

研究紀要第80集

*Let's try English!*

# 外国語活動ハンドブック

A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z

秦野市教育研究所

## はじめに

秦野市教育委員会教育長 金子 信夫

平成23年度いよいよ小学校外国語活動が本格実施され、また翌年には、中学校の新学習指導要領が実施となります。小学校外国語活動は、新しい学習活動であることから、そのあり方や指導方法等についての様々な論議や研究・調査が行われています。しかし、ここで大切なことは語学を学ぶということの意味ではないでしょうか。どんな活動をするにせよ自分の使用する言葉以外の言語を学ぶことには変わりがないはずです。自分が日常使用する以外の言葉を学ぶということは、その背景にあるこれまで知らなかった視野・世界を手に入れることができ、今まで見えなかった面が見えてくるようになります。その視野・世界から発信される新しい情報を手に入れることができます。そして、学んだ人間は、その新しい情報をもとに人間的に成長することが期待できます。つまり、言葉を学ぶことは人を成長させるわけです。

また、言葉を学び、新たな世界が広がることにより、多くの人とふれあう機会が増えます。多くの人とのふれあいは、その相手を理解すること、自分の考えを理解してもらうことにつながります。自分を理解してもらうためには、相手に対する思いやりや心配りといったものが必要になります。つまり、言葉を学ぶことは人間教育にもつながるわけです。

秦野市教育研究所では、研究紀要 第80集「Let's try English! 外国語活動ハンドブック」を作成しました。これは、小中学校で使用できる外国語の活動をまとめたものです。英語ノートの単元構成を基にしながらも様々な場面を想定し、小学校中学校の区分けなく多数の外国語の活動を掲載しました。ぜひ、この紀要を外国語の活動の中で積極的に活用して欲しいと思います。そして同時に、その根底にある人間教育としての言語教育を子どもたちに伝えて欲しいと願っています。

最後になりますが、本研究を進めるにあたり、日々の学校教育に携わりながら調査研究に取り組んだ4名の研究員の先生方に深く感謝申し上げます。

# Contents

○ この本の使い方 P 4

<b>1 あいさつ、自己紹介</b>	P 5
1-1 Encounter	1-2 Hello Circle
1-3 Bomb Game	1-4 調子どう？

<b>2 あいさつ、感情表現</b>	P 15
2-1 どんな感じ？	2-2 ジェスチャーゲーム
2-3 カルタゲーム	2-4 Here You Are.
2-5 How Are You ?	

<b>3 0~20の数字</b>	P 25
3-1 これはいくつ？	3-2 カルタゲーム
3-3 ビンゴ	3-4 ナンバーコール
3-5 電話番号を尋ねてみよう	3-6 カルタゲーム2
3-7 足し算をしよう.	

<b>4 好き嫌い、好きなもの集め</b>	P 37
4-1 好きな食べ物調べ	4-2 好きな食べ物は？
4-3 Fruits Bingo	4-4 自己紹介

<b>5 世界の衣服、衣服を買うときの表現、買い物</b>	P 45
5-1 ○色の物は何？	5-2 レインボーバスケット
5-3 ターゲットを探せ！	5-4 知ってる国はいくつ
5-5 どこの国の服かな	5-6 Show And Tell

<b>6 外来語、欲しい物を探ねる、作ったものの紹介</b>	P 55
6-1 キーワードゲーム	6-2 ビンゴ
6-3 おはじきとり	6-4 キングバナナ

<b>7 漢字の成り立ち、クイズ大会</b>	P 63
7-1 これな〜んだ	7-2 ブラックボックス
7-3 私は誰でしょう？	7-4 3ヒントクイズ
7-5 誰の落とし物？	

<b>8 教科名、曜日、時間割の紹介</b>	P 71
8-1 Missing Game	8-2 キーワードゲーム
8-3 教科バスケット①	8-4 ビンゴゲーム
8-5 教科バスケット②	8-6 私の時間割

<b>9 朝食、食べ物・料理、ランチの紹介</b>	P 81
9-1 Missing Game	9-2 3Hint Quiz
9-3 Let's Cooking !	9-4 お昼ごはん食べられるかな？
9-5 今日はスペシャルランチ	

<b>10 アルファベット・大文字・小文字</b>	<b>P89</b>
10-1 仲間わけ	10-2 神経衰弱
10-3 ハーフ & ハーフ	10-4 A B C Song
10-5 A B C! Yeah!	10-6 並べるかな?
10-7 アルファベットさがし	10-8 J・A・C・K ジャック
<b>11 日本の季節の行事や特徴、月、誕生月</b>	<b>P103</b>
11-1 カルタ取り	11-2 ビンゴ
11-3 Birthday Game	11-4 行事のカルタ取り
<b>12 できること・できないこと</b>	<b>P113</b>
12-1 どんな動作?	12-2 カルタゲーム
12-3 クイズ Who am I?	12-4 ビンゴゲーム
12-5 すごろくゲーム	12-6 Find Your Partner
<b>13 建物の言い方、方向や動きを指示する表現、道案内</b>	<b>P127</b>
13-1 カルタ取り	13-2 ビンゴ
13-3 I Want To Go To ~!	13-4 英語で道案内
<b>14 世界の様々な英語、行きたい国とその理由</b>	<b>P133</b>
14-1 3Hint Quiz	14-2 どの国でしょう?
14-3 国旗で Bingo	14-4 私が行きたい国は・・・
14-5 My World Tour	
<b>15 時間についての表現、自分の一日の紹介</b>	<b>P141</b>
15-1 これはいくつ	15-2 ビンゴゲーム①
15-3 What Time Is It?	15-4 おはじきゲーム
15-5 何時にするの?	15-6 ビンゴゲーム②
<b>16 世界の様々な民話や物語</b>	<b>P157</b>
16-1 内容理解	16-2 役割練習
16-3 全体練習	16-4 オリジナルの英語劇
<b>17 様々な職業、自分の夢の紹介</b>	<b>P163</b>
17-1 カルタ取り	17-2 ビンゴ
17-3 Future Dream	17-4 Speech

## ○ この本の使い方

この本は基本的には英語ノートを基としながら、いろいろな場面の中で考えられる活動を紹介しています。1つの場面について4つのレベルを設け、その中で活用できる活動を紹介しています。レベルごとに「活動及び活動掲載ページ」の欄に書かれた活動を行うとめあてを達成できるようになっています。

活用場面

英語ノートの単元名

レベル

### 1. あいさつ・自己紹介（世界のこんにちはを知ろう）

LEVEL1	LEVEL2
めあて ・英語の挨拶に親しむ。 ・英語の自己紹介に親しむ。	めあて ・英語の挨拶に慣れる。 ・英語の自己紹介に慣れる。
使用表現 ・ Good morning. ・ Hello. ・ Good afternoon. ・ Good evening. ・ Good night. ・ Nice to meet you. ・ What's your name? ・ (My name is) -.	使用表現 ・ Good morning. ・ Hello. ・ Good afternoon. ・ How are you? ・ I'm fine thank you. ・ Great. ・ Good. ・ Not so good. ・ I'm OK. ・ What's your name? ・ My name is -. ・ Nice to meet you.
活動及び掲載ページ ・ 1-1 「Encounter」 P ・ 1-2 「Hello Circle」 P	活動及び掲載ページ ・ 1-3 「Bomb Game」 P

レベルのめあて

使用表現

活動の掲載ページ

どのレベルが小学校で、ここからが中学校ということなく、子どもの状況に合わせて行えるように様々な活動を紹介しました。



# 1. あいさつ・自己紹介（世界のこんにちはを知ろう）

LEVEL1	LEVEL2
<b>めあて</b>	<b>めあて</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の挨拶に親しむ。</li> <li>・英語の自己紹介に親しむ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の挨拶に慣れる。</li> <li>・英語の自己紹介に慣れる。</li> </ul>
<b>使用表現</b>	<b>使用表現</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Good morning. ・ Hello. ・ Good afternoon.</li> <li>・ Good evening. ・ Good night. ・ Nice to meet you.</li> <li>・ What's your name? ・ (My name is) -.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Good morning. ・ Hello. ・ Good afternoon.</li> <li>・ How are you? ・ I'm fine thank you. ・ Great.</li> <li>・ Good. ・ Not so good. ・ I'm OK.</li> <li>・ What's your name? ・ My name is -. ・ Nice to meet you.</li> </ul>
<b>活動及び掲載ページ</b>	<b>活動及び掲載ページ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-1 「Encounter」 P6</li> <li>・ 1-2 「Hello Circle」 P6</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-3 「Bomb Game」 P7</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<b>めあて</b>	<b>めあて</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語でその時の状況に合わせた挨拶することができる。</li> <li>・英語で相手の調子を聞くことを知る。</li> <li>・英語で自分の調子を言うことを知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英語でその時の状況に合わせた挨拶をすることができる。</li> <li>・英語で相手の調子を聞くことができる。</li> <li>・英語で自分の調子を言うことができる。</li> </ul>
<b>使用表現</b>	<b>使用表現</b>
(LEVEL 2の表現に加えて) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What's the matter? ・ I have a headache. (cold, fever, stomachache, sore throat, headache)</li> </ul>	(LEVEL 2の表現に加えて) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What's the matter? ・ I have a headache. (cold, fever, stomachache, sore throat, headache)</li> </ul>
<b>活動及び掲載ページ</b>	<b>活動及び掲載ページ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-4 「調子どう？」 P7</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-4 「調子どう？」 P7</li> </ul>

※ Encounter カード P8、体調を表すカード P9



## 1-1 Encounter

### ●使用教材●

- ・ 場面（朝、昼、夜、寝るとき、出会いなど）のかかれたカード人数分（P8）

### ●活動の流れ●

1. 2人組になります。
2. 朝、昼、夜、寝るとき、出会いなどの場面が書かれたカードをそれぞれが持ちます。
3. タイミングを併せてカードを出します。
4. 同じカードだったときはその場面の挨拶（Good morning. Hello. Good afternoon. Good evening. Good night. Nice to meet you.等）を言います。
5. 正しく速く言えた方が1ポイント獲得です。
6. 先に5ポイントになった方が勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ 慣れてきたら、場面カードを増やしてやってみましょう。但し余り増やすと同じカードになる機会が少なくなります。
- ・ 余り厳密にこの場面ではこのあいさつというようにせずに楽しく行いましょう。
- ・ 対戦相手を変えて行ったり、トーナメントやリーグ戦などで行ったりしてもよいでしょう。

## 1-2 Hello Circle

### ●使用教材●

- ・ 特になし

### ●活動の流れ●

1. 円になって座ります。どのあいさつをするか決めておきます。
2. 鬼が円の外側を歩き、任意の人の背中をタッチします。
3. タッチされた人は鬼と反対周りで円をまわります。
4. 出合ったら、そこで決めておいた英語の挨拶（Good morning. Hello. Good afternoon. Good evening. Good night. Nice to meet you.等）をします。
5. 挨拶を済ませたら、空いている場所に素早く座ります。
6. 座れなかったものが次の鬼になります。

### ●ポイント●

- ・ あいさつの種類を増やすと難易度が高くなります。
- ・ 「1-1 Encounter」の場面カードを使用して、回ごとに場面を変え、カードの場面にあった挨拶をするようにしてもよいでしょう。

## 1-3 Bomb Game

### ●使用教材●

- ・ タイマー

### ●活動の流れ●

1. タイマーを2～3分にセットします。
2. タイマーを持った人は隣の人に“How are you?”をいいます。
3. 隣は“I’m fine thank you.”で答えます。
4. 隣が答えたらタイマーを隣に渡します。
5. 2を繰り返す。以降繰り返します。
6. タイマーがなくなったときに持っていた人は立ちます。最後まで座っていた人が勝ちになります。

### ●ポイント●

- ・ 隣の人に言う言葉は、いろいろと変えることができます。
- ・ 答える内容も、自分の調子に合わせて変えるなどの工夫をするとより難易度の高い活動になります。

## 1-4 調子どう？

### ●使用教材●

- ・ 体調を表すカード（風邪 cold, 熱 fever, 腹痛 stomachache, 咽喉痛 sore throat, 頭痛 headache など）（P8）

### ●活動の流れ●

1. 子どもの代表が、1枚体調を表すカードを引きます。引いた子はみんなに見せます。
2. 教師とその時のあいさつ（朝なら good morning、昼なら Hello など）をします。
3. あいさつに続いて、“What’s matter ?”（調子どう？）と聞きます。
4. 全員でカードの体調に合わせた答え「I have a ～ .」を言います。  
※ 「I have a ～ .」は LEVEL にあわせて教師が言ってもよい。
5. 以降「1. 」から繰り返します。

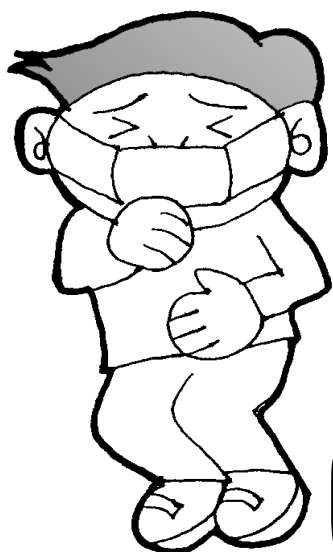
### ●ポイント●

- ・ 「I have a ～ .」を子どもが言うか、教師が言うか、また、教師対子ども、子ども対子どもで難易度が変わります。子どものレベルに合わせて行いましょう。

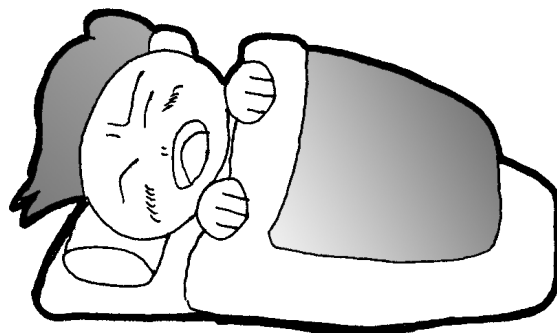


 <p><b>Morning</b></p>	 <p><b>Daytime</b></p>
 <p><b>Night</b></p>	 <p><b>Go to bed</b></p>
 <p><b>Meeting</b></p>	

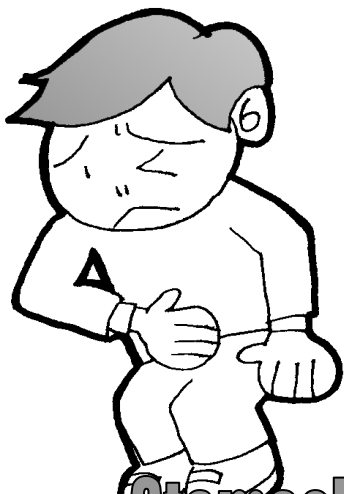
体調を表すカード



Cold



Fever



Stomachache



Sore throat



Headache



## 2. あいさつ・感情表現（ジェスチャーをしよう）

LEVEL1	LEVEL2
<b>めあて</b> ・感情を表す言葉に親しむ	<b>めあて</b> ・相手の表情を見て、どのような感情かを理解することができる。
<b>使用表現</b> ・ happy, sad, hot, cold, hungry, full, sleepy, fine sick,	<b>使用表現</b> (level 1 の表現に加えて) ・ I am ~. ・ Are you ~? ・ Yes, I am. / No, I am not.
<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 2-1 「どんな感じ？」 P12	<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 2-2 「ジェスチャーゲーム」 P12
LEVEL3	LEVEL4
<b>めあて</b> ・感情を表す言葉を用いて自分の様子を伝えることができる	<b>めあて</b> ・感情を表す言葉を用いて相手の様子を尋ねることができる。また自分の様子を伝えることができる
<b>使用表現</b> ・ I am ~. ・ Are you ~? ・ Yes, I am. / No, I am not.	<b>使用表現</b> (level 3 の表現に加えて) ・ How are you?
<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 2-3 「カルタゲーム」 P13 ・ 2-4 「Here you are」 P13	<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 2-5 「How are you?」 P14

※ 感情を表すピクチャーカード P15、感情カード、物カード P16、How are you ワークシート P17



## 2-1 どんな感じ？

### ●使用教材●

- ・ 感情をあらわすピクチャーカード (P15)

### ●活動の流れ●

1. ピクチャーカードを見せながら英語の音を確認します。
2. ピクチャーカードカードを黒板にはり、教師が発音したものを選ばせます。
3. ピクチャーカードを見て、その感情を表す言葉を言います。(全体で)
4. ピクチャーカードを見て、その感情を表す言葉を言います。(個人で)

### ●ポイント●

- ・ 活動の流れの1～4は level に応じてどこまで行うかが違います。指導者が確認をしてください。

## 2-2 ジェスチャーゲーム

### ●使用教材●

- ・ 感情を表すピクチャーカード (P15)

### ●活動の流れ●

1. 教師はピクチャーカードを見せながら感情を尋ねる言葉、“Are you ~?” “Yes, I am.” “No, I am not.”の表現を言います。
2. 子どもは教師の後に続いて繰り返します。
3. 教師は感情を表情やジェスチャーで表します。
4. 児童・生徒は表情やジェスチャーを見て“Are you ~?”と尋ねます。
5. 教師はあっている場合は“Yes, I am.”あっていない場合は“No, I am not.”と答えます。

### ●ポイント●

- ・ ジェスチャーは大きすぎないほうがいいでしょう。
- ・ 慣れてきたら、子どもにジェスチャーをしてもらうというやり方もあります。

## 2-3 カルタゲーム

### ●使用教材●

- ・ 感情を表すピクチャーカード (P15)
- ・ カルタ (ピクチャーカードを縮小したもの、ペアの数だけ)

### ●活動の流れ●

1. 2人ずつペアになります。
2. カルタを絵が見えるように表向きに広げます。
3. 教師が言った感情 ("I am sleepy."等) のカードを取り合います。
4. 広げたカードがなくなったところで終了です。とったカルタが多いほうの勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ はじめのうち、教師が "I am ~."と言ったものを取る、慣れてきたら教師が一人二役をして "Are you ~?" "Yes, I am."と言ったものだけを取る ("No, I am not."と言う場合は取らない) などというように難易度をあげていくといいでしょう。
- ・ カルタはピクチャーカードを縮小して使用してください。

## 2-4 Here you are.

### ●使用教材●

- ・ 感情カード (hot, cold, sad, hungry, sleepy, sick) (P16)
- ・ 感情にあった物カード (例: うちわ、温かい飲み物、ハンカチ、ハンバーガー、まくら、薬) (P16)

### ●活動の流れ●

1. 2人ずつペアになります。
2. 感情カードを持った人は "I am ~."と言います。
3. 物カードを持った人は、"Here you are."と言ってその感情にあうカードを渡します。  
適切なカードを渡せたら、1ポイントになります。
4. 物カードがなくなったら交代します。最終的にポイントが多いほうが勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ 物カードは子どもに作成してもらってもいいでしょう。

## 2-5 How are you?

### ●使用教材●

- ・ ワークシート (P17)

### ●活動の流れ●

1. 教師はワークシートを配布します。
2. 教師は“How are you?” “I’m ~.”の表現を言います。
3. 子どもはあとに続いて繰り返します。
4. クラスの7人と“How are you? I’m ~.”とあいさつをします。そのあいさつを聞いて、感情を表す絵のところに○をつけます。
5. 7人とあいさつできたら終わりです。

