

外国語活動 単元デザインシート

令和7年度英語教育推進委員会作成

①単元に係る児童生徒の実態（本単元における児童生徒のレディネスや興味・関心を含める）
本単元でも言語材料に慣れる場面では、ゲームを多く取り入れ、児童が楽しく、自然と語やフレーズに慣れ親しんでいける様にしていく。 これまでの活動でも、PCを使っのインタビューやゲームを行ってきた。ICTを活用するとともに、やり取りの中で実物が必要な場面では選択して使用していきたい。

②単元の目標と評価規準
オリジナルメニューを作成するために、欲しいものについて尋ねたり答えたりする。
・野菜、果物、飲み物などの欲しいものを尋ねたり答えたりする表現を的確に用いている。 〈知識・技能〉
・欲しいものを尋ねたり答えたりして伝え合っている。 〈思考・判断・表現〉
・相手に伝わるように工夫しながら、欲しいものを尋ねたり答えたりしようとしている。 〈主体的に学習に取り組む態度〉

③言語の使用場面と働き（学習指導要領参照）
言語の使用場面（ア）児童の身近な暮らしに関わる場面（学校での学習や活動） 言語の働き（オ）相手の行動を促す（質問する） 具体：What do you want? — I want <u>two</u> <u>apples</u> . Here you are. — Thank you. — You're welcome.

④コミュニケーションを行う目的や場面、状況（リアルコミュニケーションの設定）
【お店屋さんごっこを通して、オリジナルメニューを作ろう】
目的：自分の欲しい食材を手に入れ、オリジナルメニューを友達に紹介する。 場面：お店屋さんで、自分の欲しい食材を伝える。 状況：お店屋さんで自分の欲しい食材を手に入れ、オリジナルメニューを作る。

⑤単元を終えた児童生徒の姿（児童生徒のまとめ・振り返りの想定）
<振り返り> 何を何個欲しいか言えるようになった。 本当のお買い物みたいで、楽しく英語でお買い物できた。 いろいろな国のお店みたいに、床やボートでやっていておもしろかった。実際に行くとこんな感じなのかなと思った。 他の国に行った時も、「英語は共通」と思って、英語で話してみたい。海外でもお買い物してみたい。 もしかしたら外国でお店を開けるかも！ 自分の作る食べ物の材料を英語で買えて楽しかった。 欲しい物を聞いたり、聞いて渡したりすることができた。
<児童生徒の発話状況> Vegetables, fruits 類の語 / What do you want? / I want ○○. / How many? / 2 please.

