

単元まるごと計画「もっている？ もっていない？」（全4時間）

単元のゴール（can-do）：文房具の言い方と Do you have ...? のたずね方に慣れ親しみ、文房具セットを作って伝え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	文房具の言い方と、Do you have ...? / Yes, I do. / No, I don't. のやり取りに慣れ親しんでいる。
思考・判断・表現	相手のことを考えて文房具セットを作り、その中身を伝え合っている。
主体的に学習に取り組む態度	持ち物のちがいに関心をもち、すすんでたずねたり答え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	－	文房具のことばと出会う（カード・ふでばこの中身しらべ）	歌＋カードフラッシュ	記録なし
2	－	Do you have ...? と出会う・もちものミッシングゲーム	チャンツ（Do you have a pen?）	記録なし
3	－	ひみつのもちものあてゲーム（ペアで質問合戦）	チャンツ	◎ 行動観察（見取りメモ）
4	－	おくりものセットづくり→しょうかい（This is for ○○.）	チャンツ	◎ 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・歌・チャンツ	—（Let's Try!付属音源）
5-12	ぶんぼうぐカードで練習	ぶんぼうぐカード
12-15	めあての確認	—
15-37	主活動（シート1〜3）	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. ことばは10個でよい（16枚全部を全員に求めない）
- 2. ミッシングゲーム（活動2）は3ラウンドでやめてよい
- 3. セットのかざりつけ・イラスト添えは休み時間へ（英語の時間は「選ぶ・伝える」に使う）

準備物 印刷するだけ（準備5分）

- ☐ ぶんぼうぐカード（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（人数分）＋シート2（先生用・1部）
- ☐ 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

- ・実物のふでばこ調べは持ち物の経済差が見える活動になり得る。「カードのセット」で行い、実物自慢大会にしない
- ・Yes, I do. / No, I don't. が長くて出ない子は、Yes! / No! うなずき・首ふりで十分やり取り成立
- ・おくりものセットの相手は「学級の観葉植物の妖精」など架空でもよい（現実の相手だと選外の子が生まれるため、相手はくじや架空で安全に）

先生へ（この単元の勘どころ）

- ・Do you have ...? は「見えないから聞く」に必然がある。ふでばこを机の中に隠してから聞き合う、の一手間で質問が本物になる
- ・Yes, I do. の do は説明しない（音のかたまり）。リズム（ドゥーユーハヴァ・ペン?）で入れて、チャンツを毎時間回す
- ・第4時のセットづくりは「相手のことを考えて選ぶ」が評価の柱。「えんぴつ2本＝転校生は忘れ物して困るかもだから」のような理由のつぶやきを拾って全体に返す
- ・◎見取りは第3時「質問の形でたずねられているか」第4時「相手を思って選ばうとしているか」