### ●ポイント●

- ・ 学級の実態に応じて7人という人数を変えてください。また、自分から話しかけることが難しい子どもについても配慮をしてください。



Happy



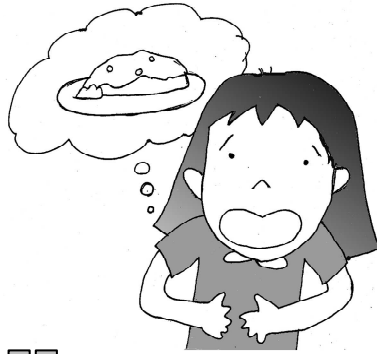
Sleepy



Hot



Cold



Hungry



Full



Sick





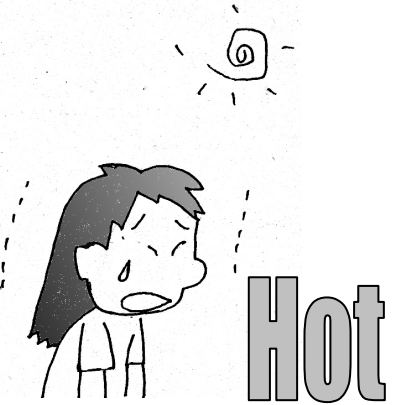

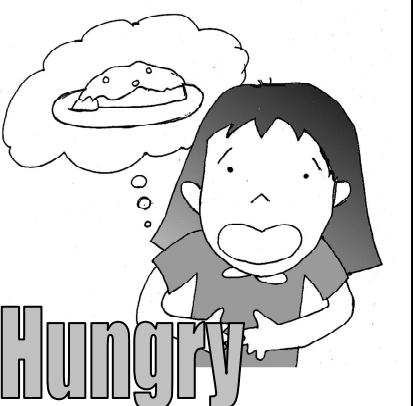

Sad






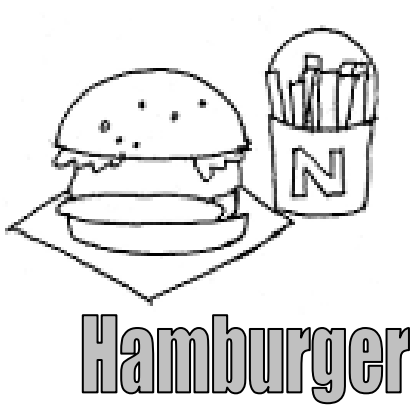
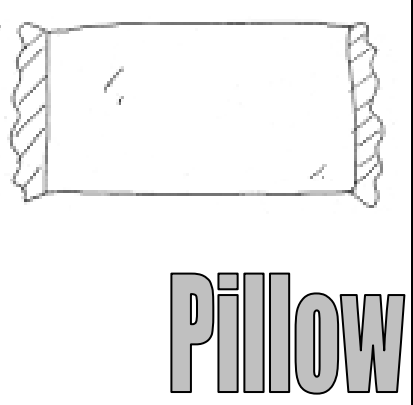

Fine








感情カード

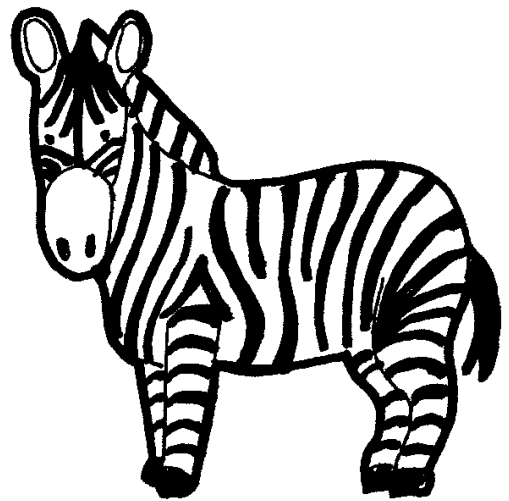
 <p><b>Sick</b></p>	 <p><b>Sleepy</b></p>	 <p><b>Hot</b></p>
 <p><b>Cold</b></p>	 <p><b>Hungry</b></p>	 <p><b>Sad</b></p>

物カード

 <p><b>Uchiwa</b></p>	 <p><b>Hot Drink</b></p>	 <p><b>Handkerchief</b></p>
 <p><b>Hamburger</b></p>	 <p><b>Pillow</b></p>	 <p><b>Medicine</b></p>

ワークシート

感情 名前	Fine 	Sleepy 	Hungry 	Sad 	Sick 



### 3. 0～20の数字（数で遊ぼう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>英語の0～10の数字を聞いてそれがいくつであるかわかる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>英語の0～20の数字を聞いて、それがいくつであるかわかる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zero, one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <p>(level 1の表現に加えて)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1「これはいくつ？」 P20</li> <li>3-2「カルタゲーム」 P20</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3-1「これはいくつ？」 P20</li> <li>3-3「ビンゴ」 P21</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>英語の0～10の数字を言うことができる。</li> <li>数字を用いて自分の電話番号をいうことができる。</li> <li>相手の電話番号を聞くことができる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>英語の0～20の数字を言うことができる。</li> <li>数字を用いて英語でたし算ができる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <p>(level 1の表現に加えて)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>What is your telephone number?</li> <li>My number is ～.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <p>(level 2の表現に加えて)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• plus I△ is ☆</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3-4「ナンバーコール」 P21</li> <li>3-5「電話番号を尋ねてみよう」 P22</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3-6「カルタゲーム2」 P22</li> <li>3-7「足し算をしよう」 P23</li> </ul>

※ フラッシュカード（0～20） P24、ビンゴカード（4×4） P25、電話番号ワークシート P26

### 3-1 これはいくつ？

#### ●使用教材●

- ・ フラッシュカード（0～20）（P24）

#### ●活動の流れ●

1. フラッシュカードを見せながら英語の数字の音を言います。
2. フラッシュカードを黒板にはります。その中の1つを教師が言います。それを子どもが選びます。
3. フラッシュカードを見て、その数字を言います。（全体で）
4. フラッシュカードを見て、その数字を言います。（個人で）

#### ●ポイント●

- ・ 活動の流れは子どもの状況にあわせて行って下さい。

### 3-2 カルタゲーム

#### ●使用教材●

- ・ カルタ（0～10）（ペアの数だけ）（P24）
- ・ フラッシュカード（0～10・確認用として）（P24）

#### ●活動の流れ●

1. 2人ずつペアになります。
2. 数字のカルタを数字が見えるように表向きに広げます。
3. 教師が言った数のカルタを取り合います。
4. カルタの多いほうの勝ちです。

#### ●ポイント●

- ・ 慣れるまでは数字を言うごとにフラッシュカードを見せて、とったカードがあっているか確認するといいでしょう。
- ・ 初めはゆっくりと、慣れてきたらスピードをあげるなどするとよいでしょう。
- ・ 英語で数字を言ったときはとり、日本語で言ったときはとらない、などというように複雑にしてもよいでしょう。
- ・ ゲームを始めるときに、英語であいさつができるといいですね。

### 3-3 ビンゴ

#### ●使用教材●

- ・ ビンゴシート（4×4マス）（P25）
- ・ フラッシュカード（0～20、確認用として）（P24）

#### ●活動の流れ●

1. ビンゴシートを配布します。
2. 枠の中に0～20の中から好きな数字を入れます。
3. 教師が0～20の中の数字を英語で言います。
4. ビンゴが3つできたところで終了します。

#### ●ポイント●

- ・ 慣れるまでは数字を言うごとにフラッシュカードを見せて文字と音を一致させて確認するといいでしょう。
- ・ ビンゴになるかどうかは運もありますので、「ゲームに勝つ」ということより「数字を聞き取ることができる」ということを重点に活動を行うようにお願いします。

### 3-4 ナンバーコール

#### ●使用教材●

- ・ なし

#### ●活動の流れ●

1. 4～5人のグループを作り、円になって座ります。
2. グループの中で数字を割り当てます。
3. 1番の人は、だれかを指差しながら自分の数字、相手の数字の順に数字を英語で2つ続けて言います。そして、全員で2回手拍子を打ちます。  
例：「one、three、パンパン」
4. 指名された人はだれかを指差しながら自分の数字、相手の数字の順に英語で2つ続けて言います。そして、全員で2回手拍子を打ちます。  
例：「three、four、パンパン」
5. 間違えた数字を言ったり、正しく指せなかったり、リズムに乗れなかったら席替えをします。間違えた人が一番大きな数字になり、間違えた人の左隣から親までが席を1つ右に移します。
6. 数字の1番の人からゲームを再開します。

#### ●ポイント●

- ・ 初めはゆっくりと、徐々にスピードを上げていきましょう。

### 3-5 電話番号を尋ねてみよう

#### ●使用教材●

- ・ ワークシート (P26)

#### ●活動の流れ●

1. 教師はワークシートを配布します。
2. 電話番号の言い方について確認します。  
(数字を続けて言うと、電話番号になる)  
"zero, four, six, three, eight, one, two, one, two, five"
3. 電話番号の尋ね方を確認します。  
(What is your telephone number? My number is ~.)
4. 自分で仮の電話番号を設定します。
5. クラスの中で電話番号を友だちに5人尋ねます。

#### ●ポイント●

- ・ 数字の言い方を確認してから電話番号の言い方について指導するといいでしょう。
- ・ 電話番号は個人情報なのでその点を配慮して下さい。

### 3-6 カルタゲーム2

#### ●使用教材●

- ・ カルタ (0~20) (P24)
- ・ フラッシュカード (0~20) (P24)

#### ●活動の流れ●

1. 3人~4人でグループを作ります。
2. 親を1人選びます(親以外は子となります)。
3. 子はカルタカードを広げます。
4. 親は英語で数を言い、子はカードを取り合います。
5. カードの枚数が多いほうの勝ちとなります。

#### ●ポイント●

- ・ カードの数字の合計が大きい方の勝ち、というルールにすることもできます。勝ちのルールはクラスの実情に応じて指導する人が決めることもできます。

### 3-7 足し算をしよう

#### ●使用教材●

- ・ 1～10までのカード（3枚ずつ×グループ分）（P24）

#### ●活動の流れ●

1. 英語の足し算の言い方について確認します。  
（● plus △ is ☆）
2. 4～5人で1つのグループをつくります。
3. カードを裏返しに広げます。
4. 裏返したカードを2枚めくり、足し算を英語で行います。
5. 正しく足し算できた場合はカードをもらえます。
6. すべてのカードがなくなるまで繰り返します。最終的にもらったカードの合計が一番大きくなった人の勝ちとなります。

#### ●ポイント●

- ・ 勝ちのルールはクラスの実情に応じて指導する人が決める子ともできます。
- ・ 足し算の言い方を繰り返し練習してからゲームに入る方がよいでしょう。



フラッシュカード (0~20)

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>

ビンゴカード (4×4)


# 電話番号

1 電話番号をいってみよう。

(例) 58-2369

① 98-4522

② 77-1028

③ 022-344-9098

2 電話番号を聞いてみよう。

	名前	電話番号
例		
(1)		
(2)		
(3)		
(4)		
(5)		

## 4. 好き嫌い、好きなもの集め（自己紹介をしよう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ "Do you like ~."の言い方を知る。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ "Do you like ~."の言い方を知り、使い方が分かる。</li> <li>・ "Yes I do." "No I don't."の言い方を知る。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Do you like ~.</li> <li>・ apple, strawberry, pineapple, pear, banana, melon, watermelon, orange, cherry, kiwifruit, lemon, blueberry</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ (Level1 の表現に加えて)</li> <li>・ Yes I do. No I don't.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4-1 「好きな食べ物調べ」 P28</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4-1 「好きな食べ物調べ」 P28</li> <li>・ 4-2 「好きな食べ物は？」 P28</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ "What do you like ?"の言い方を知る。</li> <li>・ "I like ~ ."の言い方を知る。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ "I like ~ ."の言い方に慣れる。</li> <li>・ 英語で簡単な自己紹介ができる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What do you like ?</li> <li>・ I like ~ .</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What do you like?</li> <li>・ I like ~.</li> <li>・ My name is ~.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4-3 「Fruits Bingo」 P29</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 4-4 「自己紹介」 P29</li> </ul>

※ くだものフラッシュカード P30、ビンゴシート(3×3) P31

## 4-1 好きな食べ物調べ

### ●使用教材●

- ・ くだものフラッシュカード (P30)

### ●活動の流れ●

1. 教師がくだものカードの中から1枚黑板に貼ります。
2. そのくだものについて好きかどうか英語で聞きます。"Do you like ~."
3. それぞれが、好きなら"Yes."嫌いなら"No."と答えます。
4. Yesの数を数えて記録します。
5. 1~4を繰り返します。
6. 最後に一番好きの数が多かったくだものを発表します。

### ●ポイント●

- ・ くだもの以外にも料理や動物、教科など他のもので行ってもよいでしょう。
- ・ 始めに何が一番になるかみんなで予想してもよいでしょう。
- ・ 慣れてきたらグループに分かれ、親を決めて子ども同士で行ってもよいでしょう。

## 4-2 好きな食べ物は？

### ●使用教材●

- ・ くだものフラッシュカード (P30) を40組程度 (子どもの数)

### ●活動の流れ●

1. 2人組になり、それぞれがフラッシュカードを持ちます。
2. 片方がフラッシュカードの中から1枚好きなくだものカードをとります。(相手に見せないように)
3. カードを持っていない方は"Do you like ~."と聞きながらカードを出します。
4. 当たった時は"Yes."外れたときは"No."で答えます。
5. 少ない回数で当てることができた方が勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ くだもの以外にも料理や動物、教科など他のもので行ってもよいでしょう。
- ・ グループの人数を増やして3人や4人などにするとより難しくなります。
- ・ 慣れてきたら、"Yes." "No."の後に"I do." "I don't."を付け加えます。

## 4-3 Fruits Bingo

### ●使用教材●

- ・ くだものピックアップカード全員分 (P30)
- ・ ビンゴシート (3×3) (P31)

### ●活動の流れ●

1. ビンゴシートを全員に配ります。
2. ピクチャーカードを全員が持ちます。
3. ビンゴシートのマスにピックアップカードの中から9つ選び、その名前を書きます。(日本語、英語または絵でもよい。)
4. ピクチャーカードの中から好きなくだものを一つ選んでおきます。
5. 教師は、子どもに“What do you like?”と尋ねます。
6. 聞かれたら、4で選んだ好きなくだものを“I like ~.”で言います。他の人はビンゴシートの言われたくだものに丸を付けます。
7. 5、6を繰り返し、1列もしくは全部揃うまで行います。

### ●ポイント●

- ・ くだもの以外にも料理や動物、教科など他のもので行ってもよいでしょう。
- ・ 慣れてきたらグループで行い、“What do you like?”と尋ねるのも子どもが交代で行うと、より難しくなります。但し、グループはビンゴが出るような人数にする必要があります。

## 4-4 自己紹介

### ●使用教材●

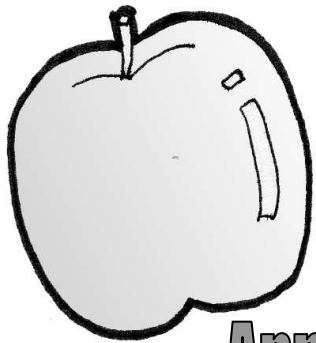
- ・ なし

### ●活動の流れ●

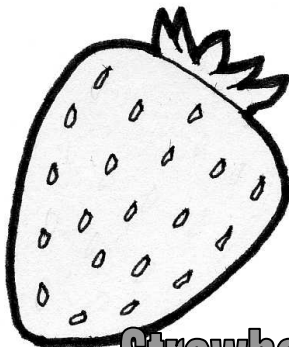
1. 前に出てその時にあったあいさつをします。“Good morning.” “Hello.” “Good afternoon.”など
2. 自分の名前を言います。“My name is ~.”
3. 聞いている人全員で好きなものを聞きます。“What do you like?” “I like ~.”
4. 最後にあいさつをして終わります。“Thank you.”

### ●ポイント●

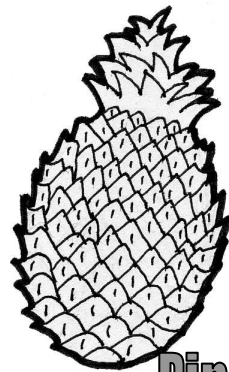
- ・ 慣れないうちは詰まったらみんなと言ってあげるなど工夫するとよいでしょう。
- ・ 全員、グループなど紹介する場合は工夫するとよいでしょう。



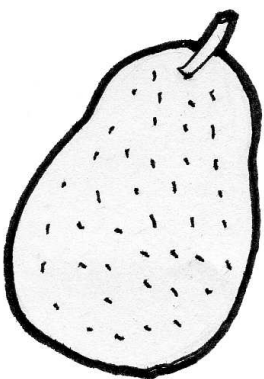
Apple



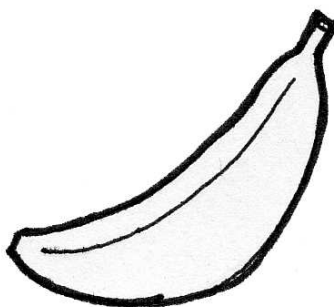
Strawberry



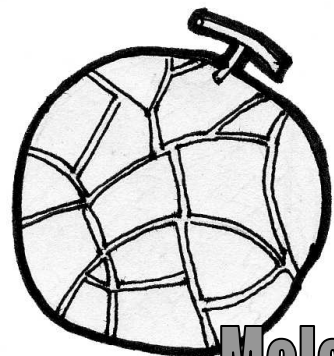
Pineapple



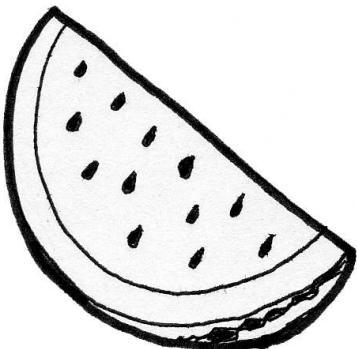
Pear



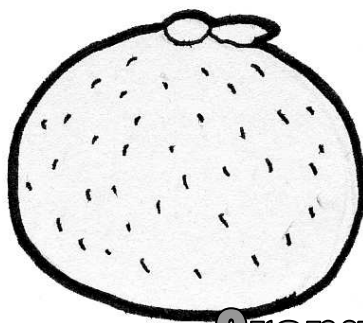
Banana



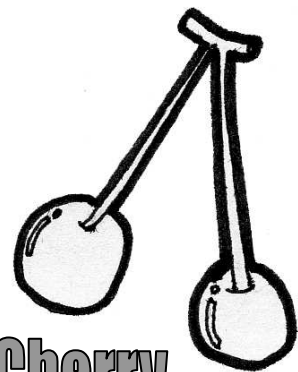
Melon



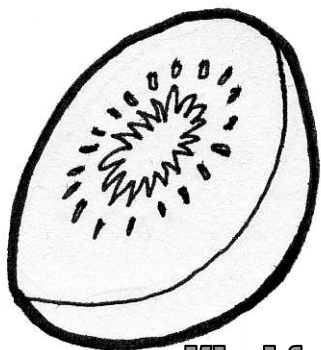
Watermelon



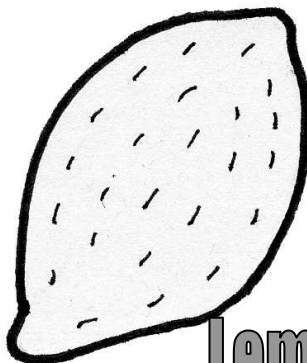
Orange



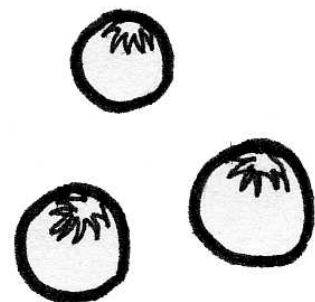
Cherry



Kiwi fruit



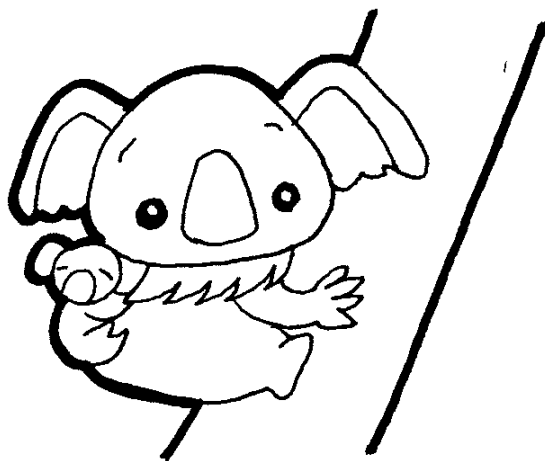
Lemon



Blueberry

ビンゴシート (3×3)



## 5.世界の衣服、衣服を買うときの表現、買い物（いろいろな衣装を知ろう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の着ている服の色が英語で分かる。</li> <li>・自分の着ている服の色で、レインボーバスケットができる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・指示された服装が英語でわかる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ My T-shirts is blue.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ He has OO. (blue T-shirts)</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5-1 「〇色の物は何？」 P34</li> <li>・ 5-2 「レインボーバスケット」 P34</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5-3 「ターゲットを探せ」 P35</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ いろいろな国の名前と、民族衣装を知ることができる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 色や服を紹介することができる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ This country is OO.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ I have OO.</li> <li>・ I like OO.</li> <li>・ My T-shirts is OO. shirt, socks, skirt, cap ,shoes ,pants 等</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5-4 「知ってる国はいくつ」 P35</li> <li>・ 5-5 「どこの国の服かな」 P36</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5-3 「ターゲットを探せ」 P35</li> <li>・ 5-6 「Show and Tell」 P36</li> </ul>

## 5-1 ○色の物は何？

### ●使用教材●

- ・ 色の見本カード（色紙などで代用可）

### ●活動の流れ●

1. 子ども達から知っている色の名前を聞きます。
2. 色を聞いてイメージするものを言わせていきます。 “What is red ?” → “Apple !”

