

単元の指導計画例 Unit 6 「Alphabet」

単元のゴール： アルファベットを用いて、動物園マップを作ろう

○単元の指導計画（モジュール：3コマ、45分授業：4時間 扱い）

過程	時	目標	主な活動	記録に残す評価		
				知技	思半表	態度
出会う	1時	アルファベットの大文字と小文字の読み方に慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> Let's chant. 「A~Z」「a~z」 アルファベットソング アルファベット探し 			
	モ1	アルファベットの大文字と小文字を一致させる。	<ul style="list-style-type: none"> アルファベットソング キーワードゲーム 			
慣れる	2時	アルファベットの小文字とその読み方に慣れ親しみ、大文字と小文字を一致させる。	<ul style="list-style-type: none"> タッチゲーム 教師の示したアルファベットの大きさに合わせて小文字を選ぶ。 リスニング活動 教師の発音を聞いて、アルファベットの小文字を丸でかこむ。 			
	3時	持っているかを尋ねたり、答えたりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> この動物は何でしょうゲーム ペアの片方が動物カードを持ち、もう片方がその名前に含まれるアルファベットを、Do you have "a"?などと尋ねる。含まれていたら Yes, I do. と答え、含まれていなければ、No, I don't. と答えるやり取りを繰り返して、相手の動物の名前を推測する。 		聞く	聞く
	モ2	持っているかどうかを尋ねたり答えたりする言い方に慣れ、活動の中で使うことができる。	<ul style="list-style-type: none"> Let's chant. 動物園のマップ作り。 Do you have~?を使ってやり取りの練習をする。 			
伝える・生かす	4時(本時)	動物園マップを完成させるために、アルファベットの小文字について、持っているか尋ねたり答えたりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> Let's chant. 動物園マップ作り 動物の名前を完成させるために必要なアルファベットについて、Do you have "a"?などと尋ねていく。尋ねた相手はその文字のシールを持っていればシートに貼って、動物園マップを完成させていく。 		話す【や】	話す【や】
	モ3	<ul style="list-style-type: none"> 聞いたアルファベットを選ぶことができる。 持っている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"> チャレンジタイム 【聞くテスト】 ワークシートを配り、教師が発音した順に、アルファベットに番号を書く。 【話すテスト】 (1)二人組で前に出る。 (2)それぞれがカードを引く。 (3)互いに尋ね合う。 A: Do you have ()? B: Yes, I do. / No, I don't. A: Thank you. A・B: See you. 	聞く		話す【や】

動物園マップ作り

45分授業とモジュール学習の関連を図りながら、単元のゴールに向けて授業作りを行っています！