*漢字の授業について

≪授業で目指したこと≫

内山	■ クラス全員に均等に指名する。 ■ 絵を多く用いる。 ■ 学生に質問を多くする。
大友	■ 非漢字圏の学習者にもわかりやすく説明する。 ■ 関連のある単語も教える。 ■ 単調な流れにしない。
鈴木	■ 書き順の確認をしっかり行う。 ■ レアリアを多く用いて有効に活用する。 ■ 関連するエピソードを紹介して、興味を引き付ける。

*漢字の授業について

	良かった点	悪かった点
内山	■ 学生になるべく問いかけるようにした。 ■ レアリアを用いて指導できた。	■ 準備期間が短く、十分に教案を練ることができなかった。 ■ 間が多い授業になってしまった。
大友	■ 声が大きく、話すスピードが丁度良かった。 ■ レアリアや、教具を多く用いた。	■ 学生から出た質問をきちんと把握することができなかった。 ■ 自信のなさが、授業に出てしまった。
鈴木	■ 書き順の確認をしっかり行えた。 ■ 読みの確認の時に、発音に気を付けて指導できた。	■ 難しい言葉を使ってしまった。 ■ 内容を盛り込みすぎてしまった。

*文法の授業について

≪授業で目指したこと≫

内山	■ 飽きさせない授業を心掛ける。 ■ 絵を多く用いる。 ■ 間を作らないように心掛ける。
大友	■ 自信を持って授業をするよう心掛ける。 ■ 学生が楽しめるような活動を多くする。 ■ 単調な流れにしない。
鈴木	■ できるだけ細かく教案を練る。 ■ スムーズにテンポよく指導する。 ■ 授業の最初に前日の復習をしっかりする。

*文法の授業について

	良かった点	悪かった点
内山	■ 学生が興味を引くような導入ができた。 ■ 新しい文法を何度も繰り返し説明し、定着させることができた。	■ スピード感がない授業だった。 ■ 単調な授業になってしまった。
大友	■ 学生の回答に対して、臨機応変に対応できた。 ■ 盛り上がる活動ができた。	■ 自信のなさが授業に出てしまった。 ■ 指示語が少なく、メリハリのない授業になってしまった。
鈴木	■ 学生に「わかった」と言ってもらうことができた。 ■ 例文が適切だった。	■ 難しい言葉と独り言が多かった。 ■ 指示をうまく伝えることができなかった。

*教壇実習をしてみて

*内山

　思わぬ質問などがあり、答えに戸惑ってしまった。また、既習の語彙を用いて説明する難しさを改めて感じた。学生が発音したことをうまく聞き取れず、授業に生かせなかったのが残念だった。

　授業する上で、学生が飽きさせないようにスピード感のある授業をすることが大切だと感じた。

*教壇実習をしてみて

*大友

　学生の質問したことをきちんと把握することができず、うまく答えることができなかった。学生の質問を注意深く聞くことが大切だと感じた。

　また、学生の回答に対してフィードバックが足りなかったため、学生に当たっているのか不安を与えてしまったように思う。学生を授業に引き込めるようにフィードバックをしっかりすることは大切だと考えた。

*教壇実習をしてみて

*鈴木：

　学生の勉強熱心さを侮っていた節があり、難しい言葉を使ってもよくわからない言葉だとして無視されるだろうと思っていたが、学生はそれを敏感に聞き取り気にしてしまい、授業の妨げになってしまった。学生のレベルにあった適切な言葉を使うことの大切さがわかった。

　また、学生がスムーズに動けるような教室指示を出すことは、難しいと感じた。

*良い日本語教師になるには…

* 内山：普段の生活から、常にアンテナを張って、「なぜ」と疑問に思うことが必要であると感じた。
* 大友：教科書で教える日本語と普段使う日本語の違いを普段から意識していることが必要だと感じた。
* 鈴木：学生の興味を引き付けることに全力を注ぎ、学生から日本語でアウトプットさせることが大切だと感じた。