### ●ポイント●

- ・ イメージする物の英語がわからない場合は日本語でもかまいません。
- ・ ピクチャーカードを用意して、子ども達が言ったものを掲示してもかまいません。

## 5-2 レインボーバスケット

### ●使用教材●

- ・ 椅子（円形に並べる、1つ外しておく）

### ●活動の流れ●

1. 自分が着ている服の中で割合の最も多い色を決めます。
2. 椅子を内側に向けて並べ円になり、親を決めます。
3. 親は英語で色を言います。
4. 言われた色の人はいている椅子に移動します。
5. 全員を動かす場合は、「レインボーバスケット」と言います。

### ●ポイント●

- ・ 色紙などで自分の色がわからなくなりにする。
- ・ 中心の人に向かって、“What color do you like?”と聞いてもよい。
- ・ 最初は色紙をわたしてもよい。

### 5-3 ターゲットを探せ

#### ●使用教材●

- ・ カラーで人物が多数掲載されている絵（グループに1枚、教科書や英語ノートなどを活用して下さい。）

#### ●活動の流れ●

1. 色と服の言い方を確認します。
2. 絵を見ながら、教師は服の色などを英語で言います。 “He has blue shirt.”
3. 言われた人を探します。
4. わかったら絵をさして答えます。
5. 2～4を繰り返します。

#### ●ポイント●

- ・ 帽子をかぶった人や、杖を持った人などもヒントとして言ってあげるとよいでしょう。
- ・ 慣れてきたらグループなどで行ってもよいでしょう。

### 5-4 知ってる国はいくつ

#### ●使用教材●

- ・ 世界地図（地図帳など）
- ・ 国旗カード（既存のものを使用して下さい）

#### ●活動の流れ●

1. 自分達の知っている国、聞いたことのある国の名前を挙げます。
2. その中から、クラスの多くの児童が知っている国を選んでおきます。
3. 国旗カードを見せます。
4. 子どもたちは国旗カードの国の名前を当てます。 “This country is OO. ”

#### ●ポイント●

- ・ 子ども達から出てきた国だけではなく、サッカーの強い国、世界で一番OOな国等を入れてもよいでしょう。
- ・ 国旗は、見たことがある国だけではなく、見慣れない国も入れた方がよいでしょう。

## 5-5 どの国の服かな

### ●使用教材●

- ・ 民族衣装の絵カード (P37)
- ・ 国旗カード (既存のものを使用して下さい)
- ・ 世界地図 (地図帳など)

### ●活動の流れ●

1. 世界地図と国旗カードで、国の名前と場所を確認します。
2. グループになり、各グループに民族衣装の絵カードを渡します。
3. 班ごとにどこの国の衣装かを考えます。
4. 世界地図に民族衣装の写真を貼ります。
5. クラス全体で答え合わせをします。 "This country is OO. "

### ●ポイント●

- ・ 答えがわからなくても、グループごとに話し合い予想を立てることができればよいでしょう。

## 5-6 Show and Tell

### ●使用教材●

- ・ 服のパーツが描かれているワークシート (P38)

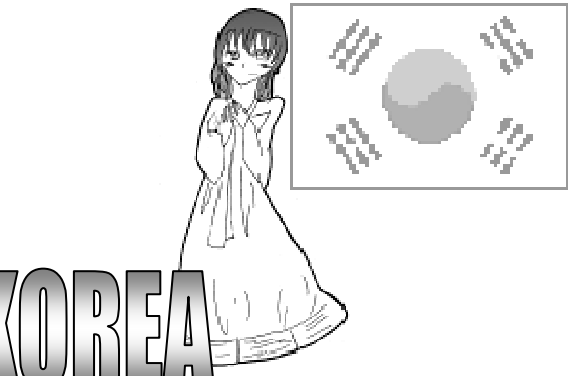
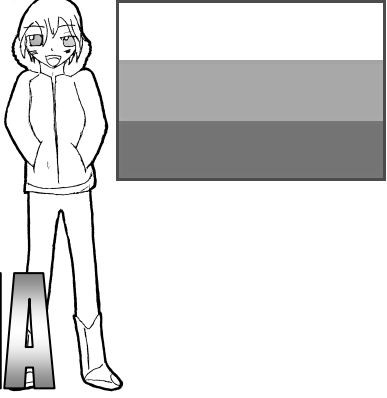
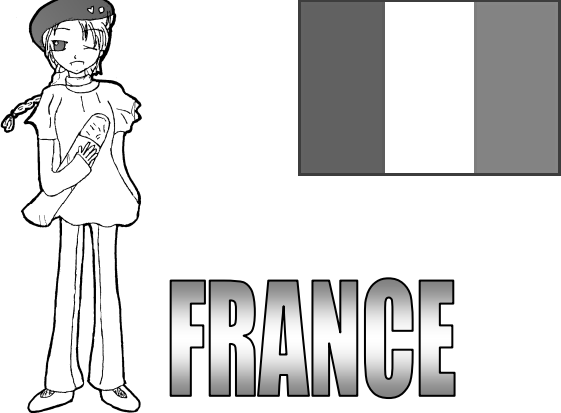
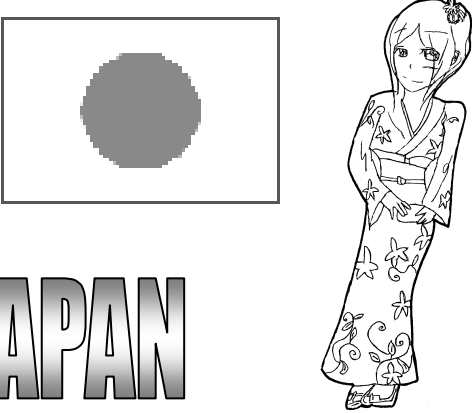
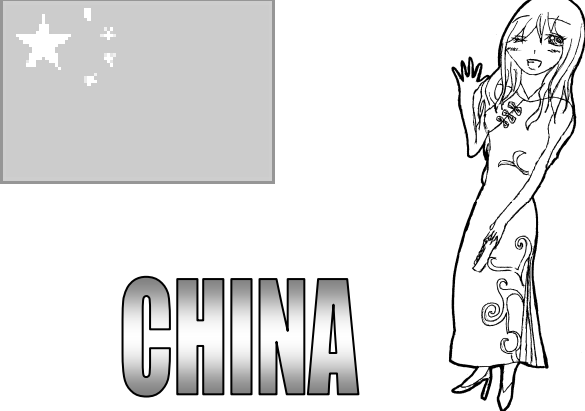
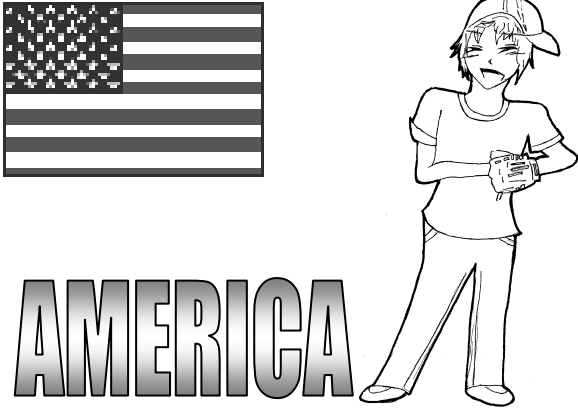
### ●活動の流れ●

1. 服のパーツが描かれているワークシートから、自分の好きな服を選び、切り取ります。
2. 切り取った服に自分の好きな色を塗ります。
3. スピーチモデルを練習します。 "I have a blue shirt, red socks and an orange skirt."
4. 自分の選んだ服に合わせて、スピーチの内容を考えます。
5. クラスの前で発表します。

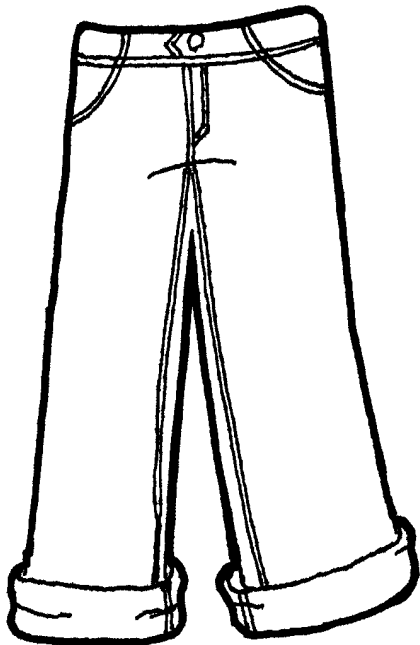
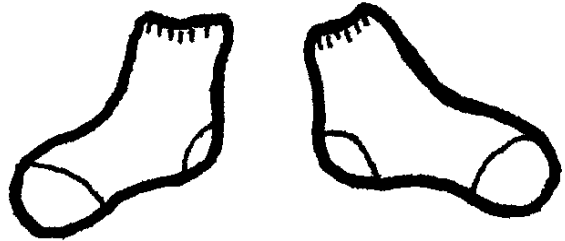
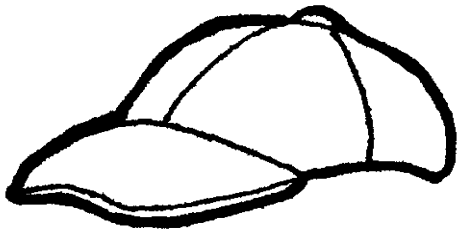
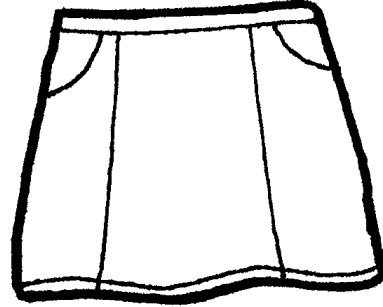
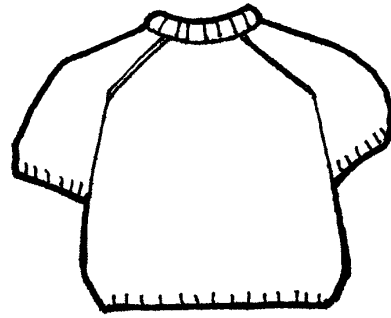
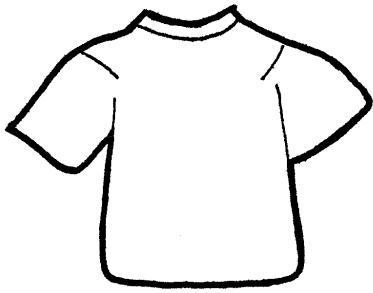
### ●ポイント●

- ・ 服の色を塗るときに色の組み合わせを考えるようにしましょう。
- ・ クラスの前での発表が難しければ、班ごとの発表や、ブースを作り、個人で回っていく方法もあります。

民族衣装の絵カード

 <p><b>KOREA</b></p>	 <p><b>RUSSIA</b></p>
 <p><b>FRANCE</b></p>	 <p><b>JAPAN</b></p>
 <p><b>CHINA</b></p>	 <p><b>AMERICA</b></p>

服のワークシート



## 6. 外来語、欲しい物を尋ねる、作ったものの紹介（外来語を知ろう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・外来語と、その元となる語とでは表す意味は同じでも音が違うことに気付く。</li> <li>・英語の音に気を付けて発音する。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・外来語を英語で聞いて、それが何かが分かる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動物</li> <li>・野菜</li> <li>・果物</li> <li>・身の回りのもの など</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動物</li> <li>・野菜</li> <li>・果物</li> <li>・身の回りのもの など</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・6-1「キーワードゲーム」 P40</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・6-2「ピンゴ」 P40</li> <li>・6-3「おはじきとり」 P41</li> </ul>
<p><b>LEVEL3</b></p> <p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・外来語を発音することができる。</li> </ul>	
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動物</li> <li>・野菜</li> <li>・果物</li> <li>・身の回りのもの など</li> </ul>	
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・6-4「キングバナナ」 P41</li> </ul>	

※ 絵カード P42、ピンゴカード(3×3) P31



## 6-1 キーワードゲーム

### ●使用教材●

- ・ 絵カード（使用表現の絵がたくさん載ったカード）（P42、もしくは英語ノート1P36 など）
- ・ （リズムCD）

### ●活動の流れ●

1. ペアになります。
2. 2人の間に消しゴムを1個置きます。
3. 手拍子をしながらリズムに乗って、教師→子どもの順でシートに載っている絵の名前を英語で、繰り返して言います。“banana（教師）, banana（子ども）, ○○（手拍子）”
4. 教師がキーワードを言ったら、子どもは繰り返さないですばやく消しゴムを取ります。
5. キーワードを変えて繰り返します。

### ●ポイント●

- ・ 慣れてきたらスピードアップしたり、キーワードを増やしたりして難易度をあげても良いでしょう。
- ・ チャンツ用などのリズムCDがあれば手拍子の代わりに使うと良いでしょう。

## 6-2 ビンゴ

### ●使用教材●

- ・ ビンゴカード（3×3）（P31）
- ・ 外来語の絵が描かれた絵カード（P42 など）

### ●活動の流れ●

1. 絵カードを黒板に掲示しておきます。
2. 3×3の枠に絵カードの中から、好きなものを1つずつ描きます。
3. 友だちに“Do you like ~?”と尋ねて“Yes.”（自分のカードに描かれているもの）だったら○をつけます。
4. 縦、横、斜めに1列そろえばビンゴです。

### ●ポイント●

- ・ 4×4の枠など、実態に応じてマス数を変えても良いです。
- ・ カテゴリーごと、ランダム、などで難易度を変えられます。
- ・ 絵を描くのが大変な場合は、印刷してあるものを貼るか、ワークシートを数種類用意しておくとも良いでしょう。
- ・ 活動の前に“Do you like ~?”をおさえておきます。

## 6-3 おはじきとり

### ●使用教材●

- ・ 外来語の絵が描かれた絵カード (P42 など)
- ・ おはじき (・ 掲示用の絵カード)

### ●活動の流れ●

1. ワークシートの絵の上におはじきを置きます。おはじきの数は適宜決めておきます。
2. 教師が発音した外来語の絵の上におはじきが置いてあれば、それを取ることができます。
3. ワークシートから早くおはじきがなくなった人の勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ おはじきの数は、活動時間や外来語の数によって適宜変えることができます。

## 6-4 キングバナナ

### ●使用教材●

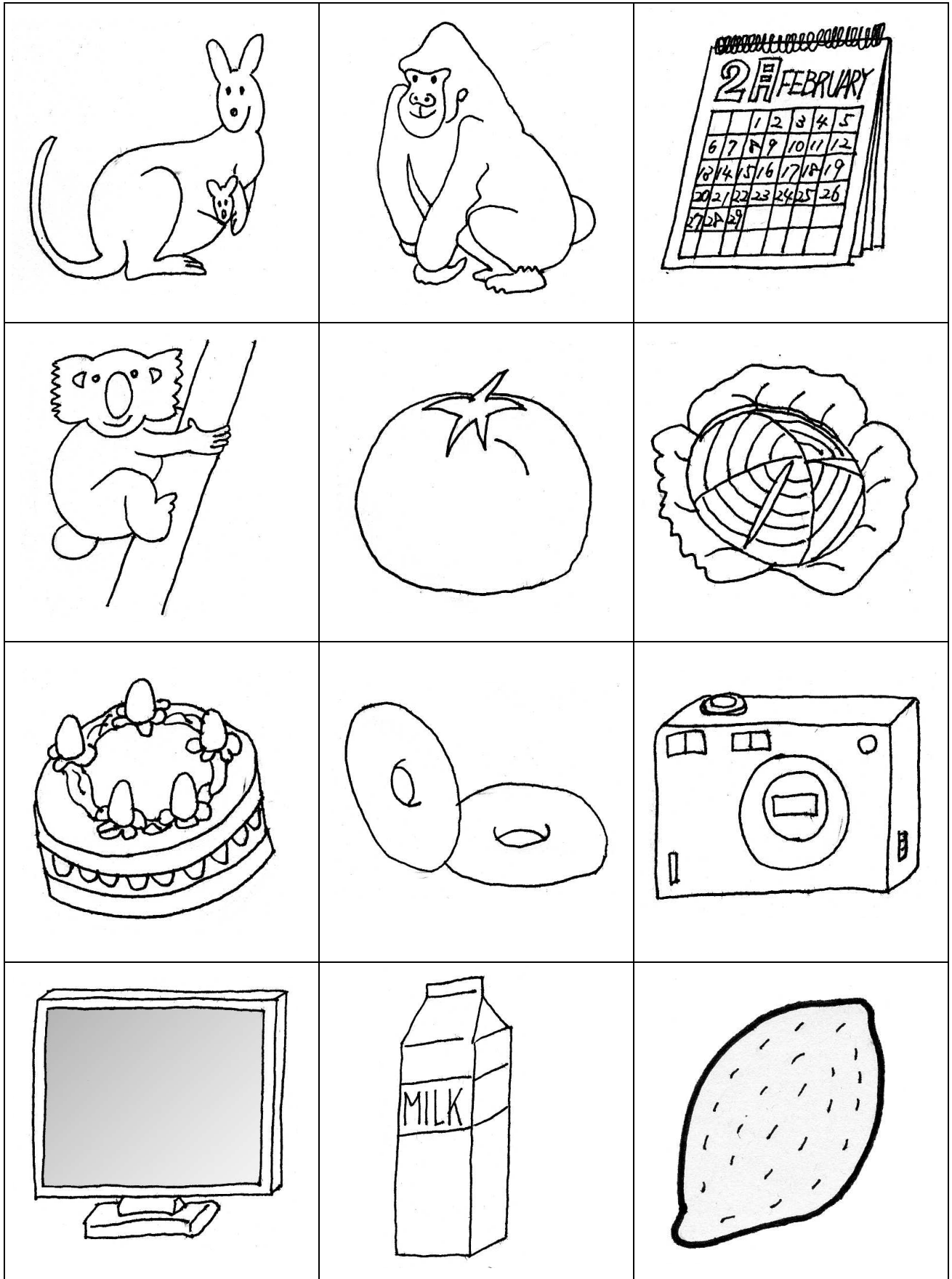
- ・ 外来語の絵が描かれた絵カード (P42 など)
- ・ 椅子

### ●活動の流れ●

1. 人数分の椅子を丸く並べ、椅子の背の後ろに絵カードを1枚ずつ貼ります。
2. 全員が着席したら、“I am ~.”と椅子に貼ってある単語を紹介します。
3. 「親」になる椅子を決めておき、そこに座った人からゲームを始めます。親が自分の単語の後に、誰かを指さしながら相手の椅子に貼ってある単語を言います。 (“banana, peach”) そして全員で2回手拍子を打ちます。
4. 指された人は誰かを指しながら自分の単語と相手の単語を続けて言います。 (“peach, apple”) そして全員で2回手拍子を打ちます。
5. 間違っ単語を言ったり、正しく指せなかったり、リズムに乗れなかったら席替えをします。間違えた人が親の椅子に座り、間違えた人の左隣から親までが席を一つ右に移します。
6. 親からゲームを再開します。単語の紹介はしないで、手拍子から始めましょう。

