

子どもの日本語教育研究会第10回大会 2025.3.8-9



大会企画研修

ゲームを通じて子どもたちのことばと語りを支援する

～教科・領域学習の入り口をデザインする教材研究・ワークショップ～

※本資料の無断での二次利用や、部分的な切り取り等加工をしての利用はお断りします

[講師] 石田 喜美氏

2025年3月9日(日)会場：横浜国立大学

本研修の企画趣旨



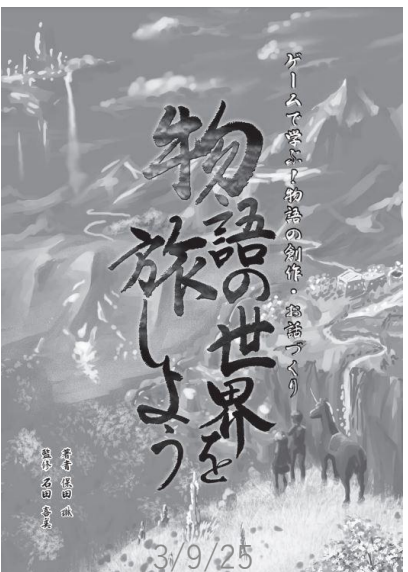
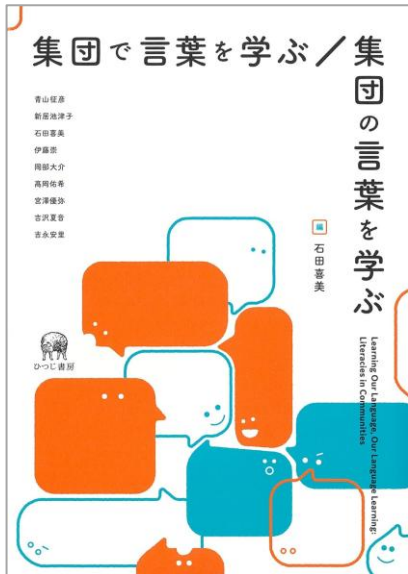
各教科・領域の学習の入口となる総合的な学びの場においては、子どもたち自身が経験したことを言葉にし、語ることを求められます。

本研修では、子どもたち自身が、自分の経験したことを言葉にするための場を考えるための糸口として、教材としてのボードゲーム／カードゲームを考えます。

ボードゲーム／カードゲームは、直接的に内容を学ぶための教材である一方、教師と子ども、子ども同士の関係をデザインしていくツールでもあります。

本研修ではそのような多面性を持つ教材としてのゲームについて具体的な体験を通して考えます。

研修（ワークショップ）担当講師



石田喜美（いしだきみ）

横浜国立大学教育学部・准教授
読書教育・リテラシー教育

編著書

石田喜美(2025)『集団で言葉を学ぶ／集団の言葉を学ぶ』
ひつじ書房

翻訳書

アンドリュー・バーン(2019)『19歳までのメディア・リテラシー』
ratik, (無料DL可) <https://ratik.org/8901/907438296/>

開発教材

TRPG型物語創作教材「物語の世界を旅しよう」（監修）
(無料DL可) <http://hdl.handle.net/10131/00012346>
図書館を遊ぶゲーム「こどもニンジャ図書館合戦あそび方ガイド」
(無料DL可) <http://hdl.handle.net/10131/10104>

時程



時程	「ito」チーム	「じっくりミレー」チーム
4min	企画趣旨、講師紹介	
8min	「ito」のモデルプレイ	見学
8min	見学	「じっくりミレー」のモデルプレイ
25min	グループごとに体験プレイ	
10min	ゲームの感想共有と質疑応答/ゲーム理論について	
6min	ワークの手順(~プロダクツ共有まで)	
33min	ワーク	
10min	プロダクツの共有	
5min	石田先生のコメント、まとめ 閉会へ	

ご質問やコメントは
padletに

[https://padlet.com/watermelonandpeach/
ito-tasb934kbcoaxf6k](https://padlet.com/watermelonandpeach/ito-tasb934kbcoaxf6k)





作者:326 (ナカムラミツル)

© 2019 Arclight,Inc. / 326

全員「仲間」の協力ゲーム!

