

2年「好きなものを つたえ合おう」

1 単元目標

お互いのことをもっと知るために、自分とクラスの友達の好みについて伝え合う。

2 該当する学習指導要領による領域目標

- ・聞くこと イ
- ・話すこと[やり取り] イ

3 授業のねらいと概要

○単元計画（6時間）と評価

時	《めあて》・学習活動【総括的評価（観点）】※英語表記は習得させたい表現	帯グラフは授業でのMDCIの割合 吹き出しは形成的評価
モチベーション (Motivation [M]): 学習者を「その気にさせる」		
1	《言ばを おぼえるとは、どういうことなのかを知らう》 ・教師のやり取りを通してお猿語（ウッキー、ウッキッキー）を聞く。 ・どうしてお猿語が理解できたのかを考える。	M D C I お猿語を通して、言葉を習得することは どういうことか考える。（思・判・表）
デモンストレーション (Demonstration [D]): 学習者に学びの道筋を示す		
コミュニケーション (Communication [C]): 学習者を課題解決に導く		
2	《友だちのことを しろう》 ・教師のやり取りを通して I like ~. を聞き、実際に使って話す。 ・仲間集めゲームをする。	M D C I I like ~. を使って話している。（知・技）
3	《友だちのことを もっと しろう》 ・教師のやり取りを通して I don't like ~. を聞き、実際に使って話す。 ・仲間集めゲームをする。	M D C I I don't like ~. を使って話している。（知・技）
イノベーション (Innovation [I]): 学習者が新たな気づきを自ら実感する		
4	《自分の好きなものや、にがてなものの英単語を、自分で調べよう》 ・自分で調べた単語の絵単語帳を作る。 ・絵単語帳を見せながら、I [like/don't like] ~. を使って話す。	M D C I 調べた自分の好みの単語を用い、I [like/don't like] を使 って話している。（知・技）
休み 時間	・自分の好みのもや苦手なものなどを自ら調べ、単語の絵単語帳を随時、増 やしていく。	
5 2-2 本時	《友だちの話を聞いて、自分の話をつなげよう》 ・絵単語帳を見せながら、I [like/don't like] ~. を使って友達同士で話す。 ・Me too./Good. だけではなく、You [like/don't like] ~. を使い反応する。 ・交流して得た情報をもとに Who am I? ゲームをする。 【Yes or No ? ゲームを行うために、話をつなげられるように意識して自分の 好みを伝えたり、情報を得たりしている。（思・判・表）】	M D C I
6 2-1 本時	《友だちの話を聞いて、自分の話をつなげよう》 ・絵単語帳を見せながら、I [like/don't like] ~. を使って友達同士で話す。 ・Me too./Good. だけではなく、You [like/don't like] ~. を使い反応する。 ・交流して得た情報をもとに Yes or No? ゲームをする。	M D C I 【総括的評価は 第5時と同様】

○単元における「児童が主体的に取り組む」ための手だて

手だて①：お猿語でのやりとりから考える
→英語を難しく考えずに、簡単に、楽しい気
持ちで学習しようという意欲をもたせる。

手だて②：ゲームを通して友達と楽しく関わる
→明るい雰囲気の中で、英語を使ってみよ
うという気持ちで学習活動に取り組む。

児童がすすんで調べ、伝えたいよ
うな目的、場面、状況を設定する。

主体的に取り組む活動

簡単な表現や言葉を用い、
友達と楽しく関わり合える子ども

Goal：友達同士で自由に自分たちの好
みについて話せるようになる。

手だて③：タブレット端末と絵単語帳を使った調べ学習
→発音を忘れてしまった単語は、いつでもタブレット端末で確認できる。
→自分の好きな単語を自由に調べ、絵単語帳に増やしていき、自分の成長を実感する。

～ 授業レシピ (第6時) ～

2年1組 31名 (男子13名 女子18名)
指導者 加賀谷 諒

【材料】PC (歌、オリジナル教材)、子どもが自分で作った絵単語帳

本時のねらい：友だちの話を聞いて、自分の話をつなげる。

【指導者の活動 (○) と使用英語 ☆児童の活動 ◆指導上の留意点 【 】 総括的評価】

1 あいさつ・学習への導入 (5分)

・Greeting ♪Let's start English class.

◆英語の挨拶や歌で明るく楽しい雰囲気作りに努める。

○Hello, everyone!
How are you?
I'm ~. Thank you.
Let's sing a song!
♪Let's start English class.

2 友達の好みの話を聞いて、自分の好みの話をつなげよう (38分)

モチベーション (Motivation)：学習者を「その気にさせる」

デモンストレーション (Demonstration)：学習者に学びの道筋を示す

・前時までの復習として I [like/don't like] ~. を連呼しただけの一方的な話ではなく、共感したり、You [like/don't like] ~. と繰り返したりしてあげること、これまでに学習した Me too. 等を使うことも、話をする上で大切だったことを確認する。

・**Today's Goal** 《友だちの話を聞いて、自分の話をつなげよう》

◆最後にゲームをすることも伝え、意欲を高める。

コミュニケーション (Communication)：学習者を課題解決に導く

・指導者と児童のやり取りを聞いて、どのようなやり取りが良いかイメージする。

(Case 1)

C : I like cats.

