

体力アップタイム 1~6年（全学年）



様々な運動をすることで、色々な動きができるようになる喜びや、友だちと息を合わせて運動する楽しさを学びます。また続けて運動することで、体力の向上を実感し、自ら進んで運動しようとする心を育みます。

	週 15 分 × 3 コマ					
	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
4月 5月	なわとび ・両足とび・両足とび ・かけ足とび・かけ足とび ・交差とびで何回跳べるか	ボール ・風船バレー	ジョギング ・10分間ジョギング			
6月 7月	リレー ・折り返しリレー ・置き換えリレー	ダンス ・リズムダンス	ダブルダッチ ・2本のなわを同時にまわし、 何回跳べるか			
8月 9月	フラフープ ・1個で何回まわせるか ・何分で20回まわせるか	長なわ ・5人で何回跳べるか ・何人続けて跳べるか (8の字)	ボール ・3×3(バスケットボール) ・ソフトバレー			
10月 11月	なわとび ・両足とび ・かけ足とび ・交差とびで何回跳べるか	ボール ・3×3(バスケットボール)	ジョギング ・10分間ジョギング			
12月 1月	ランニング ・4分間走	長なわ ・5人で何回跳べるか ・何人続けて跳べるか (8の字)	ダンス ・リズムダンス			
2月 3月	ダンス ・リズムダンス	ランニング ・5分間走	ダブルダッチ ・2本のなわを同時にまわし、 何回跳べるか			

京都市立 御所東小学校 学校案内（別冊）

めざす教育
夢に向かって
未来をつくる

英語活動・外国語活動
English Time・KIZUNA English
(御所東オリジナル英語)

プログラミングの時間

読書タイム

体力アップタイム

英語活動・English Time（御所東オリジナル英語）



1年生のねらい

英語の歌を歌ったり、体を動かしたりしながら、英語の簡単な語句や基本的な表現に慣れ親しむ。友達と簡単な英語でやり取りをして会話を楽しむ。



英語活動 [20 時間]

- Hello. / あいさつ
- How's the weather? / 今日の天気は？
- How many? / いくつ？
- Rainbow / 色をあつめて
- My zoo / 夢の動物園をつくろう
- I like strawberries. / フルーツパフェをつくろう
- It's my desk. / 身の回りの物でクイズを出そう

English Time [35 時間 (15 分 × 週 3 コマ 短時間学習)]

- ◆絵や歌を通して英語の表現に慣れ親しむ。
- ◆感じたことや思ったことを表す語句を増やす。
- ◆相づちやアイコンタクト、ジェスチャーなど、コミュニケーションを円滑にするためのスキルを養う。

・英語活動（1・2年）は、御所東オリジナルの単元名を表示しています。

2年生のねらい

英語の歌を歌ったり、体を動かしたりしながら、英語の簡単な語句や基本的な表現に慣れ親しむ。身に付けた語句や表現を用いて、多様なコミュニケーションを楽しむ。



英語活動 [20 時間]

- Hello. / 元気のよいあいさつ
- What's the date? / 何月かな？
- How many? / 数えてみよう
- My farm / 夢の野菜畑をつくろう
- What's this? / 形を集めて
- My lunch / 食べてみたいな
- It's my town. / 御所東の町

English Time [35 時間 (15 分 × 週 3 コマ 短時間学習)]

- ◆絵や歌を通して英語の表現に慣れ親しむ。
- ◆感じたことや思ったことを表す語句を増やす。
- ◆相づちやアイコンタクト、ジェスチャーなど、コミュニケーションを円滑にするためのスキルを養う。

2

・英語活動（1・2年）は、御所東オリジナルの単元名を表示しています。

外国語活動・KIZUNA English（御所東オリジナル英語）



3年生のねらい

相手を意識しながら自分の考えや気持ちなどを簡単な語句や基本的な表現で伝え合う。やり取りを通して友だちの新たな一面を発見し、コミュニケーションを図る大切さを知る。

外国語活動 [35 時間] (27 時間 + 短時間学習 8 時間)

- Hello! / あいさつをして友達になろう
- How are you? / ごきげんいかが？
- How many? / 数えてあそぼう
- I like blue. / すきなものをつたえよう
- What do you like? / 何がすき？
- ALPHABET / アルファベットとなかよし
- This is for you. / カードをおくろう
- What's this? / これなあに？
- Who are you? ~ "In the Autumn Forest" ~ / きみはだれ？

