

本書を使つての学校や塾での英語カリキュラム

ジョーデン・メソッド援用法の英語教育観

母語としての日本語習得と同様、外国語としての英語もプライマリーは音声言語でセカンダリーは文字言語。

グラマーはその音声言語（とりわけスピーキング）とペアで扱う。その上にリーディングを扱えば、英語を英語の語順で理解できる直読・直解の早い読み（本来の reading）が可能となっていく。

文法をリーディングとペアで学習を進めるのは、昔の外国語学習法の名残に過ぎない。このケースでは、日本語を介しての読解・解読パターンになりやすく、読むのが遅いまま（オーラル言語のベースの無い reading は、reading ではなく decoding 「解読・暗号解き」）。

<ジョーデンメソッド援用法でのレッスン>

全体の学習時間の配分：

- 1) グラマー理解ベースのスピーキングの英語学習：3分の2
- 2) 他の英語学習活動：3分の1

1. 予習

(1). 時間：一日平均20分から（隣の部屋やLL教室を予習室として使えば、生徒の予習はしやすくなるケースも）（年齢、生徒の理解力でかなり個人差がある）

(2). 予習内容：

- 1). 本書のグラマーのポイントの理解（「グラマー理解度チェック」のクイズ〈ダウンロード版〉で理解度をチェック）
- 2). 本書の日本語—英語の、英語の部分を隠して言えるか声に出してチェック

3). 言えない英語表現だけを音読などをして、日本語だけ見てスッと英語が出てくるまでしっかり暗記

4). まとまった数の英語のセンテンスがスムーズに言えるようになったら、付属のネイティブの音声を使って、自然な英語発音、スピードになるまでリピート、シャドーイング（出来るだけ使う状況を想像して、感情を込めて英語を言う事）

2. 実際のレッスンの手順

レッスンの時間配分：

- 1) コミュニケーション・セッション（読みがある場合は読みも）：3分の2
- 2) グラマー・セッション：3分の1

(1). コミュニケーション・セッション

1) クラスの言語活動では、生徒が使えるのは英語のみで日本語は一切使わないルールにする。先生も基本英語で、応用的に「この表現を英語で言ってもらいたい」と言う場合のみ日本語の使用は可。

2) ダウンロード版の「練習シート」（日本語のみのもの）などを使って、“Number one, please.” と日本語センテンスの箇所を指定して、生徒に英語でパッと言ってもらおう。

3) 実例：

#1 「彼は私に英語を教えてくださいました」（この# 1 から#〇〇の日本語が、前の黒板のところに映し or 貼り出されている）

T（先生）：Number one, please.

S1（生徒）：He taught English to me.

T：Or?

S2：He taught me English.

ここまでは、本書『スピーキングのための英文法』に書いてあるので、ここ

からそれまでに導入された語彙、文法項目も入れながら（導入されていない語彙や文法項目は原則使わない〈例外は英語から日本語になっている単語〉）アドリブ的、日常会話的に生徒たちに聞いていく。

ちなみに、先生の役割は3つ。先生が、今どの役割なのか生徒たちにクリアーにわかるようにする。

- 1) クラスルーム・マネージャーとして（本書の p334 のクラスルーム・インストラクションの英語を使うのが便利）
- 2) カンバセーション・パートナーとして
- 3) モデルとして（正しくない、不自然な英語はモデルを見せ、フィードバック）

T : Did you take English classes at your elementary school? (カンバセーション・パートナーとして)

S3 : Yes, I did.

T : Ask the same question to Ken. (クラスルーム・マネージャーとして)

S4 : OK. Did you take English classes at your elementary school?

S5 : Yes.

T : Was your teacher Japanese?

S5 : I had two teachers, a Japanese teacher and an American teacher.

T : Oh, really? When did you start learning English, Yui?

S6 : About five years ago.

