

みんなが幸せな世界って？

北原 和明（岡山大学教育学部附属小学校） 担当教科／体育・総合的な学習の時間

実践教科／総合的な学習の時間 対象学年／小学4年生 対象人数／105人

実践の目的

貿易ゲームによって世界の貿易を疑似体験したり、スポーツによって人と交流する楽しさについて体感したりする活動を総合的な学習の時間に取り入れることによって、南北格差や経済のグローバル化がもたらす問題を解決するには、互いが交流し合い、協力することが大切であることを伝える。

授業の構成

時限	テーマ・ねらい	方法・内容	使用教材
1	貿易ゲームをやってみよう！	(1)貿易ゲームの方法を知る (2)貿易ゲームをやってみる (3)貿易ゲームを振り返る	・『貿易ゲーム』
2	スポーツ交流ゲームをやってみよう！	(1)スポーツ交流ゲームの方法を知る (2)交流なしでスポーツ交流ゲームをする (3)楽しさ得点を確かめる (4)交流ありルールを知る (5)交流ありでスポーツ交流ゲームをする (6)楽しさ得点を確かめ、スポーツ交流の良さについて考える	・ダー・カウ ・簡易ネット ・方形コート ・現地（ベトナム） 交流写真
3	皆が豊かになる貿易ゲームをしよう！	(1)スポーツ交流ゲームを振り返り、本時のめあてをつかむ (2)貿易ゲーム2の方法を知る (3)貿易ゲーム2をやってみる (4)前回の貿易ゲームとの結果の違いを確かめる (5)結果の理由について話し合う	『貿易ゲーム』
4	皆が豊かになる貿易ゲームをしよう！	(1)前時の貿易ゲームを振り返り、本時のめあてをつかむ (2)貿易レートの設定について知る (3)貿易ゲーム2をやってみる (4)貿易ゲーム2の結果を確かめる (5)豊かさが増した理由について話し合う (6)本当の豊かさとは何かについて考える	『貿易ゲーム』

※ 構成の第3時と第4時は構想段階では一つのものであった。実態として2時と必要とするクラスもあったため、全体として4時の構成として報告する。

※ ダ・カウ (dá cát) とは、サッカーのリフティングや日本古来の蹴鞠などのように、ボール（はね）を蹴飛ばして遊ぶもの。

この授業に注目！

1限目 貿易ゲームをやってみよう

働いてお金を稼ぐという子どもの普段の生活にはありえないだけに、非常に魅力的なものであると言える。

貿易ゲームは国際理解教育の視点からは大変有効な活動であると言えるが、貿易によって貧富の格差が拡大することの仕組みは大変複雑なものであり、知識、経験ともに少ない4年生の児童には難解なものがあると考えた。また、玩具とはいえ、成果を金額で図る活動はあまりにも生々しく危険な活動であることも事実である。キャリア教育の視点からは労働対価については正の側面から子どもの夢を育てるという基本方針が必要であろう。

そこで、ゲームの仕組みは活動のねらいに迫ることができる範囲で限りなくシンプルなものとし、ゲーム自体のもつ負の側面についても、子どもの実感を引き出しながら言及した上で活動を行わせた。

児童の反応

- ・たくさんのお金が稼げて嬉しかった。
- ・お金は増えたけど負けたことはくやしい。
- ・たくさんものがあるチームが勝つのはあたりまえ。
- ・不公平はいやだ。

所 感

本時のねらいは貿易ゲームによって世界の貿易を疑似体験することを通して、国力の潜在的な不平等が貿易によってさらに拡大することに気付かせ、子どもが体験的にもっている不平等に対する問題意識を世界経済という枠組みの中で明確化していくことにあった。自分たちが作ったものがお金に変わるというオーセンティックな体験は子どもには大変魅力的なものであり、作るものが紙を切り抜いた図形であるという、誰にでもできそうなものであるため、子どもは大変意欲的に活動に取り掛かり始めた。活動の途中でゲームの仕掛けに気付く子ども現れたが、何とか困難を乗り越えようと様々に工夫をこらしている姿が印象的であった。

このような活動によって、ゲームの結果を自分のこととしてリアルに捉えた子どもは、各差を開いたことの仕掛けが実は現実にも存在していることを知らされたとき、世界に存在する不平等という問題を自分のこととしてとらえていったように思う。

