

英 語

発行者			教科書の記号・番号	判型 総ページ数	検定済年
番号	名称	略称			
2	東京書籍	東 書◆	英語 501・502 601	A 4 ※ 502のみAB 262	平成31年
9	開隆堂出版	開隆堂◆	英語 503 603	A B 292	
11	学校図書	学 図◆	英語 504 604	A 4 320	
15	三省堂	三省堂◆	英語 505 605	A B 280	
17	教育出版	教 出◆	英語 506 606	A B 292	
38	光村図書	光 村◆	英語 507 607	A B 324	
61	新興出版社 啓林館	啓林館◆	英語 508 608	A B 276	

※「発行者 略称」欄にある◆は、「学習者用デジタル教科書」（学校教育法第34条第2項に規定する教材）の発行予定があることを示しています。

1 調査の対象となる教科書の冊数と発行者

冊数	発行者
15冊	東書、開隆堂、学図、三省堂、教出、光村、啓林館

2 学習指導要領における教科・分野の目標等

【外国語科の目標】

外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方を働かせ、外国語による聞くこと、読むこと、話すこと、書くことの言語活動を通して、コミュニケーションを図る基礎となる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 外国語の音声や文字、語彙、表現、文構造、言語の働きなどについて、日本語と外国語との違いに気付き、これらの知識を理解するとともに、読むこと、書くことに慣れ親しみ、聞くこと、読むこと、話すこと、書くことによる実際のコミュニケーションにおいて活用できる基礎的な技能を身に付けるようにする。
- (2) コミュニケーションを行う目的や場面、状況などに応じて、身近で簡単な事柄について、聞いたり話したりするとともに、音声で十分に慣れ親しんだ外国語の語彙や基本的な表現を推測しながら読んだり、語順を意識しながら書いたりして、自分の考えや気持ちなどを伝え合うことができる基礎的な力を養う。
- (3) 外国語の背景にある文化に対する理解を深め、他者に配慮しながら、主体的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度を養う。

【参考：小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編「第2部 外国語 第1章 総説 2 外国語科導入の趣旨と要点」から（抜粋）】

(1) 外国語科導入の趣旨

今回の高学年の外国語科の導入に当たっては、中央教育審議会答申を踏まえ、次のような、これまでの成果と課題等を踏まえた改善を図った。

- ・グローバル化が急速に進展する中で、外国語によるコミュニケーション能力は、これまでのように一部の業種や職種だけでなく、生涯にわたる様々な場面で必要とされることが想定され、その能力の向上が課題となっている。
- ・平成20年改訂の学習指導要領は、小・中・高等学校で一貫した外国語教育を実施することにより、外国語を通じて、言語や文化に対する理解を深め、積極的に外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする態度や、情報や考えなどを的確に理解したり適切に伝えたりする力を身に付けさせることを目標として掲げ、「聞くこと」、「話すこと」、「読むこと」、「書くこと」などを総合的に育成することをねらいとして改訂され、様々な取組を通じて指導の充実が図られてきた。
- ・小学校では、平成23年度から高学年において外国語活動が導入され、その充実により、児童の高い学習意欲、中学生の外国語教育に対する積極性の向上といった成果が認められている。一方で、①音声中心で学んだことが、中学校の段階で音声から文字への学習に円滑に接続されていない、②日本語と英語の音声の違いや英語の発音と綴りの関係、文構造の学習において課題がある、③高学年は、児童の抽象的な思考力が高まる段階であり、より体系的な学習が求められることなどが課題として指摘されている。
- ・また、小学校から各学校段階における指導改善による成果が認められるものの、学年が上がるにつれて児童生徒の学習意欲に課題が生じるといった状況や、学校種間の接続が十分とは言えず、進級や進学をした後に、それまでの学習内容や指導方法等を発展的に生かすことができないといった状況も見られている。
- ・こうした成果と課題を踏まえ、今回の改訂では、小学校中学年から外国語活動を導入し、「聞くこと」、「話すこと」を中心とした活動を通じて外国語に慣れ親しみ外国語学習への動機付けを高めた上で、高学年から発達の段階に応じて段階的に文字を「読むこと」、「書くこと」を加えて総合的・系統的に扱う教科学習を行うとともに、中学校への接続を図ることを重視することとしている。

