



メニュー

レストランのメニューを作ろう

生徒は例外なく、食べ物に興味をもち、自分の好き嫌いについて話したり、料理を注文したり、ロールプレイや料理を作ったりすることが好きなものである。この「メニュー」の授業では、ロールプレイのための材料を生徒に自分で作らせる。外食は、日本独自の食習慣やユニークな食べ物とともに、文化的に重要なことである。



キャサリン・スピーチレイ
Catherine Speechley

ブロードフォード小/中学校
(オーストラリア、ビクトリア州)

目的

言語面の目的

食べ物を書き出し、食べ物や飲み物について話すことができるようになる。
好き嫌いを表現することができるようになる。
レストランで料理を注文できるようになる。

学習する機能	学習する表現	学習する語彙
<ul style="list-style-type: none"> ❖ メニューを読む ❖ 料理について話す ❖ 好き嫌いを表現する ❖ 料理を注文する ❖ 感謝の気持ちを表す 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ~をください ❖ ~がすきですか ❖ なにがきらいですか ❖ みずをください ❖ いただきます 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 食べ物、料理 ❖ 好き / 嫌い ❖ 必要なもの、希望するものをすすめたり、注文するときの表現

文化面の目的

日本料理について知り、試食する。
箸の使い方など、適切なマナーを学ぶ。
日本の食習慣や日常の生活様式について理解する。

レッスンプラン

用意するもの

資料(食べ物リスト)
 オーストラリアのいろいろな料理のメニュー
 その日の為替レートを調べるための新聞
 電卓
 クラフト材料
 クレヨン
 画用紙
 厚紙

授業の進め方

今回の授業内容は、2時限(1時限48分×2コマ)以上使って行う。

今回の授業は前回の授業の続きで、生徒は下記のことを事前にすませておく。

- ❖ 日本料理に関するホームビデオを見る。
- ❖ オーストラリアと日本の食べ物の値段の違いを話し合う。
- ❖ 為替レートについて学習する。
- ❖ 日本語のお金の数え方を学習する。
- ❖ 買い物のロールプレイで日本のお金の使い方を練習する。
- ❖ 食べ物に関する日本の雑誌や本を読む。
- ❖ 食品についてのドリル練習をする。
- ❖ ひらがな、かたかなを学習する。
- ❖ この課題のための語学的・文化的な考え方を一通り学習し把握している。

1. 生徒に食べ物やレストランに関する知識を使って、日本スタイルのレストランにふさわしい自分たちのメニューを作成させる。
 1. 資料を参考にしてメニューを作らせる。(40分)
 2. 作ったメニューを生徒や教師が確認する。(8分)
 3. 料理の値段は、その日の為替レートを使って計算させる。(25分)
 生徒は、オーストラリアの食べ物やレストランの料理の値段を利用することができる。生徒は、日本とオーストラリアの生活費の違いに気づく。例えば、生徒たちはマクドナルドのメニューや値段はよく知っているので、マクドナルドの値段の違いはいい例となる。
 4. メニューを仕上げさせる。(20分)
2. メニューが出来たら、生徒に次の授業で下記のことを行わせる。
 1. 日本料理を作り、試食する。
 2. 作ったメニューを使って、模擬レストランでのロールプレイをする(会話例添付)。

