

1 単 元 Lesson 4 「できることを紹介しよう」

2 指導計画（4時間完了）

- (1) 「できる」、「できない」の表現に慣れ親しむ・・・2時間（本時 2/2）
 (2) 自分の「できること」を積極的に伝えようとする・・・2時間

3 本時の指導

- (1) 目 標
- ジェスチャーを取り入れるなどして、「できる」表現で積極的に伝えようする。
 - 「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、聞いたり、歌ったりできる。
- (2) ICTを活用することによる効果
- 電子黒板で視覚的に教材を提示することで、子どもが活動内容を共通理解して学習を進めることができる。
 - 電子黒板の操作や音声を利用することで、子どもが意欲的に活動することができる。
- (3) 準 備
- 教師：英語ノート、ビンゴカード、電子黒板、パソコン、ピクチャーカード、スピーカー、英語ノートソフト
- (4) 指導過程

時間配分	子どもの活動	教師の支援	評価の観点と方法
2分	1 あいさつ ・ 教師と英語であいさつする。	○ 全体にあいさつする。 How are you? Who is happy? Who is tired? Please tell me how are you? I am happy. Today, we study 「できる」. Can you sing?	
5分	2 Let's Chant ・ ピクチャーカードを見ながら会話表現を確認する。 ・ リズムに合わせてチャンツを言う。	○ 「Yes」「No」カードを提示する。 Let's chant. What animal is this? Can penguin sing? What can penguin do? ★ 電子黒板でピクチャーカードを見せながら子どもと共にチャンツを繰り返す。	○ 「できる」「できない」の表現に親しんでいるか、活動の様子からつかむ。

20分

3 Let's Play

ゲーム1

- ・ ピクチャーカードの「できる」の表現をくり返す。

【ビンゴカード】

5	4	9
7	8	3
1	2	6

- ・ ビンゴカードに電子黒板に表示されたピクチャーカードの数字を書き込む。
- ・ 電子黒板でカードをクリックして選び、英語で「できる」の表現を言うことで、カードを選ぶ。
- ・ 選ばれたカードをビンゴカードでチェックする。
- ・ いくつビンゴできたかビンゴカードでチェックする。

ゲーム2

- ・ ビンゴカードに電子黒板に表示されているピクチャーカードの数字を書き込む。
- ・ ジェスチャーと英語で「できること」を表現して伝える。
- ・ 表現に合うピクチャーカードの数字を当てる。

Let's play bingo game.

- ★ 電子黒板にビンゴで使う9枚のピクチャーカードを表示して、「できる」の表現を電子黒板をクリックして聞かせる。
- ★ 同時にピクチャーカードに数字を書き込む。

【ピクチャーカード】



You can choice 9 numbers to bingo card.

Have you finished?

Ok. You can choice the 6 cards.

Who wants to try?

Please click the card and say English.

- ★ 電子黒板に表示してあるピクチャーカードを子どもがクリックして選び出したとき、「できる」の表現を全体に聞かせる。

Everyone check number.

How many bingo?

- 6枚のカードを子どもが選んだら、何個ビンゴできたかを子どもに聞く。

Good! Excellent!

- 子どもの活動に対して認める言葉掛けをする。

Next game is gesture bingo.

Let's make a bingo sheet.

You can check 6 cards.

When you choice the card, you say in English and gesture.