KIZUNA English [35 時間] (8 時間 + 短時間学習 27 時間)

- ◆ I'm a "Gosho no Mori" master.
御所の森で見つけたお気に入りのものを紹介し合う。色やにおい、大きさなどを調べて分かったことを工夫して伝え合う。
- ◆ Our great city "KYOTO"
自分が考える京都の魅力を紹介する。京都の魅力が十分に伝わるように、簡単な感想を付け加え、伝え合う。
- ◆ English stories
絵本を通して学んだ簡単な語句や基本的な表現を用いて、自分の考えや気持ちを伝え合う。
- ◆ Cultural exchanges
フィンランドの学校と交流（予定）。自分の名前や好きなもの、学校や地域の自慢などを伝える。

時間の取り扱い：1 単位時間（45 分）35 時間と 15 分週3コマ（短時間学習）35 時間を組み合わせて実施します。

・外国語活動（3～6年）は、文部科学省から示されている年間指導計画例（暫定版）より、単元名を表示しています。



4年生のねらい

自分の考えや気持ちを簡単な語句や基本的な表現を用いて伝え合う。相手に質問したり、感想を伝えたりすることを通して、友だちの新しい一面や良さを改めて発見し、コミュニケーションを図る大切さを知る。

外国語活動 [35 時間] (27 時間 + 短時間学習 8 時間)

- Hello, world! / 世界のいろいろなことばであいさつをしよう
- Let's play cards. / 好きな遊びを伝えよう
- I like Mondays. / 好きな曜日は何んか？
- What time is it? / 今、何時？
- Do you have a pen? / おすすめの文房具セットをつくろう
- Alphabet / アルファベットで文字遊びをしよう
- What do you want? / ほしいものは何んか
- This is my favorite place. / お気に入りの場所をしょうかいしよう
- This is my day. ~ "Good Morning" ~ / ぼく・わたしの一日

KIZUNA English [35 時間] (8 時間 + 短時間学習 27 時間)

- ◆Our favorite place "Takase river"
高瀬川の魅力を紹介する。また、高瀬川で見つけたものや触れたもの、出会った人など印象に残ったことを伝え合う。
- ◆Our favorite festival "GION MATSURI"
祇園祭について紹介する。鉾やおはやし、祭を支える人々の思いを伝え合う。
- ◆English stories
絵本を通して学んだ簡単な語句や基本的な表現を用いて、自分の考えや気持ちを伝え合う。
- ◆Cultural exchanges
フィンランドの学校と交流（予定）。自分の名前や好きなもの、学校や地域の自慢などを伝える。

時間の取り扱い：1 単位時間（45 分）35 時間と 15 分週3コマ（短時間学習）35 時間を組み合わせて実施します。

・外国語活動（3～6年）は、文部科学省から示されている年間指導計画例（暫定版）より、単元名を表示しています。

3

外国語活動・KIZUNA English（御所東オリジナル英語）

〔2020年度より教科「外国語科」〕



5年生のねらい

自分の考え方や気持ちなどを整理して伝える。会話の中で相手の考えを知り、思いに気付き質問をしたり、感想を伝え合ったりする。
今までに学習した簡単な語句や基本的な表現を生かし、会話をできるだけ長く続ける。
簡単な語句や基本的な表現を読むことや、書き写すことにも取り組む。

外国語活動 [70 時間] (52 時間+短時間学習 18 時間)

- Hello, everyone. / アルファベット・自己紹介
- When is your birthday? / 行事・誕生日
- What do you have on Monday? / 学校生活・教科・職業
- What time do you get up? / 一日の生活
- She can run fast. He can jump high. / できること
- I want to go to Italy. / 行ってみたい国や地域
- Where is the treasure? / 位置と場所
- What would you like? / 料理・値段
- Who is your hero? / あこがれの人

KIZUNA English [35 時間] (18 時間+短時間学習 17 時間)

