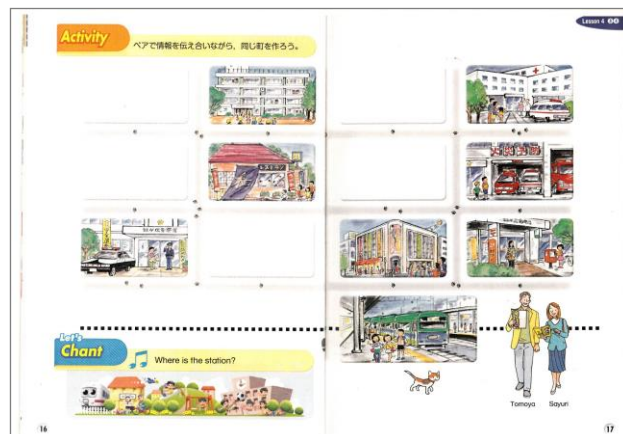
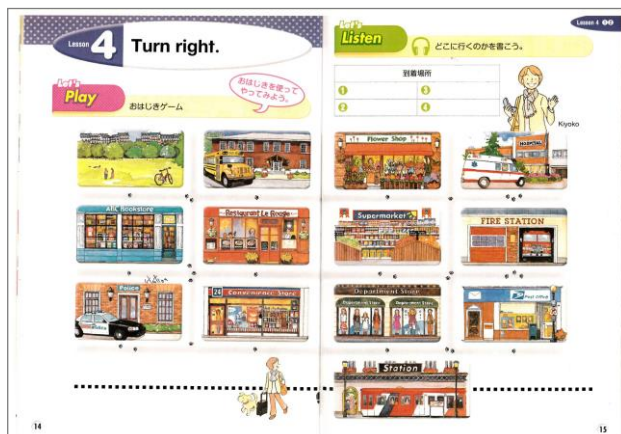




ーHi,friends! ～テキストの仕組み～を理解するー

今回は、「Hi,friends! ～テキストの仕組み～」を理解することを通して、単元構成の考え方を再確認したいと思います。
(バックナンバー Compass No4, 11～13 も参照ください。)

Hi,friends! 2 Lesson4 Turn right (道案内をしよう)



Hi,friends! は、「教科書ではなく教材である」

全国的にみると、自治体で独自のテキストを作成して活用しているところもあります。とはいえ、多くの学校では Hi,friends! に沿った活動が行われているのも事実です。その Hi,friends! の仕組みを、Hi,friends! 2 Lesson4 Turn right を例に見てみます。
一単元4ページ構成は Hi,friends! の中では標準的です。ですが特徴的なのは、活動例である Let's Play, Let's Listen, Let's Chant, Activity がそれぞれ1つでやや少なく、明らかに1時間1ページという見方ができないところです。

Hi,friends! は、「1時間1ページで進めるものではない」

全40ページからできている Hi,friends! 2 指導編 を見ても、どこにも「本時は、ここからここまで」のような記載はありません。上記を見ても分かります。このレッスンは特に見開きで使うようにできていますから。そして、こう言い換えることができます。

Hi,friends! は、「指導編だけでは指導できない」

「Hi,friends! 指導編」は、他教科の指導書とは「似て非なるもの」なのです。各活動の簡単な解説といった感じです。

Hi,friends! は、「活動をプラスして指導する」

このことを、単元全体を見通す中で、どれだけ効果的に行えるかがポイントといえます。「質的に高い活動を、量的に確保する」ということです。バックナンバー Compass No5 もご覧ください。

ここでは、「小学校外国語活動 文部科学省 Hi,friends!2 準拠 他教科関連指導研究編 東京書籍」をもとにまとめてみます。

時数	Hi,friends! の活動	プラスする活動例【T】	プラスした活動例【Talking など】のねらい・意図
1	【Let's Play】おはじきゲーム	【T1】What's this? ゲーム 【T2】ミッシング ゲーム 【T3】どこに行くのかな? 【T4】サイモンセス ゲーム	「おはじきゲーム」は、「英語での建物などの表し方の特徴や、日本語との違いに気付く」ことがねらいです。 【T1・2】は同じねらいに、【T3・4】は道案内の言い方を知るために 行う活動といえます。
2	【Let's Chant】 ♪Where is the station? 【Let's Listen】どこに行くのかな	【T5】ビンゴゲーム 【T6】Turn right. ゲーム 【T7】仲間探し ゲーム	チャンツは、「目的地への行き方を尋ねたり言ったりする表現を知り・慣れる」ことがねらいです。また、Let's Listen は、目的地への行き方を集中して聞き取ることをねらいとしています。 【T6・7】は同じねらいに、【T5】は建物の言い方に慣れ親しむことをねらいとしています。
3	【Let's Chant】 ♪Where is the station? 【Activity】同じ町を作ろう	【T8】どこにあるのかな?	Activity は、目的地への行き方を集中して尋ねたり言ったりすることをねらいとしています。 【T8】も同じねらいですが、ここは指導者との活動、Activity は児童同士がペアで行うことにしています。
4	【Let's Chant】 ♪Where is the station?	【T9】友だちを案内しよう① 【T10】友だちを案内しよう②	【T9・10】は、相手意識を持って目的地への行き方を尋ねたりわかりやすく案内したりすることをねらいとしています。「友だちの家やお気に入りの場所」などを取り入れるところが、単純なインフォメーション・ギャップを使った活動との違いとなります。

いかがでしょうか。Compass No5 で紹介した文科省資料も同じです。Hi,friends! の活動を軸としながら、それを補ったり充実させたりする活動をプラスして一単元を構成していることがお分かりいただけると思います。
先生方も、自身の Hi,friends! の使い方・単元全体の進め方をもう一度見つめ直してみませんか。