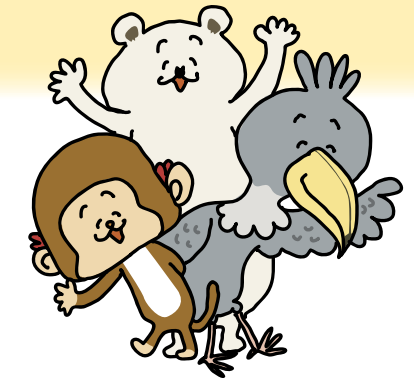


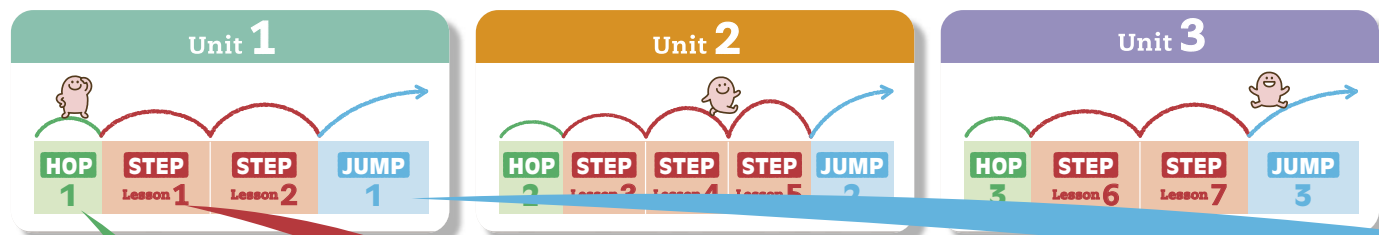
# HOP ▶ STEP ▶ JUMP で、学ぶプロセスを「見える化」

ゴールの言語活動に向けて自ら目標を立て、見通しをもちながら学んでいきます。



## 一年間の学び

- 一年間に設定された3つの大きな言語活動に向かって、どのように学びを積み重ねていくかを「見える化」しました。
- Unitごとに色分けをし、大きな言語活動のまとまりが視覚的にもわかりやすいように配慮しました。



## Unitの構成

- Unitは **HOP** ▶ **STEP** ▶ **JUMP** で構成されています。
- **HOP** では Unit 全体の学習を見通して、自らのゴールを設定します。  
**STEP** では言語活動に取り組みながら、語句や表現を身につけます。  
**JUMP** では Unit で学習した語句や表現を使ってまとめの言語活動をおこないます。
- **STEP** 内の各 **Lesson** では、達成可能な小さなゴールを設定しました。それらを達成しながら、Unitのゴールに向かって学びを進めます。



## Unit 全体の学びを見通す

- Unit の導入の扉ページを用意しました。Unit のゴールに沿った写真を見ながら、その Unit で学習する内容についてイメージをふくらませます。
- Unit の始まりである **HOP** では、**STEP** から **JUMP** へと続く学びを思いがきます。

Unit のゴールのイメージが動画で確認できます。



Unit 全体の見通し図で、Unit で学習する内容を把握します。



Unit のゴールを明示しました。

### Unit 1

### 自己紹介をしよう

友だちや先生に、誕生日やふだんよくすることを伝えて、自分のことをもっと知ってもらおう。

Unit で学習する内容のイメージをふくらませる写真を掲載しています。



#### 【5年】

- Unit 1: 自己紹介
- Unit 2: あこがれの人
- Unit 3: 日本や世界のおすすめの場所

#### 【6年】

- Unit 1: 日本各地の行事や施設
- Unit 2: 小学校の思い出
- Unit 3: 将来の夢

世界にはいろいろなあいさつの仕方があるんだね。



2年間で6つのUnitを設定しています。



#### 二次元コードの内容

- 扉ページの写真の関連リンク
- Unit の詳細な見通し図
- 「話してみよう」のモデル動画
- 「聞いてみよう」の動画 (教科書紙面のもの3本+追加1本)
- ワークシート

### HOP 1 Hello!



**話してみよう** 今まで学習したことをいかして、自己紹介をしてみよう。

**聞いてみよう** ①～③の人の自己紹介を聞こう。どんなことを言っていたか、メモしよう。

①

②

③

**My Goal** HOP、STEP、JUMPを通して、自己紹介ができるようになります。次の目的のために、どんなことを伝えたいかを書こう。

なかよくなるために  
自分のことをもっと知ってもらうために

.....

