

テーマ
<b>異文化人生ゲームの体験</b> (〇〇語での人生ゲーム作成 / 仮想人生の〇〇語での記述 / 多文化人生ゲームとの比較)
プロジェクト全体目標
<b>学習レベル 2</b> 〇〇語圏における「人生の成功」の典型概念について調べ、それを反映した人生ゲーム(〇〇語版)を作り、また、プレイすることができる。ゲーム内で歩んだ仮の「人生」について〇〇語で総括することができる。さらに発展的活動として、××語圏、△△語圏での同種の人生ゲーム日本語版と、留学生の作成した日本での人生ゲームを体験・比較する。それによりグローバル社会の多様な「成功」像についての気づきを深め、ユーモアを持って文化的差異をみることの重要性を理解する。
コミュニケーション能力指標
自分と身近な人びと 3-d 人生設計について、書いたり伝えたり、語り合ったりできる。 自分と身近な人びと 4-a* 生い立ちや思い出について、文章にまとめることができる。(※ただしゲーム内での人生について) 自分と身近な人びと 1-a 名前や属性を言ったり、尋ねたりできる。 自分と身近な人びと 1-b 家族構成について、会話したり、書いて説明したりできる。 自分と身近な人びと 1-c 簡単な自己紹介を、口頭でまたは書いてすることができる。 自分と身近な人びと 3-a 自分や身近な人の特徴について、口頭または書いて紹介し合うことができる。 自分と身近な人びと 3-b 好きなことやもの・人について、その理由を含めて口頭または書いて紹介し合うことができる。 自分と身近な人びと 2-b 自分や身近な人の外見について、口頭で表現し合うことができる。
学習シナリオ
<b>〈場面状況〉</b> S 大学には第二外国語のクラス、また、留学生対象の日本語クラスがある。これらのクラス(2年生中心)で協働活動「異文化人生ゲームプロジェクト」を行うことになった。まず、それぞれの授業で各種資料を用いて〇〇語圏における「典型的」な「成功」の概念(イメージ)を調べ、グループごとに、〇〇語による50コマ程度の双六様の人生ゲームを作成する。各クラス内で、完成したゲームを行った上で、自分のゲーム内での人生について〇〇語でまとめる。その後、ほかの外国語学習者の作成したゲームの日本語版を体験してみる。
<b>〈活動の流れ〉</b> <b>(1回目の授業)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 日本の「人生ゲーム」について教員が説明(可能であればクラスで実践)する。</li> <li>② クラスを、4～5人のグループに分ける。</li> <li>③ グループ内で、各自が考える「成功」「失敗」とはどのようなものかについてのブレインストーミングを行う。また、それとは別に、日本で、一般に「成功(勝ち組)人生」「失敗(負け組)人生」とされるものはどのような状況か話し合う。</li> <li>④ 「成功」や「幸せ」は当然人によって異なり、多様であること、その一方、日本社会で一般に共有された(やや戯画化された)「成功」や「幸せ」イメージというものがあり、ドラマなどに頻出することを確認する。</li> <li>⑤ 教員から、〇〇語圏でも、そのような典型的な「成功」イメージというものがあるということが導入され、一例として、〇〇語圏の人物で、特に紆余曲折の激しいドラマチックな人生を送った人物の経歴が提示される(〇〇語での短い紹介文、キーワードなどの読解)。</li> </ol> <次回までの課題> 〇〇語圏における典型的な「成功者/失敗者」の人生について、指定された資料に基づき調べてくる。
<b>(2回目の授業)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>⑥ グループ内で、自分が調べてきた「成功者」「失敗者」について発表し、キーワードとなる語を3つ程度〇〇語で紹介する(例「玉の輿」「バカンス」等)。</li> </ol>

## マスター研修 2015 夏 グループ2 作成プラン

作成者：田原憲和(独)、平畑奈美(日)、中野茂(仏)、小田桐奈美(露)、亀井みどり(韓)

