でインタビューのデモンストラーションをする。</p> <p><b>T1: Hello!</b> <b>T2: Hello!</b></p> <p><b>T1: Can you play tennis?</b> <b>T2: Yes, I can. I can play tennis.</b></p> <p><b>Can you cook?</b> <b>T1: No, I can't. I can cook omlet.</b> <b>T2: O.K. Thank you.</b></p>	
		<p>・児童のシートを確認し、質問しにくいもの、答えにくいものはないかを確認める。</p> <p>・児童の様子を見ながら、活動に参加しにくい児童の支援を行う。</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の活動の様子を見ながら、必要なときには途中で活動を止め、うまくやりとりしている児童の活動を紹介することで、他の児童によいモデルを示すようにする。</li> </ul>
12分	○Who am I?クイズのシートを作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズシートの作り方を説明する。</li> <li>・4つに分かれたマスの中に、自分のできること3つと、苦手なこと1つを絵で簡単に描き入れる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●クイズシート</li> <li>・これまで出てきた動作だけでなく、みんなが知らない自分のできること、できないことを取り入れることで、よりコミュニケーションが広がることを知らせる。</li> <li>・英語で表現しにくいものが出てきた場合は、無理のない範囲で英語を使用し、日本語の使用も可能とする。</li> <li>・絵が苦手な児童は、友だちにヒントをもらってもよいこととする。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまで出てきていない動作の表現について、その言い方や発音の仕方を示す。</li> <li>・児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> </ul>
10分	○Activity: p.10 友だちと互いの「できること」「できないこと」を交流する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループの中で、自分の「できること」「できないこと」を紹介するデモンストラーションをする。</li> </ul> <p>T1: Hello. I'm ○○. I can play soccer. I can play the piano. I can dance. I can't play <i>kendama</i>. Thank you.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●各自のクイズシート</li> <li>・今回行う活動は、次時のクイズに必要な表現を使ったものであることを伝える。</li> <li>・紹介するときには、シートを示したり、ジェスチャーを取り入れたりすると、相手わかりやすいことを伝える。</li> <li>・相手に伝わるのが大切なので、聞き手を見ながら話すことが大切であることを知らせる。</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> </ul>






		<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時にグループごとに行うクイズについて知らせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ全員の「できること」「できないこと」を交流したら、誰のカードを使って、クイズにするかを話し合うようにする。</li> <li>◎聞き手の様子を見ながら、自分の「できること」「できないこと」を伝えたり、友だちの話に相づちを打ったりコメントをしたりしながら聞いている。</li> <li>【慣れ親しみ】〈発言観察・行動観察〉</li> </ul>
3分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○振り返りをする。</li> <li>○挨拶をする。</li> <li>Good-bye.</li> <li>Thank you.</li> <li>See you.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りの視点を伝え、振り返りカードを基に本時を振り返るようにする。</li> <li>・児童の振り返りカードの記述の中で、本時のめあてに合ったものを、紹介する。</li> <li>・挨拶をする。</li> <li>Good-bye. Thank you.</li> <li>See you.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●振り返りカード</li> <li>・友だちにインタビューをしたり、自分の「できること」「できないこと」を友だちに伝えられたりしたかどうか、振り返りの視点を示し、本時のめあてにあった振り返りができるようにする。</li> <li>・どんなことを書けばよいのか、他の児童のモデルになるようなものを示す。</li> </ul>


第3時 板書計画

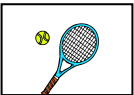
友だちと「できること」「できないこと」を  
たずねたり答えたりしよう


本時の流れ



































クイズシート

◎クイズシートの記入の仕方

Hi, friends! 2 Lesson 3 "Who am I?" クイズシート

Class
Name

 <p style="text-align: center;">「できること」を三つ 描く。</p>	 <div style="border: 1px solid black; width: 80%; margin: 0 auto; height: 80px;"></div>
 <div style="border: 1px solid black; width: 80%; margin: 0 auto; height: 80px;"></div>	 <p style="text-align: center;">「できないこと」を一つ 描く。</p>

<第4時の活動> (担任単独での指導案)

