

単元名: 日韓・子どもの遊び～現在・過去・未来～									
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	趣味と遊び	言語レベル	3	必要時間数	8時間				
Ⅰ 単元目標									
日韓の子どもの遊びに関する世代別変遷を調べ、次世代に残したい遊びベスト5を選び、それを紹介する展示コーナーを作ることができる。				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			
◆在日韓国人の友人や知人、コリアタウンの人に韓国の遊びについて尋ねることができる。 ◆韓国の書籍やネットで調べた遊びのルールや情報を理解することができる。 ◆遊びのカードを作成し、紹介することができる。 ◆日韓の両言語で展示コーナーを作成することができる。			◆日韓の子どもの遊びについて、遊び方(ルール、道具、何人で遊ぶかなど)の特徴、相違点や類似点を理解することができる。 ◆日韓で人気のある遊びが地域間、世代間で違うことについて、調べた内容をもとに、理由や背景を考察することができる。 ★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。			◆子どもの遊びが子どもの成長にどのような影響を与えるかなどを考え、子どもの遊びの変遷を考察することができる。(知識理解) ◆次世代に残したい子どもの遊びをグループ内の意見を調整して選んだり、分担して「日韓の子どもの遊び」の展示コーナーを作ることができる。(協働) ★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	【趣味と遊び】 3-b. 好きなことや熱中していることの、すばらしさやおもしろさを、口頭で伝えることができる。 3-d. 自分の周りではやっていることやものについて、写真や実物を使いながら、口頭でまたは書いて紹介できる。 3-e. 遊びやゲームのルールなどの説明書を、読んで大意を理解できる。								
	★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。								

Ⅲ 学習活動と評価	
ブレコミュニケーション活動（語彙・表現習得活動）	学習を助けるための評価（形成的評価）
◆自分が子どもの頃、夢中になって遊んだ遊びの特徴を3つの文章で言って、それが何かをあてる。【3-b】 ◆祖父母や父母、兄弟に、好きだった遊びを紹介してもらい、写真や実物を見せながら、その遊び方や面白さのポイントを発表する。【3-d】 ◆韓国の子どもの遊びの写真を見て、どういう遊びかを推測してみる。その後、実際の遊び方の説明文を読む。【3-e】 ★【 】内は対応するコミュニケーション能力指標	◆自分が遊んだ遊びを3つの文章で言う。（ヒントの的確さ、表現の適切さ、発音の正確さなど） ◆写真や実物を見せながら、その遊び方や面白さのポイントを発表する。（わかりやすさ、簡潔さ、その遊びの魅力が伝わっているかなど） ◆韓国の遊びの説明文を読んで、ポイントを説明する。（大事なポイントを掴んでいるか、説明がわかりやすいか、簡潔明瞭かなど）
コミュニケーション活動（学習シナリオ）	
＜場面状況＞ K高校の韓国語のクラスでは、日韓の子どもの遊びの世代別変遷を調べ、次世代に残したい遊びをテーマに、近隣の市役所のロビーに展示コーナーを作ることになった。 ＜活動の流れ＞ 日本の遊びについては、祖父母や父母、友だちや兄弟に、子どもの頃、夢中になった遊びを紹介してもらい、その遊び方やルール、楽しさを聞き取る。由来や類似の遊びについても書籍やネットを利用して調べる。 韓国の遊びについては、在日韓国人の友人や知人、コリアタウンの店の人に尋ねたり、さらに詳しい情報を図書館や韓国文化院、ネット等で調べる。 実物や写真も利用して、それぞれの遊びをカードにし、カードを見せながらクラスで発表する。遊びが子どもの成長にどのような影響を与えるかを考え、その変遷を踏まえて考察し、ぜひ次世代に残したい遊びのベスト5を選び、その理由をことばで整理する。 世代別の日韓の子どもの遊びを、日韓の両言語で展示コーナーを作成し、近隣の区役所のロビー等で紹介してもらう。 ヒント☞ ◆区役所のロビー等で紹介してもらえないときは、学校の中で紹介コーナーを作る。 ◆近隣の保育所や幼稚園、小学校などに出向いて、韓国の遊びや日本の昔の遊びを紹介する。	
＜目標達成度を測る全体的評価（総括的評価）＞ ◆次世代に残したい日韓の子どもの遊びベスト5を選び、遊び方や残す理由の説明をつけた展示資料を作る。（遊びのルール説明のわかりやすさ、楽しい見せ方、選んだ理由の妥当性、アピール力など）	
＜使用教材・教具＞ 日韓の遊びに関する書籍、ネットのサイト	
教室外（人・モノ・情報）との連繋	他教科の内容との連繋
祖父母、両親、兄弟、在日韓国人の友人・知人、韓国文化院、コリアタウン、区役所、小学校、幼稚園、保育所など	情報科、美術