

単元	1. 世界のこんにちは			4月(3時間)
目標	友達やALTと気持ちを通わせるために、相手に伝わるように工夫しながら、様々な世界の国々の挨拶をし合う。			
評価 規準	(①知・技)世界の国々の挨拶の共通点や相違点があることに気付いている。 (②思・判・表)世界の国々の挨拶をしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、世界の国々の挨拶をしようとする。			
言語 事項	China/India/Japan/Thailand/Korea/Germany/England/France/Italy/Spain/Portugal/America/Brazil/Australia Hello. 他各国の「こんにちは」の挨拶 How are you? I'm ~?			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか む	1	○ALTの発音するいろいろな国の「こんにちは」のあいさつクイズに答え、単元の課題「いろいろな国の挨拶をしよう」をつかむ。	○国が異なっても同じ挨拶をする国があることに気付けるように、挨拶を紹介する際に、同じ挨拶をする国を連続で提示する。	◇国が異なっても同じ挨拶をする国があることを発言したり記述したりしている。 <Tryシート①>
追 究 す る	1	○「挨拶マッチングゲーム」をし、自分の好きな国のあいさつを友達やALTとする。	○自信をもって挨拶ができるように、ゲームで繰り返し発音するルールを設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさを挨拶をしている。 <行動③>
ま と め る	1	○同じ言葉同士で挨拶をし合う「挨拶世界旅行」をする。	○国に合った挨拶を選択できるように、相手を代えて様々な国の挨拶をする機会を設定する。	◇相手の挨拶に合わせて挨拶をし、気持ちを聞いたり答えたりしている。 <行動②>
【備考】 ・歌：You Tube "Hello song 10 languages" ・第1時に「英語活動の学習の仕方」を配付し、英語活動を学習する上で大切な心構えや学習の仕方について確認する。 ・「挨拶マッチングゲーム」：神経衰弱のこと。国旗と挨拶のカードを一致させる。国旗カードをめくった際は、国名を、挨拶カードをめくった際は、挨拶を発音するルールを設定する。 ・「挨拶世界旅行」教室を世界に見立て、クラスの半分の子どもがそれぞれの国の人になる。ある国に行ってその国の挨拶をし合い、そこで引いたカードの国へ行く。全ての国を回れるまで繰り返す。				

単元	2. 遊びに誘おう			5月(3時間)
目標	友達やALTと休み時間にする遊びの約束をするために、相手に伝わるように工夫しながら、天気や友達の好みに応じた遊びについて提案したり答えたりする。			
評価 規準	(①知・技)天気や遊びの誘い方の英語表現を聞き取ったり英語の音声で発音したりしている。 (②思・判・表)天気や友達の好みに応じた遊びについて提案したり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、天気や友達の好みに応じた提案したり答えたりしようとしている。			
言語 事項	How's the weather? It's (sunny/rainy/cloudy/snowy). Let's (play <i>karuta</i> /soccer/tag/on <i>Ishiyama</i> /on the swing/on the bar/go to the library/chat).			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか む	1	○JTEとALTの天気や友達の好みに応じた遊びに誘うモデルを見聞きし、単元の課題「天気に合わせて友達を遊びに誘おう」をつかみ、天気を表す英語表現を用いた「キーワードゲーム」をする。	○話していた内容に気付けるように、ジェスチャーや天気のイラストを用いたJTEとALTのモデルを提示する。	◇JTEとALTのモデルを見聞きして、話していた内容について発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○遊びを表す英語表現を用いた「すごろくゲーム」をし、授業日から3日間の休み時間にする、天気や友達の好みに応じた遊びを提案したり答えたりする。	○遊びに誘う英語表現の選択・組合せができるように、相手の返答に応じた英語表現をチャート図を用意する。	◇ 遊びに誘う英語表現の選択・組合せをし、天気に応じた遊びを提案したり答えたりしている。 <行動②>
ま と め る	1	○翌週の休み時間にする、天気や友達の好みに応じた遊びを提案したり答えたりする。	○実際の生活と結びつけて遊びを提案したり答えたりできるように、翌週1週間の休み時間予定表を用意する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで、天気や友達の好みに応じて遊びを提案したり答えたりしている。 <行動③>