T : Oh, you like cats. Me too. (Cats? Me too. などでもよい)

(Case 2)

C : I like cats.

T : Oh, you like cats. I like dogs. (How about you? などと聞くのもよい)

(Case 3)

C : I like giraffes.

T : Once more.

C : I like giraffes.

T : Giraffes?

C : Yes. I like giraffes.

T : Oh, you like giraffes!!

◆伝え合う活動のイメージをもたせて、全体で担任と児童でのやり取りを行ってみる。

・できるだけ多くの友達と自分たちの好みについて話したり聞いたりする。

◆支援用にタブレット端末にタッチして調べることができるようにしておく。

イノベーション (Innovation)：学習者が新たな気付きを自ら実感する

・めあてを達成できたか確認し、得た情報をもとに Yes or No ? ゲームを行う。

【Yes or No ? ゲームを行うために、話をつなげられるように意識して自分の好みを伝えたり、情報を得たりしている。(思・判・表)】

☆I [like/don't like] ~.
Oh, You [like/don't like] ~.
How about you?
Me too.
Once more.

○Let's start!

☆I [like/don't like] ~.
Yes or No?
Do you like ~?

3 Goodbye song (2分)

○That's all for today.

～ 授業レシピ (第5時) ～

2年2組 31名 (男子14名 女子17名)
指導者 小林 舞

【材料】PC (歌、オリジナル教材)、子どもが自分で作った絵単語帳

本時のねらい：友だちの話を聞いて、自分の話をつなげる。

【指導者の活動 (○) と使用英語 ☆児童の活動 ◆指導上の留意点 【 】 総括的評価】

1 あいさつ・学習への導入 (5分)

・Greeting ♪Let's start English class.

◆英語の挨拶や歌で明るく楽しい雰囲気作りに努める。

○Hello, everyone!
How are you?
I'm ~. Thank you.
Let's sing a song!
♪Let's start English class.

2 友達の好みの話を聞いて、自分の好みの話をつなげよう (38分)

モチベーション (Motivation)：学習者を「その気にさせる」

デモンストレーション (Demonstration)：学習者に学びの道筋を示す

・前時までの復習として I [like/don't like] ~. を発音練習した後、I [like/don't like] ~. を連呼しただけの話を聞いて、話をしている感じがするかどうかを考える。

・どうすれば話をしている感じがするか考える。

◆共感したり、You [like/don't like] ~. と言い返したりしてあげることのほか、これまでに学習した How about you? や Me too. を使うことも、話をする上で大切なことを確認する。

・Today's Goal 《友だちの話を聞いて、自分の話をつなげよう》

◆最後にゲームをすることも伝え、意欲を高める。

コミュニケーション (Communication)：学習者を課題解決に導く

・指導者と児童のやり取りを聞いて、どのようなやり取りが良いかイメージする。

Activity①：You を用いて相手の言ったことを繰り返し、好きなもの (嫌いなもの) が同じ、または違うときのリアクション

C：Hello. I [like/don't like] cats.

T：Oh, you [like/don't like] cats. Me too (Good) .

Activity②：You を用いて相手の言ったことを繰り返し、自分の好きなものを伝える

C：Hello. I [like/don't like] cats. How about you?

T：Oh, you [like/don't like] cats. I [like/don't like] dogs.

Activity③：Activity①と Activity②で練習したものをまぜて使う

C：I [like/don't like] cats. How about you?

T：Oh, you [like/don't like] cats. Me too (Good) . I [like/don't like] dogs.

◆伝え合う活動のイメージをもたせて、全体で担任と児童でのやり取りを行ってみる。

・できるだけ多くの友達と自分たちの好みについて話したり聞いたりする。

◆聞き取れないときは、Once more? を使い、相手の好きなもの (嫌いなもの) を英語で言えるようにする。

◆支援用にタブレット端末にタッチして調べることができるようにしておく。

イノベーション (Innovation)：学習者が新たな気づきを自ら実感する

・めあてを達成できたか確認し、得た情報をもとに Who am I? ゲームを行う。

【Who am I? ゲームを行うために、話をつなげられるように意識して自分の好みを伝えたり、情報を得たりしている。(思・判・表)】

○I [like/don't like] ~.
Oh, You [like/don't like] ~.
How about you?
Me too.

○Let's start!

☆I [like/don't like] ~.
Oh, You [like/don't like] ~.
How about you?
Me too.

○Who am I?

☆(I think) ~san.

3 Goodbye song (2分)

○That's all for today.