.....

#### 話してみよう

初めに既習表現を使って、Unit のテーマに沿った自己表現活動をするので、自分がどんなことができるかを確認します。

#### 聞いてみよう

**JUMP** で目指す姿を動画で確認します。「話してみよう」で自分や友だちが言った内容と、違う点に気づきます。

#### My Goal

**JUMP** でどんなことを言いたいかを考えて、自分のゴールを設定します。



# STEP

## 学びのロードマップ

思いえがく

出会う

慣れ親しむ

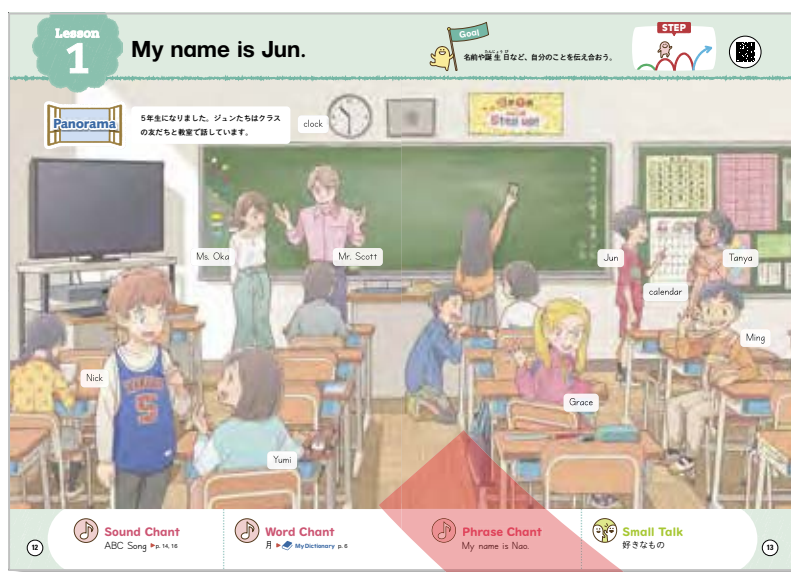
伝え合う

表現する

- **STEP** は 2～3 つの **Lesson** から構成されています。
- 各 **Lesson** は、導入ページの **Panorama**、言語活動を通してターゲット表現を学習する 2～3 つの **Part**、まとめの活動をおこなう **Step-up** で構成されています。

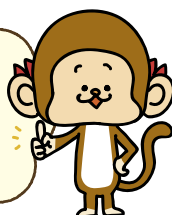
### Panorama インプット (Panorama)

Lesson の導入をします。メインキャラクターたちが登場する楽しいイラストとともに、語句や表現に出会います。Sound Chant, Word Chant, Phrase Chant, Small Talk もこのページに用意しています。



