

授業プランニングシート

小学校 平成 年 月 日 () 第 校時

教科等	学年	単元名	時
外国語	5	Lesson 6 What do you want? 「アルファベット辞典をつくろう」	2/5
目標	(慣れ親しみ) アルファベット大文字とその読み方を一致させ、アルファベット大文字の形や音、数の表現に慣れ親しむ。		
めあて	アルファベット大文字の形や音、数の表現になれ親しもう。		
導入	①あいさつ ②前時の振り返り (p. 24 Let's Chant 1) ③めあての確認		
見通し (A 活動)	「学習の流れ」の確認の後、 ③ 複数の活動に自分のめあてをもつことができる ② いずれかの活動に自分のめあてをもつことができる (例: ①でアルファベットを素早く見つけたい) ① どのような活動をするのかわからない		
学習活動 (展開)	①p. 23 Let's Play 2 (アルファベット見つけ) ②ビンゴゲーム (アルファベット文字選び) ③P. 24 Let's Listen (全4問) (アルファベット文字選び)		
振り返り (B 活動)	③ ②+ほかのことにも気づき、達成できた (内容) ② 自分のめあてが達成できた (内容と理由) ① 自分のめあてが達成できなかった (理由)		
まとめ	「数やアルファベットに慣れ親しむために、アルファベットの音を耳で聞いたり、聞いてアルファベットや数字を選んだりする活動をしましたね。」		

→振り返りの記入

板書計画

<p>Lesson6 アルファベット辞典をつくろう</p> <p>アルファベット大文字の形や音、数の表現になれ親しもう。</p> <p>ビンゴゲーム</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>E</td><td>X</td><td>G</td></tr> <tr><td>P</td><td>I</td><td>O</td></tr> <tr><td>U</td><td>H</td><td>B</td></tr> </table>	E	X	G	P	I	O	U	H	B	<p>学習の流れ</p> <p>Let's Play 2 (アルファベット見つけ)</p> <p>ビンゴゲーム (アルファベット文字選び)</p> <p>Let's Listen (アルファベット文字選び)</p>
E	X	G								
P	I	O								
U	H	B								

準備物：電子黒板、線結びのワークシート、アルファベットカード