(1) 目 標 「できること」「できないこと」の表現を使って、友だちと積極的に交流をする。

(2) 展 開 ※網掛け部分は小小連携の視点に基づく活動とする

時	児童の活動	担任の活動	・指導上の留意点 ●準備 ◎評価の視点【観点】〈方法〉
3分	○挨拶をする。 ・名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K. /hungry/sleepy.  ○本時の活動とめあてについて知る。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K. /hungry/sleepy.  ・本時のめあてと活動の流れを伝える。	●児童用名札  ・相手の目を見ながら、自分の気持ちを伝えることが大切であることを伝える。  ・児童が本時の活動の見通しをもてるようにする。
		「できる」「できない」の表現を使って、友だちと積極的にクイズをしよう	
		・前時で作成したシートを使って、クラスでクイズ大会をした後に、他校ともすることを知らせる。	
5分	○p.12 Let's Chant: "Can you swim?"を言う。	・電子黒板を利用して、チャンツをリズムに乗って言えるようにする。 Can you play soccer? No, I can't. Can you play baseball? No, I can't. Can you play the piano? No, I can't. Umm..., but I can cook and swim!  ・どちらかのグループと一緒に言ったり、どちらのグループが言うのか、児童に合図を出したりする。	●電子黒板 p.12 ・出てきた動作の絵カードを黒板に掲示して確かめながら、言えるようにする。 ・スピードを変えたり、Can you ~?の~の部分に違う動作を入れたりして、活動で使う表現を確かめる。 ・相手とのコミュニケーションを意識できるように、尋ねる側、答える側に分かれて、交代しながら、尋ねる言い方も答える言い方も言えるようにする。

<p>8分</p>	<p>○グループでクイズの確認をする。</p> <p>○クイズを出すリハーサルをする。</p>	<p>・クイズの仕方を知らせる。</p> <p>①グループでだれのシートを使ったクイズにするかを決める。</p> <p>②一人一人の自己紹介をする。</p> <p>③「できること」3つと「できないこと」1つを、一人ずつ分担して言う。</p> <p>④最後に、全員で <b>Who am I?</b> と言う。</p> <p>⑤他の児童は、だれのシートなのかを当てる。</p> <p>・児童数名と一緒に、クイズのデモンストラーションをする。</p> <p>T: Hello! I'm ○○. S1: Hello! I'm △△ S2: Hello. I'm □□. T3: Hello. I'm ▽▽. T: I can play tennis. S1: I can cook. S2: I can play the guitar. S3: I can't swim. T&amp;S1~3: Who am I? S: Umm.... □□! T: Yes!! Very good!/ No. (No. の場合のみ、全員で “This is ○○さんシート.” と答える。)</p> <p>All: O.K. Thank you.</p> <p>・児童のシートを確認し、言いにくいもの、答えにくいものはないかを確認める。</p> <p>・英語での言い方や発音の仕方を示す。</p> <p>・児童の様子を見ながら、活動に参加しにくい児童に、その児童の役割や言う英語の確認をする。</p>	<p>●クイズシート</p> <p>・クイズの仕方は、児童がルールを正しく理解できるように日本語で伝えてもよい。</p> <p>・初めに挨拶をして、名前を言うこと、最後に <b>Thank you.</b> と言うことが大切であることを知らせる。</p> <p>・言葉だけでなく、ジェスチャーを付けてもよいことを知らせる。</p> <p>・英語で表現しにくいものが出てきた場合は、無理のない範囲で英語を使用し、日本語の使用も可能とする。</p> <p>・正解のときに、Good. や Great. などのほめ言葉が添えられると、なおよいことを知らせる。</p>
<p>12分</p>	<p>○クラスでクイズ大会をする。</p>	<p>・クイズを出すグループの順番を知らせ、クイズ大会を進める。</p> <p>・1グループの活動時間を示す。</p>	<p>●クイズシート</p> <p>・全グループのうち、半数のグループのクイズを先に行う。</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズを出すグループの順番を知らせ、クイズ大会を進める。</li> <li>・持ち主がわかったと思う児童は、手を挙げて発表するようにうながす。</li>   <li>・声が小さかったり、聞き取りにくかったりする場合は、 <b>One more time, please.</b> や <b>Big voice, please.</b> と言って、もう一度聞き返してもよいことを伝える。</li>   <li>・クイズ大会を進める。</li> <li>・クイズに参加しにくい児童には、再度クイズのルールを示したり、聞き取りにくい表現を復唱したりして、支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜ、その人がクイズシートの持ち主だと考えたのかも交流できるとよい。</li>   <li>・前半の活動が終了した時点で、クイズをしたグループや児童のよかった点を取り上げ、紹介する。</li>   <li>◎「できること」「できないこと」の表現を使って、相手を意識してクイズを出したり答えたりしている。</li> <li>【関心・意欲・態度】〈発言観察・行動観察〉</li> </ul>
12分	○テレビ会議システムを通して、他校とクイズ大会をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・後半は、他校の児童とクイズ大会をすることを知らせる。</li> <li>・挨拶をして、残りのグループのクイズを交流する。</li>   <li>・クイズ大会を進める。</li>   <li>・クイズが聞き取れているかを確認し、聞き取れていない様子の児童がいたら、一緒に <b>One more time, please.</b> や <b>Big voice, please.</b> と言って、もう一度尋ねるようにする。</li>   <li>・挨拶をして、テレビ会議システムを終える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●クイズシート</li> <li>・テレビ越しにクイズを出すので、大きくはっきりとした声で言ったり、シートやジェスチャーを示したりして、相手がわかりやすいように工夫するとよい。</li>   <li>◎「できること」「できないこと」の表現を使って、相手を意識してクイズを出したり答えたりしている。</li> <li>【関心・意欲・態度】〈発言観察・行動観察〉</li> </ul>

