

SPEC 3 Teacher's Notes

Introduction

これは SPEC 3 の生徒用テキストとワークブック教師用指導書です。1 ユニットはレッスン 2 回分で、1 レッスンに 55 分かかります。ユニット 11 とユニット 22 は例外で、1 レッスンで終わります。55 分の中に、復習・宿題の提示・書き練習なども含まれています。これは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です。

Lesson Stages

各レッスンは下記の要素で構成されています。レッスンによっては全部を消化するとは限りません。

復習

学習目的語・新出語導入プレゼンテーション

実習

定着促進フォローアップ（より自由な発話ができる実習）

テキスト学習

ワークブック学習

各ユニットの 1 回目のレッスンでは新出語と学習目的文を重点に学習しますが、2 回目のレッスンでは既習事項の定着をはかり、より自由に発話する練習やゲームやノートを使って学習する時間があります。

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、英語での質問文型と応答文型の両方を練習することができます。

Timing

各ユニットに書いてある時間配分は目安にして、学習内容によって調整してください。

Student Book focus questions

レッスンでテキスト学習にとりくむ時には、その時点で新出語彙と文型はすでに教えてあ

るはずです。今日は何を学ぶのか子どもたちに分かるよう、テキストのイラストについて、色々質問をしてください。例えば、テキストに登場するキャラクターの名前や、キャラクター達が何をしているのかなど。

Workbook and benefits of homework

宿題は、全レッスンを通じて通常はワークブックから出されます。宿題を全部きちんと終わらせるように子どもたちを必ずご指導ください。子どもたちの家庭における英語学習時間が必然的に長くなりますが、家庭学習は必要です。またご父兄には子どもがスクールで英語の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、両親の関心と呼び、両親とスクールをより緊密に結びつけます。

ワークブックについては、子どもが家で何をしなければならないのかよく分かっている必要ありませんから前もって教える必要があります。教室の外でも英語を聞く練習をできるだけさせるために、ワークブックを使うリスニングの練習は宿題として出されます。同じ理由から、テキストの **Listen** のコーナーも家で聞くようにすすめてください。

Flashcards

SPEC 3 にはフラッシュカードがあります。SPEC 1 と 2 のフラッシュカードでも補えます。SPEC 3 フラッシュカードの内容リストは、このサイトからダウンロードできます。

Listening component

SPEC 3 には CD がついています。生徒には家庭で使用するために CD の購入をおすすめください。スクリプトはこの指導書に出ています。CD のアクセントは片寄りをふせぐ為意図的にバラエティーを持たせてレコーディングしました。各ユニットの 1 ページ目に出てくる会話は 2 回繰り返されますが、これで先生は何度も CD の巻き戻しをしなくてもいいようになっています。リスニングアクティビティーはワークブックの中の練習問題としてしばしば出題されていますが、これは宿題として使うようにお勧めします。

Using students' notebooks

子どもたちには、テキストとワークブックに加えてノートを持たせてください。スペル学習、新出語彙、文法学習の強化にできるだけ使うようにしてください。この指導書の各ユニット 2 回目のレッスンの教案でノートを使うアクティビティーなどの提案をしています。テキストやワークブックよりもっと自由に‘個性的な自分らしさ’を生かした書き練習に子どもたちをかりたてるでしょう。

Drilling

様々な楽しいドリルを試してみてください。また言葉ではなく絵で（フラッシュカードを

使って) キューを出すようにしてください。 **Substitution drills** は子どもたちが代名詞や動詞などを適切に言い換えることができるかを確認される素晴らしいドリルです。

この **Introduction** の 8 ページをご覧ください。色々なドリルのリストを紹介しています。

General notes

どんな文を教えている時でも、たとえテキストに特に明記されていなくても、先生は時間が許す限り下記の文型の定着に努力を惜しまないでください。

FORM

Question form

+ve answer form

-ve answer form

Yes/No question form

Yes, answer form

No, answer form

EXAMPLE

What is it?

It's a pen.

It isn't a pen.

Is it a pen?

Yes it is.

No it isn't.

短縮形はいつも使うようにし、分かるように指や指し棒でさし示してあげてください。

Language Learning Games and Activities

Are You Hungry Mr. Wolf?

