

第3学年 日本語学級「遊びたい こまについて 伝え合おう」(オンライン授業)

トピックのねらい	<ul style="list-style-type: none"> ○文章を「はじめ」「中」「おわり」に分けることができる。 ○それぞれの段落の中心をとらえて読むことができる。 ○文章を理解し、楽しそうなこまを選び、特徴や(理由)と共に伝えることができる。 	
日本語の目標	<ul style="list-style-type: none"> ○それぞれの独楽の特徴に気づき、「わたし(ぼく)が遊んでみたいこまは、○○です。なぜなら、～だからです。」という文型を使って友達に発表することができる。 ○「○○さんが、遊びたい こまは何ですか。」という文型を使って、友達の遊びたい独楽を聞くことができる。 	
関連	教科・単元	国語科「こまを楽しもう」A 総合「フィリピン探検隊」B
	くらし・行事	「日本の伝統的なあそび」C
主な学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ① 遊びたい独楽を決めて発表する。 ② 友だちが遊びたい独楽を聞く。 	

教材・教具等：国語の教科書、ホワイトボード

授業展開

時間	学習活動	指導のポイント 支援：○日本語 ◇教科 *バイカルチュラル視点	関連
1	1 言葉遊びをする。	○早口言葉、しゃれ、回文をイラストを用いるようにする。	A D
	2 めあての確認をする。	○投げごまの実物を見せ、学習内容を把握できるようにする。	
	遊びたい こまをえらぼう！		A
	3 「問い」の意味をとらえる。 ・「問い」の意味を確認し、語尾に注意し、2つの「問い」を探しながら音読をする。	<ul style="list-style-type: none"> ◇辞典を使って言葉を調べるようにする。 ○問いの文は「～しょう。」で終わる。 ○問いの文に線を引く。 *フィリピンの こまを紹介する。 	A
	4 段落をとらえる。	<ul style="list-style-type: none"> ○教科書p159で「段落」の意味を確認する。 ○はじめ・中・おわりにどのようなことが書かれているのか確認する。 	A
5 どの こまで遊んでみたいか決めて、発表する。 ・教科書の写真と動画を観て決める。	○「わたし(ぼく)が遊んでみたいこまは、○○です。なぜなら、～だからです。」という文型を準備し、理由も話せるようにする。	A	

2	1 こまの種類と楽しみ方を確かめる。	<p>○イラストとこまの名前を組み合わせる活動を行う。</p> <p>◇楽しみ方の文には「～を楽しむ」という言葉が使われていることを確認する。</p> <p>○それぞれのこまが回る様子を動画で確認する。</p> <p>○動作化で言葉の意味を確認する。</p>	A
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 友だちが遊びたい こまを聞いてみよう。 </div>		
	2 発表原稿を書く。	<p>◇「はじめ」には遊びたいこまの種類、「中」には、そのこまの楽しみ方、「おわり」にはえらんだ理由を書くことを確認する。</p> <p>○「中」の楽しみ方には傍線を引くように声をかける。</p>	A
3 友達が遊びたい こまを聞く。	<p>○「〇〇さんが、遊びたい こまは何ですか。」と問い、さらなる質問で会話を膨らませる。</p>	A	

令和3年度 第3学年 日本語学級「遊びたい こまについて伝え合おう」

ふりかえり

児童の様子	≪日本語学級での様子≫ 【1時間目】 ○全員が楽しく、遊びたい独楽を選び、選んだ理由も発表することができた。 ○学習を通して、独楽の定義を児童自らとらえ、身の回りのものを回し、「これも独楽だよ。」 と言って遊んだ。 ○授業が終わってから、自分の知っている早口言葉を披露した児童がいた。 ▲音読をしたが、文章から内容を読み取り発表をすることは難しかった。 ▲回文を読んでも、回文の規則がわからない児童がほとんどであった。 【2時間目】 ○自分で楽しみ方を文中から探し出すことができた。 ○全員がクイズを出題し、回答者の正答率もかなり高く、文章を読みこめているようであった。 ▲意味の確認をしたときに、退屈そうに参加していた。 ▲自宅での学習のため、親の補助を借りてクイズを作成していた。 ≪在籍学級での様子≫ ○積極的に問いの文を発表していた。 ○積極的に宿題にしていた（応用の）言葉遊びを作る課題に取り組み、発表した。	
	学習活動	1 間目 成果 ○こまの動画を見せたことで、文章の理解が簡単になったと思われる。
案 日本語支援	課題 △音読指導の時間が短かった。 →録音させて定期的に能力を測る。	
	2 時間目 成果 ○こまのイラストと名前を一致させる活動を復習として取り入れたことで、視覚から内容理解がしやすくなった。	
について	課題 △独楽のイラストと名前を一致させる活動を各々でできるようにすればよかった。 →ジャムボードを人数分作って理解を促す。	