5年 pp. 12-13

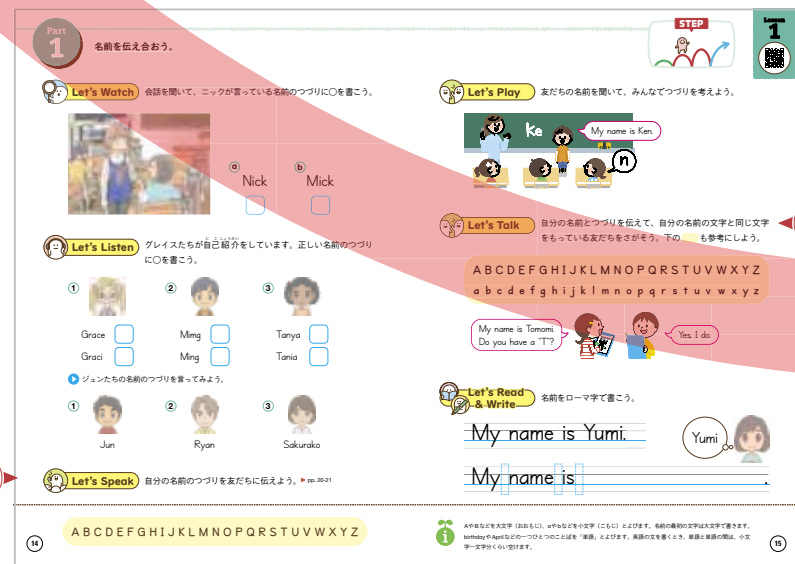
語句や表現は、  
スモールステップで  
丁寧に学習します。



### Part インプットから アウトプットへ (Part)

語句や表現をインプットし、「聞く」「話す」を中心とした言語活動でそれらを習得します。

Part 1



第1時の Goal

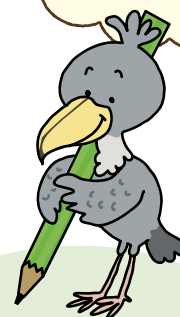
5年 pp. 14-15

第2時の Goal

### 例 can の学習 (5年 Lesson 4)

- Part 1  
たずねられたことについて、応答する。  
(Yes, I can. / No, I can't)
- Part 2  
自分のことを文で言ってみる。  
(I can run fast.)
- Part 3  
やり取りをする。  
(Can you ride a unicycle?  
- Yes, I can. / No, I can't)

Part 1～3 (または Part 2 まで) で、  
学びやすい順序で言語材料を  
導入しています。



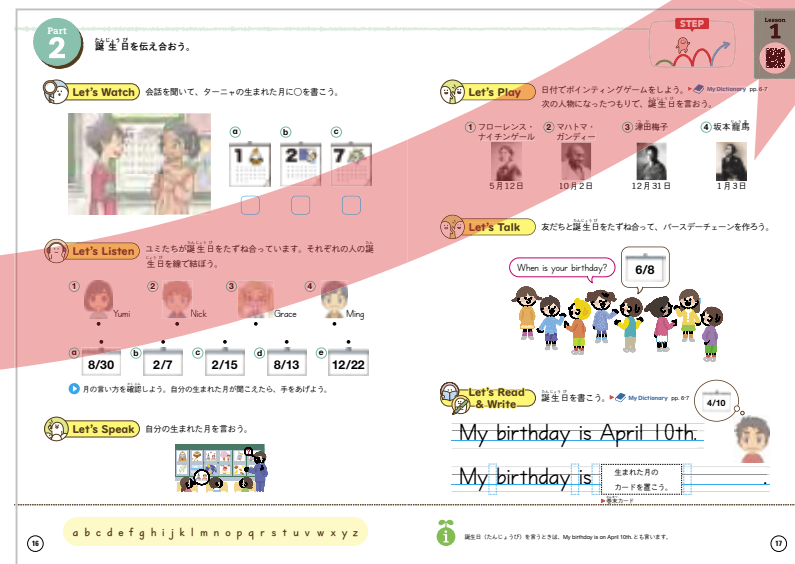
### Step-up まとめの活動 (Step-up)