子どもたちに背を向けて立ちます。子どもたちはひとかたまりになって先生から離れた所に立ちます。子どもたちが *Are you hungry Mr. Wolf?* と聞いて、先生が *No, I'm not* と答えたら、子どもたちは一歩前に進みます。反対に先生が *Yes, I am* と答えたら、子どもたちは逃げます。先生が誰かを捕まえようと子どもたちを追いかけるからです。捕まった子どもがこんどは *Mr. Wolf* になってゲームを続けます。他の学習目的語の練習にも使えます。

Back to Back Drawing

ペアに組んだ子どもたちが背中合わせに座ります。ペアのどちらかに簡単な絵を渡します。その子は、もう一人の子に絵について説明し、説明された子はその絵をノートに描きます。できるだけ短い時間制限を設定します。終わったら、入れ替わります。

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ビンゴカードの空欄に書きこみます。先生が英語で単語を 1 つずつ言い、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。

Categories

子どもたちが立って輪になります。ボールか柔らかいサイコロを持って、物を分類する時の種目名(動物とか、食べ物とか、乗り物とか)を何か 1 つ言います。最近子どもたちが学習したものか、子どもたちがよく知っているものがいいでしょう。その種目に属するものを何か 1 つ言って、ボールを子どもの 1 人に投げます。ボールを受けた子が、種目に属するものを言います。こうしてボールを次々に投げていき、言うものが何も無くなるまで続けます。もっとおもしろくするには、ボールが子どもに渡ると同時に、コインを独楽のように回し、ボールを持っている子は、コインが回っている間に種目に属するものを何か言わなければならない、というルールを作ってもいいでしょう。

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、子どもたちが大声で

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、小声でささやきます。その子は列の自分の前の子に小声でささやいて伝えます。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、ホワイトボードの中から選んで丸でかこみます。終わったら再び一番後ろの子どもたちに次を選んで小声で伝えます。丸でかこむかわりに、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。

Circle Game

子どもたちが輪になります。ボールか柔らかいサイコロを持って、学習目的語を使って肯定文か否定文を作ります。例えば、*I don't sleep in class* のように。ボールを誰か他の子どもに投げ、受け取った子はその文を第三人称を主語にした文に換え、その上自分を主語にした文を、本当のこともウソのこともいいですから、作って加えなければなりません。例えば、*He doesn't sleep in class. I do the dishes.* のように。終わったらサイコロを次の子どもに投げてアクティビティーは続きます。もし文法を間違ったら、その子はポイントを減らされます。

Coin Race

テーブルの上でコインを回します。1 チームが英語で例えば月の名前を暗唱します。一人が *January* と言い、次が *February* と言い、次が *March* というように。コインが止まったら、子どもたちもストップします。チームは月の名前を正確にいくつ言えたかでポイントを獲得します。

Down on One Knee

子どもたちが輪になります。先生が、例えば *January* と言って一人にボールを投げます。ボールを受けた子どもは 5 秒内で（他の子どもたちが 5 秒まで数える間に）、*January* に続く *February* と言ってボールを誰かに投げなければなりません。他の名詞を使うのなら、分類で同じ種目に入るものを言うようにしてもいいでしょう。もし、間違ったり 5 秒以上かかったりしたら、その子は座って片膝をつきます。次に間違ったら両膝をつきます。その次は片手もつき、最後には両手もついた格好になるまで続けます。

Drawing Dictation

子どもたちのノートに絵を描かせます。例えば家の絵にします。 *There is a television in the kitchen* といって、台所にあるテレビの絵を描かせます。他の部屋にあるものも描かせます。最後に先生がホワイトボードに家の絵を描いて、子どもたちの描いた絵を基に何がどこにあるかを答えさせます。

Draw The Time

クラスを 2 つか 3 つのチームに分け、針が無い時計の絵をチームの数だけ描きます。先生が何時何分かを言うと、各チームの一番前の子どもが針を描きにホワイトボードへ突進します。先に正しく針を描いたチームのポイントになります。子どもたちが針を描いたら、他の子どもたちは声を揃えて *What time is it?* と聞きます。

Flashcard Hunt

学習目的語の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。その時に〇〇とはっきり言わなければなりません。

Flashcard Memory Game

テーブルの上に単語のフラッシュカードを表を上にならべて並べます。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。全員で声を揃えて何のカードだったか言います。

Glimpse

比較級の練習に最適なゲームです。いくつかのチームに分け、フラッシュカードか教室用具や文具など実物教材を渡します。長さや厚さや新旧の差があるものにします。チームのメンバーは順番に 2 枚のカードか、実物教材 2 つをちょっとの間見せます。時間にして一秒ぐらいでいいです。見せながら、他のチームに比較級の質問をします。(どっちが古い/長い/やせている/背が高い ですか? など) 正しい答えを出したチーム、また正しい英語で話したチームがポイントを獲得します。

Heidi's game

フラッシュカードか単語のカードを表を向けてテーブルの上にならべて並べます。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読みながらカードに沿って進んでいきます。2 人の子どもたち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

もに代わってははじめからやり直します。勝った方はそのまま進んでいきます。どちらか先に端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。時間制限でやるのもいいでしょう。