3 教科書の調査研究

(1) 内容

ア 調査研究の総括表（調査結果は「別紙1」）

調査研究事項（調査研究の対象）	対象の根拠（目標等）	数値データの単位
a 「聞くこと」「読むこと」「話すこと [やり取り]」「話すこと [発表]」「書くこと」の五つの領域別に設定されている活動の数	外国語科の目標	個
b 音声十分に慣れ親しませたり、文字には名称と音があることに気付かせたりするために設定されている活動（チャンツ・歌）の数	小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編「第2部 外国語 第2章 外国語科の目標及び内容 第2節 英語 3 指導計画の作成と内容の取扱い(2)イ」	個
c 言語活動を行うために必要な語彙や表現等を定着させるために設定されている活動（ゲーム）の数	小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編「第2部 外国語 第2章 外国語科の目標及び内容 第2節 英語 3 指導計画の作成と内容の取扱い(1)ウ」	個
d 巻末又は別冊の語彙リストに掲載されている語の数	小学校学習指導要領解説外国語活動・外国語編「第2部 外国語 第2章 外国語科の目標及び内容 第2節 英語 2 内容(1)ウ」	個

イ 調査項目の具体的な内容

① 調査項目の具体的な内容

- b 音声十分に慣れ親しませたり、文字には名称と音があることに気付かせたりするために設定されている活動（チャンツ・歌）のテーマ（タイトル）（調査結果は「別紙2-1」）
- c 言語活動を行うために必要な語彙や表現等を定着させるために設定されている活動（ゲーム）の名称（○○ゲーム、○○クイズ等）（調査結果は「別紙2-1」）

<その他>

- *1 北朝鮮による拉致問題の扱い
- *2 防災や自然災害の扱い（調査結果は「別紙2-2」）
- *3 オリンピック・パラリンピックの扱い（調査結果は「別紙2-3」）

② 調査対象事項を設定した理由等

- ・ 新学習指導要領では、音声指導に当たっては、日本語との違いに留意しながら、発音練習などを通して、現代の標準的な発音、語と語の連結による音の変化、語や句、文における基本的な強勢、文における基本的なイントネーション、文における基本的な区切りを指導することとしている。このことから、音声指導を行うためのチャンツ・歌の数及びテーマを調査対象とする。（b）
- ・ 新学習指導要領では、実際に英語を使用して互いの考えや気持ちを伝え合うなどの言語活動を行う際は、そこで使用する語彙や表現等の言語材料について理解したり練習したりするための指導を、必要に応じて行うこととしている。ゲームは、児童の興味・関心を喚起しながら語彙や表現等を定着させるために効果的である。このことから、ゲームの数とともに、その名称についても調査対象とする。（c）

<その他>

- ・ 東京都教育委員会は、教育目標の基本方針1として「人権尊重の精神と社会貢献の精神の育成」を掲げ人権教育を推進してきた観点から、児童・生徒が人権尊重の理念を正しく理解できるようにするため、北朝鮮による拉致問題の扱いについて、調査する。（*1）
- ・ 東京都では、自然災害における被害を最小化し、首都機能の迅速な復旧を図る総合的なリスクマネジメント方策の確立が喫緊の課題であり、防災教育の普及等により地域の防災力の向上が重要であることから、防災や自然災害における関係機関の役割等について考察させることを通じて、これらの問題を正しく理解できるようにするため、防災や、自然災害時における関係機関の役割等の扱いについて調査する。（*2）
- ・ 東京都教育委員会教育目標の基本方針2・3に基づき、文化・スポーツに親しみ、国際社会に貢献できる日本人を育成するという観点から、オリンピック・パラリンピックの扱いについて調査する。（*3）