2限目 スポーツ交流ゲームをやってみよう

貿易ゲームと同様にこの活動もはじめの設定が大切であると考えた。子どもに条件の過不足による活動のしにくさと、交流による活動の広がりを捉えさせ、楽しさという価値につなげられるかどうかが鍵になるであろう。そこで、【資料1】(※P.53) のように場の設定を行い、【資料1】のルールで行うこととした。

この時間の活動で行う運動の内容は4年生の体育科、体つくり運動領域の多様な動きをつくる運動として取り扱えるものである。しかし、活動のねらいは楽しさという価値が国際交流によって高まることをつかませることにあり、あくまでも総合的な学習の時間として扱われる内容であると考える。

時間	学習活動	支援と効果	子どもの意識
場の設営 5分	1. 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ 	(1)前時に行った貿易ゲームの感想を振り返らせることにより、体育の時間ではなく、なでしこ学習(総合的な学習の時間)の継続であることを意識させやすくする (2)くじ引きでグループ編成を行うことを知らせることにより、仮想体験の世界での活動であるという貿易ゲームとの類似点を捉えやすくする	・貿易ゲームは面白かったけど、不公平はいやだったな ・体育の時間だけど貿易ゲームのときと同じようにくじ引きでチームをきめるんだな ・たくさん道具があるグループになりたいな
	 	(3)ゲームの目的は一部だけを提示することにより、貿易ゲームとの共通点や差異点に目を向けやすくする (4)スポーツの語源は遊びにあることを伝えることにより、楽しさの質を広く捉えやすくなる	・貿易ゲームの目的はお金をかせぐことだった。スポーツの目的は勝つことかな ・遊びは楽しむためにやっているな ・スポーツの目的は勝つことだけではないと思ったこともあるな
めあて　スポーツゲームを貿易ゲームのようにやってみよう			
ルールの説明 10分	2. スポーツ交流ゲームのルールを知る 	(1)くじ引き後にグループの再整列を行うことにより、人数の違いも条件の違いであることを捉えやすくする (2)くじ引き後に遊びの条件を提示することにより、条件の不公平という条件の違いを捉えやすくする (3)遊びの場を見せながらルールの説明をしたり、順序を吟味してルールを提示したりすることにより、活動の具体を捉えやすくする (4)楽しさの評価を点数化する方法を提示することにより、ゲームの結果を目的に応じたものとして (5)ゲームの目的はグループ間競争ではないことを明示することにより、目的に沿った活動にしやすくする	・グループの人数が違っているぞ。私たちは二人しかいないのに楽しく遊べるかな ・貿易ゲームのときはグループの人数は同じだったけど、今回は人数も不公平になっているな ・ぼくたちの遊ぶ場所は一番端の体育館側だな。高跳びのセットが置いてあるぞ。ダー・カウの羽根が上手く使えるかな ・なるほど、楽しさが図れそうだな。勝ち負けを競うのとは少し違っているな

活動5分	<p>3. 交流なしで活動する</p> <p>※2 グループの3カテゴリ（設定の詳細は資料2※参照）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動場所、用具は多いが、人数が少ないグループ ・活動場所、用具は少ないが、人数が多いグループ ・活動場所、人数は適当だが、用具が少ないグループ 	<p>(1)6つのグループの中に3つのカテゴリ※2を設定することにより、条件の違いを明確に捉えやすくする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・二人で何をしようかな ・ダー・カウの羽根の打ち合いならできそうだね ・ラインがあるからダー・カウの羽根でドッジボールをしてみよう。人数が多い割にコートが狭くてきゅうくつだな 								
5分	<p>4. 楽しさ得点を確かめる</p> <p>2点が多い 1点もある 人数や場所が不公平</p> <table border="1" data-bbox="250 1174 520 1331"> <tr> <td>A (2)</td><td>B (1)</td><td>C (3)</td><td>D (1)</td></tr> <tr> <td>E (2)</td><td>F (1)</td><td>G (2)</td><td>H (1)</td></tr> </table>	A (2)	B (1)	C (3)	D (1)	E (2)	F (1)	G (2)	H (1)	<p>(1)得点結果を並べて板書に位置づけることにより、全体としての得点の傾向を捉えやすくなる</p> <p>(2)人数の多いグループの得点計算を補助することにより、スムーズに結果に目を向けやすくなる</p> <p>(3)遊びの感想を問うことにより、得点の結果を実感的に捉えやすくなる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・普通の2点が多いな。Hグループは1点でおもしろくなかったのかな ・私たちはグループに二人しか人がいなかつたので、やることがなくてあまりおもしろくありませんでした
A (2)	B (1)	C (3)	D (1)								
E (2)	F (1)	G (2)	H (1)								
分	<p>5. 交流ありルールを知る</p> 	<p>(1)条件の違いに目を向けてきたところで、他グループとの交流を可能にするルールを提示することで、次の活動への意欲を高めやすくなる</p> <p>(2)グループ解体ではなく、グループ同士の交流であることを確認することにより、交流の仕方を具体的にとらえやすくなる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・8人グループといっしょになれば人数が増えてたのしくできそうだな 								
15分	<p>6. 交流ありでスポーツ交流ゲームをする</p>	<p>(1)人数の多いグループと少ないグループを隣り合わせの場に配置しておくことにより、お互いのメリットを求めて交流をしようとする意識をもちやすくなる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・8人グループといっしょになれば人数が増えてたのしくできそうだな ・となりのグループは二人で場所が余っているから、合体すれば広く使えそうだな 								