Hunt The Flashcard

食べ物のフラッシュカードを教室のあちこちに置いておきます。子どもたちに *Are you hungry?* と質問させて先生が *Yes, I am. I want (food)* と答えたら、子どもたちは急いでそれを探して持ってこなければなりません。*No, I'm not* と答えたら、子どもたちは急いで座ります。座るのが一番遅かった子どもが先生になります。その日の学習目的語によって、フラッシュカードをかえてください。

Kim's Game

フラッシュカードか他の物をテーブルの上に広げます。制限時間内で、子どもたちは何と何があるのか全部覚えなければなりません。時間がきたら、子どもたちは壁の方を向いて、何かあったのか 1 つずつ言います。*Where is the pencil? Is there a pencil under the box?* というような質問をしてもいいでしょう。

Lap Game

テーブルにフラッシュカードを並べてサーキットをつくります。スタートとゴールを決めます。子どもたちはスタートにコマを置いて、順番にサイコロをふってその数だけ大きな声で数えながら進みます。そして止まったところのカードについて他の子どもたちが質問をし、コマを動かした子どもが答えます。これはチームゲームです。もし答えられない子どもがいたら、相手のチームの得点になります。

Leaving Challenge

出口に子どもたちが並びます。子どもたちに色違い 2 色、例えば赤と青、のレゴブロックを見せます。両手を後ろにやり、右手にブロックを 1 つ握ります。列の初めの子どもに握った右手を見せて、*red or blue?* と聞きます。子どもが当てたら、*Goodbye. See you next week* と言います。もし当たらなかったら、その子はもう一度列の一番後ろに並びます。このアクティビティーがごく普通のレッスン後のお別れのあいさつに比べてはるかに好ましいのは、皆に必ずチャンスがめぐってくるので間違えてしまったと感じさせないことです。

Line Game

フラッシュカード、何か教室にあるもの、単語カードなどをテーブルに一行に並べます。クラスを 2 チームに分けます。一方が *How many (nouns) are there?* と聞きます。もう一方のチームの一人が答えます。もしその子が答えられなかったら、その子がいるチームは

ポイントを失います。色についてもこのゲームをするといいでしょう。

Memory

子どもの 1 人が前に出ます。制限時間内で、その子はクラスメートの子どもたちをよく観察します。時間がきたら壁の方に向きます。先生が *What's [Junko] wearing?* というような質問をします。子どもたちに質問をさせてもいいでしょう。答えられたらポイントを獲得し、次の子どもの番です。

Pogo

ホワイトボードを縦 6 つぐらいに分けます。学習目的語を 1 つずつ書きます。子どもたちはそのうちの 1 つの単語の前に一列に並びます。先生は順不同に早いスピードでホワイトボードに書いてある単語を読みます。そのたびに子どもたちは横にジャンプして、先生が読んだ単語の前に立たなければなりません。違う単語の方へジャンプしたり、ジャンプしなければならないのにジャンプしたり、しなくてもいいのにジャンプした子どもはポイントを減らされます。

Run and Erase

ホワイトボードに名詞をいくつか書きます。子どもたちに *Do you like (nouns)?* と質問させます。先生が *No, I don't* と答えたら、子どもたちは他の名詞に替えてもう一度質問しなければなりません。先生が *Yes, I do* と答えたら、子どもたちはホワイトボードに走って行って、その名詞を消します。

Rub and Write

学習目的語の単語か文をホワイトボードに書きます。子どもたちにそれを暗記させたら、消します。子どもたちは書いてあったものを思い出しながら、それをノートかホワイトボードに書きます。チームで競争してもいいでしょう。

Rub Out

ホワイトボードを左右 2 つに分けて、2 チーム用に 2 組の同じ学習目的語を順不同に単語リストにして書きます。2 チームに分かれてそれぞれ一列に並んだ子供たちの、先頭の子どもがボード消しを持ちます。先生がリストの中の単語を言うと、2 人はホワイトボードに走って行ってその単語を消します。その時英語で発音しなければなりません。早い子のチームがポイントをもらえます。単語を消したら自分のチームの列に戻って、ゲームは続きます。

Run and Touch

数字や物のフラッシュカードを教室のあちこちに置いておきます。子どもたちは先生が○

○と指定したものに走って行って、それにタッチします。同時に大きな声で○○と言わなければなりません。

Sentence Building

テーブルの上に動詞のフラッシュカードを伏せて重ねておきます。ホワイトボードに簡単な棒状の男の子と女の子の絵を描きます。子どもたちは 1 人ずつカードをめくります。例えば、Climb a tree のフラッシュカードをめくって、先生が女の子の絵を指さしてうなずけば、その子は *She climbs trees* と言います。もし先生が首を横にふれば、*She doesn't climb trees* が正しい文です。チームで競争してスコアをつけたらおもしろいでしょう。