みんなで「お題」にそって数字たとえあい、
質問しあいながら、小さい順に数字をならべよう!

※今回は、「ito ライト」のルール(『本当に面白いボードゲームの世界VOL.2』掲載)でプレイします

ゲームの流れ

1. 数字カードを1枚ずつ配る

2. 「お題」をえらぶ

3. 思いついた人から、「たとえ」で
カードを裏にして出す

4. みんなの「たとえ」をくらべあおう

5. 質問しあいながら、
小さい順に正しくならべるように話し合おう

6. 全員で「完成」を宣言し、答えあわせ

全員が話しやすい
「お題」を選ぼう

付箋に「発言者」
「たとえ」を
書いておこう

じっくりミレー

作者:川口洋一郎

<https://chaga2.jimdofree.com/ゲーム/じっくりミレー/>

「名画」に出てくるこの人たちは、どんな気持ち？

「アーティスト」役の人がみる「名画」の気持ちを
あてっこしてみよう!

ゲームの流れ

1. 「アーティスト」をきめる
2. 「アーティスト」は名画の中のひとりの人物の気持ちをカードから選び、裏向きにしておく
3. 他のプレイヤーもその人物の気持ちを考えて、「これぞ」を思うカードを裏面にして出す
4. プレイヤー1人ずつ、カードをオープン
どうして選んだのか理由も言ってみよう!
5. 「アーティスト」がカードをオープン!
そのカードを選んだ理由を教えてあげよう!

ゲーム分析のための視点 (米光, 2024)

システム

ゲームのルール・構造

例) 「三すくみシステム」 「グー」は「チョキ」に勝つ…

モチーフ

ゲームの世界観・世界像

例) 「ゾウ」 「人間」 「アリ」 (インドネシア式)

スタイル

どんな時に、だれと、どのように遊ぶのか

例) 「ワンマン対決・3回戦」 「1対多人数」…

ワークショップ ゲームを通じて言葉と語りを支援する

「楽しい失敗」をどうつくるか？

システム

みんなが楽しみあえる
「ゴール」と「ルール」？

ゲームのルール・構造

例) 「三すくみシステム」 「グー」は「チョキ」に勝つ…

なにに「なってみる」？

モチーフ

どんな世界、関係性？

ゲームの世界観・世界像

例) 「ゾウ」「人間」「アリ」 (インドネシア式)

子どもの実態は？
どんな姿が見られるといい？

スタイル

ゲームをプレイする状況？
どこで？ だれと？

どんな時に、だれと、どのように遊ぶのか

例) 「ワンマン対決・3回戦」「1対多人数」…

学習プランを考えるグループ

- グループ① 『ito』 生活・理科・社会
- グループ② 『ito』 プロジェクト学習（防災・福祉・健康等）
- グループ③ 『じっくりミレー』 図工・美術・音楽
- グループ④ 『じっくりミレー』 国語・社会・地歴公民

時程



時程	「ito」チーム	「じっくりミレー」チーム
4min	企画趣旨、講師紹介	
8min	「ito」のモデルプレイ	見学
8min	見学	「じっくりミレー」のモデルプレイ
25min	グループごとに体験プレイ	
10min	ゲームの感想共有と質疑応答/ゲーム理論について	
6min	ワークの手順(~プロダクツ共有まで)	
33min	ワーク	
10min	プロダクツの共有	
5min	石田先生のコメント、まとめ 閉会へ	

じっくりミレー ワークシート

★配布のホワイトボードシートにご記入ください／共有発表の担当順を決めておいてください

ミレーグループタイプ ① () ② ()	メンバー：
単元・活動名	
使用画像 「~~~~~」	★最後の共有タイムでは、メンバーがスマホ等で画像をお示しください
選んだ背景	
気持ちカードの工夫：おどろき／おだやか／かなしみ／よころび／不安／恐怖／いかり	
* *	

ito ワークシート

★配布のホワイトボードシートにご記入ください／共有発表の担当順を決めておいてください

ito グループタイプ ① () ② ()	メンバー：
単元・活動名	
トークテーマ： 「~~~~~」	★正解があるものより、個々の価値観が違うものがおすすめ
スケール <input type="text"/> 0=====100 <input type="text"/>	
ポイント： * *	