3. 他の外国語学習者に見せるためにロールプレイをビデオに収録する。
4. メニューを作品として校内で展示し、他の生徒や教師にも見てもらう。

3. 評価方法

予算内でバランスのとれた料理を注文するのに自分のメニューを使うことができるかどうかを評価する。

会話例

- ◆ レストランで食べる
 - いらっしゃいませ。
 - 何人ですか。
 - ~人です。
 - こちらどうぞ。
 - これがメニューです。
 - みずをください。
 - ~を~個ください。
 - たなかさん、なにをたべますか。
 - ~をたべます。
- ◆ 好き嫌いの表現
 - なにがすきですか。
 - きらいです。
- ◆ 欲求・希望の表現
 - おなかがすきました。
 - のどがかわきました。
- ◆ 食べ物/飲み物をすすめる
 - ~をどうぞ。
- ◆ ものを説明する
 - (この)ケーキは(おいしい)です。
- ◆ 食事のときの挨拶
 - いただきます。
 - ごちそうさま。
- ◆ 簡単な注文をする
 - ミートパイをください。
 - はい、どうぞ。
 - ミートパイです。どうぞ。
- ◆ 礼を述べる
 - ありがとう。
- ◆ 店を出るとき
 - さようなら。
 - じゃあ、また。
 - きをつけてください。

文化理解と外国語学習について

日本文化理解についての教育哲学と最終目的

文化理解と外国語学習について語るには、日本語の授業を成功させるために不可欠だと考えられる基本事項について説明するのがいいと思う。

やる気は刺激を受けて生まれてくる。教師がなすべきことは生徒をやる気にさせるということで、それによって、生徒に学ぼうという気持ちが生まれてくる。車はエンジンをかけなければ動かない。生徒のやる気のスイッチを入れるのは教師だが、やる気を起こすエンジンは生徒自身だ。

成功は成功を呼ぶ。知的挑戦のレベルと学習の負荷は実際はバランスのとれたものであるべきで、学習が順調に進めば、生徒は飛躍的に上達していると実感し、学んだことを確実なものにすることができる。

教室では、明るく楽しい雰囲気を作り出す必要があり、そのような環境の中でこそ学習のエネルギーが最大限に発揮され、言語と文化を学ぶ自信と楽しさが生まれる。

私はブロードフォード小/中学校で日本語の教師をしているが、この学校で、生徒に活気を与え、やる気を起こさせるようなLanguage Other Than English(英語以外の外国語)プログラムを運営していきたいと思っている。私は教室カリキュラムを興味のもてる、変化に富んだ、楽しくチャレンジできるものにし、生徒が日本語の学習に魅力を感じ、日本の文化や日本人への理解を深めるようにしている。

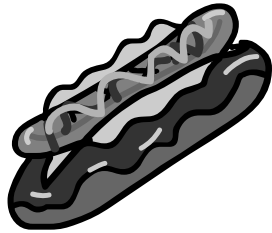
教室でのカリキュラムを補完するために、私たちの学校では日本の学校と教育ネットワークを結んでいて、双方の生徒が学校のインターネットシステムを通じて、継続的にコミュニケーションを図っている。また、日本の学校とオーストラリアの学校同士の相互訪問を企画している。こうした取り組みは友好的な親交関係を築くとともに、教育上の大きな成果と実績をもたらすだろう。

講 評

生徒が自分なりのメニューを作る、というのは、ショッピングセンターの飲食街で好きな食事をしていくような楽しさを感じさせる点で成功している。もちろん、焼きそばややきとりを作るような、いわゆる体験型の授業も悪くないが、諸般の事情でそれができない場合、生徒にそれぞれのメニューを作らせることは興味や関心を喚起する優れた手法だと思う。

この手法は文型・語彙に工夫を加えることで初等レベルにも応用できるであろう。

メニューを作ろう



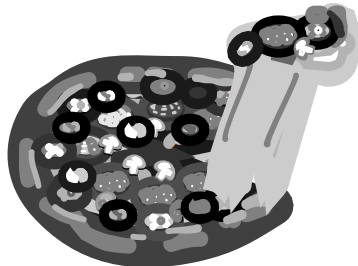
ホットドッグ



ハンバーガー



サンドイッチ



ピザ



フライドポテト



コーラ



ミルク



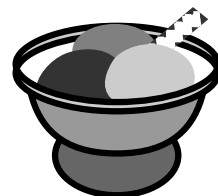
オレンジジュース



コーヒー



サンデー



アイスクリーム