

# SPEC 1 Teacher's Notes

## Introduction

これは SPEC 1 の教師用指導書です。生徒用テキストとワークブックのユニット 1 からユニット 22 に対応します。1 ユニットはレッスン 2 回分からなり、1 レッスンに 55 分かかります。55 分の中に、復習・宿題を出すこと・書き練習なども含まれています。子どもたちが英語学習で、聞く・話す・読む・書くという言語 4 技能を徹底的に身につけるのに十分な時間配分になっています。

各レッスンは、数個のアクティビティーで構成されていますが、アクティビティーはそれぞれが独立したデザインになっています。先生方には、できるだけこの指導書の教案に忠実に沿った授業をされることをおすすめしますが、クラスや子どもたちによってふさわしくないものがある場合には、独自のアクティビティーや練習方法を導入されるといいでしょう。

教室では、子どもたちが英語で話す機会を最大限に作ってください。例えば、子どもたちが先生の役をやれば、その日の学習目的語を使いながら質問文型と応答文型の両方を練習することができます。

### Listening sections / CDs

SPEC には別売りの CD があり、スクリプトはこの指導書に出ています。ご父兄には必ず CD の購入をお勧めください。ワークブックにリスニングのアクティビティーがあり、これは宿題として家庭でやった方がいいからです。ワークブックにはテープのマークがついていますし、英語版の教師用指導書には **Cassette** と表記されていますが、実際には CD を使います。CD はテープをプレスしたもので内容は同じです。

### Homework

宿題は、通常はワークブックから出されます。宿題をきちんとするように子どもたちを指導することが必須です。必然的に子どもたちの家庭における英語学習時間が長くなりますが、実際に家庭学習は必要です。また宿題をしているのを見れば、ご父兄には子どもがスクールで今何をどのように学んでいてどこまで進んでいるのかが分かりますから、ご父兄の関心と呼び、ご父兄とスクールをより親密に結びつけます。

### Flashcards and word cards

SPEC には別売りで 1・2・3 のレベル別にフラッシュカードがあります。教師用指導書では FAB flashcards (弊社販売代理店で購入できます) や他のフラッシュカードも使っています。

## Glossary

### SPEC 1 のユニット 1 からユニット 22 で使われるドリルとゲームの用語集

#### **Basket prepositions:**

テーブルの上にバッグか本を置きます。それにむかって、子どもたちが順番に色々な物（例えば、プラスチックの果物）を投げます。その時投げた物がどこに着地するかを言わなければなりません。他の子どもたちは声を揃えて “*Where is it?*” と聞きます。

#### **Bingo**

ビンゴカードを使います。市販のカードを利用しても、前もって作っておいても、子どもたちがノートに自分で書いて作ってもいいでしょう。先生が 10 から 20 ぐらいの単語リストを作って、子どもたちはその中から 6 から 10 ぐらいの単語を選んで自分のビンゴカードに書きこみます。先生が単語を 1 つずつ言うたびに、子どもたちは自分のビンゴカードを×で消していきます(小さいビンゴカードを表に貼り付けていく方法もあります)。ビンゴカードを全部消した子どもは、”*Bingo!*” と大声でいいます。その子が勝ちです。

#### **Blindfold:**

子どもに目隠しをして（あるいは、目を閉じさせて）、果物をひとつ渡します。その子はそれが何か当てなければなりません。マグネットのアルファベット文字でもできます。この場合は、子どもたちにその文字を当てさせた後、そのアルファベットで始まる単語を言わせるのもいいでしょう。

#### **Charades:**

先生が何かのアクションをパントマイムします。何をしているのか、子どもたちが当てます。子どもたち同士でもパントマイムをさせましょう。このゲームは、形容詞・命令形・現在進行形の学習に最適です。

#### **Chinese whispers:**

ホワイトボードに色々な単語か数字か文を貼っておきます。クラスを 2 つに分けて、ホワイトボードの前に縦一列に並ばせます。先生が両列の一番後ろの子ども 2 人に、ホワイトボードに貼ってあるものの中から 1 つを選んで小声で伝えます。その子は自分の列の前の子に伝えます。そうやって次々に伝えて一番前の子どもに伝わったら、この子はホワイトボードに走って行って、それを○でかこみます。終わったら再び一番後ろの子どもたちに別のものを選んで小声で伝えます。○でかこむかわりに、絵を描く、単語を書く、あるい

は反対に消してしまうなどのやり方もいいでしょう。

### **Countdown:**

先生が、*Take out your books, please* のような指示を出して 5 から 0 までカウントダウンをします。子どもたちはできるだけ早く先生の指示通りにしなければなりません。

### **Cut up sentences:**

その日の学習目的文を紙に書いて、単語をひとつずつ切り離してバラバラにしてください。子どもたちにペアを組ませるかチームを作らせて、切り離した単語を正しく並べて元通りの文を作る競争をします。

