


## 手だて② 必然性のある単元計画の設定


### 第3学年 「すきなあそびを伝えよう」


必然性のあるアクティビティ  
(言語活動)

単元のゴール：友達と楽しく遊んで、もっと仲よくなる。

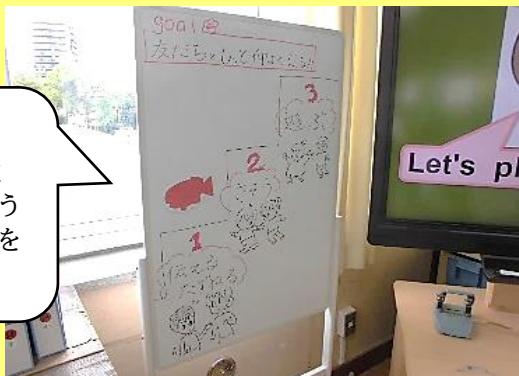
第3時	<b>ファイナル アクティビティ</b>	<b>アクティビティのねらい</b> 今まで学んだ英語の語句や表現を使って、遊びに誘ったり応じたりして、友達と楽しく遊ぶ。 A: Do you like ~ ? B: Yes, I do. A: Let's play ~ . B: That's a good idea!	
	・ Let's play together! (児童中心)		

第1時のアクティビティ + 第2時のアクティビティ

第2時	<b>アクティビティ2</b>	<b>アクティビティのねらい</b> ①誘う表現に慣れ親しむ。 Let's play ~ . ②誘われた時のリアクションに慣れ親しむ。 That's a good idea!	
	・ Basket Game ・ Let's play together! (教師中心)		

第1時	<b>アクティビティ1</b>	<b>アクティビティのねらい</b> ①好きかどうかを尋ねる表現の復習 Do you like ~ ? Yes, I do. / No, I don't. ②遊びに関する語句に慣れ親しむ。 BINGO Game	
	・ Basket Game		

学習の積み重ねを教師と児童で共有できるように、学習過程表を掲示した。



#### 成果

単元のゴールに向けて、必然性のあるアクティビティを配置し、語句や表現に十分に慣れ親しむことができた。その結果、自信をもって主体的に友達を遊びに誘ったり、友達から誘われた時に反応をしたりすることができた。仲よく遊ぶことができた。