- ⑦ 各自の発表を元に、○○語圏における「成功」「失敗」とは何かグループで話し合う（一般的な「成功」「失敗」イメージ）。
- ⑧ 各自、これまで得た知識に基づいて、○○語圏での「成功」イメージや「成功」を体現するイベントとして、発表されたものの以外にはないか、クラス全員で吟味する。
- ⑨ 話題に上がったキーワードを包括する人物の人生についてグループごとにクイズを作り、クラスにて発表する（「私は～の映画に出て、～歳の時と～歳の時と～歳の時結婚しました。私は誰でしょう」）。\*クイズは日本語でもよい。可能なら○○語で。

＜次回までの課題＞クイズで学んだ語彙・表現の定着活動。次回人生ゲーム作成のための下調べ。

### (3回目の授業)

- ⑩ 前回学習事項の復習。関連表現や対比表現についても確認。  
グループで協力して、○○語で人生ゲームを作成する。各グループの作ったゲームの表現について、教師によるチェックを受ける（総括的評価①）。

### (4回目の授業)

- ⑪ 各グループが作成した人生ゲームをクラス内で交換し、実際にプレイする。  
プレイ前に、自分の○○語でのキャラクター（プロフィール）を各自設定して臨む。各グループが調べた語彙や表現をクラス内でプレゼンテーションし、表現を共有するとともに、教師によるチェックを受ける。
- ⑫ クラスで最もよくできていた人生ゲームを投票で決定する。
- ⑬ プレイしたゲーム内において自分が歩んだ人生について○○語でまとめ、感想を述べる。

＜課題＞課題文作成（総括的評価②）。

### (5回目の授業)

- ⑭ 前回までの振り返り。前回⑩がおそらく時間不足で駆け足となっていると思われるため、それを補う。最優秀作品はなぜ面白かったのか、改善点があるか、また、苦勞ばかりの人生でも面白いと思えたのはどういうところかなどを話し合う。
- ⑮ 最優秀作品に選ばれた人生ゲームの日本語翻訳版をクラスで協力して作成する。

### (6回目の授業－発展的活動－)

- ⑯ 語学クラス横断プロジェクト。○○語のクラスが作成した人生ゲーム日本語翻訳版を他の言語のクラスに渡し、○○語のクラスでは、他の言語クラスの作成した日本語翻訳版や、留学生が作った「典型的日本の成功人生」イメージを体現した人生ゲームの日本語版をプレイしてみる。
- ⑰ △△語、××語の人生ゲームをやった感想（△△・××語圏における「成功」についてなど）について話し合う。

＜課題提出＞感想や「異文化への気づき」をレポートにまとめて提出（総括的評価③）。

## 総括的評価

### 総括的評価①：ゲームのクオリティ

- ・ ゲーム内の指示やイベントを○○語で作成者の意図が正確に伝わるように表現できているかどうか。
- ・ ○○語圏の典型的な「成功/失敗」について、適切に反映できているかどうか。
- ・ 「ゲーム」としての面白さがあるかどうか。

### 総括的評価②：○○語によるゲームのまとめのクオリティ

- ・ ゲーム内で自分が体験した人生をまとめた文が、○○語の文章として適切か（正しく、語彙や表現が使いこなしているか）。
- ・ ゲーム内で自分が体験した人生をまとめた文において感想が適切に述べられているか。

### 総括的評価③：多文化への気づきレポート(日本語)のクオリティ

- ・ 多文化間の比較ができている（共通点や相違点が見つけられている）。
- ・ 文化間の違いや共通点について、その背景を考察できている。
- ・ 文化的差異に対してユーモアを持って柔軟に触れていく姿勢が培われている。

マスター研修 2015 夏\_グループ2作成プラン

作成者：田原憲和(独)、平畑奈美(日)、中野茂(仏)、小田桐奈美(露)、亀井みどり(韓)

