

教材例のサンプルについて

【目次】

・教材例の構成要素のレイアウトについて.....1ページ

・サンプル①.....2ページ

※2～3ページで一まとめ。「必要な品物を扱う店等を探す」を扱った教材例のサンプル。

・サンプル②.....4ページ

※4～7ページ，8～11ページでそれぞれ一まとめ。

・4～7ページは「必要な品物を扱う店等を探す」を扱った教材例のサンプルであり，4～5ページが教室活動で用いるシート，6ページが教室活動を行う際に必要となると思われる「前提となる社会・文化的情報」，「活動の流れの案」，7ページが「タスクシート案」。

・8～11ページは「症状を説明し，薬を求める」を扱った教材例のサンプルであり，8～9ページが教室活動で用いるシート，10ページが教室活動を行う際に必要となると思われる「前提となる社会・文化的情報」，「活動の流れの案」，11ページが「タスクシート案」。

・サンプル③.....12ページ

※「必要な品物を扱う店等を探す」を扱った教材例のサンプル。

・12ページが指導者用説明シート，13ページが導入用シート，14ページが単語確認用シート，15ページがタスク1用シート，16ページがタスク2用シート。

【第21回日本語教育小委員会ワーキンググループの検討内容の概要】

- ・教材例をまとめた冊子の最初の部分で，飽くまでも例示であり，各地域で発展させていく必要があるということ述べる。
- ・サンプル③を基本とし，イラストや写真を中心とした教材例を作成する。（イラストや写真は生活上の行為の場面に関するものを取り上げるが，イラスト・写真の作成方法・選考方法については次回，日本語教育小委員会ワーキンググループで検討の予定。）
- ・生活上の行為の事例により必要となるページ数は異なると思われるので，作成の際に調整する。
- ・取り上げる生活上の行為の事例数は未定。

教材例の構成要素のレイアウトについて

※構成要素:①生活上の行為に関する写真・イラスト, ②ことば(単語のリスト), ③キーフレーズ, ④ワーク(タスク)

