

テーマ
「人生ゲーム S 大留学生バージョン」の作成
目標
<p>【学習レベル：4】</p> <p>S 大学グローバルコース留学生1年生が、これからの人生（卒業、就職、家族形成、キャリア展開）などについてのイメージを、夢と現実をとりまぜて膨らませ、人生ゲームとして表現する。期待される効果は以下の通り。</p> <p>①留学生が卒業後も日本で生活していく場合、どんな人生、どんなライフイベントがありえるのか。自らそれを予想し、言葉で表現していくことは、キャリアデザインに役立つ。</p> <p>②それを予想するためには、必要情報を収集しなければならない。その過程において、日本人の様々な人生について学び、知識や語彙表現を拡大することができる。</p> <p>③ゲームを作成するのであれば、手堅く淡々とした人生を想像するだけでは面白みに欠ける。「ゲームでは何が面白いと思われるのか」を考えることから、今の世相（そこで描かれる成功したキャリア像）や日本人（やクラスメイト）の価値観も学ぶ。こうした活動を通じて、「他者の視点」や「時代の潮流」への気づきも深まる。</p>
コミュニケーション能力指標
<p><u>自分と身近な人びと</u></p> <p>4-b. ライフストーリーや手記を読んで概要を理解できる</p> <p>4-c. 家族について書かれた文章を読んで家族のあり方について意見交換できる</p> <p>4-d. 友達づきあいについて書かれた文章を読んで比較することができる</p> <p><u>日常生活</u></p> <p>4-c. いろいろな人のライフスタイルについての記事を読んだり番組を見たりして、そこから学んだことを話し合うことができる</p> <p><u>地域社会と世界</u></p> <p>4-c. 現代社会の課題について書かれた文章を読んで、自分の意見を含めて、口頭または文章で意見を交換できる</p>
学習シナリオ
<p>〈場面状況〉</p> <p>S 大学経済学部グローバルコースに所属する留学生（日本語上級レベル）は、1年次、週4コマのアカデミック日本語（すでに日本語は上級レベルに到達しているため、「日本語」一般ではなく、専門領域学習に直結する日本語の習得が課題である）科目を履修している。全員アジア出身者で、卒業後日本の企業への就職を前提として学んでいる。本企画は、このうちの秋学期開講の1科目において13人の1年生を対象に行った。</p> <p>〈活動の流れ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 人生ゲーム作成に入る前に、6コマ（90分×6週）かけて、新聞や専門書の記事を中心とした読解を行う。テーマは日本の社会問題、日本人の価値観の国際比較、人生観（特に就職や働き方についての考え方）についての社会調査結果の分析資料を扱い、日本人のさまざまな生活、生き方について幅広い知識の獲得をはかる。 最近の新語、流行語、話題の事件や社会現象、トレンドについて確認する。