ワークシート 3×3+3分析

	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"> <li>人物の経歴が紹介された短い文、キーワードなどを理解する。</li> <li>人生のイベントに関連する語彙と表現を、教科書や辞書などで調べる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習対象文化における「人生の成功」の典型的概念(ステレオタイプも含む)を理解する。</li> <li>学習対象文化における「人生の成功」の典型例を観察して、新たな発見をしたり、自文化と比較したりして、その違いや類似性に気づく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームに取り上げられた言語(文化)圏での、典型的な「成功/不成功」のイメージとしてどういうものがあるかがわかる。</li> <li>留学生の考えた「日本での典型的な成功/不成功」イメージを知り、それが提出された理由を推測することができる。</li> </ul>
できる	<ul style="list-style-type: none"> <li>話題に上がった人物の人生を簡単な文章にまとめる。</li> <li>「〇〇語版人生ゲーム」を作成する。</li> <li>ゲーム内において自分が歩んだ人生についてまとめ、感想を書く。</li> <li>最優秀作品に選ばれた「〇〇語版人生ゲーム」の日本語翻訳版を作成する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習対象文化と自文化を比較して、知識・情報を活用しながら、共通性や相違性を分析できる。</li> <li>文化事象の分析を通して、文化の多様性といった文化を見る視点を身につけ、自文化を再認識したり、ほかの文化事象に適用したりすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームに取り上げられた言語(文化)圏での、典型的な「成功/不成功」のイメージを比較し、差異と類似を抽出することができる。</li> <li>ゲームに取り上げられた言語(文化)圏での、典型的な「成功/不成功」のイメージを比較し、その背景を考える作業を通して、自分の視野の広がり客体化することができる。</li> <li>「笑いの材料となるステレオタイプ」像の存在を考え、異文化にも自文化にもユーモアを持って柔軟に接することができるようになる(悪質なステレオタイプに固執する姿勢との違いはどこか、この違いは何に起因するのかを推断することができる)。</li> <li>グループ内で役割分担をし、積極的に活動する(協働)。</li> </ul>
つながる	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループ作業の中で、母語および〇〇語でメンバーとの話し合いを深め、関係を作り上げていく。</li> </ul>		
三連携	<p>連携1 ・ゲームの作成にあたっては、イラストやデザインなど、それぞれの得意な分野を生かす。 ・好きな映画や本を通して学習を深める。</p> <p>連携2 ・キャリアデザイン</p> <p>連携3 ・ほかの外国語学習者の作成したゲームの日本語版を体験する。 ・可能であれば、授業外の友人や家族と一緒に日本語の人生ゲームを体験し、感想を聞く。</p>		

### 総括的評価のための提出物

- ① グループで作成した〇〇語圏の人々をテーマとした人生ゲーム
- ② 人生ゲームで体験した「〇〇語圏での仮想人生」について〇〇語で記述したまとめの文
- ③ 「多文化への気づき」について日本語でまとめたレポート

### 指示文 1：〇〇語で人生ゲームを作り、「〇〇語圏での仮想人生」についての体験を記述する。

このクラスでは、4~5人のグループで〇〇語圏の人々を題材とした「人生ゲーム」を作ってもらいます。その準備として、まず日本の「人生ゲーム」を紹介したあとで、〇〇語圏の人々にとって「人生の成功」、「人生の失敗」とは何かといった価値観(ステレオタイプも含めた)について、日本の価値観と比較しながら考えてもらいます。その考察と関連付けながら、〇〇語圏の人々の人生のメインイベント(結婚・離婚、就職・転職・解雇、出産、株、交通事故など)をマスの中に記した「人生ゲーム」を作ってもらいます。とくに次の3点に留意してください。

- a. 「人生ゲーム」のマス内の指示文が〇〇語で正確に表現できているか。
- b. 〇〇語圏の典型的な「成功」「失敗」が、指示文に適切に反映できているかどうか。
- c. ゲームとして楽しいものに仕上がっているかどうか。

### 指示文 2

活動プロジェクトの中でグループごとに作った「人生ゲーム」は、他のグループのものと交換し、授業時間内にゲームを行います。

ゲーム終了後、ゲーム内で自分が体験した人生を作文にまとめてください。ゲームで経験したイベントを適切に並べ、感想や反省も付け加えて、自分の人生を振り返ってみましょう。〇〇語の文章としての適切さ、正しさ、語彙や表現の豊かさ、そして感想が自然なものであるかも評価対象になります。分量は、A4 で半枚~1枚程度を一応のめやすとします。