5 分	<p>○振り返りをする。</p> <p>○挨拶をする。 Good-bye. Thank you. See you.</p>	<p>・振り返りの視点を伝え、振り返りカードを基に本時を振り返るようにする。</p> <p>・児童の振り返りカードの記述の中で、本時のめあてに合ったものを、紹介する。</p> <p>・挨拶をする。 Good-bye. Thank you. See you.</p>	<p>●振り返りカード</p> <p>・テレビ会議システムを使った学習の感想ではなく、本時のめあてにあった振り返りができるように助言する。</p> <p>・どんなことを書けばよいのか、他の児童のモデルになるものを示す。</p> <p>・単元を通して、感じたこと考えたことの欄も書き入れる。</p>
--------	---	--	--

<第4時の活動> (ティーム・ティーチングでの指導案)

(1) 目 標 「できること」「できないこと」の表現を使って、友だちと積極的に交流をする。

(2) 展 開 ※網掛け部分は小小連携の視点に基づく活動とする

時	児童の活動	T 1 (担任)の活動	T 2 の活動	・指導上の留意点 ●準備 ◎評価の視点【観点】〈方法〉
3分	○挨拶をする。 ・名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K. /hungry/sleepy.  ○本時の活動とめあてについて知る。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K. /hungry/sleepy.  ・本時のめあてと活動の流れを伝える。	・児童と挨拶をしながら、名札を配る。 Hello. How are you? I'm good/O.K. /hungry/sleepy.  ・本時のめあてと活動の流れを伝える。	●児童用名札  ・相手の目を見ながら、自分の気持ちを伝えることが大切であることを伝える。  ・児童が本時の活動の見通しがもてるようにする。
「できる」「できない」の表現を使って、友だちと積極的にクイズをしよう				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時で作成したシートを使って、クラスでクイズ大会をした後に、他校ともすることを知らせる。</li> </ul>		
5分	○p.12 Let's Chant: "Can you swim?"を言う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子黒板を利用して、チャンツをリズムに乗って言えるようにする。</li> <li>Can you play soccer? No, I can't.</li> <li>Can you play baseball? No, I can't.</li> <li>Can you play the piano? No, I can't.</li> <li>Umm..., but I can cook and swim!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もう一方のグループと一緒に言う。</li> <li>・発音やリズムについて、T 1を支援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●電子黒板 p.12</li> <li>・出てきた動作の絵カードを黒板に掲示して確かめながら、言えるようにする。</li> <li>・スピードを変えたり、Can you ~?の~の部分に違う動作を入れたりして、活動で使う表現を確かめる。</li> <li>・相手とのコミュニケーションを意識できるように、尋ねる側、答える側に分かれて、交代しながら、尋ねる言い方も答える言い方も言えるようにする。</li> </ul>

