

単元まるごと計画「かぞえて あそぼう」（全4時間）

単元のゴール（can-do）：1～20の数の言い方に慣れ親しみ、身の回りのものの数をたずね合うことに慣れ親しむ。

評価規準 3観点（国研参考資料の文型で作成）

知識・技能	1～20の数の言い方と、How many? のたずね方に慣れ親しんでいる。
思考・判断・表現	数について、How many? を使って友だちとたずね合っている。
主体的に学習に取り組む態度	身の回りのものの数に関心を持ち、すすんで数えたりたずねたりしようとしている。

◎＝記録に残す評価（方法つき）。◎のない時間は指導に徹し、記録に残す評価は行わない。

単元の流れ 全4時間

時	紙面	主な活動	帯（毎時間のはじめ）	評価
1	－	1～10と出会う（数え歌・カード）・かずポインティング	歌（数え歌）	記録なし
2	－	11～20へ広げる・じゃんけんチャンピオン（勝ちを数える）	歌＋カウントダウン	記録なし
3	－	ミッシングゲーム・How many? のたずね方に出会う	歌＋テンポ数え	◎ 行動観察（見取りメモ）
4	－	かんじの かくすうクイズ大会（How many? でたずね合う）	歌	◎ 振り返りカード点検



45分の基本形と運用メモ

45分の基本形 毎時間この流れ（先生は上から順に使うだけ）

分	やること	使う教材
0-5	あいさつ・数え歌	—（Let's Try!付属音源）
5-12	かずカードで練習	かずカード
12-15	めあての確認	—
15-37	主活動（ゲーム→クイズ）	活動シート1～3
37-45	振り返り・あいさつ	ふりかえりカード

時間が足りないときは、ここを削る（優先順）

- 1. 11～20が苦しいクラスは、1～10のくり返しに絞ってよい（無理に20まで進めない）
- 2. じゃんけんチャンピオン（第2時）は3分ver.でよい
- 3. かくすうクイズは「クラスで3問」まで減らしてよい（自作は宿題のおたのしみに）

準備物 印刷するだけ（準備5分）

- ☐ かずカード（提示用1部＋ミッシングゲーム用に黒板掲示）
- ☐ 活動シート1～3（各時間、人数分）
- ☐ ふりかえりカード（1人1枚・単元を通して同じ紙）
- ☐ ALT打ち合わせシート（ALT来校日に）

配慮が必要な子へ

- ・数を英語で言えなくても「数える」ことはできる（ゆびで数えて、答えの数字をゆびさすだけでも参加OK）
- ・seven / eleven など言いにくい音は、リズム（手拍子）に乗せると出やすい。単独で言い直させない
- ・ポインティングは「となりと同じところを指してよい」。まねから入るのが3年の学び方

先生へ（この単元の勘どころ）

- ・数え歌は「歌えること」がゴールではなく、13～19のかたまり（-teen）の音を耳にためる装置。毎時間1回でいいから単元の間ずっと歌い続ける
- ・How many? は第3時まで出さない。まず数の音をためて、たずねる必然（クイズ）ができたところで質問の形を渡すと、丸暗記にならない
- ・かくすうクイズは「かん字は何画？」→ How many? の必然が自然に生まれる場面。国語の学習と英語がつながった、と子ども自身に言わせたい
- ・◎見取りは第3時のミッシングゲームで「聞いて反応できるか」、第4時のクイズで「たずねようとしているか」。全員を毎時間見ようとしな