

Let's Try!

Let's Try!

1

指導編

1



学校

年 組

名前

文部科学省

文部科学省

Unit 1 4

Hello!

あいさつをして友だちになろう

Hello. / Hi. / I'm (Hinata). / Goodbye. / See you.

Unit 2 8

How are you?

ごきげんいかが？

How are you? / I'm (happy).

Unit 3 12

How many?

数えてあそぼう

How many (apples)? / (Ten) (apples). / Yes. / That's right. / No. / Sorry.

Unit 4 16

I like blue.

すきなものをつたえよう

I like (blue). / Do you like (blue)? / Yes, I do. / No, I don't. / I don't like (blue).

Unit 5 20

What do you like?

何がすき？

What do you like? / I like (tennis). / What (sport) do you like? / I like (soccer).

Unit 6 24

ALPHABET

アルファベットとなかよし

(The "A" card), please. / Here you are. / Thank you. / You're welcome.

Unit 7 28

This is for you.

カードをおくろう

What do you want? / (A star), please. / Here you are. / This is for you. / Thank you. / You're welcome.

Unit 8 32

What's this?

これなあに？

What's this? / Hint, please. / It's (a fruit). / It's (green). / It's (a melon). / That's right.

Unit 9 36

Who are you?

きみはだれ？

Are you (a dog)? / Yes, I am. / No, I'm not. / Who are you? / I'm (a dog). / Who am I? / Hint, please.

本書の使い方

学習指導要領で示された、教育課程全体を通して育成を目指す資質・能力の三つの柱に沿った各単元の目標と、関連する主な言語材料を記しています。下線は、新出の表現を示しています。

Let's Try! ①の誌面です。児童が実際に書き込んだり、これをもとに活動を行ったりします。

7 This is for you.
カードをみるくろく

単元目標 (5時間)

- 日本語と英語の音声の違いに気づき、形の言い方や、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- 欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合う。
- 相手に伝わるように工夫しながら、自分の作品を紹介しようとする。

言語材料

○What do you want? (A star, please. Here you are. This is for you. Thank you. You're welcome.

○want, this, a, for, 状態・気持ち (big, small), 形 (square, rectangle, star, diamond), bus, flower, shop, balloon, house, car, candy, 動物 (dog, cat, panda, mouse, bear)

[既出] I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. I don't like (blue). What (sport) do you like? How many (apples)? 形、数 (1~30), tree

受けて、That's right! This is a triangle. のように英語に言い換え、形の言い方に出会わせる。そのあと、シルエットを見て、それが何かを予想せながら、児童の興味を惹いてクイズを進めたい。児童の多様な予想も大切に、認めるようにする。

○二日は、さまざまな形の後ろに隠れている動物が描かれているクイズ。児童に隠れた形を言わせ、指導者がクリックすると、後ろのものが徐々に見えるという仕組みになっている。この時点では、児童はまだ形を英語で言えないと思われる。児童が日本語で言った形を、指導者はOh, a heart? などと英語で言い返すこと、それを繰り返すことで、児童は語句を何度も聞くことになり、形とその音声が結びついていくことが期待できる。

○また、二つ目の活動では、児童にとってはたいへん身近な動物を扱っているため、興味が高まると思われる。その際、これまでに親しんできた表現を使って、I like dogs. Do you like dogs? などと児童に尋ねると、やり取りしやすくなる。

このUnitで学習すること

いろいろな形を集めて作ったカードを作る。

児童は、これまでの単元を通して、色や数、果物・野菜、身の回りの物などの語とともに、依頼や好みを伝える表現に慣れ親しんできている。本単元では、さまざまな形を表す語や何が欲しいかを尋ねたり答えたりする表現に出会う。先いで、それらの語や表現を使いながら誰かに贈るためのカードを作り、紹介し合う。特に、相手意識・目的意識を大切にしたい単元である。

単元の最終活動に向けて、第1時には、形を表す語に出会うとともに日本語と英語の音声の違いに気づき、デジタル教材により世界のさまざまなカードについて知る。第2時と

スクリプト

Let's Chant : What do you want?

What do you want? A red triangle, please.
What do you want? A pink square, please.
Wow! A house.

What do you want? A blue rectangle, please.
What do you want? A black circle, please.
Wow! A car.

What do you want? A yellow circle, please.
What do you want? A green triangle, please.
What do you want? A green triangle, please.
Wow! A candy.

Let's Play 1

デジタル教材を活用して、さまざまなシルエットを見てそれが何かを当てたり、さまざまな形の窓を開けて後ろに隠れているものが何かを当てたりする。

○デジタル教材には、2種類のクイズがある。一つ目は、シェイプ・クイズである。黒いシルエット (円、三角、四角など) を見て、それが何かを当てようとする。指導者は、まずWhat shape is this? と尋ねる。日本語で「shapeは、「形」ですよ」などと訳さなくても、シルエットをさし、尋ねるジェスチャーをすることで児童は理解し、おそらく「三角!」などと日本語で言うと思われる。指導者は、それを

Let's Play 2

音声を聞き、聞いた形をさし示す。

○まず、誌面の中にどんな形がいくつか隠れているかを見せ、確認すること。

○デジタル教材や指導者が言った音声を聞いて、児童がその形を探し、指でさし示す活動。何度も繰り返し音声を聞かせ慣れ親しませることがねらい。

○一人で行ったり、ペアで行ったりして活動形態に変化を付けることで、児童の意欲も高まる。また、ペアの活動では、多様な方法 (協力、競争、指差しなど) で楽しく活動させながら表現に慣れ親しませようとしている。

○慣れてきたら、児童に指導者役をさせると意欲も一層高まる。

(Let's Chantの解説は27ページに掲載)

各単元の特徴やねらい、指導上の留意点を解説しています。単元に入る前に読むことで、その学習内容の全体像を理解することができます。

各活動のねらいや内容、指導上の留意点について記載しています。授業の準備などに活用ください。

Let's Watch and Think

デジタル教材を視聴し、世界にはさまざまなグリーティングカードがあることを知る。

○映像を視聴することにより、さまざまな国には、それぞれの文化や習慣があることに気がつく。また、カードが使われる場面や状況、それが持つ意味などについても児童の気づきを促すようにする。映像や音声状況が違っても、どのカードも「相手のことを思って、自分の心を伝えるためのもの」であることに児童が気づくことで、最終活動が豊かになる。指導者は、そうしたねらいを明確にもち、映像を見せたい。

Let's Listen

欲しい形をやり取りする音声を聞き、誰がどの作品を作ったのかを考えて線で結ぶ。

○会話の中では、最終活動 Activity で使用するWhat do you want? ..., please. How many? などの表現が何度も繰り返され、使われており、音声を聞きながら表現に慣れ親しむことが期待できる。

○音声を聞かせる前に、どの作品には、どんな形がいくつ必要かについて児童に考えさせ、集中して主体的に聞けるよう工夫をしよう。

○途中で音声を止めながら線を結びせたり、全ての音声を聞き終わってから線を結ばせたり、さまざまな方法が考えられるが、児童の様子をよく観察し、実態に合わせた活動方法を選択したい。

スクリプト

Let's Watch and Think

① This is for you. Merry Christmas!
② This is for you. Happy Birthday.
③ This is for you. Happy Valentine's Day.
④ Thank you. Graham sensei. This is for you. Ah, so nice. My treasure.
⑤ What's this?
It's a *nengajo*, Japanese New Year's Card, from Ren in Kyoto. Look, this is Ren.

Let's Listen

① 先生: What do you want, Sayo?
さよ: Black stars, please.
先生: How many?
さよ: Two, please.
先生: OK! What do you want?
さよ: A big red circle, please.
先生: OK! What do you want?
さよ: A blue rectangle, please.

先生: Here you are.
さよ: Thank you.
② 先生: What do you want, Takeru?
たける: Small pink hearts, please.
先生: How many?
たける: Eight, please.
先生: OK! What do you want?
たける: Green triangles, please.
先生: How many?
たける: Four, please.
先生: OK! What do you want?
たける: Two brown rectangles, please.
先生: Here you are.
たける: Thank you.
③ 先生: What do you want, Emily?
エミリー: A big yellow star, please.
先生: How many?
エミリー: Nine green triangles, please.
先生: OK! What do you want?
エミリー: A brown square, please.
先生: Here you are.
エミリー: Thank you.

児童がでないよう十分配慮したい。

○指導者は、児童が使用する紙をあらかじめ想定し準備しておく。同じ形でも色を替えて数種類準備することで、児童の発想は広がり、活動への意欲が高まるであろう。

○活動は、お友達とこの単元で行う。形をもらう側と渡す側に分かれ、前半後半で役割を交代する。さらに学級の人数や実態に応じて、活動形態も工夫すること、指導者がサポートをしなが、英語を使おうとする意欲やコミュニケーションを図ろうとする態度を認め、しっかり賞賛するようにしたい。

○ワークシートを使用するだけでなく、指導者が用意したオリジナルの台紙を使うなど、児童の意欲が高まるような工夫をしたい。また、贈る人に向けてのメッセージなども書かせてもよい。さらに、これまでの単元でアルファベットの文字にも親しんできていることから、大文字カードを使って「THANK YOU」などのメッセージや相手の名前や漢字を書くのも楽しい。3年生の実態を考慮し日本語で、言葉を含めるなどとする。そうすることで、よりメッセージ性が高まる。

○作品を贈る際のThis is for you. Thank you.などは、あらかじめ指導者がモデルを示し、活動前に触れておくこと。

○できた作品を贈る前に、教室掲示にするなどして、学級全体で共有するもよい。

指導者の表例

How many triangles do you want?
(三角をいくつ欲しいですか?)
Can you find a triangle?
(三角を見つかるかな?)
Whose card is this?
(これは誰のカードかな?)
How many triangles can you see in this picture?
(この絵の中には三角が何個見えますか?)

主にActivityで使う表現を紹介しています。

付属のデジタル教材に収録されている音声のスクリプトを記しています。主として、Let's Listen / Watch and Think / Chant / Singです。

各単元で指導者が使える表現例です。活動に合わせて使ってみましょう。記載されているQRコードを読み込むことで、音声を聞くこともできます。

注意 点

該当のページに入りきらなかった解説を、やむを得ず別のページに掲載する場合には、授業中に使用する際の視認性を高めるため、通常の赤い見出しに対して、黒い見出しで掲載しています。

単元には、Let's Listen / Watch and Think / Play / Chant / Sing, Activityが設定されています。それらは主に、児童に言語や文化についての気づきを促したり、設定された言語材料の意味を推測したり慣れ親しんだりすることをねらいとしています。Activityは、既習表現などを使って、児童が友達とコミュニケーションを図ることをねらいとしています。なお、ここで扱われているワークシートは、全て文部科学省ホームページに掲載されています。

Hello! あいさつをして友だちになろう

単元目標 (2時間)

- ・世界にはさまざまな言語があることに気付くとともに、挨拶や名前の言い方に慣れ親しむ。
- ・名前を言って挨拶をし合う。
- ・相手に伝わるように工夫しながら、名前を言って挨拶を交わそうとする。

言語材料

- Hello. Hi. I'm (Hinata).
Goodbye. See you.
- 挨拶 (hello, hi, goodbye, see you), friend, I, am

このUnitで学習すること

世界の挨拶を知り、名前を伝え合う。

3年生といえば、低学年にはなかった理科や社会科の学習が始まり、習字やリコーダー演奏など新しい活動も増え、新たな気持ちで学習に取り組める時期でもある。とりわけ、母語以外の言葉と初めて出会う「外国語活動」の時間は、好奇心旺盛な3年生の児童にとって、たいへん興味深く心躍るものであろう。特に、小学校外国語教育のスタートとなる本単元は、今後の活動を大きく左右する重要な意味をもつ。「外国語」との初めての出会いを、児童にとって楽しく、心に残る印象的なものにした。

児童は、まず、映像を通して世界のさまざまな国の様子や言語に触れる。3年生という発達段階を考えると、自分たちを取り巻く世界がまだまだ身近な地域にとどまる傾向にある。そこで、活動を通して、世界にはたくさんの国があり、さまざまな人がいてそれぞれの生活を営んでいることに体験的に気付かせ、自分たちも同じ地球に住む一員であることを感じ取らせたい。また、英語が多くの中で話されていることやその有用性に気付くことにより、今後の外国語活動への意欲が高まることも期待したい。

本単元では、挨拶をして自分の名前を伝え



2

スクリプト

Let's Watch and Think

- ① Finland フィンランド：Terve. (テルヴェ)
- ② China 中国：你好。(ニーハオ)
- ③ Germany ドイツ：Guten Tag. (グーデンターク)
- ④ Japan 日本：こんにちは。
- ⑤ Kenya ケニア：Jambo. (ジャンボ)
- ⑥ India インド：नमस्ते । (ナマステ)
- ⑦ Korea 韓国：안녕하세요. (アンニョンハセヨ)
- ⑧ America アメリカ：Hello.
- ⑨ Australia オーストラリア：Hello.

Let's Chant : Hello!

Hello, (hello,) hello, I'm Emily.
Hi, (hi,) hi, I'm Takeru.
Let's, let's, let's be friends!