- ・「人生ゲーム」を紹介。その歴史やバージョンの広がり、人気について、ブログ記事や企業のHPを題材として確認する。また、人生ゲームの「コマ」の指示文について読解。重要用語（新語も多い）についてすべて確認する。
- ・クラス全員参加で実際に「人生ゲーム」を体験（使用するのは人生ゲームの中でも、盤が大きく、かつ、「仕事・経済活動」が中心的テーマである「ダイナミックドリームバージョン」）
- ・人生ゲームダイナミックドリームバージョンを体験しての振り返りを行う。
- ・続いて、「ある特定の人生」について自分の考えをふくらませ、またクラスメイトとの意見の相違や類似点を確認する作業を行う。まず「ふつうの人生」や「ふつうの人」という概念について考えさせる。「ふつうの」という言葉が表すものは実際には非常に幅が広く曖昧だが、しかしだからといって「ふつう」という概念が存在しないわけではなく、この概念は確かにある程度共有されうるものでもある、ということを確認してもらおう。続いて、自分の考える「ある、日本のふつうの人生」や「ある、私の国のふつうの人生」、およびそれと対比させる概念としての「ドラマチックな、波乱万丈な、変わった」人生について考えてもらう。作業はワークシートに基づいて行う。イメージする内容は、自分が勝手に想像したものでもよく、実在の人物でもいいが、そのようなイメージがどこから生じたのかは説明してもらおう。ワークシートは自宅課題にして埋めさせ、授業中発表し、相互に話し合う
- ・クラスを3班に分け、各班で「人生ゲーム S 大留学生バージョン」を作成するよう指示。
- ・それぞれのチームの作成する人生ゲームのテーマ（コンセプト）とゴールを決めさせる（「平凡な人生のささやかな幸せ」「恋愛いっぱい」「お宝さがし」など）
- ・自宅学習で1人10コマの人生のコマを作ってくることを冬休みの課題とする。班のメンバーで相談し、分担して、コマが重複しないように配慮することを指示。
- ・課題回収。日本語の問題点の指摘（修正は自分たちでやらせる）
- ・コマを双六様に並べて（教師が作業）、班に返却。矛盾や、工夫の不十分な点の指摘。
- ・デザインされ、双六用になったゲーム回収。必要に応じて再修正。
- ・完成した人生ゲームを実施（1グループが他の2グループのゲームを行う）。
- ・フィードバック。
- ・期末試験の中に、①授業で扱った「人生」についての語彙・漢字問題、②新出のテキスト（津波を経験した社長のライフストーリー）の読解問題、③「50歳になって自分の人生を語る」（仮想インタビューに答える）作文の問題を含める（事前に指示）

総括的評価

- ・自分たちの人生ゲームの作成（グループ活動）、実施、フィードバック
- ・期末テスト・・・語彙・漢字理解
人生についての読解問題に回答する
人生についての作文を書く

総括的評価について

●総括的評価のポイント

①日本語力の向上：

人生についての様々な語い表現（新語や流行語も含めて）を理解し、使用できるようになったか。

②日本（を含む世界の時流や世相）についての理解の向上：

何が「ウケ」るのか、どういうものが「おもしろい」「立派だ」とされるのか、他者の（しかも、他者の価値観はさまざまでもある）反応を考えながら、日本語でユーモアを発揮できるようになったか

Ex.「ブラックバイトを始める」ということはどういう意味合いを持つのか、「バツイチ」だったら何か問題があるのか、「田舎でロハスにエコぐらし」を肯定的にとらえるか、否定的にとらえるか、など、社会的評価と自分の価値観を比較し、固定しない視点で様々な考えながら、一つのテーマにそった「人生」を想定することができる

③キャリアデザイン力の向上：

自分たちの今後の人生（あるいは、働く日本人の人生）について、どのようなイベント、どのような展開がありえるか、また、それぞれにどのような社会的評価がなされるか（自分自身はどう評価するか）考えながら、整合性のある一つの流れをイメージし、表現することができるようになったか