### ●ポイント●

- ・ ルールが複雑なので初めは班ごとなど、少人数で試すと良いでしょう。その後に生活班ごとなど人数を増やしていくと盛り上がります。



## 7.漢字の成り立ち、クイズ大会（クイズ大会をしよう）

LEVEL1	LEVEL2
<b>めあて</b> ・質問を理解し、答える。	<b>めあて</b> ・教室にあるものを使ってクイズを作ったり答えたりする。
<b>使用表現</b> ・"What's this?"	<b>使用表現</b> ・"What's that?" ・"It is..."
<b>活動及び掲載ページ</b> ・7-1「これな〜んだ」 P44	<b>活動及び掲載ページ</b> ・7-2「ブラックボックス」 P44
LEVEL3	LEVEL4
<b>めあて</b> ・身近なものからクイズを作って尋ねたり、答えたりすることができる。	<b>めあて</b> ・身近なものからクイズを作って尋ねたり、答えたりすることができる。
<b>使用表現</b> ・"Who is this?" ・"It's..." ・"Who am I?" "I'm..." ・"Are you ...?"	<b>使用表現</b> ・"Whose is this?" ・"It's..."
<b>活動及び掲載ページ</b> ・7-3「私は誰でしょう？」 P45 ・7-4「3ヒントクイズ」 P45	<b>活動及び掲載ページ</b> ・7-5「誰の落とし物？」 P46

※ 職業などの絵カード P47、職業などの特徴的なものを描いた絵カード P47

## 7-1 これな～んだ

### ●使用教材●

- ・ 絵カード（P42のカードなど、なんでも可）
- ・ 画用紙など絵カードが隠せるもの

### ●活動の流れ●

1. 画用紙などで隠した絵カードを端から徐々に見せながら、“What’s this?”と尋ねます。
2. 答えが当たるまで、もしくは多数の児童が確信をもてるまで絵カードを見せながら、何度も“What’s this?”と尋ねます。

### ●ポイント●

- ・ 端から見せなくても、隠す紙の真ん中を丸などの形に切り取って、そこから見える絵をヒントにしても良いです。
- ・ 難しい絵の場合は、“It’s an animal.”などとあらかじめヒントを与えたり、児童の予想に対して“Near!”とリアクションをしたりしてテンポよく進められるようにしてもいいでしょう。

## 7-2 ブラックボックス

### ●使用教材●

- ・ 前部の面がなく、上部に丸い穴をあけた箱
- ・ 箱に入れたいもの（教室にあるものなど）
- ・ 箱に入れるものの絵カード

### ●活動の流れ●

1. 絵カードで外来語の発音の練習をします。
2. 箱の中に実物を入れます。この時、手を入れる人に見せないようにします。その他の人は箱の前から見られるようにします。
3. 箱の上部から手を入れて、中のものに触ります。
4. 手を入れていない人全員で“What is that?”と尋ねます。
5. 手を入れている人は“It is…”と当てます。
6. 順番に交代で行います。

### ●ポイント●

- ・ 全体でも、グループでもできます。
- ・ 箱の中が見える児童が、色や形などのヒントを言うと盛り上がるでしょう。
- ・ 箱の中が見られないようにしておき、教師（または子ども一人だけ）が箱に物を入れて、順番に手を入れて触り、最後にみんなでいっせいに答えを言っても良いでしょう。

### 7-3 私は誰でしょう？

#### ●使用教材●

- ・ いろいろなものの一部を拡大した写真（既成のものなどを用意してください。）

#### ●活動の流れ●

1. 写真を見せ、“Who is this?”と尋ねます。
2. 子どもたちは何かを予想し、“It is...”と答えます。

#### ●ポイント●

- ・ 特徴的な動物から問題を出すと、活動を理解しやすいでしょう。
- ・ 動物に限らず、花や葉、野菜などを写真に撮れば、何でも問題にできると思います。

### 7-4 3ヒントクイズ

#### ●使用教材●

- ・ 問題の答えとなる写真（動物など）

#### ●活動の流れ●

1. ヒントの一つ目（なるべく抽象的なもの）を言います。“I’m... Who am I?”
2. 子どもは、わかったら拳手をします。答えは言わない約束です。
3. ヒントの二つ目（答えがある程度しぼられるもの）を言います。“I’m... Who am I?”
4. ヒントの三つ目（答えがかなりしぼられるもの）を言います。“I’m... Who am I?”
5. 最後に、子どもが尋ねます。“Are you...?”
6. 正解なら、“Yes, I’m...” 不正解なら“No, I’m not.”などと返事をします。

## 7-5 誰の落とし物？

### ●使用教材●

- ・ 職業などの絵カード (P47)
- ・ 職業などの特徴的なものを描いた絵カード (P47、ポイント参照)

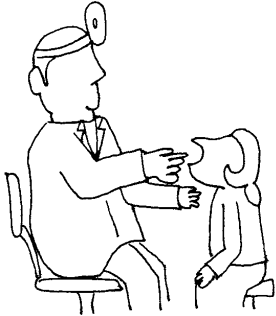
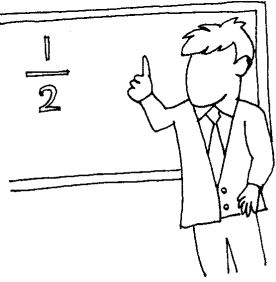
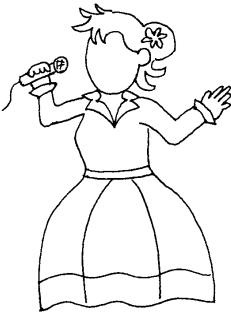


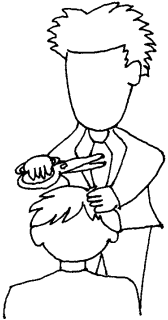
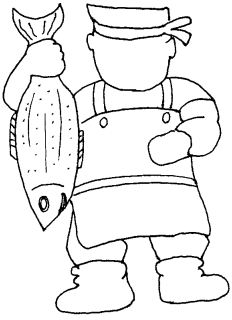
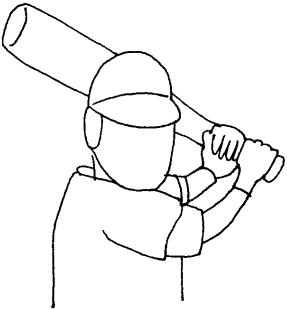
### ●活動の流れ●

1. あらかじめ、“Whose is this?”という質問と“It’s ...’s.”という答え方を練習しておきます。
2. キャラクターや職業などの、特徴的なものを描いた絵カードを見せながら“Whose is this?”と尋ねます。
3. わかったら“It’s ...’s.”と答えます。


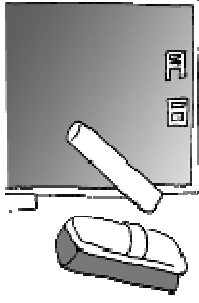

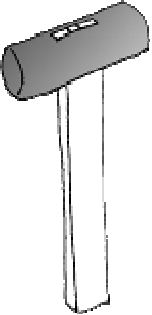
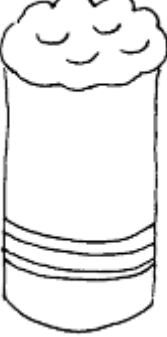
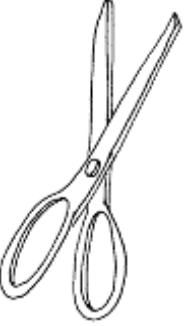

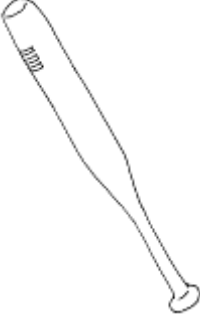
### ●ポイント●

- ・ 医者…注射器
- ・ 教師…チョークや黒板
- ・ 歌手…マイクや楽器
- ・ 大工…トンカチ
- ・ パン屋…帽子
- ・ 美容師…はさみ
- ・ 漁師…網
- ・ 野球選手…バット など

職業などの絵カード

<p><b>DOCTOR</b></p> 	<p><b>TEACHER</b></p> 	<p><b>SINGER</b></p> 	<p><b>CARPENTER</b></p> 
<p><b>BAKERY</b></p> 	<p><b>HAIR DESIGNER</b></p> 	<p><b>FISHERMAN</b></p> 	<p><b>BASEBALL PLAYER</b></p> 

職業などの特徴的なものを描いた絵カード

<p><b>hypodermic syringe</b></p> 	<p><b>chalk</b></p> 	<p><b>mike</b></p> 	<p><b>hammer</b></p> 
<p><b>hat</b></p> 	<p><b>scissors</b></p> 	<p><b>wickerwork fish trap</b></p> 	<p><b>bat</b></p> 





## 8.教科名、曜日、時間割の紹介（時間割を作ろう）

<b>LEVEL1</b>	<b>LEVEL2</b>
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教科の英語での言い方を知ろう。</li> <li>・英語を聞いて、教科が分かる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教科の英語での言い方に慣れる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Japanese, math, science, social study, music, P.T., English, home room</li> <li>Key word is ○○.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Do you like ○○?</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 8-1 「Missing game」 P50</li> <li>・ 8-2 「キーワードゲーム」 P50</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 8-1 「Missing game」 P50</li> <li>・ 8-3 「教科バスケット①」 P51</li> </ul>
<b>LEVEL3</b>	<b>LEVEL4</b>
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・好きな教科を友達にたずねることができる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループごとにオリジナルの時間割を作ることができる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What subject do you like?</li> <li>I like ○○.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ On Monday I study Japanese, English and Math.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 8-4 「ビンゴゲーム」 P51</li> <li>・ 8-5 「教科バスケット②」 P52</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 8-6 「私の時間割」 P52</li> </ul>

※ 教科カード P53、時間割 P54

## 8-1 Missing Game

### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード（教科カード）（P53）

### ●活動の流れ●

1. 教科の英語での言い方を確認します。
2. ピクチャーカードを使って言い方を練習します。
3. 子ども達にカードを見せないようにしながら、カードを何枚か隠します。
4. 隠されたカードを当てます。
5. 隠すカードを増やしてやってみます。

## 8-2 キーワードゲーム

### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード（教科カード）（P53）
- ・ 児童用の小さな教科カード（2～3人に一組）

### ●活動の流れ●

1. 2～3人のグループを作り、グループごとに消しゴムを1つ用意します。
2. キーワードを伝えます。 “Key word is English.”
3. 教師が教科の名前を言っていき、キーワードになっている教科が言われたときに消しゴムを取ります。消しゴムのとれた人が勝ちです。
4. キーワードをかえてやってみます。

### ●ポイント●

- ・ 単語のみ書かれているカードを使うと、中学生でも使える。
- ・ 教師が言っていくキーワードに、紛らわしい単語を入れてもよい。  
キーワードが“Math”のとき “English, Japanese, mouse.” など

### 8-3 教科バスケット①

#### ●使用教材●

- ・ 児童用の小さな教科カード（2～3人に1組）

#### ●活動の流れ●

1. 自分の好きな教科カードを選びます。（他の人には見せない）
2. 椅子を丸く並べ、内側を向いて座ります。
3. 親を決め、円の中心に立ちます。
4. 座っている子どもが、一人ずつ “Do you like OO?”と親に好きな教科を尋ねます。
5. 親は自分の持っているカード言われた時は “Yes.”、違う時は “No.” と答えます。
6. 親が “Yes.” と答えた教科カードを持っている子が席を移動します。
7. 座れなかった子が鬼になり、ゲームを続けます。



### 8-4 ビンゴゲーム

#### ●使用教材●

- ・ ビンゴカード（3×3）（P31）

#### ●活動の流れ●

1. ビンゴカードを配ります。
2. 枠の中に教科を自由に書き込ませます。
3. 友達にどの教科が好きかを英語で尋ねます。
4. 好きといった教科に丸を付けます。
4. 縦、横、斜め、のどこか1列が揃ったらビンゴです。

## 8-5 教科バスケット②

### ●使用教材●

- ・ 椅子
- ・ 教科カード (P53)

### ●活動の流れ●

1. 自分の好きな教科カードを選びます。(他の人には見せない)
2. 椅子を丸く並べ、内側を向いて座ります。
3. 鬼を決め、円の中心に立ちます。
4. 周りにいる子が "What subject do you like?" とたずねます。
5. 鬼が答えた教科カードを持っていた子はあいている席に移動します。

## 8-6 私の時間割

### ●使用教材●

- ・ 白紙の時間割表 (P54)
- ・ 教科のカード (P53)

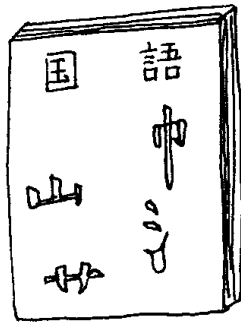
### ●活動の流れ●

1. グループになります。
2. ワークシートから、自分達が時間割を考える曜日を決めます。
3. 教科のカードを並べ、お気に入りの時間割を作ります。
4. 英語で紹介します。 "On Monday I study Japanese, English and Math." 等  
紹介したのちに、つくった時間割について日本語で説明します。

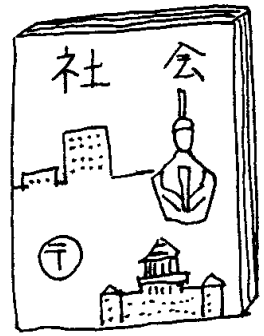
### ●ポイント●

- ・ 早く終わったグループは、ほかの曜日の時間割も作りましょう。

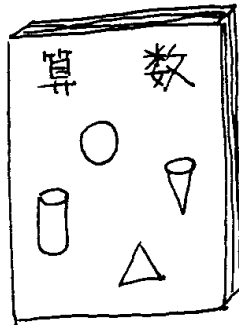
Japanese



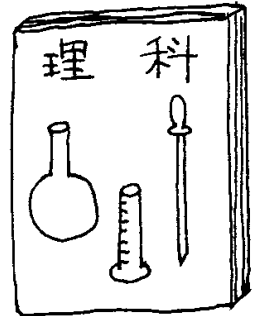
Social Study



Mathematics



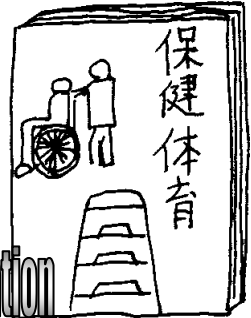
Science



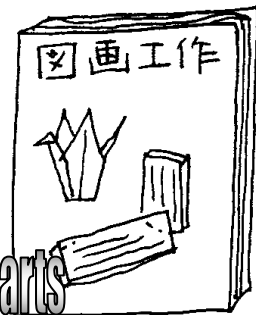
Music



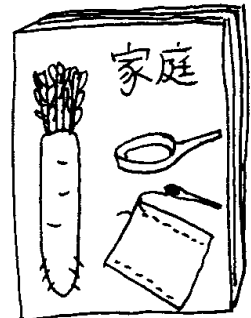
Health and Physical Education



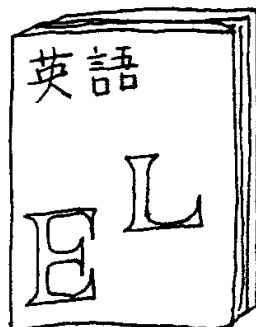
Drawing and Manual arts



Home Economics



English



時間割

	月 Monday	火 Tuesday	水 Wednesday	木 Thursday	金 Friday
1					
2					
3					
4					
5					
6					

## 9.朝食、食べ物・料理、ランチの紹介（ランチメニューを作ろう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な料理の英語での言い方が分かる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な料理と、材料名が英語で言える。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ bread, cheese, curry and rice, fried chicken, hamburger, hot dog など</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Is potato in salad?</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 9-1 「Missing game」 P56</li> <li>・ 9-2 「3Hint Quiz」 P56</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 9-3 「Let's cook!」 P57</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 英語で料理を注文することができる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ オリジナルのランチメニューを作り、紹介することができる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What would you like?</li> <li>・ I'd like juice.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ My (Our) lunch menu is ○○, ○○ and ○○.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 9-4 「お昼ごはん、食べられるかな？」 P57</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 9-5 「今日はスペシャルランチ」 P58</li> </ul>

※ ピクチャーカード（料理） P59、ピクチャーカード（食材） P60



## 9-1 Missing game

### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード（料理）（P59）

### ●活動の流れ●

1. 料理の英語での言い方を確認します。
2. ピクチャーカードを使って練習します。
3. 子ども達にカードを見せないようにしている間に、カードを何枚か隠します。
4. 隠されたカードを当てます。
5. 隠すカードを増やしてやってみます。

## 9-2 3Hint Quiz

### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード（料理）（P59）

### ●活動の流れ●

1. 最初に、ピクチャーカードを見せずに “What is this?” とだけ聞きます。
2. ヒントを一つずつ出し、分かった人から手を挙げさせていきます。
3. ヒントを3つ出し終わってから、もう一度 “What is this?” と聞き、答えさせます。

### ●ポイント●

ヒントは、答えの選択肢の多いものから、徐々に選択肢が少なくなるものになるようにする。

例：カレーを答えさせる場合

1. “This is popular food in Japan.”
2. “It has potatoes, carrots and meat.”
3. “It comes from India.”

