

単元名:韓国版人生ゲームを作ろう

科目名	韓国語	作成日	-	作成者	プロジェクトメンバー
学年/年次	-	クラス人数	-	使用教科書と課	-
話題分野	行事	言語レベル	1	必要時間数	8時間

I 単元目標

韓国の年中行事、祝祭日、通過儀礼を取り入れた韓国語の人生ゲームを作成し、韓国の留学生を招待して実際にゲームをしながら交流することができる。

	言語	文化	グローバル社会	学習者	教室外	他教科
わかる						
できる						
つながる						

言語領域	文化領域	グローバル社会領域
<ul style="list-style-type: none"> ◆人生ゲーム中に月日や名称、決まり文句などを言うことができる。 ◆人生ゲームの記述を理解することができる。 ◆ハンゲルで人生ゲームを作成することができる。 ◆人生ゲームの内容を簡単に説明することができる。 ◆韓国人留学生と、人生ゲームを通じて交流を深めることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆韓国の年中行事、祝祭日、通過儀礼を知り、日韓で共通のものやそれぞれ独特のものについてまとめることができる。 ◆日韓の比較を通して、アジア人として大切にしている価値観について考えることができる。 ◆韓国独自の祝祭日や行事について、それらが発生した背景を理解することができる。 ◆韓国にある伝統的な遊び(ユンノリ)などを通して、遊びの文化を理解する。 また、韓国の伝統的な遊びを、異なる文化背景をもつ人々に紹介できる。 ★学習者のコミュニケーション能力レベルに応じて、日本語の助けを借りて行ってもよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆おもしろくてわかりやすいゲームを考え、作り出すことができる。(高度思考) ◆ゲーム全体のバランスや配置を考えながら、グループの中で分担しあってゲームを作成することができる。(協働) ◆ゲームの内容から、少子化、高学歴社会、晩婚化など、韓国社会が抱える問題を認識することができる。(知識理解) ★学習者のコミュニケーション能力レベルに応じて、日本語の助けを借りて行ってもよい。

コミュニケーション能力指標	<p>【行事】</p> <p>1-a. 行事(年中行事、祝祭日、記念日、通過儀礼など)の名称・月日を、言ったり尋ねたりできる。</p> <p>1-b. 行事(年中行事、祝祭日、記念日、通過儀礼など)の名称を、読んで理解したり、書いたりできる。</p> <p>1-c. 行事(年中行事、誕生日などの記念日、祝祭日、通過儀礼など)のなかで、自分の家で祝うもの・祝わないものを、言ったり尋ねたりできる。</p> <p>1-d. 祝祭日や記念日・通過儀礼の決まり文句やお祝いのことばを、見たり聞いたりして理解できる。</p> <p>1-e. 祝祭日や記念日・通過儀礼の決まり文句やお祝いのことばを言ったり書いたりして伝えることができる。</p> <p>1-f. (誕生日や記念日などの)プレゼントに何が欲しいか、口頭でまたは書いてやりとりできる。</p> <p>★言語領域の「できる」の目標を設定する際に参照した指標。他の領域の目標設定とも連動している。 数字は【言語レベル-指標表番号】を表示している</p>
---------------	--

II 評価

学習を助けるための評価 (形成的評価)	目標達成度を測る全体的評価(総括的評価)
<ul style="list-style-type: none"> ◆年中行事と月日と内容のマッチングをする。(マッチングの正確さ) ◆決まり文句のマッチングをする。(マッチングの正確さ) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆人生ゲームを作る。(表記の正確さ、内容の充実度と正確さ) ◆人生ゲームをする。(読み上げたり決まり文句を言う流暢さ、正確さ)

