

テーマ
人生ゲームを作ろう
目標
<p>学習レベル 4</p> <p>これからの人生を考え、夢と現実をとりまぜてふくらませて、人生ゲームを作ることができる。</p>
コミュニケーション能力指標
<p><b>【話題分野】</b>日常生活</p> <p>4-c いろいろな人のライフスタイルについて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あうことができる。</p>
学習シナリオ
<p>&lt;場面状況&gt;</p> <p>K 大学国際学部に所属する留学生は、1～3 年次外国語科目としての日本語の授業を必修として履修しなければならない。週に 4 回クラスがあり、2 回は総合、2 回は会話と設定されている。各クラス6～8 名在籍しており、このクラスは、韓国、アメリカ、フィンランド、帰国生の 5 名で構成されている。レベルは上級にあたるが、大学の学業としては英語が必須で、日本語は日常生活で必要とされている。ただ日本にいる利点を生かし、日本で就職したいと考えている学生もいる。そのため、日本で生きていくために生活スタイルを知ることによって、また卒業後の自分を考えるきっかけになると考え、人生ゲームを作ることにした。そしてその人生ゲームをクラスメートとプレイし、それについて話し合うことにした。</p> <p>&lt;活動の流れ&gt;</p> <p>人生ゲーム作成に入る前に、日本の業界や社会問題を発表したり、『プロフェッショナル』を見て話を要約したり、先輩や身近な人の職業観についてワークを行ったり、番組を見たりして、幅広い知識の獲得をはかる。</p> <p>第 1 回は、人生ゲームを作ることなど目標、評価のポイントについて説明した。</p> <p>第 2 回は、タカラの「人生ゲーム」を紹介し、実際に人生ゲームをプレイしてもらった。そこでコマに書いてある内容を理解し、構成を理解した。</p> <p>第 3 回は、ワークシートを使って自分の人生プランについて考えてもらい、コマを埋めた。クラスメートとディスカッションをするよう指示した。</p> <p>第4回は、作成した人生ゲームを一度プレイした。必要に応じて修正してもらった。</p> <p>第5回は、自分の人生ゲームについてのポイントを発表し、実際もう一度人生ゲームをプレイした。</p> <p>第6回はフィードバックを行った。</p>
総括的評価
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 人生ゲーム作成。</li> <li>• 発表</li> <li>• 期末試験(語彙理解、人生についての読解問題、人生についての作文)</li> </ul>

3×3+3分析

テーマ:人生ゲームを作ろう!

	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>人生や人生観に関連する語彙・表現がわかる。</li> <li>日本現代の社会問題に関連する語彙・表現が分かる。</li> <li>要約の方法が分かる</li> <li>分かりやすい発表方法が分かる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本人のさまざまな生き方、ライフスタイル、価値観を知る</li> <li>日本人が好きな「人生ゲーム」についての実態を知る</li> <li>日本のさまざまな流行を知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスメートの発表を通して、自分の国や日本以外の人の人生を知る</li> </ul>
できる	<ul style="list-style-type: none"> <li>学んだ語彙・表現を使って、人生ゲームのコマが作れる。</li> <li>1つの人生について時系列で並べることができる。</li> <li>分かりやすい構成で発表スライドを書くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>日本の社会問題を知り、どうしてそれが起きているのかについて考え、自分の意見を言うことができる。</li> <li>日本人の価値観を自国のそれと比較して、受け入れることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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、そこで起こりうるイベントを記述することができる。</li> </ul>
つながる	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスメートと、自分が考える仕事観や価値観について意見交換、分担作業することができる。</li> <li>他の人が作った人生ゲームについて理解することができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスメートと自国の人の人生についてのディスカッションを通じ、視野を広げられる。</li> <li>他の人が作った人生ゲームについて評価を行うことによって、他者の考える人生や面白さについて理解することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>この活動を通して獲得した知識、習得した言語能力を就職活動、専門学習に発展させていく。</li> </ul>
三連携	連携1(関心・意欲・態度):卒業後のキャリア形成、日本人の働き方、生き方への興味 連携2(既習内容・他教科):キャリアデザイン 連携3(教室と外の人・もの・情報):日本人大学生や先輩の仕事観を知る		

ルーブリック

テーマ:人生ゲームを作ろう!

