



文法漫画

日本語の漫画を作ろう



マーサ・デュー
Martha Dew
 セント・ジョージズ高校
 (カナダ、ブリティッシュ・
 コロンビア州)

授業のねらい

漫画を作ることを通じて、これまで学習した日本語を総合的に復習し、創造的な日本語の運用能力を養成するとともに、自文化と日本文化の共通点に対する理解を深める。また、生徒同士の交流、学習意欲の向上を図る。

学習項目

言語面

機能	表現	語彙
<ul style="list-style-type: none"> ❖ あいさつ、(自己)紹介 ❖ 指示する ❖ 同意する ❖ 電話番号 / 住所、好きなもの / 嫌いなものを表現する ❖ 時刻、現在・過去時制、意思行為の表現 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ あいさつ、～ですか、ね、よ (を)～てください、AはBが好きです、あんまり、～(名詞)を～ます、～ました、～ましよう、でしょう、じかん、～じに、どこに、なんで 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ すうじ、かぞく、～のともだち、じしょ、でんわばんごう、どこ、だれ、いつ、～ようび、～月、～時、～さい、おいしい、まずい、やさしい、むずかしい、おおきい、ちいさい、あいます、いきます、かいます、ききます、します、たべます、のみます、みます、よみます、きのう、きょう、あした

文化面

日本語における敬語、ていねい語の考え方について知る
 あいさつ表現における日本語と英語の共通点を理解する
 普遍的な人間の目標や感情や活動を日本語で表現する力を養う

その他

ひらがなを書く
 教師の助けを借りて練習したあとで、創造的な日本語の運用能力を習得する
 教室の壁に張られたクラスメートの作品を楽しみながら読む
 生徒相互の理解を深め、学習意欲を刺激しあう

レッスンプラン

用意するもの

KIMONO Vol.1, CIS・Heinemann
 または JAPANESE FOR EVERYONE, GAKKEN
 タスクシート(資料*)

授業の進め方

準備

以下の三つの見出し語をあらかじめ黒板に書いておく。

CAN DO HOW TO EXAMPLES

1. 機能を挙げさせる (10分)

教師は英語で“What are some things that we are able to DO(functions)using Japanese?”(日本語で表現できる用例を挙げてください)」と質問する。教科書を参照させながら、思いつくものを答えさせる。教師は出てきた答えを、“CAN DO”の見出しの下に英語で書いていく。たとえば、“talk on the phone(電話で話す)”、“express likes and dislikes(好きなもの嫌いなものを言う)”、“tell the time(時刻を言う)”など。

2. 日本語を使って演じさせる (15分)

教師は生徒たちが1で挙げた行為のなかから一つ取り上げる。たとえば「電話で話す」であれば、「誰か、電話で話すところを実演できますか」と問いかけて、生徒2人を選び、日本語で電話で話す場面を考えさせ、演じさせる。その時に使った表現を、それぞれ“HOW TO”、“EXAMPLES”の見出しの下にひらが

なで書いていく。

3. 2人1組での練習 (15分)

生徒たちを2人1組にして、2と同じように演じさせる。教師は、“CAN DO”、“HOW TO”、“EXAMPLES”の見出しの下に、出てきた事例を選んで、さらにつけ加えていく(例参照)。

4. ストーリーの制作 (15分)

教師は生徒たちに、“EXAMPLES”の見出しの下に書き出された表現例のいくつかを並べ替え、ストーリーを作るよう指示する。生徒に発表させる際、生徒たちが理解しやすくなるように、教師は黒板に簡単な絵を描く。

5. 宿題の指示 (5分)

教師は資料1を配付し、宿題について生徒から質問があれば、それに答える。

6. 評価

◆ 制作した漫画

選考委員会から

このレッスンプランは、生徒の学習レベルや年齢に関係なく応用でき、生徒の学習意欲を高めるでしょう。また、他教科と連携してもいいでしょう。

「聞く・話す」能力を養成するために、作成した漫画を演じさせるのも一案ではないでしょうか。

例

CAN DO	HOW TO	EXAMPLES
Talk on the phone		もしもし
Describe likes	～は～がすき	ぼくはやきゅうがすきです。
Describe dislikes	～はあんまり～	すうがくはあんまり……。
Tell the time	～じです	いまなんじですか。
	～じはんです	パーティーはごじはんです。