8分	<p>○グループでクイズの確認をする。</p> <p>○クイズを出すリハーサルをする。</p>	<p>・クイズの仕方を知らせる。</p> <p>①グループで誰のシートを使ったクイズにするかを決める。</p> <p>②一人ひとりの自己紹介をする。</p> <p>③「できること」3つと「できないこと」1つを、一人ずつ分担して言う。</p> <p>④最後に、全員で <b>Who am I?</b> と言う。</p> <p>⑤他の児童は、誰のシートなのかを当てる。</p> <p>・T 1 と T 2 でクイズのデモンストレーションをする。</p> <p>T 1 : Hello! I'm ○○.</p> <p>T 2 : Hello! I'm △△</p> <p>T 1 : Hello. I'm □□.</p> <p>T 2 : Hello. I'm ▽▽.</p> <p>T 1 : I can play tennis.</p> <p>T 2 : I can cook.</p> <p>T 1 : I can play the guitar.</p> <p>T 2 : I can't swim.</p> <p>All: Who am I?</p> <p>S : Umm.... □□!</p> <p>T 1 : Yes!! Very good!/ No.</p> <p>(No. の場合のみ、全員で “This is ○○さんシート.” と答える。)</p> <p>All: O.K. Thank you.</p> <p>・児童のシートを確認し、言いにくいもの、答えにくいものはないかを確かめる。</p> <p>・英語での言い方や発音の仕方を示す。</p> <p>・児童の様子を見ながら、活動に参加しにくい児童の支援を行う。</p>	<p>●クイズシート</p> <p>・クイズの仕方は、児童がルールを正しく理解できるように日本語で伝えてもよい。</p> <p>・初めに挨拶をして、名前を言うこと、最後に <b>Thank you.</b> と言うことが大切であることを知らせる。</p> <p>・言葉だけでなく、ジェスチャーを付けてもよいことを知らせる。</p> <p>・英語で表現しにくいものが出てきた場合は、無理のない範囲で英語を使用し、日本語の使用も可能とする。</p> <p>・正解のときに、Good. や Great. などのほめ言葉が添えられると、なおよいことを知らせる。</p>
12分	○クラスでクイズ大会をする。	<p>・クイズを出すグループの順番を知らせ、クイズ大会を進める。</p> <p>・1グループの活動時間を示す。</p>	<p>●クイズシート</p> <p>・全グループのうち、半数のグループのクイズを先に行う。</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズを出すグループの順番を知らせ、クイズ大会を進める。</li> <li>・持ち主がわかったと思う児童は、手を挙げて発表するようにうながす。</li> <li>・声が小さかったり、聞き取りにくかったりする場合は、<b>One more time, please.</b> と言ったり <b>Big voice, please.</b> と言って、もう一度聞き返してもよいことを伝える。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜ、その人がクイズシートの持ち主だと考えたのかも交流できるとよい。</li> <li>・前半の活動が終了した時点で、クイズをしたグループや児童のよかった点を取り上げ、紹介する。</li> </ul> <p>◎「できること」「できないこと」の表現を使って、相手を意識してクイズを出したり答えたりしている。</p> <p>【関心・意欲・態度】〈発言観察・行動観察〉</p>
12分	○テレビ会議システムを通して、他校とクイズ大会をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・後半は、他校の児童とクイズ大会をすることを知らせる。</li> <li>・挨拶をして、残りのグループのクイズを交流する。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>●クイズシート</li> <li>・テレビ越しにクイズを出すので、大きくはっきりとした声で言ったり、シートやジェスチャーを示したりして、相手がわかりやすいように工夫するとよい。</li> </ul> <p>◎「できること」「できないこと」の表現を使って、相手を意識してクイズを出したり答えたりしている。</p> <p>【関心・意欲・態度】〈発言観察・行動観察〉</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・クイズ大会を進める。</li> <li>・児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が使う英語や表現について、その言い方や発音の仕方を支援する。</li> <li>・児童の活動を見ながら、活動に取り組みにくい児童の支援をする。</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・挨拶をして、テレビ会議システムを終える。</li> </ul>		

