

2年 すきなものを つたえ合おう

令和3年11月17日(水)第5校時

2年1組 31名(男子13名 女子18名)

指導者 加賀谷諒(T1)

小林舞(T2)

1 単元目標

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おける領域別目標

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(4時間)と評価

時	・学習活動 《めあて》 【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 MDCL の割合 吹き出しは形成的評価
モチベーション (Motivation [M]):学習のめあてを明確化		
1	《言ばを おぼえるとは、どういうことなのかを知ろう》 ・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。 英語もお猿語と同じように、予想しながら考えて学習しようという意識を高める(主)	
デモンストレーション (Demonstration [D]):知識習得と整理		
コミュニケーション (Communication [C]):伝え合う活動と情報の共有		
2	《友だちのことを しろう》 ・教師のやり取りを通して I like ~. を聞く。 ・ I like ~. を使って話す。 ・仲間集めゲームをする。 I like ~. に慣れ親しむことができる(知・技)	
3 (本時)	《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 ~. を聞く。 ・ I don't like ~. を使って話す。 ・仲間集めゲームをする。 I don't like ~. に慣れ親しむことができる(知・技)	
イノベーション (Innovation [I]):学びから自分の考えをもつ		
4	《自分のこのみを、自ゆうに話せるようになろう》 ・自分で調べた単語の絵カード帳を作る。 ・絵カード帳を見せながら、I [like / don't like] ~. を使って話す。 ・ like / don't like ゲーム(○×ゲーム)をする。 【自分の好みを伝え合っている。(思・判・表)】 【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。(主)】	

○単元における「児童が主体的に取り組む」ための手立て

手立て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持たせる。

手立て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。

子どもたちがすすんで調べ、伝えたいような目的、場面、状況の設定

主体的に取り組む活動

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

簡単な表現や言葉を用い、
友達と楽しく関わりあえる子ども

手立て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。
→ 自分の好みにあった単語を自由に調べ、絵カード帳に増やしていき、自分の成長を実感する。

～ 授業レシビ ～

〈材料〉PC（歌、オリジナル教材）、生き物の絵カード、ぬいぐるみ

本時のねらい

友達と好きな生き物や苦手な生き物について話したり聞いたりして、don't like を使った表現に慣れ親しむ。

【指導者の活動と使用英語 ◆指導上の留意点 ◇評価】

1 あいさつ・英語学習への導入（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 友達のことをもっと知ろう（40分）

モチベーション (Motivation): 学習のめあてを明確化

デモンストレーション (Demonstration): 知識習得と整理

・スモールトークの中で、T 1 と T 2 が話すのを聞きつつ、前時までの復習を発声しながら、新しく I don't like ~. を聞く。

◆どのようなことを話しているのか指導者のリアクションや表情、声のトーンなどからも推測させる。

◆黒板に♥(like) マークと♡(don't like) マークを提示し、その下に生き物の絵カードを貼っていきながら、意味を考えさせる。

◆指導者が一方的に話すのではなく、児童に How about you? と尋ねて、その反応に応じて You [like/don't like] ~. と返すことでも、意味を考えやすくする。

Today's goal 《友だちのことを もっとしろう》

◆この後に、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): 伝え合う活動と情報の共有

・指導者同士や、指導者と児童のやり取りを見て、聞く。

(CASE 1)

T 1 : I like cats. How about you?

T 2 : I like cats.

T 1 & T 2 : Yeah! (ハイタッチして仲間になる)

(CASE 2)

T 1 : I don't like sharks. How about you?

T 2 : I like sharks.

T 1 & T 2 : Oh no! (頭を抱えてしゃがみこむ)

T 1 & T 2 : Bye!

(CASE 3)

T : I don't like sharks. How about you?

C : I don't like sharks.

T & C : Yeah! (ハイタッチして仲間になる)

◆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。

・色々な友達と好きな生き物や苦手な生き物について話したり聞いたりする。

◆困った時は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): 学びから自分の考えをもつ

・本時の振り返りとして、めあてを達成できた人を確認したり、学習で分かったことを共有したりする。

・次回の学習では、自分の好みについて自由に調べて紹介できることを知る。

I like ~.
I don't like ~.
How about you?
cats, turtles, bees, sharks

I like ~.
I don't like ~.
How about you?

使う生き物の英単語
dogs, cats, turtles, birds,
butterflies, jellyfishes, sharks,
bees, lizards

Let's start game.

Me too.

That's all for today.

4 Goodbye song（2分）