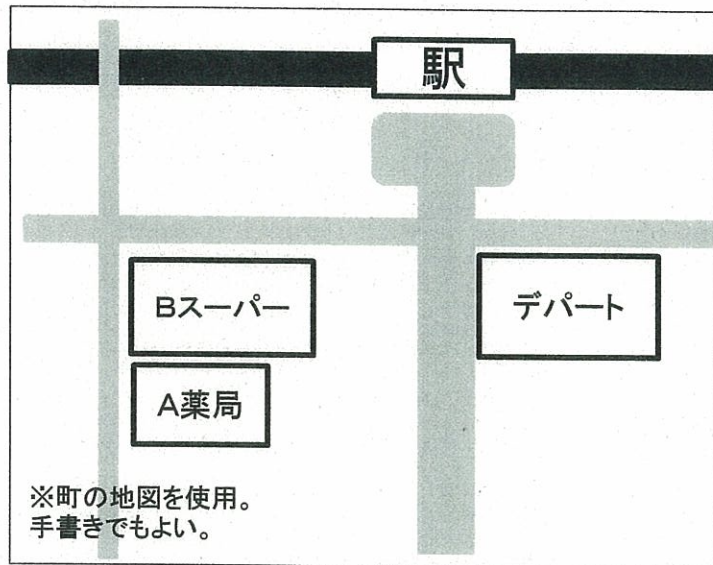
レイアウトについて	メリット	留意点
サンプル① (2~3ページ)		
<p>○レイアウトについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・左ページ上から, 写真・イラスト, 単語リスト, キーフレーズ, タスクの順に配置し, その流れに沿って教室活動を行うことを想定。 ・最初の写真・イラストは導入として使用することを想定。後は単語の学習, キーフレーズの確認, タスクの順に積上げていくことを想定したレイアウト。 	<p>○教材例作成の目的との整合性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「教材例作成の目的」の(1)を反映。 <p>○教室活動の展開・指導方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室活動の流れに沿った形でレイアウトを行うため, 指導者は教材例で示されている順に教室活動を行えばよい。 <p>○その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見た目が日本語の教科書と似ているため, 指導者はとっつきやすい。 	<p>○教材例作成の目的との整合性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「教材例作成の目的」の(2)の「工夫や修正」のイメージが困難。 <p>○教室活動の展開・指導方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・既存の日本語の教科書と見た目が近く, 従来通りの文法積み上げ式の教室活動が展開される可能性がある。(標準的なカリキュラム案の考え方の例示としての性格が弱くなる。) ・レイアウトが教室活動の展開を示していることから, 指導者が学習者の状況に応じ, 柔軟に教室活動を展開させていくことが困難になる可能性がある。 ・「標準的なカリキュラム案における言語及び言語習得についての考え方について(案)」を反映した教室活動を行うには, 指導者に力量が求められる。
サンプル② (4~11ページ)		
<p>○レイアウトについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真・イラストを中心に, その周りにキーフレーズ, タスク, 単語リストを配置。 ・常に写真・イラストを活用しながら, 単語の確認, キーフレーズの確認, タスクの実施を行うイラスト・写真中心の教室活動の展開を想定したレイアウト。 	<p>○教材例作成の目的との整合性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「教材例作成の目的」の(1), (2)を反映。(2)に関して, サンプル①, ③に比べて, 各地域で教材を作成する際の手間が少なく, 地域での活用が期待される。) <p>○教室活動の展開・指導方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室活動の柔軟な展開が期待。 ・「標準的なカリキュラム案における言語及び言語習得についての考え方について」を反映した教室活動が期待。 <p>○その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域の生活から日本語を学ぶということをメッセージとして出すことができ, 「生活者としての外国人」に適当。 	<p>○教材例作成の目的との整合性</p> <p>○教室活動の展開・指導方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教材作成の方法, 教材活用の方法についての説明(それぞれA4で1枚程度。計2枚)を付ける必要がある。
サンプル③ (12~16ページ)		
<p>○レイアウトについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室活動の目標, ねらい, 展開の説明(p.1), 写真やイラスト(p.2), 単語リスト(p.3), タスク(p.4-5)。 ・教室活動(導入・単語の学習・キーフレーズの確認・タスク)がページごとに示されており, 柔軟な教室活動の展開が可能。 	<p>○教材例作成の目的との整合性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「教材例作成の目的」の(1), (2)を反映(※(2)は弱い) <p>○教室活動の展開・指導方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シートを活用するための説明があるため, 活用しやすい。 ・教室活動の柔軟な展開が期待。 ・「標準的なカリキュラム案における言語及び言語習得についての考え方について」を反映した教室活動が期待。 	<p>○教材例作成の目的との整合性</p> <p>○教室活動の展開・指導方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教材作成の方法, 教材活用の方法について説明(教材例で取り上げるそれぞれの生活上の行為にA4で1枚程度)を付ける必要がある。

○必要な品物を扱う店等を探す

(能力記述)
 ・知人や友人に店の場所を聞くことができる
 ・知人や友人にどんな店か聞くことができる

1 わたしのまち

- ①日本語教室の場所や自分の家、店の場所について確認しよう。
- ②よく行くお店、気になるけど行ったことのないお店...について確認しよう。
- ③町の地図に聞いたことを書こう。



2 店の種類とももの名前～店の名前、もの名前を確認しよう～

	(イラストや写真)	(イラストや写真)	(イラストや写真)	(イラストや写真)	(イラストや写真)
薬局 (やっきょく)	スーパー (すーぱー)	(店の名前)	(店の名前)	(店の名前)	(店の名前)
		(イラストや写真)	(イラストや写真)	(イラストや写真)	(イラストや写真)
薬(くすり)	トマト (とまと)	(もの名前)	(もの名前)	(もの名前)	(もの名前)

買い物で何を買いたいですか。

○わたしの買いたいもの 1() 2() 3()

3 キーフレーズ

A:○○○
 B:○○○
 A:○○()○○。
 B:○○○

4 ロールプレイ

○教師と学習者、学習者同士で次の役割を分けて、ロールプレイをしましょう。

Aさん:お店の人です。Bさんが訪ねてきたら、品物が置いてあるかどうか教えてあげてください。
 (※可能であれば各地域において訳を記入)

Bさん:○○を買いたいですが、どこのお店で売っているかわかりません。.....聞いて、○○
 を売っているお店を調べてください。
 (※可能であれば各地域において訳を記入)