●活動における評価ポイント

*今回は「人生」についての一連の活動を下記のようなステップに分類し、それぞれに関して評価を行った。その中での主要なものについて報告する。（ は総括的評価）

1. 「人生ゲーム」作成前段階

1-1 関連読解教材の語彙・漢字の理解（テスト）

1-2 その他の活動（読解とディスカッション、短文作成・・・授業態度として評価）

1-3 人生ゲームコマ作り前段階のアイデアシート作成（提出、チェック→授業課題として評価、返却後発表→授業態度として評価）

2. 「人生ゲーム」作成

2-1 コマ作り（個人作業→授業課題として評価）

2-2 グループとしての「人生ゲーム」の作成（協働作業→ゲームそのものはまず教員が授業課題として評価。クラスメンバーによる評価を期末試験に上乗せ評価）

3. 「人生」に関する学びのまとめ段階

3-1 期末試験にて「人生」に関する語彙・漢字問題を出题

3-2 期末試験にて「人生」をテーマとした読解問題（津波を経験した企業経営者のライフストーリー（インタビュー）を出题）

3-3 期末試験にて「私の人生を語る」という作文問題出题（50歳になった時に人生を振り返ってインタビューに答えるという想定で作文を書かせる）

●評価の詳細

1. ゲーム作成前段階

- ・テスト前週の配布リスト（テスト出題範囲）の一例

12月15日までに意味を確認しなければならない言葉

- *覚える必要まではありませんが、聞いたら意味が理解できるようにしておくこと
- *漢字で書かれた言葉については、読んだり書いたりできるようにしておくこと

LINE スタンプ

ニュースキャスター

声優

証券マン

獣医

手相占い

的中率

源泉

温泉卵

素手

～呼ばわり *例：嘘つき呼ばわり、泥棒呼ばわり

ネットオークション

高値

落札

王室

イメチェン

*image-change から

貧相

赤い糸で繋ぐ(繋げる)

*古い物語に基づく、特別な意味のある表現

ボルダリング

深爪

極寒

地域に根ざす

まったり (まったりする)

鯨が潮を吹く

ダイオウイカ (大王イカ)

*2014年に日本で話題になった珍しいイカ

ハシゴする

ゲットする

*若者言葉

食い止める

新感覚

*新語

砂金

潜る

鶺鴒飼

*「鶺鴒(う)」という鳥を使って漁をする珍しい職業(人)

小遣い

無駄遣い

年輪

度胸(度胸を決める)

「星に願いを」

*歌の名前。「星に願いをかける」という意味。

古文書

光に透かす

「お宝」

*「宝」と「お宝」は意味が違う。丁寧語ではない。

没頭

～にも程がある

*例：冗談にも程がある、ふざけるにも程がある

骨董屋

偽物

金塊

知事

プロジェクションマッピング

万馬券

*競馬(けいば)用語。大金を儲けることができる券。

一点買い

*1つだけ買うこと

「外国語学習のめやす」マスター研修 2015 年__実践課題

作成者：平畑奈美（滋賀大学 / 日本語）

メタボ	*Metabolic Syndrome から
左うちわ	
珍品	
ジャグジー	
シルバー川柳	*新語。高齢者が作る川柳（非常に短く、ユーモアのある詩）
スーパードクター	*新語。特別な能力や技術を持つすばらしい医者
CEO	
溶岩	
地元活性化	*〇〇活性化
精霊	
洞窟	
「我が家」	*「私の家」≠「我が家」 例：もらってきた子犬は我が家のアイドルになった。
授かる	
満期	
カスタム(カスタマイズする)	
野草	
天狗	
ふもと	
儲ける	
「寒いジョーク」	*若者言葉。つまらない冗談のこと。
見どころがある	
波乱万丈	
自叙伝	
3Dプリンター	

・人生ゲームコマ作り前段階のアイデアシート（紙面レイアウトは実物とは異なる）

【指示】 本日のディスカッションに基づいて、下記マトリクスを埋めてみましょう。提出確認後、来週の授業で、いずれかの部分について発表してもらいます。

名前 _____

	「ふつう」の日本人の人生	「ふつう」の私の国の人の人生	ドラマチックな留学生の人生
どんな町に生まれるか			
どんな家族に生まれるか			
学校での生活はどうか			
どんな友達がいるどんなことを楽しむか			
どんな恋愛をするか			
どんな大学に行って何を勉強するか			
青春時代のいちばん楽しいこと			
青春時代のいちばんつらいこと			
どんな仕事に就くか			
どんな人と結婚するか			
離婚はするか、するとしたら何回か			
再婚するか、するとしたら何回か			
子どもを持つか、持つとしたら何人か			
どんなことがあると「成功者」か			
どんなことがあると「失敗者」か			
人生でいちばんうれしいこと			
人生でいちばん困ること			
人生でいちばんがんばること			
どんなふうはこの世を去るか			

2. 「人生ゲーム」作成の評価

課題について

●グループごとの人生ゲーム提出

①ゴールの設定

各グループで話し合い、人生ゲームのゴールをどうするか決めてください。どうなったら人生の成功者だと考えますか？「大統領になる」「たくさん子どもたちや孫たちに見守られて平和に死ぬ」など、グループの人生のテーマに合ったゴールを設定してください。