3

●小学校中学年における外国語活動の指導のポイント

平成20年度告示の学習指導要領において、それまでの総合的な学習の時間に実施されていたいわゆる英語活動の成果と課題を踏まえ、外国語活動が高学年に年間35時数程度、導入されることになった。21年度からの移行期を経て、23年度より学習指導要領が全面実施となり、小学校の学級担任が中心となって、ALT等の外部人材も活用しながら、各校で外国語活動に取り組んできた。

そして、平成29年3月告示の新学習指導要領において、その外国語活動の成果と課題を踏まえ、グローバル化に対応した英語教育改革の一環として、中学年に外国語活動が導入された。

これまでの外国語活動と趣旨が大きく変わるわけではなく、新学習指導要領に示されたとおり、コミュニケーションを図る素地となる資質・能力の育成が目標である。「聞くこと」「話すこと(やり取り)」「話すこと(発表)」の三領域における言語活動を通して、その目標を達成しようというものである。

(続きは7ページへ)

合うことが主な活動となる。活動を通して、一人一人にはさまざまな思いを込めて付けられた名前があり、互いがかけがえのない大切な存在であることを感じ取らせたい。さらには、人と関わり、挨拶を交わすことの楽しさも実感させ、学級のよりよい仲間づくりにつなげたい。

Let's Watch and Think

世界のいろいろな国の挨拶を聞く。

- ★ 自分を取り巻く世界の認識が身近な地域にとどまる3年生の発達段階を考えると、海外の国や地域、その文化などについて具体的なイメージをもつことは難しいと考えられる。デジタル教材などを活用して体験的に出会うことにより、外国の言語や文化に興味・関心をもつきっかけとしたい。
- ★ 世界の挨拶を音声で聞かせ、世界にはさまざまな言語があることに気付かせる。どのような挨拶か、児童に実際に聞こえた通りに言わせてみるとよい。それぞれに聞こえ方が違うことも、児童には興味深いと思われる。
- ★ 映像に映る各国の特徴的な風景や生活の様子などと日本との違いや共通点を考えさせるとよい。世界にはたくさんの国があり、さまざまな人がいて、それぞれの生活を営んでいることを知るとともに、自分たちも同じ地球に住む一員であることを感じ取らせたい。
- ★ インターネットなどを活用して、さまざまな国の様子を見せて関心をもたせることも考えられる。

Let's Chant : Hello!

- ★ 児童とともに挨拶などのジェスチャーを考えるなどして、楽しく表現に慣れ親しませたい。慣れてきたら、ペアで活動させたり自分たちの名前に置き換えて言わせたりして、意欲を高めたい。

Let's Listen

音声を聞き、国旗と世界の子供たちとを線で結び。

- ★ 登場人物が自国の言語と英語で挨拶する音声を聞き、どの国かを考えさせる活動。前時に視聴しているため、人物を見てあらかじめ予想させる。それを確かめるために、さらに音声を聞く必然性が高まり、児童も集中して聞くであろう。
- ★ 外国の人名は聞き慣れない音だと思われるので、ここでは、正確に聞き取ることをねらっていない。自分の名前を言う表現を知るとともに、一人一人がさまざまな思いを込めて付けられた名前をもっている大切な存在であることを感じさせたい。

Activity

ペアになって挨拶し、名前を言い合う。

- ★ 指導者や友達と実際に挨拶を交わし、名前を言い合う活動。ふだん共に生活している仲間であるが、英語で挨拶をしたり自分の名前を言ったりすることで、児童にとっては新鮮な経験となるであろう。人と関わり、コミュニケーションを図ることの楽しさを改めて実感させる機会としたい。
- ★ 児童の実態に応じて、自分の名前やイラストなどを書いた名刺サイズのカードなどを作成し、挨拶の際に交換させることも考えられる。

指導者の表現例

Let's start our English class.
(英語の授業を始めましょう。)
That's all for today.
(今日の授業はこれで終わりです。)
Stand up, please.
(立ちましょう。)
Sit down, please.
(座りましょう。)
Good morning, everyone.
(皆さん、おはようございます。)
See you [next time / next week].
(また [次回 / 来週] 会いましょう。)

Let's Listen あいさつを聞いて、子どもと国旗を線でむすぼう。

4

スクリプト

Let's Listen

- 1 Hello. I'm Olivia. I'm from America.
- 2 Jambo. Hello. I'm Jomo. I'm from Kenya.
- 3 안녕하세요. (アンニョンハセヨ) Hello. I'm To-yun. I'm from Korea.
- 4 नमस्ते । (ナマステ) Hello. I'm Anita. I'm from India.
- 5 Guten Tag. Hello. I'm Leon. I'm from Germany.
- 6 你好。(ニーハオ) I'm Shin-han. I'm from China.

授業の開始や終了などで使う表現例を紹介しています。

Unit 1

Activity あいさつをして、名前を言い合う。

●あいさつをした友だちに名前を書いてもらおう。

5

(5ページの続き)

ただ、高学年の外国語活動の趣旨と大きく変わるものではないとはいえ、やはり学習者が中学年であることから、扱う題材や活動は児童の実態に合わせたものにする必要がある。

ところで、このコラムでは、中学年外国語活動の指導のポイントを、活動、指導者が使う英語表現に絞って記すことにするが、その多くは高学年外国語科の指導のポイントに通じるとと思われる。

- ★ 扱う語彙や表現が聞いたり話したりされる必然性のある場面を設定する

児童が新しく出会う語彙や表現の意味を安易に日本語で与えるのではなく、それらが使われる必然性のある場面の中で、それらが使われる様子を繰り返し見たり聞いたりすることで、児童に、それらの意味を推測させるようにする。そこで、本教材では、Let's Watch and Thinkという活動を各単元に設定し、映像資料の視聴を通して、児童が推測し、思考を働かせることをねらいとしている。

また、この活動を参考に、学級の実態により応じた場面設定をすることも大切である。

- ★ 言葉を使うことで慣れ親しませる

子供の言語の獲得については、「言語使用を通して言語獲得」と言われる。言語の規則を明示的に教わり、その規則を運用できるような訓練をする方法もあるが、児童期にはそれはあまり向いていないように思われる。そこで、聞く機会をたくさん与え、先述したように推測させ、言葉を果敢に使わせる機会を与えて、指導者や友達とやり取りをさせることが大切である。

このことは、新学習指導要領においても「実際に英語を用いた言語活動を通して、次の事項を体験的に身に付けることができるように指導する。」と記載されていることと一致する。

また、言語活動の際には、コミュニケーションを図る目的意識、相手意識をもたせることが大切であることは言うまでもない。

- ★ 指導者は、英語を使おうとするモデルになる

授業で、児童ができるだけ英語を使った言語活動を行うためには、指導者も積極的に英語を使いたいものである。また、外国語活動においては、指導者は何より英語を使おうとするモデルでもある。指導者が英語が苦手だからと距離を置くと、児童も距離を置いてしまうかもしれない。「先生は、デジタル教材のような発音ではないけれど、ALTの先生のようにすらすらと英語を話さないけれど、英語から逃げていないよ、何とかして自分の思いや考えを伝えるよ」という英語を使おうとする心強い指導者をモデルに、児童も「よし、やってみよう」と思うのではないだろうか。

- ★ 指導者が英語を使う際の留意点

指導者が英語を使う際には、ジェスチャーを付け、顔や声の表情の豊かさを心掛けたい。これらは、児童にとっては、不慣れた英語を理解する大きな手助けとなるからである。また、具体物や半具体物なども使いつつ繰り返すことも大切である。

2 How are you? ごきげんいかが?

単元目標 (2時間)

- 表情やジェスチャーの大切さに気づき、感情や状態を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- 表情やジェスチャーを工夫しながら挨拶をし合う。
- 表情やジェスチャーを付けて相手に伝わるように工夫しながら、挨拶をしようとする。

言語材料

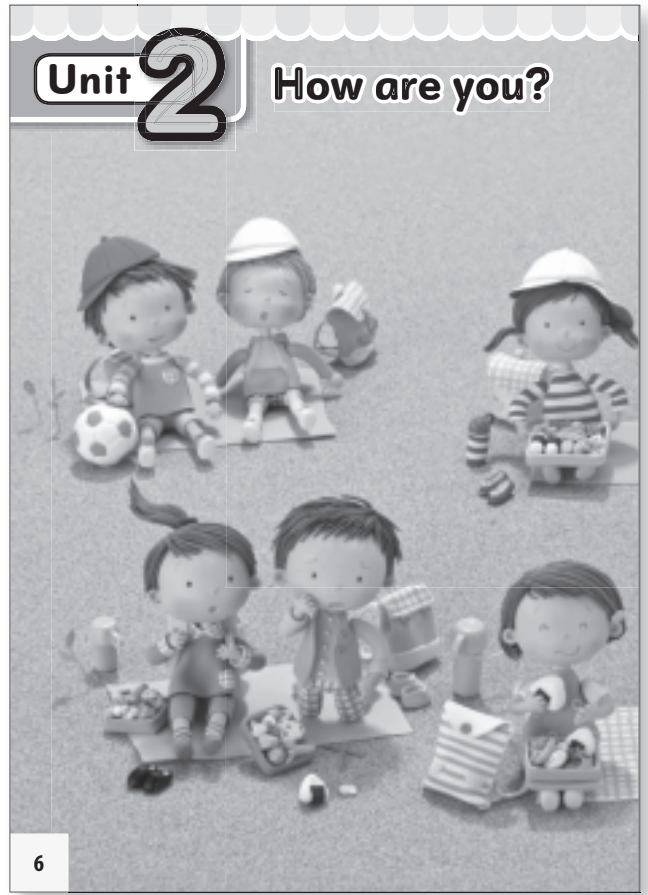
- How are you? I'm (happy).
- how, are, me, and, 状態・気持ち (fine, happy, good, sleepy, hungry, tired, sad, great)
- [既出] 挨拶・自己紹介

このUnitで学習すること

ジェスチャーの大切さを知り、感情や状態を尋ね合う。

本単元は、表情やジェスチャーの大切さや、その表す意味の違いに気づかせ、感情や状態を表す語や表現に慣れ親しませることを目標としている。朝の健康観察を実施している学校は多いと思われるが、日常生活の中で、児童同士が互いの様子を聞き合うといった機会は少ないであろう。そうした中、本単元で、児童は、互いの感情や状態を伝え合う体験をする。活動を通して、コミュニケーションの楽しさを味わわせるとともに、同じ教室で過ごす仲間を思いやり、互いに心を配りながら生活していこうとする機運が高まるきっかけになることも期待したい。

第1時で、児童は、感情や状態を表す語や表現と出会う。誌面では、3年生の児童にとって身近な「遠足」の一コマを取り上げ、登場人物の会話の内容が推測できるような場面設定をしている。具体的な状況と登場人物の表情から、どんなことを話しているかを想像させながら表現と出会わせたい。さらに、第2時では、さまざまなジェスチャーを扱う。



スクリプト

Let's Watch and Think 1

先生: Hi, Graham. How are you?
ALT: I'm great, thanks. How are you, Ms. Ogawa?
先生: I'm fine, thank you.
Oh, it's time to go. (自分の腕時計を見て、慌てて)
See you later, Graham.
ALT: See you! Take care! (先生が子供のほうへ行くのを見送る)

- ① A: Nice catch.
B: I'm tired. Let's stop.
A: OK. Let's have lunch.
- ② A: Oh, no. Are you OK?
B: I'm sad.
A: Here you are.
B: Thank you. I'm happy.

- ③ A: I'm hungry.
B: Hmm, yummy.
- ④ A: Wow! Nice *obento*!
B: Thank you. I'm very happy.
- ⑤ A: Are you OK?
B: I'm sleepy.

ジェスチャーが、コミュニケーションにとって大切な要素の一つであるということに加え、それが表す意味は、国や地域によって違いがあることにも気づかせる。単元最後には、児童同士が互いの状態を尋ね合う活動を設定している。通常、挨拶の受け答えとして「I'm tired.」「I'm sad.」など言うことはまれであることを伝えながらも、ここでは、さまざまな感情や状態を表す言葉に慣れ親しませるというねらいから、児童の自由な表現を認めたい。

Let's Watch and Think 1

場面や表情を手掛かりにそれぞれの登場人物がどんなことを言っているかを考え、感情や状態を表す表現を知る。

- ★ 3年生にとって身近な「遠足」の一コマを取り上げ、登場人物の会話の内容が推測できるような場面設定をしている。具体的な状況と登場人物の表情から、どんなことを話しているかを想像させながら表現と出会わせたい。そのことにより、感情を伝えるうえで、表情やジェスチャーがいかに重要な役割を担っているかに気付かせる機会ともなる。
- ★ 感情や状態を英語で言い合う必然性を作るため、意図的に外国の子供も交えた設定にしている。英語を使えばALTの先生とも互いの気持ちを伝え合うことができることに気づかせ、英語を使ってコミュニケーションする意欲を高めるきっかけとしたい。
- ★ 発展的な活動として、音声を聞かせて、その言葉を言っている人物をさし示すなどの活動も考えられる。また、登場人物をまねて児童に今の気持ちを言わせてみるのもよい。そうした中で、児童は、表現の意味を体験的に理解することができるであろう。
- ★ 何度も音声を聞かせてまねさせたあと、指導者のジェスチャーを見てどんな感情を表しているかを当てさせる、ジェスチャー・クイズなどもできる。
- ★ 誌面は、遠足の場面で、5組の子供の様子が示されている。①上段左の二人は、お昼ご飯を食べる前にボール遊びをして、疲れしまったようである。④上段中央の二人は、一人がもう一人のお弁当がおいしそうなので思わずのぞき込んでいる。もう一人の子供は、お弁当がおいしそうと褒められてうれしそうである。⑤一番右の二人は、一人がお弁当をさっと食べてしまい、眠そうな様子である。そこで、もう一人の子供が気遣って声をかけているところである。②下段左では、ちょっとトラブルが起きたようである。一人が楽しみにしていたおにぎりを落としてしまい、悲しくなってしまった。そこで、もう一人が自分のお弁当を分けてあげようと声をかけている様子である。③下段中央では、二人のうち一人が、さっさと自分のお弁当を食べたけれど、まだおなかがすいているのか、隣の友達を羨ましそうに見ているところである。

