

LESSON 2

TELEPHONE NUMBERS

これは がっこうの でんわばんごうです。

ねらいと学習事項

【コミュニケーションの到達目標】

- 情報のやり取り
 - 身のまわりの物の名称や持ち主を言ったり、聞いたりする。
 - 人や施設の電話番号を言ったり、聞いたりする。
 - 情報を聞き直したり、確認したりする。
- 人々とのかかわり
 - メモなどをさしたとき、ひとこと添える。
 - 人を待たせるとき、ひとこと添える。
 - お礼を言う。

【KEY SENTENCES】

- 1 これは ほんです。
- 2 これは ほんではありません。
- 3 これは たなかせんせいの とけいです。
これは たなかせんせいのです。
- 4 がっこうの でんわばんごうは 3785-2411です。



【言語学習項目】

文型：これは 何ですか。 — Nです。

これは (持ち主) のNです。 だれのNですか。 — (持ち主) の Nです。 / (持ち主) のです。

PLACE の でんわばんごうは OOOOの OOOOです。

PLACE の でんわばんごうは なんばんですか。 — OOOOの OOOOです。

語彙：「これ」、身のまわりの物の名称、場所名詞、疑問詞「なん」「だれ」「なんばん」、電話番号
数(11~20) 他

表現：「どうぞ」(物をさし出す)、「どうも ありがとうございます」(お礼)、「ちょっと まってください」(待ってもらう)、「すみません、もう いちど おねがいします」(情報を聞き直す)、「…ですね」(確認)

【日本と世界の文化・情報】

- 日本語の文字／横書きと縦書き
- 友達同士の話し方
- そろばん

内容と解説

EXERCISES I

Student Book 16ページのイラストを使って練習

1. ex. ノート ①ほん ②とけい ③しんぶん ④かぎ ⑤かばん ⑥つくえ ⑦いす ⑧くるま

◆身のまわりにある物の名前を覚えます。語彙は、できるだけ実物を用いて導入しよう。(車はミニカーか写真で。)

2. ex. これは ノートです。 ①ほん ②とけい ③しんぶん ④かぎ ⑤かばん ⑥つくえ ⑦いす ⑧くるま

◆手元(手近)にある物を示す「これ」を導入し(イラストでは指差しマークを用いています)、「これは Nです」の文を練習します。

◆「これ」の練習では、常に物を話し手の手元に置くように留意します。教師が生徒といっしょに発話したり、生徒にリピートさせたりするときは、必ず生徒のとなりに立ち、手元の物を指しながら「これは～です」と言います。生徒の間で実物を回して、自分の手元に回ってきたら、「これは～です」と言いながら、同時に語彙の定着を図ります。

3. ex. A: これは ノートですか。 B: はい、ノートです。

①ほん ②とけい ③しんぶん ④かぎ ⑤かばん ⑥つくえ ⑦いす ⑧くるま

◆手元にある物について、QAをしながら、覚えた単語を確認します。

4. ex. A: これは ほんですか。 B: いいえ、ほんではありません。

A: なんですか。 B: ノートです。

①ノート、ほん ②しんぶん、かぎ ③くるま、しんぶん ④かぎ、かばん

⑤かばん、ほん ⑥いす、つくえ ⑦つくえ、いす ⑧とけい、くるま

◆引き続き手元にある物についてQAで覚えた単語を確認しながら、疑問詞疑問文を導入します。

◆テキストの練習に入る前に、実物を袋に入れて外から触らせたり、シルエットだけを見せたり、実物の入った箱を振って音だけを聞かせたりして、「なんですか」とたずねます。

◆1. で覚えた単語は限られていますが、一見すると何だかわからないようなもの、たとえば、本の形をしたかばん、時計の形をしたキーホルダーなどがもしあれば、楽しくインフォメーションギャップを作って、S:「これは とけいですか」T:「いいえ、とけいではありません」S:「なんですか」T:「かぎです」のようなやり取りを導きます。

⇒ [楽しく学べるアイディア集 L2 【1】「なんですか」ゲーム](#)

⇒ [日本と世界の文化・情報 L2 【1】日本の文字／縦書きと横書き](#)

