

英語科学習指導案

単元名：

「アルファベット」

(全5時間扱い中 第4時)

授業日時 2019年9月17日(火) 第2校時

授業学級 2年西組

授業会場 2年西組教室

授業者

指導者

(1) ねらい

児童は、ビンゴゲームを通してアルファベットの大文字に慣れ親しむことで、音と文字を結び付けることができる。

(2) 授業のポイント

- ・アルファベットカードを用いて、アルファベットの順序を並べ替えることができた。【前時までの子どもの様子】
- ・アルファベットの発音と文字が結び付けられるように、ビンゴゲームをする。【授業者の手立て】

(3) 展開

過程	学習活動	○授業者の主発問・◇留意点・★教材・◎子どもの反応	時間
導入	1. Small talk	★スイミーの絵本 ○What do you say in English? ◎Fish. Tuna. Jellyfish. ◇児童がアルファベットに気づけるように、教師は単語の頭文字をイラストで大きく示す。 ◎最初の文字だけ絵になってる。アルファベットだ。	8分
展開	【学習課題】アルファベットを使ってビンゴゲームをしよう。 2. ABC song 3. Bingo game	○Let's sing ABC song! ◇児童が前時までのアルファベットを思い出せるように教師は、アルファベットの曲(YouTube)を流す。 ○Let's play Bingo game. (意図) 児童はアーロン先生の発音を聞いてアルファベットの文字と音を対応させる。 ★アルファベットカード ★ビンゴシート ◇児童がゲームのルールを理解できるよう、教師は英語のみならず日本語でも伝える。 ◇児童がアルファベットの音と文字を結びつけられるように、教師は個人での活動を促す。 ◎A だからこれだ。 ◎「ズイー」ってどれだっけ。 【評価(対象)】アルファベットの音と文字を結び付けることができる。(Bingo game)	30分
終末	4. ABC song	○Finally, let's sing a fast version ABC song. ◇児童が1つずつのアルファベットの音と文字とを再度確認できるよう、教師はなじみのある曲の難易度を上げる。	7分