Let's Listen

音声を聞き、登場人物と様子を表すイラストを線で結ぶ。

- ★ 前の活動を踏まえ、まず、下のイラストがどんな感情や様子を表しているかを児童に尋ねるとよい。児童が日本語で言った場合も認め、指導者が英語で言い替えて繰り返し表現を聞かせるようにする。
- ★ 本活動で児童は初めて、How are you? の表現と出会うことになる。そこで、ALT等と学級担任とがHow are you? I'm ~.などと会話をするなどして、本活動の導入時に感情や状態を尋ね合う場面を見せ、おおよその意味をつかませておくことよい。
- ★ 挨拶の受け答えとしてI'm tired. I'm sad.などと言うことはまれであるため、本活動では取り上げていない。しかし、感情を表す言葉として慣れ親しませることは大切である。
- ★ 発展的な活動として、本活動のあと、実際に、指導者がHow are you?と数名の児童に尋ねるとよい。実際に使うことで児童は言葉の意味をより深く理解していくであろう。

Let's Sing 1 : Hello Song

- ★ オリジナルのジェスチャーを児童に考えさせるなどして楽しく歌わせたい。指導者と全員、隣同士で、自由に歩いて、ペアなどで、活動形態に変化をつけるなどして意欲を持続させるような工夫が大切である。
- ★ 慣れてきたら、児童に言いたい表現を尋ねるなどしてgood以外の言葉に置き換えて歌うとよい。

Let's Sing 2 : Goodbye Song

- ★ まず音声を聞かせ、聞き取れた表現を尋ね、goodbyeなどの言葉を児童から引き出すとよい。そして、どのような場面で使われる挨拶か、児童の発言も促しながら意味をつかませるようにする。

Let's Listen だれがどんな様子か聞いて、線でむすぼう。

Let's Sing 1 Hello Song

Hello. Hello. Hello, how are you?

I'm good. I'm good. I'm good, thank you. And you?

Let's Sing 2 Goodbye Song

スクリプト

Let's Listen

- 先生：Hi, Takeru. How are you?
たける：I'm fine.
- 先生：Hello, Emily. How are you?
エミリー：I'm hungry.
- 先生：Hi, Robert. How are you?
ロバート：I'm sleepy.
- 先生：Hello, Sayo. How are you?
さよ：I'm happy.

Let's Sing 1 : Hello Song

Hello. Hello. Hello, how are you?
I'm good. I'm good. I'm good, thank you. And you?

Let's Sing 2 : Goodbye Song

Goodbye to you. Goodbye to you.
Goodbye, dear friends. I'll see you again.



Unit 2

Let's Watch and Think 次のジェスチャーは、何をあらわしているかを考えよう。

Activity どんな様子かたずねて、友だちの名前を書こう。

Let's Watch and Think 2

- Good!
- I don't know.
- Me?
- Good idea!
- Come here.
- Give me five.

先生：Robert, where is Takeru?
ロバート：I don't know. Please ask Sayo.
先生：Good idea! Sayo, come here.
さよ：Me?
先生：Yes. Please come here. Where is Takeru?
さよ：He is helping Mr. Brown.
先生：Great, Takeru! Nice work. Give me five.

指導者の表現例

Look at the TV. (テレビを見ましょう。)
Listen carefully. (しっかり聞きましょう。)
Let's sing a song. (歌を歌いましょう。)
Let's interview our friends.
(友達にインタビューをしましょう。)
Go back to your seats. (席に戻りましょう。)
Let's sing together. (一緒に歌いましょう。)
Draw lines. (線を引きましょう。)

Let's Watch and Think 2

それぞれのジェスチャーについて、どんなことを表しているかを知る。

- ★ 指導者も実際にジェスチャーをして、児童に見せる。
- ★ Come here.については、日本式に指先を下にしてジェスチャーをすると、人を払うという逆の意味にとられることが多い。日本と外国の文化や習慣の違いについて体験的に理解し、多様な考え方があることに気付く機会としたい。
- ★ アイコンタクトや声の大きさ・抑揚などとともに、表情やジェスチャーを活用することで、自分の思いがより相手に伝わることを理解させたい。
- ★ 指導者や児童がいずれかのジェスチャーをし、どんなことを表しているかを当て合うジェスチャー・クイズをするなど、発展的な活動も考えられる。そうすることで、児童は、より主体的に表現やジェスチャーの意味を理解するであろう。

Activity

児童同士で、様子を探ねたり、ジェスチャーを付けて答えたりする。

- ★ 活動の前にモデルを示すなどして、相手に自分の気持ちが伝わるよう表情やジェスチャーを付けるなど工夫することを意識付けたい。
- ★ 日常生活の中で、児童同士が互いの様子を尋ね合うという機会はほとんどないと思われる。本活動を通して、コミュニケーションを図り、互いの気持ちや思いを伝え合うことの楽しさを味わわせたい。

活動を始める際などに使う表現例を紹介しています。



Let's Play 2

じゃんけんをし、その結果を表に○(勝ち)
△(あいこ)×(負け)で記入する。

- ★ 第1時と第3時、2回に分けて行う計画となっている。この活動のねらいは、1～20の言い方を知ることである。
- ★ 第1時では、指導者が英語でのじゃんけんの仕方を紹介しながら児童と10回じゃんけんをし、結果を表に記入させる。
- ★ 指導者は、勝った回数をHow many (circles)?と尋ね、英語で1～10を順に言いながら、勝った回数のところで挙手させるとよい。triangle (△) やcross (×) などについても問い、勝ち負けだけにこだわらないようにしたい。
- ★ 2回目は、第3時に扱う計画となっている。第2時に11～20の数を知り、ある程度慣れてから行う。第1回目と合わせてそれぞれの形がいくつあるかを数えさせる。

Let's Watch and Think

デジタル教材を視聴し、どの国の数の言い方か、□に番号を記入する。

- ★ デジタル教材では各国の子供が登場し、自国の言語と英語で10までの数を言う。
- ★ 数の言い方について気付いたことを児童に問う。音声途中で止めるなどして、中国語や韓国語の「3」の言い方が日本語と似ていることなどに気付かせるとよい。
- ★ 日本語を聞かせるときは、「4」「7」「9」の前でいったん止め、言い方を考えさせる。「4」は「し」「よん」、「7」は「しち」「なな」、「9」は「く」「きゅう」などと発音することに触れ、日本語にもさまざまな数え方があることに気付かせたい。

Let's Chant : How many?

- ★ 3バージョンあり、扱う数を段階的に増やしている。ねらいに応じて活用したい。
- ★ 慣れてきたらクレヨンなどさまざまな物や、1～20の別の数に替えたりして言ってもよい。

Unit 3

Let's Play ② じゃんけんをしよう。
かったら○、あいこなら△、まけたら×を表に書こう。

1回目	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
2回目	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10

Let's Watch and Think えいぞうを見て、どの国の数の言い方か、番号を□に書こう。

2

1

3

5

4

6

12

Unit 3

Let's Chant How many? 本

Let's Play ③ How many apples? クイズ

Activity ① すきな数だけりんごに色をぬろう。あなたと同じ数のりんごを持っている友だちを見つけよう。

同じ数の友だちの名前

Activity ② すきな漢字をしようかいしあおう。

●あなたのすきな漢字を書こう。

●友だちのすきな漢字を書こう。

大
数
楽
春

13

スクリプト

Let's Watch and Think

- No.1 : (英語) One, two three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.
- No.2 : (中国語) Yi, er, san, si, wu, liu, qi, ba, jiu, shi.
- No.3 : (日本語) いち、に、さん、し、ご、ろく、しち、はち、く、じゅう。
- No.4 : (韓国語) Il, I, sam, sa, o, yuk, chil, pal, ku, sip.
- No.5 : (ヒンディー語) Ek, do, tīn, cār, pānc, chai, sāt, āth, nau, das.
- No.6 : (スペイン語) Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez.

Let's Chant : How many?

Balls, balls, how many balls?
One, two, three, four, five balls!
Strokes, strokes, how many strokes?

One, two, three, four, five strokes.
Oh, "本." I see.
Pencils, pencils, how many pencils?
One, two, three, four, five pencils.
Six, seven, eight, nine pencils!
Wow! So many.

Let's Play 3

デジタル教材の画面に映し出されるものについて、数を尋ねたり答えたりする。

- ★ 画面を1分程度じっくり見せ、画面を消したあと、How many apples?などと尋ねるとよい。記憶を頼りに予想させることで、児童に、実際に見て正確に数えたいという気持ちをもたせるようにする。本活動が、次のActivity 1につながる。

Activity 1

好きな数だけりんごの色を塗り、児童同士でりんごの数を尋ね合う。

- ★ ALT等がいる場合は、二人でデモンストラーションを行うことで、児童は活動方法が理解しやすくなる。指導者一人の場合は、代表児童と行うことも考えられる。
- ★ 本活動は、自分と同じ数のりんごを塗った友達を見つけるために、数を尋ねたり答えたりしてコミュニケーションを図ることがねらいである。同じ数の友達を見つけたときの喜びが、コミュニケーションの楽しさを実感させることにつながる。そこで、同じ数の友達を見つけやすくするために、活動を2回に分けて行う方法も考えられる。
- ★ 厳密に言うと、How many apples do you have in your basket?と尋ね、I have ~ apples.と答えるべき場面であるが、児童の負担を考慮し、How many apples?で尋ね、~ (apples).と答える表現にとどめるのが望ましい。児童が自信をもってコミュニケーションを図ることができる活動にすることが大切である。
- ★ 本活動の最後には、指導者が、How many friends did you find?と、見つけた友達の数を尋ねるとよい。また、指導者が数を指定して、その数のりんごを選んだ児童に挙手させて、全員で人数を数えるという活動も考えられる。

Activity 2

画数を尋ねたり答えたりして、好きな漢字を紹介し合う。

- ★ 1～13画程度の漢字の中で自分が好きなものを一つ選び、紹介し合う活動。相手が書いた漢字を当てるときのために、画数を尋ねる必然性が生まれ、ヒントとなる画数を聞いて、何の漢字かを予想するなど、インフォメーションギャップがあることによりコミュニケーションの楽しさが味わえる。
- ★ 好きな漢字やその理由を紹介し合う中で、国語科での学びを生かすとともに、学級の仲間との相互理解が深まるきっかけとなることも期待したい。

4 I like blue. すきなものをつたえよう

単元目標 (4時間)

- ・多様な考え方があることや、音声やリズムについて外来語を通して日本語と英語の違いに気付き、色の言い方や、好みを表したり好きかどうかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・自分の好みを伝え合う。
- ・相手に伝わるように工夫しながら、自分の好みを紹介しようとする。

言語材料

- I like (blue). Do you like (blue)?
Yes, I do. / No, I don't. I don't like (blue).
- like, do, not, don't, too, 色 (red, blue, green, yellow, pink, black, white, orange, purple, brown), スポーツ (soccer, baseball, basketball, dodgeball, swimming), 飲食物 (ice cream, pudding, milk, orange juice), 果物・野菜 (onion, green pepper, cucumber, carrot), rainbow [既出] 挨拶・自己紹介, 状態・気持ち

このUnitで学習すること

好きなものを伝え合う。

3年生の発達段階を考えると、自己中心的な側面があるものの、徐々に友達関係が深まる時期でもある。そうした実態を踏まえ、本単元の題材は「好きなものを伝え合う」こととしている。ふだんの生活の中でも、テレビ番組や食べ物など、さまざまなことに関して好き嫌いを伝え合う場面は多く、児童にとっては身近で関心のある題材であろう。好みを交えて自己紹介し合うことにより、相互理解が一層深まることも期待したい。

本単元のゴールで目指す児童の姿は、「相手に伝わるように工夫しながら自分の好みを紹介している姿」である。その目標達成に向けて、第1時では「虹を描く」活動を通して

Unit 4 I like blue.

Activity ① にじに色をぬって、あなたのにじをかんせいさせよう。

Let's Watch and Think ① えいぞうを見て、せかいの子どものにじとあなたのにじをくらべてみよう。

14

スクリプト

Let's Chant : I like blue.

"I like blue."
Blue, blue, I like blue.
Pink, pink, I like pink.
Red, red, I like red.
Wow! Beautiful!

"I like soccer." (スポーツ編)
I like soccer. I like dodgeball.
Ummm, I don't like baseball.
I like tennis. I like basketball.
Ummm, I don't like swimming.

"Do you like soccer?" (スポーツ・QA編)
Do you like soccer? Yes, I do.
Do you like baseball? Yes, I do.
Do you like swimming? No, I don't. I don't like swimming.

Let's Chant I like blue.

Let's Sing The Rainbow Song

15

Let's Sing : The Rainbow Song

Red and yellow and pink and green,
purple and orange and blue,
I can sing a rainbow, sing a rainbow, sing a rainbow, too.