【備考】 ・歌："BINGO" ・チャンツ：Let's Try！ デジタルコンテンツ ・「キーワードゲーム」：子どもはペアになり、ペアの中央に消しゴムを1つ置く。気持ちや調子を表す英語表現の中から1つのキーワードを決めて、子どもが"How is the weather?"と尋ね、ALTが天気を答え、キーワードの天気を聞いたらペアの友達より早く消しゴムをとる。 ・「すごろくゲーム」：遊びの描かれたすごろくシートを用いて行うすごろく。着いたマスに描かれた遊びを発音するルールを設定する。				

単元	3. 好きな曜日は何曜日？			6月（時間）
目標	自分と友達やALTの好きな曜日とその理由の共通点や相違点を知るために、相手に伝わるように工夫しながら、好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりする。			
評価規準	(①知・技)友達やALTの好きな曜日とその理由を聞き取ったり曜日を表す英語表現を英語の音声で発音したりしている。 (②思・判・表)好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしようとしている。			
言語事項	What day is it? It's (Sunday/Monday/Tuesday/Wednesday/Thursday/Saturday). What day do you like? I like ~. Why? Because I like ~.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○ALTとJTEのその日の曜日や好きな曜日を尋ねたり答えたりするモデルを見聞きし、単元の課題「好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしよう」をつかみ、歌を歌ったり、「ソングポインティングゲーム」をしたりする。	○話していた内容に気付けるように、ジェスチャーや曜日のイラストを用いながらJTEとALTのモデルを提示する。	◇JTEとALTの好きな曜日とその理由について発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○ALTの読み聞かせを聞き、教科を用いた「マッチングゲーム」をし、好きな曜日とその理由(好きな教科)を伝え合う。	○英語表現の選択・組合せをすることができるように、学級全体で伝え合う前にグループ内で英語表現を確認する機会を設定する。	◇英語表現の選択・組合せをし、好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしている。 <行動②>
まとめる	2	○好きな曜日とその理由(習い事や家ですること)を伝え合う。	○好きな曜日が同じ友達を見付けられるように、インタビューシートを用意する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで好きな曜日とその理由を尋ねたり答えたりしている。 <行動③>
【備考】 ・歌：“The Days of the Week” 読み聞かせの本：“Today is Monday” ・「ソングポインティングゲーム」：黒板に掲示した7枚の曜日の絵カードを歌に合わせて、学級の代表者が指し棒などで指していくゲームである。曲に合わせてうまく指せたら、子どもがカードを入れ替える。入れ替えたカードでも同様に行う。慣れてきたら歌のスピードを上げてよい。 ・「マッチングゲーム」：神経衰弱のこと。めくったカードに描かれている教科について“I like~.”と発音するルールを設定する。				

単元	4. 何時が好きかな？			7月(3時間)
目標	自分と友達やALTの好きな時刻とその理由の共通点や相違点を知るために、相手に伝わるように工夫しながら、好きな時刻とその理由を尋ねたり答えたりする。			
評価規準	(①知・技)世界には時差があることや時差の特徴に気付いている。 (②思・判・表)好きな時刻とその理由を尋ねたり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、好きな時刻とその理由を尋ねたり答えたりしようとしている。			
言語事項	What time is it? It's ___:___. What time do you like? I like ___:___ . Because it's (Japanese/social studies/math/science/P.E./arts and crafts/music/English/calligraphy)time.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○ALTとJTEの現在の時刻や好きな時刻を尋ねたり答えたりするモデルを見聞きし、単元の課題「友達の好きな時刻とその理由を尋ねたり答えたりしよう」をつかみ、世界の時刻についての「ファインディングマッチングゲーム」をする。	○世界には時差があることや時差の特徴に気付けるように、世界地図を用意し、時刻を確認する機会を設定する。	◇世界には時差があることや時差の特徴について発言したり記述したりしている。<発言・Tryシート①>
