



## エリンと挑戦!にほんごテスト 使い方のヒント 3

みんな大好き「クイズ」! 授業やクラブだけではなく、日本祭りなどといった学校のイベントでも、クイズはよく行われるのではないのでしょうか。このアプリにも、クイズが入っています。今回は、そのクイズを使った活動のヒントを紹介します。

### 1 準備 BUNKA クイズを見てみましょう

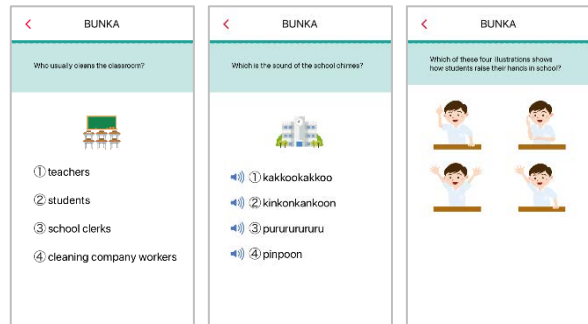
学習セッション「Let's Try」の各ステージに BUNKA というクイズ形式のゲームがあります。

#### BUNKA とは?

日本の学校は何月に始まるかや、日本の高校生はアルバイトするかなど、日本の高校生活や日本についてのクイズに答えます。問題は、1 ステージで 5 問。4 つの選択肢から答えを選びます。

出題は、英語・インドネシア語でされていますので、日本語を読む負担は少なく、気軽に挑戦することができます。

BUNKA の 5 問のうち、4 問目は、選択肢に音声がついている問題、5 問目は、選択肢が写真・イラストの問題です。特に 4 問目の音声がつけられている問題は、実際に使われている音や、日本人の声が入っているので、ぜひ全ての音を聞いてみてください。



なお、たくさんクイズに挑戦するためには、まずは最初のステージをクリアして、他のステージにも入れるようにしておきましょう。詳しくは、[使い方のヒント第2回](#)をみてください。

### 2 使い方のヒント クイズを使った活動

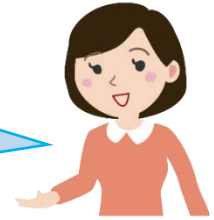
まずは BUNKA のクイズにチャレンジしてみましょう。個人のスマートフォンで、一人一人やってもよし、チームごとに 1 台のスマホを数人で使って、どのチームが早くクリアするか、対抗戦にするもよし。そして[使い方のヒント第1回](#)のようにスクリーンに映して、全体でやるもよし。いろいろなパターンでやってみてください。

では、ここで質問です。皆さんは、これまでクイズをする時、どんなことに気を付けてきましたか。またどんな工夫をしてきましたか。これまでの自分の授業やイベントなどの経験を振り返ってください。





正解を確認するだけでなく、間違いの選択肢についても、話すようにしています。



すぐ答えを出すのではなく、教科書やスマホなどで調べたり、クラスメイトと相談したりしながら、答えを出してもらっています。

どちらもいいですね。すぐ正解を確認するスピードのある活動にも意味があり、大切ですが、ゆっくり答えを考えたり、なぜ違うのかを考えたりする活動も大切です。特に学習者同士で答えを相談するようにすると、他の人からの気づきも多く、また違った良い活動になるでしょう。なおBUNKAには時間制限がないので、ゆっくり考えることもできます。



自分たちでクイズを作って、そのクイズを使って、クイズ大会をします。

それは、楽しそうですね。自分が知っていることをアウトプットするいい機会になりますし、特に、文化に関するクイズなら、日本と自分の国と同じこと、違うことそれぞれの気づきにもつながっていきますね。



クイズ作りを行うときは、いろいろな問題が出てくることもあるので、「日本の食べ物のクイズ」「毎日使うことばのクイズ」などテーマを決めると、活動がまとまりやすいです。

また、写真をみせて「この名前は？」という単純なクイズにしないためにも、出題文を工夫したり、選択肢まで学習者に作ってもらったりすると、より活動が広がっていきます。

おすすめ



このアプリでは、クイズに答えたあとに、エリンが問題に合わせてコメントを言います。特に自分の文化と比較しやすい問題では、「あなたの国では？」というコメントが出ますので、まずクラスで、自分の国と何が同じなのか、違うのかを話してみてください。



### 3 最後に

いかがでしたでしょうか。まずはたくさんクイズに挑戦して、日本について知っていることを増やしてもらえればと思います。その上で、クイズ大会ができるくらい、たくさんのオリジナル日本クイズが生まれるといいですね。

クイズで日本についての知識を増やすことで、日本人とはもちろん、学習者同士が、日本について話すときの話題も増やせるでしょう。また、クイズの活動を行った少しあとの授業で、同じようなテーマで話す機会をもつと、学習者もいつもより少し話しやすいかもしれません。

そして、このアプリだけでなく、「[エリンが挑戦！日本語できます。](#)」[コンテンツライブラリー](#)にもクイズがたくさんあります。クイズは、パワーポイントの形になっており、問題の数もたくさんありますので、あわせて参考にしてください。