

## 4の2 英語学習指導案

7月3日(火) 4限 4の2教室

授業者 HT 基村俊成

ALT James Hoffman

### 1 テーマ できるかな?

### 2 本テーマにおける知識創造

動作を表す swim run jump fly などの動詞に can を組み合わせた表現について知り 必要に応じて「〜できますか?」とたずねたり その問いに答えたりしようとする

本テーマでは、“I can swim.”のような目的語を要しない動詞の表現について学ぶ。子どもはこれまでに、“I’m hot.” “Are you happy?”などの表現で自分や相手の体調や気分を表したり、like や have を用いて「〜が好きである」「〜を持っている」ということを表現したりしてきたが、様々な動作を表す表現を扱うのは初めてとなる。

本時の学習では、まずALTとHTのジェスチャーを交えた英会話を視聴し、can が「〜できる」という意味であることをつかむ。そして can につづく動詞をいろいろと変えていけば、自分や相手ができること・できないことを表現していけることがわかり、必要に応じて表出しようとするのが本テーマの知識創造であると考えられる。本テーマでいろいろな動詞を扱うことで、子どもは今後自分のしたいことやできることを伝えられるようになり、自らの英語表現の幅を広げていくであろう。

### 3 「かかわり」を活性化するために

#### (1) 本テーマにおける「かかわり」の活性化

本テーマにおける「かかわり」の活性化

- ・動作を表す様々な動詞について、意欲的に発声したり、ジェスチャーをしたりしようとする。
- ・can を使った言い方をいろいろ試してみる。

#### (2) 本テーマにおける「かかわり」を活性化する手だて

##### ア. 体の様々な感覚を使って言語材料を確実にインプットさせていく

本テーマでは、動作を表す言葉を十分にインプットしていくことが必要である。子どもはこれまでの英語の学習などを通して多くの言語材料をインプットしてきたが、動作に関わる言葉の中には、初めて耳にする言葉も多いであろう。そこでALTの発音に絵カードを組み合わせて、視覚に訴えながら子どもが十分に聴くことができる時間を補償したい。また、“Taro says ゲーム”など、ALTの発音に合わせて実際に児童が体を動かす活動も取り入れ、楽しい雰囲気の中で自然と言語材料が蓄積していくようにしたい。

