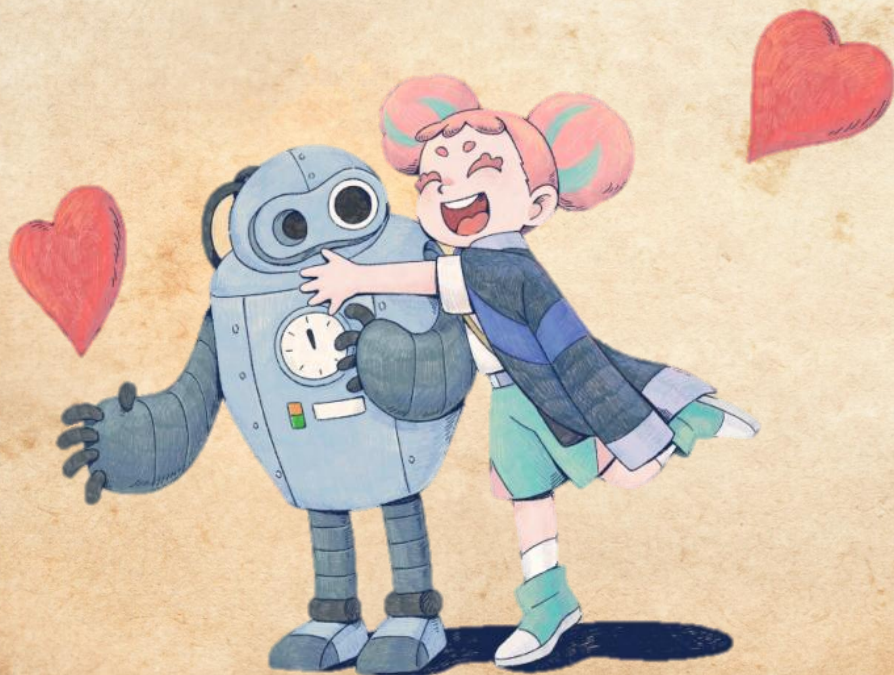


2026年2月28日 子どもの日本語教育研究会 第11回大会 実践・研究発表

漫画を活用した 小中学生向け日本語学習教材の開発

—子どもがワクワクする学習をつくることを目指して—



神谷圭市
日本財団 経営企画広報部
ソーシャルイノベーション推進チーム リーダー
外国人支援・ウクライナ避難民支援などを担当

池田拓郎
NHKエデュケーショナル
語学グループ プロデューサー
NHKラジオ『中学生の基礎英語レベル1』などを担当

今日の内容

1) 本発表の目的と背景

2) 実践の概要

3) 実践のふり返し

4) 終わりに～考察と今後の展望

事前調査について

本発表の目的と背景

【経緯】

ウクライナ避難民等の支援経験・調査を踏まえ、課題であった子どもの日本語教育に取り組むことを決定。
➡第一弾は利用教材に着目。追加で合計35の団体・個人にヒヤリングするなど、事業化調査を実施。

教育委員会
学校教員

支援団体
(NPO等)

大学研究者

●現在利用中の教材に関する意見

- ・子どもの興味を引き付け、楽しみながら学べる教材が不足。
- ・大人向けの教材流用が多く、発達段階に合わない。
- ・ネット上の様々なコンテンツや画像の切り抜きで作っており、共有できない。

●子どもへの影響の懸念

- ・ことばの習得が遅れ、友達作りや授業の理解に壁。

※文部科学省の調査からも…「子どもの散在化で対応が困難」「専門的な人材が確保できない」など

令和5年度 日本語指導が必要な児童生徒の受入状況等に関する調査結果についてより

教材の概要



- コンテンツの核は子どもが**楽しめる漫画**
- 小～中学生まで幅広くカバー
- **編集可能な授業スライド、指導案、宿題のセットで、先生の負担を軽減**
- **豊富なイラスト・音声機能付きのログイン不要・全て無償の特設サイト**



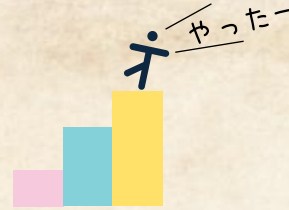
- 外国ルーツの子どもたちが、人間関係を築いたり学習に参加したりするための基本的なことばの力を身につける。
- 友だちや先生、地域の人たちと関わるのが楽しくなる

3段階のカリキュラム

教材監修：米本和弘（共同研究者・東京学芸大学准教授）

「はじめる」 21課

あいさつ・心や体の状態など、丸ごと覚えてすぐ使える基本的な表現を豊富なイラスト付きで学ぶ。



実践対象!