⑥単元計画		
本時の目標（■）、学習活動（丸数字）	各時の言語活動の実際（該当する場合のみ入力）	
■単元のゴールを知って活動の見通しを持ち、野菜や果物の言い方や欲しいものを伝える表現に慣れ親しむ。 【知】 ①単元のテーマとゴールを知る。 ②野菜や果物に関する語や英語での言い方に慣れ親しむ。 ③ゲームなどで習熟をはかる。		
モジュール（3回） ①単語の習熟 （チャンツ/キーワードゲーム/ミッシングゲーム等） ②既習事項 I like ○○を使って、友達と好きな野菜や果物を伝え合う。		
■お店屋さんごっこでやり取りするために、好きな野菜や果物を尋ね合う表現に慣れ親しむ。 【知】 ①野菜や果物、飲み物の英語の言い方に慣れ親しむ。（復習） ②What do you want? I want ○○のフレーズ練習をする。 ③練習した言い方を使って、ゲームなどで習熟をはかる。		
モジュール（3回） ①語・キーセンテンスの習熟 ②Small talkでお互いの好きな野菜を尋ね合ったり、クイズ大会をする。		
■お店屋さんごっこでやり取りするために、友達と欲しいものを尋ね合う表現に慣れ親しむ。 【知】【主】 ①野菜や果物、飲み物の英語の言い方に慣れ親しむ。（復習） ②What do you want? I want ○○の言い方に慣れ親しむ。（復習） ③練習した言い方を使って、ゲームなどで習熟をはかる。		
■お店屋さんごっこでやり取りするために、慣れ親しんだ表現を使って、自分が欲しい野菜や果物を尋ね合う。【思】【主】 ①野菜や果物、飲み物の英語の言い方や What do you want? のフレーズに慣れ親しむ。（復習） ②PCを使って、ピザを完成させるようにやり取りする。 ③友達にインタビューして、欲しいものを尋ね合う。	目的：自分の欲しい食材を伝えてピザを作る。 場面：PC上でオリジナルピザを作る。 状況：ピザ屋さんになったつもりで、どんなトッピングがいいか、相手に聞く必要がある。	
■お店屋さんごっこを通して、慣れ親しんだ表現を使い、自分が欲しい食べ物やその個数を尋ね合う。 【思】【主】 ①買い物ごっこに必要なフレーズの言い方練習をする。 ②お客さん役、お店屋さん役に分かれて、買い物ごっこをしてオリジナルメニューを作れるよう、英語の表現を使って食材を手に入れる。（ロイロノートでアイテムのやりとり） ③できたオリジナルメニューを発表する。	目的：自分の欲しい食材を手に入れ、オリジナルメニューを友達に紹介する。 場面：お店屋さんで、自分の欲しい食材を伝える。 状況：お店屋さんで自分の欲しい食材を手に入れ、オリジナルメニューを作る。	

①単元に係る児童生徒の実態（本単元における児童生徒のレディネスや興味・関心を含める）
本学級の児童に外国語に関するアンケートをとったところ、外国語活動は楽しいと感じている児童が多く、友達やALTと会話をするを楽しんでいる児童が多い。しかし、外国に興味がある児童や、「将来、外国に行ってみたい」という項目では、「興味がある」・「行きたい」と思っている児童は少ない。活動をしていても、慣れ親しんだ言葉は、自信をもってコミュニケーションを図るが、新出の語や表現には定着するまで時間がかかる児童も多くいる。ALTとの対話体験を増やし、様々な異文化に触れる機会をもつことで自分から主体的にコミュニケーションを図る児童を増やすことが今後の課題である。

②単元の目標と評価規準
世界には多様な考え方があることに気付くと共に、それらについて伝える。 ・さまざまな動作や遊び、天気の違いなどの言い回しを用いている。（知識・技能） ・好きな遊びについて尋ねたり答えたりして伝え合っている。（思考・判断・表現） ・相手に配慮しながら、友達を自分の好きな遊びに誘おうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

③言語の使用場面と働き（学習指導要領参照）
言語の使用場面（ア）児童の身近な暮らしに関わる場面（学校での学習や活動）（地域の行事） 言語の働き（オ）相手の行動を促す（質問する） 具体：Let's play soccer!(basketball/tag/dodgeball/jump rope) Yes, let's. No, sorry. I don't like soccer. Let's play basketball.

④コミュニケーションを行う目的や場面、状況（リアルコミュニケーションの設定）
【クラスで世界の遊びをしよう】 目的：世界の遊びを知り、世界の遊びをクラスで行う。 場面：みんなが遊びたい遊びを考えるために、世界の遊びについて調べ、まとめる。 状況：互いの好きな世界の遊びを伝え合う。

⑤単元を終えた児童生徒の姿（児童生徒のまとめ・振り返りの想定）
<振り返り> ・単元のゴールで世界の遊びについて他の児童に紹介する場を設定したことで、児童はより積極的にコミュニケーションをとっていた。 ・話す活動を繰り返していく中で新たに表現したい言葉を知りたがるなど、児童の学ぶ意欲が高まってきた。 ・外国語活動以外でも、慣れ親しんだ言葉を使って英語を話す児童や、休み時間には世界の遊びを通して様々な児童とコミュニケーションを図ろうとする様子もみられた。 ・世界の遊びについて調べ、世界と日本の遊びの共通点と相違点を知り、国際理解にもつながった。 <児童生徒の発話状況> A：How is the weather? B：No rainy. (It's) sunny and hot. Let's play ○○! A：Yes, let's. Sorry. I don't like ○○. Let's play □□.