③ 調査研究の方法

各単元において設定されている活動を「聞くこと」「読むこと」「話すこと[やり取り]」「話すこと[発表]」「書くこと」の五つの領域別に分類し、各学年における配置の状況を整理するとともに、チャンツ・歌、ゲームがどのように配置されているかを整理する。

<その他>

- *1 北朝鮮による拉致問題について取り上げている項目及び記述の概要を調査する。
< 調査の結果、*1については記載の無いことを確認した。 >
- *2 防災や、自然災害について取り上げている項目及び記述の概要を調査する。
- *3 オリンピック、パラリンピックについて取り上げている項目及び記述の概要を調査する。

(2) 構成上の工夫（調査結果は「別紙3」）

以下の観点について記載する。

- ア 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた工夫
- イ 「読むこと」「書くこと」への配慮（フォント、4線）
- ウ 「書くこと」に役立つ情報（アルファベット表、アルファベットカード、ローマ字表）の掲載
- エ 様々な活動に役立つイラスト付き単語カード
- オ デジタルコンテンツの扱い

「別紙1」【(1) 内容 ア 調査研究の総括表】(小学校 英語)

項目 発行者	a 「聞くこと」「読むこと」「話すこと〔やり取り〕」「話すこと〔発表〕」「書くこと」の五つの領域別に設定されている活動の数						b チャンツ・歌の数	c ゲームの数	d 巻末または別冊の語彙リストに掲載されている語の数	
	聞くこと	読むこと	話すこと〔やり取り〕	話すこと〔発表〕	書くこと	計			索引形式	テーマごとの一覧表形式
東書	136	106	151	18	100	511	42	20	575	662
開隆堂	116	35	49	28	48	276	58	40	665	
学図	115	61	57	21	67	321	72	5		518
三省堂	69	18	79	18	13	197	29	14		513
教出	49	13	38	14	13	127	25	16		347
光村	40	15	28	26	36	145	49	38		592
啓林館	208	38	20	114	45	425	71	0		552
平均値	104.7	40.9	60.3	34.1	46.0	286.0	49.4	19.0	620.0	530.7

※ 平均値は、項目ごとの各発行者の平均を小数第二位で四捨五入した値を示している。

a 「聞くこと」「読むこと」「話すこと〔やり取り〕」「話すこと〔発表〕」「書くこと」のそれぞれの領域を扱うために設定されている活動の数を、教科書に示されているマークによりカウントした。(ただし、「読んで書く」のように二つの領域を扱っている場合は、「読むこと」と「書くこと」の両方の領域の活動として、それぞれカウントした。)

b 音声に十分に慣れ親しませたり、文字には名称と音があることに気付かせたりするために設定されている活動(チャンツ・歌)の数を、マーク等によりカウントした。

c 言語活動を行うために必要な語彙や表現等を定着させるために設定されている活動(ゲーム)の数をカウントした(「～ゲーム」「～クイズ」と明記されているもの)。

d 巻末又は別冊の語彙リストに掲載されている語の数をカウントした(ただし、異学年で同ジャンルの中に同じ語が扱われている場合や、人名は除いてカウントした)。

<p>項目 学年</p>	<p>b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)</p>	<p>c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)</p>
<p>5</p>	<p>【チャンツ】 How do you spell your name? What sport do you like? When is your birthday? What do you want? What do you want to study? What do you want to be? Who is this? I can swim. Can you swim fast? She can sing well. Go straight. Turn right. I'd like a hamburger. How much is it? Why do you like winter? What do you do on New Year's Day? Who is your hero? Why is he your hero?</p>	<p>ワードゲーム 日本の年中行事についてのクイズ 4コーナーゲーム</p>
<p>6</p>	<p>【チャンツ】 Where are you from? Where do you live? Where do you want to go? Did you enjoy camping? Sea turtles, sea turtles, where do you live? Are you hungry? What is your best memory? What do you want to do in junior high school?</p>	<p>ワードゲーム Point and Say Game</p>