5 店でほしいものを買ってみよう (行ってみよう)

買いたいもの1 (例:かぜぐすり)

○お店① お店の名前:(例:A薬局) 場所:(例:Bスーパーのとなり)
 情報:(例:店員の日本語が早い。ポイントカードがある。)

○お店② お店の名前:() 場所:()
 情報:()

買いたいもの2 ()

○お店① お店の名前:() 場所:()
 情報:()

○お店② お店の名前:() 場所:()
 情報:()

※上のお店の中から、実際にお店に行き、ほしいものを探してみよう(買ってみよう)。

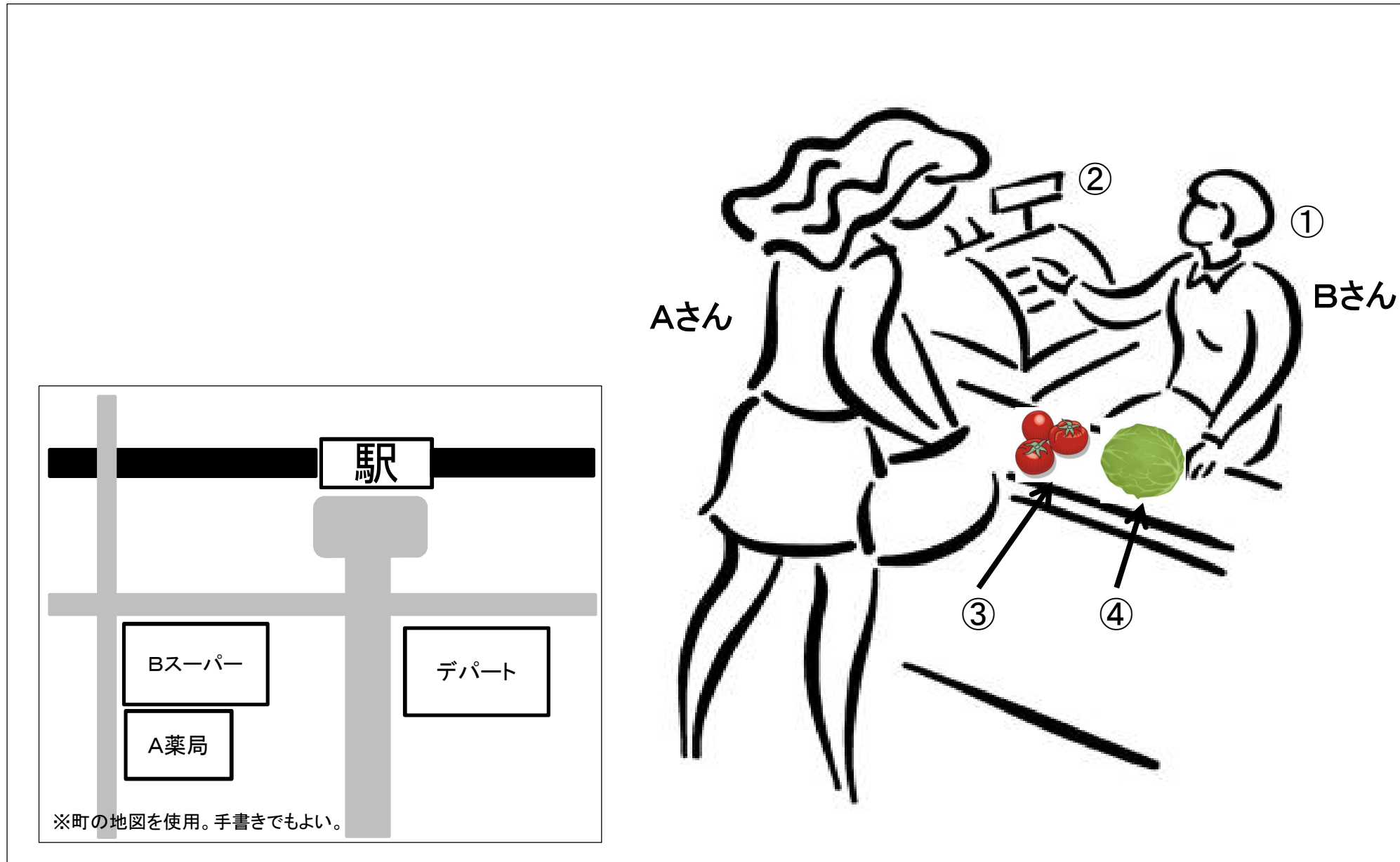
※店員に言われた言葉、店で見かけた言葉を確認しよう。

○必要な品物を扱う店等を探す

- (能力記述)
- ・知人や友人に店の場所を聞くことができる
 - ・知人や友人にどんな店か聞くことができる

※補足説明

- ・教材例について、実体験を行う場合は、先に実体験を行い、実体験の場面を写した写真を基に教材を作成し、教室活動を行うのもよい。地図やチラシなどの実物や実物のコピーを盛り込むと良い。
- ・学習者といっしょに何かを行ったときの写真や、学習者が撮った写真を使うと背景的な説明などが省けて理解が進む。



【単語】

- ①てんいん(店員)
- ②レジ
- ③トマト
- ④キャベツ
- ⑤()
- ⑥()
- ⑦()
- ⑧()
- ⑨()

※単語はいくつか取り上げるが、その後は、学習者の興味・関心に合わせて、教室活動の中で単語を選び、単語の名前、読み方を確認していく。

【キーフレーズ】

- A: ○○はどこですか?
 B: ○○は△△にあります。
 A: そうですか。ありがとうございます。

【ロールプレイ】

- Aさん...○○を買いたいが見つからない
 Bさん...店員。客の質問に教えてください。

- Aさん 「 」
 Bさん 「 」
 Aさん 「 」
 Bさん 「 」

【体験(たいけん)しよう】

- 写真をもとに、その人になったつもりでロールプレイをしてみよう。ことばを考えてみよう。
- 町の地図でお店の場所を確認しよう。
- 「わたしのまちのお店マップ」を作ろう。
- 買いたいもの確認して、実際に買い物に行ってみよう。

【話(はな)してみよう】

- 欲しい物がなかったときにどうするか話してみよう。
- お気に入りのお店について話してみよう。