「すすむ」 12章60課

漫画を用いて導入を行い、具体的な場面・状況を設定した対話・自己表現に重点を置いた教材。



「ふかめる」 8章32課

実験、おもちゃ作り、防災などの活動を通じて「教科学習」や「地域社会での生活」などにつながることばの力をつける。



漫画について

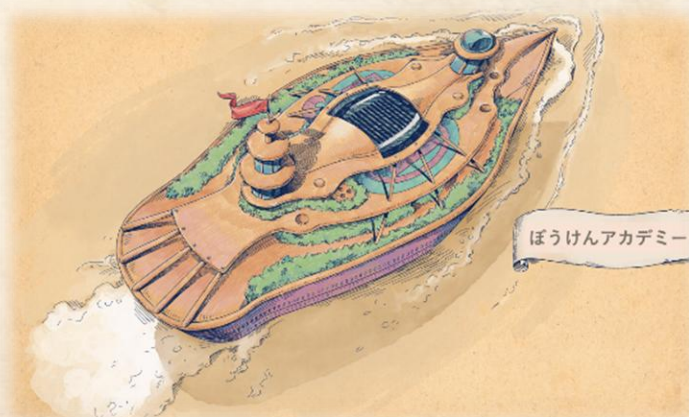
本発表の目的と背景

物語の舞台は、船の学校「ぼうけんアカデミー」。
3人の主人公が個性豊かな島々を旅しながら、
ワクワクする体験を重ねていく。

物語の中で初期日本語学習における様々な表現が、
自然な形・場面で登場する。



左から カイ・ミーナ・アニット



船の学校「ぼうけんアカデミー」



漫画（下書き版）

日本のアニメ・漫画の関心は高い

アニメ・マンガ・J-pop・
ファッション等への興味

61.3%

2024年度 海外日本語教育機関調査 結果概要より引用
<https://www.jpfa.go.jp/j/about/press/2025/dl/2025-031-02.pdf>

“アニメ・マンガに現れる多様な日本語を理解したいというニーズ”

