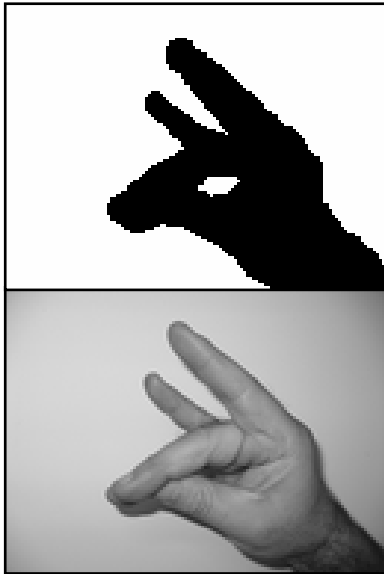


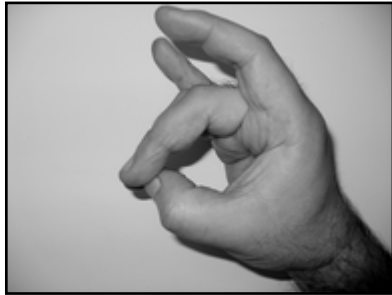
# 小学校英語活動 15

6 手影絵で遊ぼう！

## 6 トピック 生き物(2)

活動名	手影絵で遊ぼう!
活動のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手影絵を見てヒントを聞き、どんな動物か推測しようとする。</li> <li>・動物を表す単語に慣れ親しむ。</li> <li>・日本の文化に興味・関心をもつ。</li> </ul>
取りあげる英単語	<生き物> fox (キツネ) rabbit (ウサギ) [rabbitに関連して] carrot (ニンジン) ear (耳)
取りあげる英語表現	What's this? (これは何ですか) Is this a fox? (これはキツネですか。) Let's try <i>te-gagee</i> . (手影絵をしましょう。)
準備するもの 付	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクタ (OHPでも可)、スクリーン (模造紙でも可)</li> <li>・手影絵の例を示した資料</li> <li>・ニンジンや耳の絵</li> </ul>
<b>活動内容/活動の流れ</b>	
<p>手影絵を見せたり、実際に児童に手影絵をさせたりしながら、その手影絵が示すものを表す英語表現に慣れ親しませるとともに、日本の伝統文化に興味・関心をもたせる活動です。</p> <p>※ここでは、担任が一人で手影絵を見せながら活動を進めていく手順を示しました。ALTとのチーム・ティーチングのように指導者が二人いる場合には、一人は手影絵に専念し、もう一人が絵やジェスチャーなどを示しながら英語を聞かせることができます。</p> <p><b>いろいろな手影絵を投影し、それが何であるか児童に尋ねる。</b></p> <p>※角度を変えるなどして、簡単には分からないように投影し、ヒントを与えながら進めましょう。</p> <p>※担任 (ALT) の手元が児童に見えないように投影方法を工夫しましょう。</p> <p><b>手影絵の作り方を示して実際に児童に作らせ、スクリーンに投影させる。</b></p> <p>※説明のためにハンドアウト (補足説明資料) を用意して、児童に配付しましょう。</p> <p>※発展的な活動として、児童に自由に手影絵を作らせてスクリーンに投影させ、その手影絵が何を表しているのか尋ねることも考えられます。</p>	
	

こんな手影絵も取りあげることができます



squirrel  
(リス)



dog  
(犬)



snail  
(カタツムリ)



cat  
(猫)



monster  
(怪獣)



tea pot  
(土瓶)

こんなヒントを示すことができます

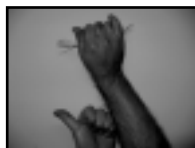


[雨の絵を示しながら]

**It likes rain very much.** (雨が大好きです。)

[家の絵を示しながら]

**It has a very small house.** (小さな家を持っています。)



[犬の絵を示して、手で×を作りながら]