### 指示文 3 (本日の課題)

今日プレイした3種類のゲームについて、気づいたこと、感じたことを日本語で作文にまとめてください。(A4 で 1~2 枚)。

その際、以下のことについて必ず触れてください。

- ①このようなことがその言語圏では「成功/不成功」「幸せ/不幸せ」になるのかと、驚いたところはどこか。なぜ驚いたのか。
- ②留学生の作った人生ゲームを見て、外国人の考える「日本での成功/不成功」イメージについて、違和感を持ったところ、「よく見ているな」と思ったところは、どこか。なぜそう思ったのか。
- ③自分たちの作った〇〇語版人生ゲームと、最後に挑戦してみた3種類の人生ゲームを比較して、それぞれ非常に特徴的だと感じたのはどこか、また、共通点を感じたのはどこか。
- ④(確認となりますが、この「人生ゲーム」は、面白さや楽しさを追求して作っています。実際の人間の成功や幸せはもちろんさまざまであり、もっと複雑なものです。その点は踏まえつつ) 今回のプロジェクトでやってきた4つの人生ゲームは、なぜ、面白く、楽しいと思えた(あるいは、思えなかった)のか。

マスター研修 2015 夏\_グループ2作成プラン

作成者：田原憲和(独)、平畑奈美(日)、中野茂(仏)、小田桐奈美(露)、亀井みどり(韓)

総括的評価のためのルーブリック テーマ：異文化人生ゲームの体験

評価基準		目標以上に達成 (4点)	目標を達成 (3点)	目標達成まであと少し！ (2点)	目標達成まで努力が必要 (1点)
人生ゲーム の作成	言語表現の 適切さ	作成者の意図が十分に伝わり、さらに さまざまな表現を使いこなしている。	文法面や語彙の選択で間違いはある が、作成者の意図が概ね伝わる	文法面や語彙の選択で間違いがあり、 作成者の意図がうまく伝わらないことが ある。	文法面や語彙の選択で間違いがあり、 作成者の意図が伝わらない。
	文化面の 理解度	〇〇語圏の典型的な「成功」が適切に 反映されており、なおかつその裏づけ が示されている。	〇〇語圏の典型的な「成功」が適切に 反映されている。	〇〇語圏の典型的な「成功」について、 一部反映されているが、網羅されてい ない。	〇〇語圏の典型的な「成功」について、 全く反映されていない。
	ゲームとし ての面白さ	クラスメートが楽しくプレイすることがで き、クラスメートに人生について考えさ せる要素も含まれていた。	クラスメートが楽しくプレイすることがで きた。	クラスメートが楽しくプレイできる部分も あったが、つまらない部分もあった。	クラスメートが楽しくプレイできなかった (発想がありきたり、単調など)
仮想人生の 振り返り	内容面の豊 かさ	さまざまな表現を使いながら、仮想人 生を振り返り、人生についての感想(反 省)も具体的に書けている。	仮想人生を振り返り、人生についての 感想(反省)も具体的に書けている。	仮想人生を振り返りながら、簡単な感 想を書けている。	感想が書けていない。
	語学面の正 しさ	各マスの内容を適切な接続詞を用い、 正しい時制で繋ぐことができているとと もに、表現にもバリエーションがある。	各マスの内容を適切な接続詞を用い、 正しい時制で繋ぐことができている。	各マスの内容を文章として繋げている が、接続詞を補えていなかったり、時制 が間違っていたりする。	各マスの内容を文章として適切に繋ぐ ことができていない。あるいは単に箇条 書きのレベルに留まっている。
多文化ゲー ム体験後の レポート	異文化に対 する理解	文化間の相違を理解し、その背景を含 めて考察できており、「文化的差異を ユーモアを持ってみる」ことの意義や重 要性が具体的に述べられている。	文化間の相違について、その背景を含 めて考察できており、「文化的差異を ユーモアを持ってみる」ことの意義や重 要性についても触れられている。	文化間の相違を知り、自文化を客体化 し、気づきが述べられている。	文化間の相違を知ったことのみが表現 されている。



マスター研修 2015 夏 グループ2 作成プラン

作成者：田原憲和(独)、平畑奈美(日)、中野茂(仏)、小田桐奈美(露)、亀井みどり(韓)