(2). リーディングの扱い

学校・塾での英語のテキストをリーディング、リスニング用に使うことも可能。リーディングの扱いは、予習としてパッセージを読ませてくる。その内容について英語で聞き、生徒は英語で答えていく。アドリブ的、日常会話的に生徒たちに質問をしてもよい（より詳しくは『米国の日本語教育に学ぶ新英語教育』 p91~97 参照）。

このリーディングのセッションが、スピーキングとリスニングの復習とな

り、ライティングの予習となる。それぞれのスキルをバラバラに扱うのは非効率。

塾がリーディング、リスニングで英検を扱っている場合は、以下が目安となる。

『スピーキングのための英文法』の文法項目と語彙は：

「中学1年レベル」は英検5級のリーディング、リスニングに大体対応。

「中学2年レベル」は英検4級のリーディング、リスニングに大体対応。

「中学3年レベル」は英検3級のリーディング、リスニングに大体対応。

「高校1年レベル」は英検準2級のリーディング、リスニングに大体対応。

(3). スピーチとライティングの扱い

この2つに関しては、本書で習得されていく日常英会話をベースに「スピーチトピック」（無料ダウンロードができる）を使つての練習をプラスする。それにより、英検の下級はもちろんのこと、英検2級～1級まで対応でき、**TOEFL iBT の Speaking, Writing** のセッションと、**TOEIC Speaking と Writing** の準備としても機能するようになる。日常会話の英語のベースがないと、いくらスピーチやライティングの練習をしても、実際にはなかなか出来るようにならない。

(4). グラマー・セッション（日本語で）

生徒のグラマーの理解の弱い部分をカバーする。

理解が確保できたら、メカニカルに、語彙表現や、上で触れた文法項目である「第4文型」の英語のセンテンスをパッと行ってもらうように日本語（例えば「彼は私にその写真を見せた」「父が私に時計を買ってくれた」など）を口頭で言って、生徒にはその英語を言ってもらう。

グラマーはあくまでもオーラルで言えるようにするための手段に過ぎない。

このセッションでは、クイズも行うことがある。「グラマーの理解度チェッククイズ」は、時間をセーブするため2問くらいを使う。クイズはあくまでも

本書をよりよく読ませ、理解させるための手段とする。

このセッションでは、グラマーのみならず、リスニングや読み書きのクイズを行なっても良い。

3. その他

(1). クラスのレイアウト :

大きなテーブルを囲むか、先生を中心に馬蹄形に並ぶ（全員が全員を見られるし、立ったり座ったり、移動が簡単。40人学級の場合は2人1組の20組とする）。

ただし、グラマーのセッションは馬蹄形にこだわる必要はない。

(2). 生徒の当て方 :

アトランダムに当てる。いつ当たるか分からないようにすることにより、生徒たちが常にクラス活動に注意を払い、先生の質問の答えを頭の中で考えるようにさせるため。

(3). グラマーのセッション以外は、生徒はノートも筆記用具も使わない。これも、クラス活動に100%集中させるため。

(4). 「間違い」の扱い方 :

間違い、不自然なものはモデルを見せ（先生 or 他の生徒により）必ずフィードバック。この作業は一貫しないと、何が正しく自然で、何がそうでないか生徒には分からなくなる。分からないものは、インプットは起こらないし、正しくなく不自然な英語が生徒にインプットされると、後々 **unlearn, learn** の2重手間を生徒に強いることになる。

(5). 評価 :

クラスが終わってすぐ評価記録を付ける。翌週月曜日に個々の生徒自身のどこが弱くて強いか分かるシステムへ。

評価の項目の例：

- 1) レッスンの準備
- 2) その他の宿題
- 3) クラスパフォーマンス（発音・イントネーション、スピード、文法、表現力、コミュの自然さ等）

評価スケールの例：0～4のスケールを使う（+や-も使う）。

- 1) A : 3.5/4 ~ (87.5% ~)
- 2) B : 3/4 ~ (75% ~)
- 3) C : 2.5/4 ~ (62.5% ~)
- 4) D : 2/4 ~ (50% ~)
- 5) F : 50%未満

(6). 理想の語学学習対応の機器：

ソニーやオリンパスのボイスレコーダーなどが以下の3機能があって便利
(あくまでも語学学習対応の機種であることを確認のこと)

- 1). 簡単に3秒くらい戻せる
- 2). 細かいスピード調整が簡単に出来る
- 3). ワンセンテンスの選択が簡単にでき、そのリピート機能の on, off も簡単に出来る