Part での学習を通して身につけた語句や表現を使って、まとめの言語活動をおこないます。



5年 pp. 18-19

Step-up は Lesson の  
ゴールの言語活動です。

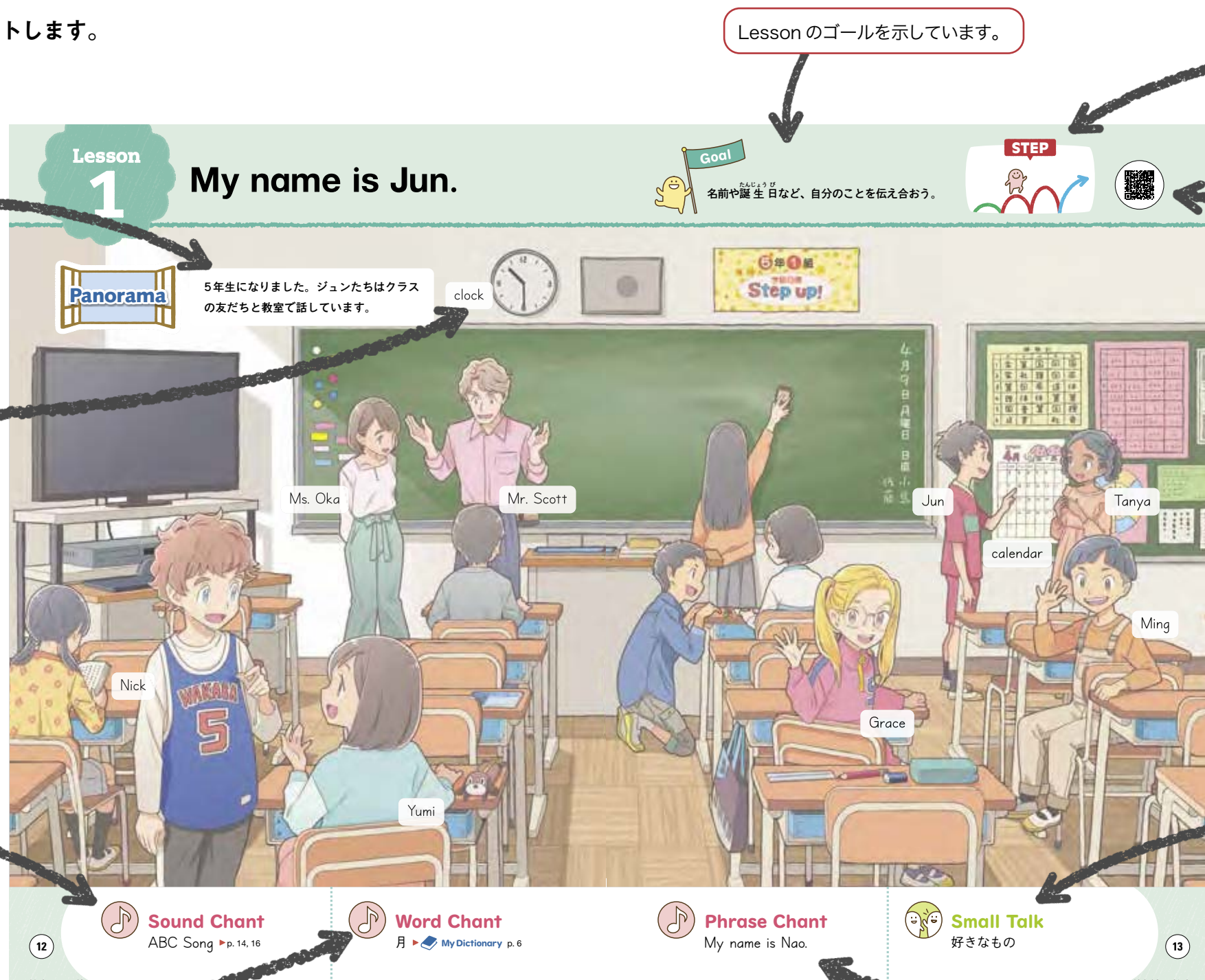


5年 pp. 16-17



## Panorama 語句や表現に出会う

- メインキャラクターたちが登場するわくわく感あふれる大きな一枚絵で、Lesson で学習する語句や表現を導入します。
- 表現を使う場面や目的に自然と入っていけるよう、子どもたちにとって身近な場面を設定しました。
- 毎時間の授業はPanorama からスタートします。



Unit 全体のどこにいるかを示しています。ここではひとつめの Lesson にいることがわかります。

- 二次元コードの内容**
- イラストをタッチすると音声を聞くことができる絵辞典
  - Panorama の場面や状況を描写した Panorama Talk の音声
  - Sound Chant の音声
  - Word Chant の音声
  - Word Chant のゲーム
  - Phrase Chant の音声
  - Small Talk の発話例
  - ふりかえりシート