「別紙2-1」 【 (1)内容 イ 調査項目の具体的な内容 発行者 開隆堂 】 (小学校 英語)

学年 項目	b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)		c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)
5	<p>【チャンツ】 教科チャンツ 建物チャンツ Where is your treasure?チャンツ on the deskチャンツ 友だちチャンツ 十二支チャンツ What would you like?チャンツ1 What would you like?チャンツ2 It's famous forチャンツ</p>	<p>【歌】 Hello Song ABC Song Twelve Months Sunday, Monday, Tuesday Twenty Steps Hundred Song ABC Song Jingle 1 abcd Song (アルファベットの音) abcd Rap (アルファベットの音)</p>	<p>キーワード・ゲーム ミツシング・ゲーム ポイントイング・ゲーム 教科名当てクイズ Who am Iクイズ 時間割クイズ スリーヒント・クイズ ミステリーボックス・クイズ ラッキーナンバー・ゲーム シルエット・クイズ スイカわりゲーム 一本橋ゲーム 〇×クイズ 「he/she/it エン・ゲーム」 名産品ポイントイング・ゲーム</p>
6	<p>【チャンツ】 「朝起きてからねるまで」チャンツ 「いつも、たいてい、ときどき」チャンツ 国名チャンツ Where do you want to go?チャンツ 世界の有名なものチャンツ Welcome to Japanチャンツ 思いつきチャンツ1 思いつきチャンツ2 職業チャンツ1 職業チャンツ2 「夏休みはどうだった」チャンツ 「好きなスポーツは何」チャンツ 「好きなスポーツ選手はだれ」チャンツ 「してみたいスポーツは何」チャンツ 思いつきチャンツ 職業チャンツ2 理由チャンツ 部活動チャンツ 学校行事チャンツ 中学校の教科チャンツ</p>	<p>【歌】 Twinkle, Twinkle, Little Star Jingle 2 abcd Song aeiou Jingle abcd Rap (アルファベットの音) Rhyming Song (ライミングソング)</p>	<p>ミツシング・ゲーム 国旗クイズ ポイントイング・ゲーム スリーヒント・クイズ キーワード・ゲーム</p>

<p>学年</p>	<p>項目</p>	<p>b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)</p>	<p>c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)</p>
<p>5</p>	<p>【チャンツ】 L, 1 Aのチャンツ L, 1 Cのチャンツ L, 2 Bのチャンツ L, 3 Aのチャンツ L, 4 Aのチャンツ L, 4 Cのチャンツ L, 5 Bのチャンツ L, 6 Bのチャンツ L, 7 Aのチャンツ L, 8 Aのチャンツ L, 9 Aのチャンツ L, 10 Aのチャンツ L, 1 Bのチャンツ L, 2 Aのチャンツ L, 2 Cのチャンツ L, 3 Bのチャンツ L, 4 Bのチャンツ L, 5 Aのチャンツ L, 6 Aのチャンツ L, 7 Bのチャンツ L, 8 Bのチャンツ L, 9 Bのチャンツ L, 10 Bのチャンツ</p>	<p>【歌】 THE BEAR WENT OVER THE MOUNTAIN RAIN, RAIN, GO AWAY PAT-A-CAKE A SAILOR WENT TO SEA PEASE PORRIDGE HOT EEENTSY, WEENTSY SPIDER ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE ONE ELEPHANT WENT OUT TO PLAY THIS LITTLE PIG WENT TO MARKET OLD MACDONALD HAD A FARM</p>	<p>「21を言ったら負け」ゲーム 漢字クイズ 「言ったら負けゲーム」 友達クイズ</p>
<p>6</p>	<p>【チャンツ】 L, 1 Aのチャンツ L, 1 Cのチャンツ L, 2 Bのチャンツ L, 3 Bのチャンツ L, 4 Aのチャンツ L, 4 Cのチャンツ L, 5 Bのチャンツ L, 6 Bのチャンツ L, 7 Aのチャンツ L, 8 Aのチャンツ L, 9 Aのチャンツ L, 10 Aのチャンツ L, 1 Bのチャンツ L, 2 Aのチャンツ L, 3 Aのチャンツ L, 3 Cのチャンツ L, 4 Bのチャンツ L, 5 Aのチャンツ L, 6 Aのチャンツ L, 6 Cのチャンツ L, 7 Bのチャンツ L, 8 Bのチャンツ L, 9 Bのチャンツ L, 10 Bのチャンツ</p>	<p>【歌】 I LOVE THE MOUNTAINS IF YOU'RE HAPPY LONDON BRIDGE ROW, ROW, ROW YOUR BOAT MARY HAD A LITTLE LAMB DOWN BY THE BAY THE FARMER IN THE DELL ONCE AN AUSTRIAN WENT YODELING THIS OLD MAN SHE'LL BE COMIN' ROUND THE MOUNTAIN</p>	