⑥単元計画	
本時の目標（■）、学習活動（丸数字）	各時の言語活動の実際（該当する場合のみ入力）
■単元のゴールを知って活動の見通しをもち、遊びや天気の言い方、遊びに誘う表現に慣れ親しむ。【知】 ①単元のテーマとゴールを知る。 ②天気の違いの仕方を知り、英語での言い方に慣れ親しむ。 ③世界のさまざまな天気とその様子について知る。	
モジュール（3回） ■世界の気候を調べ、日本と世界の天気の違いを知る。 1・2回目 ①Unit1で学習した国で、気になった国の天気を調べる。 3回目 ②世界の気候を紹介する。（班活動）	目的：日本と世界の天気の違いを知る。 場面：相手が調べた国の天候を聞きに行く。 状況：自分の調べた国以外の天候を調べている児童に聞く。
■休み時間に遊びたい遊びの表現を知り、自分の遊びたい遊びを尋ね合う活動を通して、互いの考えや気持ちを伝え合っている。【思】 ①遊びを誘う英語の表現の仕方に慣れ親しむ。 ②A：How is the weather? B：(It's) sunny and hot. Let's play soccer!(basketball/tag/dodgeball/jump rope) A：Yes, let's. Sorry. I don't like soccer. Let's play basketball. のフレーズを練習する。 ③休み時間に遊びたい遊びについて伝え合う。	目的：休み時間に自分が遊びたい遊びについて決める。 場面：休み時間に遊びたい遊びを決めるために、尋ね合う。 状況：自分が考えている遊びができるとは限らないため、なるべく多くの人とコミュニケーションを図る。
モジュール（3回） ■世界の遊びについて調べ、友達との交流を通して世界の遊びを知る。 1・2回目 ①世界の遊びについて調べ、ロイロノートにまとめる。 3回目 ②調べた世界の遊びを共有する。	
■友達との交流を通して、世界の遊びの中でお気に入りを見つけ、クラスのみんなと遊びたい遊びを尋ね合っている。 【思】【主】 ①遊びを誘う英語の表現の仕方に慣れ親しむ。 A：How is the weather? B：(It's) sunny and hot. Let's play ○○! A：Yes, let's. No, sorry. I don't like ○○. Let's play □□. のフレーズを練習する。 ②世界の遊びたい遊びについて、伝え合う。	目的：クラスのみんなと遊びたい世界の遊びについて決める。 場面：遊びたい世界の遊びを決めるために、尋ね合う。 状況：みんなが遊びたい遊びを考えるために、多くの人とコミュニケーションを図る。
■世界の遊びをしよう！ ①歌を歌う。 ②フォニックス ③世界の遊びで遊んでみよう！ ④単元を通しての振り返り	

①単元に係る児童生徒の実態（本単元における児童生徒のレディネスや興味・関心を含める）
モジュールの時間は繰り返し聞いている英語のチャンツを真似して発音したり、英語のゲームを楽しんで行ったりする姿が見られる。そこで本単元でも言語材料に慣れる場面では、ゲームを多く取り入れて児童が楽しんで取り組み、自然と語やフレーズに慣れ親しむようにする。 これまでの活動でも、PCを使って英語でのカードのやり取りをしたり、自分の好きなものを写真に撮ってPC上で見せ合っあてっこをしたりするなど、ICTを使った活動には慣れている。そこで、本単元でも欲しい形や色をPC上で買い物をしていくという形にした。効果的にICTを活用していきたい。