### 9-3 Let's cooking!

#### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード（料理）（P59）
- ・ ピクチャーカード（食材）（P60）

#### ●活動の流れ●

1. 料理に使われている食材を確認します。 “Is potato in salad?”
2. 一つの料理につき、入る具材を3つ決めます。
3. 児童に具材の書かれたカードを一人一枚配ります。
4. 教師が料理を言い、その料理に必要な具材カードを持つ3人グループを作り座ります。料理に含まれない具材のカードを持っていた子は、その場に座ります。
5. 料理をかえて挑戦します。

### 9-4 お昼ごはん食べられるかな？

#### ●使用教材●

- ・ 児童用の料理のカード（P59）
- ・ 糸電話

#### ●活動の流れ●

1. 英語での注文の仕方を確認します。
2. クラスを6～8グループに分け、店員のグループとお客のグループを決める。
3. 糸電話を使い、料理を注文する。
4. お店のグループは注文された料理を届ける。

#### ●ポイント●

- ・ 慣れてきたら、自分の注文だけでなく、グループみんなの注文も伝えるようにする。

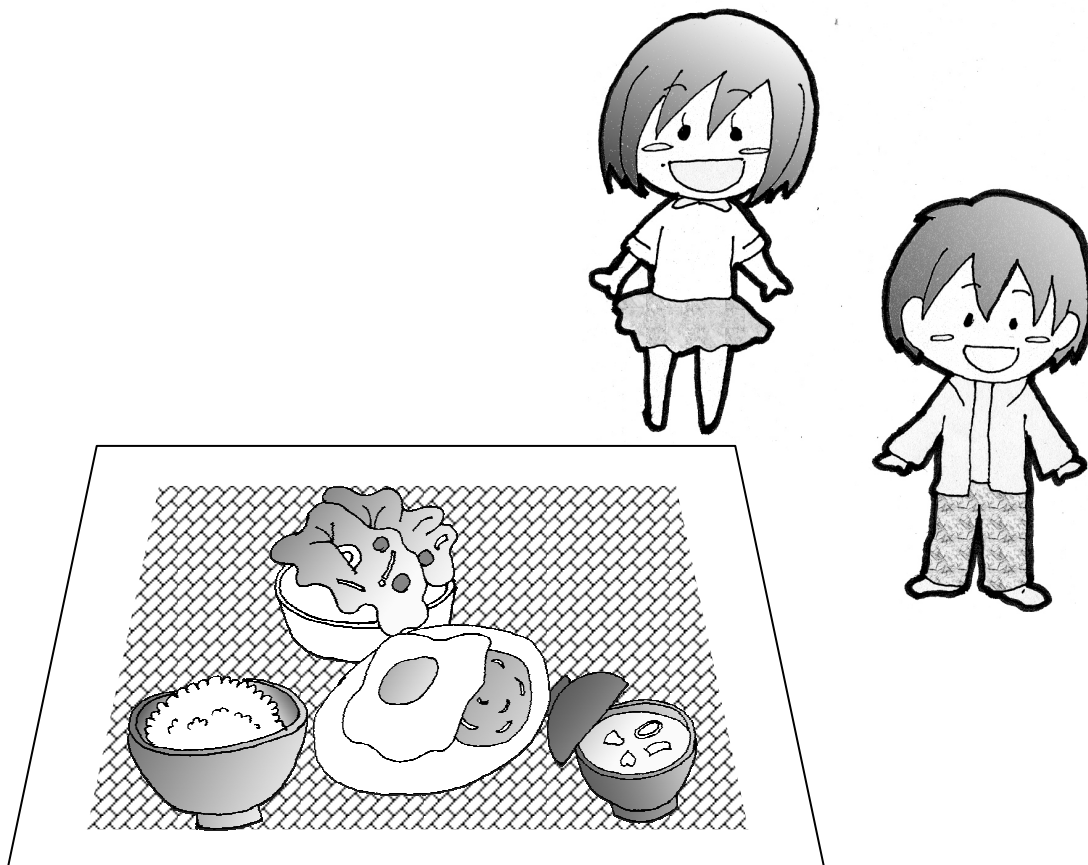
## 9-5 今日はスペシャルランチ

### ●使用教材●

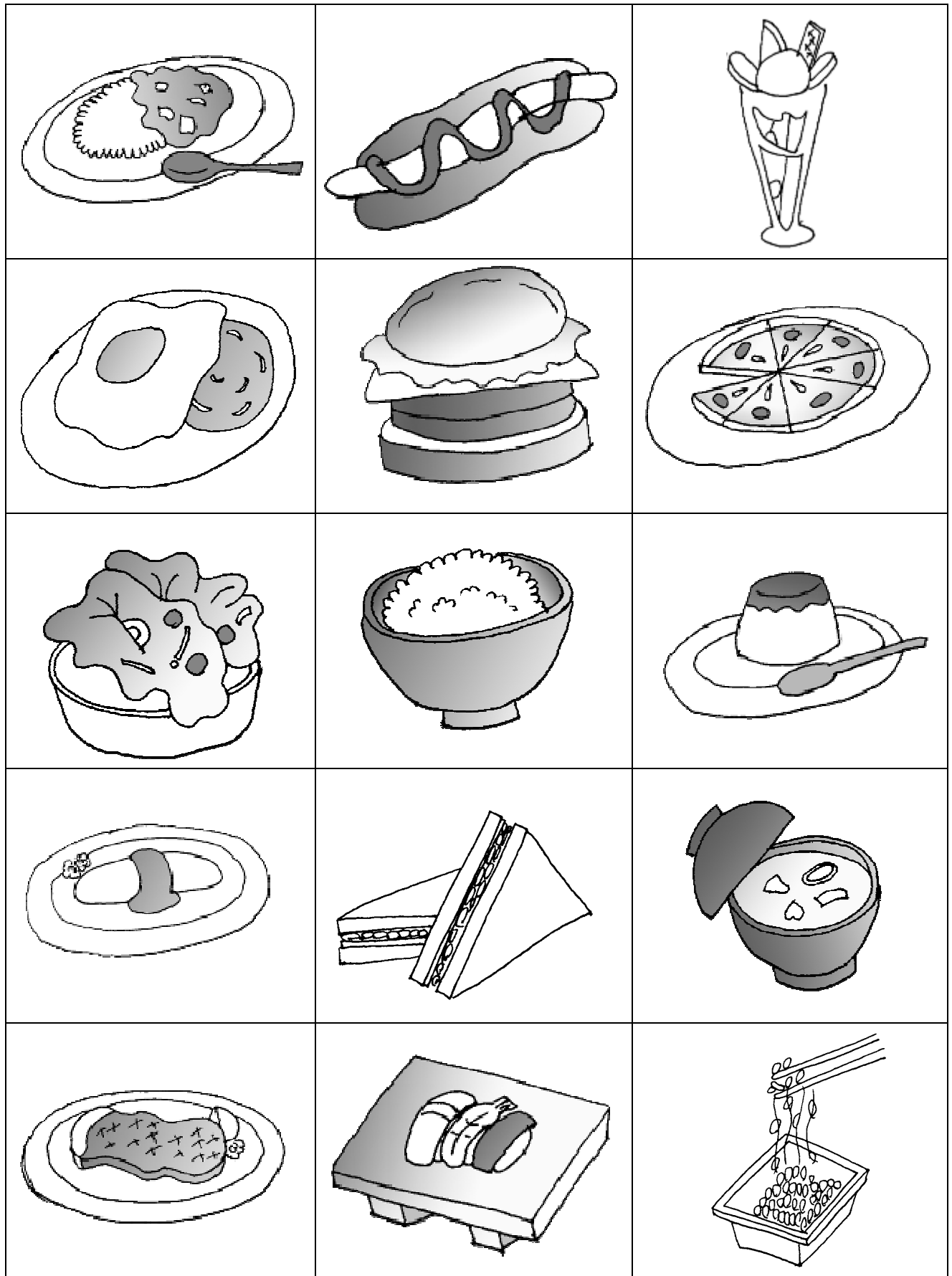
- ・ 児童用の料理カード (P59)
- ・ 台紙 (グループ分)

### ●活動の流れ●

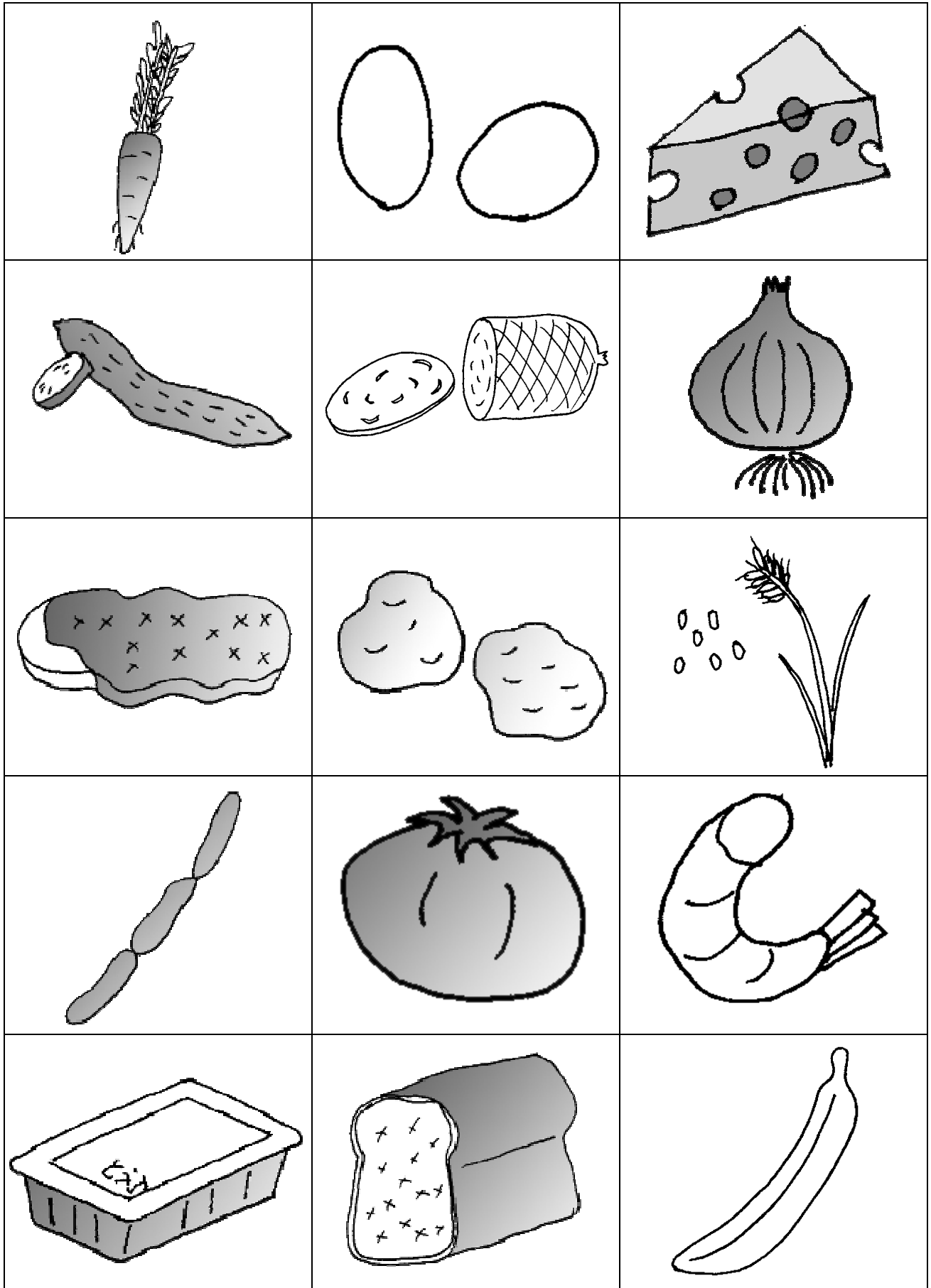
1. グループになる。
2. 食べ物カードを見ながら、料理を選ぶ。
3. 台紙に選んだ料理を貼っていく。
4. ランチメニューの名前を決める。
5. グループごとに自分たちのオリジナルメニューを発表する。



ピクチャーカード (料理)



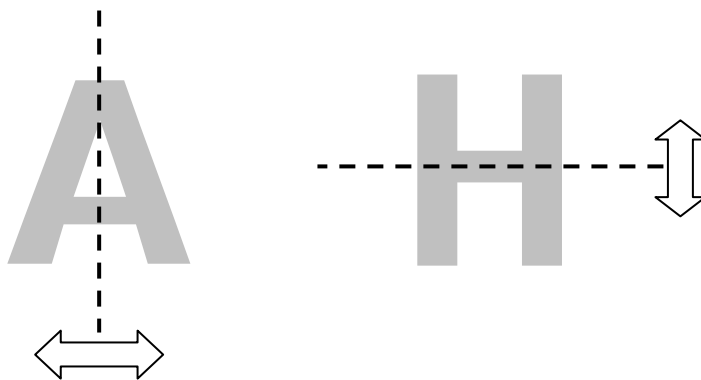
ピクチャーカード（食材）



## 10. アルファベット・大文字・小文字（アルファベットで遊ぼう）

LEVEL1	LEVEL2
<b>めあて</b> ・アルファベットの小文字（大文字）の読み方を知る。	<b>めあて</b> ・アルファベットの小文字（大文字）と読み方を一致させようとする。
<b>使用表現</b> ・アルファベット（小文字・大文字）	<b>使用表現</b> ・アルファベット（小文字・大文字）
<b>活動及び掲載ページ</b> ・10-1「仲間わけ」 P62	<b>活動及び掲載ページ</b> ・10-2「神経衰弱」 P62 ・10-3「ハーフ&ハーフ」 P63
LEVEL3	LEVEL4
<b>めあて</b> ・アルファベットを順に言うことができる。	<b>めあて</b> ・アルファベットを順に並べることができる。
<b>使用表現</b> ・アルファベット	<b>使用表現</b> ・アルファベット
<b>活動及び掲載ページ</b> ・10-4「ABC song」 P63 ・10-5「ABC! Yeah!!」 P64	<b>活動及び掲載ページ</b> ・10-6「並べるかな？」 P64 ・10-7「アルファベットさがし」 P65 ・10-8「J・A・C・K ジャック」 P65

※ アルファベットカード（大文字） P66、アルファベットカード（小文字） P67、神経衰弱用アルファベットカード P68、P69



## 10-1 仲間わけ

### ●使用教材●

- ・ アルファベットが書かれたカード（全体用とグループ用）（P66）

### ●活動の流れ●

1. 黒板を真ん中に線を引いて、左右二つに分けておきます。
2. Aは右、Bは左（Aは直線のみで書くことができる、Bはそれ以外）と数枚のアルファベットを1枚ずつ児童に見せながら左右に分けます。
3. 「これはどっち？」と児童に尋ね、予想させます。
4. 児童がグループに分かれて、すべてのアルファベットカードをグループわけしていきます。

### ●ポイント●

- ・ 分け方は、直線だけでなくかきことができるかどうかだけでなく、左右多少かどうかや上下対称かどうかなどでもできます。

## 10-2 神経衰弱

### ●使用教材●

- ・ 大文字と小文字がそれぞれ書かれたアルファベットのカード（グループ分）（P66、P67）

### ●活動の流れ●

1. 4～5人のグループを作ります。
2. アルファベットのカードを裏返したままで机にばらばらに並べます。
3. 順番を決めて、一人が2枚カードをめくります。
4. めくったカードが同じアルファベットの大文字と小文字であれば、そのカードをもらえます。
5. カードがそろわなかったら、裏返しに戻して、次の人の順になります。
6. カードがなくなるまで繰り返し、最後にカードを一番多く持っている人が勝ちです。

### 10-3 ハーフ&ハーフ

#### ●使用教材●

- ・ アルファベットを2つに切ったカード (P68、P69)
- ・ (ストップウォッチ)

#### ●活動の流れ●

1. アルファベットを2つに切ったカードを1枚ずつ児童に配ります。
2. 児童は自分が持っているカードを見て、どのアルファベットか予想します。
3. 教室を歩いて自分のカードとぴったり合う友達を見つけ、アルファベットを完成させる。

#### ●ポイント●

- ・ 全員がペアになるまでや、アルファベットが全て完成するまでの時間を計ったり、時間制限を設けたりすると盛り上がると思います。



### 10-4 ABC Song

#### ●使用教材●

- ・ “ABC song” のCD
- ・ アルファベットが描かれたカード (P66、P67)

#### ●活動の流れ●

1. “ABC song”をみんなで歌います。
2. 教師が指定したアルファベットだけ歌わずに、手をたたきます。
3. グループや列ごとなどに、指定されたアルファベットだけ歌わずに手をたたきます。

#### ●ポイント●

- ・ 指定するアルファベットの数を増やすことで難易度を変えられます。
- ・ Zから逆に歌っても良いでしょう。
- ・ 歌の出だしをAでなく、他のアルファベットからにして歌うとさらに難しくなります。



## 10-5 ABC! Yeah!!

### ●使用教材●

- ・ 特になし（掲示用としてアルファベットのカードがあってもよいでしょう）

### ●活動の流れ●

1. 4～8人程度のグループにわかれます。
2. 円になり、内側を向いて座ります。
3. 一人目が誰かを指しながら“A”と言います。
4. 指された人は、次の誰かを指しながら“B”と言います。
5. これを繰り返し、“G”と指された人は何もせず、指された人の両隣の人がバンザイのポーズで“G!”と言います。
6. うまくいったら、“G”と指された人が“H”と言いながら誰かを指してゲームを続けます。
7. “N”“U”“Z”のときも5、6と同じようにします。
8. アルファベットやポーズを間違えたら負け。続きから、または初めからゲームをやりなおします。

### ●ポイント●

- ・ 両隣の人が言うことばやポーズを変えて、さらに盛り上げてみてください。（“Wow!”や “Yeah!”と言いながらピースをする、など）

## 10-6 並べるかな？

### ●使用教材●

- ・ アルファベットが書かれた紙（カードを拡大）（P66、P67）
- ・ ストップウォッチ

### ●活動の流れ●

1. アルファベットが書かれた紙を子どもの背中に一人一枚ずつテープで貼り付けます。このとき、本人にアルファベットを見せてはいけません。
2. スタートの合図で、全員がアルファベット順に並びます。自分のアルファベットは見えないので、友だちに教えてもらったり、教えてあげたりしながら移動します。ただし、一言も喋ってはいけません。ジェスチャーで伝えます。
3. 教師は全員が順番に並びまでの時間を計ります。

### ●ポイント●

- ・ 子どもの人数がアルファベットの数より多いときは、一つのアルファベットを2人の子どもに貼ると良いでしょう。その子達は、前後に並びなど、工夫してください。
- ・ 初めてのときは、黒板にアルファベットカードを順番に貼ってヒントにすると抵抗なく進められると思います。

## 10-7 アルファベットさがし

### ●使用教材●

- ・ アルファベットが書かれたカード（グループ分のセット）（P66、P67）

### ●活動の流れ●

1. アルファベットのカードから、あらかじめ数枚を外しておきます。
2. 子どもたちは4～5人のグループになり、それぞれのグループにカードを配ります。
3. スタートの合図で、どのアルファベットがないかを一斉に探します。
4. ないカードを全て、早く見つけれられたグループの勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ あらかじめ外してカードで、簡単な単語が作れるようにしておき、子どもに何という単語ができるかを当てさせても良いでしょう。

## 10-8 J・A・C・K ジャック

### ●使用教材●

- ・ アルファベットカード（掲示用）（P66、P67）
- ・ 有名な人物の写真が載ったワークシート（実態に合わせて作成してください）

### ●活動の流れ●

1. アルファベットの読み方を、カードを使って確認します。
2. ワークシートの写真を見て、名前を当てます。
3. 教師が名前のつづり順にアルファベットを一つずつ読み、子どもはワークシートに聞こえたアルファベットを書きます。
4. 最後に、書いたアルファベットをみんなで読み、黒板にカードを並べて確認します。

### ●ポイント●

- ・ ワークシートの枠にいくつかアルファベットを書いておいたり、使うアルファベットを枠の近くに載せておいたりするとヒントになります。
- ・ クラスの友達の名前になるようにアルファベットを読み上げ、誰の名前かを当てても楽しいでしょう。

アルファベットカード (大文字)

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>
<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>
<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>
<b>Y</b>	<b>Z</b>		

アルファベットカード (小文字)

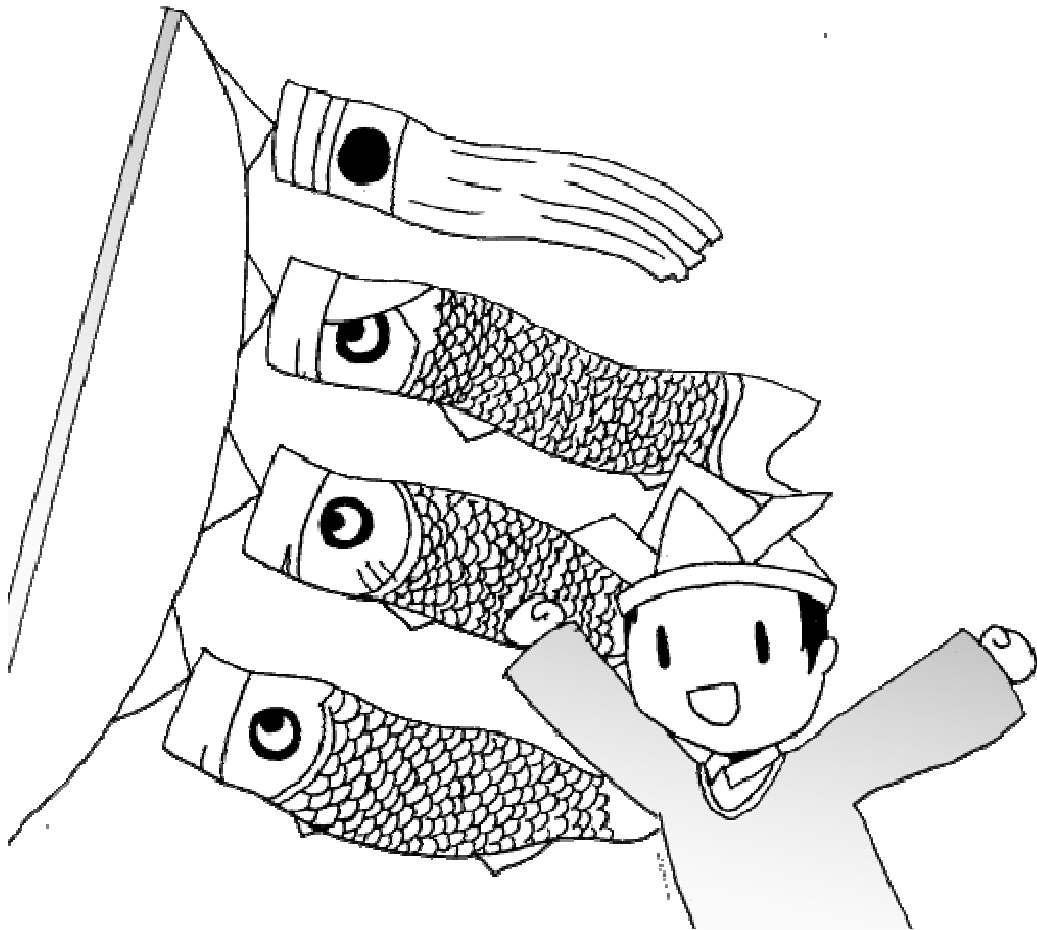
<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>
<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>
<b>i</b>	<b>j</b>	<b>k</b>	<b>l</b>
<b>m</b>	<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>
<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>
<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>
<b>y</b>	<b>z</b>		