多様な見方があることや、色を表す語に出会わせる。第2時には、好みを表す表現に慣れ親しませ、第3時の自分の好みを伝え合う活動から、最終の自己紹介へと単元を構成している。単元を通してさまざまな活動を段階的に設定しているが、そのねらいを指導者が理解し、児童が思わず聞きたくなくなったり話したくなったりするような場面設定に努め、児童の主体性が促される活動としたい。

Activity 1

誌面の虹を自由に塗り、自分の虹を完成させる。

- ★ What's this? クイズ (虹の写真を封筒に隠すなどしてヒントを出す) をしたり、誌面をさしてWhat's

this?などと尋ねたりして、虹という児童のつぶやきを拾い、「rainbow」という言葉に出会わせるとよい。

- ★ 塗った色や順などを尋ねながら、一人一人の捉え方が違うことなどに気付かせるようにする。

Let's Watch and Think 1

デジタル教材を視聴し、世界の子供たちの描く虹を見て、それぞれの違いに気付く。

- ★ 同年代の外国の子供たちが虹を描く様子を視聴させ、自分たちの作品と比べながら相違点や共通点に気付かせるようにする。同じ虹を見てもその捉え方は多様であることや、違いを認め合うことの大切さなどについて、児童が体験的に気付く機会としたい。また、これは、あくまでも個人の差異であることを押さえ、「○○という国では、○色で虹を描く」といったステレオタイプの理解とならないよう十分に配慮する。
- ★ これまでに世界のさまざまな挨拶やジェスチャー、数の数え方などについての体験を通して、多様性について理解を深めてきている。本活動を通して、さらに他の国や地域への関心を高めるようにしたい。

Let's Chant : I like blue.

- ★ 慣れてきたら、色やスポーツなどを児童に選ばせた別のものに替えるなどすると、より意欲が高まるであろう。

Let's Sing : The Rainbow Song

- ★ 色の言い方を知ったあとの第2時に扱うようにしているが、児童の実態に合わせて第1時の導入部分で扱うことも考えられる。
- ★ まず音だけ聞かせ、「どんな色が聞こえたか」を尋ねるなどして、児童が主体的に活動できるよう工夫する。
- ★ 音声に慣れ親しませることがねらいである。好きな箇所や歌える部分だけ歌うことで十分である。虹を描く活動中に流すなどして曲に親しませる工夫もできる。

Let's Listen 1

音声を聞き、それぞれの登場人物が好きな色を選んで線で結び。

- ★ 児童が主体的に聞こうとするよう、動機付けを図る必要がある。I like red. Do you like red? Yes? No?などと児童に好きな色について尋ねたり、誌面の人物の好きな色を予想させたりして、活動への意欲を高めておくとよい。
- ★ 全て理解できることを求めて児童に過度な負担を与えないようにする。一つでも「英語を聞いて分かった」という成功体験を味わわせることがポイントである。

Let's Listen 2

音声を聞き、登場人物の好きなスポーツとそうでないスポーツの番号を表に記入する。

- ★ 誌面にあるスポーツについて、I like soccer. Do you like soccer? Yes? No?などと指導者が児童に好みを尋ねたり、登場人物の好みを予想したりして、活動への意欲を高めてから活動を行うようにする。
- ★ スポーツ名は、児童は外来語として聞き慣れているものも多い。この活動では、外来語と英語との音声の違いについて気付かせることもねらいとしている。

Let's Listen 3

会話を聞き、登場人物の好きなものを○で囲む。

- ★ 活動に入る前に、絵カードなどを使ってDo you like ~? と児童に尋ねYes? No?などと答えを引き出し、Do you like ~?の表現の意味を理解させるようにする。その際、児童の答えに指導者自身もMe, too.などと反応を返すようにしたい。
- ★ 登場人物の好みを予想させることで、「答えを確かめたい」という目的意識とともに「聞く必然性」も生まれる。児童の実態に合わせて、「聞こう」という意欲が高まる手立てを工夫したい。

Let's Listen 1 だれが何色を好きかを聞いて、線でむすぼう。

1 2 3

Let's Listen 2 すききらいを聞いて、番号を表に書こう。

😊	3	4	5
😞	1	5	2

1 2 3 4 5

Let's Listen 3 二人の会話を聞いて、好きなものを○でかこもう。

16

スクリプト

Let's Listen 1

- Hello! I'm Takeru. I like yellow.
- Hi! I'm Sayo. I like blue.
- Hello! My name is Robert. I like red.

Let's Listen 2

- Hi, I'm Takeru. I like soccer. I don't like baseball.
- Hello. My name is Sayo. I like basketball. I don't like swimming.
- Hello! I'm Emily. I like swimming. I don't like dodgeball.

Let's Listen 3

- (①と②は、会話の順どおりではなく、答えがYesかNoかに応じて、分けて示している。)
- エミリー：Do you like pudding / milk / yellow

Let's Watch and Think 2 えいぞうを見て、すきなものに○を、きらいなものに△をつけて、たずねよう。

1 2

Let's Play 友だちの好きなものをよそうして、すきなら○きらいなら△を表に書いて、たずねよう。

すきなもの				
名前	よそう	回答	よそう	回答

Activity 2 すきなものを言って、じこしょうかいをしよう。

あなたのすきなもの

17

Let's Watch and Think 2

登場人物が好きかどうかを予想して○か△を書き、その予想が合っているかを確認するために登場人物にDo you like ~?と尋ねる。

- ★ 指導者は、児童に誌面にある色などについて、I like blue. Do you like blue? Yes? No?と問いかけ、この活動への興味・関心を高めよう。デジタル教材を活用し、Do you like ~?という表現に慣れ親しませる。登場人物の好みについて尋ね、その答えを知りたいという目的意識が、答えを聞く必然性を生む。

Let's Play

表にあるものについて、友達の好みを予想し、インタビューをして答えを確かめ、その結果を□に記入する。

- ★ ふだんの様子から友達の好みをしっかり予想させ、尋ねたいという気持ちを高めることがポイント。活動後には、インタビューをして分かった友達の意外な一面などを発表させることで相互理解が深まる。

Activity 2

好きなものを言って自己紹介をする。

- ★ 指導者がモデルを示し、自己紹介の仕方を理解させる。指導者は、ワークシートに描いたイラストや写真などを順にさし示しながら、ゆっくり自己紹介をする。
- ★ 活動後には、自己紹介を通して気付いた友達の意外な一面などについて発表させる。一緒に生活していても知らないことが多いことに気付かせ、もっと互いのことを知りたいという気持ちを高めたい。

- / baseball
やまと：Yes, I do.
エミリー：Do you like ice cream / onions / red / green / swimming?
やまと：No, I don't.
② やまと：Do you like ice cream / milk / onions / red / swimming?
エミリー：Yes, I do.
やまと：Do you like pudding / green / yellow / baseball?
エミリー：No, I don't.
やまと：Wow, pudding! I like pudding. Emily, do you like pudding?
エミリー：No, I don't, but I like ice cream. Do you like ice cream?
やまと：No, I don't. I don't like ice cream, but I like milk.
エミリー：Oh! Me, too. I like milk.

5 What do you like? 何が好き?

単元目標 (4時間)

- ・日本語と英語の音声の違いに気付き、身の回りのものの言い方や、何が好きかを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・何が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合う。
- ・相手に伝わるように工夫しながら、何が好きかを尋ねたり答えたりしようとする。

言語材料

- What do you like? I like (tennis).
What (sport) do you like? I like (soccer).
- what, color, スポーツ (sport, volleyball, table tennis), 飲食物 (food, hamburger, pizza, spaghetti, steak, salad, cake, noodle, egg, rice ball, jam), 果物・野菜 (fruit, grapes, pineapple, peach, melon, banana, kiwi fruit, lemon)

[既出] 挨拶, Do you like (blue)?
Yes, I do. / No, I don't. 数 (1~20), 色, 果物・野菜, 飲食物, スポーツ

このUnitで学習すること

何が好きかを伝え合う。

Unit 4に続き、「好きなもの」が題材となる。しかしながら、本単元は、「あるものについて、好きかどうかを尋ねる」のではなく、「あるカテゴリーの内から、何が好きかを尋ねる」表現への慣れ親しみが中心となる。同時に、スポーツ、飲食物、果物・野菜などに関して、多くの新しい語と出会い、What ~ do you like?など、使用する表現も豊かになるため、これまで以上に「やり取り」の楽しさが味わえる単元になると思われる。ただ、児童の個人差が大きいことも予想されることから、聞いたり言ったりする活動



スクリプト

Let's Chant : What do you like?

(色編)

What color do you like? What color do you like?
I like red. I like blue. I like red and blue.
What color do you like? What color do you like?
I like green. I like yellow. I like green and yellow.
Wow! Nice T-shirt!

(果物編)

What fruit do you like? What fruit do you like?
I like apples. I like grapes. I like apples and grapes.
What fruit do you like? What fruit do you like?
I like oranges. I like peaches. I like oranges and peaches.
Wow! Nice parfait!

(食べ物編)



What food do you like? What food do you like?
I like *sushi*. I like ice cream. I like *sushi* and ice cream.
What food do you like? What food do you like?
I like pizza. I like hamburgers. I like pizza and hamburgers.
Wow! Nice party!

を丁寧に行い、最終のインタビュー活動に向けて細かなステップを踏み、児童の自信を育むように努めたい。

進級して数か月が経過し、新しい学級にも徐々に慣れ、友達とのつながりが深まりつつある時期であると思われる。そうした実態を踏まえ、この単元が、自分や友達への新たな気付きや関係づくりを促すきっかけになることを期待する。

Let's Play

誌面の任意のイラスト上におはじきを置き、おはじきを置いている絵の語が発音されたら、おはじきを取る。

- ★ 誌面にはカルタの絵カードとして飲食物やスポーツが示されている。ここでは、児童が外来語として触れているものを中心に挙げた。そのため、日本語と英語の音声の違いやその面白さにも気付きやすいと思われる。指導者が言葉で説明するのではなく、音声を何度も聞かせたり言わせたりして、児童が体験的に感じ取るようにしたい。
- ★ 何度も繰り返し聞かせて、音声に慣れ親しませることがねらいの活動である。ペアで行ったり、スピードに変化を付けたり、慣れてきたら児童が指導者役をしたりするなど、多様な方法で、児童が飽きることなく活動できるようにしたい。
- ★ この誌面を活用して、おはじきゲームだけでなく、音声を聞いて指でさす、ポインティング・ゲームなども行うことができる。

Let's Chant : What do you like?

- ★ 色編、果物編、食べ物編と三つのバージョンがある。授業のねらい、児童の実態に応じて効果的に活用するとよい。
- ★ 慣れてきたら、児童が言いたいものを選び、それに置き換えて言わせるなど、児童の主体的な活動を促したい。

指導者の表現例

Look at the book. (テキストを見なさい。)
That's right. (その通りです。)
Very good. (とてもいいです。)
Let's play the Pointing Game.
(ポインティング・ゲームをしましょう。)
Make a pair / pairs. (ペアになりなさい。)
Go back to your seats.
(席に戻りなさい。)

ポインティング・ゲームをする際に主に使う表現例を紹介しています。



Let's Listen

音声を聞き、それぞれの登場人物が好きなものを選んで線で結び。

- ★ ここでは、これまでの単元で親しんできたスポーツと飲食物を扱っており、What food do you like?とWhat sport do you like?の言い方を何度も聞かせ、意味をつかませることがねらいである。Whatのあとのfoodやsportにはsを付けていないが、sが付くことにより、好きなものを複数挙げるニュアンスとなる。指導者側で理解しておくとうい。

- ★ 児童の実態に合わせて、途中で止めながら一つ一つを線で結ばせたり、全ての音声を聞き終えてから線で結ばせたりするなど、方法を工夫するとよい。

Activity 1

ペアで互いにどんな果物などが好きかを予想して尋ね、分かったことを表に記入する。

- ★ 予想して尋ねることで、自分の予想が当たっているかを確認するために尋ねるという目的をもたせている。
- ★ 日頃互いに知っていることをもとに予想させるが、友達の意外な一面を知ることもあり、相互理解が深まる。
- ★ 取り上げるカテゴリーは、果物、色、スポーツであるが、児童の希望などからカテゴリーを替えて尋ねさせてもよい。

Let's Watch and Think

デジタル教材を視聴し、登場人物が何が好きかを予想して、それを確認するために、What ~ do you like?と登場人物に尋ねる。

- ★ ここでは、スポーツや飲食物に関して新しい語が多く扱われている。そこで、まず、どのようなものがあるかを児童に尋ね、単語の音声を聞かせたりまねさせたりして慣れ親しませたい。
- ★ この活動は、What ~ do you like?の表現に慣れさせることがねらい。映像で

Let's Listen だれが何を好きかを聞いて、線でむすぼう。

Activity 1 友だちの好きなものをよそうしてたずねよう。

名前	fruit		color		sport	
	よそう	回答	よそう	回答	よそう	回答

20

スクリプト

Let's Listen

- 先生：Hello, Sayo. What sport do you like?
 さよ：I like basketball.
 先生：What food do you like?
 さよ：I like oranges.
- 先生：Hi, Takeru. What sport do you like?
 たける：I like dodgeball.
 先生：What food do you like?
 たける：I like strawberries.
- 先生：Hello, Robert. What sport do you like?
 ロバート：I like soccer.
 先生：What food do you like?
 ロバート：I like tomatoes.



