

canの導入は、文法説明より先に「canの文を聞かないとクイズに勝てない」状況をつくるのが近道です。この授業案は、教師が出すヒントを聞いて正体を当てるGuessing Gameでcanの肯定文・否定文を大量に聞かせ、後半は生徒自身を出題側に回します。導入なのに、終わるころには全員がcanの文を数回は口にしています。

この教材で解決できる悩み

- ・ 助動詞を「動詞の前に置く」と説明しても、聞いた瞬間の理解が伴わない
- ・ 導入の日から生徒に話させたいが、負荷が高すぎて沈黙する
- ・ クイズ系の活動のネタ(お題)を毎回考えるのがつらい

教材の概要

項目	内容
対象	中学1年(ONE WORLD 1 Lesson 7)
文法項目	can / can't(肯定文・否定文・疑問文の聞き取り)
形式	授業案A4・3ページ+お題ヒントカード30枚(動物・職業・有名キャラ)
所要時間	50分×1コマ
準備物	ヒントカードの印刷(グループ数分)

授業の流れ(50分)

導入: 教師のGuessing Game(15分)

ヒントは必ず3文構成で出します。

1. It is an animal.(カテゴリー)
2. It can swim very well.(できること)
3. But it can't fly.(できないこと)

答えはペンギン。「can'tの文がヒントになる」構造にしておくと、生徒は否定文まで集中して聞きます。動物→スポーツ選手→アニメキャラの順で5問。正解が出るたびに、ヒント文を板書に残していきます。

気づきの整理(8分)

板書にたまったcan / can'tの文を見せ、「どこにcanが入っている?」「canのあとの動詞の形は?」を生徒の言葉で言わせます。説明はこの2点だけ。三単現のsが消えること(She can swims.としない)は豆知識として一言添えます。

展開: 生徒が出題者(22分)

グループにヒントカードを配り、交代で出題します。カードには「カテゴリー文・can文・can't文」の3行フレームだけ印刷してあり、お題は自分で選んでもカードのお題を使ってもOK。フレームがあるので英語が苦手な生徒も出題できます。

まとめ(5分)

今日いちばん面白かった問題をクラスで1問再演し、次時(canの疑問文 Can you ~?)の予告をします。

お題を「有名キャラ」にすると爆発的に盛り上がりますが、マイナーすぎるキャラで場が止まるのが定番の事故です。カードのお題は「クラスの8割が知っているか」で選び、生徒のオリジナル出題には「全員が知っているものルール」を先に約束させておきましょう。

定着への接続

次時の帯活動で「昨日のヒントカードをペアで再利用→Can it fly?と疑問文で聞き合う」形に発展させると、導入→定着が1本の線になります。カードが2度おいしい設計です。