### **Drilling:**

ドリルは、子どもたちが知っている限りの英語を使おうと神経を集中しながら取り組みますから極めて効率がよい学習方法です。学んだ英語が定着しているのか、またそれを正確に使えるのかを確認するのはとても大事なことです、それには最適です。また、やり方次第でドリルは退屈でつまらないものから楽しいものになります。

ここに紹介するゲームの数々はドリルの変形です。

#### **Chain drill:**

子どもたちが車座に座ります(立っていてもいいです)。一番初めの子どもに、先生が 1 枚のフラッシュカードをキューとして見せ、その子はキューについて学習目的文を言います。その文を次の子どもに伝え、その後は次々に伝えていきます。ぐるりと回って先生のところに戻ってきたら、再び一番初めの子どもに次のキューが出されます。

#### **Chain drill (variation):**

2 つ目のキューを、1 つ目が一周し終わらないうちに出します。

#### **Choral drill:**

先生が学習目的語の模範発音をした後、子どもたちが全員声を揃えて復唱します。

#### **Double Chain Drill:**

右回りで 1 つのキューを出し、同時にもう 1 つのキューを左回りで出します。

#### **Dribble drill:**

Chain drill に似ていますが、子どもたちが答える順番が決まっていません。キューを与えられた子どもは、それについて学習目的文を言うか、それについての質問に答えます。その子は次の子どもを自由に選んでキューを出します。そうやってクラスの子どもたち全員がドリルをやり終わるまで続けます。ビーチボールか柔らかい素材でできたサイコロがあれば、次の子どもへ

投げてからキューを出すことができいいでしょう。

### **Extension (or Substitution) drill:**

子どもたちが全員で学習目的文を言います。先生がフラッシュカードでキューを出すと、子どもたちはそのキューの単語を加えた学習目的文に換えて言います。

例えば、先生 “*Dog.*”

生徒 “*It’s a dog.*”

先生 “*Cat.*”

生徒 “*It’s a cat.*”

### **Question and answer chain drill:**

1 人目の子どもが、2 人目の子どもに質問をします。2 人目の子どもは質問に答えてから、3 人目の子どもに質問をします。このようにしてぐるりと回ります。

### **Triple drill:**

クラスをいくつかのチームに分けます。子どもたちはイスの前に立ちます。先生がフラッシュカードでキューを出すと子どもたちは学習目的語を 3 回繰り返かえしてさっと座ります。座るのが一番遅かった子どものチームがポイントを減らされるか、罰として質問に答えなければなりません。早く座ろうとするあまり、子どもたちが学習目的語をはっきり正しく言えないような場合は、先生はオーケストラの指揮者のように、ジェスチャーで全体のスピードをコントロールしてください。キューを出して、指を 1 本立てたら学習目的語を 1 回言い、2 本立てたら 2 回言い、3 本で 3 回、最後に両手を挙げ、手の平を下に向けて手を下に下ろしたら、座る、というふうに。

### **Flashcard hunt:**

フラッシュカードを教室のあちこちに置いておきます。先生が〇〇のカード、と指示を出すと子どもたちはそのカードを捜して走り回ります。カードを見つけた子どもは、それを先生のところに持っていきます。その時に何のカードか、〇〇と学習目的語で言わなければなりません。

### **Flashcard memory game:**

テーブルの上に種目別のフラッシュカード（乗り物とか食べ物とかのグループ）を上に向けて一列に並べます。その後 1 枚ずつ伏せていきます。子どもたちは全部のカードを覚えていなければなりません。全員で何のカードだったか答えます。

### **Guessing game:**

カードを1枚子どもたちから見えないように、手前に向けて持ちます。カードは、絵が描いてあるものでも単語が書いてあるものでもいいでしょう。子どもたちに質問をさせてください。例えば、“*Is it big?*” “*Is it black?*” “*Is it a cat?*” というふうに。そして何のカードを持っているのか当てさせます。ゲームの変形として、先生が色や形容詞を使ってカードの説明をして、何のカードか当てさせるのもいいでしょう。

### **Heidi’s game:**

フラッシュカードかワードカード（このサイトからダウンロードできます。SPEC 1の **Teacher’s Notes Photocopiable Materials** の中にあります）を上に向けてテーブルに一列に並べます。クラスを2つに分けます。列の両端から1人ずつスタートして、何のカードか、あるいは何と書いてあるのか声を出して読みながら、カードに沿って進んでいきます。2人があるカードのところで出会ったら “**Paper, scissors, stone.**” をします。負けたチームは端まで戻り、次の子どもに代わってはじめてからやり直します。勝った方はそのまま進んでいきます。どちらかもう一方の端のカードに先にたどり着いたチームが1ポイント獲得します。次の子どもに代わってまたスタートします。時間制限をするといいでしょう。