②単元の目標と評価規準
好きな色や形について尋ねたり答えたりして気持ちを伝え合う。 ・形や色の言い方や、何が好みかを尋ねたり答えたりする表現を的確に用いている。〈知識・技能〉 ・どんな形や色が好きかを尋ねたり答えたりして伝え合っている。〈思考・判断・表現〉 ・相手に伝わるように工夫しながら、どんな形や色が好きかを尋ねたり答えたりしようとし〈主体的に学習に取り組む態度〉

③言語の使用場面と働き（学習指導要領参照）
言語の使用場面（ア）児童の身近な暮らしに関わる場面（学校での学習や活動） 言語の働き（オ）相手の行動を促す（質問する） 具体：What shape/color do you like? ― I like blue rectangle. Do you like red? ― Yes, I do. / No, I don't.

④コミュニケーションを行う目的や場面、状況（リアルコミュニケーションの設定）
【友達に素敵なカードを贈ろう】 目的：友達がもらって喜ぶグリーティングカード（主にクリスマスカードか年賀状）を作る。 場面：カードに載せる友達が好きな色や形を手に入れようとする。 状況：友達に好きな色や形を聞いたり、その色や形のアイテムをお店屋さんで買おうとする。

⑤単元を終えた児童生徒の姿（児童生徒のまとめ・振り返りの想定）
<振り返り> ・形も色も聞きたい事はスラスラ言えた。 ・たまに「あ！」これ分らないと思った時があったけど、すぐ思いだして言えた。 ・相手が話しかけてきた時、笑顔で挨拶できた。相手に尋ねる時、笑顔でなかったが、二人目の人との対話では、笑顔であいさつできた。 <児童生徒の発話状況> ・ゲームで十分に慣れ親しみ個人のフレーズ練習を行ったため、すらすらと言葉が出てやりとりをできる児童が多かった。 ・扱う語やフレーズの多さ、多様な言い回しの所為か、困惑する児童がいた。→【例】：Do you like pink?・・・What color do you like?・・・How about　○○?など。 ・混乱した時には、ALTに吹き込んでもらった音声をPCで再生して聞いて練習して発話を行っていた。

⑥単元計画		
本時の目標（■）、学習活動（丸数字）	各時の言語活動の実際（該当する場合のみ入力）	
■単元のゴールを知って活動の見通しを持ち、形や色の言い方や尋ね方の表現に慣れ親しむ。【知】 ①単元のテーマとゴールを知る。 ②カードのイメージを持つ。 （Let's try1　Unit7 P2 8 Let's watch and think ） ③教師が作ったカードの実物を見て単元の全体の活動の見通しを持つ。 ④形に関する語を学習し、英語での言い方に慣れ親しむ。		
モジュール（3回） ①語の習熟 （チャンツ/キーワードゲーム/ミッシングゲーム等） ②カードを贈る相手を決定する。（2人） ③カードに使う形の例を見て作りたいカードのイメージを膨らませる。 （Let's try1　Unit7 P2 9 Let's listen） ④相手のことを思い浮かべて、贈りたいカードのイメージメモを書く。（ロイロノート） ⑤Do you like ○○? What shape(color) do you like? How about○○?などのフレーズの練習をする。		
■相手がもらって喜ぶカードを作成するために、好きな色や形を尋ね合う活動を通して互いの考えや気持ちを伝え合う。【思】 ①形に関する英語での言い方に慣れ親しむ。（復習） ②Do you like ○○? What shape(color) do you like? How about○○?などのフレーズ練習をする。 ③練習した言い方を使って、カードを贈る相手の好みを聞いたり、答えたりする。（ロイロノートにメモ）	目的：カードに載せる色や形を決定する。 場面：贈る相手に好きな色や形を聞きに行く。 状況：自分が予想している色・形が実際に使えるか分からないので、1対1で相手に尋ねる。	
モジュール（3回） ①相手の好みに合わせたカードのイメージを固める。 ②必要があれば、再度相手に好みを聞きに行く。 ③買い物ごっこで使うフレーズWhat do you want?/ I want ○○,please.の言い方を練習する。		
■相手がもらって喜ぶカードを作成するために、慣れ親しんだ表現を使って、自分が手に入れたい色や形を尋ね合う。【主】 ①買い物ごっこに必要なフレーズの言い方練習をする。 ②お客さん役、お店屋さん役に分かれて、買い物ごっこをしてカードづくりのための材料（色・形）を英語の表現を使って手に入れる。（ロイロノートでアイテムのやりとり）	目的：カードに載せる色や形のアイテムを手に入れる。 場面：お店にアイテムを買いに行く。 状況：どのお店に何の色や形があるかは分からない。だから、たくさんのお店を回るか、欲しいものをいくつか挙げてお店屋さん尋ねる必要がある。	
モジュール(3回) ①カードを完成させる。（ロイロノート） ②カードを友達に渡すときの言い方を練習する。 ③印刷されたカードを実際に渡したりもらったりして感想を伝え合う。	目的：完成したカードに渡す相手に喜んでもらう。 場面：カードを渡しに行く。 状況：相手が喜んでくれるか分からないので、渡すときの表現方法（nice smile clear voiceなど）をよく考えなければいけない。	