Stand Up, Sit Down

クラスを 2 つに分けます。Paper, Scissors, Stone で先行を決めます。相手チームにフラッシュカードを見せて、*Do you want (noun)?* と聞きます。聞かれたチームは、フラッシュカード次第で yes なら *Yes please* と言って立ちます。no なら座って *No, thank you* と言います。正しく一生懸命答えた方がポイントをもらいます。

Stations

その日の学習単語か、短い文か、文字を紙に書いて壁か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、先生の指示があったら、正しい Station に走っていきます。例えば、“a” と “an” にします。先生が egg と言ったら、子どもたちは “an” Station に走って行き、dog と言ったら、“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。

Sticky Ball Guess

ホワイトボードに○×の三目並べのマスを描きます。それぞれの四角の中に、名詞を 1 つと、簡単な棒のような男の子か女の子を 1 人ずつ描きます。クラスを 2 チームに分けて、一方が○もう一方が×になります。Paper, Scissors, Stone で先攻を決めます。先攻チームの一人がスティッキーボールを投げます。投げたボールがくっついた四角に描かれている名詞について、投げた子が、例えば *Does s/he like (nouns)?* と質問をします。聞かれたチームは、先生が親指を上をすれば *Yes, s/he does*、親指を下をすれば *No, s/he doesn't* と答えます。もしボールを投げる方のチームの質問の仕方が正しければ、チームが○なら○を、×なら×をホワイトボードのマ스에書き込みます。

Sticky Ball Noughts and Crosses

ホワイトボードに○×の三目並べのマスを描きます。学習目的語（単語、アルファベット、

数字など) を各マス目に描きます。クラスを2つに分け、一方が○もう一方が×です。両チームの一人ずつがスティッキーボールを投げ、ボールがマス目にくっいたら、相手チームが *What is your favorite (category)?* と聞きます。投げた子どもが答えます。もし答えられない子どもがいたら、そのチームはポイントを失います。このゲームは、別の質問と答えの練習にも使えます。

Teacher Says

クラスを2チームに分けます。先生が大きい声で指示を出します。もし先生が *let's (verb)* と言ったら、子どもたちは言われた通りに動かなければなりません。もし *(verb)* だけだったら、動いてはいけません。誰かが動いてはいけない時に動いたら、そのチームはポイントを失います。

Train Game

フラッシュカードの中の国旗のカードを使います。床に丸く並べてください。子どもたちも電車ごっこをする時のように、前の子の肩に手をおいて、カードの円に沿って飛び跳ねます。 *Stop* と言って、電車を止めて *Where 's (Yumi) from?* と聞きます。子どもたちは (Yumi) の一番近くにある国旗を見て、 *She is from (country)* と答えます。変形としてその日の学習目的語の語彙を使っても、質問をかえてもいいでしょう。

True or False

クラスを2つに分けます。 *Paper, Scissors, Stone* で先攻を決めます。先攻チームから1人がホワイトボードの前に立って、鉛筆やロゴブロックや鍵など同じ物を複数後ろに隠します。子どもたちが *How many?* と聞きます。隠している子は *There are (two)* と答えます。相手チームは、それが本当かウソか当てなければなりません。当てたらチームはポイントを獲得しますが、当たらなかつたら隠している子のチームがポイントを獲得します。両チームが入れ替わって続けます。

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。残りの子どもたちが声をそろえて *What is it?* と聞きます。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同時にすばやく言わなければなりません。

What Time Is It Teacher?

このアクティビティーは *What's the Time Mr. Wolf?* と似ています。先生が壁に向かって立ち、子どもたちは後ろの離れたところに立ちます。そして大声で *What time is it teacher?*

と質問します。普通に答えたら子どもたちは何歩か前に進んできます。何度かこれを繰り返してから、突然 *It's dinner time.* と言います。さあ、子どもたちを追いかけて捕まえましょう。子どもたちが自分の立っていた場所に戻ったら捕まえられません。でも捕まったら、その子が今度は先生になります。

What's In The Bag

6個から8個までぐらいの、本物のいろいろな果物か、プラスチックの果物か、フラッシュカードをバッグに（おもちゃのバケツでも可）入れます。子どもたちは、先生が何を入れるのか見えています（先生は入れながら、*There is a .../There are some.....*と言います）。クラスはいくつかのチームに分かれて、順番にバッグの中に何が入っているのか思い出しながら、学習目的文を使って言います。文法的に正しい文で、入っている物の数を正確に言ったチームがポイントを獲得します。ゲームの変形として、子ども1人に内容物を言わせる場合は、チームの片方が、先生がしたように何を入れるのか言いながらバッグの中に物を入れていきます。そしてもう1つのチームに内容物のリストを書かせますが、この場合1人が1つずつ書いていきます。