- 買い物でうれしかったこと、困ったこと、びっくりしたことについて話してみよう。
- 今までで一番お得だったことについて話してみよう。

○必要な品物を扱う店等を探す

- (能力記述)
- ・知人や友人に店の場所を聞くことができる
 - ・知人や友人にどんな店か聞くことができる

○前提となる社会文化的情報

(※「生活者としての外国人」に対する日本語教育の標準的なカリキュラム案について」の「3 社会・文化的情報」(p.94～p.98)を参考に、該当する社会文化的情報をまとめる。)

○活動の流れの案

①ウォームアップ

- ・最初に写真を使って、その場面や単語について確認をする。右端の単語リストに載っていないものも、学習者の興味関心に応じて適宜取り上げる。
- ・買い物をする際に看板やラベルに書かれている文字を読むことが求められる物については読みを確認する。その際、一字一句確認し、覚える必要があるものと、単語を一つのまとまりとして覚えて構わないものを区別して取り扱う。
- ・地図については適宜、学習者に自分の町について知っている店とその場所をあげてもらい、必要に応じて書き込んでいく。確認しながら、知っている店だけでなく、よく行く店、気になるけど行ったことがない店などを挙げてもよい。また、何をかうかについて話をしてもよい。
- ・地域住民の参加がある場合は、地域住民からも情報を出してもらおうとよい。

②ロールプレイ

- ・買い物場面でよく使われる表現を取り上げる。学習者のレベルに応じ、「これだけ言えれば、何とか必要なものを探すことができる」、「これが言えれば、スムーズに必要なものを探すことができる」、「これが言えれば、他の商品と比較等を行いながら必要なものを探す(選ぶ)ことができる」というように取り上げる表現を工夫する。
- ・学習者によく使う表現、あるいはよく言われるけど、十分に理解できない表現などを聞いてもよい。
- ・キーフレーズを確認し、学習者のレベルや状況に応じて展開した上で、ロールプレイを行う。

③体験してみよう

- ・「わたしのまちのお店マップ」の作成や町の地図で実際にお店を訪れるということを行う。地域住民の協力・参加があるとよい。
- ・また、実際に買い物をする際には、本ページ右のタスクシート案等により、教室で買いたいものを確認し、名前や場所を確認する。その後、可能であれば、実際に店に行き、欲しいものを探す(買い物をする)。情報の欄は、店に行く前に確認しても、店に行ってから確認してもよい。