EXERCISES II

Student Book 17～18ページのイラストを使って練習

1. ex. これは バードくんの ノートです。

- ①たなかせんせいの ほん ②かとうくんの とけい ③やまもとくんの しんぶん
④おとうさんの かばん ⑤きむらさんの かぎ

- ◆所有を表す助詞「の」の学習です。持ち主の顔のイラストを見ながら、「(持ち主)のN」の言い方を導入します。
◆語順の誤り(「ノートの バードくん」「ほんの たなかせんせい」)が出やすいので、よく練習します。
◆教師は自分の持ち物を提示して、「私の～です」と言います。また、生徒数人の持ち物(同じ物、例えば本なら本)を手に取り、「Aさんの ほんです。」「Bさんの ほんです。」「Cくんの ほんです。」と言います。いくつかの物について、同様に行います。(ノートなど名前が書かれた物で、名前を指しながら言えばよりはっきりします。)

2. ex. これは がっこうの つくえです。 ①がっこうの いす ②がっこうの くるま

- ◆学校の物についても、1. と同様に練習します。

3. ex. A: だれの ノートですか。 B: おとうさんのです。

- ①ほん、やまもとくん ②とけい、バードくん ③しんぶん、たなかせんせい
④かぎ、かとうくん ⑤かばん、きむらさん ⑥くるま、がっこう

- ◆疑問詞「だれ」を「だれの」の形で導入します。持ち主をたずねたり答えたりする練習をします。答えでは、「バードくんのとけいです」の「とけい」を省略した「バードくんです」の形を練習します。
◆テキストでは、あみだくじを使っています。これは日本の子どもたちがよく使うものですが、詳しいやり方はL12のJAPAN NEWSにあります。疑問詞を使った練習では、インフォメーションギャップをつくるのが効果的ですが、あみだくじはそのひとつの手法です。
◆生徒たちの持ち物を集めて「だれの～ですか」と聞きます。本人が「わたしの～です」「ぼくの～です」と言えなければ返しません。実際の忘れ物や落とし物、宿題などの返却物もよい素材となります。生徒も返すのを手伝いながら、QA 練習ができます。

⇒ [楽しく学べるアイディア集L2【3】だれの手](#)

EXERCISES III

Student Book 18ページのイラストを使って練習

1. ex. がっこう ①かいしゃ ②かとうくんの うち ③やまもとくんの うち ④きむらさんの うち

- ◆練習に必要な場所の語彙を覚えます。

2. ex. がっこうの でんわばんごうは 3785の 2411です。

- ①かいしゃ、5460の6933 ②かとうくんの うち、3612の8724
③やまもとくんの うち、3550の9245 ④きむらさんの うち、5962の0087

◆準備段階として、電話番号の言い方を練習してから、「～の でんわばんごうは ○○○○の ○○○○です」の形で、電話番号を教える言い方を練習します。「かとうくんの うちの でんわばんごう」のようにだんだん構文が長くなり、語順の乱れや、助詞の抜け落ちも多くなってきます。イラストは、語順のとおり組み立てられているので、順に指し示して、発話を助けてください。

3. ex. A: がっこうの でんわばんごうは なんばんですか。 B: 3785の 2411です。

①かいしゃ、5460の6933 ②かとうくんの うち、3612の8724

③やまもとくんの うち、3550の9245 ④きむらさんの うち、5962の0087

◆電話番号をたずねたり、答えたりする練習です。新しく「なんばん」という疑問詞を学びます。まず、電話番号だけの板書か、フラッシュカードを見せて、「なんばんですか」「3785の2411です」の簡単なQA練習を行い、言えるようになってきたら、場所を特定して、「がっこうの でんわばんごうは なんばんですか」「3785の2411です」のQAに進みます。

⇒ [楽しく学べるアイディア集 L2【4】ピザ屋はなんばん](#)

