



( トピック型 ) プログラム 活動(ユニット)案 「トイレ・水」

プログラム名		トピック型日本語プログラム	
授業名	トイレ・水		
対象児童生徒	( ◎ ) 小低 ( ○ ) 小中 ( ○ ) 小高 ( ○ ) 中学生 ◎: 主たる対象 ○: 対象		
時間	( 25 ) 分 × ( 1 ) 回		
形態	( ○ ) 少人数グループ ( ○ ) 個別		
日本語の力 (ことばの 力のものさ しで)	・よく耳にする単語やその一部を口にする(聞く・話す)。 ・支援者と一緒に/支援者に続いて、1文字ずつの拾い読みができる(読み)。		
	[聞く・話す] ステップ1 [読む] ステップ1 [書く] ステップ1		
	[聞く・話す] ステージA [読む] ステージA [書く] ステージA		
目標 (Can-do)	・許可を取ってトイレに行ったり水を飲んだりすることができる。		
既習事項	あいさつ、はい、いいえ		
語彙・表現	語彙 (太字を目標とし、他は紹介程度とする)	トイレ、水	
	表現	トイレ、いいですか いいです。だめです。あとで。	
コア日本語 (文型・文法/語彙)	・許可 「(て形も) いいですか。」		
	トイレ 水		
主な活動	学習活動	学習方略	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>絵を見て「トイレ、いいですか」「水、いいですか」の意味を知り、言う。</li> <li>「いいです」「だめです。あとで」の意味を知り、ジェスチャー等で理解を表す。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>身振り手振りを使ってコミュニケーションを取ろうとする</li> <li>決まった言い回しや文型を覚えて使う</li> </ul>
実施上の留意点	・「あとで」のみでの導入はまだ難しいため、「だめです。あとで」のセットで扱う。		
アイデア	<児童生徒の多様性への対応で> ・文化的に○×の意味が理解できない場合があるので、注意。		
	<他のプログラム・教科との関連> トピック型ユニットプラン「保健室」と関連付けてもよい。		

◎教材のヒント

絵カードは生成 AI を使用し、作成。

## 活動案 【トイレ・水】

本時の目標		許可を取ってトイレに行ったり水を飲んだりすることができる。	
時間	活動の展開	活動を行うための表現	○教材 ◇教師の支援 △留意点
5分	導入 1 トイレの絵を見て、教師に続いて発話する。	T: (トイレの絵を見せながら) トイレ S: トイレ T: (トイレに行きたい子どもの絵を見せながら) トイレ (悲惨な顔で) …トイレ、いいですか。 S: トイレ、いいですか。 (もう一度リピートを促す) T: いいです。 (全員一度ずつ「トイレ、いいですか」をリピート、教師が「いいです」を繰り返す)	○自分の学校のトイレの写真を準備する。 ○トイレに行きたい子どもの絵 
15分	展開 2 絵を見て教師に続いて発話する。  3 「いいです」「だめです。あとで。」を聞き取る練習する。	T: (水の絵や現物を見せながら) 水 S: 水 T: (喉が渴いた演技をして) 水 … (先ほどのトイレの絵を指さして促す) S: いいですか。 T: 水、いいですか。 S: 水、いいですか。 T: (○を提示しながら) いいです。 T: (×を示しながら) だめです。あとで。 T: いいです。 S: (水を飲むふりをする) T: だめです。あとで。 S: (手で×をする) 手で○×を示したり、ジェスチャーで答えたりしながら練習する。	○「水、いいですか」と尋ねている子どもの絵   ○「○×棒」
5分	まとめ 4 一人ずつ「トイレ/水、いいですか」を発話する。	T: (絵を指さして発話を促す) S: トイレ、いいですか。 水、いいですか。 T: いいです。 S: (飲むふりをする) T: だめです。あとで。 S: (手で×を作る) …一人ずつ行う。	
評価対象と方法		活動3と4のパフォーマンス 許可を取ってトイレに行ったり水を飲んだりすることができたか。	