目標分解表

個々のタスク	小目標	中目標	大目標	テーマ
日本語によるブレーストーミングを行う。	1. 「成功」や「幸せ」の「多様さ」と「典型像の存在」、文化とのかかわりを知る。	中目標1：○○語圏における「人生の成功」の典型概念について把握できる。	○○語(文化)圏での典型的な「成功/失敗」のイメージを理解し、『人生ゲーム』の創作という形でいくつかの典型例を示すことができる。さまざまな文化の『人生ゲーム』のプレイを通して、「文化的差異をユーモアを持って見る」姿勢を身につける。	【テーマ】異文化人生ゲームの体験(○○語での人生ゲーム作成 / 仮想人生の○○語での記述 / 多文化人生ゲームとの比較)
教師が提示した資料(映像、本)を見る。	2. ○○語圏における「人生の成功」概念について考えることができる。			
教師の質問に答える。				
グループ分けをし、ディスカッションをする。	3. ○○語圏における典型的な「成功者/失敗者」の人生について調べ、具体像を持つことができる。			
グループごとに指定された資料(本・映画・ウェブサイト)にあたる。				
与えられた資料の中で、○○語圏における典型的な「成功者/失敗者」のイメージについて各自まとめる。				
各自まとめてきたものをグループ内で発表する。				
教室内で共有する。	【形成的評価】○○語圏における典型的な「成功者/失敗者」のイメージについて各自日本語でまとめた文章を提出する。			
「成功者」「失敗者」を象徴するキーワードを○○語で調べる。	1. 人生の成功と失敗に関する○○語の語彙や表現を調べて運用できるようにする。	中目標2：○○語圏における「人生の成功」の典型概念を反映した人生ゲームを○○語で作ることができる。		
各自まとめてきたものをグループ内で発表する。				
クラスで共有する。				
ピックアップした語彙や表現に偏りや過不足がないかをクラスで話し合う。	2. 各グループが調べた語彙や表現をクラス内でプレゼンし、表現を共有するとともに、教師によるチェックを受ける(その際に関連表現や対比表現についても確認する)。			
必要に応じてキーワードリストを修正する。				
グループごとに、「私は誰でしょう」クイズを○○語で作る。	3. グループで協力して、実際に○○語で人生ゲームを作成する。			
クラスでクイズを行う。				
クイズに出てきた表現の確認とまとめをする。				
グループ内で相談して、役割分担をする。	【形成的評価】グループごとに作成した人生ゲームを教師に提出して中間チェックを受け、修正する。			
協力してコマの文章を作る。				
協力してコマの配置と全体のデザインを決める。				
【総括的評価】グループごとに作成した人生ゲームを提出する。				

マスター研修 2015 夏 グループ2 作成プラン

作成者：田原憲和(独)、平畑奈美(日)、中野茂(仏)、小田桐奈美(露)、亀井みどり(韓)