*レクレーション

*実習最終日に、実習生が考えた日本語教育に関連したレクレーションを行った。

*ゲーム性を重視して、日本語を楽しく学べるようにした。また、復習にもなるように実習生が教えた範囲の内容を盛り込んだゲームをした。

*景品を用意し、学生が積極的にゲームに参加するようにした。

*ゲームの内容

*伝言ゲーム

チーム制。一番前の人に絵を見せ、絵の名前を日本語で伝言してもらう。最後の人が伝言されてきたものを絵で表して名前を言う。

*文法カルタ

個人戦。授業で扱った文法を用いた文とそれに対応した絵でカルタをした。

*ゲームの内容

*ジェスチャーゲーム

チーム制。「～ながら～します。」の文をいくつか用意する。それをジェスチャーしてもらい、当てさせる。

*ビンゴゲーム

個人戦。好きな漢字を選択欄から９つ選んでもらい、ビンゴゲームをする。

*絵しりとり

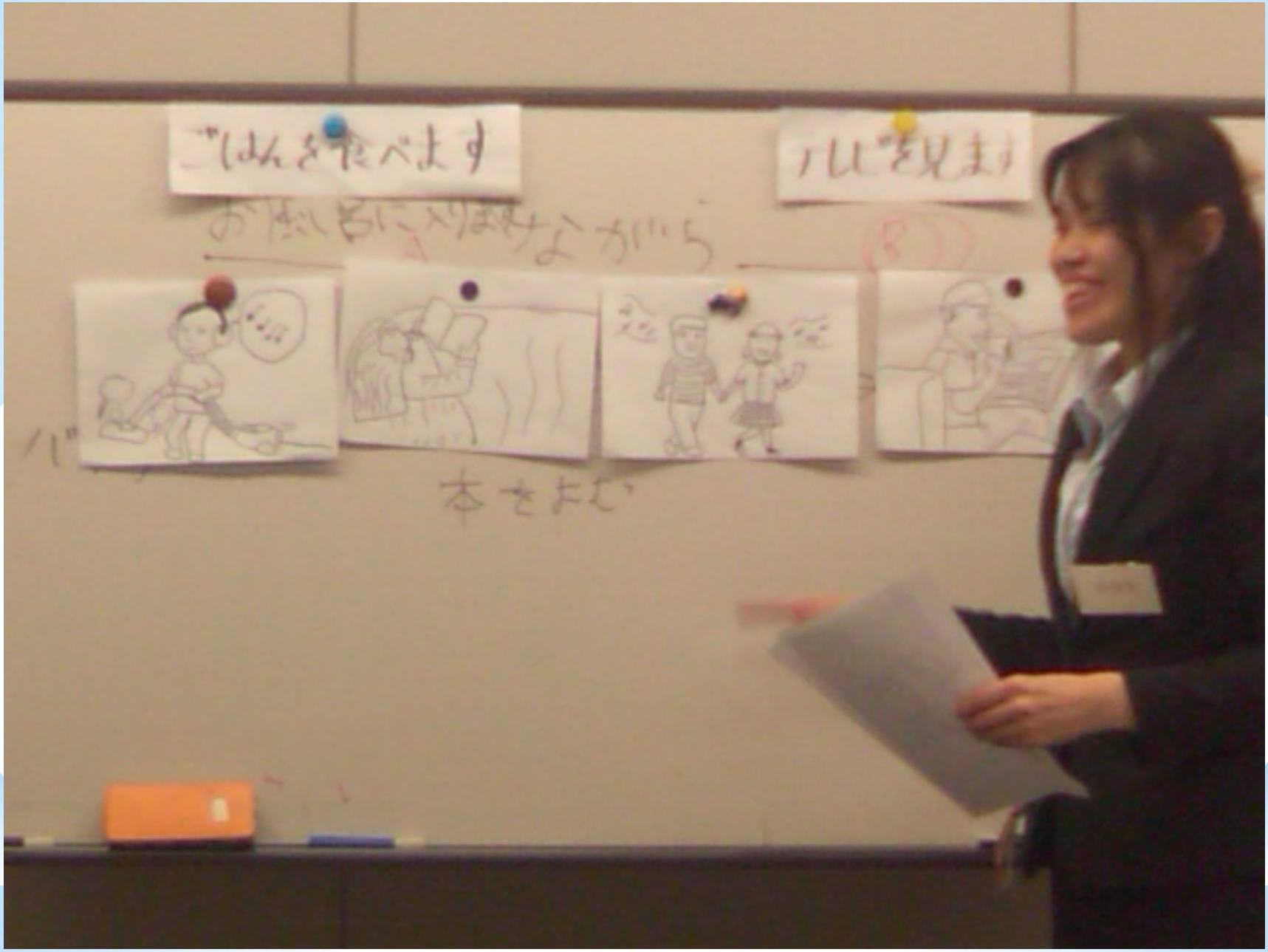
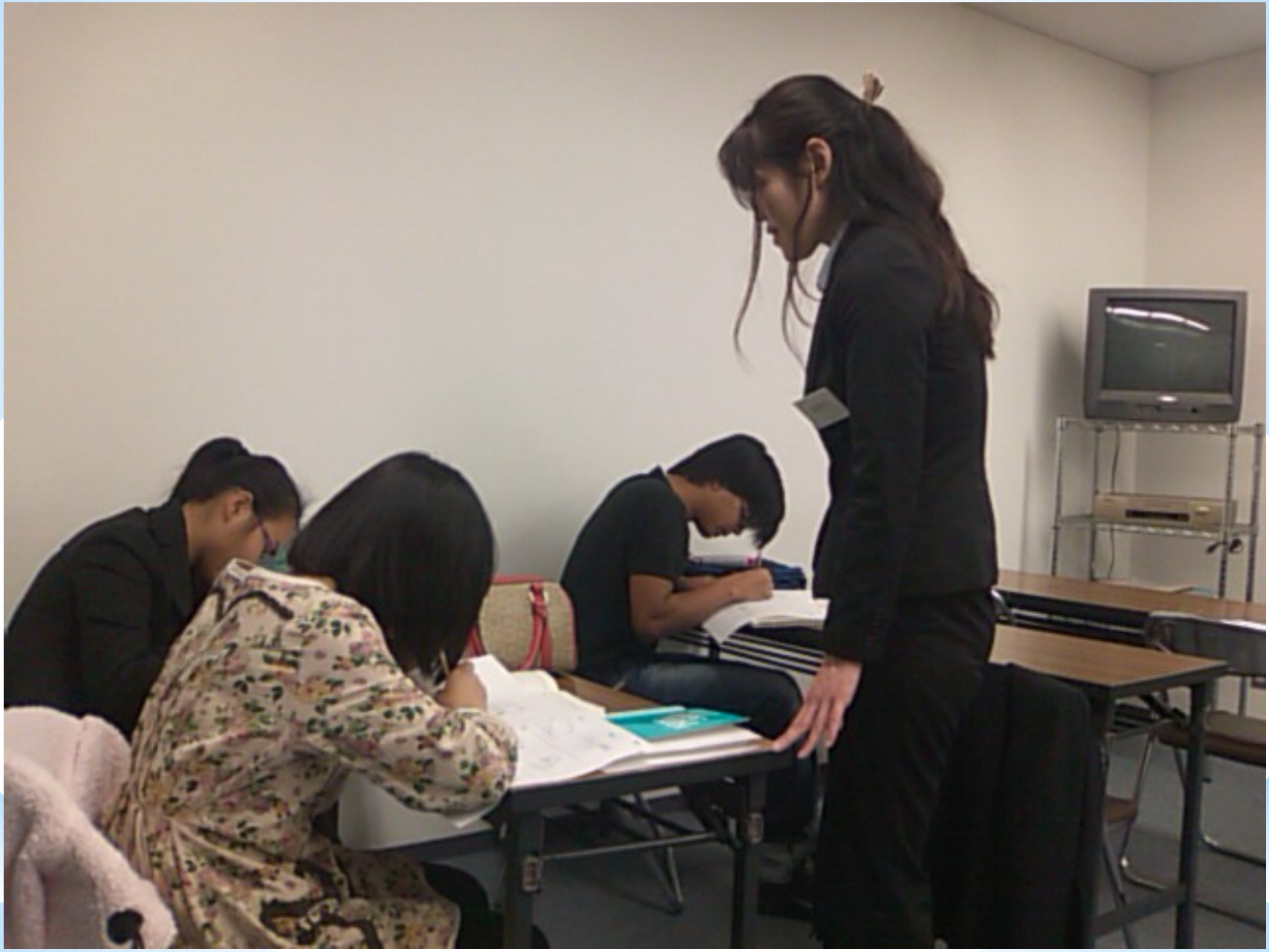
チーム制。日本語を使った絵しりとりをする。

*レクレーションをしてみて

* 全体的に盛り上がり、学生が楽しんでゲームに参加していた。
* 普段授業ではあまり発言しない学生も積極的にゲームを楽しんでいた。
* 景品を用意したことでゲームがより一層白熱した。
* 普段は見られない学生の一面を見ることができた。

*全体を通しての感想

* 内山：３人で協力しながらお互いに授業の良い点、悪い点を指摘し合うことができ、有意義な実習となった。
* 大友：短い時間で教案を練るのは大変だったが、学生に理解してもらえて良かった。
* 鈴木：どのシーンでも学内で学ぶ限界を感じることが多かった。学内の模擬授業でつまづく学生の役をやる人を作った方が良いと思った。


ごはんを食べます
テレビを見ます
本をよむ