

保護者や家庭教師による本書を使つて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（年齢、お子さん/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) レッソンの言語活動では、お子さん/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。保護者/家庭教師も基本英語で、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、お子さん/生徒に英語でパッとってもらう。

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#〇〇の日本語が生徒の机の上に置かれている）

T（保護者/家庭教師）：Number one, please.（「クラスルーム・マネージャー」としての質問）

S（お子さん/生徒）：He taught English to me.

T：Or?

S：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、日常会話的にお子さん/生徒に聞いていく。

ちなみに、教える先生としての役割は3つ。教える先生が、今どの役割なのかお子さん/生徒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」として質問）

S : Yes, I did.

T : Was your teacher Japanese?

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

(2). リーディングの扱い

学校で使っている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、お子さん/生徒は英語で答えていく。アドリブ的、日常会話的にお子さん/生徒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。

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）を使っ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）

お子さん/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、お子さん/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). 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。クラス活動に 100%集中させるため。

(2). 「間違い」の扱い方：

間違い、不自然なものはモデルを見せ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、何がそうでないかお子さん/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お子さん/生徒にインプットされると、後々unlearn, learn の2重手間を強いることになる。

(3). 評価：

レッスンが終わってすぐ評価記録を付ける。翌週月曜日に個々のお子さん/生徒自身のどこが弱くて強いかわかるシステムへ。

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

(4). 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