Unit 5

Let's Watch and Think えいぞうを見て、登場人物の好きなものを□に書こう。

- ① **メロン** ② **水泳** ③ **ステーキ**

Activity 2 友だちが何が好きかをたずね合おう。

名前			
あなた			

21

Activity 1

- 例1
- あやめ：Hi, Ren. What fruit do you like?
 れん：I like strawberries.
 あやめ：What color do you like?
 れん：I like yellow and green.
 あやめ：What sport do you like?
 れん：I like swimming.
 あやめ：Swimming? Me, too. Thank you.
- 例2
- れん：Hello, Ayame. What fruit do you like?
 あやめ：I like bananas.
 れん：Oh, nice. What color do you like?
 あやめ：I like blue.
 れん：I see. What sport do you like?
 あやめ：I like volleyball and swimming.
 れん：Thank you.



は、登場人物が会話をしている場面となっている。一人が相手にDo you like ~?と尋ねるが、相手は全てNo, I don't.と答える。その映像を途中で止めて、いったい何が好きなのだろうか、と児童に問い予想させる。その過程を踏んだあと、児童にWhat ~ do you like?と尋ねさせ、最後に登場人物がI like ~.と答える流れになる。確かめたいという児童の気持ちが尋ねる必然性につながる。

- ★ ここでは、映像に映る人物とのコミュニケーションとなるが、この活動が、次のステレオ・ゲーム（指導案に記載）や次時のActivity 1などに生かされる。

Activity 2

児童同士で好きなもの（食べ物、色など）を尋ね合い、表に記入する。

- ★ 慣れ親しんだWhat ~ do you like?やI like ~.を使って、実際に児童が自分の好きなものを伝え合う活動である。
- ★ 児童の実態に応じて、food（食べ物）、color（色）以外で児童が尋ねたいカテゴリーがあれば（果物やスポーツなど）一つ決め、表の右上端の空欄に書くとよい。
- ★ 児童に活動の方法をしっかりと理解させるために、ALT等がいれば指導者同士、指導者と代表児童、または、児童同士でデモンストレーションを行うことが効果的である。
- ★ 児童は、相手に伝わるように工夫しながら友達に好きなものを尋ねたり答えたりして、友達の新たな一面を知ったり、人によって好みが違うことを改めて感じたりするであろう。そのことを通して、コミュニケーションの大切さや楽しさなどを体験的に感じ取らせたい。
- ★ 活動の途中で中間評価を入れるとよい。前半の活動の中で、多くの友達に積極的にインタビューをしている、ジェスチャーを加えたり、挨拶をしたりするなど、好例となる児童の姿を見取り、中間評価で紹介する。そうすることで、「相手に伝わるように」という具体的な姿がイメージでき、後半の活動の質がより高まると思われる。

Unit 1
Unit 2
Unit 3
Unit 4
Unit 5
Unit 6
Unit 7
Unit 8
Unit 9

6 ALPHABET

アルファベットとなかよし

単元目標 (4時間)

- ・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づき、活字体の大文字とその読み方に慣れ親しむ。
- ・自分の姓名の頭文字を伝え合う。
- ・相手に伝わるように工夫しながら、自分の姓名の頭文字を伝えようとする。

言語材料

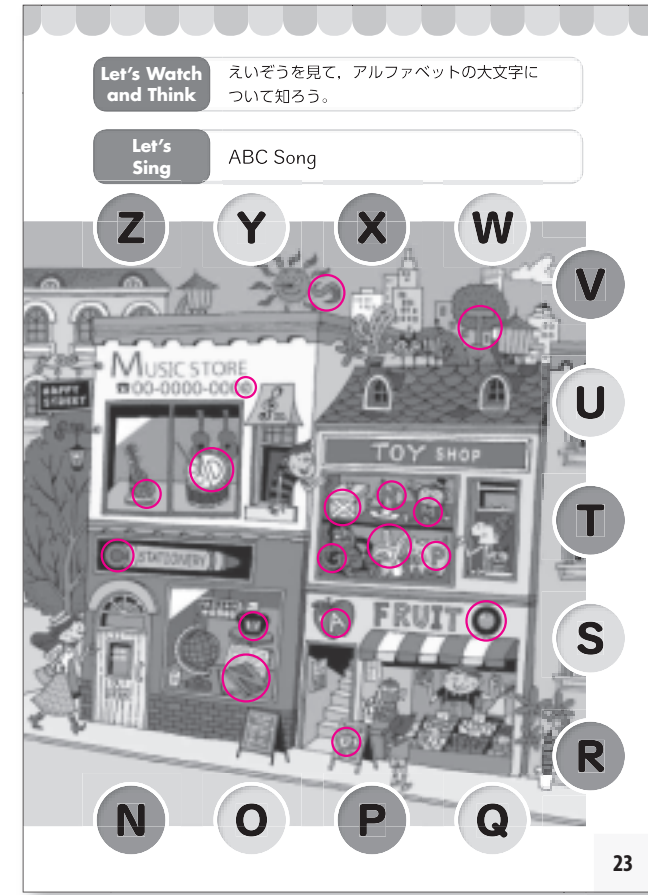
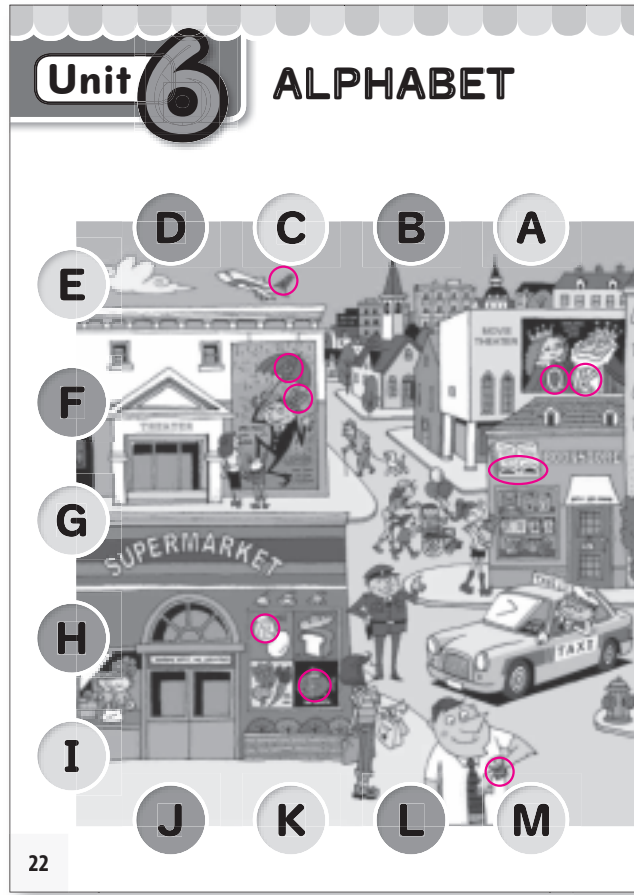
- (The "A" card), please. Here you are. Thank you. You're welcome.
- 大文字 (A~Z), the, card, alphabet, please, here, thank, welcome, 数 (21~30, 0), book, drum, fish, gorilla, hat, ink, jet, king, monkey, notebook, pig, queen, rabbit, sun, tree, umbrella, violin, watch, box, yacht
- [既出] 挨拶, you, are, 数 (1~20), apple, crayon, egg, lemon, orange

このUnitで学習すること

アルファベットの大文字に慣れる。

本単元は、アルファベットの文字を題材とする初めての単元となり、大文字とその読み方に慣れ親しむことが目標となる。児童は、国語科でローマ字を学習したり、社会科の地域探検で、地域にあるアルファベットの文字が使われたさまざまな標示を発見したりしていると思われる。こうした他教科等の学習と関連付け、さらには、デジタル教材を活用したりしながら、児童の興味を惹き本単元への導入を図りたい。アルファベットの文字を探す活動を通して、児童は、多くのアルファベットの文字に囲まれて生活していることに改めて気付くであろう。そうした気づきが文字への興味・関心の高まりにつながる。

第1時に、児童はアルファベットの文字と



スクリプト

誌面

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
apple, book, crayon, drum, egg, fish, gorilla, hat, ink, jet, king, lemon, monkey, notebook, orange, pig, queen, rabbit, sun, tree, umbrella, violin, watch, box, yacht, zero

Let's Watch and Think

Let's take a trip around the town. Can you see any letters of the alphabet? What can we find?

Let's Sing : ABC Song

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N,
O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
Happy, happy, I'm happy. I can sing my ABC.



Let's Watch and Think えいぞうを見て、アルファベットの大文字について知ろう。

Let's Sing ABC Song

出会い、それぞれの読み方を知る。そのあと、ポイントィング・ゲームやビンゴ・ゲームなどを通して読み方と文字を一致させながら、第3時には、文字の形などに着目して仲間分けを行い、文字への認識を深める。さらに、必要なアルファベットの文字を集めて自分の名前の頭文字を完成させ、第4時の紹介活動へと向かう。

本単元は、高学年の文字学習へのスタートとなる、重要な意味をもつ単元である。そこで、個人差には十分配慮し、どの児童にとっても、楽しく文字に親しみ興味が高まるような活動としたい。そのためにも、指導者が、一度に全ての文字と読み方を一致させることを求めたり、知識として一方的に指導したりすることがないように、留意する必要がある。

Let's Watch and Think

デジタル教材を視聴し、さまざまな標示が何を表しているかを考えながら、アルファベットの大文字を知る。

- ★ 本活動では、アルファベットの大文字 (B) を知り、その名称の読み方 (/bi:/) に慣れ親しむとともに、身の回りにはアルファベットの大文字がたくさん使わ

れていることに気付かせるようにする。この活動を通して、人や物だけでなく、文字などの文化も国境を越えて行き交うことを感じ取らせたい。

- ★ 映像の中の街中にあるアルファベットの文字を見つけさせることで、自分たちが住む地域やふだん目しているものの中に、多くのアルファベットの文字があふれていることを想起させたい。
- ★ Let's Watch and Thinkのあと、A~Zの大文字とその名称を知り、誌面の街から大文字を見つける活動をするとうい。誌面の街の風景は、児童が大文字と楽しく出会うための教材として、架空の街風景を提示している。デジタル教材では、見つけてクリックすれば音声も聞くことができる。
- ★ Xを除いて、各アルファベットの大文字はその文字で始まる単語の絵の中に隠されている。しかし、発音とつづりの関係を理解させることをねらいとはしていない。高学年では、文字には「名称」と「音」があることに気付かせるが、その際に、外国語活動でも、Aがappleの中に隠れていたと思出す程度のものでよい。児童の気付きは大切にしながらも、ここで特に説明する必要はない。
- ★ Zは、アメリカ英語では/zi:/、イギリス英語では/zed/と発音するなど、英語にも多様性があることにも触れたい。
- ★ 発展的な活動として、教室の中や、自分の持ち物などから、あるいは、学校の行き帰りなどで、アルファベットの大文字を探し、見つけた文字を発表させる活動を行うのも楽しい。児童は、体験を通して、多くのアルファベットの文字に囲まれて生活していることに、改めて気付くであろう。
- ★ ポイントィング・ゲームを行う際は、誌面周りの文字を活用するとよい。その際は、一人で、あるいはペア(協力、競争、指残し)で行うなど、児童の実態に合わせて方法を工夫し、児童の意欲が継続するようにする。

(Let's Singの解説は27ページに掲載)

Let's Play

アルファベットの大文字を自由に仲間分けし、カードを貼る。

- ★ アルファベットの大文字の形への認識を深めるため、自由に大文字で遊ぶ体験をさせる。例に示したものは「直線」でできた文字の仲間である。そのほか「カーブでできている文字」「よく似ている文字」「カーブと直線でできている文字」「半分に折ると重なる文字」、あるいは、「私が好きな文字」など、児童の発想を生かして自由に仲間分けをさせる。そうした体験を通して、児童は大文字を認識し、その読み方にも慣れ親しむようになる。ただし、あくまでも慣れ親しむことがねらいであることに留意する。
- ★ 誌面に貼った作品を紹介し合うことで、互いの視点の共通点や違いに気づき、一層学びが深まることも期待できる。

Activity

自分や友達、家族などの名前の頭文字のカードをもらって貼る。

- ★ 自分や友達の名前にどんなアルファベットの大文字が使われているかを知り、その文字を集めることで、文字への認識を深めることがねらい。楽しく活動しながら、アルファベットの大文字に親しませたい。
- ★ 指導者はあらかじめ、アルファベットの各文字カードを複数枚作成しておく（児童用テキスト巻末の児童用カードをコピーして切っておくとよい）。児童は、文字カードを渡す役ともらう役に分かれ、Unit 1でもらった名札を参考に、自分の姓と名前の頭文字の文字カードをもらう。
- ★ 使用する表現は、Hi. The "A" card, please. Here you are. Thank you. You're welcome.程度の簡単なやり取りとする。活動の前に指導者がやり取りのモデルを示し、使用表現も何度か繰り返し言い、慣れてから行うとよい。ただ、新学習指導要領外国語活動の目標に「サポートを受けながら」とあるように、児童同士が助

Let's Play アルファベットの大文字を自由に仲間分けしてみよう。どんな仲間かを□に書こう。

Y N V E I F H
X Z W K A L M T

●自分で考えた仲間に分けて、文字カードをおこう。

24

スクリプト

Activity

- 例1 先生：Hi! The "O" card, please.
れん：Here you are.
先生：Thank you.
れん：You're welcome.
- 例2 先生：Hello. The "M" card, please.
あやめ：Here you are.
先生：Thank you.
あやめ：You're welcome.
- 例3 先生：Hello, everyone. I'm Ogawa Maki.
"O" and "M." Thank you.



