

6年

Unit7 My Best Memory (Hop!)

上三川町立上三川小学校 Paul Reddington

本時の目標

自分の小学校生活の行事を振り返り、学校行事の言い方を知ろう。

評価基準



話すこと（やりとり）【思・判・表】率先して友達と相談し、行事や当時の様子を思い出している。




【態度】各行事の英語の言い方への興味を示している。

ICTの活用について

動画を視聴することで、コミュニケーションの目的や場面、状況など（コミュニケーションの必然性）を理解し、興味・関心を高めるとともに、本単元の語彙や表現についての確認が容易にできる。

学習活動	内容・教師の発話	・児童の主な活動 ◇指導上の留意点	デジタル教科書・ICTの 活用場面
Small talk (4分)	<p>・本日の授業内容に関連するように、T1とT2がやり取りを行う。</p> <p>T1: What's your best memory?</p> <p>T2: My best memory is sports day. I enjoyed watching the relay. What's your best memory?</p> <p>T1: My best memory is lunch time.</p> <p>T2: Lunch time?</p> <p>T1: Yes. I love school lunch. We have school lunch Everyday.</p> <p>T2: That's great.</p>	<p>◇児童が理解することができ るよう、キーワードとなる言葉を 強調したり、ジェスチャーなどを 交えたりして、やり取りをする。</p> <p>・自分が聞き取れた情報を発 表する。</p>	
めあての 確認 (1分)	【小学校生活の行事をふりかえり、学校行事の言い方を知ろう】		
展開 (5分)	<p>・学校行事を思い出すために、ブレインストーミングを行う。</p> <p>◦ What school events do we have in our school?</p>	◇新しいUnitに入るので、先入観をもたせないために、授業開始時は教科書を閉じておくようにする。	

	<p>◦ Let's brainstorm school events. You have 5 minutes to think.</p>	<p>◇学校行事に限定し、年中行事や個人的な行事ではないことを示すようにする。</p> <p>◇「低学年の時は、何をした?」「学校での行事をいくつか思い出せるかな?」などと問い、意欲を持つことができるようにする。</p> <p>・隣席の児童と相談し、なるべく多くの行事をリストアップする。</p>	
<p>Event Point Battle (15分)</p>	<p>【「ふせん」クイズゲーム】</p> <p>「ふせん」に書かれた学校行事を予想し、獲得点数をグループで競う。</p> <p>・クラスを数グループに分け、指導者用デジタル教科書で Unit7 P.80-81 を提示する。</p> <p>・各グループで話し合い、先ほどブレインストーミングで出した行事の中から1つを選び、グループ毎に発表する。発表後、該当の行事の「ふせん」を展開し、英語の言い方を確認する。</p> <p>◦ OK, let's say it in English.</p> <p>・「ふせん」に記入している点数を発表する。これをグループの合計ポイントに加算する。</p> <p>・上記のように、各グループの発表や「ふせん」の開封、行事の英語復唱の活動を数回繰り返す。</p>	<p>◇児童が学校行事は何種類あるのか分からないように進める。</p> <p>◇発表は日本語で行ってよいことを伝える。</p> <p>・全員で、発表された行事を英語で復唱する。</p> <p>◇行事の英単語を覚えることを目的とするのではなく、聞くことで身近な言葉などに気付くことができるようにする。</p> <p>◇点数設定の際には、本単元にある「一番の思い出」につながりそうな行事は、特に発表の候補に入れるようにする。</p> <p>◇6年間の小学校生活の体験を細密に思い出すことで、児童の鮮明な想像力を働かせ、これから学習する単元の世界に一層深く引き込むことができるようにする。</p>	 <p>Hop! 画面</p>  <p>「ふせん」を準備した Hop! 画面</p> <p>・学校行事を事前に「ふせん」に書き込み、閉じておく。「ふせん」には、行事の日本語と英語を記入する。また、行事ごとにポイントを記入しておき、ゲーム性を持たせる。</p>

	<p>【評価ポイント】</p> <p>友達と相談する中で、行事だけではなく、その中のできごとなどにも着目している。</p>	<p>◇単元の最終段階であるプレゼンテーションを行う際、同様の思い出が選ばれる傾向があるため、この段階で幅広い学校行事に目を向けることで、多くの可能性を考えることができるようにする。</p>	
Story (5分)	<p>・Story 動画を視聴する。視聴する前に、「行事について、どのようなことを説明しているのかな？」と、問いかけることで視聴するための観点を示す。</p> <p>【評価ポイント】</p> <p>紹介する思い出のできごとを推測しながら視聴している。</p>	<p>◇動画の再生は、1人目の話が終了後一時停止し、内容確認をしてもよい。</p>	 <p>Story 動画</p>
Let's play (10分)	<p>・(TT レッスン時) 児童 VS 担任教諭で、ポインティングゲームを行う。この際、担任教諭はモニター等に投影しているデジタル教科書を使用する。</p> <p>◦ Let's have a speedpointing battle with the teacher!</p> <p>・T2 は学校行事名を発表しながら、ゲームを進行する。</p> <p>【評価ポイント】</p> <p>素早く活動ができるよう、行事名を暗記する意欲がある。</p>	<p>◇児童同士で競う場合、実力や気持ちの違いで温度差が生じるケースがあることに注意する。</p>	 <p>Hop! 画面</p> <p>・担任教諭がモニターを使用し実演することで、見本を見せられる。</p>
Let's watch (3分)	<p>Step1 (P.82)の Let's watch の動画を視聴する。</p> <p>◦ Let's preview the next lesson!</p> <p>・次時の主題を確認する。</p>	<p>◇次時の学びの要点が Let's watch で紹介されていることに気づくことができるようにする。</p> <p>◇授業の終盤に動画を見せることで、次に学習する内容を焦点化し、意識づけをする。</p>	 <p>Let's watch 動画</p> <p>・児童が聞き取った情報と登場人物の様子や吹き出しの絵を照合し、意識づけする。</p>
振り返り (2分)	<p>【テーマ】 行事の名前以外に表現したいことは何？</p> <p>◦ 教科書の行事の他に、あなたの学校にどのような素敵な行事があるでしょうか。それについて、どんなことを伝えたいですか。</p>		