- ◆Traditional jobs in KYOTO
伝統工芸についてのプレゼンテーションを行う。自分が考える匠とはどういったものか、理由を考え、伝え合う。
- ◆To the future! ~Dreams come true~
仕事 8 人衆から学んだ働き方を踏まえて、夢宣言を行う。
夢を叶えるために目標とすることをスピーチ形式で伝え合う。
- ◆World Peace ~Welcome to Japan~
日本の良さや京都の魅力を世界の人に伝える。
- ◆Words & Expressions
映像や写真、絵本を通して学んだ簡単な語句や基本的な表現を用いて、身近で簡単な事柄について自分の考え方や気持ちなどを伝え合う。
対話を通じて、プレゼンテーションやスピーチの基礎を学ぶ。
- ◆Cultural exchanges
フィンランドの学校と交流。(予定) 自己紹介や学校紹介をしたり、京都の良さを紹介したりする。
やり取りを通して、フィンランドの良さに気付く。

時間の取り扱い：2 単位時間 (45 分 ×2) 70 時間と 15 分週 3 コマ (短時間学習) 35 時間を組み合わせて実施します。
・外国語活動 (3～6 年) は、文部科学省から示されている年間指導計画例 (暫定版) より、単元名を表示しています。



フィンランドの小学校と交流（予定）

日常生活(遊び、スポーツ等) や学校生活(学校や学習の様子)、町の様子、伝統的な地域の祭りなどを互いにビデオレター等で紹介します。このような文化交流を通して外国の文化への理解を深め、子どもたち同士の絆を育みます。



外国語活動・KIZUNA English（御所東オリジナル英語）

〔2020年度より教科「外国語科」〕



6年生のねらい

自分の考え方や気持ちを整理して分かりやすく伝える。
やり取りする中で他者の思いに気付いたり、質問をしたり、感想を伝え合ったりして自分の考え方を深めていく。
これまで学習した基本的な表現を活動に生かすことで表現の幅を広げる。
簡単な語句や基本的な表現を読むことや、例文を参考にして自分について書くことにも取り組む。

外国語活動 [70 時間] (58 時間+短時間学習 12 時間)

- This is me. / 自己紹介
- Welcome to Japan. / 日本の文化
- He is famous. She is great. / 人物紹介
- I like my town. / 自分たちの町・地域
- My Summer Vacation / 夏休みの思い出
- What sport do you want to watch? / オリンピック・パラリンピック
- My Best Memory / 小学校生活・思い出
- What do you want to be? / 将来の夢・職業
- Junior High School Life / 中学校生活・部活動

KIZUNA English [35 時間] (12 時間+短時間学習 23 時間)

- ◆This is a beautiful tradition
伝統文化についてのプレゼンテーションを行う。自分が考える真髄とは何かを理由を添えて伝え合う。
- ◆I have a dream
夢を叶えた人々の紹介とともに自分らしさや自分の良いところをスピーチ形式で伝え合う。
- ◆Words & Expressions
映像や写真、絵本を通して学んだ簡単な語句や基本的な表現を用いて、身近で簡単な事柄について自分の考え方や気持ちなどを伝え合う。
対話を通じて、プレゼンテーションやスピーチの基礎を学ぶ。
- ◆Cultural exchanges
フィンランドの学校と交流。(予定) 自己紹介したり、京都の良さを紹介したり、やり取りを通して、フィンランドの良さに気付く、自分の思いや考えを伝える。

時間の取り扱い：2 単位時間 (45 分 ×2) 70 時間と 15 分週 3 コマ (短時間学習) 35 時間を組み合わせて実施します。
・外国語活動 (3～6 年) は、文部科学省から示されている年間指導計画例 (暫定版) より、単元名を表示しています。

英語教育の充実に向けて

文部科学省の直山木綿子先生から、継続的に指導・助言をいただきます。



直山木綿子先生

(文部科学省初等中等教育局教科調査官・国立教育政策研究所教育課程調査官)
京都市立中学校英語科教諭、京都市総合教育センター指導主事等を経て、
平成 21 年に文部科学省に入省し、現職。次期学習指導要領における英語
教育の拡充を中心となって推進されています。

プログラミングの時間 1~6年（全学年）



プログラミングの時間では、全学年でコンピュータ画面上のキャラクターを動かしたり、絵を描いたりすることができる、子ども向けのプログラミングソフト（スクラッチ・スクラッチ Jr）を用いた授業を行います。

子どもたちは、教科と関連した学年ごとのテーマにしたがい、①作りたいと思うものを思い描き、②思い描いたものを画面上に実現するには、コンピュータにどのような指示を与えるべきかを考え、③プログラムに表現し、動かしてみます。④もし思い描いたとおりに動かなければ、プログラムを改善し、完成したものを発表し合います。

