

単元の指導計画例 Unit 3 「生き物博士になろう」

単元のゴール：動物や生き物について尋ねたり、答えたりして伝え合おう。

○単元の指導計画（モジュール：10コマ扱い）

過程	時	目標	主な活動	記録に残す評価		
				知技	思判表	態度
出会う	第1時	動物や生き物の名前を表す表現を知り、その表現に興味をもつ。	<ul style="list-style-type: none"> 歌を歌う。 動物や生き物の名前を表す表現に出会う。 担任によるシルエットクイズを行う。 			
	第2時			<ul style="list-style-type: none"> 歌を歌う。 動物や生き物の名前を表す表現の練習をする。 担任によるシルエットクイズを行う。 		
慣れる	第3時	動物や生き物の名前を表す表現を聞くことに慣れ親しむ。	<ul style="list-style-type: none"> 歌を歌う。 動物や生き物の名前を表す表現の練習をする。 ボンゴゲームをする。 	聞く		
	第4時				聞く	聞く
	第5時	動物や生き物の名前や、好きかどうかを尋ねたり答えたりして伝え合う。	<ul style="list-style-type: none"> 歌を歌う。 動物や生き物の名前や好きかどうか尋ねたり答えたりする表現の練習をする。 Yes/No カードゲームをする。 			
	第6時					
伝える・生かす	第7時	好きな動物や生き物を尋ねたり答えたりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 歌を歌う。 動物や生き物の名前や好きかどうか尋ねたり答えたりする表現の練習をする。 インタビューゲームをする。 	話す【や】		
	第8時				話す【や】	話す【や】
	第9時				話す【や】	話す【や】
	第10時	動物や生き物の名前を聞き取り、好きかどうかを尋ねたり答えたりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> 本単元の表現を使ったチャレンジタイムを行う。 (1)一人ずつ、担任と次の会話を行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>T: Do you like~?</p> <p>S: Yes, I do. / No, I don't. (その動物や生き物を指差す) ※3問行う。</p> <p>T: 10種類の動物や生き物の中から1つ指を指す。</p> <p>S: Do you like ~? (~の所に、担任が指差した生き物を当てはめて尋ねる。) ※3問行う。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 担任からの単元全体の振り返りを聞く。 	話す【や】	話す【や】	話す【や】