- 始めに教師がジェスチャーをしながら「できる」の表現をして見せ、その表現と合った数字をチェックさせながら、ゲームのやり方を確認させる。

- 6枚のカードを子どもが選んだら、何個ビンゴできたかを子どもに聞く。

- 積極的に「できること」を英語で表現しようとしているか、挙手の様子からつかむ。

- 「できる」の表現に親しみ、聞き取れているか、ビンゴカードに書き込む様子からつかむ。

- 積極的にジェスチャーで自分のできることを伝えようとしているか、挙手の様子からつかむ。

10分	<ul style="list-style-type: none"> いくつビンゴできたかビンゴカードでチェックする。 <p>4 Listen</p> <ul style="list-style-type: none"> 英語ノートの25ページを開く。  <p>CDを聞いて、それぞれができることを○で囲もう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 英語ノートソフトから出る音声を聞いて「できる」という表現に丸をつける。 	<p>Let's listen.</p> <p>Open your text book to page 25.</p> <p>A boy and a girl are talking about.</p> <p>What can the boy do?</p> <p>What can the girl do?</p> <p>Listen carefully.</p> <p>Circle what they can do.</p> <p><input type="radio"/> 日本語で活動する内容が分かったか確認する。</p> <p>★ 1問ずつ区切って音声を流すようにする。</p> <p>★ 電子黒板上で<u>クリックして解答を示す。</u></p>	<p><input type="radio"/> 積極的に友達が伝えた「できること」を聞こうとしているか、ビンゴカードに書き込む様子からつかむ。</p> <p><input type="radio"/> 「できる」や「できない」の表現が聞き取れているか、英語ノートの書き込みや挙手の様子からつかむ。</p>
5分	<p>5 英会話体操</p> <ul style="list-style-type: none"> ピクチャーカードを見ながら、「wow!」の表現を確認する。 ジェスチャーをしながら歌う。 	<p><input type="radio"/> ジェスチャーをしながら歌うようにする。</p>	
2分	<p>6 振り返りをする。</p>	<p><input type="radio"/> 子どもの良かったところを伝える。</p>	
1分	<p>7 あいさつ</p> <ul style="list-style-type: none"> 終わりのあいさつをする。 	<p><input type="radio"/> 終わりのあいさつをする。</p>	

4 実践の様子

(1) あいさつ

教卓の横にプロジェクタとコンピュータが準備されているので、子どもは今日はどんな活動ができるのだろうかと思える前から期待をふくらませているようで、何人もの子どもが教師「今日は何をやるの」と尋ねてきた。その雰囲気でも元気にあいさつができた。

(2) Let's Chant

3枚のピクチャーカードを1枚ずつ提示して、「できる」「できない」の表現を確認した。その後、電子黒板でピクチャーカードが提示されるのをよく見て、チャンツを口ずさんでいた。また、電子黒板に移った画面が3枚のピクチャーカードの中のどれなのかを確認して、リズムに合わせてチャンツを言うことができた。



【チャンツの確認をする】

(3) ゲーム 1

ビンゴゲームのカードに各自で番号を書き、答え合わせをするときは、子どもは早くビンゴになりたいと先を急ぐ様子だった。2問目までは、教師が解答を発表し、解答例を示した。3問目で子どもから解答者を募ったところ手を挙げる子がいなかった。少し恥ずかしがっているようだった。一人の子が意を決して発表すると、4問目からは次々と発表する子が出てきた。

電子黒板の画面をクリックしてコンピュータで発音した後、発表した子どもにも発音させたが、ビンゴの解答に喜ぶ子どもの声にかき消されてしまうことがあった。解答をして少し時間をおいて発表させないといけなかった。



【番号を選び、発音する子ども】

(4) Listen

英語ノートの男の子と女の子が、何ができて何ができないかを表現している場面を聞き取らせた。表現が少し長く続くので、全部聞き取ることができない子どももいた。音声を聞きながら、内容が男の子の話のときは、男の子を指し示して、ヒントを与えた。

答え合わせでは、一つの解答ごとに英語ノートソフトから出る音声を止めて答え合わせをした。一つずつ止めることでより聞き取ることができて、ほとんどの子どもが理解できていて正解に○をつけることができていた。

5 成果と課題

- 電子黒板で視覚的に教材を提示することで、子どもが今、何を学習しているかが分かりやすく、問い掛けに対する答えがいつもより多く返ってきた。
- 英語ノートと同じ場面が電子黒板で提示されるので、子どもはどのページをどのように学習すればよいのかを共通理解することができた。
- 電子黒板で提示した場面と音声は連動しているため、英語に親しみやすく、発音する機会が増えた。
- 電子黒板を実際に操作することで普段は積極的に発表しようとしなかった子どもも進んで発表しようとしており、子どもの意欲が高まった。
- 電子黒板の操作を誤ると、音声は2回流れたり、英語ノートのページをめくり過ぎたりすることがあり、授業のリズムが悪くなってしまった。
- 英語ノートソフトの音声機能を使うと、教師とコミュニケーションを図るより、対電子黒板と図ることになりかねない。電子黒板では例の提示、その後の実践は教師や子ども同士の会話というように場面に応じて使っていく必要がある。