	1	○時刻を表す英語表現を用いた「カルタ」をし、好きな時刻を尋ねたり答えたりする。	○数を表す英語表現を繰り返し聞いたり発音したりできるように、カルタをとった後にALTの後に続いて時刻を発音するルールを設定する。	◇数を表す英語表現を選択し、好きな時刻を答えている。<行動②>
まとめる	1	○好きな時刻とその理由(その時刻にすること)を尋ねたり答えたりする。	○好きな時刻が同じ友達を見付けられるように、インタビューシートを用意する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで好きな時刻とその理由を尋ねたり答えたりしている。<行動③>
【備考】 ・チャッツ: Let's Try! デジタルコンテンツ ・「ファインディングマッチングゲーム」: 同じ時刻のカードを持っている人を探すゲーム。"What time is it?" "It's ~ o'clock."と尋ねたり答えたりして探す。				

単元	5. おすすめの文房具セットをつくろう			8・9月(4時間)
目標	友達におすすめの文房具セットをつくるために、相手に伝わるように工夫しながら、友達の好きな色や形の文房具を持っているか尋ねたり答えたりする。			
評価 規準	(①知・技)友達やALTの好きな色や形を聞き取ったり文房具を表す英語表現を英語の音声で発音したりしている。 (②思・判・表)友達の好きな色や形の文房具を持っているか尋ねたり答えたりする。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、友達の好きな色や形の文房具を持っているか尋ねたり答えたりしようとしている。			
言語 事項	Do you have (a notebook/a glue/a pen/a stapler/a ruler/a book/a pencil/a pencil sharpner)? What color (shape)do you like? I like (blue/light blue/red/yellow/green/light green/pink/purple/orange)(star/polka dot/heart/striped/club/spade)			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか おむ	1	○ALTとJTEの会話を聞いて内容について話し合い、単元の課題「英語で友達の好みの文房具を持っているか尋ねたり答えたりし、友達におすすめの文房具セットをつくろう」をつかみ、文房具の英語表現を用いたカルタをする。	○ALTとJTEの会話の内容について推測できるように、会話をしながら絵カードを提示する。	◇ ALTとJTEが好きな色や形、好みに合った文房具について会話をしていると発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○形を表す英語表現を用いた「メモリーチェーンゲーム」をし、友達の好きな色や形を尋ねる。	○好きな色や形を尋ねたり答えたりすることができるように、学級全体でインタビューし合う前にグループ内で伝え合う時間を設定する。	◇英語表現の選択・組合せをし、友達に好きな色や形を尋ねたり答えたりしている。 <行動②>
ま と め る	2	○「カルタ」や「すごろくゲーム」をし、友達の好きな色や形の文房具を持っているか尋ねたり答えたりする「持ち物インタビュー」をして、友達におすすめの文房具セットをつくる。	○自信をもって友達の好きな色や形の文房具を組み合わせる尋ねることができるように、カルタやすごろくゲームをして繰り返し聞いたり発音したりする時間を設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで友達の好きな色や形の文房具を持っているか尋ねて集めている。 <行動③>
【備考】 ・チャント：Let's Try！ デジタルコンテンツ ・「メモリーチェーンゲーム」：グループで順番を決めて、最初の人"I like ~ (形) ."と言う。次の人が最初の人言った好きな形の後に続いて"I like ~ (形) ."と自分の好きな形を言う。様々な形を表す英語表現を発音できるように、同じ形を言っはいけないというルールを設定する。言えなくなったらアウトではなく、友達が教えるというルールにすると協働性が生まれる。 ・「持ち物インタビュー」：色と形と文房具を全て組み合わせると"a yellow polka dot pencil"のように長くなり、子どもにとって負担が大きいためさける。2時間使って、好きな色や形の文房具を分けてインタビューし、友達の好きな文房具セットをつくるようにするとよい。前時の好きな色や形のインタビュー調査を基に、人気のある色や形に文房具をぬってカードを切ってくる宿題を出すとよい。				