①単元に係る児童生徒の実態（本単元における児童生徒のレディネスや興味・関心を含める）
これまでの外国語活動で、3年では好きな色やスポーツなど身近なことについてやり取りをした。4年ではさらに、天気など事実を伝えるコミュニケーション活動も行ってきた。「もののある場所をつたえよう」では、クロームブックを活用して自分で飾り付けた部屋を友達に伝える活動を行った。クイズ形式を取り入れることで、多くの児童が友達の話すことを正確に聞き取ろうとしている姿が見られた。

②単元の目標と評価規準
自分の好きな場所やその理由、道案内する表現を用いて気持ちを伝え合う。
・世界と日本の学校生活の共通点や相違点を通して、多様な考え方があることに気付くとともに、教科名や教室名などの案内をしている。【知識・技能】 ・自分が気に入っている校内の場所に案内したり、その場所について伝え合ったりしている。【思考・判断・表現】 ・お気に入りの場所について動画撮影したり、視聴したりする活動を通して、コミュニケーションを楽しもうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

③言語の使用場面と働き（学習指導要領参照）
言語の使用場面…（イ）特有の表現がよく使われる場面 ・道案内 言語の働き …（ウ）事実・情報を伝える ・説明する （エ）考えや意図を伝える ・意見を言う （オ）相手の行動を促す ・命令する

④コミュニケーションを行う目的や場面、状況（リアルコミュニケーションの設定）
目的…他校の児童に自分の学校のお気に入りの場所を伝える。 場面…お気に入りの場所が同じ児童とグループになり、動画を撮影しながら道案内をしたり、好きな理由を伝えたりする。 状況…昇降口から入って、お気に入りの場所まで行く動線を理解できるように…“Go straight/turn left”などの表現を用いて伝える。それぞれの場所について好きな理由を発表する。

⑤単元を終えた児童生徒の姿（児童生徒のまとめ・振り返りの想定）
<振り返り> 「他校の児童にお気に入りの場所を伝える」という目的が明確であったため、より分かりやすく案内する方法を考え、動画撮影することができた。 グループ活動にすることで、友達の発表について意見交換する姿が見られた。 スタート地点を自分たちの昇降口にしたため、撮影場所が重ならないように時間差で動画撮影を始めた。しかし道順によっては複数のグループが撮影することがあり、明瞭な発話ではない場合、他グループの音声録音されてしまうことがあった。 <児童生徒の発話状況> 「昇降口から多目的室までの道案内をすることができた。」「声を大きくして、カメラの方を向いて話すようにした。」など道案内の仕方や工夫を考えながら、動画撮影することができた。 お気に入りの場所、道案内という2つのタスクがあったため、やや難しい児童もいた。

