

「日本人としていかに世界と繋がるか」

東 京子（岡山県立岡山城東高等学校） 担当教科／保健体育科

実践教科／保健 対象学年／1年次生 対象人数／320名

実践の目的

- ・ベトナム・モー村でのホームステイを通して異文化を理解するということを考える
- ・ベトナムの日本人の援助を通して海外での支援のあり方、日本での支援のあり方を考える
- ・ベトナムでの青年海外協力隊の活動を通して自分の進路選択を考える
- ・ベトナムでの青年海外協力隊の活動を通して「ESD（持続可能な開発のための教育）」も絡めたこれからの自分たちの生き方を模索する

授業の構成

時限	テーマ・ねらい	方法・内容	使用教材
1 (1年次全体)	「日本人としていかに世界と繋がるか？」 ～「海外で援助すること」を考えながら「グローバルな視点で生きる」こと、「いかに世界と繋がるか」を考える～ 「総合的な学習の時間」	1) 1年次生全体にベトナムの言語や生活習慣などの概要を説明 2) 「海外で援助すること」を考えながら「グローバルな視点で生きる」ということを模索する 3) 「ステージは世界だ！」という本校のミッションと「いかに世界と繋がるか」を考える	・パワーポイント ・写真データ ・ムオン族の衣装
2 (1年次生)	貿易ゲーム (ワークショップ) ～ゲームを通して、世界の貿易摩擦、貿易不均衡、先進国のあり方を考える～ 「保健授業」	1) 貿易ゲームの趣旨を説明し、グルーピング及びルール説明を行う 2) ゲームを行う 3) ゲームを通して考えたこと、感じたことをグループごとに出しあい、発表しながらワークシートに記入する	・ワークシート ・世界銀行の貨幣 ・グループごとにセットした物品（はさみ・定規・コンパス等） ・ようばん紙（再生紙） ・説明用紙
3 (1年次生)	バーンガ (ワークショップ) ～ゲームを通して異文化理解や多文化共生について考え、「言葉」「言語」というツールの大切さを知る～ 「保健授業」	1) グルーピング及び説明用紙を生徒に見せながらルール説明を行う 2) 無言でゲームを行う 3) 制限時間、もしくはどこかのグループのゲームが終了したら全体終了（制限時間が来た時点で、持っているカードの少ない順に順位が決まる） 4) 1番勝ちの生徒が他のグループに移動する それを何回か繰り返す（最後のあたりで1番負けの生徒の移動もあり） 5) ゲームを通して考えたこと、感じたことをグループごとに出しあい、発表しながらワークシートに記入する	・ワークシート ・トランプ（グループの数） ・説明用紙（グループの数） ・ストップウォッチ

4 (1年次生)	<p>世界がもし40人の村だったら(ワークショップ) ～人口、富の分配、地球温暖化を考え、私たちが持続可能な社会を構築していくために何ができるのかを考える～ 「保健授業」</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) クラスサイズで「世界がもし100人の村だったら」を行う 2) クイズ：世界の人口について 3) 役割カードになりきる <ul style="list-style-type: none"> ・世界の人口の男女比 ・インド・中国の女性の人口 ・世界の各大陸とその人口 ・世界の言語 ・世界全体の富の分配 ・地球温暖化 	<ul style="list-style-type: none"> ・ムオン族の民族衣装 ・プロジェクター ・役割カード ・世界地図 ・お菓子 ・紙コップ ・ひも ・ようばん紙(再生紙) ・ワークシート
5 (1年次生)	<p>レヌカの学び(ワークショップ) ～異文化を理解するとともに自文化を見つめ直し、私たちが多文化共生し、持続可能な社会を構築していくために何ができるのかを考える～ 「保健授業」</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) グループ分け 2) 各グループで話し合いながら、レヌカさんのカードを『ネパールにいたるとき』と『日本にいたるときにいたるとき』に分ける 3) その根拠の裏側にある自分たちの思い込みや偏見に気づき、異文化理解の鍵は自文化を知ることなど、自分自身の中にあることに気づく 4) 異文化理解、多文化共生していくことが持続可能な社会を構築していくことだと気づく 	<ul style="list-style-type: none"> ・ムオン族の民族衣装 ・レヌカの学びカード ・レヌカの自己紹介文 ・ワークシート