<p>5分</p>	<p>○振り返りをする。</p> <p>○挨拶をする。 Good-bye. Thank you. See you.</p>	<p>・振り返りの視点を伝え、振り返りカードを基に本時を振り返るようにする。</p> <p>・児童の振り返りカードの記述の中で、本時のめあてに合ったものを、紹介する。</p> <p>・挨拶をする。 Good-bye. Thank you. See you.</p>	<p>●振り返りカード</p> <p>・テレビ会議システムを使った学習の感想にならないように、本時のめあてにあった振り返りができるように助言する。</p> <p>・どんなことを書けばよいのか、他の児童のモデルになるものを示す。</p> <p>・単元を通して、感じたこと考えたことの欄も書き入れる。</p>
-----------	---	--	--



第4時 板書計画

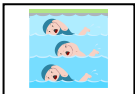

「できる」「できない」の表現を使って、友だちと積極的にクイズをしよう



本時の流れ



〈クイズの順〉

1. 2グループ
2. 5グループ
3. 1グループ
4. 3グループ
5. 6グループ
6. 4グループ








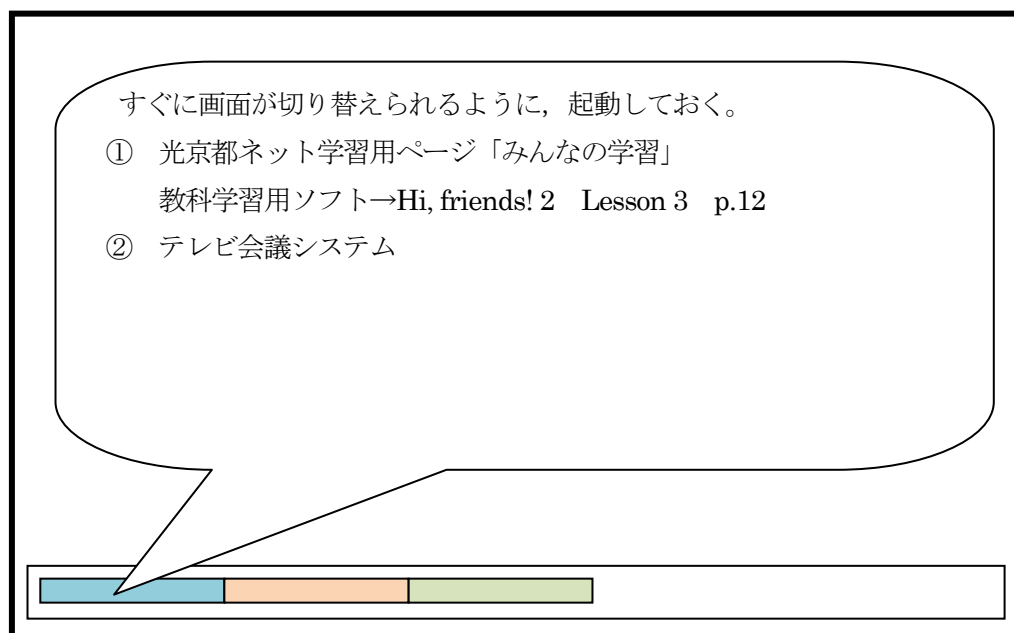



クイズシート

#### 第4時 電子黒板



Hi, friends! 2 Lesson 3 "I can swim."

Who am I?クイズをしよう  Name ( )

時間	めあて	Your Impressions
1	「できる」「できない」の表現について知ろう	☆☆☆
		<i>Teacher's comment</i>
2	「できること」「できないこと」をたずねたり答えたりする表現に慣れ親しもう	☆☆☆
		<i>Teacher's comment</i>
3	友だちと「できること」「できないこと」をたずねたり答えたりしよう	☆☆☆
		<i>Teacher's comment</i>
4	「できる」「できない」の表現を使って、友だちと積極的にクイズをしよう	☆☆☆
		<i>Teacher's comment</i>
<u>Lesson 3 全体を通して</u>		<i>Teacher's comment</i>