

# Project 1

全8時間 / 9月 / 教科書 pp.33-37

## パーティーを楽しもう。

### 1 単元目標

- クイズや指示の言い方を理解することができる。また、単語のはじめの音を聞き取ることができる。
- クイズを出したり、ゲームの仕方を伝えたりすることができる。
- 他者に配慮しながら、クイズやゲームを伝えようとする。

※ Projectは教科書では児童用に『めあて』として活動別の目標を設定しているが、ここでは評価用として3観点別の『単元目標』を設定している。

### 2 言語材料

- What is it? What's this? It is ~ . Hint, please.
- Hit it!

【既出】 動物 (rabbit, butterfly, dolphin, frog, bear) **L4**

教科 (Japanese, math, science, arts and crafts など) **L3**

数字 (1 ~ 40) **L1** Right. Left. Stop. **3, 4年**

曜日 (Sunday ~ Saturday) **L3** 月 (January ~ December) **L2**

序数 (1st ~ 31st) **L2** I like ~ . **L1**

### 3 単元観

これまでに学習した表現を使い、クイズなどを考えたり、友だちに説明したり、実際にやってみたりすることを通じて、英語表現を身につけることを目指す。友だちと協力してパーティーの準備をしたり、パーティーを実施したりすることにより、相手を思いやる気持ちを持つことや、相手意識を持ったコミュニケーションを行うことも期待できる。

文字と音の関連については、これまでにLesson 3で取り扱ったほか、Jingle 1を歌いながらある程度慣れ親しんでいる。文字ページでは、学習した単語や類出する単語の最初の音(第1音節のonset)を聞き分けさせる段階を踏まえることとし、特にonsetの音素をあとのほかの部分と切り離すことに意識を向けさせる。この段階は、語を構成する音全てを聞いて理解したり、音素を識別して単語を言ったりすることができるようになるために必要な段階である。

onsetの音を聞き分けられるようにするために、まず2つの語が同じ音で始まるか否かを聞き分ける活動から始める。次に3つの語の中で1つだけ違う音で始まる音を聞き分ける活動に取り組ませる。最後には英語を聞いて、どの音で始まるか、2つの文字のどちらで始まるかを選ぶ活動に取り組ませる。

難しいと感じる児童がいた場合は、正解するまで無理に続けたり、否定的なフィードバックを与えたりせず、識別できる音があれば称賛したり、難しいと感じても構わない旨を伝えたりして、情意の低下にいたらないように注意を払うことが必要である。

グループやペアで協力し合いながら活動に取り組ませるなどの工夫を、必要に応じて講じることとする。

#### 4 領域別目標と学習指導要領との関連

聞くこと	クイズや指示の表現を聞いて、理解することができる。	ウ
読むこと	文字には「音読み」があることを理解し、単語のはじめの音を聞き分けたり、その音をもとに文字を識別したりすることができる。	イ
話すこと (やり取り)	クイズを出したり答えたりすることができる。	ア
話すこと (発表)	クイズなどを発表することができる。	ア
書くこと		

#### 5 単元計画

◆=目標, 【 】=紙面にある活動

時	目標と主な活動	評価の観点
1	<p>◆イングリッシュ・パーティーについて知り、いろいろな活動を楽しむ。</p> <p>【 Let's Listen 】 p.34 ・新道先生とブラウン先生の会話を聞き、イングリッシュ・パーティーについて知る。</p> <p>【 Let's Play 1 】 p.34 ・ミステリーボックス・クイズをする。</p> <p>【 Let's Play 2 】 p.34 ・単語を聞いてカードをタッチする。</p>	<p>クイズの内容を理解し、適切に答えることができる。〈行動観察〉 思・判・表 主 話すこと(やり取り)ア</p> <p>慣れ親しんだ単語を聞いて、適切な絵カードを選ぶことができる。〈行動観察〉 思・判・表 主 聞くことウ</p>
2	<p>◆いろいろな活動を楽しむ。</p> <p>【 Let's Sing 1 】 p.35 ・Twenty Stepsを歌う。</p> <p>【 Let's Play 3 】 p.35 ・ラッキーナンバー・ゲームをする。</p> <p>【 Let's Play 4 】 p.35 ・シルエット・クイズをする。</p> <p>【 Let's Play 5 】 p.35 ・スイカわりゲームをする。</p>	<p>クイズやゲームの内容を理解し、適切に答えることができる。〈行動観察〉 思・判・表 主 話すこと(やり取り)ア</p>
3	<p>◆いろいろな活動を楽しむ。</p> <p>【 Let's Sing 2 】 p.36 ・Twelve MonthsとSunday, Monday, Tuesdayを歌う。</p> <p>【 Let's Play 6 】 p.36 ・一本橋ゲームをする。</p> <p>【 Let's Play 7 】 p.36 ・○×クイズをする。</p>	<p>クイズやゲームの内容を理解し、適切に答えることができる。〈行動観察〉 思・判・表 主 話すこと(やり取り)ア</p>
4	<p>◆いろいろな活動を楽しむ。</p> <p>【 Let's Play 8 】 p.36 ・フルーツバスケットをする。</p>	<p>既習の表現を使い、ゲームをすることができる。〈行動観察〉 思・判・表 主 話すこと(発表)ア</p>

5	◆イングリッシュ・パーティーの準備をする。	
	【 Let's Try 】 p.37 ・イングリッシュ・パーティーの準備をする。	
6	◆イングリッシュ・パーティーを楽しむ。	
	【 Let's Try 】 p.37 ・イングリッシュ・パーティーを行う。	クイズやゲームの内容を理解し、適切に答えたり、既習の単語や表現を使ってクイズなどを出題したりすることができる。〈行動観察〉 思・判・表 主 話すこと(やり取り) イ 話すこと(発表) ア
7	◆単語の最初の子音(第1音節のonset)を聞き分けることができる。	
	【 Let's Sing 】 p.90 ・abcd Songを歌う。 【 1 】 pp.90-91 ・英語を聞いてはじめての音を聞き分ける。	単語のはじめの音を聞き分けることができる。〈書き込み点検〉 知・技 主 読むこと イ
8	◆単語の最初の子音(第1音節のonset)を聞き分けることができる。	
	【 2 】 pp.92-93 ・英語を聞いて、指定された文字で始まることばを選ぶ。	単語を聞いて、はじめの音を表す文字を選ぶことができる。〈書き込み点検〉 知・技 主 読むこと イ

## 6 各活動の評価規準項目一覧

	知識・技能	思考・判断・表現力	主体的に学習に取り組む
聞くこと	LP2	LP2	LP2
読むこと	文字1・2		文字1・2
話すこと(やり取り)	LP1・3・4・5・6・7, LT	LP1・3・4・5・6・7, LT	LP1・3・4・5・6・7, LT
話すこと(発表)	LP8, LT	LP8, LT	LP8, LT
書くこと			