Whisper Do It

チームを2つに分けます。教室の前の方に教室で使う学用品やプラスチックの果物や食べ物置いておきます。子どもたちは耳の穴を指で塞ぎます。先生が一番後ろにいる2人に *There is a lemon by the book* と小声でささやいて伝えます。2人はすぐ前の子どもの肩をたたいて指を耳から離させて同じメッセージを小声で伝えます。次々に伝えて、一番前の子どもまで伝わったら、その子は本のそばにレモンを置きに走っていきます。メッセージを言いながらアクションが早く終わったチームがポイントを獲得します。

Whisper Drawing

クラスを2つに分け、ホワイトボードに向かって立たせます。子どもたちは耳を指で塞ぎます。先生が一番後ろにいる2人に *There is a lamp in the bedroom* と小声でささやきます。2人はすぐ前の子どもの肩をたたいて指を耳から離させてこのメッセージを小声でささやきます。一番前の子どもまで伝わったら、その子はホワイトボードに走って行って、ベッドルームにある電気スタンドの絵を描きます。メッセージを言いながら早く描き終わったほうのチームがポイントを獲得します。

Whisper Slap

ホワイトボードにフラッシュカードを1セット、表を向けて貼り付けます。クラスを2チームに分けます。子どもたちは耳の穴を指で塞ぎます。先生が一番後ろにいる2人にフラッシュカードの中の1枚を選んで〇〇と小声でささやきます。2人はすぐ前の子どもの肩を

たたいて指を耳から離させて同じことをささやきます。一番前の子どもまで伝わったら、その子はホワイトボードへ走って行って、そのカードをポンとたたきます。同時に〇〇と言います。早く終わったほうのチームがポイントを獲得します。全部のカードが終わるまで続けます。

Who's Swimming?

質問文を作る練習には最適です。この場合は現在進行形です。

Who's swimming? Masako is.

Who's wearing red socks? Kotaro is.

記憶力をテストすることにおいては、**Kim's Game** に似ていますが、もっとおもしろくしたものです。3・4人の子どもたちに一列に並んでもらいます。1人か2人に、制限時間内で一列に並んだ子どもたちをよく観察させます。子どもたちが着ているものを記憶しようとするかもしれませんし、何をしているのかを記憶しようとするかもしれません。時間がきたら子どもたちは壁の方を向いて記憶力を試されます。上記のような質問を、先生がしてもいいですし他の子どもたちにさせてもいいでしょう。先に正しく答えた子どもがポイントを獲得します。

Different Types of Drills

ドリルに取り組む子どもたちは、知っている限りの英語を使おうと神経を集中します。ですから、ドリルは英語学習の初期段階において、最も効率的で実質的な効果のある方法です。また、ドリルをこなすうちに子どもたちは自信を持つようになり、言語能力も一層開発されます。

ドリルは、オウムのように繰り返すだけの退屈でつまらないものであってはなりません。ドリルには多彩なバリエーションがあり、思考力や想像力を必要とするとても楽しい学習方法です。

ドリルの練習は徐々に高度のレベルに引き上げていくべきで、まず正確さが重要な初期の段階では、子どもたちに自信をつけさせるためにも、先生がきちんと制御しながらの T-S ドリル(先生と生徒間で行うドリル)をします。例として、**choral/individual drills** があります。

それから、文構造がしっかり分からなければできないドリル、例として **substitution drills** に進みます。その後、先生への依頼感を減らし、子どもたち同士が英語でやりとりをする、もっと自由に取り組めるドリルへと移ります。

教案作成の際にはこの点を十分に考慮され、学習目的語の定着を図るためにどのドリルを取り入れるのか、またどんな順番でやるのかを十分ご検討ください。また、質問文型と答え文型の両方の練習が必要なことも忘れないでください。

Controlled T-S Drills

Triple Drill:

先生の学習目的語のモデル発音を聞いた後、子どもたちが全員で声を揃えて 3 回発音します。先生は子どもたちの発音を細心の注意を払って聞きます。子どもたちと一緒に発音するものではありません。

Individual Drill:

何人かの子どもたちをひとまとめにしてそばに寄り、その子どもたちだけにモデル発音を復唱させます。この方法は発音に問題がある子どもたちに特に効果的です。クラス全員に順に復唱させるのではなく、順不同に選んでください。なお、発音に問題がある子どもたちを指導する前に、よく出来る子どもたちは初めから別にしておいた方がいいでしょう。