1 限目

「日本人としていかに世界と繋がるか？」

ねらい：「海外で援助すること」を考えながら「グローバルな視点で生きる」こと、「いかに世界と繋がるか」を考える。

11月下旬の「総合的な学習の時間」にベトナムについて生徒や先生方に報告する機会を得ることができた。私が所属している年次は、今年度「ESD」(持続可能な開発のための教育)を教育の柱に据えており、その一環としてベトナム研修について報告した。

まずはJICAと教師海外研修の概略を説明し、続いてベトナム社会主義共和国について(位置、面積、人口、言語など)紹介した。そして、日本のODAについて、青年海外協力隊の隊員の方々の活動について紹介した。また、今回の研修の目玉でもあったモー村でのセンセーショナルなホームステイについて報告した。ベトナム語は声調が6つもあり、全く言葉が通じない中でどうコミュニケーションをとったか、鍵もない高床式住居での深夜の恐怖体験やガスや水道はないにも関わらず携帯電話が普及している不便さと便利さの融合した不思議な生活ぶりなど現地撮影した写真を使って紹介した。

最後には、「開発途上国で日本が支援できること」、「海外で援助する時に考えるべき事」、「日本の常識は世界の非常識であること」、「日本にいながらにしてできる支援のあり方」について考え、「日本人としていかに世界と繋がるか」を考えた。

「ESD」とは「日本で、世界の国々で、視点を世界に目を向け、世界の人々と協力してよりよい未来をつくる」ということであるとまとめて報告を終えた。

生徒の反応

- ・自分の限界を決めず、視野を広く持って挑戦を続けることが大事だと思いました。

- ・世界のために自分に何ができるかわからないけれど、まず世界のことを考えることから始めたい。
- ・これからは世界といわず、宇宙も視野に入れて生活していくべきだと思う。
- ・これからの人生でいろいろな人に会って様々な経験をしたい。
- ・海外に行って活動するだけがグローバルではないと学んだ。
- ・普段の行動から世界を見据えることが1番大事なことだと思った。世界を考えられる人になりたい。
- ・井の中に蛙にならないようにしたい。
- ・私たちは日本人であると同時に地球人であると改めて感じた。
- ・イメージだけで誤解していたところが多いと気づいた。
- ・何が正しくて何が正しくないか自分で見極められるようにならないといけないと思いました。

所 感

はじめの取り組みが参加型ではなく、年次全体に向けての報告会形式になってしまったが、生徒達は思いの外熱心に聞いてくれただけでなく、こちら側の意図も組取ってくれたことが生徒の反応を見てわかり、嬉しく思った。パワーポイントを使っただけの報告だったので、写真もふんだんに取り込み、それが功を奏したのではないかと考える。この報告会を行うことで、生徒だけでなく私自身も「世界を見据える」、「世界を視野に入れる」ということを大切にしながら、この後のワークショップを行うことができたので大変良かった。



高床式住居の中は…



いろいろでお母さんが料理中



炊飯器が…



バイクの2人乗りは当たり前! ?

2 限目

貿易ゲーム（ワークショップ）

ねらい：ゲームを通して、世界の貿易摩擦、貿易不均衡、先進国のあり方を考える。

生徒の反応

- ・先進国が自国のことだけを考えると、今回のように格差が広がるのではないかと思った。
- ・取引を行うときに、いろいろな心の変化に気づくことができた。取引の難しさを体験できた。
- ・もっと先進国が開発途上国に手をさしのべるべきだと思います。
- ・資源はあっても技術がないと発展しないという事がわかった。先進国と途上国の差が大きくあると改めて気づかされた。
- ・お互いのメリットが出るように交渉するのは難しく、大変でした。世界の実際の貿易でもフェアトレードがとても大切なのだと改めて実感しました。
- ・自分は騙されてしまいました。今回はゲームだからグループのみんなにも許してもらえますが、これが国家で考えると大変なことになると思いました。
- ・開発途上国や後発開発途上国の人々は相当頑張らないと経済発展することはないと感じた。このまま先進国が変わらなければこの状態は変わらないと思う。
- ・技術や資源のどちらかだけでは発展できないから協力することが大切だと思った。
- ・資源も道具もある豊かな国でも率先してリーダーシップを取り、計画的に物事を進めていく人が必要なのだと思った。
- ・お金を稼ぐには労働力が必要だと改めて感じた。
- ・助け合った方がお金を稼ぐことができる。

