

学年別アクティビティ

学年(年齢)の特性と能力に合わせて、難易度を調整し、アクティビティを作成する

学年別アクティビティ作成のポイント「難易度コントロール」

① 単語数

新出単語数の目安

- 1・2年生／5語まで
- 3・4年生／5～7語程度
- 5・6年生／6～8語程度

※但し、児童にとって非常に身近な単語、カタカナになっている単語(色・数・果物など)の場合は、やや多めに提示してもよい。

② ターゲット表現の長さ・複雑さ

- 1・2年生／単語、または一語文【例】職業について

A doctor.

- 3・4年生／単純な短文

What do you do? I'm a doctor.

- 5・6年生／少し複雑な短文

What do you want to be? I want to be a doctor.

③ 身体表現 vs. 言語表現

- 1・2年生／身体を動かすアクティビティ

(例) サイモンの命令

→講師が“Simon says, stand up.”のように、指示をテンポよく出し、児童はその指示に従って動作する。講師が“Simon says,”を言わずに指示のみ出した時に、その動作をしたら負けのゲーム。

- 3・4年生／身体を動かす+言語を使うミックス

(例) アルファベットスープ

→各児童にアルファベットカードを一枚ずつ配る。全員でアルファベットソングを歌うが、各児童は自分の持っているアルファベットの順番が来たら、立ち上がって大きな声でそのアルファベットを言うというアクティビティ。

- 5・6年生／言語を使うアクティビティ

(例) ゴーフィッシュ

→4人程のグループで、“Do you have~?” “Yes, I do.” “No, I don't.”と質問し合いながら、ペアのカードを集めていくカードゲーム。

④ 聞く vs. 話す

- 1・2年生／児童は単語を聞いて、動作で反応するもの

(例) カルタ取り

→講師が言った単語カードを取るゲーム

- 3・4年生／児童は単語を言い、動作でも反応するもの

(例) フルーツバスケット

→自分のフルーツの名前を呼ばれたら、そのフルーツの名前を言いながら、席を移動するゲーム。

- 5・6年生／児童は質問に対して、センテンスの形で答えるもの

(例) 調査ゲーム

→各テーマについて児童がお互いに質問をして、調査シートに書き込んでいくアクティビティ。

まとめ

一つの要素だけでなく、複数の要素を調整して難易度をコントロールし、学年(年齢)の特性や能力に合わせたアクティビティを行いましょ。