④話してみよう

- ・「③体験してみよう」で行ったことなども参考に、テーマについて話をしてみる。

○タスクシート案

買いたいもの1 (例:かぜぐすり)

○お店①

お店の名前:(例:A薬局) 場所:(例:Bスーパーのとなり)
 情報:(例:月曜日は安い。ポイントカードがある。日本語が早口で困る。)

○お店②

お店の名前:() 場所:()
 情報:()

○お店③

お店の名前:() 場所:()
 情報:()

買いたいもの2 ()

○お店①

お店の名前:() 場所:()
 情報:()

○お店②

お店の名前:() 場所:()
 情報:()

○お店③

お店の名前:() 買いたいもの()
 情報:()

※上のお店から、実態にお店に行き、欲しいものを探してみよう(買ってみよう)。

※店員に言われた言葉、店で見かけた文字を確認しよう。

○症状を説明し、薬を求める

(能力記述)
 ・どんな薬が欲しいか伝えることができる
 ・薬のラベルなどが確認できる

※補足説明

・教材例について、実体験を行う場合は、先に実体験を行い、実体験の場面を写した写真を基に教材を作成し、教室活動を行うのもよい。適当な写真がない場合は複数使用するのもよい。
 ・適切な写真が複数に渡る場合は、以下のように複数したり、地図やチラシなどの実物や実物のコピーを盛り込むと良い。



【単語】

- ①薬局(やっきょく)
- ②薬(くすり)
- ③薬剤師
- ④()
- ⑤()
- ⑥()
- ⑦()
- ⑧()
- ⑨()

※最初、いくつかは単語名を記入。
 その後は、学習者の興味・関心に合わせて、教室活動の中で単語を選び、単語の名前、読み方を確認する。



【用法・用量】
 ○○才以上1日3錠,
 ○○才~○○才1日2錠,
 ○○才以下1日1錠.....

【注意】
 ・.....
 ・.....
 ・.....

【キーフレーズ】
 A: ○○はどこですか?
 B: ○○は△△にあります。
 A: そうですか。ありがとうございます。

【ロールプレイ】
 Aさん...風邪を引いたので薬が買いたい。
 Bさん...店員。客の質問に教えてください。

Aさん 「 」
 Bさん 「 」
 Aさん 「 」
 Bさん 「 」

【体験(しよう)】
 ○写真をもとに、その人になったつもりでロールプレイをしてみよう。ことばを考えてみよう。
 ○町の地図でお店の場所を確認しよう。
 ○「わたしのまちのお店マップ」を作ろう。
 ○買いたいもの確認して、実際に買い物に行ってみよう。

【話(はな)してみよう】
 ○欲しい物がなかったときにどうするか話してみよう。
 ○お気に入りのお店について話してみよう。
 ○買い物でうれしかったこと、困ったこと、びっくりしたことについて話してみよう。
 ○今までで一番お得だったことについて話してみよう。

○症状を説明し、薬を求める

(能力記述)
・どんな薬が欲しいか伝えることができる
・薬のラベルなどが確認できる

○前提となる社会文化的情報

(※「生活者としての外国人」に対する日本語教育の標準的なカリキュラム案について」の「3 社会・文化的情報」(p.94～p.98)を参考に、該当する社会文化的情報をまとめる。)

○活動の流れの案

①ウォームアップ

・…
・…
・…

②ロールプレイ

・…
・…
・…

③体験してみよう

・…
・…
・…

④話してみよう

・…
・…
・…

○タスクシート案

買いたいもの1 (例:かぜぐすり)

○お店①

お店の名前:(例:A薬局) 場所:(例:Bスーパーのとなり)
情報:(例:月曜日は安い。ポイントカードがある。日本語が早口で困る。)

○お店②

お店の名前:() 場所:()
情報:()

○お店③

お店の名前:() 場所:()
情報:()

買いたいもの2 ()

○お店①

お店の名前:() 場所:()
情報:()

○お店②

お店の名前:() 場所:()
情報:()

○お店③

お店の名前:() 買いたいもの()
情報:()