「別紙2-1」 【 (1)内容 イ 調査項目の具体的な内容 発行者 三省堂 】 (小学校 英語)

学年 項目	b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)	c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)
5	<p>【チャンツ】 Sound Chant (英語の発音) 月 動作 職業 フレーズ 教科など 位置・方向 国や地域</p>	<p>“Can you do this?”ゲーム 動物自己紹介クイズ “Who am I?”クイズ 人物あてクイズ 職業あてクイズ ビンゴゲーム 先生あてクイズ キングをさがせゲーム 場所あてクイズ</p>
6	<p>【チャンツ】 Sound Chant (英語の発音) 競技 季節と学校行事 enjoy...で使うもの 反対の意味になるもの It is...などI am...など 乗り物 動作</p>	<p>動物自己紹介クイズ 買い物ゲーム オーダーゲーム</p>

<p>学年</p>	<p>項目</p>	<p>b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)</p>	<p>c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)</p>
<p>5</p>	<p>【チャンツ】 What colors do you like? When is your birthday? I have math on Tuesday. I can play the recorder. I can cook. He can swim well. She can jump high. Where do you want to go? What would you like? Where is the station? Who is your dream friend?</p>	<p>【歌】 ABC Song Twelve Months of the year The Seven Days of the Week. Get Up! Song Who can ski?</p>	<p>月の名前でゲーム メモリー・ゲーム 数字クイズ マッチング・ゲーム 動物なりきりクイズ 行ってみたい都道府県についてのクイズ ボンゴ・ゲーム 友達を当てるクイズ Who is kind?ゲーム</p>
<p>6</p>	<p>【チャンツ】 What do you like? Welcome to my town. What do you like about Japan? What did you do? What country do you want to visit? What sports do you want to try? What's your best memory? What do you want to be? What club do you want to join?</p>	<p>【歌】 Someday</p>	<p>ボンゴ・ゲーム ポインティング・ゲーム ボンゴ・ゲーム 国旗クイズ マッチング・ゲーム</p>

