

平成 29 年度 第 3 回

千葉市日本語指導担当者連絡会資料

効果的な日本語指導の進め方

千葉市立高浜第一小学校
教諭 元吉 ひとみ

1 日本語を学習する児童生徒の特性

(1) 直感で習得する。

- 文法で系統的に習得するのではなく、生活の中で、耳で覚えていく。

☞ 日本語学習の時間に、言葉を整理させる。

指導者は、より正確な日本語ではっきりと話すようにする。

(2) 楽しくなければ乗ってこない。

- 単純な学習形態だと、すぐに飽きてしまう。

☞ 目先を変える。活動を工夫すると、授業が楽しくなり、やる気が出る。

(3) 生活するためだけでなく、学習するために日本語の習得が必要。

- 生活言語習得に 2 年、学習言語習得に 5 ~ 9 年かかると言われている。

- 高いレベルの日本語が要求される。

☞ 日常会話ができたからといって安心しない。学習支援の必要性を認識する。

日本語学習を教科学習につなげる。

(4) 言語習得には臨界期（10 歳前後）がある。

- 臨界期以前に来日した場合…日本語習得が速く、日本語が「母語」になる。

- 臨界期以降に来日した場合…日本語習得が遅い。思考言語は母語。母語を生かして日本語を習得することが可能。

- 臨界期前後に来日した場合…ダブルリミテッド（セミリンガル）に陥りやすい。

☞ 母語の形成を確認し、指導法を変える。

(5) 自分から望んで来日しているわけではない。

- 将来に向けての展望がないと、学習意欲がわからない。

☞ 将来、帰国か日本永住か、進路・進学をどうするのかの見通しを持たせる。

(6) 学習経験と環境の個人差が大きい。

- 教育熱心な環境で育ってきた児童生徒もいれば、未就学だった児童生徒もいる。

- 出身国によって学習スタイルが異なり、同一カリキュラムや指導法では効果が上がらない。

☞ 個々の実態に合わせたカリキュラムや指導法を選ぶ。

2 活動の工夫

学習内容に沿ったゲーム・クイズ・アクティビティなどの活動を入れると、学習意欲がわき、楽しみながら自然に日本語が身に付いていく。

《楽しめる活動のポイント》

- 1 ルールがわかりやすい。
- 2 日本語のレベルで勝敗が左右されない。
- 3 作戦を立てるなどの工夫ができる。
- 4 自身の伸びが実感できる。
- 5 1~2人でもできるものだと更に良い。

- さいころゲーム（すごろく等）
- しりとり ○bingo
- カードゲーム（ばばぬき・ペアマッチ等）
- くじ引き ○ジャンケン
- 歌 ○動作 など

3 教材・教具の工夫

身の回りにあるものが、工夫次第で教具に変身する。

《使える教材のポイント》

- 1 シンプルで使い回しができ、応用範囲が広い。
- 2 身近にある材料で簡単に準備ができる。
- 3 不要になったものが活用できる。

教具になるもの

実物・イラスト・写真・模型・おもちゃ類・チラシ広告・「算数セット」・粘土・
文字カード・さいころ・絵本・マンガ・ゲーム・かるた・トランプ 等

材料になるもの

板目表紙・折り紙・カラー造形・蛍光カード・マグネットシート・Bコート・付箋・
牛乳パック・割りばし 等

4 ねらいにそった活動例

(1) 漢字力

① 漢字に親しむ活動

- 当て字 例：自分の名前
- おもしろ漢字つくり
- 漢字あわせゲーム

② 仲間でおぼえるゲーム

- 部首 ○意味 ○対になる漢字

③ 熟語でおぼえるゲーム

- 熟語しりとり
(同じ文字で) 明日→日直→直線→ (同じ読みで) 現在→材料→両親→
- 対になることばあわせ
- 四字熟語あわせ

(2) 語彙力

① 語彙習得のためのゲーム

○しりとり遊び

(文字の数を決める。仲間のことばだけを使う。2文字とり)

○対になることば遊び

○意味の似たカタカナことば

○ことわざ

○連想することばつなぎ

○君も小林一茶（俳句つくり）

○自分の名前をつかった言葉遊び

例：「さ」かあがりの おしえかたが 「と」ても 「う」まいです

○すごろく

・途中で問題を出す。（問題カードをひく）

例：「と」で始まる／終わることばを言いましょう。

教室にある物の名前を5個言いましょう。

② 語彙を増やすための活動

○スリーヒントクイズ 「わたしはだれでしょう」

○同じ絵を描いて。同じ物を作って。

(3) 読解力

① 読みやすくする工夫

・文節ごとに区切る。

・易しい言葉に直す。

・漢字にルビをふる。（鉛筆で、左側または下に）

・複文を單文にする。

・余分な言葉（修飾語）を省いてまとめる。

例：彼が大学に入学するときには、目の色を変えて、今からでは考えられないくらいによく勉強した。

→彼が大学に入学するときには、よく勉強した。

・こそあど言葉が指し示す物を代入する。

② 読みたくなる教材

○おもちゃの作り方

○日本の習慣・年中行事

○料理のレシピ

③ リライト教材の作成

参考 光元聰江・岡本淑明「外国人児童・生徒を教えるためのリライト教材」

ふくろう出版 1500円+税

(4) 表現力・作文力

① 楽しめる題材

○ 4コマまんが

- ・まんがを読んでない人にもわかるように書こう
- ・「 」を使わないで書こう
- ・できるだけ「言いました」「思いました」を使わずに書こう。

○ 名作劇場

- ・誰でも知っている話（「ウサギとカメ」など）を書く。
- ・ペーパーサートなどで、演じてからやる。

○ 宝さがし

- ・部屋のどこかに宝物（何かはナイショ）を隠して、相手に見つけてもらう。

○ カーナビになって道案内

○ もしも□□だったら

② 考えさせる題材

○ 面積の求め方を説明しよう。 例：凹凸のある図形の面積を求めよう。

○ 取り扱い説明書をつくろう。 例：鉛筆けずり

○ 続き話を考えよう。 例：日本には四季がある。（ ）。

○ 結論に導く説明文を書こう。 例：（ ）。わたしは日本が好きだ／きらいだ。

○ 指定された言葉を入れて書こう。

○ 1枚の写真から想像して書こう。

○ どちらを選ぶか理由を書こう。

参考になる書籍

※価格変更あり

書名	著者・編者	発行所	価格※
日本語コミュニケーションゲーム 80	CAGの会	ジャパンタイムズ	2,913円+税
初級日本語 ドリルとしてのゲーム教材 50	栗山昌子 市丸恭子	アルク	2,427円+税
児童・生徒のための 日本語わいわい活動集	国際交流基金日本 語国際センター	スリーエーネットワーク	2,500円+税
日本語クラスアクティビティ 50	中村律子 浅見かおり他	アスク	1,800円+税
日本語授業おもしろネタ集	池上摩希子 大蔵守久	凡人社	1,000円+税
日本語授業おもしろネタ集 2	池上摩希子 大蔵守久	凡人社	1,100円+税
特別支援教育はじめのいっぽ！ 国語のじかん	井上賞子 杉本陽子	学研教育みらい	3,000円+税