所感

ゲームを通して生徒たちは実際に、貿易摩擦や貿易不均衡などの理不尽な状態を体感することができた。特に、開発途上国、後発開発途上国のグループの生徒達は先進国グループと交渉する中で、それをより強く体感し、改めて先進国である日本が、そして私たち日本人が世界の中でどうあるべきか、どう行動すべきかを考えることができたように思う。私自身も参加型の授業のおもしろさ、強い説得力を改めて体感でき、大変勉強になった。

3 限目

バーンガ（ワークショップ）

ねらい：ゲームを通して、異文化理解、多文化共生を体感し、「言葉」「言語」というツールの大切さを知る。

まずは8人ずつの5つのグループに分かれて、「オーラルコミュニケーション禁止（無言でゲームを行う）」というルールの説明を行う。説明用紙を熟読させ、説明用紙は回収する。制限時間が来たら、もしくはどこかのグループのゲームが終了したら全体終了（制限時間が来た時点で、持っているカードの少ない順に順位が決まる）。1番勝ちの生徒が武者修行の名の下、他のグループに移動する。これを何回か繰り返す（後半あたりで1番負けの生徒の移動もあり）。

5つのグループはそれぞれ、少しずつルールを変えてあり、武者修行に出た生徒達はゲームを進めていく中でそのことに気づき、戸惑いながら、そのグループのルールに従うものもいれば、自分のいたグループのルールを固持し、身振り手振りのボディランゲージで伝えようとするものもあらわれたりする。10分前になったらゲームを終了し、ゲームを通して考えたこと、感じたことをグループごとに出しあい、発表しながらワークシートに記入する。

生徒の反応

- ・隣のグループに移動したら全くルールが違ったので完全にアウェーな感じだった。新しいルールを理解することができなくてとても戸惑っていたけれど、他の人には伝わらなくてもどかしい思いをしました。もっと自分の伝えたいことを伝える努力と相手のルールを理解する努力の両方が必要だと感じました。
- ・異文化のルールを受け入れるという発想が全く浮かばず、わかってもらうことだけ強要してしまったのが実際の世界でも起こっているんだなあと身をもって体験しました。
- ・今回の授業で、異文化と共生が難しいことがわかった。
- ・声がない、言葉が通じないということでこんなにも伝わらないということを知りました。新しく来た友達が間違った行為をしていると気遣うどころか反発してしまった。相手の文化を声もなしに理解することがこんなにも難しいとは思わなかった。
- ・異文化理解は実際に体験することが大切なのだと思います。
- ・自分も違う文化に戸惑いを感じた。ジェスチャーでも何となく伝わったかなとも思います。
- ・思い込みや先入観があると異文化は理解しにくいなと思いました。柔軟な考えを持つことが大切だと思いました。互いに相手の文化は違うかもしれないなと思って、先入観などなしに接して認め合うことが大切だとも思いました。
- ・すごく心細くてどうすべきかわからなかったです。話せなくて、自分の思いをどうやって伝えたらいいかわからないのはこんなに大変なのだと思います。
- ・しゃべることができないことに疲れた。
- ・伝えることの難しさと言語の大切さを改めて知りました。

所感

私にとってはこんなに簡単なゲームで異文化理解が体験できるということがセンセーショナルでした。普段の教室の中が全くの異空間に変身していました。また無言でゲームを行う、「オーラルコミュニケーション」をなくすことで異国に来たような錯覚に陥る、なおかつ楽しい本当に不思議な体験を私も生徒達といっしょにすることができました。

「マイノリティーの心細さ」や「自分の思いを伝えることの難しさ」は日頃の生活の中で誰もが経験していることでもあるとも感じられました。いろいろな中学校から1つの高校に集まり、学校生活を送る高校生にとってはまさしく毎日の生活が異文化理解であり、多文化共生であり、日本以外の文化を理解する事と何ら変わりがないと生徒たちもよい気づきがあったようです。



トランプで異文化!?