単元	6. 英語クイズ大会をしよう			9・10月(5時間)
目標	英語クイズを楽しむために、相手に伝わるように工夫しながら、英語表現の文字数や英語表現に含まれるアルファベットについて伝え合う。			
評価 規準	(①知・技)アルファベットの小文字を英語の音声で発音している。 (②思・判・表)英語表現に含まれるアルファベットをヒントにして英語クイズを出題したり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、英語クイズを出題したり答えたりしようとしている。			
言語 事項	A～Z a～z What's this? I have ~ letters. I have two "a"s. Do you have a "k"? Yes, I do. No, I don't. That's right. Sorry, no.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか む 追 究 す る	1	○ALTの出題する英語クイズに答え、単元の課題「アルファベットの小文字を覚えて発音し、英語クイズ大会を楽しもう」をつかみ、「アルファベットボンゴゲーム」をする。	○英語クイズの内容を推察することができるように、用意した動物を表す英語表現のアルファベットを指しながらクイズを出題する。	◇英語クイズの答えを発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○アルファベットの小文字を用いた「ポインティングゲーム」や動物についての英語クイズを出題したり答えたりする。	○アルファベットの小文字を見て発音できるように、繰り返しアルファベットを聞いたり発音したりするゲームをする機会を設定する。	◇アルファベットの小文字を英語の音声で発音している。 <行動①>
	1	○「マッチングゲーム」をし、色や果物についての英語クイズを出題したり答えたりする。	○文字数や英語表現に含まれるアルファベットを伝えられるように、学級全体の前にグループ内でクイズを出題したり答えたりする機会を設定する。	◇答えとした色や果物について文字数や英語表現に含まれているアルファベットをヒントとしてクイズを出題している。 <行動②>
1	○店を表す英語表現を用いた「すごろくゲーム」をし、英語クイズ大会に向けてクイズを作る。	○自らが出題したい英語表現に応じてヒントを考えられるように、動物、色、果物、店を表す英語表現が一覧になった表とヒントを書き込めるクイズシートを用意する。	◇自らが出題したい英語表現に応じて文字数や含まれるアルファベットをヒントにクイズを作っている。 <行動・クイズシート③>	
ま と め る	1	○英語クイズ大会をする。	○文字数と英語表現に含まれるアルファベットを選択・組合せをしてクイズを出題したり答えたりできるように、クイズを出題する人と答える人に分かれて相手を代えて繰り返し伝え合う機会を設定する。	◇ 文字数と英語表現に含まれるアルファベットを選択・組合せをしてクイズを出題したり答えたりしている。 <行動②>
【備考】 ・歌：Alphabet song ・「アルファベットボンゴゲーム」：好きなアルファベットを5つ選び、その全てのアルファベットがALTが引いて発音されたらボンゴとなる。 ・「英語クイズ」："I have ~."を用いて文字数や英語表現に含まれるアルファベットをヒントに出題するクイズ。答える人は"Do you have ~?"で質問して答えをしぼることができる。 ・「ポインティングゲーム」：ペアで1枚のシートを用いて、ALTが発音したアルファベットを指さすゲーム。先に指せたほうが勝ち。 ・「すごろくゲーム」：マスに描かれている店を表す英語表現を発音する。他は通常のすごろくと同じルールで行う。 ・「英語クイズ大会」：4人グループで2人と2人に分かれて出題する人と答える人になるとよい。				

単元	7. ランチセットメニューを作ろう			11・12月(4時間)
目標	お気に入りのランチセットメニューを作って紹介をするために、相手に伝わるように工夫しながら、英語表現を用いて食材を売り買いする。			
評価 規準	(①知・技)欲しい物や値段を聞き取ったり食材を表す英語表現を英語の音声で発音したりしている。 (②思・判・表)ランチセットメニューの食材を売り買いしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、ランチセットメニューの食材を売り買いし、作ったメニューの紹介をしようとしている。			