タスクシート

まんがのストーリーを制作し、その中でこれまで学習した日本語の本語を使うこと。

これまでに学習した内容については、教科書の目次を参照すること。

漫画のコマ数は12コマ以上とすること。

漫画をかいた用紙とは別の紙に、ふき出しの中のせりふを順に書き出すこと。

それぞれのふき出しの後ろに、教科書の目次の様式になり、キーとなる表現・構文をメモすること。

キーとなる表現・構文はできるだけ多様なものになるようにすること。

ひょうか評価は、

1)日本語が適切に使われているか

2)文字が読みやすく正確であるか

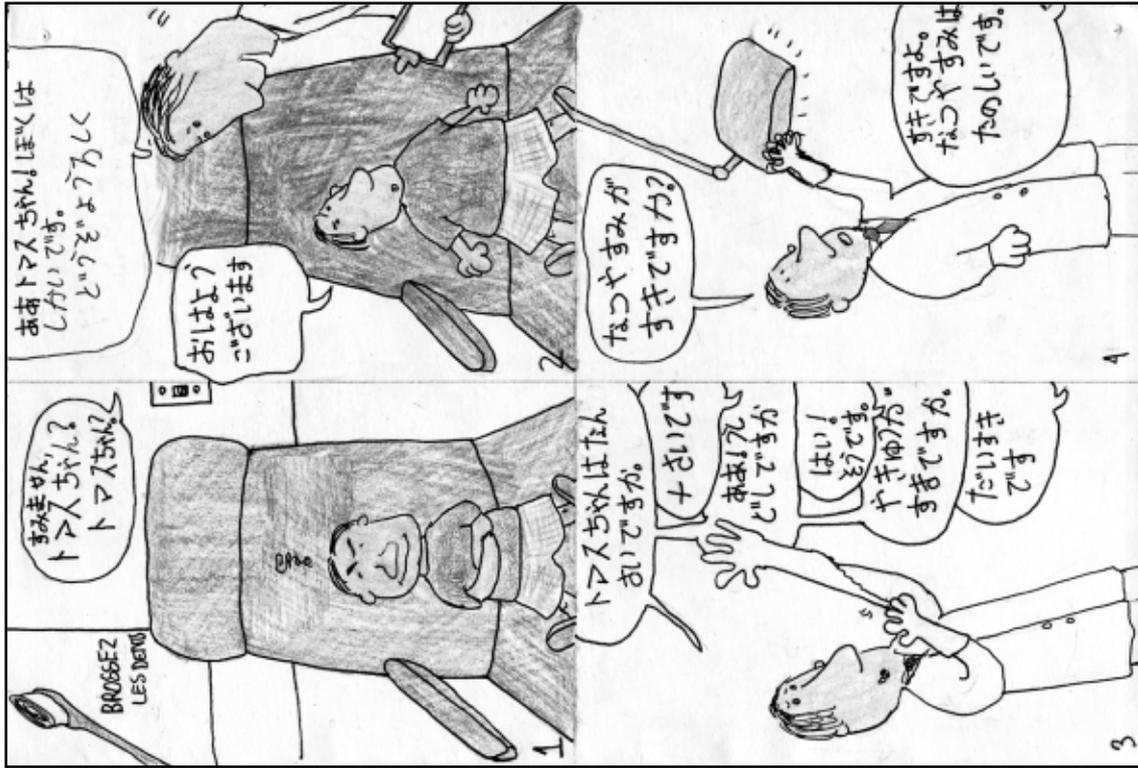
3)ストーリーが起承転結のまとまりを持っているか

4)内容が面白く魅力があるか

の4点の基準にもとづいて行う。

ていしゅつしめきり
提出締切：11月28日(木)

生徒の作品



● 1. おまさま、ちんちん、はしさいです。
2. どうぞ、ようちん

● 3. おはようございます
4. おはようございます

● 5. おまさま、ちんちん、はしさいです。
6. どうぞ、ようちん

● 7. おまさま、ちんちん、はしさいです。
8. どうぞ、ようちん

● 9. おまさま、ちんちん、はしさいです。
10. どうぞ、ようちん

● 11. おまさま、ちんちん、はしさいです。
12. どうぞ、ようちん