子どもたちは自分の能力がどう思われているのかを敏感に察知しますから、自信にも影響することを心に留めておいてください。

High/Low/Quiet/Loud Drills:

- 1) 学習目的語のフラッシュカードを高く掲げて見せ、子どもたちに高い声で復唱させます。
 - 2) 学習目的語のフラッシュカードをほとんど床に着くぐらい低く持って見せ、低い声で復唱させます。
 - 3) 学習目的語のフラッシュカードを体にくっつけるようにして見せ、すごく静かな声で復唱させます。
 - 4) 学習目的語のフラッシュカードを見せ、子どもたちにすごく大きい声で復唱させます。
- 以上4つのドリルは一緒にやることができます。4つを統合させてフラッシュカードの位置で子どもたちをコントロールするのです。変形として、**high/loud** ドリルでは子どもたちを立たせ、**low/quiet** ドリルでは座らせます。(各先生独自のやり方も考えてみたらいかがでしょうか。)

Stand-up/Sit-down Drill:

これは語の終わりの不必要な母音(例: **orange-ee, book-er**)を発音させないようにするために大変効果的なドリルです。クラスを2つに分けます。**Paper, Scissors, Stone**で先攻を決めます。相手チームにフラッシュカードを見せて、こう聞きます。*Do you want (noun)?* 聞かれた方のチームは、フラッシュカード次第で**yes**なら**Yes please**と言って立ちます。**no**なら座って**No, thank you**といます。正しく一生懸命答えた方がポイントをもらいます。

Pogo Drill:

子どもたちはホワイトボードの前に一列に縦に並びます。ホワイトボードは縦にいくつかに分けられ、それぞれに違う言葉が書かれています。先生が模範発音をし、子どもたちが全員で復唱しながら一斉に横にジャンプして、模範発音の言葉の前に並び増す。何歩も跳ばなければならないこともあります。

Finger Drilling:

これは長い単語の発音に問題がある子どもたちにはとても効果的なドリルです。指を使いますが、いくつの音節でその単語がなりたっているかによって、指の数は変わります。例えば、**recreation**には4本指を使います。**re-cree-ai-tion**と1音節ごとに指を立てていきます。次に、音節ごとに切って、音節を1つずつ増やしていきます。まず**re**と発音し、**re-cree**と発音し、**re-cree-ai**と発音し、最後に**re-cree-ai-tion**と発音します。このとき、先生と子

どもたちは向き合っていて左右が逆になりますから、子どもたちと同じ方向に指を立てていくか、背をむけて立つかして、子どもたちに分かりやすくご指導ください。

似たようなことですが、子どもたちが音節によってダンスをするように体を動かして反応することがよくあります。本能的に語彙の種類をかぎわけて音節と楽しいダンスといつも同じ組み合わせをしているのですが、これはイントネーションやリズムを身につけるのに役立ちます。

Back Chaining:

これは長文や、子どもたちがよく間違える文の練習に役立つテクニックです。ホワイトボードに文を書きます。そして、文の終わりの部分からはじめて始めの部分まで 1 語 1 語ずつ組み立てていきます。 *Yesterday, I went to the zoo and I saw some monkeys, lions and some penguins.* を例文とします。まず、 *penguins* から始めます。それから、 *some penguins* そして *and some penguins* そして *lions and some penguins* というように、文の始めの部分まで戻ってきます。この場合ホワイトボードの右から左へ動きながら、1 語ずつ消していくといいでしょう。こうする理由は結局オーラルドリルが目的だからです。

Freer T-S Drills:

Substitution Drills:

子どもたちは先生が次のキーワードかフラッシュカードでキューを出すまで、学習目的文を繰り返します。キューが出たら、キューで出された部分を今の文に合体させて換えなければなりません。換えるのは、主語か所有代名詞（もしくは両方）に限定されます。

例：
Ss: *What do you have in your bag?*
T: *He*
Ss: *What does he have in his bag?*
T: *They*
Ss: *What do they have in their bag?*
T: *She*
Ss: *What does she have in her bag?* など。

あるいは語彙を換えることもできます。

Ss: *His favorite food is chicken.*
T: [pizza のフラッシュカードを見せる]
Ss: *His favorite food is pizza.*
T: [chocolate のフラッシュカードを見せる]
Ss: *His favorite food is chocolate.* など。

このドリルは複雑な文法や性別による言い分けが必要な文を練習するのに大変効果的です。

S-S Drills (for when students are more au fait with the target language)

50/50 Drill:

クラスを 2 つに分けます。一方は学習目的語を使って、次々に出される先生からのキューによって質問する方、もう一方は答える方とします。質問と答えが往復します。このドリルはペアワークへの下準備として最適です。質問と答えの両方を先生の介入なしで練習できるのですが、子どもたちには、大勢いけば怖くないという安堵感をあたえます。