指示文:・日本語で、人生ゲームを作ってください。コマは 40 コマです。

- ・ おもしろいゲームを作ってください

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)
日本語の正しさ	日本語として自然であり、文法上間違いがない。	いくつか間違いがあるが、全体として十分理解できる	助詞、時制など基本的な文法に問題があるが、意図は理解できる	助詞や時制などの基本的な文法に問題があり、意味がわからない部分も多い。
日本語の豊かさ	授業で扱った語彙・表現を正しく使いこなして、自然な文章になっている	授業で扱った語彙・表現を使って、間違いがない形で使っている	授業で扱った語彙・表現を少し使って、表現に幅がある。	限定的な語彙・表現しか使っていない。
展開の妥当性・整合性	ゲームを通して体験する人生の展開はテーマにそっている。	ゲームを表現する人生の展開はある程度テーマにそっており、自然である。	人生の展開に不整合や矛盾がある。	展開に不整合や矛盾が多く、1つの人生として流れがない。。
それぞれの妥当性 (コマの内容)	イベントやお金の授受額に矛盾がない。しかも社会の現実と一致している。またバラエティがある	イベントやお金の授受額に矛盾がなく、だいたい社会の現実と一致している。また少し変化がある。	イベントやお金の授受額などに少し矛盾し、社会の現実と少し違う。変化が少ない。	イベントやお金の授受額に矛盾があり、似たようなことが起こる。
文化的理解	社会で今話題になっていること、世相などを積極的に取り入れている。	社会で話題になっていること、世相なども取り入れている。	社会で話題になっていることや世相も少し取り入れている	社会で今話題になっていることをほとんど入れていない
おもしろさ・オリジナリティ	ユーモアでドラマチックにするために様々なアイデアが取り入れられている。	ユーモアがあり、楽しめる工夫がしている。	少し面白いところもあるが、平凡でゲームとしての工夫がない。	ユーモアがなく、展開に意外性もなく、おもしろみにかける。

目標分解表

テーマ:大学のおもしろいところを紹介しよう!

個々のタスク	小目標	中目標	大目標
自己分析に関する語彙を理解する	自己分析をする	自分のキャリアについてのイメージを作る	人生ゲームを作ろう!
企業分析をしている例文を読んで理解する	企業分析をする		
企業を1つ選び、HPを見て、分析する			
[形成的評価] 新出語彙のテスト			
業種について説明している文章を読んで理解する	業種について理解する		
業種を1つ選んで、分析し、発表する			
[形成的評価] ルーブリックに基づき発表を行う。また新出語彙のテスト			
職業カードに書いてある語彙を前もって調べる。	自分の職業観について理解する		
職業カードを用いて、自分が一緒に働きたい人、働きたくない人を選ぶワークショップを行う。			
[形成的評価] ワークショップ後の感想として、自分の職業観について作文を書く			
人生ゲームのコマを読んで、意味を理解する	タカラの人生ゲームをプレイする	人生ゲームのコマを作る	
人生ゲームの内容や構成を理解する			
日本の社会問題などのニュースを見て理解する	現在、日本や世界で起こっている事件を知り、それにどう対処すべきかを考える		
社会問題を1つ選んで、分析し、発表する			
[形成的評価] ルーブリックに基づき発表を行う。また新出語彙のテスト			
ビデオを見て、わからない語彙について調べる	日本で活躍する人のビデオを見て、どのような人生を送ったかを理解する		
[形成的評価] 新出語彙のテスト。またビデオを要約する			
[総括的評価] 人生ゲームを作る。また人生ゲーム作りについての発表を行う			
自分たちが作成した人生ゲームのコマを理解する	自分たちが作った人生ゲームをプレイする	様々な人生ゲームをプレイして、比較する力を育む	
コマの間違った日本語を訂正する			
[総括的評価] 人生ゲームを作り直すこと、期末試験(人生プランについて、新出語彙)			