<p>学年 項目</p>	<p>b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)</p>	<p>c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)</p>
<p>5</p>	<p>【チャンツ】 How do you spell it? I like red. When is your birthday? I want a pink pencil case. What subjects do you like? I have math, music, and English. I always do my homework. What time do you get up? Can you ride a bicycle? He can play baseball. You can visit Rome. Where do you want to go? What would you like? How mach is it? Where is my cup? Where is the station? She is a singer. He is smart.</p>	<p>【歌】 This Is the Way I Love the Mountains. It's a Small World Pease Porridge Hot On Top of Spaghetti Everyone Is Special</p>
<p>6</p>	<p>【チャンツ】 I'm from Australia. I'm good at running. In spring, we have Children's Day. You can see the parade. Do you want to watch wrestling? I want to watch rugby. I went to the mountains. It was great. I want new shoes. She is kind and gentle. We don't have an aquarium. We can enjoy fishing. My best memory is our school trip. What do you want to be? I want to be a zoo keeper. I want to join the science club.</p>	<p>【歌】 「あなたをむかえられてうれしいな」という気持ちを伝える歌 Do-Re-Mi Take Me Out to the Ball Game A Sailor Went to Sea Humpty Dumpty Sing Bring Happiness to the World. Over the Rainbow. I Think You're Wonderful</p>
		<p>「30はアウト」ゲーム キーワードゲーム ポインティングゲーム 「誕生日プレゼントゲーム」 ジェスチャーゲーム 「Go fish!ゲーム」 ミッシングゲーム 「暗号ゲーム」 おはじきゲーム</p> <p>キーワードゲーム スリートクイズ メモリーゲーム ポインティングゲーム 予想当てゲーム 「行った、見た、食べた、作った、楽しんだ」ゲーム ジェスチャークイズ 人物当てクイズ ビンゴゲーム 夢の町づくりカードゲーム ご当地当てクイズ 「どちが先か」ゲーム 連想ゲーム ビンゴゲーム 職業当てクイズ ポインティングゲーム ラッキーカードゲーム おはじきゲーム</p>

「別紙2-1」 【 (1)内容 イ 調査項目の具体的な内容 発行者 啓林館 】 (小学校 英語)

学年 項目	b チャンツ・歌のテーマ (タイトル)	c ゲームの名称 (〇〇ゲーム、〇〇クイズ)
5	<p>【チャンツ】 自己しようかい・ローマ字 行事・たんじょう日 学校生活・教科 1日の生活 できること 身近な人のしようかい 行きたい国 位置・場所 料理・金額</p>	<p>【歌】 Months of the Year ABC Song Sunday, Monday, Tuesday</p>
6	<p>【チャンツ】 自己しようかい 日本のしよかい 自分たちの町・地域 夏休みの思い出 週末の思い出 小学校の思い出 将来の夢・職業 中学校生活・部活動</p>	<p>【歌】</p>

発行者名	「教材名」	【掲載方法】	記述の概要(学年 掲載ページ)
東書	「学びがみにつけた2 アルファベット」	【広域避難場所 (Evacuation Area)、非常口 (EXIT) の写真】<5年P36>	
開隆堂			
学図	「英語が使われているいろいろなシーン」	【避難場所 (EMERGENCY EVACUATION AREA)、津波注意 (BE AHEAD. TUNAMI AREA) の写真】<5年見返し>	
三省堂			
教出	「Let's Read and Act①大事なこと を覚えておこう」	【“DROPI!” “COVER!” “HOLD ON!” のマーク】 【“Don't push.” “Don't run.” “Don't talk.” “Don't go back.” のイラスト】<5年P44>	
光村	「英語の歌 Bring Happiness to the World」	【歌詞】 【写真】 【本文】	<p>・1995年の阪神・淡路大震災の直後に作られた「しあわせ運ぶように」という歌です。東北や熊本など日本の被災地で歌いつがれているだけでなく、海外でも、英語の歌詞で歌われています。英語の歌を聞いた後、日本語の歌も聞き、感じたことを話してみましょう。<6年P89></p>
啓林館			