**Small Talk**  
Lesson のテーマに沿ったトピックで、既習表現を使ってやり取りします。

**Phrase Chant**  
Lesson で学習する表現を使ったやり取りのモデルをリズムに乗って学習します。

Lesson のゴールを示しています。

場面や状況を提示しています。

Lesson で使える語句を 10 個程度文字で示しています。言語活動でそのまま使うことができます。

絵探しゲームなど多彩な活動が展開できます。

**Sound Chant**  
文字と音の関係を学習します。「歌詞」に相当する語は各 Part 左ページ下に掲載しています。

**Word Chant**  
Lesson で学習する表現で使われる語句のチャンツです。「歌詞」のイラストは別冊絵辞典 My Dictionary に掲載しています。

12 **Sound Chant** ABC Song ▶ p. 14, 16      **Word Chant** 月 ▶ My Dictionary p. 6      **Phrase Chant** My name is Nao.      **Small Talk** 好きなもの      13



Part

## 語句や表現に慣れ親しむ

- 言語活動を通して語句や表現を身につけます。
- 各 Part で身につけた表現が、Step-up (Lesson の最終活動)、そして JUMP へとつながっていきます。
- 学習の流れがわかりやすい紙面になっています。

第1時は音声でのインプットをたっぷりおこないます。

英語の文字を見せるタイミングに配慮しました。

第2時から英語の文字を見る構成にしています。

### 二次元コードの内容

- Let's Watch のアニメーション
- Let's Listen の活動の音声
- Let's Play の活動手順例 (日本語)
- Let's Talk の活動手順例 (日本語)
- Let's Talk の発話例の音声
- Let's Talk の語句のヒントの音声
- Let's Read & Write の音声
- Sound Chant の音声
- Sound Chant で扱う文字の筆順アニメーション
- ワークシート

Part のゴールを示しました。

### Part 1 名前を伝え合おう。

#### Let's Watch

Panorama の一場面から始まるアニメーションを見て、新出表現を導入します。内容理解のヒントになる平易なタスクを設けました。

Let's Watch 会話を聞いて、ニックが言っている名前のつづりに○を書こう。



a Nick  b Mick

#### Let's Listen

新出表現が異なる場面で使われる例をインプットします。▶では軽い練習活動を通して、新出表現のスムーズなアウトプットへと橋渡しをします。

Let's Listen グレイスたちが自己紹介をしています。正しい名前のつづりに○を書こう。

①  ②  ③   
Grace  Ming  Tanya   
Graci  Ming  Tania

▶ ジュンたちの名前のつづりを言ってみよう。

① ② ③   
Jun Ryan Sakurako

Let's Speak 自分の名前のつづりを友だちに伝えよう。▶ pp. 20-21

#### Let's Speak

第1時の Goal

軽い言語活動を通して、Part で学習する表現に慣れ親しみます。  
※ Let's Talk の Part もあります。

#### Sound Chant

文字と音の関係を学習します。

5年 Lesson 3 以降は、単語を扱いながら学習します。【例】教科書 5年 p. 44



14

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

### 第2時



Let's Play 友だちの名前を聞いて、みんなでつづりを考えよう。



Let's Talk 自分の名前とつづりを伝えて、自分の名前の文字と同じ文字をもっている友だちをさがそう。下の  も参考にしよう。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

My name is Tomomi. Do you have a "T"? Yes, I do.

Let's Read & Write 名前をローマ字で書こう。

My name is Yumi.  
My name is

AやBなどを大文字 (おおじ)、aやbなどを小文字 (こもじ) とよびます。名前の最初の文字は大文字で書きます。birthdayやAprilなどの一つひとつのことを「単語」とよびます。英語の文を書くとき、単語と単語の間は、小文字-文字分くらい空けます。

