

数字

- ・ 1 から 10、あるいは 9 9、あるいはそれ以上の数字を言うことができる。
- ・ 教師が言った数字を聞いて、理解することができる。
- ・ 漢字で書かれた 1 から 10、あるいは 9 9、あるいはそれ以上の数字を理解する、あるいは読むことができる。
- ・ 1 から 10、あるいは 9 9、あるいはそれ以上の数字を漢字で書くことができる。

数字の導入のためのリソース

- ・ 絵と音から覚える [RSN Numbers 1-10 Pictures](#)

漢数字の練習のためのリソース

- ・ [Sudoku Puzzles](#)

数字の練習のためのアクティビティ例

- ・ 聞く・言う 仲間探しゲーム

用意するもの：数字を書いたシール ペアを作る場合は同じ数字が 2 つあるように、グループを作る場合は同じ数字がグループ数ずつあるようにセットを作る。

やり方：生徒は輪になる。中心でなく前の人の中を見ないように並ぶ。教師は、生徒に 1 枚ずつ数字の書かれたシールを渡し、前の人の中に見えるように言う。生徒は、後ろの人から自分の数字を声で教えてもらい、同じ数字の人を探す。正しく早く仲間を見つけたら、ポイント。

- ・ 聞く・理解する「早く見せて」ゲーム

用意するもの：0～9までのカード、グループ分。導入する数字の大きさに合わせて、カードの枚数を変える。10までなら 1 枚ずつ、99までなら 2 枚ずつ……。

やり方：グループごとに、カードを渡す。学生は、教師が言った数字のカードを教師に見えるように挙げる。早く正確な数字を挙げたグループにポイントが入る。

- ・ 書く・読む カレンダー作り

用意するもの：[カレンダーひながた](#) R→Head Start 06→Head Start 06 Resource
→

Calendar xls

あいさつ

- ・くん・ちゃん（さん）をつけて自分の名前を日本語で呼ばれたら、「はい」と返事をするができる。
- ・「(名前)です」「(どうぞ)よろしく(お願いします)」といった決まった表現を使って、自己紹介できる。
- ・相手の名前が聞き取れなかったら、「すみません」と聞き返すことができる。
- ・おはよう(ございます)、こんにちは、さようなら、ありがとう(ございました)など、日本語のあいさつを聞いて理解できる、あるいは言うことができる。

あいさつ導入のためのリソース

- ・ [みんなの教材サイト](#) 写真・イラスト

自己紹介の練習のためのアクティビティ例

- ・同じクラスの生徒はお互いの名前を知っているので、自分の名前ではなく、祖父母の名前、あるいは有名人の名前で自己紹介しあう。

日本の遊び（福笑い）

- ・顔の部分の語いを聞いて理解することができる、あるいは、言うことができる。
- ・「はいどうぞ」「ありがとう」というやりとりができる。
- ・右、左、上、下、少し、などの語いを指示として言うことができる、あるいは、聞いて理解することができる。
- ・日本の（正月の）伝統的な遊びについて理解する。

福笑いをするためのリソース

- ・ [JFLLC Newsletter Mado Vol. 18](#)

文字

- ・日本の文字は3種類あることとその使われ方を理解する。
- ・カタカナで自分の名前を書くことができる。
- ・ひらがなでカードにメッセージを書くことができる。
- ・「誕生日、おめでとう」「ありがとう」といったやりとりができる。
- ・「はいどうぞ」「ありがとう」といったやりとりができる。

カードを作るためのリソース

- ・[「おたんじょうびおめでとう」練習シート](#) R→Head Start 06→Head Start 06 Resource

→

card practice xls

- ・[カード](#) R→Head Start 06→Head Start 06 Resource→card format doc.
- ・[おりがみくらぶ \(てがみ／はーとのてがみ\)](#)