4 限目

世界がもし40人の村だったら（ワークショップ）

ねらい：人口、富の分配、地球温暖化を考え、私たちが持続可能な社会を構築していくために何ができるのかを考える

生徒の反応

- ・今が当たり前ではないことを知って無駄のない生活をする。
- ・将来は貧しい地域で働く機会が得られればと思う。
- ・私は貧しい国の人だったが、豊かな国の人が食べ物を分けてくれたときすごく嬉しかった。食べ物に感謝の気持ちを持った。
- ・たくさんの富を分配されて自分たちがこんなにもたくさんもらって良いのだろうかと思った。他の人たちに分けてあげたほうがいいのかと思った。
- ・日本にいてもできることはたくさんあると思う。
- ・先進国が世界の富を搾り取っているんだとすごく感じました。また、富を自分たちだけで分け合っているのを見て嫌だと思いましたが、これが私たちのしていることなのだと思います。
- ・40人単位で世界を作ることによりさまざまなものの比がわかりやすかった。
- ・目先の欲求、自己利益のためだけに行動するのではなく全体の利益を考えて、先を見据えて行動したいと思いました。視野に世界を入れることによって自分のやるべき事もわかってくると思うので1度は海外でボランティアをしてみたいと思いました。
- ・自分がどういう生活をしていて、世界の人々はどのような生活をしているのか。自分の事だけでいっぱいいっぱい自分たちの国、また地域しか知らない場合は知ることができない。だから周りのことをもっと知るために好奇心を持っていろんなことに取り組んで経験することが大切なことだと思う。

所感

初めての「100人村」ワークショップだったが、テーマを「ESD」とし、人口問題や地球温暖化や富の分配について生徒に考えさせることができた。特に、富の分配時には各クラスでの反応が違い、分け合うクラス、手をつけないクラス、先進国グループが何も考えず全て食べてしまうクラスとまちまちであった。このことも生徒達に紹介し、生徒それぞれに各グループのいろいろな立場で複雑な感情を抱かせることができた。

これからの持続可能な社会を構築していくために、先進国日本に住んでいる私たち日本人に何ができるのか。「グローバルな視点」で、世界の人々と協力してよりよい未来をつくるために今、私たち日本人に何ができるのか、将来どのような国際協力ができるのか、どのような形で人間尊重ができるのかを考えるよいきっかけになった。

自分さえ良ければいい、自分の家族さえ良ければいい、自分の国さえ良ければいいという内向きの矢印になりがちな今の私たちであることを自分自身が自覚し、生徒達にも自覚させ、矢印を外向きにするための学びの場を私たち教師が作っていかなければならないことを改めて痛感させられたワークショップともなった。



風船で大陸ごとの二酸化炭素を体感中!!



風船の二酸化炭素を排出!!

5 限目

レヌカの学び（ワークショップ）

ねらい：異文化を理解するとともに自文化を見つめ直し、私たちが多文化共生し、持続可能な社会を構築していくために何ができるのかを考える

- ・ 8人ずつの5つのグループに分かれて、各グループで「レヌカの自己紹介」を読んで、レヌカについて理解する。
- ・ カードに書かれてある内容が「ネパールにいるときのレヌカのこと」なのか「日本にいるときのレヌカのこと」なのかという視点で分ける。
- ・ 各グループがカードを分け終わったら話し合いを終了し、ワークシートを記入する。カードの裏が絵で、パズルになっているので絵合わせをする。全問合っていたら、『ネパールの風景画』と『日本の風景画』になる。
- ・ ファシリテーター役の教師は「カードの解説」を参照しながらレヌカの思いを代弁していく。代弁しながらネパールの生活習慣、風習、教育制度などについての補足を加えていった。生徒は全体をふりかえって、ワークシートに感想を記入する。

生徒の反応

- ・ 生きてきた国の文化が自分の考えに影響されていると改めて実感した。
- ・ 1日2食だったり、給食制度がなかったり、いろいろな習慣が影響し合って文化が形成されているのだと感じた。
- ・ 1日2食だと私たちは変な感じがすると思うが、異文化を理解する上ではそれを批判してはいけないなと思った。
- ・ 思った以上に他の国の風習や文化について知らなかった自分にビックリした。
- ・ 生活環境の違いによって将来の夢にも違いが出てくるのが不思議だった。