②整合性のチェック

各グループでメンバーがお互いの人生ゲームのコマを集めてください。

それを1～40まで（Aグループは1から50まで）並べて、グループで話し合い、整合性をチェックしてください。

- ・同じ内容が何回も続いているか
- ・若い時代の話から年を取ってからの話に自然に並んでいるか
- ・結婚していないのに離婚するといった矛盾のある流れになっていないか
- ・全体として、ゴールに向かう自然な流れになっているか

ずっと貧乏で無職だった人が、ゴールで急に大統領になるのは変です。

もしもゴールの前のコマが足りないと思ったら、いくつかのコマを足して、ゴールにつながるようにしてください。

③金額の妥当性のチェック

コマごとに増えたり減ったりするお金の額が妥当かどうか考えてください。新車は10万円では買えませんし、有名女優になったのに年収100万円はおかしいです。

④「おもしろさ」の工夫

「ゲーム」ですから、おもしろいことはとても大切です。幸せなできごとのコマも、不幸なできごとのコマも、ユニークで「おもしろい」内容のものにしてください。普通の人生にも、ドラマチックな人生にも、おもしろいことはたくさんあります。自分たちの考える人生のテーマに合った「おもしろいこと」をよく考えてください。1～40（50）までのコマを並べてみて、あまりおもしろくないと思うコマがあれば、書き直してください。

⑤日本語のチェック

日本語の間違いはありませんか？課題として出すものですから、間違いがあってははいけません（今現在、みなさんの出した課題にはたくさんミスがあります）。グループで相互にチェックし、間違いを見つけて正しい日本語に直してください。単に「間違いがない」だけでなく、日本語の様々な表現を使いこなした、自然な文章になっているものが評価が高くなります。

⑥まとめて提出

①～⑤まで全部できたら、別添のフォーマット(赤字は例ですから、消して下さってください)に転載して、各グループで一枚の紙にまとめ、グループ代表がサクセスで提出してください。しめきりは、1月16日(土)夜10時です。フォーマットは、必要に応じて変えても構いません。

●人生ゲームの評価について

- ・人生ゲームは、1月26日の最終授業までに完成させます。最終提出物として扱います。
1位になったチームのメンバーには15点、2位になったチームのメンバーには10点、3位になったチームのメンバーには5点を、それぞれ期末試験の筆記テストの点数に加算します。
- ・人生ゲームの評価規準は、上の②③④⑤を満たしているかどうかです。

以上

3. 「人生」に関する学びのまとめ段階

・ 期末テストの一部抜粋

【問題Ⅴ】

あなたが 50 歳になって、日本の新聞社から自叙伝を書いてほしいと頼まれた、と考えてください。

自叙伝の中には、

- ・ あなたはどんな子どもだったか。
- ・ どんな学生時代を過ごし、どんな夢を持っていたか。
- ・ 社会に出てから、どんな成功や失敗があったか。その時に何をしたか。
- ・ あなたの人生を支えたもの、信念は何か。
- ・ これから死ぬまでの間に、何をしたいと思っているか。

といったことを、必ず書いてください。もちろん、あなたは実際には 50 歳ではありませんから、社会に出てからのことは、すべて想像でいいです。自叙伝の長さは、1000 字～1200 字程度としてください。

採点は、「日本語の正確さ」「日本語の表現・語いの豊かさ」「文章の構造、流れの自然さ」「全体的な整合性」に注目して行います。さらに、自叙伝の内容が、「ユニークで、しかも、深みのあるもの」であれば、点を加算します。