##### イ. ALTと協同してアウトプットしやすい状況を作る

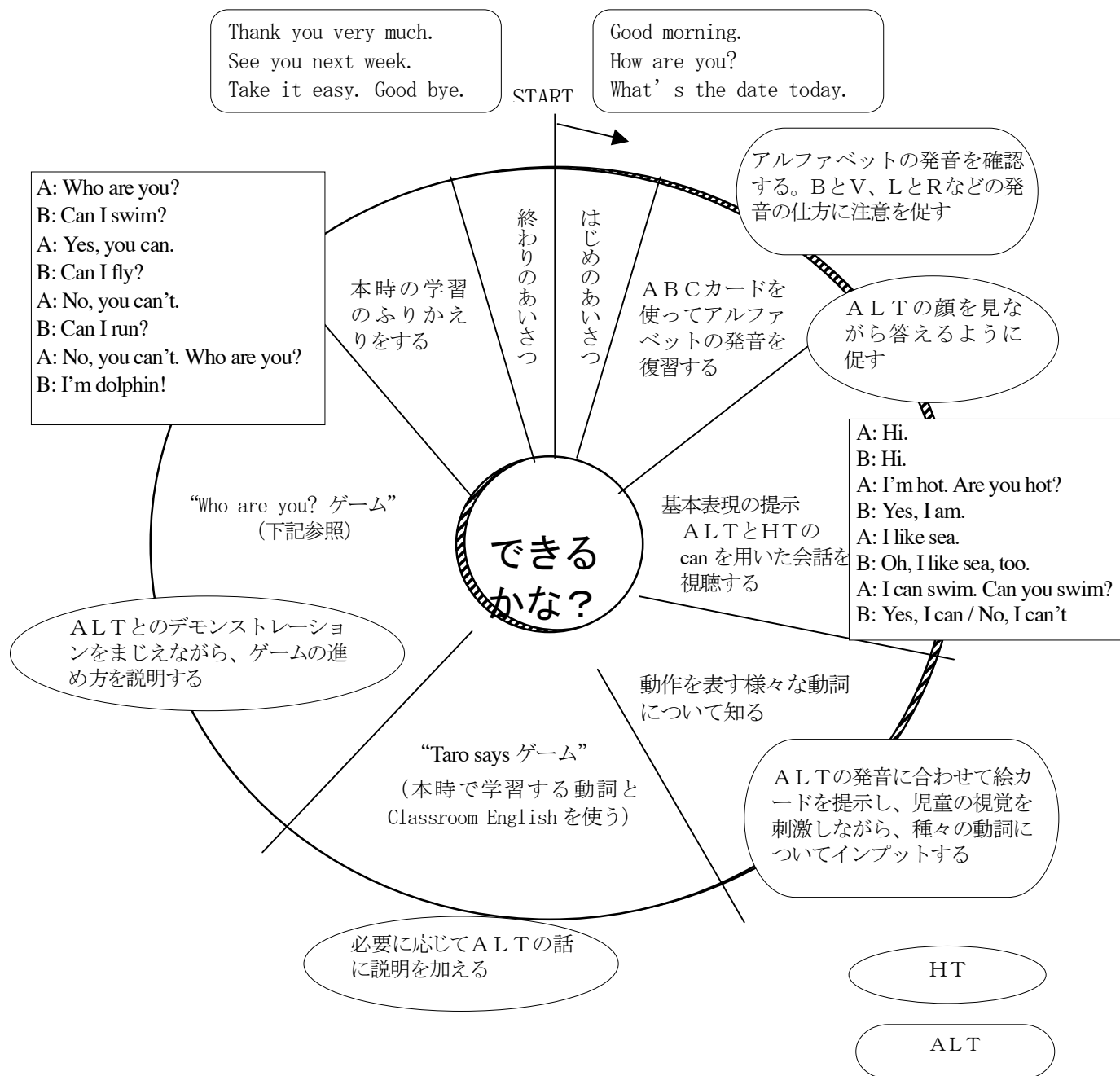
インプットされた言語材料を使って、子ども同士が積極的に言葉を交わしていくためには、子どもがアウトプットしたくなるような状況作りが欠かせない。本テーマでは動作を表す様々な言葉を用いて、「〜できますか?」という表現を柱にコミュニケーションをしていくが、子どもは、自分自身についてそのことが果たしてできるのか半判断があいまいで返答しかねる状況も想定される。そこで本時の学習では、3種類の動物を提示し、子どもはそれらの動物の中の一つになったつもりでコミュニケーションさせていきたい。動物にあてはめることで、「私は走れない」「私は泳げる」(イルカになった場合)、「私は飛べる」「私は泳げる」(白鳥になった場合)等々、表出しやすい状況が生まれるであろう。

##### ウ. 基本表現の位置付けとして

本テーマでは、動作を表す言葉に can を組み合わせて、「できるか」「できないか」をお互いにたずねあうことが主な内容である。したがって I can swim. を基本表現に、You can swim. Can you swim? Can I swim? Yes, I can. / No, I can't. といった表現を対象として、①英語で「〜できる」ということを表すには動詞の前に can をつければよい

ということ、②「～できますか」とたずねるときは can を前に出せばよいということ、子どもがしっかりと押さえさせる。本時では基本表現の提示の際に、ALTとHTのジェスチャーを交えた会話を視聴させたり、板書を有効に活用したりしながら can の使い方を理解させ、あとに続く動詞を自分が伝えたい表現に合わせてかえていけばよいといことを明確にしていきたい。

#### 4 本時の学習



#### 《 “Who are you?” ゲームについて 》

- ※ “Can I ~?” で質問しながら 自分が何の動物かを当てるゲーム
- ・ 5～6人ずつのグループにわかれる
- ・ 1人が動物役になり 他の子どもは3枚の動物絵カード (dolphin swan rabbit) からランダムに1枚選んで 動物役の子どもの背中に貼る
- ・ 動物役の子どもは 自分が何の動物か考えながら “Can I run?” “Can I swim?” などと質問していく
- ・ 3回質問したら 他の子どもは動物役の子どもに “Who are you?” とたずねる
- ・ 動物役の子どもは “I am ~ (動物の名前)” と答える