アルファベットカード (大文字)

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>
<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>
<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>
<b>Y</b>	<b>Z</b>		

アルファベットカード (小文字)

<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>
<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>
<b>i</b>	<b>j</b>	<b>k</b>	<b>l</b>
<b>m</b>	<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>
<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>
<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>
<b>y</b>	<b>z</b>		



## 11. 日本の季節の行事や特徴、月、誕生日（友達の誕生日を知ろう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の月の名前に親しむ。</li> <li>・英語の月の名前を聞いて、それが何月かわかる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の誕生日が英語で言えるようになる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ January, February, March, May, April, June, July, August, September, October, November, December</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ My birthday is ～. (July 26th.)</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-1 「カルタとり」 P72</li> <li>・ 1-2 「ビンゴ」 P72</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-2 「ビンゴ」 P72</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の誕生日を、英語で質問されて、英語で答えることができるようになる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・月、行事を含む会話が英語でできるようになる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ When is your birthday?</li> <li>・ My birthday is July 26th.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ When is tabata? It is July 7th.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-3 「Birthday Game」 P73</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1-4 「行事のカルタとり」 P73</li> </ul>



## 11-1 カルタ取り

### ●使用教材●

- ・英語の月のフラッシュカード、ピクチャーカード (P74)
- ・カルタ取りのカード

### ●活動の流れ●

1. 日本の各月の代表的な物（1月なら門松など）のピクチャーカードを準備します。
2. ピクチャーカードを見せながら、英語の月の名前（January～December）を言います。
3. 4～6人のグループを作り、英語の月のカルタを配布します。
4. 教師が月の名前を英語で言います。
5. 言われた月のカードを取ります。

### ●ポイント●

- ・January～December まで、順番通りに言えるようになったら、順番を崩して、後ろからや途中からも言えるように挑戦してみましょう。

## 11-2 ビンゴ

### ●使用教材●

- ・月のビンゴカード (3×3) (P75～P76)

### ●活動の流れ●

1. 英語の月が書かれたビンゴカードを数種類、準備します。
2. そのビンゴカードを子どもに配布します。
3. 教師が、英語の月名をひとつずつ言い、子どもはそれを聞き取り、印をつけます。
4. たて、よこ、ななめどこかそろったら、勝ちです。

### ●ポイント●

- ・最初は、どこか 1 列そろったら終わりにして、慣れてくると、2 列、3 列そろうまでやってみるのもいいでしょう。

## 11-3 Birthday Game

### ●使用教材●

- ・英語の月のフラッシュカード (P74)

### ●活動の流れ●

1. フラッシュカードを使って、月の名を復習します。
2. 5～6人のグループをつくります。
3. グループの中で、“When is your birthday?”と英語で誕生日を聞き合い、“It’s May fourth”と英語で答えながら、誕生日の順番に並びます。
4. 速く並ぶことができたグループが勝ちです。

### ●ポイント●

- ・グループでやって慣れた後に、クラス全体で誕生日順に並んでみても楽しいでしょう。

## 11-4 行事のカルタ取り

### ●使用教材●

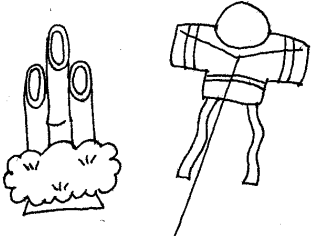
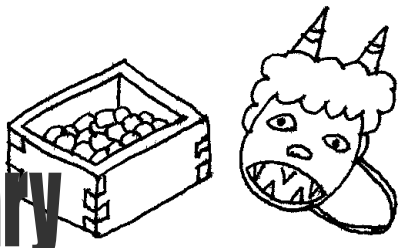
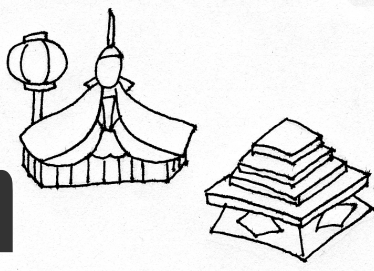
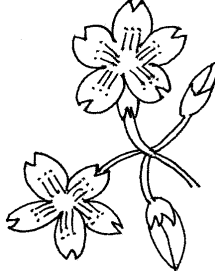
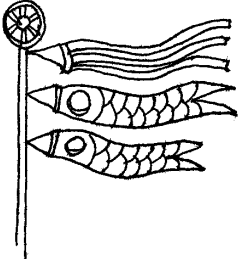
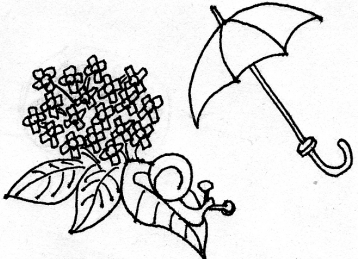
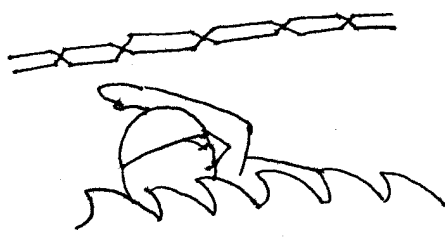
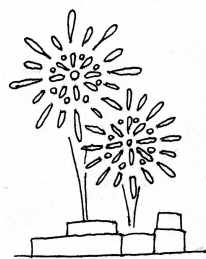
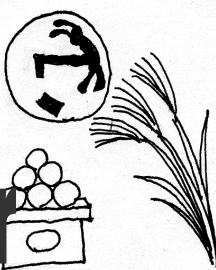
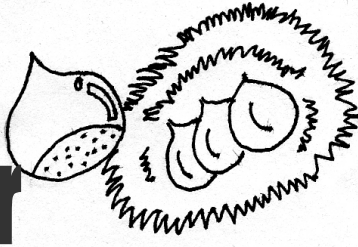


- ・日本の行事（お正月や七夕）が書かれたカード (P77、5～6セット)
- ・月のフラッシュカードを併用

### ●活動の流れ●

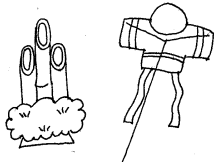

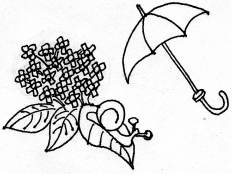

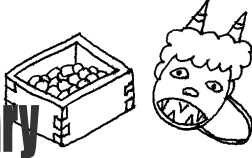

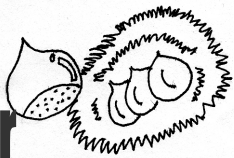
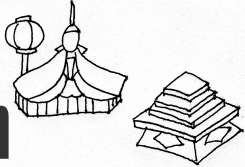

1. “When is the New Year’s day?” “It’s January First”と一通り、行事とその日を英語で確認します。
2. 5～6人のグループをつくります。
3. 教師が“When is the New Year’s day?”と聞き、カードを見つけた子どもはとる前に、“It’s January First”と言ってからカードをとります。

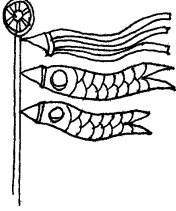

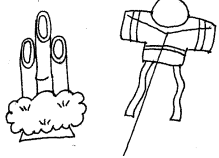

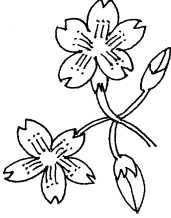
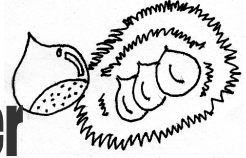



### ●ポイント●

- ・日本の行事に慣れたら、各国の行事を取り入れてみてもおもしろいでしょう。

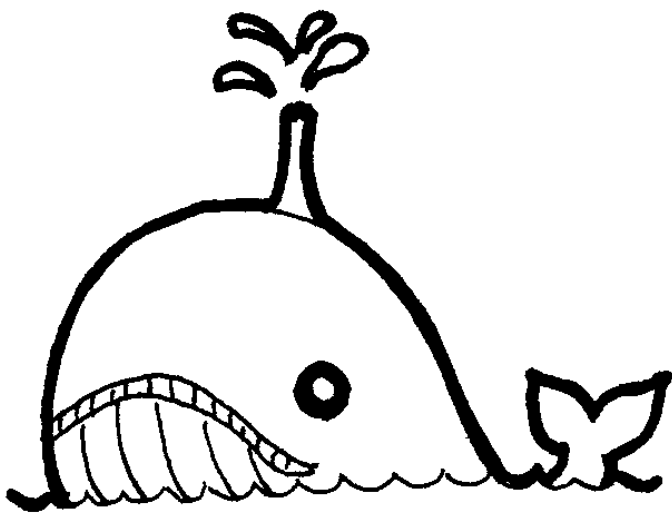
<p><b>January</b></p> 	<p><b>February</b></p> 
<p><b>March</b></p> 	<p><b>April</b></p> 
<p><b>May</b></p> 	<p><b>June</b></p> 
<p><b>July</b></p> 	<p><b>August</b></p> 
<p><b>September</b></p> 	<p><b>October</b></p> 
<p><b>November</b></p> 	<p><b>December</b></p> 

<b>February</b> 	<b>November</b> 	<b>March</b> 
<b>January</b> 	<b>September</b> 	<b>August</b> 
<b>April</b> 	<b>May</b> 	<b>December</b> 

<b>January</b> 	<b>July</b> 	<b>June</b> 
<b>December</b> 	<b>February</b> 	<b>August</b> 
<b>October</b> 	<b>March</b> 	<b>September</b> 

<p><b>May</b></p> 	<p><b>December</b></p> 	<p><b>January</b></p> 
<p><b>July</b></p> 	<p><b>April</b></p> 	<p><b>October</b></p> 
<p><b>August</b></p> 	<p><b>February</b></p> 	<p><b>November</b></p> 

<p><b>New Year's Day</b></p> 	<p><b>Coming of Age Day</b></p> 	<p><b>Setsubun</b></p> 	<p><b>National Foundation Day</b></p> 
<p><b>The Girl's Festival</b></p> 	<p><b>Spring Equinox Day</b></p> 	<p><b>Showa Day</b></p> 	<p><b>Constitution Day</b></p> 
<p><b>Children's Day</b></p> 	<p><b>Tanabata</b></p> 	<p><b>Respect for the Aged Day</b></p> 	<p><b>Autumnal Equinox Day</b></p> 
<p><b>Health Sports Day</b></p> 	<p><b>Culture Day</b></p> 	<p><b>Labor Thanksgiving Day</b></p> 	<p><b>Emperor's Birthday</b></p> 



## 12. できること・できないこと（できることを紹介しよう）

LEVEL1	LEVEL2
<b>めあて</b> ・動作を表す言葉に親しむ	<b>めあて</b> ・動作を表す言葉を聞いて、できること、できないことがわかる
<b>使用表現</b> ・cook, read, take, listen, swim, watch, go, get, play, sing, eat	<b>使用表現</b> (level 1 の表現に加えて) ・I can ~. ・I can't ~.
<b>活動及び掲載ページ</b> ・12-1「どんな動作？」 P80 ・12-2「カルタゲーム」 P80	<b>活動及び掲載ページ</b> ・12-1「どんな動作？」 P80 ・12-3「クイズ Who am I?」 P81
LEVEL3	LEVEL4
<b>めあて</b> ・動作を表す言葉を用いて“I can ~.” “I can't ~.”とすることができる。	<b>めあて</b> ・動作を表す言葉を用いて “Can you ~?” `I can ~. “ “I can't ~.”と表現することができる。
<b>使用表現</b> ・I can ~. ・I can't ~.	<b>使用表現</b> (level 3の表現に加えて) ・Can you ~? ・We can ~.
<b>活動及び掲載ページ</b> ・12-4「ピンゴゲーム」 P81 ・12-5「すごろくゲーム」 P82	<b>活動及び掲載ページ</b> ・12-6「Find your partner」 P82

※ 動作を表すピクチャーカード P83、クイズ P84、動物のピクチャーカード P85、すごろくシート P86、Find your partner 用カード P87~88



## 12-1 どんな動作？

### ●使用教材●

- ・ 動作を表すピクチャーカード (P83)

### ●活動の流れ●

1. ピクチャーカードを見せながら英語の音を確認します。
2. ピクチャーカードを黒板にはり、教師が発音したものを選ばせます。
3. ピクチャーカードを見て、その動作を言います。(全体で)
4. ピクチャーカードを見て、その動作を言います。(個人で)

### ●ポイント●

- ・ 活動の流れの1～4は level に応じてどこまで行うかが違います。指導者が確認をしてください。
- ・ 慣れてきたら、子どもにジェスチャーをしてもらう、ということもできます。

## 12-2 カルタゲーム

### ●使用教材●

- ・ カルタ (P83・ペアの数だけ)
- ・ ピクチャーカード (P83・確認用として)

### ●活動の流れ●

1. 2人ずつペアになります。
2. カルタを絵が見えるように表向きに広げます。
3. 教師が言った動作のカルタを取り合います。
4. カルタが多いほうの勝ちです。

### ●ポイント●

- ・ 初めはゆっくりと、慣れてきたらスピードをあげるなどするとよいでしょう。
- ・ 慣れるまでは教師が言った後にピクチャーカードを見せて答えを確認したほうがよいでしょう。

## 12-3 クイズ Who am I?

### ●使用教材●

- ・ クイズ (P84)
- ・ 動物のピックアップカード (クイズの答えとなるもの) (P85)

### ●活動の流れ●

1. ピクチャーカードを見せながら、動物の言い方を学習します。
2. 教師が can / can't を使った文でクイズを出題します。
3. 子どもは動物の名前を答えます。

### ●ポイント●

- ・ クイズを出す時はジェスチャーを交えるとよいでしょう。
- ・ 必要に応じて日本語を使用してもよいでしょう (難しい動詞を無理して英語にするよりは、日本語のほうがいい場合もあります)
- ・ 子どもが作成したクイズを出しあうこともできます。

## 12-4 ビンゴゲーム

### ●使用教材●

- ・ ビンゴシート (4×4マス) (P83のピックアップカードを使用)

### ●活動の流れ●

1. 教師はビンゴシートを配布します。
2. 子どもはマスの中のイラストを見て自分ができるものには○、できないものには×をつけます。
3. 教師が "I can ~." "I can't ~." の文を言います。
4. 聞いた英文が自分のシートと同じであればチェックを入れます。
5. ビンゴができたところで終了します。

### ●ポイント●

- ・ ビンゴになるかどうかは運もありますので、「ゲームで勝つ」ということより「英文を聞き取ることができると」いうことを中心に進めていくとよいと思います。

## 12-5 すごろくゲーム

### ●使用教材●

- ・ 動作を表すピクチャーカード (P83)
- ・ すごろくシート (P86)
- ・ サイコロ
- ・ カルタ (P83)
- ・ コマ (消しゴムなど)

### ●活動の流れ●

1. ピクチャーカードを使って can の文の練習をします。
2. 4～5人のグループを作ります。
3. 教師はすごろくシート、サイコロ、カルタカードを配布します。
4. 子どもはカルタカードを裏返してすごろくシートの横に置きます。
5. グループのうちの一人はサイコロを振って、コマを動かします。
6. 動かし終わったら、裏返してあるカードを1枚めくり、絵が表している文を言います。言えなかった場合は、マスの指示に従います。
7. 最初にゴールした人の勝ちです。

## 12-6 Find your partner

### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード (P83)
- ・ 配布用カード (P87～P88)

### ●活動の流れ●

1. ピクチャーカードを用いて“Can you ~?”の表現を練習します。
2. 子どもにカードA～Hの内の1種類を1枚ずつ配布します。
3. カードを持って、クラスの人に“Can you ~?”と尋ねます。
4. カードに書いてある「O」「X」によって、できる・できないを英語で答えます。
5. できること、できないことが3つそろった場合、子どもは2人そろって教師の前に行き、“We can ~.”と報告します。

### ●ポイント●

- ・ “Can you ~?”の表現はピクチャーカードとの一人二役で導入するとわかりやすいと思います。ALTとの授業で導入する方法もあります。

動作を表すピクチャーカード

<p><b>play basketball</b></p> 	<p><b>eat natto</b></p> 	<p><b>drink coffee</b></p> 	<p><b>do bungee-jump</b></p> 
<p><b>sing well</b></p> 	<p><b>swim</b></p> 	<p><b>jump</b></p> 	<p><b>play the guiter</b></p> 
<p><b>cook curry and rice</b></p> 	<p><b>play shogi</b></p> 	<p><b>drink aojiru</b></p> 	<p><b>make an onigiri</b></p> 
<p><b>ski</b></p> 	<p><b>skate</b></p> 	<p><b>run fast</b></p> 	<p><b>eat umeboshi</b></p> 

## クイズ

### Quiz 1

- ① I am a bird.
- ② You can see me in the zoo.
- ③ I can swim but I can't fly.

Who am I?                      Answer: penguin

### Quiz 2

- ① I am an animal.
- ② I have a pocket and I live in Australia.
- ③ I can jump.

Who am I?                      Answer: kangaroo

### Quiz 3

- ① I am an animal and I am very big.
- ② I live near the water.
- ③ I can run fast and I can swim.

Who am I?                      Answer: hippopotamus

### Quiz 4

- ① I am an animal.
- ② I can run fast and I can kick the lions.
- ③ I am yellow and brown.

Who am I?                      Answer: giraffe

### Quiz 5

- ① I am an animal.
- ② I can eat leaves, but I can't eat meat.
- ③ You can make sweater from me.

Who am I?                      Answer: sheep

### Quiz 6



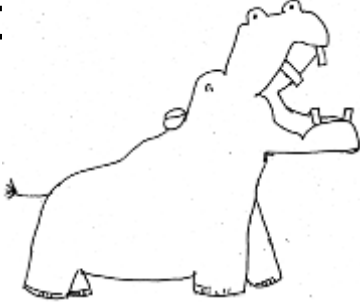
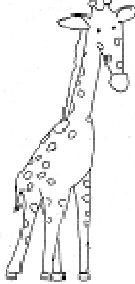



- ① I am an animal.
- ② I can climb the tree.
- ③ I can eat only eucalyptus leaves.

Who am I?                      Answer: koala

### Quiz 7

- ① I am an animal.
- ② I can swim and I live in the sea.
- ③ I can't walk.