Unit 6

Activity 名前の頭文字のカードをもらって、□にはらう。

あなたの名前の頭文字

さんの名前の頭文字

さんの名前の頭文字

25

指導者の表現例

What letter do you see in this picture?
(この絵の中にどんな文字が見えますか。)

Where is "A" in this picture?
(この絵のどこに「A」がありますか。)

Point to the alphabet letters.
(アルファベットの文字をさし示しなさい。)

My name is Ogawa Maki.
(私の名前はおがわまきです。)

I have "O" and "M" in my name.
(名前に「O」と「M」があります。)

Do you have "O" in your name?
(あなたの名前に「O」がありますか。)

主にActivityで使う表現例を紹介しています。



け合ったり、指導者からの適切な支援を受けたりしながらやり取りをするようにする。

- ★ 活動の方法は、児童の人数や実態などにより、さまざまな形態が想定される。渡す役の児童に、どんな種類の文字を持たせるか、また、誰がどんな文字を持っているか、もらいに行く側から見て分かるように配置するかどうかなど、児童の動きを具体的にイメージして、指導者がより実態に合った場の設定をすることが重要である。それにより、児童の使用する表現が違ったり、難易度が異なったりするからである。
- ★ もらったカードは、各自のテキスト誌面に貼り、最後には、自分の名前を頭文字とともに、Hello, everyone. I'm Tanaka Hanako. "T" (and) "H." Thank you. などと紹介する。
- ★ 友達や、家族などの頭文字を集める際は、事前に尋ねたりして調べさせておくなど、配慮が必要となる。

Let's Sing : ABC Song (p.25より)

- ★ 身体を動かしたり、手遊びをしたり、誌面の文字をさしたりしながら、楽しく歌わせる工夫をするとよい。
- ★ アルファベットを扱ったさまざまな歌も市販されているので、児童の興味・関心にあったものを選び活用するとよい。

Let's Chant : What do you want? (p.29より)

- ★ 単元最終の活動で使用する表現に言い慣れることがねらい。画面の中で、さまざまな形が組み合わさって、家や車、キャンディーになる様子を楽しみながらチャンツを言わせ、最終の活動に向け、「自分だったらこんなものを作りたい」という児童の意欲につなげたい。
- ★ 慣れてきたら、好きな形を使って、児童に自由にチャンツを作らせるのも楽しい。

7 This is for you.

カードをおくろう

単元目標 (5時間)

- ・日本語と英語の音声の違いに気付き、形の言い方や、欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合う。
- ・相手に伝わるように工夫しながら、自分の作品を紹介しようとする。

言語材料

○What do you want? (A star), please. Here you are. This is for you. Thank you. You're welcome.

○want, this, a, for, 状態・気持ち (big, small), 形 (square, rectangle, star, diamond), bus, flower, shop, balloon, house, car, candy, 動物 (dog, cat, panda, mouse, bear)

[既出] I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. I don't like (blue). What (sport) do you like? How many (apples)? 形, 色, 数 (1~30), tree

このUnitで学習すること

いろいろな形を集めて作ったカードを贈る。

児童は、これまでの単元を通して、色や数、果物・野菜、身の回りの物などの語とともに、挨拶や好みを伝える表現に慣れ親しんできています。本単元では、まず、さまざまな形を表す語や何が欲しいかを尋ねたり答えたりする表現に出会う。次いで、それらの語や表現などを使いながら誰かに贈るためのカードを作り、紹介し合う。特に、相手意識・目的意識を大切にしたい単元である。

単元の最終活動に向けて、第1時には、形を表す語に出会うとともに日本語と英語の音声の違いに気付き、デジタル教材により世界のさまざまなカードについて知る。第2時と



スクリプト

Let's Chant : What do you want?

What do you want? A red triangle, please.
 What do you want? A pink square, please.
 Wow! A house.

What do you want? A blue rectangle, please.
 What do you want? A black circle, please.
 What do you want? A black circle, please.
 Wow! A car.

What do you want? A yellow circle, please.
 What do you want? A green triangle, please.
 What do you want? A green triangle, please.
 Wow! A candy.



第3時では、形を表す語や欲しいものを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しみ、第4時には好きな形を集めてカードを作成、第5時で、作成したカードを紹介し合う流れとなる。また、本単元には、語や表現に慣れ親しむための多様な活動が設定されている。繰り返し聞いたり言ったりすることを通して児童の自信や意欲を育み、ゴールとなる活動へ向かわせたい。

Let's Play 1

デジタル教材を活用して、さまざまなシルエットを見てそれが何かを当てたり、さまざまな形の窓を開けて後ろに隠れているものが何かを当てたりする。

- ★ デジタル教材には、2種類のクイズがある。一つ目は、シェイプ・クイズである。真っ黒のシルエット(円、三角、四角など)を見て、それが何かを当てるクイズ。指導者は、まずWhat shape is this?と尋ねる。日本語で「shapeは、『形』ですよ」などと訳さなくても、シルエットをさし、尋ねるジェスチャーをするだけで児童は理解し、おそらく「三角!」などと日本語で言うと思われる。指導者は、それを

受けて、That's right! This is a triangle.のように英語に言い換え、形の言い方に出会わせる。そのあと、シルエットを見て、それが何かを予想させながら、児童の興味を惹いてクイズを進めたい。児童の多様な予想も大切に、認めるようにする。

- ★ 二つ目は、さまざまな形の後ろに隠れている動物が何かを当てるクイズ。児童に開きたい形を言わせ、指導者がクリックすると、後ろのものが徐々に見えるという仕組みになっている。この時点では、児童はまだ形を英語で言えないと思われる。児童が日本語で言った形を、指導者はOh, a heart?などと英語で言い返すとよい。それを繰り返すことで、児童は語句を何度も聞くことになり、形とその音声結びついていくことが期待できる。
- ★ また、二つ目の活動では、児童にとってはたいへん身近な動物を扱っているので、興味が高まると思われる。その際、これまでに親しんできた表現を使って、I like dogs. Do you like dogs?などと児童に尋ねるなど、やり取りしながら進めたい。

Let's Play 2

音声を聞き、聞いた形をさし示す。

- ★ まず、誌面の中にどんな形がいくつ隠れているかなどを児童に尋ね、確認するとよい。
- ★ デジタル教材や指導者が言った音声を聞いて、児童がその形を探し、指でさし示す活動。何度も繰り返し音声を聞かせ慣れ親しませることがねらい。
- ★ 一人で行ったり、ペアで行ったりして活動形態に変化を付けることで、児童の意欲も高まる。また、ペアの活動では、多様な方法(協力、競争、指残しなど)で楽しく活動させながら表現に慣れ親しませるようにしたい。
- ★ 慣れてきたら、児童に指導者役をさせると意欲も一層高まる。

(Let's Chantの解説は27ページに掲載)

Let's Watch and Think

デジタル教材を視聴し、世界にはさまざまなグリーティングカードがあることを知る。

- ★ 映像を視聴することにより、さまざまな国には、それぞれの文化や習慣があることに気付かせたい。ただカードを紹介するのではなく、そのカードが使われる場面や状況、それがもつ意味などについても児童の気付きを促すようにする。体裁や渡す状況が違って、どのカードも「相手のことを思って、自分の心を伝えるためのものである」ことに児童が気付くことで、最終活動が豊かになる。指導者は、そうしたねらいを明確にもち、映像を見せたい。

Let's Listen

欲しい形をやり取りする音声を聞き、誰がどの作品を作ったのかを考えて線で結び。

- ★ 会話の中では、最終活動 Activity で使用する What do you want? ~, please. How many? などの表現が何度も繰り返し使われており、音声を聞きながら表現に慣れ親しむことが期待できる。
- ★ 音声を聞かせる前に、どの作品には、どんな形がいくつ必要かなどについて児童に考えさせ、集中して主体的に聞けるような工夫をしたい。
- ★ 途中で音声を止めながら線を結ばせたり、全ての音声を聞き終えてから線を結ばせたり、さまざまな方法が考えられるが、児童の様子をよく観察し、実態に合わせた活動方法を選択したい。

Activity

いろいろな色の形を集め、プレゼントするグリーティングカードを作る。

- ★ まず、指導者がモデルを示したい。ALTや校内の教員等に自分の気持ちを伝えるためのカードを作り、それを児童に見せ、意欲付けを図りたい。
- ★ まず、誰にどんな気持ちを伝えたいかを児童に考えさせる。対象を友達に限定する場合は、学級の中で、さみしい思いをする

Let's Watch and Think えいぞうを見て、せかいのいろいろなグリーティングカードについて知ろう。

28

スクリプト

Let's Watch and Think

- This is for you. Merry Christmas!
- This is for you. Happy Birthday.
- This is for you. Happy Valentine's Day.
- Thank you, Graham sensei. This is for you. Ah, so nice. My treasure.
- What's this? It's a *nengajo*, Japanese New Year's Card, from Ren in Kyoto. Look, this is Ren.

Let's Listen

- 先生：What do you want, Sayo?
さよ：Black stars, please.
先生：How many?
さよ：Two, please.
先生：OK! What do you want?
さよ：A big red circle, please.
先生：OK! What do you want?
さよ：A blue rectangle, please.



Unit 7

Let's Listen だれの作品かを聞いて、線でむすぼう。

Activity いろいろな色形カードでグリーティングカードを作る。できた形をしょうかいして、友だちにおくろう。

This is for you. Thank you!

●だれにどんなグリーティングカードを作り、何をたえたいかを書こう。

だれに	どんなグリーティングカード	たえたいこと

29

先生：Here you are.

さよ：Thank you.

- 先生：What do you want, Takeru?
たける：Small pink hearts, please.
先生：How many?
たける：Eight, please.
先生：OK! What do you want?
たける：Green triangles, please.
先生：How many?
たける：Four, please.
先生：OK! What do you want?
たける：Two brown rectangles, please.
先生：Here you are.
たける：Thank you.
- 先生：What do you want, Emily?
エミリー：A big yellow star, please.
先生：OK! What do you want?
エミリー：Nine green triangles, please.
先生：OK! What do you want?
エミリー：A brown square, please.
先生：Here you are.
エミリー：Thank you.

児童がでないよう十分配慮したい。

- ★ 指導者は、児童が使用する数をあらかじめ想定し準備をしておく。同じ形でも色を替えて数種類準備することで、児童の発想は広がり、活動への意欲が高まるであろう。
- ★ 活動は、お店屋さんごっこの要領で行う。形をもらう側と渡す側に分かれ、前半後半で役割を交代するとよい。さらに学級の人数や実態に応じて、活動形態も工夫するとよい。活動を行う際、十分に表現が言えなくても、指導者がサポートをしながら、英語を使おうとする姿勢やコミュニケーションを図ろうとする態度を認め、しっかり賞賛するようにしたい。
- ★ ワークシートを使用するだけでなく、指導者が用意したオリジナルの台紙を使うなど、児童の意欲が高まるような工夫をしたい。また、贈る人に向けてのメッセージなども書かせてもよい。さらに、これまでの単元でアルファベットの大文字にも親しんできていることから、大文字カードを使って「THANK YOU」などのメッセージや相手の名前の頭文字を貼るのも楽しい。3年生の実態を考えると日本語で、言葉を添えるなどするとよい。そうすることで、よりメッセージ性が高まる。
- ★ 作品を贈る際の This is for you. Thank you. などは、あらかじめ指導者がモデルを示し、活動前に触れておくとよい。
- ★ できた作品を贈る前に、教室掲示にするなどして、学級全体で共有するのよい。

指導者の表現例

How many triangles do you want?

(三角形をいくつ欲しいですか。)

Can you find a triangle?

(三角形を見つけられるかな。)

Whose card is this?

(これは誰のカードかな。)

How many triangles can you see in this picture? (この絵の中には三角形が何個見えますか。)

主にActivityで使う表現例を紹介しています。



8 What's this? これなあに？

単元目標 (5時間)

- ・外来語とそれが由来する英語の違いに気づき、身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・クイズを出したり答えたりし合う。
- ・相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしようとする。

言語材料

○What's this? Hint, please. It's (a fruit). It's (green). It's (a melon). That's right.