15

#### Let's Play

第1時で学習したことを思い出すゲーム形式の言語活動です。

#### Let's Talk

第2時の Goal

これまでに学習した語句や表現を使って、やり取りをおこないます。  
※ Let's Speak の Part もあります。

#### Let's Read & Write

Let's Watch の会話に登場したキャラクターが書いた英文を読みます。また、これをモデルに、Let's Talk で自分が言ったことを書き留めます。

書きためた英文は JUMP でふりかえって、発表に使うことができます。

#### ミニ情報

英語の書き方のヒントや、話題にのぼった事柄の背景知識などを紹介しています。

5年 pp. 14-15

授業展開例 Sound Chant (3分) ▶ Word Chant (4分) ▶ Small Talk (3分) ▶ Panorama (7分) (第1時) ▶ Let's Watch (7分) ▶ Let's Listen (7分) ▶ Let's Speak (10分) ▶ ふりかえり (3分)

授業展開例 Sound Chant (3分) ▶ Word Chant (4分) ▶ Panorama (5分) ▶ Let's Watch (3分) (第2時) ▶ Let's Play (8分) ▶ Let's Talk (10分) ▶ Let's Read & Write (7分) ▶ ふりかえり (3分)

## Step-up 学んだ表現で伝え合う

- Lessonの最後に、まとめの言語活動を用意しました。
- 話す [やり取り] 活動を中心に、1Unitに1回程度、巻末カードを使った書く活動も盛りこみました。

Unitのゴールに向けて、小さなゴールを達成する経験を積み重ねていきます。



### 1時間 配当

Step-upのゴールを示しています。



自己紹介カードを書いて、自己紹介をし合おう。



各Partで、音声で十分に慣れ親しんだターゲット表現を、まとまりのある文章でふりかえります。



ジュンが自己紹介カードを書きました。ジュンの自己紹介を聞きながら文字を追ってみよう。

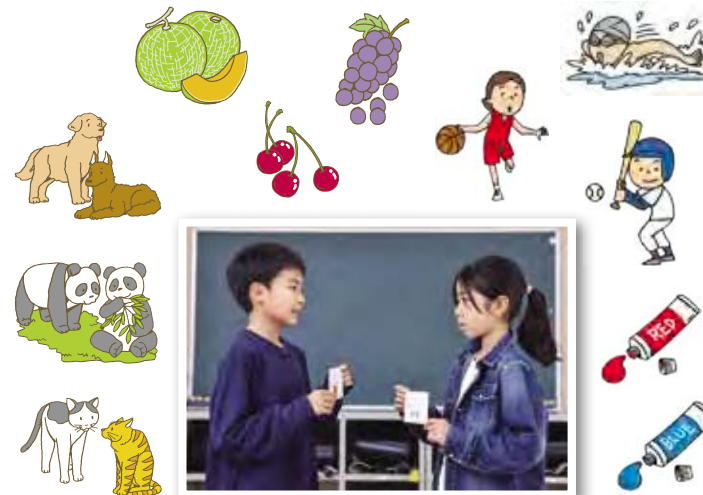


My name is Jun.  
My birthday is April 10th.  
I like soccer.

Name	Jun
Birthday	4 / 10



自己紹介カードを書こう。カードを見せながら友だちに自己紹介をして、自分のことを知ってもらおう。▶巻末カード



#### 二次元コードの内容

- Let's Listen & Read の音声
- Let's Listen の音声
- Let's Try の活動手順例 (日本語)
- Let's Try のモデル動画
- Let's Try のやり取りの際に参考にできる語句 (別冊絵辞典 My Dictionary) へのリンク
- やり取りを継続させるためのヒント (日本語)
- ワークシート



Lessonの Goal

Lessonのゴールの言語活動です。Lessonを通して学習した語句や表現を用いたやり取りや、書くことの活動です。  
※書く活動がメインの場合は、アイコンが📝になります。

