動物の鳴き声とオノマトペ

1.　 この単元の目標（評価規準）

知らない言語の歌を聞き分け、理解し、産出しようとする／音を聞いて、イントネーションを比較してみる／ある言語にはある音が、他の言語にはないことに気が付く

①　（関心・意欲・態度）歌の中身を理解しようとする。外国語の歌のマネをしようとする。

②　（思考・判断・表現）知らない言語の歌を聞き分け、理解し、産出しようとする。歌についての感想の表現ができる。

③　（知識・理解）ある言語にはある音が、他の言語にはないことを理解する。オノマトペとは何かを理解する。

2.　教材観

動物の鳴き声のオノマトペ（自然音を真似した言葉）を扱い、自然音と言語音の区別をするゲームを行います。これを通して、同じ動物の鳴き声が、言語によって違って再現されることに気づかせます。（ある言語には、その言語に利用できる音が決まっていて、その中でなんとか再現しようとするため）。

21.　 小単元の展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学習内容・学習活動  （時間配分） | 指導上の留意点 | 資料 |
| 1. マオリ語の歌を導入する   (動物が登場する外国語の歌なら、何でも)。 | オマ・ラペティを歌う。歌えるようになったら、映像を見せる。  「ラペティ＝うさぎ」であること。  「うさぎはどんな風に鳴く？」（鳴かない）  「じゃあ、動物の鳴き声にはどんなものがある？」（わんわん、にゃんにゃん、など）  ・本時の目当て、「オノマトペをしろう」を板書し、復唱させる。 | Youtube上の「Oma rāpeti’」ビデオ  オノマトペ＝謎の言葉として導入する。 |
| ２. マイムゲームをさせる。（1５分） | ・児童を一人当てて、絵の描かれたカードをみせる。「声も音もまったく出さないで」カードに書かれた動物の真似をしてもらう。（マイムを使う）  ・クラス全体に尋ねる。「どんな動物かわかりましたか？」  ・クラス全体で意見が一致しないことが分かったら、その児童にもう一度頼む。「もう一回真似をしてみてください。でも次は声を出してもOK」  ・マイムゲームに続いて動物の声を使うことで、クラス全体で一致させる。  「鳴き声のまねをしなければ、動物の真似をすることは難しい」ことに気づかせる。  言語には、動物の鳴き声を表すための単語があります。  「わんわん、にゃんにゃん」のように、音を真似した言葉＝「オノマトペ」 | 動物の絵カード  他の例）チン（電子レンジ）、ピンポーン（玄関のベル）、ぱちぱち（拍手）など。 |
| 3. オノマトペ活動（１５分） | ・音声資料Seq11-17を聞かせる。「これから流れるのは、本物の動物の鳴き声か、オノマトペのどちらかです。どちらがオノマトペかな？」  ・Seq\_18を聞かせ、次の指示を出す。「今から聞こえるのは、本物の動物の鳴き声か、それか、外国語のオノマトペです。どちらかな。」  （「同じ動物の鳴き声なのに、オノマトペが日本語と異なるのはなぜか」と考える。）  （それぞれの言語に用意された音が限られており、それを使って表現しているからであることに気づかせる。）  ・「間違い探しゲームをします。これから４つオノマトペを聞きます。３つは同じ動物のオノマトペで、１つだけ違う動物のオノマトペが混ざっています。違う動物のオノマトペが流れた番号を選んで、〇をつけてね。」 | 音声資料 Seq11-17  音声資料Seq18  配布資料（「よく聞いて、仲間外れを見つけよう！」）  CD（19-22） |
| 4. 本時の振り返り（５分） | ・今日は「オノマトペ」について勉強しました。オノマトペには、どんなものがありましたか？  留意点：発言数の少ない児童生徒に積極的に感想を言ってもらうように注意する。 |  |
|  |  |  |

**音声資料**

Oma rāpeti: <https://www.youtube.com/watch?v=E9mIF3GmrUI>

**seq11-17; オノマトペか鳴き声か（元の録音：フランス語のオノマトペ）**

11. 羊：オノマトペ→鳴き声

12. ロバ：鳴き声→オノマトペ

13. 猫：オノマトペ→鳴き声

14. 犬：オノマトペ→鳴き声

15. 鶏：鳴き声→オノマトペ

16. 蛙：オノマトペ→鳴き声

17. 豚：鳴き声→オノマトペ

**seq18: オノマトペか鳴き声か（他の言語のオノマトペ）**

1. 猫（鳴き声）

2. 犬（オノマトペ）ブラジル・ポルトガル語

3. 乳牛（オノマトペ）中国語

4. 🐑（鳴き声）

5. ロバ（オノマトペ）ポーランド語

6. 馬（オノマトペ）英語

**seq19-22　間違い探し**

一列目（牛）

1. 牛（ハンガリー語）
2. 牛（ポルトガル語）
3. **豚（ルーマニア語）**
4. 牛（カタルーニャ語）

2列目（犬）

1. 犬（ギリシャ語）
2. 犬（アラビア語）
3. **馬（英語）**
4. 犬（ルーマニア語）

3列目（猫）

1. ネコ（ロシア語）
2. ネコ（ギリシャ語）
3. ネコ（ポーランド語）
4. **犬（ウェールズ語）**

4列目（豚）

1. 豚（ルクセンブルグ語）
2. **鳥（カタルーニャ語）**
3. 豚（ポルトガル語）
4. 豚（中国語）

ALTとの授業なら、時間が許す限り、ALTが知っている外国語のオノマトペを録音して入れ替えることで、ALTの知っている言語を活かせる。また、児童たちに、「どれがALTの声か」を当てさせることも考えられる。