「外国語学習のめやす」マスター研修 2015 年__実践課題
 作成者：平畑奈美（滋賀大学 / 日本語）

●総括的評価のための活動を評価するルーブリック

評価規準	目標以上に達成（４）	目標を達成（３）	目標達成まであと少し（２）	目標達成まで努力が必要（１）	
人生ゲーム作成（グループ作業）	日本語の正しさ	日本語として自然であり、文法上間違いのほとんどない上級者の文章になっている	いくつかの間違いは残っているものの、全体としては日本語として十分理解できる、上級者の文章になっている	助詞や時制、接続表現など基本的な文法や、語彙の選択等にやや問題があるが、概ね意図はくみ取ることができる。	助詞や時制、接続表現など基本的な文法や、語彙の選択等に大きな問題があり、意味がわからない部分もある。
	日本語の豊かさ	授業で学習していない語彙表現も正しく使いこなした、日本語として自然でこなれた文章になっている	授業で扱った新しい語彙表現を積極的に取り入れ、間違いのない形で使用している	授業で扱った新しい語彙表現を一部取り入れ、表現に幅を持たせている	限定された基本的な語彙・表現のみを使用している。
	各事象の妥当性（それぞれのコマの内容）	描かれているイベントや事象、発生する金銭の授受額などには矛盾がなく、社会の現実と一致しており、しかもバラエティに富んでいる	描かれているイベントや事象、発生する金銭の授受額などには矛盾がなく、概ね社会の現実と一致しており、多少のバリエーションがある	描かれているイベントや事象、発生する金銭の授受額などに多少の矛盾や不整合があり、内容は変化に乏しい	描かれているイベントや事象、発生する金銭の授受額などには矛盾や不整合があり、しかも類似した内容が続き、単調である
	展開の妥当性全体的な整合性	サイコロの目にかかわらず、ゲームを通して体験する人生の展開は、テーマに沿っており、自然で破綻がない	サイコロの結果を考えず、シートとして並べてみた場合、ゲームが表現する人生の展開はある程度テーマにそっており、大体自然で破綻がない	シートを並べて見た場合、展開に不整合や矛盾が見られる	展開に不整合や矛盾が多く、一つの人生としての流れがない
	文化的理解	社会で今話題になっていることや世相、流行語や新語も積極的かつ効果的に取り入れている	社会で今話題になっていることや世相、流行語や新語も取り入れている	社会で今話題になっていることや世相、流行語や新語も少し取り入れている	社会で今話題になっていることや世相、流行語や新語をほとんど取り入っていない
	おもしろさ・オリジナリティ	ユーモアのある文章、ドラマチックにするための様々なアイデアを取り入れて、ユニークで楽しめるゲームになっている	多少ユーモアも発揮され、楽しめる工夫がなされている	ところどころおもしろいところもあるが、総じて平凡で、ゲームとしての工夫があまりない	ユーモアがなく、展開に意外性もなく、面白みに欠ける