		<p>(2)場所を広く使えるグループと窮屈なグループを隣り合わせの場に配置しておくことにより、お互いのメリットを求めて交流をしようとする意識をもちやすくする (3)道具の多いグループ少ないグループを隣り合わせの場に配置しておくことにより、お互いのメリットを求めて交流をしようとする意識をもちやすくする (4)予め共同して使いやすくなるようなラインを引いておくことにより、交流の目的を多様に想起しやすくする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・さっちは三角コーンで羽根をキャッチして遊んでいたようだけど、二つのコートの間においてテニスのネットのようにつかってみよう ・大きな円の周りを囲んで中に落とさないような羽根をつきあってみよう 								
5 分	<p>7. 楽しさ得点を確かめ、スポーツ交流の考える</p> <table border="1" data-bbox="235 855 562 1096"> <tr> <td>A (2) (1) (4)</td> <td>B (2) (1) (3)</td> <td>C (3) (1) (3.5)</td> <td>D (3) (1) (4)</td> </tr> <tr> <td>E (1.5) (1) (3.8)</td> <td>F (1.1) (1) (3.1)</td> <td>G (1.7) (1) (3.5)</td> <td>H (1) (1) (3)</td> </tr> </table>	A (2) (1) (4)	B (2) (1) (3)	C (3) (1) (3.5)	D (3) (1) (4)	E (1.5) (1) (3.8)	F (1.1) (1) (3.1)	G (1.7) (1) (3.5)	H (1) (1) (3)	<p>(1)楽しさ得点の変化について話題を提示することにより、交流をしたときとしなかったときの効果の違いに目を向けやすくする (2)楽しさ得点が大きく上昇したグループの感想を中心取り上げることにより、交流することのよさに目を向けやすくする (3)楽しさ得点の変化が少なかったグループには改善方法について聞くことにより、交流によって楽しさが広がることに期待感をもちやすくする (4)ベトナムのサッカーチームとの写真を順を追って提示することにより、交流によってお互いの親交が深まる様子を捉えやすくする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・Aグループの4点はすごいと思います ・Hグループは3点だけど、1点から2点もアップしています ・どのグループも楽しさ点が増えているな ・となりのグループと合体して、コートが広くなって人数も増えたので、体育の時間にした宝島ベースボールをダー・カウでやってみました。できることが広がってスポーツが楽しくなりました ・先生もスポーツで交流できて楽しそうだな
A (2) (1) (4)	B (2) (1) (3)	C (3) (1) (3.5)	D (3) (1) (4)								
E (1.5) (1) (3.8)	F (1.1) (1) (3.1)	G (1.7) (1) (3.5)	H (1) (1) (3)								

スポーツゲーム
ゲームの目的はできるだけたくさん



★ 楽しさ点を変えてよい
すごく楽しい: 4点 まったくつまらない:
○点

★ 他のグループと協力したり、
交渉したりできる

め スポーツゲームを貿易ゲーム
のようにやってみよう

2点が多い 1点もある
人数や場所が不公平
↓
楽しさ点がふえた
できることが広がった

A (2) (-4)	B (2) (-3)	C (2) (3.5)	D (2) (4)
E (2) (-3.8)	F (2) (3.1)	G (2) (3.5)	H (2) (3)