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)。先生が 1 枚のフラッシュカードを使って 1 番初めの子どもにキューを出し、その子はそれについて学習目的語を使って説明をします。その説明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と説明が出されます。変形として：

- 1) 2 つ目のキューを 1 つ目が終わらないうちに出します。
- 2) 1 つのキューを左回りに、もう 1 つのキューを右回りで出します。
- 3) 1 人目の子どもが隣の子どもにキューについて質問をします。その子は質問に答えてから次の子どもに同じように次のキューについて質問をし、こうしてクラスを一巡します。

Dribble Drill:

chain drill に似ていますが、子どもたちの答える順番が変則的で、自分の番がいつまわってくるかわかりません。1 人がキューを与えられるか、質問に答えるとします。その後、次の子を自由に選ぶのです。そして全員が自分の番を終えるまで続きます。ボールがあれば、最初の子が次の子に質問すると同時にボールを投げ、ボールを受けた子が答えるというパターンが出来てわかりやすいでしょう。

ドリルの変形として、色の違うお手玉 2 つを音楽がなっている間皆でパスしあって、音楽が止まったらお手玉を持っている子が、もう 1 つのお手玉を持っている子に学習目的の質問文を出します。

Cross Chaining (Open Pairs):

dribble drill に似ていますが、これは子どもたち 1 人 1 人の学力をチェックするのに最適で、時間をかけずにできるアクティビティです。このドリルには質問と答えというパターンがもっとも適しているでしょう。先生の役目はどの子が質問をしどの子が答えるかを選ぶ

ことです。順不同にし、決まった方法はとらないようにします。1・2分で終わり、この時間内でクラスの全員が1回以上発話するのを聞くことになります。時にはフラッシュカードの絵でキューを出すことも、先生ばかりではなく子どもたちにも必要かもしれません。このドリルで大事なことはテンポをつけることです。質問させる子どもを指名する時は“Q”（質問します、という意味）、答えさせる子どもには“A”（答えます、という意味）と言います。このような短いキューはテンポをあげ、弾みをつけます。もし、*Masako can you ask the question, and Toru, can you answer?* などといったら、ドリル全体のペースは落ち効果は期待できません。アイデアの1つとして、30秒にいくつのQ&Aができるか、1分ではどうかと目標を作ってやってみて、達成したらご褒美をあげるのもいいでしょう。

Death-Ball Drill:

これは **dribble drill** の変形ですが、活発に動いてがんばらなければならないこのドリルは、年少の子どもたちの方が得意です。クラス全体に（チームに分けてもいいです）3回だけのチャンスが与えられて、**dribble drill** をします。誰かがボールを落としたら、クラス全体が1回分のチャンスを失います。ボールを3回落としたらクラス全員に罰ゲームが待っていることにしたら大変な騒ぎになるでしょうが、子どもたちは大喜びします。

Rotation Drill:

床にフラッシュカードを一行に並べます。カードを挟んで子どもたちは二列に並び、お互いに向き合います。一方の列の子どもたちがフラッシュカードについて質問をし、もう一方の子どもたちが答えます。先生が **move** と言うと、子どもたちは隣のカードまでずれて、今度は隣のカードについて質問し答えます。次に先生が **swap** と言うと、今まで質問していた列が答える方にまわります。

変形として、子どもたちが全部のフラッシュカードの周りを一周するやり方があります。この場合子どもたちは毎回別の子どもとやり取りをすることになります。

もう1つの変形として、フラッシュカードを円形に並べて、子どもたちがフラッシュカードをはさんで、子どもたちが同心円上の半円になって立ち、そこから円形のカードをドリルしていく方法です。

Line Race:

rotation drill の変形ですが、チームで競い合う要素が加わります。2チームが1列に並べたフラッシュカードの両脇に並びます。このドリルでは、Q&Aはカードの列に沿って進みます。片端に先生が立ち、一番初めの2人にフラッシュカードについて質問します。質問された子は答えて、次の子に次のフラッシュカードについて質問します。このように質問

はカードの列をどんどん進んで行って、カードの列の終わりに先に着いたチームが勝ちです。急ぐあまり子どもたちの発音は不明瞭になりがちですが、これを避けるためには、マーカーペンをバトンのかわりに使うことです。質問と答えが 1 つずつ進んで行くのに合わせてバトンも進みます。列の最後の子どもがマーカーでホワイトボードに X を書いて、終わったことを知らせます。不明瞭な発音をしたり、正しく発音しなかった子どもに先生はバトンを戻します。一通り終わったら、ホワイトボードから一番遠い子どもが今度は前に来ます。1 人ずつずれますから、これで皆新しいフラッシュカードについて質疑応答をするわけです。フラッシュカードのセットは時々取り替えてもいいでしょう。