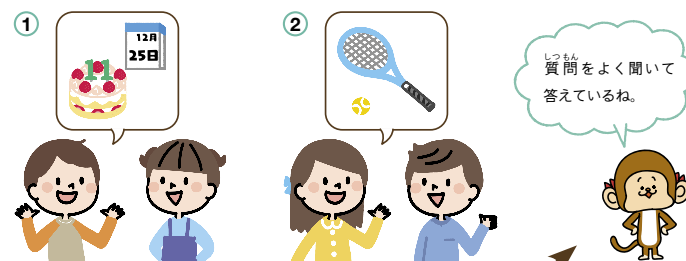
会話を継続させるための方法をもりこんだやり取りになっています。



モデルのやり取りを聞いて、Let's Tryでの活動のイメージをつかみます。



2組の友だちが自己紹介をしています。どんなことを言っていますか。



質問をよく聞いて答えているね。



友だちと自己紹介をし合うことができた。😊😊😊  
★このレッスンで、くふうできたことはどんなことですか。友だちがしていたことで、まねしたいことはありましたか。

JUMPの自己紹介で使いたかった文はあったかな。



Unitのゴールを意識させるため、JUMPへのつながりを示しています。



Lesson全体のふりかえりをおこないます。ゴールの達成度、工夫したことなどを記録します。

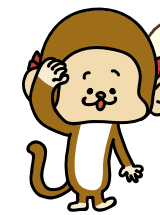
会話を継続させるためのヒントを示しています。

5年 pp. 18-19



## 目的や場面、状況を考えて表現する

- Unit のしめくりの言語活動です。これまでに学習した表現や語句を使って、**HOP** で思いえがいた姿を表現します。
- 目的や場面、状況に応じて話す内容を考え、対話的・協働的な活動を通して、内容をよりよいものに改善することができる活動を用意しました。
- 2 時間配当ですが、4 時間配当とすることも可能です。



ここまで学習してきたことで表現します。

### 第1時

**JUMP 1** My name is Waka.

**考えよう** 友だちや先生に自分のことをもっと知ってもらうために、どんなことを伝えたいですか。それはなぜですか。□に書こう。

11ページのHOP1ではどんなことを考えたかな。

**たしかめよう** 英語でどんなことが伝えられるようになったかな。確認しよう。自己紹介で使えるような表現はありますか。

My name is Yumi.

p. 14

My birthday is April 10th.

p. 16

I like social studies.

p. 26

I have math on Tuesdays.

p. 28

I play soccer on Tuesdays.

p. 30

Let's Read & Writeで書いた文も見てみよう。

**じゅんぴしよう** メモを作って発表のじゅんぴをしよう。

I practice karate on Sundays.

**MEMO**

じつは土曜日に空手の練習をしている。

**MEMO**

● 友だちと自己紹介をし合おう。友だちの自己紹介のどこがよかったかな。

### 第2時

JUMPのゴールを示しています。

**Goal**

友だちや先生に自己紹介をして、自分のことをもっと知ってもらおう。

**さあ、本番!** 友だちや先生に自己紹介をして、自分のことをもっと知ってもらおう。

Hello.  
My name is Waka.  
My birthday is February 20th.  
I like karate.  
I practice karate on Saturdays.  
Thank you.

**こんなことに気をつけよう**

- 伝わっているか、聞き手の様子をよく見ながら話そう。
- 話し手のことをよく見ながら聞こう。

**ふりかえり**

Goalは達成できましたか。😊😊😊

★HOP, STEP, JUMPを通して、がんばったことはなんですか。

.....

**JUMP Plus+** 自己紹介動画を作って、自分のことをもっと知ってもらおう

自己紹介動画を撮影して、友だちと動画を見合おう。友だちの好きなことや、よくすることなど、もっと知りたいと思ったことを英語で聞いてみよう。

**二次元コードの内容**

- 「たしかめよう」の吹き出しの音声
- 「さあ、本番!」のモデル動画
- ワークシート

**さあ、本番!**

学習した語句や表現などを使いながら、発表活動をおこないます。

思考・判断したことを表現する場面です。

**こんなことに気をつけよう**

話し手と聞き手双方の、発表の際に気をつけたい点を掲載しています。

**ふりかえり**

Unit 全体のふりかえりです。ゴールの達成度と、がんばったことを記述します。

**JUMP Plus+**

活動をさらに広げたい場合には、**JUMP**での活動をふまえて、場面や発表の方法などを変えた別の活動も用意しています。