児童の反応

- ・交流をするといろいろな人と遊べて楽しくなった。
- ・はじめは何をしていいのか分からなかつたけど、人数が増えるとアイディアがたくさん出てきてよかったです。
- ・交流をすると遊び方が広がつて面白くなつた。
- ・ダー・カウは日本の羽根つきの羽根やバドミントンのシャトルに似ている。同じようなもののが世界にはあるんだな。
- ・スポーツで外国人の人とも仲良くなれるんだな。

所感

本時のねらいは、貿易ゲームと類似した視点から構想したスポーツ交流ゲームによって、遊びの中での異文化と触れあうことを疑似体験することを通して、遊びの潜在的な楽しさが交流によってさらに拡大することに気付かせ、子どもが体験的にもっている皆で遊ぶと楽しいという意識を異文化世界という枠組みの中で明確化していくことにあった。

遊びは子どもにとって基本的に魅力的なものであり、場や用具、仲間、そしてそこにいる自分がいれば、環境に応じて様々な遊びを作り出していけるという特性をもっている。そのため、子どもは大変意欲的に活動に取り掛かり始めた。前時と同じように、活動の途中でゲームの仕掛けに気付く子ども現れたが、何とか困難を乗り越えようと様々な工夫をこらしている姿が印象的であった。しかし、教室よりも窮屈な場所で運動をすることや、広いコートの中でたった二人だけしか仲間がない状況は普段の生活の中にもあまりないことである。そのため、始めの交流を禁じられたルールでの遊びは、殆ど普通か楽しくないといった感想をもつものであった。このよう状況が交流によって遊ぶ場や用具、仲間を広げることができる環境に変化すれば、子どもの感想が「遊びが楽しくなつた」と変化することは当然のことと言える。今回あえて「ありそうでない体験」、「なさそうでありえる体験」を本時にしくんだことにより、子どもは交流することの良さを体感的に再確認できたのではないかと考える。

3限目

貿易ゲーム2 をやってみよう

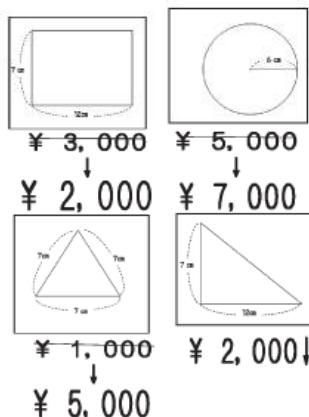
前時のスポーツ交流ゲームで交流によって条件が公平になることの良さを捉えた子どもは、1回目の貿易ゲームの反省点を改善し、交流することの良さを活かして活発に道具や紙のやり取りを行い、総生産が上がり紙の有効利用ができるようになることを期待した。1回目の貿易ゲームとの違いを考えさせることで、全ての富の分配を完全に公平にすることは難しいものの、世界全体がお互いに利となることを考え、公正な取引（フェアトレード）を行い、互いの利のために互いをよきパートナーとすることの良さを体感できればと考えた。

しかし、違う事象をつなげて考える抽象概念を形成中の小学4年生の子どもにとって、「貿易ゲーム」は「貿易ゲーム」であり、「スポーツ交流ゲーム」は「スポーツ交流ゲーム」である。

今回、より公平な取引を体験させるために導入した交換レートの設定が「そんなに高いのなら交換したくない」といった負の感情を引き出したクラスもあった。展開として急ぎすぎたのかもしれないという反省の下に、あえて当初の想定とは違った展開になった時間の様子を報告する。