<p>○○語で自分のキャラクター（名前、年齢、性別などのプロフィール）を設定する。</p> <p>人生ゲームをプレイしながら、指示文の大意を把握する。</p> <p>わからない指示文は、グループで協力しながら理解を試みる。</p> <p>人生ゲームで体験した人生のイベントを各自メモする。</p>	<p>○○語でのゲームの指示文を読んでその通りに行動できる。</p>	<p>中目標3：○○語の人生ゲームをプレイすることができる。</p>		
<p>○○語での文章の接続方法をクラスで確認する。</p> <p>接続詞などを用いて適切につなげる。</p> <p>時系列を整理する。</p> <p>読み直し、推敲する。（重複のカット、代名詞の使用など）</p> <p>感想を述べるために必要な語彙・表現（感情表現や慣用句）を調べて使う。</p>	<p>1.ゲームを終えた後、自分が体験した人生を順序立てて文章にまとめられる。</p> <p>2.人生ゲームの感想を述べることができる。</p>	<p>中目標4：ゲーム内で歩んだ仮の「人生」について○○語でまとめることができる。</p>		
<p>【総括的評価】ゲーム内で歩んだ仮の「人生」について○○語でまとめたものを提出する。</p>				
<p>クラスで人生ゲームの感想を共有する。</p> <p>各グループの人生ゲームを掲示し、一番面白そうなゲームに投票する。</p> <p>最優秀賞に選ばれたゲームの日本語版をクラスで分担して作る。</p> <p>△△語、××語、日本語のクラスに自分たちのゲームを提供し、それらのクラスのゲームを受け取る。</p> <p>大スクリーンを使用し、受け取ったゲームをする。</p> <p>それぞれの人生ゲームについて、印象的な点をメモする。</p> <p>それぞれの人生ゲームの相違点と共通点について、グループで話し合う。</p> <p>グループで話し合った結果をクラスで共有する。</p> <p>それぞれの人生ゲームの面白かった点について、グループで話し合う。</p> <p>「『面白さ』は異文化理解に貢献したかどうか」というテーマでのショートディスカッションを行う。</p> <p>世界各地にある文化ネタの小話やジョーク（自虐ネタを含む）を日本語で読む。</p> <p>様々な文化的対立、悪質な偏見について書かれた資料を読む。</p> <p>活動の一日目に行った講義の内容を教師は再提示する（「成功」や「幸せ」は当然人によって異なり、多様であること、その一方、各社会で共有された（やや戯画化された）「成功」や「幸せ」イメージというものがあり、ドラマなどに頻出すること）。その上で、「ステレオタイプの成功/幸せイメージ」というものが、なぜ存在すると思うか、話し合う。</p> <p>文化的差異への困惑を、笑いがどのように軽減できると思うか、話し合い、クラスで共有する。</p> <p>授業終了後、作成、提出したレポートを△△語、××語、日本語のクラスに送り、共有する。</p>	<p>1.○○語版の人生ゲーム日本語版作れる(翻訳できる)。</p> <p>2.多文化版人生ゲームを体験する中で、相違点と共通点を見つけ出せる。</p>	<p>中目標5：グローバル社会の多様な「成功」像についての自分なりの見方を表明することができる。</p>		
<p>それぞれの人生ゲームの面白かった点について、グループで話し合う。</p> <p>「『面白さ』は異文化理解に貢献したかどうか」というテーマでのショートディスカッションを行う。</p> <p>世界各地にある文化ネタの小話やジョーク（自虐ネタを含む）を日本語で読む。</p> <p>様々な文化的対立、悪質な偏見について書かれた資料を読む。</p> <p>活動の一日目に行った講義の内容を教師は再提示する（「成功」や「幸せ」は当然人によって異なり、多様であること、その一方、各社会で共有された（やや戯画化された）「成功」や「幸せ」イメージというものがあり、ドラマなどに頻出すること）。その上で、「ステレオタイプの成功/幸せイメージ」というものが、なぜ存在すると思うか、話し合う。</p> <p>文化的差異への困惑を、笑いがどのように軽減できると思うか、話し合い、クラスで共有する。</p> <p>授業終了後、作成、提出したレポートを△△語、××語、日本語のクラスに送り、共有する。</p>	<p>1.「ステレオタイプ」のメリット（面白さ、思考プロセスの簡略化機能）とデメリット（偏見、誤解の生起）、両面の存在について認識できる。</p> <p>2.面白いステレオタイプと悪質なステレオタイプとの違いは何に起因するのかを推断でき、異文化にも自文化にもユーモアを持って柔軟に接することの重要性について認識できる。</p>	<p>中目標6：「文化的差異をユーモアを持って見る」という姿勢の大切さに気付くことができる。</p>		
<p>【総括的評価】多文化版人生ゲームからの気づきをレポート（日本語）にして提出する。</p>				

マスター研修 2015 夏\_グループ2作成プラン




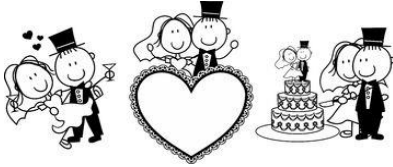

作成者：田原憲和(独)、平畑奈美(日)、中野茂(仏)、小田桐奈美(露)、亀井みどり(韓)