「外国語学習のめやす」マスター研修 2015 年__実践課題

作成者：平畑奈美（滋賀大学 / 日本語）

	長さ	1000 字～1200 字	800 字～999 字	600 字～799 字	～599 字
作文 (個人作業)	日本語の正しさ	日本語として自然であり、文法上間違いのほとんどない上級者の文章になっている	いくつかの間違いは残っているものの、全体としては日本語として十分理解できる、上級者の文章になっている	助詞や時制、接続表現など基本的な文法や、語彙の選択等にやや問題があるが、概ね意図はくみ取ることができる。	助詞や時制、接続表現など基本的な文法や、語彙の選択等に大きな問題があり、意味がわからない部分もある。
	日本語の豊かさ	授業で学習していない語彙表現も正しく使いこなした、日本語として自然でこなれた文章になっている	授業で扱った新しい語彙表現を積極的に取り入れ、間違いのない形で使用している	授業で扱った新しい語彙表現を一部取り入れ、表現に幅を持たせている	限定された基本的な語い・表現のみを使用している。
	文章の構造、流れの自然さ	指示された項目をすべて書いている。文章の構造に起承転結があり、巧みに接続されている	指示された項目をほぼ書いている。文章の構造に起承転結があり、概ね自然につながっている	指示された項目に書いていないところがある。文構造の形式に多少の問題はあるが、全体を通して作者の意図や主張は理解できるレベルになっている	指示された項目で書いていないものが多い。文構造の形式に問題があり、テーマや意図を読み取ることも困難なレベルとなっている。
	全体的な整合性	記述された人生の各イベントと、人生哲学やメッセージが有機的につながっている	記述された人生の各イベントと、人生哲学やメッセージがつながっている	記述された人生の各イベントのそれぞれにやや矛盾がみられるほか、全体的な整合性にも問題がある	記述された人生の各イベントのそれぞれに矛盾がみられるほか、全体的に突飛な印象を与える展開である
	深み・オリジナリティ	自身のこれまでの（リアルタイムでの）人生経験や、感情が反映され、かつ豊かな想像力を感じさせる、メッセージ性のある興味深い内容となっている	自身のこれまでの（リアルタイムでの）人生経験や、感情がある程度反映され、想像力を働かせたことがわかる、感じさせる、メッセージ性のある内容となっている	自身のこれまでの人生経験や、感情があまり反映されていないが、将来についてはある程度想像力を働かせたことがわかる内容となっている	自身のこれまでの（リアルタイムでの）人生経験や、感情があまり反映されておらず、将来のキャリアや信念について表現できていない

「外国語学習のめやす」マスター研修 2015 年__実践課題
 作成者：平畑奈美（滋賀大学 / 日本語）

個々のタスク	小目標	中目標	大目標
関連読解教材①国際比較・日本人の仕事観（就活）	日本人の価値観を、国際調査結果のランキングによって解説した文章を読み、日本の生活、日本人の価値観、働き方、人生の現実などについて知識を広げる	（日本の）社会や、そこでの生き方について情報を増やすことで、各自の今後のキャリアについてのイメージを作る	①日本語力の向上： 人生についての様々な言い表現（新語や流行語も含めて）を理解し、使用できるようになる。 ②日本（を含む世界の時流や世相）についての理解の向上： 何が「ウケ」るのか、どういうものが「おもしろい」「立派だ」とされるのか、他者の（しかも、他者の価値観はさまざまでもある）反応を考えながら、日本語でユーモアを発揮できるようになる。 ③キャリアデザイン力の向上： 自分たちの今後の人生（あるいは、働く日本人の人生）について、どのようなイベント、どのような展開がありえるか、また、それぞれにどのような社会的評価がなされるか（自分自身はどう評価するか）考えながら、整合性のある一つの流れをイメージし、表現することができるようになる。
関連読解教材②国際比較・日本人の恋愛・結婚観			
関連読解教材③国際比較・日本人の余暇			
関連読解教材④国際比較・日本人の愛国心			
人生ゲームについて書かれたブログやタカラの HP など資料に触れる。新語や流行語も扱う	最近の世相や流行語について知る（語彙として、事象として）		
人生ゲーム（市販されている、タカラの実物）の実施			
【形成的評価】漢字・語彙テスト、短文作成、要約、グラフ読み取り課題、ディスカッション、発表			
アイデアシートのますうめ「平均的な日本人」	「ふつう」という概念の検討。「ふつう」の幅の広さ、その真に意味するものも考えながら、各自の考え方に気付き、文化的差異や人選の困難を、ユーモアを持って見る姿勢の大切さを認識する		
アイデアシートのますうめ「平均的な私の国の人」			
アイデアシートのますうめ「ドラマチックな留学生の人生」			
【形成的評価】発表「こんな人生もあります」		「人生」「キャリア」についての日本語表現力、構成力の向上。協働作業を通してチームワークの利点を学ぶ	
グループ作業：グループの人生のテーマ決定、個人の担当部分決定	テーマ・主旨に沿った、正しく表現豊かな日本語の文章を書く。		
個人作業；人生ゲームのコマ作り（1人10コマ）⇒提出・返却（問題点の指摘のみ）			
個人作業：人生ゲームのコマ日本語修正⇒提出・再チェック（問題点の指摘のみ）	グループでの協働作業。相互の担当部分のおかしいところ、もっとおもしろくできる場所などについて指摘しあい、改善する		
グループ作業：人生ゲームのフォーマットにそってコマをつなげる⇒提出・返却（問題点の指摘のみ）			
グループ作業：人生ゲームを練り上げる（アイデアの工夫、全体的な整合性、デザイン）⇒提出			
総括的評価：人生ゲームの出来について評価する⇒学期の成績に反映		「比較」する力、「反省」する力を育む	
人生ゲーム（S大オリジナルバージョン）の実施	他者の視点・他者のユーモアに触れ、必要な情報を取り入れる		
他のグループの作った人生ゲームについてのフィードバック			
総括的評価：期末テスト（「人生」についての漢字・語彙問題、読解問題、作文）⇒学期の成績に反映			