※上のお店から、実態にお店に行き、欲しいものを探してみよう(買ってみよう)。

※店員に言われた言葉、店で見かけた文字を確認しよう。

教室活動の展開の説明

教室活動の目標 : 必要な品物を扱う店等を探す

教室活動のねらい: 知人や友人に店の場所を聞くことができる
知人や友人にどんな店か聞くことができる

①ウォームアップ

- ・最初に「シート①【導入用】」(p.2)を使って、学習者に自分の町について知っている店とその場所をあげてもらい、必要に応じて書き込んでいく。知っている店だけでなく、よく行く店、気になるけど行ったことがない店などを挙げてよい。また、何をかうかについて話をしてもよい。
- ・地域住民の参加がある場合は、地域住民からも情報を出してもらうとよい。

②単語確認

- ・「①ウォームアップ」の際に出てきた単語については、「シート②【単語確認用】」(p.3)を使って、確認をする。また、「①ウォームアップ」の際に出てこなかった単語についても必要に応じて確認を行う。
- ・単語確認の際、買い物をする際に看板やラベルに書かれている文字を読むことが求められる物については読みを確認する。その際、一字一句認識し、覚える必要があるものと、単語を一つのまとまりとして覚えて構わないものを区別して取り扱う。

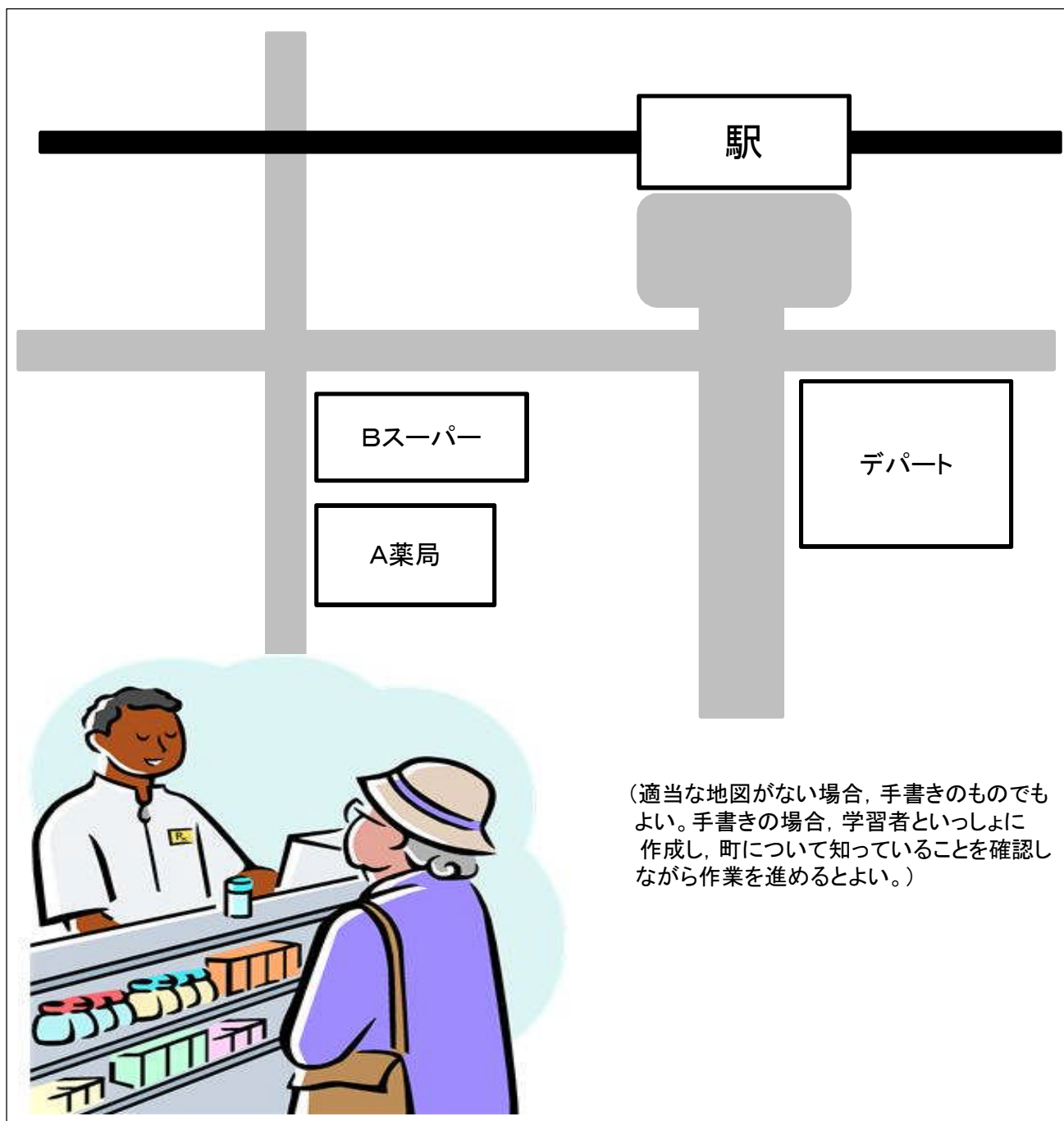
③キーフレーズ、タスク1

- ・「シート③【タスク1】」(p.4)を使って、キーフレーズ、タスクを行う。
買い物場面でよく使われる表現を取り上げる。学習者のレベルに応じ、「これだけ言えれば、何とか必要なものを探すことができる」、「これが言えれば、スムーズに必要なものを探すことができる」、「これが言えれば、他の商品と比較等を行いながら必要なものを探す(選ぶ)ことができる」というように取り上げる表現を工夫する。
- ・学習者によく使う表現、あるいはよく言われるけど、十分に理解できない表現などを聞いてもよい。
- ・キーフレーズを確認し、学習者のレベルや状況に応じて展開した上で、ロールプレイを行う。

④タスク2

- ・「シート④【タスク2】」(p.5)を使って、教室で買いたいものを確認し、名前や場所を確認する。その後、可能であれば、実際に店に行き、欲しいものを探す(買い物をする)。情報の欄は、店に行く前に確認しても、店に行ってから確認してもよい。
- ・買い物に行く際、行く店が事前に分かっている場合は連絡をしておくともスムーズに活動が行える。