○it, hint, sea, 動物 (elephant, horse), spider

[既出] I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. No. Sorry. 数 (1~30), 果物・野菜, 飲食物, 動物, 色, 形, 状態・気持ち, what, is, this, please

このUnitで学習すること

クイズ大会をする。

4月に初めて外国語と出会った児童も、さまざまな経験を通して活動にも慣れ、楽しく授業に参加している時期であろう。また、学年末を控え、同じ学級で生活や学習を共にした仲間との関係も深まっていると思われる。こうした時期に合わせ、これまでの活動経験を生かし楽しく活動できる本単元を設定した。ここでは新たに、「目の前の物が何かを尋ねたり答えたりする」表現や、動物、野菜を表す語を扱い、単元最後には「クイズ大会」を行う。これまでの経験や慣れ親しんできた知識や技能を発揮し、児童が主体的に活動できるよう支援したい。

クイズ大会に向けて、映像クイズ、ヒントクイズ、漢字クイズなどさまざまなクイズを



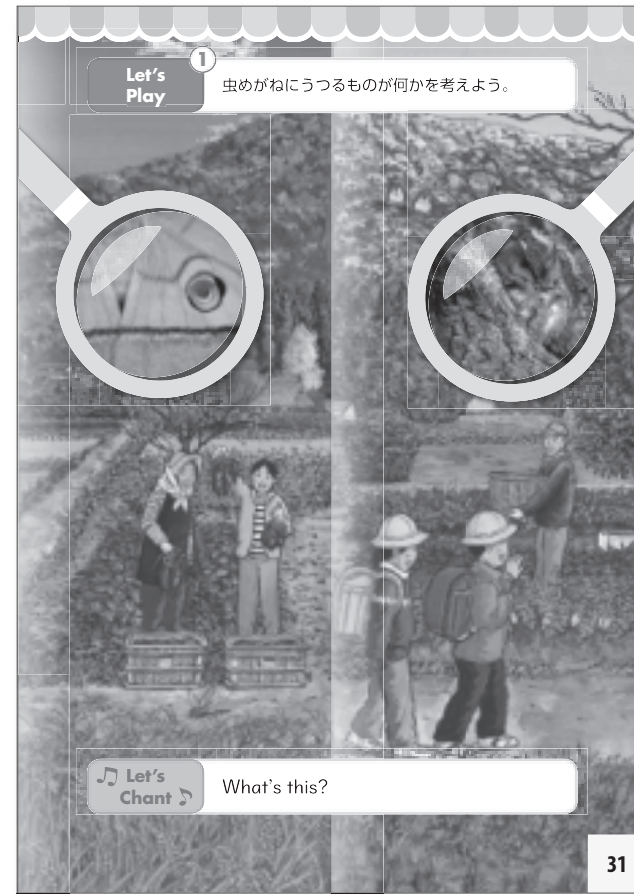
スクリプト

Let's Play 1

- ① What's this? A nest? Yes, it's a nest. (春：カラスの巣)
- ② What's this? A gorilla? No, it isn't. It's a spider. (夏：クモ)
- ③ What's this? A face? No, it isn't. It's a moth. (秋：ガの羽)
- ④ What's this? A tree? Yes, it's a tree. Look, an owl in the tree. (冬：フクロウ)

Let's Chant : What's this?

What's this? What's this? What's this?
It's a dog! It's a monkey! It's a tiger!
Wow, that's right!



組み込み、最終の活動に向けて児童の意欲が高まるよう単元を構成している。ただ、誌面に挙げているのはあくまでも一例である。児童の興味・関心に合わせ、「これは何だろう」と自然に尋ね合う必然性が生まれるような場面設定に配慮し、児童と共に豊かな活動を創りたい。

- ★ 本単元の最後には、児童が実際に身の回りの物についてクイズを作り、互いに答え合う活動を設定している。テキストの中には、映像クイズ、ヒントクイズ、漢字クイズ、足あとクイズなどが体験できるように組み込まれており、活動例にも、ブラックボックスクイズやジェスチャークイズなどを挙げた。さまざまなクイズを体験することで、最終の活動に向けて「こんなクイズをしたい」という意欲を高めていきたい。そのほか、児童の実態に応じて、指導者が活動を工夫し、児童と一緒に楽しむとよい。

- ★ 最初の見開きページの誌面には4種類の「あるもの」が隠れている。例えば、一見すると顔に見えるクモの腹部など。虫眼鏡の中に見えるものについて、児童は、「何だろう」と興味をもつことが予想される。そこで、指導者はWhat's this?と尋ねる。児童は、

当然日本語で答えると思われるが、答えを引き出しながら、What's this?やowlなどの表現を導入するとよい。

Let's Play 1

虫眼鏡に映るものを見て、それが何かを当てる。

- ★ 画面に映るものを見て、それが何かを当てるクイズ。指導者は、What's this? Can you guess?などと児童に尋ねる。児童は日本語で答えることが想定されるので、その際には指導者が英語で言い換えて聞かせる。また、児童のつぶやきを拾って、That's a good idea! That's right! などと言葉をかけ、児童の興味を惹きながらクイズを進めるとよい。
- ★ 指導者は、児童の活動の様子をよく観察し、映像を途中で止めたり、必要に応じてヒントを与えたりするなどして、児童に「自分の力で答えが分かった」という達成感を味わわせ自信を育みたい。そのことが意欲へとつながっていく。

Let's Chant : What's this?

- ★ 児童に「何だろう」と思わせるような映像が出てくる。クイズに答えるような気持ちで、リズムに乗って楽しく言わせるとよい。慣れてきたら、児童に自由に作らせても楽しい。

指導者の表現例

Can you guess? (何か分かりますか。)
That's right. (その通りです。)
Look at this picture.
(この写真を見ましょう。)
You can say it in Japanese.
(日本語で言ってもいいですよ。)
How do you say ~ in Japanese?
(~を日本語で何と言いますか。)

主にLet's Play 1で使う表現例を紹介しています。



Let's Play 2

映像を視聴し、それが何かを当てる。

- ★ 野菜のシルエットや断面図を見て、それが何かを当てるクイズ。Unit 4でも慣れ親しんだ野菜が題材であり、児童にとってたいへん身近なものであることから、楽しく活動ができると思われる。誌面に掲載したクイズのほかに、指導者が撮影した野菜や果物の一部、あるいは断面図の写真を見せてクイズにするなどしても楽しい。

Activity

① ヒント・クイズ

- ★ 誌面にあるものについてヒントを聞いて、それが何かを推測して当てる活動であるが、その前に、指導者がクイズを出して、進め方を児童に示しておくことで一層意欲が高まるとされる。
- ★ 慣れてきたら児童にヒントを出す体験をさせる。外国語活動を初めて経験する3年生の実態を考えると、一人でヒントを考えて出題するのは、かなり困難を伴うことであると思われる。そこで、ペアやグループで活動させるとよい。
- ★ 一つのものに対して複数のヒントを出すことによって言葉に広がりが見られる。また、これまでの単元で慣れ親しんできた色やカテゴリー（果物、スポーツなど）などの表現の中から児童が選び、それらを活用してヒントを考えることにより、言葉への理解も深まっていく。

② 漢字クイズ

- ★ まず、児童に漢字の読み方を尋ねる。児童は、おそらく「うみ」「ほし」と読むと思われる。そこで、指導者が「これは海にいる生き物です」とヒントを出す。児童は、星のような形をした海にいる生き物というところから考え、「ヒトデ！」が思い浮かぶだろう。そのあと、英語で何と言うかを推測して答えさせる。
- ★ 漢字の読みと英語での読み方を比較して、言葉の作りや言葉に対する考えの共通点、相違点について気付かせたい。
- ★ 漢字は、1文字が意味をもつ表意文字で

Let's Play ② えいごを見て、それが何かを考えよう。

 にんじん	 きゅうり	 桃	 パイナップル
 玉ねぎ	 ピーマン	 オレンジ	 トマト

Activity クイズ大会をしよう。

① ヒント・クイズ



32

スクリプト

Activity

ヒント・クイズ
 Hint 1: A fruit.
 Hint 2: Yellow.
 Hint 3: Monkey.
 What's this?
 It's a banana.
 That's right.
 Hint 1: It's a fruit.
 Hint 2: It's red.
 Hint 3: It's a triangle.
 What's this?
 It's a strawberry.
 That's right.
 Hint 1: It's an animal.
 Hint 2: It's black and white.
 Hint 3: It's from China.
 What's this?
 It's a panda.



Unit 8

② 漢字クイズ

 海星 ヒトデ	 海月 クラゲ	 海馬 タツノオトシゴ
--	--	--

③ 足あとクイズ

 ネコ	 ウサギ	 ゾウ
---	--	---



33

指導者の表現例

Let's do the chant in a clear voice.
 (はっきりした声でチャンツをしましょう。)
 What's this? (これは何ですか。)
 It's an owl. (それはフクロウです。)
 Do you know *fukuro* in English?
 (「フクロウ」は英語で何と言うか知っていますか。)
 You can say it in Japanese.
 (日本語で言ってもいいですよ。)
 Can you guess? (わかりますか。)
 Do you need hints?
 (ヒントは必要ですか。)
 Let's make hints.
 (ヒントを作りましょう。)
 Who knows the answer?
 (答えが分かる人は誰かな。)
 That's right. (その通りです。)
 Close. (おしい。)
 Let's make a quiz.
 (クイズを作りましょう。)
 Good job. (よく頑張ったね。)

主にLet's Play 1やActivityで使う表現例を紹介しています。



9 Who are you? きみはだれ?

単元目標 (5時間)

- ・日本語と英語の音声やリズムなどの違いに気付き、誰かと尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。
- ・絵本などの短い話を聞いて、おおよその内容が分かる。
- ・絵本などの短い話を反応しながら聞くとともに、相手に伝わるように台詞をまねて言おうとする。

言語材料

○Are you (a dog)? Yes, I am. / No, I'm not. Who are you? I'm (a dog). Who am I? Hint, please.

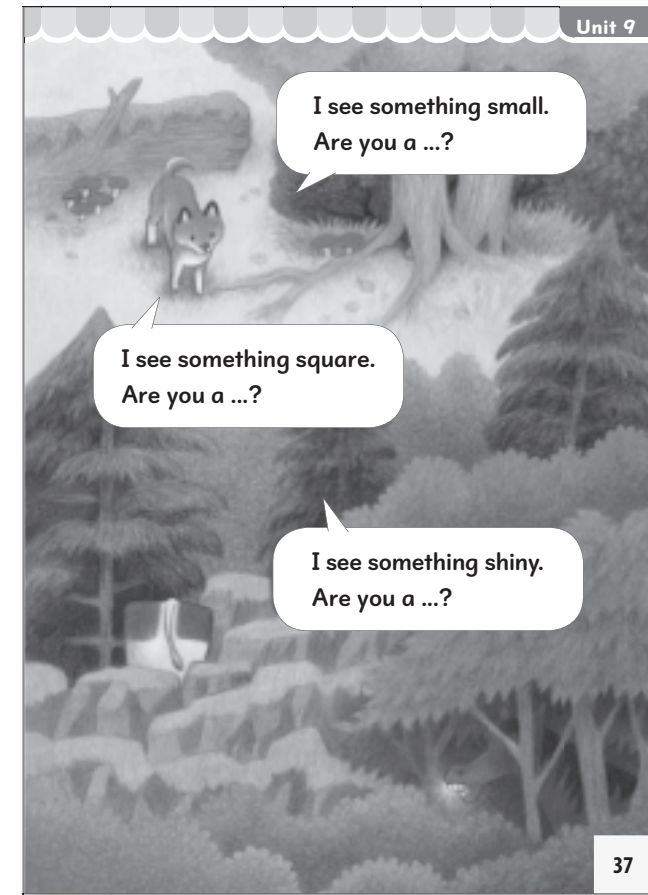
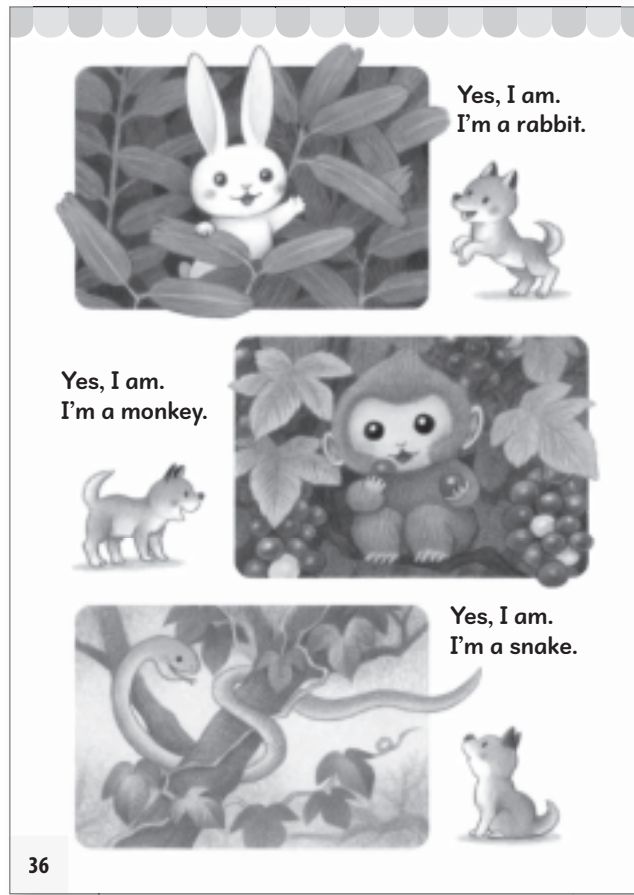
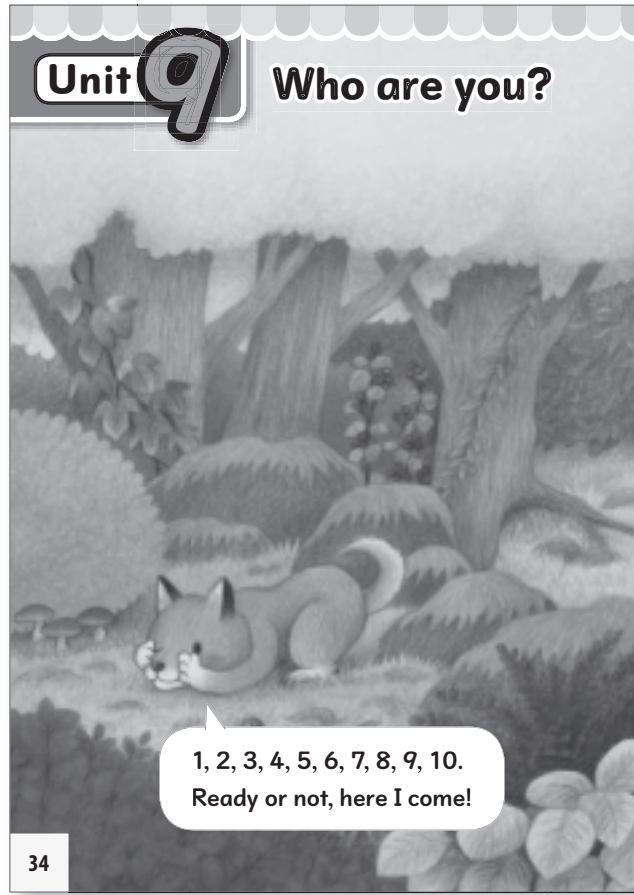
○who, 動物 (cow, dragon, snake, tiger, sheep, chicken, wild boar), 状態・気持ち (long, shiny, scary, round, furry), 身体の部位 (head, eyes, ears, nose, mouth, shoulders, knees, toes)