MAIN DIALOGUE

会話本文は Student Book 20ページ / 21ページのイラストを使って練習

◆バード君が日本語で書かれたメモについて、田中先生に内容をたずねる場面です。

◆物を受け渡すときの「どうぞ」「ありがとうございます」の表現を学びます。

◆「これは?」は「これは なんですか」の質問が省略された言い方です。文末が rising intonation になることに留意します。

SHORT DIALOGUES

会話本文は Student Book 21ページ

◆テキストのモデル会話を聞かせたり、読ませたりして、内容を確認した後、役割を決めて、発話練習をします。

1. 「ちょっと まってください」という表現を紹介し、よく口慣らしをします。

2. ◆はじめて informal speech の会話を導入します。JYP シリーズでは、中高生の年代に合わせて、このように早くから informal speech を紹介する方針をとっていますが、この段階では、友達同士だと話し方が変わるという日本語の習慣を知り、会話の内容が聞いて理解できればよしとします。(⇒文法的学習は、Vol.III)

* 普通体での会話のなかでは、助詞「は」を省略することが多いのですが、JYP シリーズでは、日本語初級の基礎的構文力を築くことを大切に考えて、省略しない方針をとっています。

◆人物をバード君と先生にし（顔の絵カードを見せる）、「これは なんですか」「そろばんです」「かとうくんのですか」「はい、わたしのです」という formal speech を聞かせ、次いで相手を加藤君の顔のカードに変えて、informal speech に変換して聞かせる方法があります。

⇒ [日本と世界の文化・情報 L2【2】友達同士の話し方](#)

NUMBERS (11 to 20)

Student Book 19ページ

14、17、19には二通りの言い方があることを紹介します。

* 12と20は間違いやすいので組み合わせで出して読ませ、違いを意識させます。

⇒ [楽しく学べるアイディア集 L2【5】カウントゲーム](#)

JAPAN NEWS

英文によるコラムは Student Book 22ページ

そろばんを紹介しています。

⇒ [日本と世界の文化・情報 L2 【3】 そろばん](#)

TASK 1

詳細は Student Book 23ページ

- ◆5人の電話番号を聞いて、シートに書き込むタスクです。男子なら「くん」、女子なら「さん」に ○をつけます。
この段階ではまだ、かな（特に名前はかたかなのケースが多い）が書けない場合が多いので、名前は英文字でもよいことにします。
- ◆開始前に、モデル会話を練習させます。「すみません、もういちどおねがいします。」「・・・・・・・・・・ですね」
「はい、そうです」「ありがとうございます」の表現をよく練習し、積極的に使わせるようにします。
- ◆最後に、生徒がシートを見て、「～くん／さんの電話番号は・・・・・・・・・・です」の文型で読み上げ、先生や他の生徒が聞き取って、黒板に番号を書きとめ、本人に合っているかどうか確認します。
- ◆この課の TASK 1 は、EXERCISES Ⅲに続けて行ってもよいものです。

QUIZ

Student Book 24～26ページ

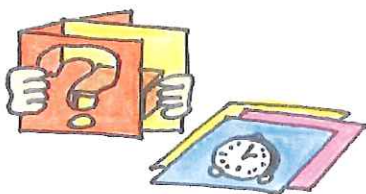
読み書きにより言語学習項目の知識を確認します。宿題や小テストにして、フィードバックします。

楽しく学べるアイデア集

【1】「なんですか」ゲーム

⇔ EXERCISES I - 4

2枚の色画用紙を重ね、上に来る方に大きなクエスチョンマークを切りぬき、その間に、見え隠れするように実物や絵カードを挟み、クイズ式に次々と「なんですか」「～です」の練習をする。(正しい答えが出ないときは、S:「いすです。」 T:「いいえ、いすではありません。」 S:「つくえです。」 T:「いいえ、いすではありません。」 S:「ほんです。」 S:「はい、ほんです。」のやり取りも加える。)



【2】かごめかごめ

「かごめかごめ」の歌と遊び方を紹介し、目隠した鬼の後ろに座っている人を「だれですか」と言って当てさせる。

【3】だれの手

⇔ EXERCISES II - 3

生徒全員の手を出させ、大きな風呂敷など用意してその上にかぶせる。教師はだれかの手をつかんで、「だれの手ですか」と聞く。手をつかまれた生徒は、他の生徒たちにそれを悟られないようにし、みんなで当てる。
*「だれのですか」「わたしのです」「ぼくのす」の省略形も導入し、この形でも練習する。