### **Hidden picture:**

2人がペアになってやります。今学習中のユニットに出てくるものの中から好きなものを選んで絵を描きます。それがどこにあるか、かわるがわる質問してそれを見つめます。例えば、“*Is the (noun)(prep)the (noun)?*” “*Where is the (noun)?*” というふうに聞きます。

### **Letter match:**

クラスを2つに分けて2種類のカード、例えばフォニックスのフラッシュカード（市販のを利用しても、作ってもいいでしょう）と単語のフラッシュカードを組み合わせる競争をします。組み合わせるのは、マグネットのアルファベットを使って、大文字と小文字でもいいでしょう。

### **Lightning Pelmanism:**

Pelmanism(トランプの神経衰弱)の変形でこちらの方が時間がかかりません。子どもたちが2枚ずつカードをめくって行って、同じカードではなかった場合にカードを伏せないでそのまま上を向けておくやり方です。

### **Listen, Listen and Touch, Listen and Repeat, Read procedure:**

CDを使います。子どもたちが英語で話す部分が多いアクティビティーです。

- First listening: CD を聞きます。
- Second listening: CD を聞いて、言われたとおりに単語や絵にタッチします。
- Third listening: CD を聞いて、学習目的語を復唱します。
- Finally: CD 無しで、自力で英語を読みます。

### **Memory game:**

ホワイトボードに数字かアルファベットか単語を書きます。子どもたちに目を閉じさせ、ホワイトボードに書いたものの中の何か1つを消します。子どもたちは目を開けて何が消えたか当てます。テーブルの上にフラッシュカードを並べてやってもいいでしょう。

### **Memory rub-off:**

ホワイトボードに単語をいくつか書きます。書きながら発音をしてみせて、子どもたちに復唱させます。それからホワイトボードの単語を全部消してしまいます。子どもたちは何が書かれてあったのか思いだしながら、単語を1つずつ言います。先生はそれにしたがって再びホワイトボードに単語を書いていきます。優秀なクラスなら、消した単語を1人ずつに書かせてもいいでしょう。

### **Mexican wave:**

子どもたちを一行に座らせます。一番端の子どもが、例えば“*One*”と言いながら立ち上がって両手を高くあげます。そしてこの子が座ると同時に2番目の子どもが“*Two*”と言いながら立ち上がって両手を高く上げます。こうやってウエーブが列の反対端まで到達したら、そこからまた戻っていきます。

### **Noughts and crosses:**

3目並べの碁盤目をホワイトボードに書き、1つの四角に1つずつ学習目的語を書きます。単語でもアルファベットでも数字でもいいでしょう。クラスを2チームに分けます。○チームと×チームです。先攻チームは、9つの四角の中から1つ選んで、そこに書かれているものについて質問に答えるか、それを使って英語の文を作らなければなりません。正しく出来たらその四角はチームのものとなり、○か×を書きます。縦か横か斜めに、はやく3つ並べた方が勝ちです。マス目に1~9までの番号をつけたら、子どもたちは四角を番号で選べます。

### **Pairwork:**

2人1組のペアをつくります。短い会話練習や質問文と応答文のやりとりをしたり、覆ったカードを少しずつ見せていきながら、何のカードか当てさせたりというアクティビティーをします。

### **Pairwork roleplay:**

ペアでロールプレイをするための短い会話を用意します。それぞれに役を割り当てます。

### **Pelmanism:**

フラッシュカードを1組テーブルの上に伏せて広げます。(同じカードが2枚ずつあることを確信してください。) 子どもたちは順番に好きなカードを2枚ずつめくっていきます。同時に2枚のカードが何のカードか英語で言います。もし2枚のカードが同じだったら、カードはその子のものになります。同じでなかったらカードを伏せて、次の子の番です。

### **Picture dictation:**

先生が言う通りに、子どもたちは簡単な絵をノートかホワイトボードに描いていきます。例えば、“*Draw a table. Draw a (happy) cat under the table.*”

### **Physical prepositions:**

子どもたちは、先生が言う通りにしなければなりません。先生は次の文型を使います。

The students stand/sit + preposition + the floor/chair/table.