「外国語学習のめやす」マスター研修 2015 年__実践課題
 作成者：平畑奈美（滋賀大学 / 日本語）

	言語領域	文化領域	グローバル社会領域
わかる	<ul style="list-style-type: none"> ・各種「人生」や「人生観」に関連する語彙表現を広げる ・テーマに関連した新語や専門用語 ・時系列による変化を表現するための文法（特に時制にかかわる表現と接続表現） 	<ul style="list-style-type: none"> ・日本人の様々な生き方、ライフスタイル、価値観、成功像について知る ・日本の様々なトレンド、流行語について知る ・「人生ゲーム」などロングセラーの各種ボードゲームが様々な世代に愛され、各種メディアに展開されている実態を知る 	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスメイトの発表を通して、出身国以外、日本以外の人生について学ぶ ・価値観やライフスタイルについての国際比較資料の読解を通じて、多様な生き方と、世界の現状を知る。
できる	<ul style="list-style-type: none"> ・学んだ語彙や表現を駆使して、人生ゲームのコマを作れる ・ゲームの主旨（その人生ゲームのテーマ）にそったイベントや内容を考えて記述できる ・グループメンバーで共同して自然な「一つの人生」について、時系列に並べて表現できる 	<ul style="list-style-type: none"> ・日本のトレンドについて知り、なぜそのようなもの（言葉）がはやるのか、なぜ、そのようなものがおもしろいともはやされるのかについて考え、理解できる ・日本人のユーモアのセンスや価値観を、自国の、あるいは第三国とのそれと比較して受け入れることができる 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が今後グローバル社会で生きていくことについて想像し、そここれ起こりうるイベントを記述できる ・
つながる	<ul style="list-style-type: none"> ・周囲の日本人に対して人生観や価値観を問う活動（他の授業の課題の転用） ・同じグループのクラスメイトと、「自分たちの考える〇〇な人生」についての意見交換、分担作業、相互の修正 ・他のグループの作成した人生ゲームに書かれた内容の理解 ・ゲーム実施後、評価シートによるフィードバック 	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスメイトの「自国の人の人生」についての発表を聞き、それにコメントすることで、視野を広げられる ・他のグループの人生ゲームの実施、これに対する評価を行うことで、他者の考える人生や「面白さ」について考え、自身の考え方の調整を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・この活動を通して獲得した知識、習得した言語能力を、2年次以降のインターンシップや就職活動、専門学習に発展させていく
三連携	関心・意欲・態度/学習スタイル	<ul style="list-style-type: none"> ・卒業後のキャリア設計 ・日本人（および世界のさまざまな国の人たち）の働き方、生き方についての興味 ・日本のトレンド、ユーモア 	
	既習内容・経験/他教科の内容	<ul style="list-style-type: none"> ・さまざまな社会調査、「日本語アカデミックコミュニケーション」の授業で実施した「日本人の価値観についての調査」 ・キャリアデザイン 	
	教室の外の人・モノ・情報	<ul style="list-style-type: none"> ・書籍、新聞や、ゲーム、インターネットから読み取る、日本人の生き方やトレンド ・学内の日本人学生 	