ドリルの変形としては、2 チームに分け、2 セットのフラッシュカードをホワイトボードの前に置きます。各チームの一番前の子ども 2 人がフラッシュカードを 1 枚取って、一番後ろに走って行って、カードをキューとして質問と答えのドリルを始めます。列の前に向かってどんどん進んでいくのと同時にフラッシュカードも前に前に手渡されていきます。カードが一番前に来たら、そのカードは横に置いて、次のカードを持って、また列の一番後ろに走って行ってドリルを始めます。先にカード全部をドリルした方が勝ちです。もちろん口の中でモゴモゴ言わないで、はっきり発音しなければなりません。

Dice Drill:

学習目的語のフラッシュカードかキーワード カードをキューとしてホワイトボードに貼り、1 から 6 までの番号をつけます (サイコロを 2 つ使う場合は 1 から 12 まで)。子どもの 1 人にサイコロをふらせ、出た数がホワイトボードに貼ってあるカードを示し、ドリルの対象となります。もう 1 人がサイコロをふり、出た数で何回その単語をドリルするか決まります。TPR と組み合わせると楽しいでしょう。

Block Drill:

Stand-up/Sit-down drill の変形です。ほとんどのレベルに適します。

2 チームに分けて、全員にスポンジのアルファベットのブロックを持たせます。先生が *Question!* と言うと、子どもたちは質問を 3 回繰り返します。例えば、*What sport do you like? What sport do you like? What sport do you like?* 先生が(football)のフラッシュカードを見せると、子どもたちは *I like football. I like football. I like football* と 3 回答えます。子どもたちが質問と答えを言う時、先生は手を上げて、子どもたちが 1 回言うたびに指をたてていきます。これで一定のペースを保つことができます。3、4 回した後先生が手を下げると、両チームはブロックでタワーを作る競争をします。子ども 1 人にブロックを 1 つで片手を後ろにして作ります。タワーを先につくり、両手を頭にのせたチームが勝ちで、ポイントを獲得します。採点方法は先生が選んでください。

子どもたちが正しい発音をしているかどうか、そばでチェックする必要があります。先生は子どもたち全員が参加していて、十分にやったと満足するまで、手を下げるべきではあ

りません。

Balance Drill:

ドリルと遊びの要素を合体させた例です。2 チームに分けます。もっと多くてもかまいません。両チームから 1 人ずつ選んで、教室の両端に、ホワイトボードに向いて立たせます。他の子どもたちは出されたキューで、質問文を作ります。選ばれた 2 人は頭にお手玉が本をのせて、落とさないようにホワイトボードに向かって歩いて行って、ホワイトボードに貼ってあるキューの中から質問に一致するキューを選んで、答えの文を言います。頭に物をのせたままホワイトボードに先に着いて、正しく答えた方がポイントを獲得します。

Mill Drill:

このドリルでキューとして使うのは、カードを特別にデザインしたものです。準備に十分に配慮して、まず全員でドリルをし、先生とよく出来る子どもが質問文型と応答文型の模範発音をするといいいでしょう。子どもたちにカードを渡し、カードを使いながら大勢のクラスメートとかわるがわる話をするように促してください。カードが生徒間での練習のきっかけをつくります。したがって、もし質問が *What do you do every evening?* だとしたら、子どもたちは様々な日常の行為を描いたフラッシュカードを持っていなければなりません。このドリルをしている間、先生は子どもたちの文法や発音の間違いを注意深く観察監視するために教室を歩き回ります。

変形としては、キューカードをドリルの最中に交換させたり、カードを両面にして、‘he’ か ‘she’ か ‘it’ か ‘they’ かなどを示す絵を描くと、質問と答え文型に様々な格変化をつけるキューとなります。

Card Time Drill:

フラッシュカードかそれに準じるものを使います。手早くめくらなければならないので、小さいサイズのフラッシュカードならなお良いでしょう。3、4 人のグループに分けます。割り当てられた時間内で、できるだけたくさんのカードをドリルします。(質疑応答構文や *What is it?* を使ったの語彙学習を)。30 秒から 1 分で十分でしょう。フラッシュカードを一番多くドリルしたチームが勝ちです。もし 30 秒なら 30 秒で全チームがドリルすることが肝要です。

ついやりがちなごまかしを許さない為にライバルチームから誰か 1 人を‘カード係り’として選んで、カードをめくらせるといいでしょう。スコアをつけたら、‘カード係り’も別の子どもに代わります。先生は、タイムキーパー兼監視人になります。

終