時間	学習活動	支援・方法	子どもの姿
5分	<p>1. スポーツ交流ゲームを振り返り、本時のめあてをつかむ</p> <p>めあて 公平になるように貿易ゲームをやってみよう</p>	(1)1回目の貿易ゲームの結果とスポーツ交流ゲームの結果を合わせて板書に位置づけることで、本時のめあてをつかみやすくする	・また貿易ゲームができるうれしいしな ・今日のゲームは公平になるといいな
15分	<p>2. 貿易ゲーム2の方法を知る</p> <p>紙(1枚): ¥10,000 道具(5分): ¥20,000</p>	(1)道具や紙をやり取りする際の交換レートを設定することにより、前時の学びを本時に活かしやすくする (2)必要であれば国連・国際銀行から資金を借り受けることができる設定にすることにより、グループ同士の交流をしやすくする	・これで本当に公平になるのかな ・借金をするのは怖いな
15分	3. 貿易ゲーム2をやってみる	(1)資金を借りにきたグループには「良いものを作ってくださいね。」と言い添えることにより、生産への意欲を高めやすくする (2)道具や資源を余らせているグループには、使い道の予定を尋ねることにより、国力を無駄にしている状態に気付きやすくする	・今日も貧しいグループになってしまった。仕方がないから借金をしよう ・これで紙を買って三角形が作れるぞ ・資源を買ってくれるようにならねばならないけど、高いと言って買ってくれない
10分	4. 貿易ゲーム2の結果を確かめる。	(1)グループの結果を書いたカードを、上下を入れ替えたり、離したり近づけたりしながら板書に位置づけることにより、結果の順位や金額差を視覚的に捉えやすくする (2)余った紙の数を報告させることにより、資源の有効利用の観点にも着目しやすくする	・Aグループは今回もお金持ちになってうらやましいな ・12,000円しか稼いでいないグループがあるぞ。お金を増やせていないグループが多いようだな ・紙は31枚もあまたんだな
15分	5. 前回の貿易ゲームとの結果の違いを確かめ、理由について話し合う	(1)稼いだ金額の差についての話題を提示することにより、今回の貿易ゲームの結果の傾向をつかみやすくする (2)前回の貿易ゲームの結果を併せて板書に位置づけておくことにより、結果の違いを比べやすくなる (3)交換レートや借金についての感想を話し合わせることにより、前回との変化の理由を捉えやすくする	・前よりも差がひらいているな。紙も前の21枚よりも余っているぞ。今回の貿易ゲームはおもしろくなかったな ・紙が1枚20,000円は高すぎると思いました。借金のこわい話をよく聞くなり、後で返せるか不安でした

め 公平になるように貿易ゲームをしよう



スポーツゲーム

A	B	C	D
(2)	(2)	(2)	(2)
(4)	(3)	(3)	(4)
E	F	G	H
(2)	(2)	(2)	(2)
(1b)	(4)	(5)	(3)

不公平だったから差がついた

交流すると公平になった

紙(1枚): ¥10,000
道具(5分): ¥20,000

前回の結果

A ¥ 57,000
B ¥ 50,000
E ¥ 40,000
F ¥ 37,000
G ¥ 26,000
C ¥ 20,000
D ¥ 20,000

差が広がった

余った紙
21枚 31枚

お金にかえていない
いかせていない

今回の結果

A ¥ 74,000
B ¥ 71,000
G ¥ 40,000
E ¥ 35,000
D ¥ 26,000
F ¥ 20,000
C ¥ 12,000

もう1回
やりたい

高い
いやだ
こわい
お金かします

児童の反応

- ・今日はたくさんのお金が稼げて嬉しかった。
- ・前回よりもお金が増えなかつたのはどうしてだろう。
- ・本当に不公平になっているのかな。

所感

計画当初、本時のねらいは新しく交換レートという条件を加えた貿易ゲームによって、よりリアルな世界の貿易を疑似体験することを通して、国力の潜在的な不平等がフェアトレードによってさらに是正されることに気付かせ、子どもが前回のスポーツ交流ゲームで体験した交流のもつ良さを世界経済という枠組みの中に置き換えていくことにあった。

紙と貨幣の交換レートは一枚の紙から生産できる形の金額におよそ相当するものとし、コンパスやはさみといった道具はその道具を使って時間当たりに生産できる形の金額におよそ相当するものとして設定した。しかし、資源や技術の対価を正しく理解できていないことや、借金をすることにたいする一般的な負のイメージから、「そんなに高いのに借金をするのはいやだ。」、「借金をすると後で困りそう。」という意識が蔓延し、紙や道具のやり取りは停滞していった。前回よりもたくさんのお金を稼ぎたいという気持ちとは裏腹に、前回以上に難しくなった困惑から子どもの表情が沈んでいく様子が印象的であった。