所感

研修に行くまでは「ベトナムの文化」と「日本の文化」を比較して考えていく形にアレンジして行いたかったのだが、ベトナムに行ってみると、予想していた以上にベトナムが経済発展しており、日本と似通った部分が多かったので比較が難しくアレンジすることができず残念だった。しかしながら、生徒達はネパールの文化を知ること、自文化を改めて見直すことでいろいろな発見をしてくれたようだ。異文化に対する自分自身の考えを知ることができ、自分自身を見直すきっかけにもなってくれたようだ。

全体を通しての成果と課題

全体を通しての成果としては、いわゆる「目から鱗が落ちる」という体験が私も生徒もできたということです。

参加型の授業が座学形式、また教師主導型の授業よりも数段生徒に「考える力」をつけさせることができると私自身が体験することができました。

今回、私自身ほぼ初めての参加型の授業実践でしたが、生徒とともに学び、発見し有意義な時間を持つことができました。「ESD」(持続可能な開発のために教育)の観点も取り入れながらの授業実践は難しいと思いがちでしたが、私の中での整理もしっかりでき、生徒達にもしっかり伝え、ともに考えることができたと思います。今回の研修でベトナムに行かせていただき、そこで出会った素敵な日本人の方々の生き方を生徒達に伝え、これからどういう人生を築いていくのか、どういう生きがいを見つけていくのか、生徒自身の進路選択、職業選択を考えさせるきっかけにしたい。また、内向きの矢印を外向きの矢印に変える、世界に目を向けるきっかけにしたいという思いを形にすることができたとも思います。

ただ、課題としては、今年度、私が学級担任ではないため、自由裁量のLHRの時間がなく、また保健体育科の教員であるため実践の場が保健の授業でありましたが、年度当初よりカリキュラムが決まっている関係で授業実践が12月の定期考査後しかなく、他の先生方の保健授業を全ていただいていた実施となりました。また、今回一番に考えさせられたことは、この授業実践を私自身が今年限りのものとせず、私個人のものとして、いかに来年度以降も授業のカリキュラムの中に定着させていき、他の先生方とも連携を図りながら、共有していけるかということでもあります。そのことが今回の研修に行かせていただいたねらいであるとするならば、「保健」の内容と絡めながら、また「ESD」の観点を踏まえながら新しい授業形態を構築していくことが必要なので、来年度以降の課題として取り組んでいきたいと思っています。

参考資料

【書籍】

開発教育協会 (2011) 「ワークショップ版・世界がもし100人の村だったら (第3版)」

開発教育協会

開発教育協会・神奈川県国際交流協会 (2007) 「新・貿易ゲーム」 開発教育協会

土橋泰子 (2011) 「レヌカの学び」 開発教育協会

池田浩明 (2006) 「旅の指さし会話帳11 ベトナム語 (第2版)」 情報センター出版局

【インターネット】

「クラフトマップ」 <http://www.craftmap.box-i.net/>

「バーンガ」 埼玉県教育委員会人権教育資料「指導実線の手引き」58P「少数派の気持ちは？」

<http://www.pref.saitama.lg.jp/site/keihatusiryou/>

バーンガ

このゲームは、無言で行うゲームです！

(ボディランゲージ OK、オーラルコミュニケーション NG)

0. 準備物：トランプ（グループの数）、ストップウォッチ、説明用紙

1. ゲームの準備

- (1)じゃんけんで親を決める。2回目以降は、勝った人が親。
- (2)親がトランプカードを全員に同じ枚数ずつ配る。
- (3)自分の持ち札をみてよい（他の人には見せない）。

2. ゲームの進行

- (1)1枚ずつ順番にカードを出す。
- (2)制限時間が来たら、ゲームを終了する。

3. ゲームの勝敗

- (1)最初にカードがなくなった人が一番勝ち。
- (2)次になくなった人が2番勝ち。以後、同様に。
- (3)制限時間が来た時点で、持っているカードの少ない順に順位が決まる。
- (4)記録用紙に順位を記録する。

4. ルールの詳細

- (1)カードを出す順：親から順に時計回り
- (2)出せるカード：同じマークで、前の人が出したカードより大きい数字
- (3)ジョーカー：いつでも出せるカード
- (4)カードの強さ：2<3<4<・・・12<13<A<ジョーカー
- (5)パス：何回でもできる
- (6)その他：同じマーク・同じ数字のカードなら重ねて出せる

5. その他

熟読してください。

用紙は回収します。

ルールを間違えないよう

しっかり覚えておきましょう。