言語 事項	What do you want? I want ~. (beef/pork/chicken/octopus/shrimp/tuna/salmon/squid/crab/pumpkin/cucumber/carrot/leek/potato/mango/strawberry/grapes/apple) How many ~? How much ~? \$ 1 ~ 30 curry and rice/hamburger steak/rice omelet/spaghetti/fried rice/sea food don/salad			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか お	1	○ALTとJTEで食材を売り買いするモデルを提示し、必要な英語表現について話し合い、単元の課題「食材の買い物をし、ランチセットメニューを作って紹介しよう」をつかみ、果物と野菜の英語表現を用いた「クレイジーマンキーゲーム」をする。	○食材を売り買いするのに必要な英語表現に気付けるように、食材のカードやお金を用いて食材を売り買いする買い物のモデルを提示する。	◇食材を売り買いするのに必要な英語表現を発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○魚と肉の英語表現を用いたカルタをし、お金を用いずに買い物をする。	○魚と肉を表す英語表現と外来語の音声の相違点に気付けるように、英語表現と外来語を比較して提示する。	◇魚と肉を表す英語表現を英語の音声で発音している。 <行動①>
追 究 す る	1	○「カウントアップ&ダウンゲーム」をし、お金を用いて買い物をする。	○値段を発音したり聞いたりしながら食材を売り買いできるように、数を表す英語表現を繰り返し聞いたり発音したりする機会を設定する。	◇値段を発音したり聞いたりしながら食材を売り買いしている。 <行動②>
ま と め る	1	○作ったランチセットメニューを紹介する。	○自信をもって自らが作ったランチセットメニューを紹介できるように、学級全体で紹介する前にグループ内で英語表現を確認し合う機会を設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで自らが作ったランチセットメニューを紹介している。 <行動③>
<p>【備考】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「クレイジーマンキーゲーム」：すごろくに似たゲーム。マスに止まったら英語表現を言う。バナナのイラストが描かれているマスに止まったら再度サイコロを振って出た目のマス分前に進む。サルのイラストが描かれているマスに止まったら再度サイコロを振って出た目のマス分後ろに戻る。 ・「カウントアップ&ダウンゲーム」：グループで1から順に最大3つの数字を言っていく。30を言った人が勝ちとなる。 ・買い物は、果物屋(2店舗)・野菜屋(2店舗)・肉屋・魚屋・その他(2店舗)の合計8店舗で行うとよい。1店舗5食材程度が望ましい。 ・語彙(食材)が増えすぎないように、限られた語彙(食材)の中でランチセットメニューを考えさせることが必要である。 ・4時間目でイラストとともにランチセットメニューの紹介ができるように、宿題としてイラストを描いてメニュー名を記入する学習プリントを用意するとよい。 				

単元	8. お気に入りの場所を紹介しよう			1・2月(4時間)
目標	自分と友達やALTのお気に入りの場所や理由の共通点や相違点を知るために、相手に伝わるように工夫しながら、校内のお気に入りの場所に案内したり紹介したりする。			
評価規準	(①知・技)友達やALTのお気に入りの場所とその理由を聞き取ったり教科名を表す英語表現を英語の音声で発音したりしている。 (②思・判・表)お気に入りの校内の場所に案内し、その場所とその理由を伝えている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、お気に入りの校内の場所とその理由を伝えようとしている。			
言語事項	Where is your favorite place? Go straight. Turn (right/left). Stop. My favorite place is(library/teacher's office/school principal's office/school office/classroom/school nurse's office/computer room/arts and crafts room/lunch room/science room/cooking room/music room/gym/playground) Why? Because I like ~.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○ALTとJTEの会話を聞いて内容について話し合い、単元の課題「お気に入りの校内の場所に案内したり、お気に入りの理由を伝えたりしよう」をつかみ、教室名の英語表現を用いたカルタをする。	○ALTとJTEの会話の内容について推測できるように、会話をしながら校内の地図やお気に入りの場所の絵カードを提示する。	◇ALTとJTEがお気に入りの場所の案内やお気に入りの理由について会話をしていると発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○教科名を表す英語表現を用いた「キーワードゲーム」をし、お気に入りの場所とその理由をインタビューし合う。	○教科名を表す英語表現を繰り返し発音し、英語の音声で発音できるように、ゲームの中でALTの後に続いて発音するルールを設定する。	◇ 教科名を表す英語表現を英語の音声で発音している。 <行動①>