このような活動によって、全体としての総生産額は前回よりも低下し、資源である紙も大きく無駄にしてしまうという結果になり、世界が不景気な状態に陥ってしまうという想定外の疑似体験をさせることになってしまった。子どもが満足感を得ることなく授業を終えることになったことは基本的に授業としては失敗であったと言える。原因は交換レートという小学4年生の子どもにはまだ捉えきれていない概念に対する説明不足であったと考える。ただ、子どもはこのゲームの楽しさをすでに知っていることから次回の挑戦への意欲までは失っていなかったことが救いであった。

4限目

もう一度、貿易ゲーム2をやってみよう

前回の反省をもとに、授業の導入では貿易レートの設定の仕組みをしっかりと説明することに時間をさいた。また、国の円借款事業の様子を紹介し、金の貸し借りは、悪意のもとに行われるものだけではないことに言及した上で活動を行わせた。

ルールの変更は行わなかったが、相場変動というイベントは少なくし、資源と技術の交流によって経済が活性化し、世界が豊かになることの疑似体験に注目しようと考えた。

児童の反応

- ・全体が豊かになると自分も豊かになるな。
- ・交流をすると自分も相手も助かるんだな。
- ・世界で活躍している日本人がいるんだな。

所 感

前回の反省をもとに貿易ゲームを行ったため、交流の活性化が豊かさにつながることは、子どももある程度は予想できていた状態での活動であった。活動自体の驚きは少なくなったものの、これまでにない良い結果に終わったことへの子どもの満足そうな顔が印象的であった。

また、貿易ゲームを繰り返し行ったことで、導入時の説明の時間や子どもが活動に移るまでの時間は少なくなった。このため、終末の振り返りに十分時間を割くことができるようになり、フェアトレードだけでなくパートナーシップをともなった日本の国際貢献についても話題にすることができた。やはり、小学4年生の子どもには難しい内容であったことは、子どもの発言や振り返りの記述の内容からも推し量ることができるが、体験をともなっていることで最後に見せた写真の見方も違ったものであったのではないかと考えている。

全体を通しての成果と課題

今回のベトナム研修において、最初に深く心に残ったことは、一方通行の国際貢献ではなく、日本国と対象国で新しい結果を求めていくというWin-Winの関係の大切さであった。

「お互いのことを思いやろう」というスローガンは小学校教育では不易なものであるが、それだけに難しい課題であるとも言える。この課題に迫るために、子どもに私がベトナムで体験したことの何をどのように伝えるかを考えながら研修を続けていた。また、体育専科という限られた時間と条件の中で、具体的な授業像を描くことも私にとっての大きな課題であった。

こうした中で、まったく言葉の通じない見ず知らずの人とサッカーというスポーツを通して心を通じ合わせることができたベトナムでの体験は、私にとって大変価値あるものであった。

このような経緯から、事前研修で学んだ貿易ゲームの視点をスポーツという枠組みの中に置き換えて授業実践を行った。しかし、小学4年生の子どもは、今まさにスポーツを学び始めた時期にあり、その原点にある遊びの世界に存在している。

今回のスポーツ交流ゲームも内容としては遊びそのものであり、はじめから遊びで交流ゲームとし、普段触れあうことのない異文化圏に住む人々と楽しく過ごすことができるのではないかといった、「遊び」に夢をもたせる設定であった方がより子どもの発達段階に即したものであったかもしれない。

また、スポーツ交流ゲームの結果が3クラスの子どもがすべて同じであったわけではない。

交流することによって、かえって楽しさ得点を大きく下げたグループがあったことも事実である。この理由には、話し合いがうまくいかなかった、途中でけんかをしてしまった等の遊びの内容には直接関係しないものがあった。

遊びは子どもにとって本来魅力的なものであるが、子どもはその「よさ」を正しく感じ取ることを学習している最中にいる。授業の中ではこのような状況を予め想定し、今回の楽しさは遊びの内容そのものの変化を図るものであるという目的に立ち返えらせることで共通の認識を得るに至らせたが、個々の子どもや集団としての発達段階に即した導入が必要であるとともに、友だちとのよりよい遊び方といった国際理解教育を支える普段の生活指導の重要性も改めて感じられた。

今回の実践はあくまでも総合的な学習の時間の枠組みの中でなされたものであったと考えている。しかし、体育科を専門とする自分の特性、ベトナム研修で広がった視野を合わせて国際理解教育の分野に踏み込めたことは成果と言えるであろう。多様性のある国際理解教育において、今そこにいる子どもに全てを伝えることは難しく、また、その必要もないであろう。無限の可能性を秘めた子どもの成長に、今回のベトナム研修で得た体験をもとにした本実践がその一助にな

