

[JAPN320S授業案 #7]

グループ名 : Otters

メンバー名 : アリーシャ・ロマノ アリーシャ・キンドリックス
ローラ・ケテリング 相澤綾音

学校名 : Ord Terrace

日時 : 10月28日 (月)

時間 (何時から何時までの活動か) : 午後2時50分～午後3時20分

<p>授業の目的 :</p> <p>子供達は鳥獣人物戯画をモデルに使い、中世の日本で物語がどのように書かれていたかを学ぶ。巻物の絵画のを通し世界観を広げ、文化的価値や異なる文化の規範がどのように象徴されているかを理解する</p>			
<p>授業のアウトカム</p> <p>授業の最後には12/13世紀の日本を象徴する絵画を認識できる。巻物のなかの登場人物を識別し、どんなツールが利用されているかも認識できる</p> <p>単語: 絵巻物, モノクローム, 毛筆, カエル, サル, ウサギ, 墨, 描く</p>			
時間 (何分)	アクティビティー	役割分担 (誰が何をするか)	必要な教材
Setting the Stage Activity (動機付け)	<p>①鳥獣人物戯画を紹介</p> <p>②何が見えて描かれているかを説明</p> <p>③どのように作られているかを説明</p> <p>(5分)</p>	<p>Laura:</p> <p>巻物・登場人物の説明</p> <p>Others:</p> <p>説明の手伝い</p>	<p>・鳥獣人物戯画の絵</p> <p>・マーカー</p>

List Activities	<p>①ビンゴゲーム 絵に関する単語を学ぶ。 学んだ単語の理解のため、ビンゴゲームをする (10分)</p> <p>② モノクロの梅の木を描き、 ストローで黒いインク水を 様々な方向に吹き木の枝を描く (15分)</p>	<p>Alisha: 単語を教え てビンゴの 際に単語を いう Others: ゲームの手 伝い</p> <p>Laura: 活動の説明 Others: 子 供達の手伝 い</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ビンゴカード • 場所を示すマ ーク • マーカー • 絵に関する単語 <ul style="list-style-type: none"> • 紙 • ストロー • 絵の具
Assessment/Application Activities (学習内容の評価)	授業の最初で学んだ単語を使い、自分たちで作った絵の説明ができる (5分)	All: 子供達と 日本語を使 い絵につい て話す	