Who am I?                      Answer: whale

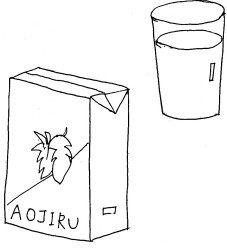
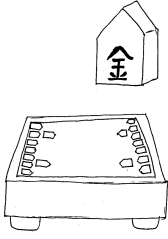

<p><b>penguin</b></p> 	<p><b>kangaroo</b></p> 
<p><b>hippopot</b></p> 	<p><b>giraffe</b></p> 
<p><b>sheep</b></p> 	<p><b>koala</b></p> 
<p><b>whale</b></p> 	

すごろくシート

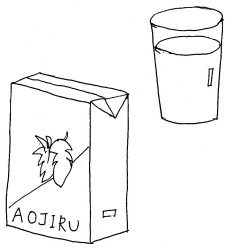
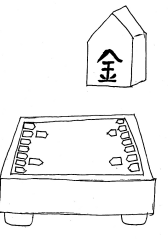

<b>Goal</b>	<b>28</b> 言えなかった ら <b>24</b> に戻る	<b>27</b> 言えなかった ら <b>Stop</b>	<b>26</b> 言えなかった ら <b>23</b> に戻る	<b>25</b> 言えなかった ら <b>21</b> に戻る
<b>20</b> 言えなかった ら <b>stop</b>	<b>21</b> 言えなかった ら <b>17</b> に戻る	<b>22</b> 言えなかった ら <b>20</b> に戻る	<b>23</b> 言えなかった ら <b>19</b> に戻る	<b>24</b> ↑ 言えなかった ら <b>11</b> に戻る
<b>19</b> ↑ 言えなかった ら <b>6</b> に戻る	<b>18</b> 言えなかった ら <b>10</b> に戻る	<b>17</b> 言えなかった ら <b>15</b> に戻る	<b>16</b> 言えなかった ら <b>14</b> に戻る	<b>15</b> 言えなかった ら <b>11</b> に戻る
<b>10</b> 言えなかった ら <b>6</b> に戻る	<b>11</b> 言えなかった ら <b>3</b> に戻る	<b>12</b> 言えなかった ら <b>1</b> に戻る	<b>13</b> 言えなかった ら <b>Stop</b>	<b>14</b> ↑ 言えなかった ら <b>7</b> に戻る
<b>9</b> ↑ 言えなかった ら <b>8</b> に戻る	<b>8</b> 言えなかった ら <b>5</b> に戻る	<b>7</b> 言えなかった ら <b>1</b> に戻る	<b>6</b> 言えなかった ら <b>4</b> に戻る	<b>5</b> 言えなかった ら <b>Stop</b>
<b>Start</b>	<b>1</b> 言えなかった ら <b>Start</b> に戻る	<b>2</b> 言えなかった ら <b>1</b> に戻る	<b>3</b> 言えなかった ら <b>2</b> に戻る	<b>4</b> ↑ 言えなかった ら <b>3</b> に戻る

Find your partner 用カード

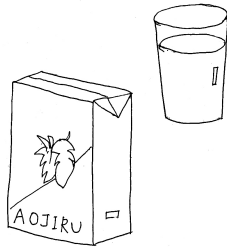
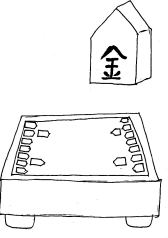

A

		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

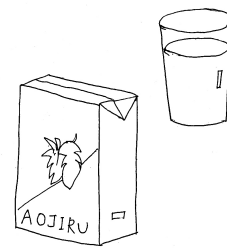
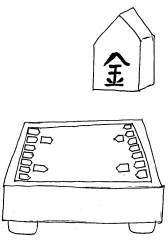

B

		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>

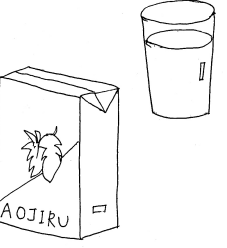
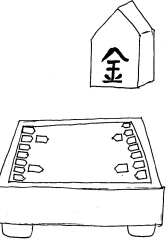

C

		
<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

D

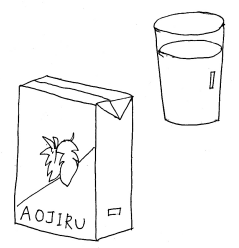
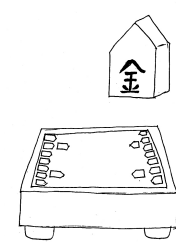

		
<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

E

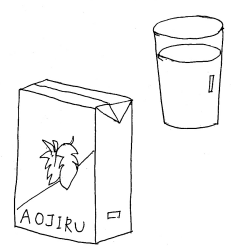
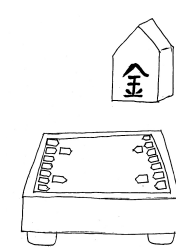

		
<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



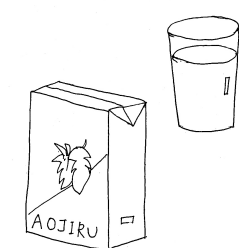
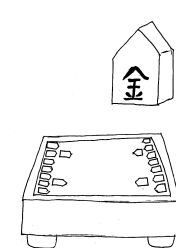

F

	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

G

	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	--------------------------	---	-------------------------------------

H

	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
--	--------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------

### 13. 建物の言い方、方向や動きを指示する表現、道案内（道案内をしよう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語で建物の名前に親しむ。</li> <li>・英語で建物の名前を聞いて、それが何かわかる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・建物名が英語で言えるようになる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の建物名 (post office, station, library, hospital museum, school, bus stop, bank など)</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の建物名 (post office, station, library, hospital museum, school, bus stop, bank など)</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・13-1「カルタ取り」 P90</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・13-1「カルタ取り」 P90</li> <li>・13-2「ビンゴ」 P90</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の行きたい場所が、英語で聞いてわかるようになる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の行きたい場所を英語で説明できるようになる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Go along the street to the bank. Turn right at that corner. It's on the left.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Excuse me. Could you tell me the way to ~. It's between ~ and ~ .</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・13-3「I want to go to~！」 P91</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・13-3「I want to go to~！」 P91</li> <li>・13-4「英語で道案内」 P91</li> </ul>

※ 建物のフラッシュカード P92

## 13-1 カルタ取り

### ●使用教材●

- ・建物のフラッシュカード（P92、英語ノート2の付録など）
- ・カルタ取りのカード（5～6セット）（フラッシュカードを使用）

### ●活動の流れ●

1. 英語の建物名のフラッシュカードを準備します。
2. フラッシュカードを見せながら、英語の建物名を発音し、言い方に慣れます。
3. 4～6人のグループを作ります。
4. 英語の建物名のカルタを配ります。
5. 教師が建物の名前を英語で言います。
6. 教師の言ったカードをとります。

### ●ポイント●

- ・bank や museum のようになじみがあり、子どもに親しみやすい単語がいくつかあるので、それを手がかりに導入するといいいでしょう。英語の発音と私たち日本人が普段親しんでいる発音は、違う場合があることに注意しましょう。（post, museum など）

## 13-2 ビンゴ

### ●使用教材●

- ・ビンゴシート（3～5パターンくらい）

### ●活動の流れ●

1. 英語の建物名が書かれたシートを数種類、準備します。
2. そのシートを子どもに配布します。
3. 教師が、建物名をひとつずつ言い、子どもはそれを聞き取り、印をつけます。
4. たて、よこ、ななめどこかそろったら、勝ちです。

### ●ポイント●

- ・最初は、どこか 1 列そろったら終わりにして、慣れてくると、2 列、3 列そろうまでやってみるのもいいでしょう。

### 13-3 I want to go to～！

#### ●使用教材●

- ・建物名のフラッシュカード（P92、英語ノート2の付録など）
- ・建物を大きく示した地図（Let's Enjoy English の付録など）

#### ●活動の流れ●

1. フラッシュカードを使って、建物名を復習します。
2. 地図を示しながら、教師が“Where do you want to go?”と質問し、全体→個人で“I want to go to a bank.”と答える練習をします。
3. 行きたい場所までの説明を“Go along ～. , Turn right(left)～. , It's on the right(left) ～.”の英文を使って、簡潔に表現してみます。
4. 地図を示しながら、教師が建物の場所を英語で説明し、子どもはそれを聞いて、どの建物があります。

#### ●ポイント●

- ・学校の近くの一角を地図に大きく描いたものがあると、身近なものとしてとらえることができます。

### 13-4 英語で道案内

#### ●使用教材●

- ・建物を表示するマーク  
（建物のカードを拡大するか、地図記号でも良い。）
- ・教室内の机と椅子

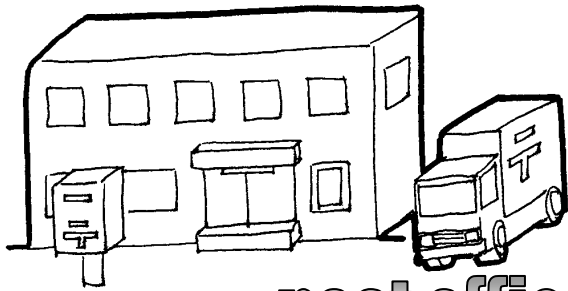
#### ●活動の流れ●

1. 4～6人のグループになります。
2. 教室内の机を移動して、ブロックをつくり、建物の配置を決めます。
3. グループごとに行きたい場所を決め、他のグループは教室の配置を参考にしながら、英語で説明します。説明されたグループは実際に教室内を移動しながら、確認します。

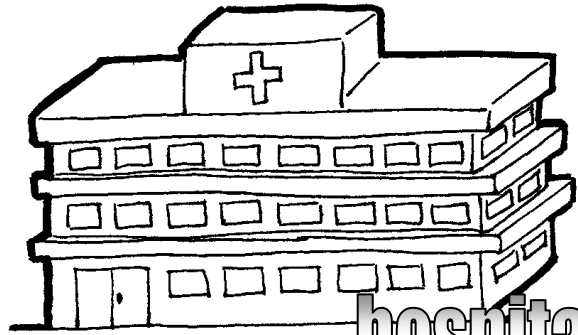
#### ●ポイント●

- ・実際に、教室内を動いて英語の指示を確認すると、実際に英語を話して道案内をしている臨場感ができます。

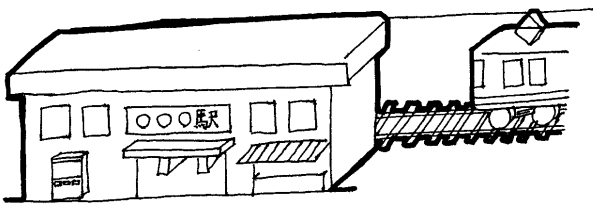
建物のフラッシュカード



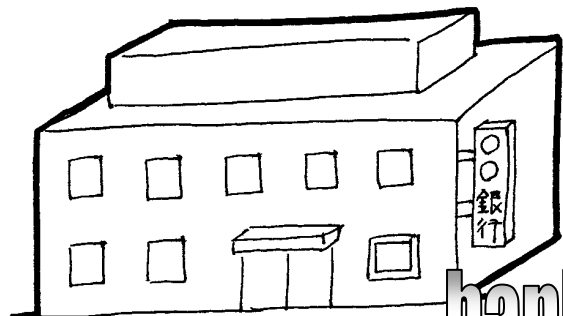
post office



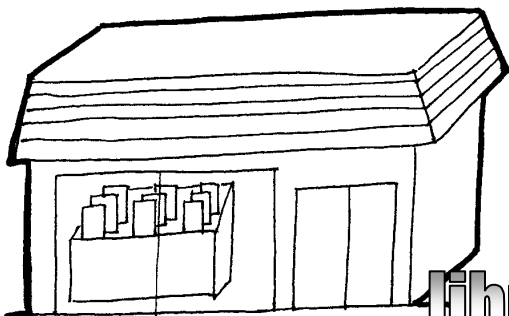
hospital



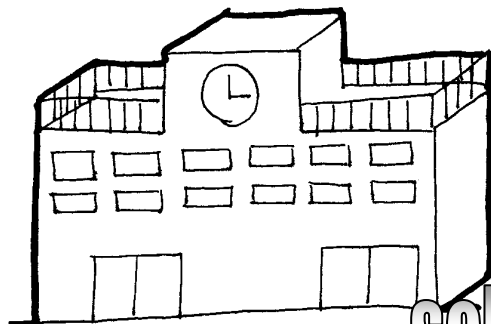
station



bank



library



school

## 14. 世界の様々な英語 行きたい国とその理由 (行ってみたい国を紹介しよう)

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 国旗を見て、国の名前が英語で分かる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 行きたい国について、英語で友達にたずねることができる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What country is this?</li> <li>・ Japan, USA, Australia, France, China, Korea, Brazil, New Zealand, United Kingdom</li> <li>・</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Do you want to go ~?</li> <li>・ Where do you want to go?</li> <li>・ I want to go to ~.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 14-1 「3Hint Quiz」 P94</li> <li>・ 14-2 「どこの国でしょう？」 P94</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 14-1 「3Hint Quiz」 P94</li> <li>・ 14-3 「国旗で BINGO」 P95</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 行きたい国をたずねたり、答えたりする。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 外国の文化や食べ物などの特徴を知り、紹介する。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Do you want to go ~?</li> <li>・ Where do you want to go?</li> <li>・ I want to go to ~.</li> <li>・ I want to see ~.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ We will go to ○○.</li> <li>・ We will see (eat, play)○○.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 14-2 「どこの国でしょう？」 P94</li> <li>・ 14-4 「私が行きたい国は…」 P95</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 14-5 「My world tour」 P96</li> </ul>

※ My world tour ワークシート P97

## 14-1 3Hint Quiz

### ●使用教材●

- ・ 国旗のカード
- ・ 地図帳

### ●活動の流れ●

1. 国旗に含まれている色を2～3色伝えます。(ヒント1)
2. 子ども達に地図帳から色の含まれている国旗を探させます。
3. 星やラインなどのデザインを伝えます。(ヒント2)
4. 子ども達に地図帳から色の含まれている国旗を探させます。
5. 国のある場所を伝えます。(ヒント3)
6. 子ども達に地図帳から色の含まれている国旗を探させます。
7. 子ども達に国の名前を言わせます。

### ●ポイント●

- ・ わかった時点で答えさせます。
- ・ ヒントを出す人は、教師がやると簡単ですが、慣れてきたらグループを作り、その中で1人決めて行ってもよいでしょう。

## 14-2 どの国でしょう？

### ●使用教材●

- ・ 国旗のカード
- ・ 写真(食べ物、有名な建物)

### ●活動の流れ●

1. 国旗を見ながら、国の名前を英語で確認します。
2. グループを作ります。
3. グループに写真を配り、グループごとにどの国の写真か考えます。
4. 黒板に国旗カードを貼り、グループで話し合った写真を国旗カードの横に貼らせます。
5. 答え合わせをします。

### ●ポイント●

- ・ 写真を分かりにくい風景の写真にすると難易度が上がり、グループでの活動が活発になります。

### 14-3 国旗で BINGO

#### ●使用教材●

- ・ ビンゴのシート
- ・ ビンゴシートに入る小さな国旗

#### ●活動の流れ●

1. ビンゴシートに国旗を並べます。
2. 教室内を動いて、友達に  
Do you want to go ~? とたずねます。
3. 相手が“Yes.”と答えれば、国旗カードをビンゴシートから外します。
4. 一列ビンゴした子から、順に席に座ります。
5. 10名程度終わったところで終了です。

#### ●ポイント●

- ・ Do you want to go ~. ではなく、Where do you want to go? とたずねさせてもいいです。

### 14-4 私が行きたい国は…

#### ●使用教材●

- ・ 国旗カード
- ・ 写真（食べ物、有名な建物、世界遺産など）

#### ●活動の流れ●

1. 写真を見ながら、どこの国かを確認します。
2. 自分の行きたい国を紹介する言い方の練習をします。 “I want to go to the USA.”
3. その理由の言い方を練習します。 “I want to see OO.”
4. 文を考え、発表します。

#### ●ポイント●

- ・ 理由の部分は、見たいものだけでなく、食べ物やスポーツにしてもよいです。



## 14-5 My world tour

### ●使用教材●

- ・ ワークシート (P97)

### ●活動の流れ●

1. ワークシートをもとに、行きたい国、食べたいもの等を考えます。
2. それらを紹介する英語を考えます。
3. クラスを2つに分け、発表する側と聴く側に分かれます。
4. 聴く側は教室を動き、発表を聞きます。
5. 役割を交代して行います。

### ●ポイント●

- ・ 個人の活動が難しい場合はグループ活動でも扱えます。
- ・ 早くできた子は、地図や、紹介の絵を作ってもよいです。

# My World Tour

Name \_\_\_\_\_

行ってみたい国を紹介しよう。まずは、日本語で考えよう。

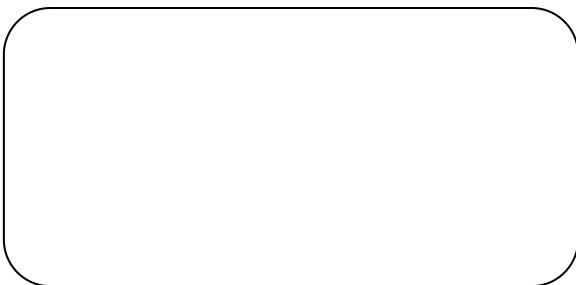
1. 行ってみたい国

2. どんなことをしたいですか？

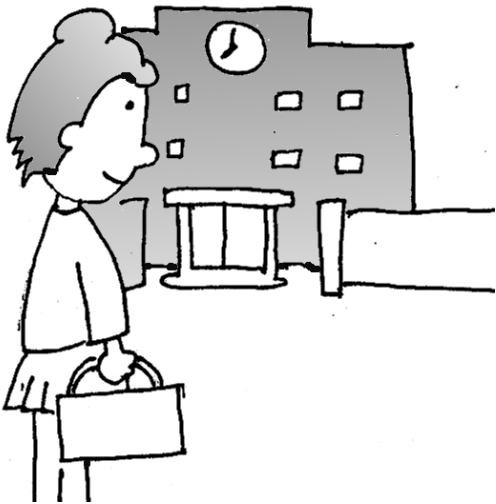
※ 食べ物、見てみたいもの、行ってみたい場所など

3. 英語にしてみよう。

(行ってみたい国)	I want to go
(食べたいもの)	I want to eat
(見たいもの)	I want to see
(他にしてみたいこと)	I want to
This is my world tour. Thank you.	