このような試行錯誤の経験を通して、子どもたちに創造性や表現力、論理的に入り組む思考力を育みます。

年間5時間／各学年	年間5時間／各学年
【スクラッチ Jr でキャラクターを動かそう】 ○タブレットをうごかしてみよう ○キャラクターをうごかしてみよう ○はいはいのキャラクターをうごかそう ○おはなしをつけろう ○作ったおはなしをしようかいじょう ※国語科と関連	【スクラッチでできなもようをかこう】 ○ペンを使って絵をかこう ○くり返しを使って図形をえがこう ○もようをつなげて絵をかこう ○工夫して、絵をかこう ○つくった絵とプログラムを紹介しよう。 ※算数科と関連
【スクラッチ Jr でお話をつくろう】 ○じゅんばんにキャラクターを動かそう ○場面を変えてみよう ○お話をつくろう（2時間） ○作ったおはなしをしようかいじょう ※国語科と関連	【スクラッチでアニメーションを作ろう】 ○コスチュームを変えてアニメーションを作ろう ○写真をとって、素材を集めよう ○アニメーションを作ろう（2時間） ○作ったアニメーションを紹介しよう ※図画工作科と関連
【スクラッチでキャラクターを動かそう】 ○コスチュームを変えてみよう ○スプライトを動かしてみよう ○いろいろな動きをさせてみよう ○自分だけの部屋をつくろう ○作った部屋をしようかいじょう ※社会科と関連	【スクラッチでもぐらたたきゲームを作ろう】 ○乱数を使ってキャラクターを動かそう ○変数を使って得点を入れよう ○もぐらたたきゲームを作ろう（2時間） ○作ったゲームを紹介しよう ※算数科と関連

スクラッチ・スクラッチ Jr は、MIT（マサチューセッツ工科大学）メディアラボが開発した子ども向けのプログラミングソフトです。

読書タイム 1~6年（全学年）



読書タイムでは、学年別の「読書の観点カード」をもとに、本の読み方を学びます。観点に沿って本を読み、自分の考えを友だちと話し合い、意見交換します。同じ本を読んでも感じ方や考え方はそれぞれに違います。異なる考え方を知ることで読書力を高め、想像力や豊かな心を育みます。

15分×週2コマ	15分×週2コマ
1年生 ◆だれがやってくるかな？ ・え本「ねずみくんのチョッキ」シリーズ ◆しゃしんをよくみてせつめいをよもう ・か学よみもの「うまれたよ！カブトムシ」 ◆むかしばなしをくらべてよもう ・むかしばなし「ふるやのもり」「とらほしがき」	4年生 ◆いろいろな登場人物の立場で読もう ・絵本「手ぶくろを買いに」 ◆アップとルーズの視点で読もう ・科学読み物「森のいのち」 ◆ファンタジーの世界を楽しもう ・絵本「おじいちゃんがおばけになったわけ」
2年生 ◆ウーフとともにだちになろう ・ものがたり「くまの子ウーフ」シリーズ ◆ずかんのくふうを見つけよう ・図かん「あそびのレシピ」 ◆えいごでおんどくげきをしよう ・絵本「ガンピーさんのふなあそび」 (日本語版) (英語版)	5年生 ◆登場人物を読もう ~あなたは、賛成派？反対派？~ ・絵本「あめ玉」 ◆宇宙飛行士と対話しながら読もう ・科学読み物「宇宙をみたよ！宇宙へ行くと、ほんとうがみえてくる」 ◆伝説のスピーチから学ぼう ~なぜ人々は心をうたれるのか～ ・絵本「あなたが世界を変える日」 12歳の少女が環境サミットで語った伝説のスピーチ」
3年生 ◆ふしぎなせかいへでかけよう ・絵本「まつげの海のひこうせん」「ネコとクラリネットふき」 ◆写真とキャプションをあわせて読もう ・科学読み物「アリの世界」 ◆あいさつで世界の人とつながろう ・図かん「世界のあいさつ」	6年生 ◆夢と出会おう～偉人から学ぶ～ ・伝記絵本「雪の写真家ペントレー」 ◆筆者のメッセージに対してあなたはどう思う？ ・科学読み物「赤ちゃんのはなし」 ◆日本語と英語で俳句を味わおう ・絵本「蛙となれよ冷やし瓜 一茶の人生と俳句」

<読書の観点カード例>

