

みんなはどこに住んでいますか。



I am a whale.  
I live in the sea.



I am a fish.  
I live in the river.



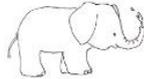
I am a snake.  
I live in the hole.



I am a monkey.  
I live in the trees.



I am a dog.  
I live in the city.



I am an elephant.  
I live in the zoo.



🗨️ Do you live in China ?

No, I don't.

I live in Ueno.

このページのデジタル版では、動物をクリックすると、動物が話しかけてくれます。オレンジ色のスピーカー・マークをクリックすると、人間がパンダに質問しています。そしてパンダが答えてくれるのです。

子どもが自分の名前を伝えられ、住んでいるところも言えるようになっていところに、このページを開いて活動に入るといいでしょう。じゃあ、動物は？と、動物の名前と住んでいるところを伝え合う活動に入ります。その時、順番を変えて、I am an elephant. と行って黙っていると、誰かが I live in the zoo, と答えてくれます。読めたのかどうか、そこは分かりません。でも、それをきっかけに、他の動物でも同じようにすると、住んでいるところを読んで言おうとする子どもが増えてきます。

それでは、と今度は住んでいる方を指導者が言って、I am ....の方を子どもに言うように指示して I live in the city. と言うと、間違えずに I am a dog. と答えます。そして、I am a city. のような間違いは絶対に起こらないのです。子どもって不思議！と心の中で呟いています。いつの間にか、読

んで、情報を得て、英語で答えているのです。

デジタル版では、動物にも文字にも音声を埋め込んであるので、どちらをクリックしても英語を聞くことができます。そこで動物をドラッグして全部位置を変えておいて、子どもに動物をクリックさせ英語を聞かせてから、その英語が書いてあるところまでドラッグさせると、迷わずに2行の英文のところまで引っ張っていきます。ゲーム感覚でどんどん動物を動かしていくのです。子どもは英文の文字全体を目で捉え、耳で聞いた音と結んでいきます。

このような初期の文字との触れ合いのチャンスを、たくさん与えたいと思います。

\* \* \*

こうして文字が読めるのかな、と思わせてくれる段階にまで導いていくときに、やはり教材としての仕掛けが必要です。それが、もう一度ページを見て下さればお分かりのように、

I am a whale.

I live in the sea.

I am a monkey.

I live in the trees.

どの行もIで始まっている、次の言葉は交互にamとliveが並んでいる、そして二つの意味の確認をすると、どの2行も規則性があり、そこから英語のルールに気づくことができるようになっていく、このようなレイアウトが教材制作上の奥の手かと思います。日本語で英語のルールを説明するのではなく、子どもが自ら英語のルールに気づくことができるような仕掛けを作っておく、そして活動はもっぱら音声中心に行う、これが中学進学前の10歳前後の子どもたちを英語と出会わせるときの秘訣だと考えています。