←国旗や国を紹介するイラストを書こう。



## 15. 時間についての表現、自分の1日の紹介（自分の一日を紹介しよう）

LEVEL1	LEVEL2
<b>めあて</b> ・英語の0～60を聞いてそれがいくつであるかわかる。	<b>めあて</b> ・英語の数字を用いて現在の時刻を言うことができる。
<b>使用表現</b> ・ zero～sixty	<b>使用表現</b> (level 1 の表現に加えて) ・ What time is it now? It's ～.
<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 15-1 「これはいくつ」 P100 ・ 15-2 「ビンゴゲーム」 P100	<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 15-1 「これはいくつ」 P100 ・ 15-3 「What time is it?」 P101
LEVEL3	LEVEL4
<b>めあて</b> ・英語を聞いて「何時に～します。」という意味の英文が理解できる。	<b>めあて</b> ・英語で自分の一日について「何時に～します。」ということができる。 ・英語で「何時に～しますか?」と相手に尋ねることができる。
<b>使用表現</b> ・ I ～ at O:●●.	<b>使用表現</b> (level 3 の表現に加えて) ・ What time do you ～?
<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 15-4 「おはじきゲーム」 P101	<b>活動及び掲載ページ</b> ・ 15-5 「何時にするの?」 P102 ・ 15-6 「ビンゴゲーム②」 P102

※ フラッシュカード (0～60) P103、ビンゴカード (5×5) P104、何時にするの、おはじきゲーム用ピクチャーカード P105、おはじきゲームワークシート P106、何時にするの?ワークシート P107、ビンゴシート P108～P110

## 15-1 これはいくつ

### ●使用教材●

- ・ フラッシュカード（0～60）（P103）

### ●活動の流れ●

1. フラッシュカードを見せながら英語の数字の音を確認します。
2. フラッシュカードを黒板にはり、教師が発音したものを選ばせます。
3. フラッシュカードを見て、その数字を言います(全体で)。
4. フラッシュカードを見て、その数字を言います(個人で)。

### ●ポイント●

- ・ 英語の数字の言い方は、中学生にとっても難しいものです。丁寧にこの活動を行ってください。この活動がしっかりと行われていれば、あとの活動をスムーズに行うことができます。

## 15-2 ビンゴゲーム①

### ●使用教材●

- ・ ビンゴシート（5×5マス）（P104）
- ・ フラッシュカード（0～60）（P103）

### ●活動の流れ●

1. ビンゴシートを配布します。
2. マスの中の指定された列に、指定された数字をいれます。
3. 教師が0～60の中の数字を言います。
4. ビンゴができたところで終了します。

### ●ポイント●

- ・ 慣れるまでは教師が数字を言った後、フラッシュカードを見せて、言われた数字が何であるか確認するとよいでしょう。
- ・ ゲームに慣れてきたら、教師の役割を児童・生徒に行ってもらうのもよいと思います。

### 15-3 What time is it?

#### ●使用教材●

- ・ 時計（グループの数）

#### ●活動の流れ●

1. 時刻のたすね方、時刻の言い方について練習をします。
2. グループに一つずつ時計を渡します（バトン代わりにします）。
3. 全員で“What time is it?”と尋ねます。
4. 教師は時刻を言います。
5. 持っている時計の針を言われた時刻に合わせてみます。合わせたら手をあげます。
6. 指名された人は “It’s ~.”と時計を見せながら答えます。
7. 時計を次の人に渡します。グループ全員に時計が渡ったら終了です。

### 15-4 おはじきゲーム

#### ●使用教材●

- ・ ピクチャーカード (P105)
- ・ ワークシート (P106)
- ・ おはじき

#### ●活動の流れ●

1. ピクチャーカードを見せながら、動作の表現を確認します。
2. ピクチャーカードを見ながら、“I ~ at O:●●.”という表現を練習します。
3. 教師はワークシートを配布します。
4. 子供は配布されたワークシートの中で好きなところ5か所におはじきを置きます。
5. 教師はピクチャーカードの絵を用いて“I ~ at O:●●.”と言います。
6. 子供は教師が読んだ英文と同じところにおはじきがある場合、おはじきをとりまします。
7. すべておはじきが取れたら“Finished.”と声を出します。

#### ●ポイント●

- ・ ワークシートの時間の部分は指導者が記入できるようになっています。はじめは教師が記入したものをワークシートとして使用し、慣れてきたら児童・生徒に時刻を記入させるなどとするといいでしょう。

## 15-5 何時にするの？

### ●使用教材●

- ・ ワークシート (P107)
- ・ ピクチャーカード (P105)

### ●活動の流れ●

1. ワークシートを配布します。
2. "What time do you ~?" "I ~at O:●●."の表現を練習します。
3. ワークシートの動作の下に教師が言った時刻を記入します。
4. 教師が"What time do you ~?"と尋ねたら、指名された子どもは自分が記入した時刻を見ながら"I ~at O:●●."と答えます。

### ●ポイント●

- ・ 今まで学習した時刻の表現、動作の表現を用いて、子供自身の一日の活動を表現できることを最終目標に活動を行っていきましょう。

## 15-6 ビンゴゲーム②

### ●使用教材●

- ・ ビンゴシート (3種類) (P108~P110)
- ・ ピクチャーカード (確認として) (P105)

### ●活動の流れ●

1. ビンゴシートを配布します。
2. "What time do you ~?" "I ~at O:●●."の表現を確認します。
3. 教師が"What time do you ~?"と尋ねたら、指名された児童・生徒はビンゴシートの時刻を見ながら"I ~at O:●●."と答えます。
4. ビンゴができた子供がでたところで終了します。

### ●ポイント●

- ・ 同じ動作で違う時刻が入っているものが3種類用意されています。ランダムに配布するなどして、ゲームがすぐに終わらないように (何度も使用表現に触れることができるように) 工夫してください。また、時刻が入っていないものもありますので、慣れてきたら子どもに時刻を記入させるなどとするといいでしょう。
- ・ 今まで学習した時刻の表現、動作の表現を用いて、児童・生徒自身の一日の活動を表現できることを最終目標に活動を行っていきましょう。

フラッシュカード (0~60)

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>
<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>
<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>
<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b>
<b>41</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>44</b>	<b>45</b>
<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>50</b>
<b>51</b>	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>	<b>55</b>
<b>56</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>59</b>	<b>60</b>


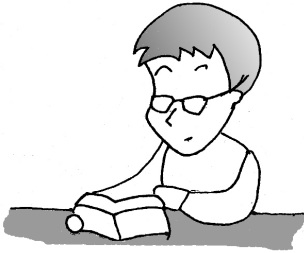
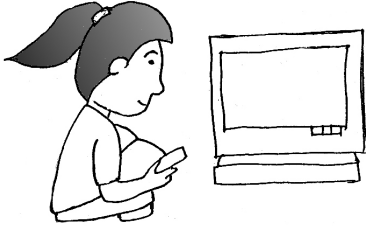

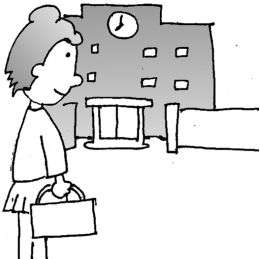



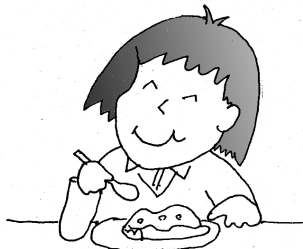


ビンゴカード (5×5)

<b>0-10</b>					
<b>11-20</b>					
<b>21-30</b>					
<b>31-40</b>					
<b>41-50</b>					
<b>51-60</b>					

<p><b>Get up</b></p> 	<p><b>Read a book</b></p> 	<p><b>Watch TV</b></p> 
<p><b>Take a bath</b></p> 	<p><b>Go to school</b></p> 	<p><b>Play the guitar</b></p> 
<p><b>Listen to music</b></p> 	<p><b>Study</b></p> 	<p><b>Eat lunch</b></p> 

<b>Get up</b> 	<b>Read a book</b> 	<b>Watch TV</b> 
<b>6 : 30</b>	<b>2 : 00</b>	<b>3 : 30</b>
<b>Take a bath</b> 	<b>Go to school</b> 	<b>Play the guitar</b> 
<b>8 : 45</b>	<b>8 : 00</b>	<b>4 : 00</b>
<b>Listen to music</b> 	<b>Study</b> 	<b>Eat lunch</b> 
<b>10 : 25</b>	<b>9 : 30</b>	<b>12 : 15</b>

<b>Get up</b> 	<b>Read a book</b> 	<b>Watch TV</b> 
( : )	( : )	( : )
<b>Take a bath</b> 	<b>Go to school</b> 	<b>Play the guitar</b> 
( : )	( : )	( : )
<b>Listen to music</b> 	<b>Study</b> 	<b>Eat lunch</b> 
( : )	( : )	( : )

<b>Get up</b> 	<b>Read a book</b> 	<b>Watch TV</b> 
<b>6 : 00</b>	<b>2 : 00</b>	<b>3 : 30</b>
<b>Take a bath</b> 	<b>Go to school</b> 	<b>Play the guitar</b> 
<b>8 : 45</b>	<b>7 : 45</b>	<b>4 : 00</b>
<b>Listen to music</b> 	<b>Study</b> 	<b>Eat lunch</b> 
<b>10 : 25</b>	<b>9 : 30</b>	<b>12 : 30</b>

<b>Get up</b> 	<b>Read a book</b> 	<b>Watch TV</b> 
<b>6 : 30</b>	<b>2 : 15</b>	<b>3 : 30</b>
<b>Take a bath</b> 	<b>Go to school</b> 	<b>Play the guitar</b> 
<b>8 : 30</b>	<b>8 : 00</b>	<b>4 : 00</b>
<b>Listen to music</b> 	<b>Study</b> 	<b>Eat lunch</b> 
<b>10 : 25</b>	<b>9 : 45</b>	<b>12 : 15</b>

<b>Get up</b> 	<b>Read a book</b> 	<b>Watch TV</b> 
<b>6 : 30</b>	<b>2 : 00</b>	<b>3 : 45</b>
<b>Take a bath</b> 	<b>Go to school</b> 	<b>Play the guitar</b> 
<b>8 : 45</b>	<b>8 : 00</b>	<b>4 : 20</b>
<b>Listen to music</b> 	<b>Study</b> 	<b>Eat lunch</b> 
<b>10 : 35</b>	<b>9 : 30</b>	<b>12 : 15</b>

## 16. 世界の様々な民話や物語（オリジナルの劇をつくろう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「大きなかぶ」の内容を理解する。</li> <li>・英語で「大きなかぶ」を聞いて、内容がだいたいわかる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「大きなかぶ」の配役を決める。</li> <li>・役割練習を英語でする。</li> <li>・自分の役を暗唱できるようにする。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ one,two,three,Pull !</li> <li>・ The turnip was too large to pull out.</li> <li>・ Come and help me ! など</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ (LEVEL1 の使用表現と同じ)</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 16-1「内容理解」 P112</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 16-1「内容理解」 P112</li> <li>・ 16-2「役割練習」 P112</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「大きなかぶ」の英語劇をクラスで演じることができる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「おおきなかぶ」を参考にオリジナルの英語劇をつくる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ (LEVEL1 の使用表現と同じ)</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ (劇中の使用表現)</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 16-1「内容理解」 P112</li> <li>・ 16-2「役割練習」 P112</li> <li>・ 16-3「全体練習」 P113</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 16-4「オリジナルの英語劇」 P113</li> </ul>



## 16-1 内容理解

### ●使用教材●

- ・「大きなかぶ」の各場面の絵
- ・「大きなかぶ」のCD

### ●活動の流れ●

1. 絵カードを見せながら、「大きなかぶ」の内容を確認します。
2. 次にCDを聞かせながら、「大きなかぶ」の絵を見せ、英語で内容理解を促します。
3. 2の活動を2～3回行い、英語での内容理解を深めます。

### ●ポイント●

- ・英語と日本語の訳に頼るよりも、絵をヒントに場面理解につなげていくといいでしょう。

## 16-2 役割練習

### ●使用教材●

- ・「大きなかぶ」の各場面の絵
- ・「大きなかぶ」のCD
- ・「大きなかぶ」の役割と台詞が載っているシート

### ●活動の流れ●

1. 場面ごとの絵を見ながらCDを聞き、英語での内容理解を確認します。
2. 役割と英語の台詞が載っているシートを子どもに配布し、希望を確認します。
3. 子ども達が自分の台詞を英語で言えるように練習します。
4. 教師は、机間巡視をしながら、サポートします。

### ●ポイント●

- ・台詞がうまく言えない子どもには、CDを何度も聞かせて、耳から英語に慣れさせると良いでしょう。

### 16-3 全体練習

#### ●使用教材●

- ・「大きなかぶ」の各場面の絵
- ・「大きなかぶ」のCD
- ・「大きなかぶ」の役割と台詞が載っているシート

#### ●活動の流れ●

1. 場面ごとの絵を見ながらCDを聞き、英語での内容理解を確認します。
2. 子ども達が自分の台詞を復習します。
3. 全体で合わせて、劇の練習をします。

#### ●ポイント●

- ・台詞がうまく言えない子どもには、CDを何度も聞かせて、耳から英語に慣れさせるとよいでしょう。
- ・学年内での発表会や学芸会などで、発表の機会があるとよいでしょう。

### 16-4 オリジナルの英語劇

#### ●使用教材●

- ・選出した物語の各場面の絵
- ・選出した物語のCD
- ・選出した物語の役割と台詞が載っているシート

#### ●活動の流れ●

1. 絵カードを見せながら、物語の内容を確認します。
2. 次にCDを聞かせながら、物語の絵を見せ、英語で内容理解を促します。
3. 2の活動を2～3回行い、英語での内容理解を深めます。
4. 子どもたちの役割を決めます。
5. 子どもたちが自分の台詞を復習します。
6. 全体で合わせて、劇の練習をします。

#### ●ポイント●

- ・劇の内容や英語の台詞を、「大きなかぶ」をヒントに、子どもに考えさせても面白いでしょう。
- ・学芸会などで、発表の機会があるとよいでしょう。



## 17. 様々な職業、自分の夢の紹介（将来の夢を紹介しよう）

LEVEL1	LEVEL2
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の職業名に親しむ。</li> <li>・英語の職業名を聞いて、それが何かわかる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の将来なりたい職業が英語で言えるようになる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・英語の職業名 (baker, lawyer, actor など)</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ I want to be a teacher.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 17-1 「カルタ取り」 P116</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 17-1 「カルタ取り」 P116</li> <li>・ 17-2 「ビンゴ」 P116</li> </ul>
LEVEL3	LEVEL4
<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のなりたい職業とその理由を英語で質問されて、英語で答えることができるようになる。</li> </ul>	<p><b>めあて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のなりたい職業とその理由を英語でスピーチ発表できるようになる。</li> </ul>
<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ What do you want to be in the future? I want to be a baker. I like cooking. I can make bread. I want to bake bread for my friends.</li> </ul>	<p><b>使用表現</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ I want to be a teacher. I like children. I can teach. I want to study with students.</li> </ul>
<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 17-3 「Future Dream」 P117</li> </ul>	<p><b>活動及び掲載ページ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 17-3 「Future Dream」 P117</li> <li>・ 17-4 「Speech」 P117</li> </ul>

※ 職業のフラッシュカード P118、ワークシート P119

## 17-1 カルタ取り

### ●使用教材●

- ・職業のフラッシュカード (P118)
- ・カルタ取りのカード (5～6セット)

### ●活動の流れ●

1. 児童が興味をもちそうな英語の職業のピクチャーカードを準備します。
2. ピクチャーカードを見せながら、英語の職業を発音し、言えるようにします。
3. 4～6人のグループを作ります。
4. 英語の職業のカルタを配ります。
5. 教師が職業を英語で言います。
6. 言ったカードを取ります。

### ●ポイント●

- ・職業名は子どもの実態に応じて、少しずつ増やしていくと良いでしょう。

## 17-2 ビンゴ

### ●使用教材●

- ・ビンゴシート (3～5パターンくらい)

### ●活動の流れ●

1. 英語の職業名が書かれたシートを数種類、準備します。
2. そのシートを児童に配布します。
3. 教師が、職業名をひとつずつ言い、児童はそれを聞き取り、印をつけます。
4. たて、よこ、ななめどこかそろったら、勝ちです。

### ●ポイント●

- ・最初は、どこか 1 列そろったら終わりにして、慣れてくると、2 列、3 列そろうまでやってみるのもいいでしょう。

## 17-3 Future Dream

### ●使用教材●

- ・職業のフラッシュカード (P118)
- ・クラスメートのなりたい職業とその理由を記入するシート (P119)

### ●活動の流れ●

1. フラッシュカードを使って、職業名を復習します。
2. 教師が“What do you want to be?”と質問し、全体→個人で“I want to be a nurse.”と答える練習をします。
3. その職業に就きたい理由を“I like ～, I can～, I want～.”の表現を使って、簡潔に表現してみます。
4. まわりの子ども2～3人に英語で将来なりたい職業とその理由を聞き、シートに日本語で記入します。

### ●ポイント●

- ・時間があったら、聞き合ってシートに記入にした内容を発表してみましょう。
- ・自分と同じ職業に就きたい人をさがすゲームにすることもできます。

## 17-4 Speech

### ●使用教材●

- ・自分の将来なりたい職業とその理由を記入するシート
- ・クラスメートの発表の感想を記入する用紙

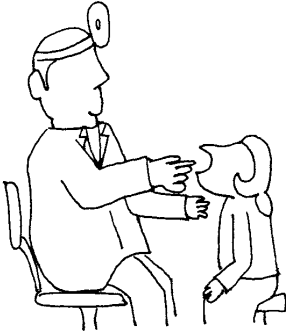
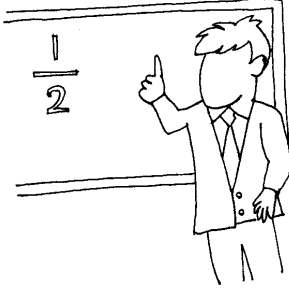
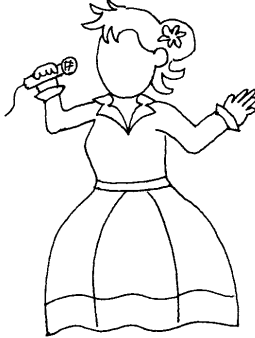
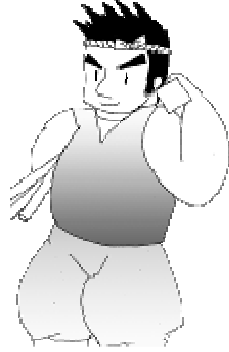

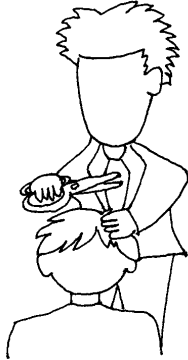
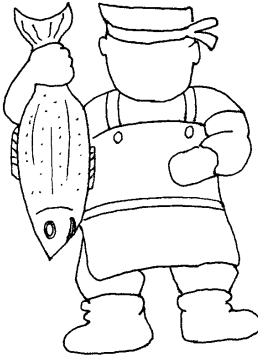
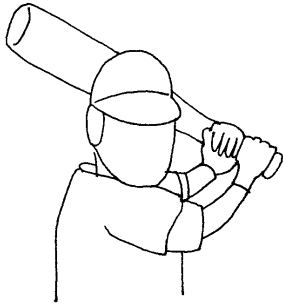
### ●活動の流れ●

1. 自分がなりたい職業とその理由を英語で確認します。
2. 1で確認したことをシートに記入します。
3. 2で記入したことを見ないで言えるように練習します。
4. 子どもが覚えたら、ひとりずつ前でスピーチを発表します。
5. スピーチを聞いている子どもは簡単に感想を書き、最後に発表者に渡します。

### ●ポイント●

- ・できるだけ、暗唱できるように頑張ってみましょう。
- ・ビデオで撮ると、さらにスピーチの臨場感ができます。
- ・保護者に聞いてもらう機会があってもよいでしょう。

職業のフラッシュカード

<b>DOCTOR</b> 	<b>TEACHER</b> 	<b>SINGER</b> 	<b>CARPENTER</b> 
<b>BAKERY</b> 	<b>HAIR DESIGNER</b> 	<b>FISHERMAN</b> 	<b>BASEBALL PLAYER</b> 

クラスメートのなりたい職業とその理由を記入するシート

氏名		職業
理由	.....	
	.....	
	.....	
	.....	

氏名		職業
理由	.....	
	.....	
	.....	
	.....	

氏名		職業
理由	.....	
	.....	
	.....	
	.....	

氏名		職業
理由	.....	
	.....	
	.....	
	.....	



## 終わりに

秦野市教育研究所長 高木 俊樹

教育研究所ではこれまで小学校外国語活動資料集を二巻刊行してきました。今回が3巻目となるわけですが、今回のこの研究紀要は趣が異なります。それは、これまでの二巻が小学校外国語活動を主眼においたものであったのに対し、本紀要は小学校から中学校までを見通したものであるということです。幼小中一貫教育の推進に向け、外国語における小学校と中学校の円滑な接続を考えたときのヒントになるものをと考え、研究を進め、一つの形にまとめることができました。

本紀要では、小学校外国語活動の活動についてのヒントになる活動例をまとめました。ここには、小学校中学校という区分ではなく学習者のレベルに応じて活用できる activity が多数掲載されています。本紀要を活用することで、外国語に、外国に高い興味関心を持つ子どもたちが育まれることを願っています。

最後に、2年間にわたり研究に尽力された研究員の先生方に心より御礼申し上げます。

平成23年3月

### 挿絵協力

秦野市立南が丘小学校 木谷 仁美さん 高橋 柚華さん  
秦野市立 南 中学校 木下菜々子さん 小林 優香さん

### 小中一貫教育（外国語）研究部会

大橋 美沙（秦野市立 南 小学校） 安田 昂介（秦野市立南が丘小学校）  
楠瀬 佳子（秦野市立 南 中学校） 有田 綾子（秦野市立 西 中学校）

### 秦野市教育研究所

高木 俊樹（所長）

吉田 正也（指導主事） 石川 一郎（兼任指導主事）  
山口 敦子（指導主事） 島津 絹代（兼任指導主事）  
安田 政敬（指導員） 桐生 幸子（兼任指導主事）  
佐藤 直樹（兼任指導主事） 山口 昌男（兼任指導主事）  
横山 潔（兼任指導主事） 古木 学（兼任指導主事）

## 「Let's try English ! 外国語活動ハンドブック」

発行日 平成23年3月31日

発行者 秦野市教育研究所

住所 神奈川県秦野市桜町1-3-2

電話 0463-81-2125

e-mail k-kenkyu@city.hadano.kanagawa.jp

URL <http://www.hadano.ed.jp/kenkyu>

Q P O N M L K J I H G F E D C B A  
Z Y X W V U T S R Q P O  
N M L K J I H G F E D C B A