“*Stand on the chair.*” が一例です。

### **Run and grab:**

2つのチームに分けます。学習目的語の絵か数字のフラッシュカードをテーブルに広げておきます。その中の一枚を選んで、両チームの一番初めの子どもに何の絵かあるいは何の数字かを小声で伝えます。その子はすぐ隣の子に小声で伝えます。そうして最後の子どもまで伝え終わったら、その子はテーブルまで走って行ってそのカードを取ります。同時に、何のカードか大きい声ではっきり言わなければなりません。

### **(Run and) Touch:**

フラッシュカードでもプラスチックやカードの数字でも何か他の物でも、教室のあちこちに置いておきます。先生が〇〇、と言うと同時に、子どもたちは走って行ってそれにタッチします。同時に大きな声ではっきりとそれが何のカードか英語で言わなければなりません。

### **Simon says:**

(教室で使われる指示用語を聞いて、指示通りに動く練習です) 先生が指示を出し、生徒は言われた通りに動くのですが、それが“Simon says”か、又は“Please”で始まる指示の時だけです。“Please”でしてみましょう。例えば、“*Please touch your head*”だったら、

子どもたちは頭にさわらなければなりません、“*Touch your head*”と言われて頭にさわったら、負けでポイントを減らされます。

### **Slap:**

フラッシュカードの表を上テーブルに広げます。子どもたちは、頭の上に両手をのせておきます。先生がカードの中から 1 枚を選んで〇〇、と言うと、子どもたちはそのカードをポンとたたきます。カードに最初にタッチした子どもが勝ちでその子のものになります。全部のカードが無くなったら、“*How many?*”と聞いて、子どもたちに何枚獲得したかを数えさせます。このアクティビティーは、数字、アルファベット、フォニックス、絵、単語のフラッシュカードでもできます。

### **Slowly reveal:**

1 枚のフラッシュカードを、もう 1 枚のカードか本で見えないように覆います。ゆっくりと覆いをずらしてカードを少しずつ見せていきます。何のカードか分かっただらすかさず、大きな声で答えます。

### **Snakes and ladders:**

テキストにあります。このアクティビティーが出ているユニットの説明に従ってください。

### **Stations:**

学習目的語の単語か、語句か、アルファベットを紙に書いて、壁やイスにはりつけておきます。これを **Station** と呼びます。子どもたちは教室の真ん中、つまり中立の位置に立ち、先生の指示があつたら、正しい **Station** に走っていきます。例えば、“a” と “an” で説明しましょう。先生が “egg” と言つたら、子どもたちは “an” **Station** に走って行き、“dog” と言つたら、“a” **Station** に走っていくのです。このゲームは、大事な学習のポイントを子どもたちがきちんと理解しているかどうかを知るのに最適です。

### **Tennis:**

子どもたちを 2 つのチームに分けます。子どもの 1 人が、例えば、○曜日と言つたら、もう一方のチームの子が、翌日の曜日をいいます。こうして 2 つのチームの間を行ったり来たりします。変形として、先生が言った形容詞に子どもたちが反対の形容詞を言うのもいいでしょう。

### **Touch and point:**

これは “this” と “that” の練習です。先生があるイスを “*This is a chair*” と言つたら、子どもたちは走って行って、そのイスにさわります。そのイスを先生が “*That is a chair*”

といったら、子どもたちはできるだけ遠くまで離れて、そのイスを遠くから指さします。他のものやフラッシュカードでもできます。

### **Truth:**

先生が出すヒントを聞いて、それが正しいか間違っているかで子どもたちが反応するゲームです。もし先生が言ったことが本当だったら、子どもたちは立ち上がって復唱します。もし間違っていたら、子どもたちは着席します。

### **Turn and face:**

クラスを 2 つのチームに分けます。チームから 1 人ずつ前に出て、背中合わせに立ち、フラッシュカードを 1 枚ずつ持ちます。残り子どもたちが声をそろえて聞きます。“*What is it?*” それを合図に 2 人は向き合って、お互いに相手が持っているカードが何か言わなければなりません。カウボーイ同士の早撃ちに似ています。

### **Whiteboard relay connect/whiteboard relay run and circle/3 team relay run and circle (for numbers/for letters/words)**

クラスを 2 つに分け、ホワイトボードの真ん中に線を引いて 2 つに分け問題を書きます。その日の学習目的語か数字がいいでしょう。例として、数字と、数字ワードを同じ数書いても、大文字と小文字を同じ数書いてもいいでしょう。先生からキューが出ると両チームのはじめの子どもからホワイトボードに走って行って、発音をしながら、一致するものを線で結びます。済んだらチームの最後尾につき、子どもたち全員が終わるまで繰り返します。

### **Write, rub, write:**

クラスを 2 つに分け、ホワイトボードも真ん中で 2 つに分けます。ホワイトボードの両方に、その日の学習目的語の 1 つを書きます。この時発音もします。子どもたちに目を閉じさせ、単語の中のアルファベット 1 文字を消します。両方のチームの一番はじめの子どもがホワイトボードに走って行って、消えたアルファベットを書き込みます。1 文字ではなく単語全部を消すのもいいでしょう。変形として、数字でもできます。

### **Yes / No chairs:**

Stations をご参照ください。