

# 塾なのに生徒が帰りたくない？

## 「学習塾×ボードゲーム」が導く新しい教育の形

少子化時代の生存戦略として、日本ボードゲーム教育協会理事がボードゲームを活用した個人塾の指導メソッドを公開



一般社団法人日本ボードゲーム教育協会（所在地：東京都、代表理事：財津康輔）の理事であり、ボードゲーム教室「1098(じゅくや)」を運営する坪内康将（通称：ボドゲ先生）は、2026年4月12日（日）、ウインクあいちで開催された学習塾経営者向けイベント「塾フェス2026」に登壇いたしました。

本講演では、少子化や大手塾との競争激化に直面する個人・中堅塾の生存戦略として、ボードゲームを戦略的に活用した指導法を紹介。「高い継続率」と「難関校合格」を両立させる指導メソッドを、実際の教室運営の知見を交えて発表し、次世代の学習塾モデルの可能性を提示いたしました。

### ■ 開催背景：学習塾に「ボードゲーム」が求められる理由

現在、学習塾業界は少子化による生徒争奪戦に加え、AI学習教材の普及による「教える価値」の均質化という課題に直面しています。他塾との差別化が困難になるなか、注目されているのが「非認知能力（忍耐力、対話力、論理的思考力など）」の育成です。

坪内は、単なるレクリエーションとしてではなく、学習意欲の向上や教室への帰属意識を高める「戦略的教育ツール」としてボードゲームを導入。本セッションでは、ボードゲームを通じて生徒が自ら考え、他者と協力する姿勢を育むことが、結果として学習成果の最大化と長期的な通塾に繋がるメカニズムを解説しました。

## ■ 登壇内容:ボードゲームがもたらす3つの教育的価値



講演「学習塾×ボードゲームの可能性」では、以下の具体的な活用メリットが示されました。

1. 「帰りたくない場所」を作るコミュニティ形成  
ボードゲームを媒介とした独自のコミュニケーション活性化により、生徒の塾に対する帰属意識が向上。年度切り替え時の退塾を抑え、安定した教室運営を実現する手法を紹介。
2. 遊びを学びに転移させる「思考の可視化」  
ゲーム中の思考プロセスを言語化し、実際の学習や受験指導に応用。地域難関校への合格者を多数輩出している実証済みの指導フローを公開。
3. 公立中高一貫校受検にも通じる「対話力」の育成  
正解のない問いに対し、他者と合意形成を図りながら最適解を導き出すボードゲームの特性が、適性検査や面接対策において高い親和性を持つことを解説。

## ■ 登壇者プロフィール

坪内 康将(つぼうち こうすけ) / ボドゲ先生

学習塾とボードゲーム教室の経営者 | 愛知教育大学で教育学を専攻。中堅学習塾の教務部長を最年少で務めた後、2007年に学習塾「塾屋」を起業。教科指導では補えない「教科ではない学習課題」をボードゲームを通じて解決できることに注目し、学習塾のなかでボードゲームを取り入れる。2022年からはボードゲームだけの習い事「ボードゲーム教室1098」を開校し、幼少期からボードゲームを

通じた学びを提供しつつ、学習塾との共存／融合したカリキュラム構築を目指している。

## ■ 全国の学習塾への導入支援も承ります

日本ボードゲーム教育協会では、今回の登壇への関心の高まりを受け、全国の学習塾を対象とした「ボードゲーム教育導入支援・監修」の受付をしています。

「自塾にどう取り入れるべきか」「教育的な意図を持たせた活用法を知りたい」という経営者の皆様に対し、理論と実践の両面からサポートを提供してまいります。

### 【本件に関するお問い合わせ先】

一般社団法人日本ボードゲーム教育協会

担当: 片瀬翔子

E-mail: [info@bokyokyo.org](mailto:info@bokyokyo.org)

URL: <https://sites.google.com/view/jbgea/>

### 【視覚情報の配置提案(写真は別途ご用意ください)】

- [画像1] 講演の様子: 会場で多くの塾経営者が熱心に耳を傾け、メモを取っている風景。
- [画像2] 実演シーン: 実際にワークショップ形式でボードゲームを体験し、その教育的価値を体感している参加者の様子。
- [画像3] 実績グラフ: プレゼンスライドで使用された「継続率92%」や「合格実績」がわかる図表。
- [画像4] ボドゲ先生の近影: 坪内理事がボードゲームを手に、教育への想いを語っているポートレート。