

INPUTをしっかりと OUTPUTは急がないで!

自転車に乗り始めたばかりです
子どもたちを急がせないで!



ミニントス

第14号

2009年8月14日(金)

発行所

ミント音声教育研究所

〒370-0013 群馬県
高崎市萩原町 950-31
Tel/Fax 027-353-1091

紙面案内

記事	連載	点描
インプットをしっかりと、アウトプットは急がないで!	① 文字に興味のある子どもたち	全員参加型個別学習という電子ゲームの効果
一面	二面	二面

ユーザーサポート 027-353-1091

m-Boxed やプレーヤーミント
利用方法のお尋ねや教材
のお問い合わせは電話で受
け付けています

電子教材の特性を活かして しっかりと耕し、力を引き出す

児童英語で一番苦労するのは「定着」だと言われる。反復練習はどうしても退屈になりがちだからだ。確かにワークシンプなどでは、楽しくて変化に富むアクティビティがほとんどで、「定着法」の講習は皆無に等しい。しかし、十分な定着がないままに活動を進むと、紋切り型の表現ばかりになる。理解のない子どももやっただけで、授業の重なりが重なると、高学年ほど恥ずかしくなる。

昨年秋、当研究所が行った英語学会での研究発表でこうした問題を「授業展開の三段階」として「導入・定着・活用」を提起したところ多くの反響があった。その中に、三段階の英語表現を求めた方がおられ、次のようにお応えした。

半年後の今年春の学会で、その方にお会いしたところ次のような助言をいただいた。

——田淵さんの「導入定着活用」の理論からすると「定着」は cultivated potential がいい。一生懸命に耕して能力をつけ、活動につながるという意味にぴったりの語。

たっぷりな定着が活動を豊かにする

小学校高学年にもなると、「歌って踊って」だけの授業運営には乗ってこなくなる。かといって、内容ある英語

導入=情報提示
Informative Presentation

定着=反復練習
Repetitive Drill

活用=活動訓練
Exercise Activity

音から入るフォニックスライム

阿部フォード恵子先生監修

ディスクパッケージ (上下2巻)
お手ごろ価格の各 **6,300円** (税込)

USBフラッシュメモリ版 m-Boxed ライト
パワフルな **29,800円** (税込)



表現には程遠い。生徒の年齢にあった「知的授業内容」と、「英語表現力の未熟さ」。このギャップをどうやって埋めるのか? 答えは cultivated potential に見出せる。

電子授業の特性を活かして行う音声唱和訓練とゲーム感覚の反復練習は、子どもたちのひきつけ、「気づき」の力を引き出すことができ。定着をたっぷり行い、無理なくコミュニケーションション活動に進む。焦って足早にアウトプットに向かうより、インプットをしっかりと行うのが、「急がば回れ」の小学校英語ではないだろうか。

Q & A

- Q ディスク版とUSBメモリ版の違いは?
- A 収録教材は同じですが、使える機能がディスク版では限定されます。
- Q 具体的には?
- A ディスク版ではカルタ取りやシューティングなど4つのゲームが使えますが、USBメモリ版だと風船割り、神経衰弱、虫食いなどプレイヤーミントの演習機能が利用できます。また学習履歴も持ち運べます。

文字に興味のある子どもたち

英学会での発表から

子どもたちは電子授業をどのように受け止めているだろうか？
今年も七月恒例のアンケートを行ったところ、興味深いことがわかってきた。

(アンケート対象 110人。回収 78人)

それは、子どもたちは文字にとっても興味を持っていて、ことだつた。文科省は「文字の導入が英語嫌いを増や

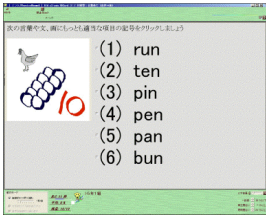
す」と言う見解だが、どうやら子どもたちの実態とは違うようだ。フォニックスライムによる電子授業は、絵や字を見ながら声を出す唱和と、ゲーム感覚の演習の2部構成だが、一番人気は回答者78人中46人(59%)の『言葉あて』ゲームだった。これは、音声で聞いて、その単語を六択で選ぶ「音から文字

電子教材の特性 ストレスフリー

「言葉あて」ゲームが人気だったのは、「評価されている」という受身感覚でなく、「力を発揮する」と言う参加意識を強くする教授法だからかもしれない。

「言葉あて」が一番人気

マイク先生の授業は、挨拶や自己紹介から、電子教材による発声や演習、さらにドリルを使った読み書きなど、万遍なく多彩に行われている。その中で大きな支持を得たのが、音声教材フォニックスライムの「言葉あて」ゲームだ。



言葉あてゲーム
音を聞いて番号で応える

そこで、授業をのぞいてみた。

——もう一度チャンスを下さい

マイク先生が、フォ



フォニックスライム授業 参観

全員参加型個別学習というマルチメディア電子ゲームの効果

ニックスライム「言葉あて」ゲーム窓を閉じ、次の課題の窓を開き始めたとき、ひとりの子どもが、大きな声を挙げた。最後の問題をし

とは個別学習向けなのだが、それが多数の一斉授業で力を発揮している。テレビのクイズ番組の影響もあるのだろうか、子どもたち

くじったのがよほど口惜しかったのだろう。

電子教材は一斉授業向けと個別学習用に大別される。この「言葉あて」ゲームはもとも

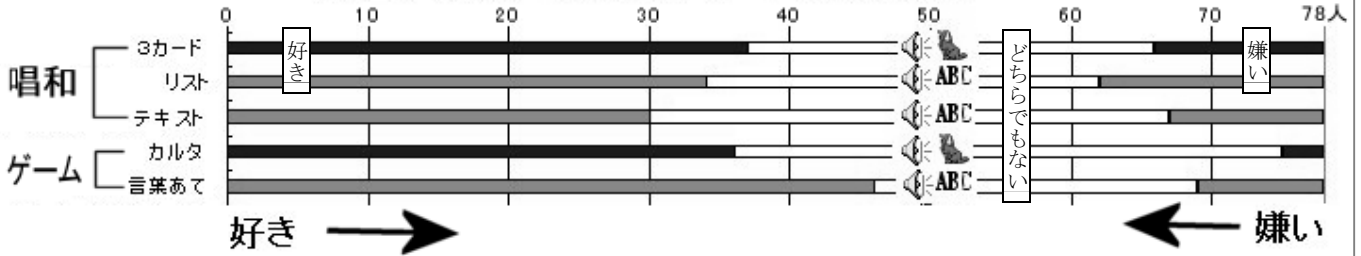


——わかったあれだ

は、物怖じすることなく、ゲーム感覚の問題に答えていく。自分の番でないときでも

などと声を出す子が多い。全員参加型のクイズレクソンだ。3年以上だと正解率が8割から9割と高い。それは、絵カードを使ったフラッシュによる定着活動の成果でもあるが、ゲーム感覚の一斉授業が、全員参加型であることで、生徒の気付き力を引き出し、定着を促進しているようだった。

フォニックスライム/演習モード別好き嫌い



お知らせ

フォニックスライムによる電子授業を始めて三年になるマイク先生に、いろいろ話をうかがった。

- ▼英語がペラペラなのになぜ電子教材？
- ▼従来のフォニックスとはどこが違う？
- ▼子どもたちの発音はどう変わった？
- ▼文字の扱いは？
- ▼など話題満載。

マイク先生との対談 ネット連載を開始

音とリズムから入るフォニックスライム
—マイク先生と435人の子どもたち



アドレス ↓ か、検索で →

ミント435

検索

http://www5b.biglobe.ne.jp/~mint_hs/publish/phonics/pr-talk.html