発行者名	「教材名」	【掲載方法】	記述の概要(学年 掲載ページ)
東書	「世界の地図や標識について考えよう」	【スポーツのピクトグラム】 【本文】	・オリンピック・パラリンピックでは、よく使われるよ。〈5年P53〉
開隆堂	「チャレンジャー ◆時間があつたらちようせん ◆ 世界一を目指すスポーツ選手」	【本文】 【池江禎花子さんの写真】	・This is Ikee Rikako. She went to Rio de Janeiro in 2016.〈6年P39〉
学図	「Word List」 「Pre-lesson アルファベットの確認」 「word Corner①オリンピック・パラリンピックの競技」	【オリンピック・パラリンピックの競技名】 【5年P146、6年P142】 【本文】 【本文】 【オリンピック・パラリンピックの競技の写真】	・(4) オリンピックで使用する各国を表す国名コードです。アルファベットを読んでみましょう。〈6年P13〉 ・オリンピックやパラリンピックについて、どの競技を見たいか、どなりの人とたずね合いましょう。〈6年P39〉
三省堂			
教出	「Olympics and Paralympics」	【本文】 【オリンピック・パラリンピック競技のマークと競技名】 【本文】	・オリンピック・パラリンピック競技のポインティング・ゲームをしよう。〈6年P66〉 ・Lesson6をふりかえろう ● オリンピック・パラリンピックの競技名を、聞いたり言ったりすることができた。〈6年P73〉
光村	「絵辞典」 「What do you want to watch?」	【オリンピック・パラリンピック競技のマーク】 【5年P131、6年P134】 【オリンピック・パラリンピック競技の写真】 【本文】	・オリンピック・パラリンピックで活やくする選手の話聞いてみましょう。〈6年P44〉
啓林館	「This is my sister.」 「I'm from Tokyo,Japan.」	【本文】 【写真】 【本文】 【写真】	・名字と名前の順番は言語によってさまざまで、英語で書くときは、名字→名前、名前→名字のどちらでもかまいません。2016年、リオデジャネイロのオリンピック・パラリンピックでは、名字→名前の順で示され、名字は大文字、名前は頭文字だけが小文字で示されていました。〈5年P60〉 ・オリンピック・パラリンピックでは、国名をアルファベット3文字で表すことがあります。写真の中のアルファベット3文字が表している国を考えてみましょう。〈6年P18〉

「別紙3」【(2)構成上の工夫】(小学校 英語)

発行 者	項目	ア 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた工夫	イ 「読むこと」「書くこと」への配慮		ウ 「書くこと」に役立つ情報の掲載			エ 様々な活動に役立つイラスト付き単語カード		オ デジタルコンテンツの扱い
			フォント	4線	アルファベット表	アルファベットカード	ローマ字表	枚数	工夫	
東書		・英語で何ができるようになるのか?」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインフォントを使用している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・2本目は点線、基線は青色になっている。	有	有	有	72	・ミニ目が入っている。	・全ユニットに二次元コードを掲載し、音声や動画を使用できるようにしている。
開隆堂		・「CAN-DOマップ」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインに配慮している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・基線は青色になっている。	有	有	有	188	・使用するレッスン番号が書かれている。	・全レッスンに二次元コードを掲載し、音声や動画を使用できるようにしている。
学図		・「レッスンの目標」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインフォントを使用している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・基線は他と比べて濃い灰色になっている。	有	無	有	0		・全レッスンに二次元コードを掲載し、音声を使用できるようにしている。
三省堂		・「CAN-DOリスト」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインに配慮している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・基線は青色になっている。	有	有	有	0		・全レッスンに二次元コードを掲載し、音声を使用できるようにしている。
教出		・「1年間の学習目標」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインに配慮し、日本語にはユニバーサルデザインフォントを使用している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・基線は青色になっている。	有	有	有	117	・使用するレッスン番号が書かれている。 ・ミニ目が入っている。	・巻頭に二次元コードを掲載し、音声や動画を使用できるようにしている。
光村		・「できるようになること」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインに配慮し、日本語にはユニバーサルデザインフォントを使用している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・基線は青色になっている。	有	有	有	241	・使用するユニットごとにカードが色分けされている。	・全ユニットに二次元コードを掲載し、音声や動画を使用できるようにしている。
啓林館		・「GOAL」を設定するなど、児童が見通しをもって学習できるようにしている。	・ユニバーサルデザインフォントを使用している。	・上から2本目と3本目の幅が広くなっている。 ・基線は青色になっている。	有	有	有	326	・使用するユニットごとにカードが色分けされ、ユニット番号が書かれている。 ・ミニ目が入っている。	・全ユニットに二次元コードを掲載し、音声や動画を使用できるようにしている。

エ 他のページより厚くなっているなど、切り取って活動に使用することを想定しているもの。イラストのみ、単語のみのカードは除く。また、人名やマークは除く。