★ここからスタートしてもOK

【このゲームをする子どもたち・場の想定】

①ゲームをする場所

★学校の在籍級、日本語教室、地域の日本語教室 等グループで記入

② ゲームに参加する子ども(たち)のことばや文化的背景

小/中/高()年生 来日時()歳/日本生まれ JSL ステージ()

母語()語)の力：会話…○×△/読み書き…○×△

学力・思考力…学年相応○ 困難あり△ 困難大×

その他…

③ ゲームにあたって子ども(たち)が楽しく参加するための/教科・領域の学習につなげるためのサポート

★シート記入の際は①場所のように簡単に

両ゲーム共通です

★ことば(例：理由～から)や単元内容、準備するとよいリソース等のアイデア

★予想される参加者同士のやりとり：★共有の際に口頭でも結構です

ミレーグループタイプ ① () ② ()	メンバー:
単元・活動名	
使用画像 「~~~~~」 選んだ背景	
気持ちカードの工夫: * *	
① 場所	
② 子ども(たち)のことばや文化的背景 小/中/高 ()年生 来日時()歳/日本生まれ JSL ステージ () 母語 () 語) の力: 会話…○/読み書き…△ 学力・思考力…△ その他…	
③ サポート	
予想される参加者同士のやりとり:	

16:30 -

「まとめに入ってください」

16:35 -

「プロダクトを壁に貼り始めてください」

- *ホワイトボードシートは縦に使ってください(共有時、壁に貼って紹介します)
- *ティッシュで消せます

プロダクツの共有

壁にプロダクツ
を貼ってください
い

説明をする人は
交代してください
い

まとめ

講師コメント

閉会／ふりかえり

「発達は、自分でない人物をパフォーマンスすることで、
自分が何者かであるかを創造する活動となる。」

(ロイス・ホルツマン(2014)『遊ぶヴィゴツキー：生成の心理学へ』(新曜社)より)

ゲームとは「自分のものではない」ゴールのために、取り組む必要のない障壁に取り組むデザイン

(Cf. 石田ほか(2018)「ゲームとして経験を語る場における過剰な意味の創出」)



ゲームのなかで **これまでとは違う自分** になってみる
ゲームのなかで、 **これまでとは異なる関わり** を創りだす

閉会／ふりかえり

『ito』で
「この時代に生まれたり／生まれたくない」
みんなでワイワイ話してみる！（社会・日本史）

『ito』で
「（「花の育てかた」）びっくりしたこと（失敗）」の経験をみんなで共有する！（生活）

『じっくりミレー』で遊んだあと
シューベルト「魔王」の音楽鑑賞をしてみる！
（音楽・鑑賞）

閉会／ふりかえり

『ito』で
「この時代に生まれたい／生まれたくない」
みんなでワイワイ話してみる！（社会・日本史）

「知らないから、楽しい！」

「知らない人がいるから、楽しめる！」

「知らない人から学ぶ（失敗）」の経験をみんなで共有する！（生活）

“Unkonowability”（ホルツマン，2020）

「わからない」でいることを可能性としてとらえる関係へ

ありがとう
ございました

閉会へ

文献／さらに学びたい方へ

- 『本当に面白いボードゲームの世界』編集部(2023)『本当に面白いボードゲームの世界VOL.2』太田出版
- 石田喜美ほか(2018)「ゲームとして経験を語る場における過剰な意味の創出：RPG型図書館ガイダンス・プログラムにおけるグループ・ディスカッションの会話分析」『認知科学』25(4), 375-391
- ホルツマン, ロイス(2014)『遊ぶヴィゴツキー：生成の心理学へ』新曜社
- ホルツマン, ロイス(2020)『「知らない」のパフォーマンスが未来を創る：知識偏重社会への警鐘』ナカニシヤ出版
- 與那覇潤・小野卓也(2023)『ボードゲームで社会が変わる：遊戯するケアへ（河出新書）』河出書房新社
- 米光一成(2024)『人生が変わるゲームのつくりかた：いいルールってどんなもの？（ちくまQブックス）』筑摩書房
- ジマーマン, エリック(2024)『遊びと創造：やわらかなデザイン頭を養うゲームエクササイズ25』ビー・エヌ・エヌ