**It doesn't like dogs.** (犬は好きではありません。)

**It says, "Meow meow."** (「ニャーニャー」鳴きます。)

ひとくちメモ

手影絵が本物にあまり似ていないとしても、それがかえって児童の想像力をふくらませるよい機会になりますので、児童と言葉のやりとりをしながら、活動を進めましょう。

## 6 トピック 生き物(2)

活動の流れ	学級担任(ALT)の動き スクリプトとして活用してください。
<p>①いろいろな手影絵を投影し、それが何であるか児童に尋ねる。</p> <p><u>TTの場合</u> 手影絵を示す役割と、絵やジェスチャーを交えながら英語を聞かせる役割を分担するとよいでしょう。</p>	<p><b>【1】</b> Now, look at the screen. (さあ、スクリーンを見てみましょう。) What's this? A dog? Yes? No? No. It is not a dog. (これは何かな。犬かな。ちがうね。犬ではありません。) Is this たぬき—a raccoon dog? (たぬきかな。) No. It is not たぬき—a raccoon dog. (ちがいます。たぬきではありません。) What is it? (何かな。)</p> <p>◎児童が答えたら、まずそのまま繰り返す。日本語の場合は"猫—a cat?"などと英語表現を付け加えることも可能である。答えに対し Yes./No. と応じる。</p> <p><b>【2】</b> Yes. It's キツネ—a fox. Fox! (そうだね。キツネです。)</p> <p><b>【3】</b> What's this? A fox? Yes? No? No. It is not a fox. (これは何かな。キツネかな。ちがうね。キツネではありません。) ニンジンの絵を示しながら It likes carrots. (ニンジンが好きです) 耳の絵を示しながら It has long ears. (耳は長い。)</p> <p>What is it? (何かな。)</p> <p>◎児童が答えたら、まずそのまま繰り返す。日本語の場合は、"猫—a cat?"などと英語表現を付け加えることも可能である。答えに対し Yes./No. と応じる。</p> <p><b>【4】</b> Yes. It's a rabbit. Rabbit! (そうだね。ウサギです。)</p> <p>※この後、他の手影絵を出題してもよいでしょう。</p>
<p>②手影絵の作り方を児童に教えて実際に作らせ、スクリーンに投影させる。</p>	<p><b>【5】</b> Let's try te-kagee. Watch me. (手影絵をやってみようか。担任(ALT)を見てね。) Copy me. Let's try. (まねしてみよう。)</p> <p>※補足説明資料を用意して、児童に配布するとよいでしょう。</p> <p>◎上手にできた児童を Oh, your rabbit is very nice. Show it on the screen, please. (ウサギがうまくできたね。スクリーンに映してください。) などと言って紹介する。</p>



児童の活動	授業の進め方
<p>スクリーンに映った影を見ながら、担任（ALT）の話を聞く。</p> <p>例 “Yes!” “No!”</p> <p>例 “Yes!” “No!”</p> <p>答えを考え、英語（または日本語）で言う。</p> <p>例 “Cat?” 「牛？」「キツネ！」</p> <p>例 “Fox!”</p> <p>スクリーンに映った影を見ながら、担任（ALT）の話を聞く。</p> <p>例 “Yes!” “No!”</p> <p>答えを考え、英語（または日本語）で言う。</p> <p>例 「ウサギ？」「牛？」“Fox!”</p> <p>例 “Rabbit!”</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>🔊の箇所ではCDをとめて、英語（または日本語）を進めてください。</p> </div> <p>🔊 児童の反応を見ながら、  <b>What's this?</b>（これは何かな。）  <b>(Is this a) ~?</b>（～ですか。）  <b>Yes? No?</b> を数回繰り返します。</p> <p>🔊 キツネであることを確認します。</p> <p>※児童の反応を見ながら、タイミングよくヒントを聞かせましょう。</p> <p>🔊 児童の反応を見ながら、  <b>What's this?</b>（これは何かな。）  <b>(Is this a) ~?</b>（～ですか。）  <b>Yes? No?</b> を数回繰り返します。</p> <p>🔊 ウサギであることを確認します。</p>
<p>担任（ALT）の見本やハンドアウトを参考に、手影絵を作る。</p>	<p>🔊 児童の活動状況を見ながら、声をかけます。</p> <p>例 <b>Good! Wonderful! Perfect!</b>（いいね）  <b>What's this?</b>（これは何かな。）  <b>(Is this a) ~?</b>（～ですか。）</p>