⑥単元計画		
本時の目標（■）、学習活動（丸数字）		各時の言語活動の実際（該当する場合のみ入力）
■学校のいろいろな場所を表す言葉に慣れ親しむ。【技】 ①学校のいろいろな場所を表す言葉を知る。 ②“School Places Song”を歌う。 ③Point gameをする。2人組で行う。 ④ICTを活用し、ものの場所を伝えるすごろくゲームをする。		
■教室を表す言葉、道案内の言葉に慣れ親しむ。（モジュール3回）【技】 ①Let’s Try!2 p30&31 【Let’s Watch and think】に取り組む。 ②Let’s Try!2 p30&31 【Let’s Listen】に取り組む。 ③Let’s Try!2 p32 【Let’s Chant】“School Chant”を言う。		
■学校内の好きな場所を伝え合う。【思】 ①学校のいろいろな場所を表す言葉に慣れ親しむ。 ②“School Places Song”を歌う。 ③キャラクター探しクイズをする。 ④自分の好きな場所について友達とやり取りする。		目的…場所を表す言葉に親しむ。 場面…様々な友達と行うペア活動。 状況…校内地図を提示しながら、“What is your favorite place?” “The (場所)is my favorite place.”とやり取りする。
■世界と日本の学校の共通点や相違点に気付くとともに、学校内のお気に入りの場所やその理由を伝える表現に慣れ親しむ。（モジュール活動）【知】【思】 ①Let’s Try!2 p32 【Let’s Listen】に取り組む。 ②Let’s Try!2 p32 【Let’s Watch and think】に取り組む。 ③学校内で自分が好きな場所とその理由をLet’s Try!2 p32 【Acitivity】に書き、友達に伝える。		目的…場所を表す言葉やその理由を伝える表現に親しむ。 場面…様々な友達と行うペア活動。 状況…“My favorite place is (場所).”“I like (好きな教科など).”とやり取りし、分かったことをメモする。
■道案内をする表現に慣れ親しみ、グループで学校案内する道順を考える。【思】 ①道案内をする表現に慣れ親しむ。 ②命令ゲームをする。（学校内の地図を指さしながら、ALTの指示に沿っていろいろな場所に行く。） ③グループごと好きな場所を案内する道順を考える。		目的…道案内の表現に親しむ。 場面…校内地図を用いて行うグループ活動 状況…“Go straight/turn left /turn right/Go up the stairs”の表現を聞いて、地図をたどったり、道案内の仕方を考えたりする。
■道案内する表現を用いながら、お気に入りの場所やその理由を伝える練習をする。（モジュール3回）【思】 ①グループごと自分の好きな場所とその理由を表現する言い方を練習する。 ②動画撮影の場所で練習する。		目的…自分の好きな場所を英語で他校の児童に紹介する。 場面…好きな場所が同じ児童と動画撮影をする。 状況…“Welcome our school ! . Turn right/ go straight/go straight/turn right/go up the stairs/go straight This is my favorite place. “Music room.” I like music.”などと発表する。
■道案内する表現を用いながら、お気に入りの場所やその理由をを伝え、グループごとお気に入りの場所を紹介する動画を撮影する。【思】 ①お気に入りの場所やその理由、道案内の仕方を練習する。 ②グループごとに撮影する。		目的…自分の好きな場所を英語で他校の児童に紹介する。 場面…好きな場所が同じ児童と動画撮影をする。 状況…“Welcome our school ! . Turn right/ go straight/go straight/turn right/go up the stairs/go straight This is my favorite place. “Music room.” I like music.”などと発表する。
■他グループの動画を鑑賞し、コミュニケーションを楽しむ。（モジュール活動）【主】 ①動画を視聴しながら、お気に入りの場所、理由、道案内の表現について、他グループの良さや改善点を考える。		