【4】ピザ屋はなんばん

⇔ EXERCISES III - 2

「～の でんわばんごうは * * * * の * * * * です。」の形で、ピザ屋の電話番号などを書いたちらしやパンフレットを読む、ペアになり、「～の でんわばんごうは なんばんですか。」「* * * * の * * * * です。」のQAをして番号を書き取り、確認するなどの練習をする。
携帯電話を持っていれば、お互いの番号をたずね合う練習もできる。

【5】カウントゲーム

⇔ NUMBERS (11 to 20)

- ① 競技者を二人選ぶ。
- ② 1から順に、二人で交互に数を言う。(一度にひとつかふたつずつ数を言う。)
- ③ 最後に“20”を言わなければいけなくなった生徒が負けとなる。

例. 生徒A : 1, 2 → 生徒B : 3, 4 → A : 5 → B : 6, 7 → A : 8, 9 → B : 11, 12
B : 13 → A : 15, 16 → B : 17 → A : 18, 19 → B : 20

この場合、生徒Bが“20”を言わなければいけなくなったので、負けとなる。

- * ゲームの方式は、勝ち抜き戦にして、例えば二人勝ち抜いたら終わり、としてもよい。あるいは、トーナメント戦にしたり、単に競技者を次々と代えていくだけにしてもよい。
- * このゲームのコツは、いかに自分が20を言わないようにするかである。そのためには自分が16を取れば、必ず勝ちとなる。(相手が17と言ったら、18, 19と言い、相手が17, 18と言ったら、19と言えばよい。)同様に、16を取るためには13を取ればよい。つまり、16-13-10-7-4-1という数を自分が取れば、必ず勝つことができる。言い換えれば、初めに数を言う者が“1”と言えば、必ず勝ちとなる。このコツはもちろん生徒には伏せておく。
- * コツを簡単に見破られないよう、20を言った者を勝ちとすることもある。
- * 日付を学ぶL5でも、30か31までのカウントゲームが楽しめる。

日本と世界の文化・情報

【1】日本語の文字／縦書きと横書き

- テキストの新聞のイラストを見ると、生徒は、文字が縦に書かれていることに気づきます。もし、新聞の実物があれば、いっしょにながめながら、日本語の文字の印象を話します（この段階では、英語で話してもかまいません。）テキストの学習と並行して、ひらがなの学習がはじまっている段階ですが、日本語には、ひらがな、かたかな、漢字、そしてローマ字という四種類の表記があること、その使い分けについてのアウトラインを紹介し、文字への関心を高めます。生徒が、英語その他のアルファベットを用いる言語圏か、それ以外の言語圏かによっても、日本の文字に対するイメージは違ってくるものです。まずは、異なる言語文化に触れるという気持ちで、生徒たちが、日本の文字の全体像になじむように、楽しく紹介します。
- 日本語は歴史的に、古くは中国から、新しくは欧米のさまざまな言語から、外来語を取り入れてきたことを知ります。
- 「ノート」のような外来語はかたかなで書きますが、元の言語から日本語の発音とリズムに変えられていることを、発音練習を兼ねて、実感させます。



【2】友達同士の話し方

- L2のSHORT DIALOGUESでは、はじめて、普通体を紹介しています。すでに、Useful Expressionsで紹介した、目上や年上の人に話す場合のフォーマルな言い方と、同年代、年下に話す場合のカジュアルな言い方の二通りの延長線上の学習です。
- 特に海外で、二通りの使い分けを身のまわりから聞く機会もなく、ニーズが少ない所では、日本語にはそのような体系がある、ということを、まず、文化として知ることにおきます。

【3】そろばん

- 日本では小学校の算数の授業で、そろばんの使い方を学びます。商店では、伝統的にそろばんを使って、金額を計算していました。
- そろばんがあれば、実物を見せて、簡単な足し算、引き算のやり方を紹介してもよいでしょう。
- 「(数) たす (数) は (数) です。」 「(数) ひく (数) は (数) です。」の言い方を教え、問題も答えもL2までに習った20までの数字におさまるようにすれば、数字を聞き取ったり、言ったりする練習も兼ねて楽しめます。