熊野七絵(2010)による
中学生～社会人を対象にした調査日本語学習者への調査

しかし、、、

- ・調査対象が海外学習者や中学生～社会人
- ・既刊の漫画の教材転用に関するレポート
- ・国内の実践例や、子どもの受け止め方に関するデータは不足



実践の概要



日本の学校の指導現場で
「マンガを中心に作られた教材」は
外国ルーツの子どもや指導者に
どのように受容されるか？

実践日時：2025年6月 場所：福岡市立X小学校（拠点校方式）

授業① 教員A：日本語教員（指導歴14年）× 児童C：小4（来日2ヶ月）

授業② 教員B：日本語教員（指導歴1年）× 児童D：小5（来日9ヶ月）

表現目標：すきな物事を尋ねたり、答えたりできる

表現：～が好きです／好きじゃないです，なにが好きですか，助詞「と」

付加条件

pptスライド教材及び指導案を提供。漫画やスライドの使い方は一任

教材スライドの編集・改変OK

授業の流れ

導入

漫画を読む活動



活動

1往復～2往復の話す活動

理解補助

目標達成に必要な表現の提示



書く活動

物語の振り返り + 自分のことを書く



実践の振り返り



表紙 漫画内容の示唆

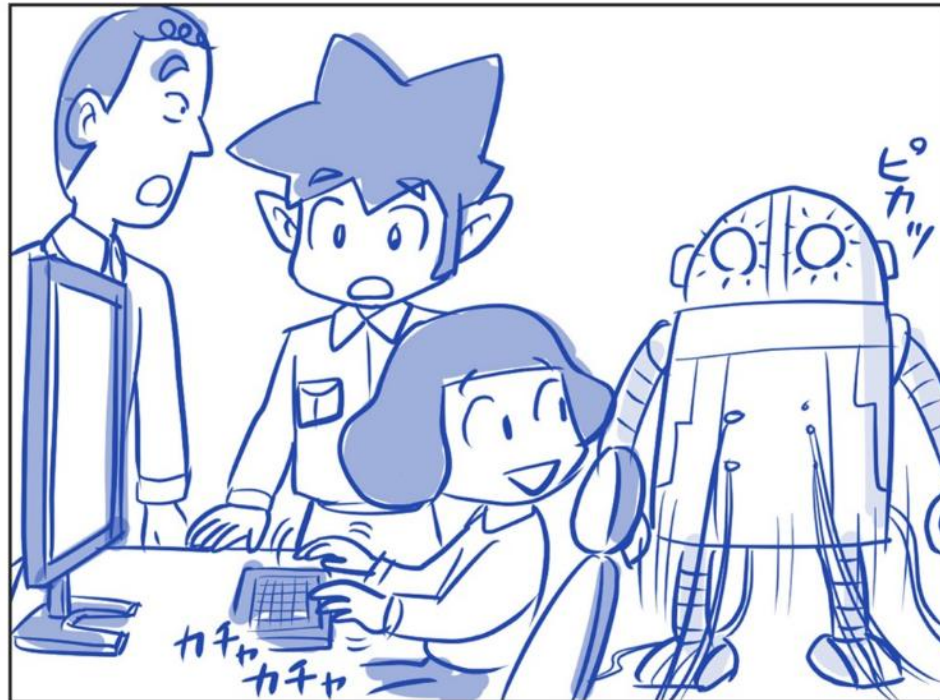
1

しょう

3

か

わたしは ロボットが すきです。



※テスト利用時の教材（2025年6月）



言葉とイラストを対応

ききます

よみます

わたしはロボットが大好きです



この課のあらすじ

「ぼうけんアカデミー」は寮制の学校です。カイ・ミーナ・アニットはお互いの部屋を案内しながら好きなものについて話します。






理解補助 好き嫌いを表すための表現の意味理解

👍 わかります

□ は □ が すきです。

わたし は ロボット が すきです。



👍 わかります

□ は □ が すきじゃないです。

わたし は サッカー が すきじゃないです。



マンガが終わると、ここからは教室内の話す活動を展開しますが、そのまえに好き嫌いを言うために必要な表現を理解するための補助スライドを入れています。



活動 1 往復～2往復の会話

はなします①

わたし は が すきです。

わたし は が すきじゃないです。

くだもの					
	いちご	バナナ	みかん	ぶどう	りんご

食べ物を使った口頭練習

はなします②

は が すきですか。

ハルさん は  たまねぎ が すきですか。

はい、すきです。

ハルさん は  トマト が すきですか。

いいえ、すきじゃないです。

ハル ジャン

子ども同士の2往復以上の往復会話例





活動 1往復～2往復の会話

はなします③

は [] は なに が すきですか。

ジャンさんは [?] が すきですか。

わたし は  トマト と  おくら が すきです。

ハル ジャン




くだもの	 いちご	 バナナ	 みかん	 ぶどう	 りんご
 さくらんぼ	 マンゴー	 すいか	 メロン	 かき	 キウイ
 パイナップル	 なし	 いちじく	 レモン		


スポーツ


サッカー、バスケットボール、
やきゅう、すいえい、
たっきゅう、からて など
イラスト付き一覧表


「なにがすきですか」と助詞「と」を使う練習


かきます

①  カイは いきものが すきです。
 ① ミーナは ロボット () _____。
 ② アミットは _____。

② カイは サッカーが すきですか。
 はい、すきです。
 いいえ、すきじゃないです。

① ミーナは なわとびが すきですか。
 _____、 _____。

② アミットは ミミズが すきですか。
 _____、 _____。

3 きみは? 

① にんじんが すきですか。
 はい、 _____、 すきです。 _____。


② おちやが すきですか。
 はい、 _____、 すきじゃないです。 _____。


③ なにが すきですか。
 わたしは くだものが すきです。 _____。


わたくしは なすと とまとと ぴーまんが すきです

のみちの 1.00


かきます

3 きみは? 

① にんじんが すきですか。
 _____、 _____。

② おちやが すきですか。
 _____、 _____。

③ なにが すきですか。
 _____。

わたしは なすと トマトと ピーマンが すきです。 

目標達成!

教員が独自のスライドを用意
漫画のコマを振り返るスライドを挿入
ストーリーの場면을反芻できる形に



- マンガのコマを1つ1つ指差しながら読み進める
- 進出語彙やオノマトペ(「ピカッ」「カチャカチャ」など)を伴うときには積極的にジェスチャー
- 一方通行ではなく、子どもの反応に応じて臨機応変に授業方針を切り替える

→教材観や授業運営に影響!