追究する	1	○案内の英語表現を用いた「サイモンセズゲーム」をし、地図上で案内をし合う。	○英語表現の選択・組合せをし、お気に入りの場所に案内したり、その場所について伝えたりできるように、相手を代えて繰り返し伝え合う機会を設定する。	◇ 英語表現の選択・組合せをし、お気に入りの場所に案内したり、その場所について伝えている。 <行動②>
	1	○校舎内でお気に入りの場所に案内し、その場所について伝える。	○ゆっくり、繰り返し伝えることを意識できるように、案内する前に伝え方で大切なことについて話し合う機会を設定する。	◇ 相手に伝わるようにゆっくり、繰り返し伝えてお気に入りの場所に案内し、紹介している。 <行動③>
まとめ	【備考】 ・チャンツ: Let's Try デジタルコンテンツ ・「キーワードゲーム」: 「2. 遊びにさそおう」【備考】欄参照。 ・「サイモンセズゲーム」: ALTがSimon saysと言った時の指示に従うゲーム。Simon saysなしの指示の行動をとってしまうと脱落となる。			

単元	9. 家ですることクイズ大会をしよう			2・3月(5時間)
目標	True or Falseクイズを楽しむために、相手に伝わるように工夫しながら、家での日課を尋ねたり答えたりする。			
評価 規準	(①知・技)友達やALTの家での日課に関するTrue or Falseクイズを聞き取ったり日課を表す英語表現を英語の音声で発音したりしている。 (②思・判・表)家での日課に関するTrue or Falseクイズを出題したり答えたりしている。 (③主体的態度)友達やALTに伝わるように工夫しながら、家での日課に関するTrue or Falseクイズを出題したり答えたりしようとしている。			
言語 事項	I (play the piano(violin)/listen to music/watch TV/do my homework/play video games/watch YouTube/take a bath/eat dinner/check my school bag/brush my teeth). True or False? True./False. That's right. Sorry,no.			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
つか む 追 究 す る ま と め る	1	○JTEやALTが出題する日課に関する True or False クイズに答えて内容について話し合い、課題「家での日課についての True or False クイズ大会を楽しもう」をつかみ、日課を表す英語表現を用いた「キーワードゲーム」をする。	○JTEやALTが出題する家での日課に関するクイズの内容について推測できるように、ジェスチャーをしながらクイズを出題する。	◇JTEやALTの家での日課に関する True or False クイズの内容や答えを発言したり記述したりしている。 <発言・Tryシート①>
	1	○日課を表す英語表現を用いた「クレイジーマンキーゲーム」や「ジェスチャーゲーム」をする。	○日課を表す英語表現を繰り返し発音し、英語の音声で発音できるように、ゲームで用いるシートやカードを用意する。	◇日課を表す英語表現を英語の音声で発音している。 <行動①>
	1	○家での日課を伝え合う。	○英語表現の選択・組合せをし、自分の家での日課を伝えられるように、相手を代えて繰り返し伝え合う機会を設定する。	◇英語表現の選択・組合せをし、自分の家での日課を伝えている。 <行動②>
	1	○友達についての True or False クイズを作ってグループ内で伝え合い、一日の生活に関する絵本を聞く。	○友達についてのクイズを出題することができるように、クイズの出し方のモデルを例示する。	◇友達についての True or False クイズを作り、英語表現の選択・組合せをし伝えている。 <行動②>
1	○「家での日課に関する True or False クイズ大会」をする。	○相手に伝わるようにクイズを出題することができるように、コミュニケーションポイントを確認する機会を設定する。	◇聞き取りやすい声の大きさや速さで、家での日課に関する True or False クイズを出題したり答えたりしている。 <行動③>	
【備考】 ・歌：London Bridge is Falling Down 絵本：Good morning ・「キーワードゲーム」：「2. 遊びにさそおう」【備考】欄参照。 ・「クレイジーマンキーゲーム」：「ランチセットメニューを作ろう」【備考】欄参照 ・「ジェスチャーゲーム」：カードを引いてそのカードに描かれた日課のジェスチャーをして、答えるゲーム。 ・「家での日課に関する True or False クイズ大会」：4人グループで2人と2人に分かれて出題する人と答えに行く人になるとよい。				