学習プロジェクトプラン作成にあたり想定した「学習者像」

※共通事項：都内の中堅私立大学に通う2年生、第二外国語のクラス

	名前、出身、学部など	特徴
学習者 ①	佐藤絵里（19歳） 経済学部2年生 都内のニュータウンに在住、実家暮らし。	<ul style="list-style-type: none"> <li>海外経験なし、英語はまあまあできる</li> <li>その言語に対する興味がある</li> <li>クラスの間人間関係を無難にこなす</li> <li>専攻の勉強が忙しく、授業外での学習はできていない</li> <li>好奇心旺盛（外のこと：おしゃれ、恋愛、サークル）</li> </ul>
学習者 ②	巨雪（21歳） 経済学部2年生（留学生） 中国内陸部新興開発都市から来日し、 国際交流会館在住。	<ul style="list-style-type: none"> <li>両親に罪悪感を持っている。一人っ子政策で自分が娘であり、お金がかかるということで両親に罪悪感を持っている。そのためお金を稼いで親孝行したい。</li> <li>中国でも日本語学校に通っていたので日本語はうまい</li> <li>グローバル人材である必要性を考えている</li> <li>夜は飲食店でバイト中（忙しい）</li> <li>コーラス部に入っていて友達が多い。カレシはいない</li> <li>なんでもやってみるタイプ</li> <li>丸暗記型教育を受けているので、コミュニケーション重視の授業に対してはちょっと引くタイプ（評価の基準がわからない）</li> <li>教科書の語彙はすべて暗記しているが成績が良くないのはなぜ？</li> <li>学習経験は日本語と英語のみだが、本当は第二外国語の必要性を考えている。資格派。</li> <li>しゃべるのが好きなので、日本人学生とのディスカッションになると自分ばかりがしゃべっているように感じ嫌な感じがする（本当は思う存分しゃべりたい）。</li> </ul>
学習者 ③	田中和樹（19歳） 文学部2年生 東京近郊	<ul style="list-style-type: none"> <li>文化や言語に興味がある、特に映画に興味がある。</li> <li>レビューシートで面白いコメントをしてくれる</li> <li>これまでは文法中心に学習してきたが、文法が弱く、いまひとつ言語ができない。</li> <li>コミュニケーションよりも読んだり書いたりする方が好き</li> <li>海外経験はないが、行ってみたいと思っている</li> <li>友人はそれほどいない。将来を漠然と考えていて、不安に感じている。</li> <li>高校で英語を第一外国語として学習済み。○○語はなんとなく好きで学習している</li> <li>自習時間は1時間程度確保（できないこともある）。</li> </ul>



<p>出発 départ</p>						
<p>恋人と同棲する vivre avec votre copine (votre copain)</p>						
<p>子どもができる naissance de votre premier fils</p>						
<p>仕事を探す chercher un travail</p>	<p>仕事を見つける trouver un travail</p>	<p>浮気をする tromper votre ami(e)</p>	<p>恋人にフラれる、3マス下がる votre copine (votre copain) vous quitte, reculez de trois cases</p>	<p>海にバカンスに行き、若い女性(男性)出会う、3マス進む partir en vacances et rencontrer une jeune femme (un jeune homme), avancer de trois cases</p>		
					<p>二人目の子供の誕生 naissance de votre deuxième enfant</p>	
					<p>転職 changement de travail</p>	
<p>失業 perdre votre travail</p>	<p>ストップ！運命の分かれ道 奇数：左へ 偶数：下へ  Attention ! Arrêt obligatoire C'est un moment crucial de la vie. impair : aller à gauche pair : aller en bas</p>		<p>結婚 1マス進む mariage, avancez d'une case</p>	<p>仲直り r é conciliation avec votre ami(e)</p>	<p>浮気を許す pardonner votre partenaire</p>	<p>パートナーの浮気 votre partenaire vous trompe</p>
<p>失業</p>						
<p>失業保険でのんびり暮らす、1マス下がる vivre tranquillement avec votre allocation, reculez d'une case</p>			<p>南仏に別荘を買う acheter une maison secondaire dans le Sud</p>			
			<p>のんびり暮らす、一回休み vivre tranquillement, vous allez manquer votre prochain tour</p>			
<p>天国（地獄） paradis(enfer)</p>						