実践授業時の子どもの反応

授業①は語彙導入有り

授業②は無しで展開

いずれも子どもは大意を把握



わたしはロボットが大好きです

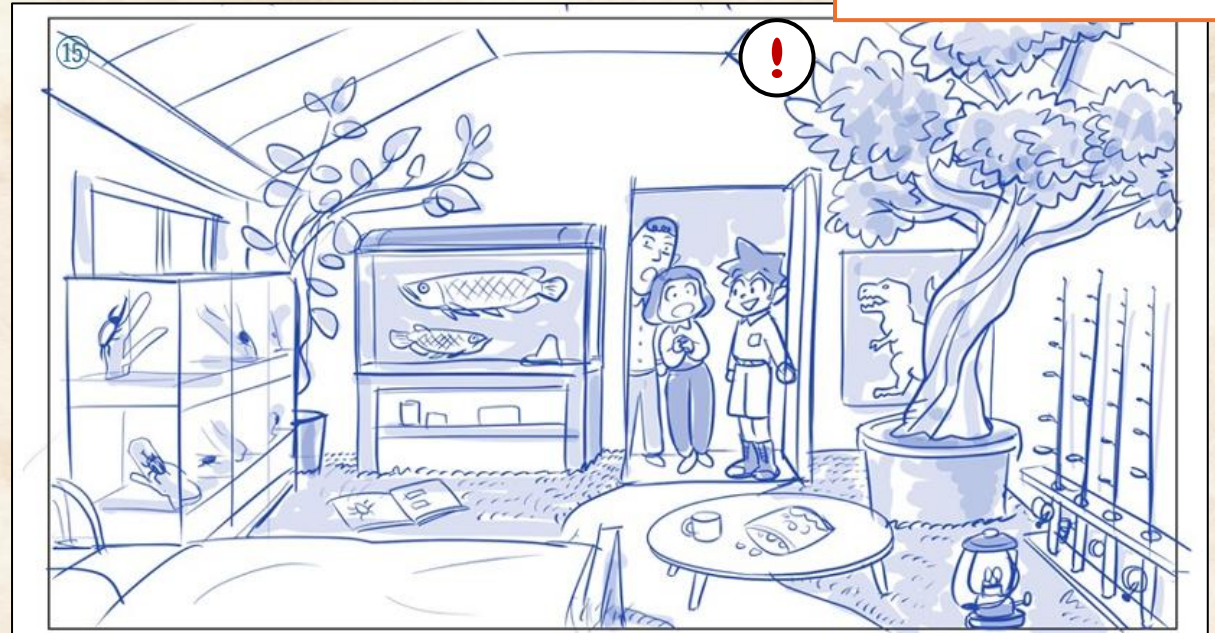


児童の姿勢が前のめりに！
漫画の中から情報を
探しはじめる



実践の振り返り

部屋の中にある木を
見つけて「き！」と反応。
知っている単語を
積極的に言う



実践授業時の子どもの反応



実践の振り返り



オノマトペを実演すると、
子どもは笑いながら
表音文字であることを理解



キャラクターの表情で
「好きじゃない」を理解

～実際の教員の声より～

・漫画が児童の耳に入って意味と言葉が理解できるかな、というのが不安だったが問題なかった。視覚的な刺激があると興味を持ち、関心も高かった。(教員A)

・漫画を面白く見せようと思ったので、語彙導入の発想がなかった。
児童は「ミミズ」などの語彙もすぐに理解した。(教員B)

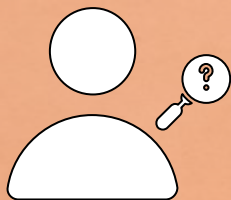
・新しい語彙に出会えるチャンスがある。少々難しくても本はダメでも漫画なら、と思うかもしれない。
オノマトペなども積極的に入れてほしいと思う。(教員A)



考察と今後の展望



何が描いてあるかな？
おもしろい音の響きだなあ
この言葉知ってる！言いたい！



子ども



知りたくて
ワクワク！

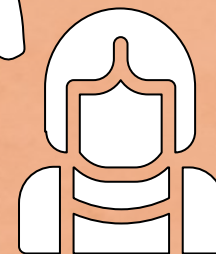


漫画



どう面白く
伝えよう？

どうしたら子どもが楽しいかな？
漫画をどう読もう？
このコマ、授業の中で使えそう！



先生



漫画が子どもと教員双方に影響
「ワクワクする授業体験」を提供できる可能性

今後の展望

- 漫画内の表現と子どもの実生活（場面・状況）を結びつける設計
- 指導案のさらなる充実
- 専門的な人材が不足する環境下でも十分な学習ができるか？

よりよい教材を目指して現在も開発中！

ご静聴ありがとうございました！



- 教材の詳細を知りたい方。
 - 教材を見たい、使ってみたい方。
- ➡右のフォームからお問い合わせください。