ればと考えている。

参考資料

【書籍】

- 文部科学省 (2008) 『小学校学習指導要領解説 総合的な学習の時間』東洋館出版
友添秀則・岡出美則 (2005) 『教養としての体育原理—現代のスポーツを考えるためにー』大修館書店
菊地一文 (2012) 『キャリア教育ケースブック』ジース教育新社

【インターネット】

- 開発教育 <http://www.dear.or.jp/case/index.html>
京大ユニセフクラブ機関誌ユニトピア <http://www.jca.apc.org/unicefclub/unitopia/1999/>

資料1 貿易ゲーム提示物

ぼうえき 貿易ゲーム

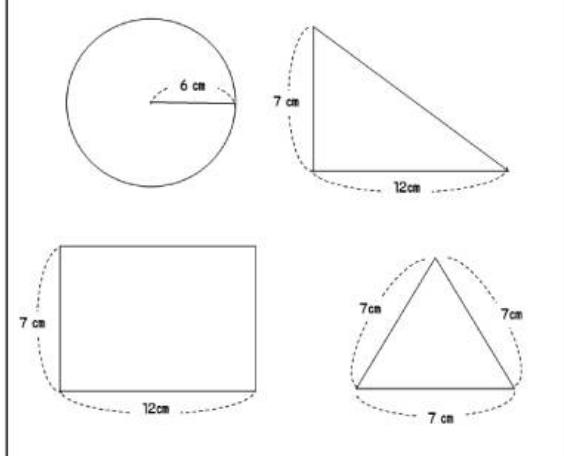
ゲームの目的はできるだけたくさんのお金をかせぐこと

<お金をかせぐには>

- ★ 渡された紙を切り取って製品を作り、国連・
国際銀行でお金に換える
※ 製品のねだんは途中で変わることがある

<ルール>

- ★ 他のグループと協力したり、交渉(ものの売り
買い、交換、レンタル、等)したりできる
★ 暴力はゆるされない
★ 国連のことは絶対にきく



紙 (1枚) : ¥10,000

道具 (5分) : ¥20,000

A・B グループ

はさみ (4) 定規 (3) コンパス (2)
三角定規 (1) 分度器 (1) 鉛筆 (4)
紙 (1) お札 (¥15,000)

A・B グループ

はさみ (4) 定規 (3) コンパス (2)
三角定規 (1) 分度器 (1) 鉛筆 (4)
紙 (1) お札 (¥15,000)

A・B グループ

はさみ (4) 定規 (3) コンパス (2)
三角定規 (1) 分度器 (1) 鉛筆 (4)
紙 (1) お札 (¥15,000)

資料2 スポーツゲーム提示物

スポーツゲーム

ゲームの目的はできるだけたくさん

遊ぶこと(楽しく)

※ 貿易ゲームとの共通点・差異点をとらえさせるために、はじめから提示しない

<ルール>

- ★ グループの人とだけで遊ぶ
- ★ グループのグラウンドだけで遊ぶ
- ★ グループの道具だけで遊ぶ

- ★ 暴力はゆるされない
- ★ IOCのいうことは絶対にきく

<楽しさを測るには>

- ★ 遊んだ後の気持ちを点数にする
楽しい:3点 ふつう:2点 つまらない:1点
- ★ グループの合計点をグループの人数で割る
 $2+3+1+2+2=10 \quad 10(\text{点}) \div 5(\text{人}) = 2(\text{点})$
- ※ 楽しさ点でグループ競争することが目的ではない

★ 楽しさ点を変えてよい

すごく楽しい:4点 まったくつまらない:0点

- ★ 他のグループと協力したり、交渉したりできる

A (↓)	B (↓)	C (↓)	D (↓)
E (↓)	F (↓)	G (↓)	H (↓)

Aグループ

人数: 2人
カラーコーン バー

B・C・F・Gグループ

人数: 5人

E・Dグループ

人数: 8人

Hグループ

人数: 2人
走り高跳びセット

『みんなが幸せな世界って？』ワークシート

組名前()

貿易ゲームをしているとき
に、印象に残ったことは？

スポーツゲームをしている
ときに、印象に残ったことは？



どちらのゲームも最後は世界に目を向けていきました。
あなたたちの住む世界をどのような世界にしていきたいですか