- ・地域住民といっしょに行くことができるとよい。
- ・買い物した後、店員に言われた言葉や店で見かけた文字を確認するとよい。

1 わたしのまち



(適当な地図がない場合、手書きのものでもよい。手書きの場合、学習者といっしょに作成し、町について知っていることを確認しながら作業を進めるとよい。)

- ①日本語教室の場所や自分の家、店の場所について確認しよう。
- ②よく行くお店、気になるけど行ったことのないお店...について確認しよう。
- ③町の地図に聞いたことを書こう。

2(1)店の種類



薬局
(やっきょく)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

(イラストや
写真)

(店の名前)

2(2)ものの名前



薬(くすり)



トマト
(とまと)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

(イラストや
写真)

(ものの名前)

○わたしの買いたいもの 1() 2() 3()

3 キーフレーズ

○キーフレーズ

A: ○○○

B: ○○○

A: ○○()○○。

B: ○○○

4 タスク

4(1) ロールプレイ

ロールプレイ ①

Aさん: 店員です。客の質問に教えてください。

Bさん: ○○をみたいです。店員に○○の場所と
値段を尋ねて欲しいものを探してください。

ロールプレイ ②

Aさん: 店員です。客の質問に教えてください。

Bさん: ○○をみたいです。お店には○○に似た
△△はありますが、○○はありません。△△を買う
かどうか迷っています。

4(2)店で欲しいものを買ってみよう(行ってみよう)

買いたいもの1 (例:かぜぐすり)

○お店①

お店の名前:(例:A薬局) 場所:(例:Bスーパーのとなり)
情報:(例:月曜日は安い。ポイントカードがある。分からないとき、漢字で書いてくれる。)

○お店②

お店の名前:() 場所:()
情報:()

○お店③

お店の名前:() 場所:()
情報:()

買いたいもの2 ()

○お店①

お店の名前:() 場所:()
情報:()

○お店②

お店の名前:() 場所:()
情報:()

○お店③

お店の名前:() 買いたいもの()
情報:()

※上のお店から、実態にお店に行って、欲しいものを探してみよう(買ってみよう)。

※店員に言われた言葉、店で見かけた文字を確認しよう。