III 学習活動		
プレコミュニケーション活動 (語彙・表現習得活動)	コミュニケーション活動 (学習シナリオ)	
<p>◆韓国のカレンダーを見て、いつが祝日なのか言ってみる。その名称から何を祝う日なのか想像して話し合う。祝日の月日と名称をリズムで覚える。【1-a】</p> <p>◆カレンダーから韓国の祝日を書き出し、日本の祝日と比べてみる。【1-b】</p> <p>◆日本の行事(年中行事や記念日、祝祭日)の中から自分の家族で特別な物をたべたり特別なことをする日を12個選んでビンゴシートに記入する。友だちに家でする行事をインタビューし、お互いのシートに同じ行事が書いてあれば○をつけていく。縦横1列のビンゴが早く完成した人の勝ち。(インタビューは1人1回限り)【1-c】</p> <p>◆祝祭日や記念日の決まり文句を習う。ペアになって片方が決まり文句を発音し、言われた方はそれにあたる行事をリストの中から探しあてる。次に決まり文句が書かれたカード(表に年中行事、裏に使われるフレーズ)を配り、それがどんなときに使われるフレーズなのか当てる。【1-d,e】</p> <p>★【 】内は対応するコミュニケーション能力指標</p>	<p><場面状況> W高校の韓国語クラスでは、韓国の年中行事や通過儀礼を書いた韓国語の人生ゲームを作成し、韓国の留学生を招待して実際にゲームをしてみるようになった。</p> <p><活動の流れ> グループに分かれて調べた行事や記念日、通過儀礼、人生の節目などをもとに人生ゲームを設計する。ゲームが面白くなるように、全体のバランスと配置を話し合ってから決めていく。「1回休み」や「三千浦(=振り出しに戻る)」などのマスも作る。記念日と行事名を人生ゲームにハングルで書いていく。あるいは書いた紙を順番に貼って言って、人生ゲームを完成させる。</p> <p>韓国の留学生を招待し、一緒にゲームを行う。さいころを投げて出た目だけ前に進むが、止まったコマで指定されたハングル(その記念日を祝う月日や季節、年齢、決まり文句)などが言えたら、与えられた点数をもらうことができることにする(例:月日2点、年齢3点、決まり文句5点など)。韓国の留学生に出た目について解説してもらったり、質問してもよい。グループに分かれて駒を進め、全員が最も早くゴールしたチームが勝ち。(ユニ形式)</p> <p>ゲームが終わったら感想を書いて提出する。</p> <p>ヒント☞ ◆韓国の伝統的な遊び「ユンノリ」を利用してみる。 ユンノリの盤の地?に番号を振り、番号に該当する記念日を決めておく。地に月日や記念日が記さない代わりに、別途、行事カードを作成しておき、その番号にきたら、行事カードをめくって同じようなルールを適用してゲームをする。 ◆クラスの人数が多い場合には、複数の板を作ることにして、記念日の配列や版の進み方のオリジナリティも競う。他のグループが作った板を利用してゲームを実際にやってみる。 *振り出しにもどる「三千浦」や「逆コマ」なども決めておくことと応用ができる。 ◆日韓以外の国(中国、米国、豪州etc)も同様に調べて、その国の文字で併記する ◆韓国の文化について良く知らない相手とゲームをするときには、出た目に該当する決まり文句や記念日を教えてあげたり、知っていることを説明してあげる。</p>	
<p><使用教材・教具> 韓国と日本のカレンダー、行事を行っている写真、結婚招待状や挨拶状、行事食、すごろく板になるもの、コマになるもの、さいころ</p>		
表現と表現のポイント	語彙	文化・グローバル社会事象と事象のポイント
<p><表現> 한글날은 10 월 9 일이에요. / 크리스마스는 몇 월 며칠이에요? / 무슨 날이에요? / 북 많이 받으세요. / 추석 잘 보내세요. / 어린이날은 5월 5일이에요. 히나나쓰리는 없어요. / 크리스마스도 휴일이에요. / 생일 축하해요. / 졸업 축하해요.</p> <p><表現のポイント> 年中行事における基本的な挨拶 / 많이・잘などの副詞 / —니까요? / —세요 / 무엇 / 몇 월 며칠이에요?</p>	<p>祝日(음력, 양력, 월, 일, 설날, 신정, 구정, 삼일절, 어린이날, 석가탄신일, 현충일, 단오제, 광복절, 제헌절, 스승의 날, 추석, 개천절, 한글날, 성탄절)、暦や記念日(초복, 중복, 말복, 성년의 날, 바렌타인데이, 로즈데이)、季節(봄, 여름, 가을, 겨울)、通過儀礼や冠婚葬祭(돌잔치, 결혼, 생일, 환갑, 장례식, 제사;축의금, 부의금)、動作(올리다, 축하하다, 같이 식사하다, 모이다)、行事食(송편, 팔죽, 국수, 만두, 자짱면)</p>	<p><事象> ◆生まれてから死ぬまでの通過儀礼 ◆祝祭日の由来、その日に祝う意味 ◆恋人関連の行事(ブラックデー、イエローデー、100日記念日など) ◆行事食 ◆人生サイクル</p> <p><事象のポイント> ◆日本と同じ祝日、違う祝日があることに気づく。その背景について理解する。 ◆クリスマスが休日、同じように花まつりも休日である ◆日本に関連した祝日が2日もあることに気づく(独立運動記念日、光復節) ◆季節(=一年)や一生の過ごし方に、日本と似ていたり違っていることを理解する ◆カレンダーには規定されないが、世代(成人の日)や個々の家族別に決まっている行事(チェサなど)があることにも触れる ◆最近では毎月14日に記念日をするなど、記念日文化が流行している ◆恋人同士には特別な記念日(100日、1000日)がたっくさんある ◆少子化、高学歴化、晩婚化などにより、人生サイクルや通過儀礼の状況が昔と違っていることにも触れる。</p>
教室外(人・モノ・情報)との連繫	他教科の内容との連繫	
<p>地域の外国人小学校、留学生、ユンノリ</p>	<p>美術、地理、世界史、日本史、国語</p>	