[既出] 挨拶・自己紹介, I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. What (sport) do you like? How many (apples)? are, not, 色, 形, 状態・気持ち, 動物, 果物・野菜, 飲食物, 数 (1~30)

このUnitで学習すること

短い話を聞いておおよその内容をつかむ。

3年生最後の単元となる。児童は、これまでの外国語活動の中で、外国の生活の様子や文化に触れ、さまざまな語や表現に慣れ親しみながら、活動を重ねてきた。身の回りの地域に限られていた視野も徐々に広がり、英語を聞いたり話したりすることにも慣れ、自信も育ちつつあると思われる。そうした中、学年のまとめとして、本単元では絵本を扱い、児童に「短い話を聞いておおよその内容が分かる」という経験をさせる。「聞いてなんとなく分かった」という実感が自信や意欲につ



ながるであろう。そのためにも、指導者は、絵本の誌面はもちろんのこと、表情やジェスチャーなどを手掛かりに児童が内容を推測できるように読み聞かせを行いたい。

絵本には、児童にとって身近な動物がたくさん登場する。また、隠れている動物が「何か」を考えながら読み進める展開となっているため、児童は、興味をもって活動に取り組むことであろう。最終の活動には「物語の中の好きな台詞をまねて言う」活動を設定したが、紙人形劇(ペープサート)を使って演じてみたり、クイズやオリジナル絵本をつくったりするなど、児童の実態に合わせて活動を工夫し、一年間のまとめとしたい。

なお、以下のQRコードから、絵本の本文の音声を再生することができる。



★ 本単元は、絵本を開くようなイメージで物語が展開されている。この物語は、秋の森の中が舞台。動物たちが仲良くかくれんぼをして遊んでいる場面を扱っている。オニとなっている犬は、森の中に隠れている動物の身体の一部を見つけ、“I see something ...”と言う。そして、何の動物かを推測して、“Are you a ...?”と相手に尋ねながら、友達の動物を次々に見つけていく設定。

★ この物語には、“I see something ...” “Are you a ...?”などの表現が繰り返し使われている。児童は、場面が繰り返される中で、語彙や表現に何度も触れ、状況からその言葉の意味を推測し、具体的な場面とともに、その意味と音声を結び付けていくと思われる。

★ 子供たちは、物語の展開に合わせて、何の動物かを推測しながら話を聞くであろう。また、ページをめくるとその答えが分かるという設定にしているため、児童は、予想が合っているかどうか、わくわくしながらページをめくるであろう。

- ★ 単元最後には、「物語の中の好きな台詞を選んで言う活動」が設定されている。絵本の場面とともに、楽しく表現させたい。さらに、活動を発展させて、児童にストーリーを自由に作らせ、発表させることも考えられる。あるいは、動物を扱ったクイズ大会にしてもよい。例えば、出題する児童が、動物の絵の一部を見せ（封筒に隠して、もしくは穴を開けたカバーを付けるなどして）“Who am I?” などと言い、相手の児童は、“I see something ～. Are you a ～?” といった形で動物が何かを予想する。出題した児童は、“Yes, I am. I’m a ～.” などと答える。

- ★ 3年生最後の単元である。これまでに体験したことや慣れ親しんだ語彙や表現を活用し、学級の友達と関わりながら楽しく活動させ、4年生の外国語活動への期待や意欲を育みたい。

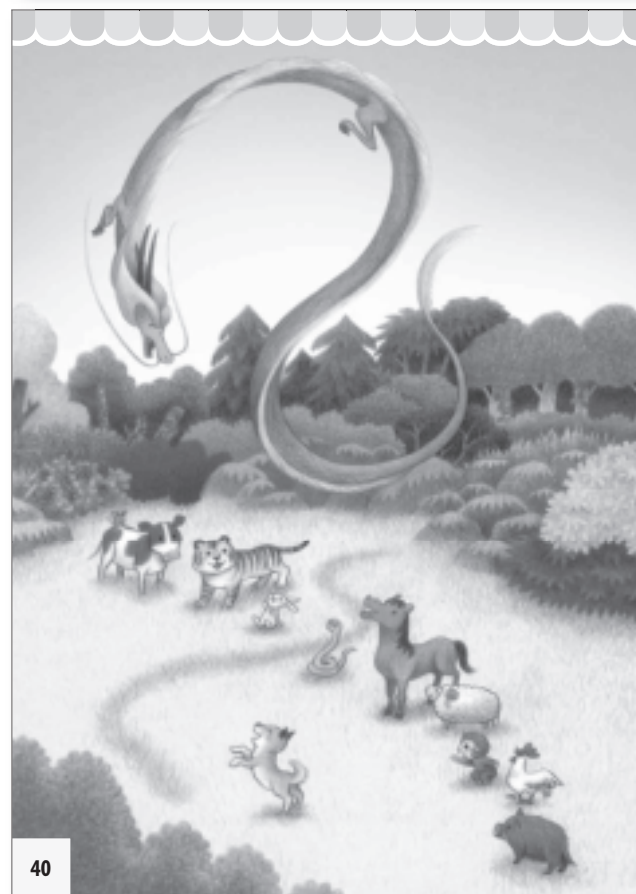
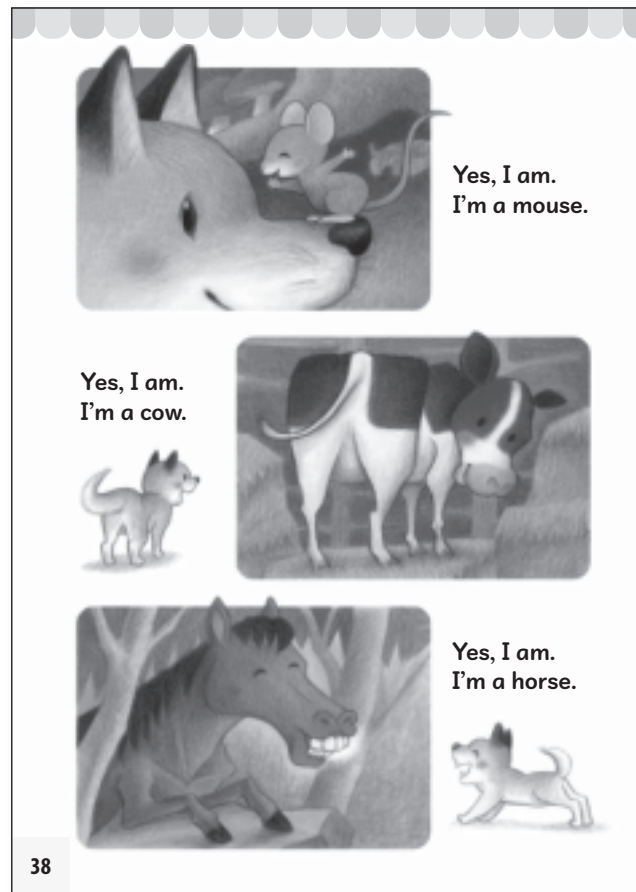
<外国語活動における絵本の読み聞かせ>

- ★ コミュニケーションにおいて、聞いて、相手の話を理解するという体験をたくさん児童にさせることが大切である。そこで、児童に「聞かせる」工夫の一つとして、絵本の読み聞かせがある。絵本の絵から情報を読み取り、状況を理解しながら児童は話を聞くことになるため、「聞いて分かる」体験をさせやすい。また、選ぶ絵本の内容によっては、現実には起こりえないことを絵本の世界で体験することができたり、逆に身近な話題であれば、自分の生活を重ねて絵本を楽しむことができたりする。

このようなことを踏まえ、外国語活動でも、外国語による絵本の読み聞かせを行うことが考えられる。また、絵本をもとに、グループでオリジナル絵本を作ったり、物語を劇やペープサートを使って演じてみたりさせることにより、絵本の内容や扱われている語彙や表現への理解を一層深めることにつながる。

<絵本の読み聞かせの仕方>

- ★ 外国語活動での読み聞かせについては、次のようなことに留意して行うとよい。
- 指導者は、ジェスチャーを付け、表情豊かに読む。これらも児童にとっては、物語の



●In the Autumn ForestとWho are you?

In the Autumn Forestは、平成28年度末に全小学校に配布した「小学校の新たな外国語教育における補助教材（Hi, friends! Story Books）」デジタル教材に収録されている、全32ページの長編絵本である。本単元では、そのダイジェスト版を、Who are you?というタイトルで掲載している。

本単元では、ダイジェスト版で児童に体験を積ませたあとに、長編絵本の読み聞かせに誘うことも工夫である。ダイジェスト版で十分読み聞かせしてもらった児童は、指導者の“Look! I have ‘In the Autumn Forest.’ What story is this? Let’s read it.”という声かけに、驚きながらも、“Yes, let’s.”と嬉々として応じるであろう。

長編絵本では、ダイジェスト版にはない場面や語彙、表現も扱われている。例えば、オニの犬に“Are you a ...?”と尋ねられた各動物が、“Oh, my ears. Yes, I am. I’m a rabbit.”などと、見つかってしまった自分の体の一部を言って自己紹介をする。そこで、本単元の言語材料には、長編絵本でのみ扱われている体の部位の語彙も掲載している。“Head, Shoulders, Knees and Toes”などの動作を伴う歌を歌いながら、楽しくこれらの語彙に慣れ親しませるのもよい。

- 筋などを理解するための大切な手掛かりとなる。
- 単に絵本に載っている文言をそのまま読むのではなく、児童に絵本の絵や筋についてときおり質問しながら、児童を絵本の世界に引き込むようにする。
- ページをめくるときには、次に何が起こると思うかなどと発問し、児童に話の展開に興味をもたせる。そうすることで、児童は「次はどうなるだろう」と、より興味をもって、指導者の読み聞かせを聞くと思われる。

指導者の表現例

What can you see? (何が見えるかな。)
Let’s listen to the story.
(お話を聞きましょう。)
What is the dog doing?
(犬は何をしていますか。)
Can you find something white?
(白いものを見つけられますか。)
What’s this? (これは何でしょう。)
Let’s say it together.
(一緒に言いましょう。)

主に絵本の読み聞かせの際に使う表現例を紹介しています。



<チェーン・ゲーム> 誌面には設定されていない。

- ★ 4人程度で円（または縦列）を作り、1チームとなる。二番目の児童が、一番目の児童に、Who are you?と尋ねる。一番目の児童は、I’m ～. (何か動物を選んで)と言う。三番目の児童は、二番目の児童と同じように尋ねる。二番目の児童は、一番目の児童が言った動物を言ってから自分の選んだ動物を言う (Dog! [前の人の動物] I’m a cat. [自分の選んだ動物] などのように)。次に、三番目と最後の四番目の児童が同様に繰り返す。最後の児童が自分のチームの動物を全て言ったうえで、I’m ～.と自分の答えを言う。

ヘボン式と訓令式

小学校学習指導要領国語科では、「第3学年においては、日常使われている簡単な単語について、ローマ字で表記されたものを読み、ローマ字で書くこと」を指導することとされている。また、日常使われている簡単な単語とは、地名や人名などの固有名詞を含めた、児童が日常目にする簡単な単語をさしており、このローマ字表記にあたっては、「ローマ字のつづり方」(昭和29年内閣告示)を踏まえることとなる。

それによると、「一般に国語を書き表す場合は、第1表に掲げたつづり方によるものと」し、「従来の慣例をにわかに改めがたい事情にある場合に限り、第2表に掲げたつづり方によってもさしつかえない」こととされている。第1表とは、いわゆる訓令式によるもの

であり、この表記の指導にあたっては、日本語の音が子音と母音の組み合わせで成り立っていることを理解することが重要である。例えば、児童に「かー」と発音させ、「かー」から「ア」という音を取って発音するよう指示する。児童は何度か試みているうちに、「k」という音を出すであろう。それが、kの音であり、「か」は[k]と[a]という音が組み合わさって成り立っていることを実感させるなどするとよい。

一方、第2表のいわゆるヘボン式と日本式による表記の指導にあたっては、例えば、パスポートに記載する名前の表記であり、外国の人とコミュニケーションを図る際に用いることが多い表記であることを指導するようにする。

新学習指導要領対応
小学校外国語活動教材

Let's Try! ① 指導編

発行 文部科学省 〒100-8959 東京都千代田区霞が関三丁目2番2号

表紙 ● デザイン/エイブルデザイン(神尾宏樹) イラスト/山本亜貴子

デザイン ● 株式会社明昌堂

イラスト ● 勝田登司夫/桑原薫/後藤知江/酒井智夏(エイブルデザイン)/せべまさゆき/
高野真由美/丹羽幸子/松並良仁(シュガー)/羽尻利門/山崎なみこ/山本亜貴子/
八木橋麗代/和田治男

写真・協力 ● 赤沼栄治(エイブルデザイン)/大畑俊男/Getty Images/佐々木洋