

Hi, friends 2 Lesson 3 第2時

6 本時の学習 (2/4)

(1)本時のねらい：動作を表す語や「できる」「できない」という表現に慣れ親しみ、できるかどうかを尋ねたり答えたりする表現を知る。

(児童のめあて… 例：「できる」「できない」の言い方に慣れよう！)

(2)評価規準 ○「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。(外国語への慣れ親しみ)

(3)展開

過程	児童の活動	学級担任 (T 1) の活動	・ 指導上の留意点 ☆準備物 (コ)(慣)(気) 評価規準 < > 評価方法◆ 他教科との関連
挨拶	○始めの挨拶 “Let’s start!”	“Let’s start!”	
導入	○本日のめあてを知る。 ○ポインティングゲーム ・P.10 の絵について、先生が言ったものを指さす。 ①ペアで一緒に ②ペアで競争(指をそのままにして次の絵を別の指でさす形で)	・本日のめあてを伝える。 ・P.10にある動作表現を I can ~. を使って言う。 ・児童の様子を見ながら何度か聞かせ、全員が絵を指示した後に掲示用絵カードを提示し確認する。 ・慣れてきたら I can’t~という表現も取り入れ、can’tの場合は指をささないように伝える。	☆掲示用絵カード(動作)
展開	OP.11【Let’s Play 2】 「Who am I?クイズ」を作ろう。 ・先生の紹介する人物がだれかを考える。 ・先生のクイズを参考に、クイズを作り、ペアでクイズを出しあう。 ○どんなやりとりをしているかな？ ・会話を聞いて、どんな話をしているのか考え、発表する。 OP.12【Let’s Chant】 Can you swim? ・リズムに合わせて、「～できる？」という表現に慣れる。 ○先生のできること、できないこと ○×クイズ ・先生のできること、できないことを予想して、○×に分かれる。 ・一斉にCan you ~ ?とたずねて答えを確かめる。	・Let’s Listen の登場人物になって I can ~. I can’t ~. と言いながら、1人を紹介し、その人物がだれか確認する。 ・クイズを作り、ペアでクイズを出しあうよう伝える。 ・どんな話をしているか予想して聞くよう伝え、P.13 ロールプレイングスキット(モデルスキット)を聞かせ、発表させる。 ・デジタル教材を聞かせる。 ・活動を説明し、机を教室の隅に移動させる。 ・黒板の左右に○、×を大きく書き、○サイド、×サイドを作る。 ・絵カードを提示し、それができるかどうか予想し、○、×それぞれのサイドに移動するよう伝える。 ・児童の質問に答える。	(慣)「できる」「できない」という表現を聞いたり言ったりしている。 < 行 動 観 察 > ☆掲示用絵カード(動作)
挨拶	○ふり返しカードに記入し、発表。 ○終わりの挨拶 “Let’s finish!”	○ふり返しカードを配付。 何人かに発表させ、回収する。 “Let’s finish!”	☆ふり返しカード