



道徳科

マフンジロが世界を変える？

関連するSDGs

1
NO
POVERTY

3
GOOD HEALTH
AND WELL-BEING

4
QUALITY
EDUCATION

5
GENDER
EQUALITY

10
REDUCED
INEQUALITIES

16
PEACE, JUSTICE
AND STRONG
INSTITUTIONS

①氏名：小坂橋 祥記

②学校名：標茶町立標茶中学校

③学年：1学年（23名）

④実施教科（領域）：道徳科

【実施概要】

1. 単元名（活動名）：マフンジロが世界を変える？
2. 単元の目標（ねらい） ザンビアにおける経済格差、教育格差、ジェンダー格差をもとにした格差を体験する活動を通して、格差に直面した人々の感情を理解し、格差問題の是正に向けて持続可能な人類の発展に努めようとする道徳的実践意欲と態度を育てる。

3. 単元の 評価規準	①知識及び技能	マフンジロゲームを通してザンビアに経済格差や教育を受ける格差が生じる原因を理解している。
	②思考力、判断力、表現力	格差に直面した人々の感情を理解し、格差問題の是正に向けて自分は何ができるのか考えることができる。
	③主体的に学習に取り組む態度	格差に直面した人々の感情や、彼らにとっての理想の状態について話し合うことで、級友の意見も参考にしながら、格差問題の是正に向けて自分は何ができるのか考えようとしている。
4. 単元設定の理由・単元の意義 (児童/生徒観、教材観、指導観)	【単元設定の理由】 ザンビアでは日本で体験することのないような諸課題を目にした。綺麗な水が使えないこと、学校がとても遠くにあり綺麗に舗装されていない道を通り、長時間かけて通学している子どもたちがいること、学校に通えるはずの子どもたちがお金を必要とする両親のためにゴミ処理場で働かなければならないこと、他にもたくさんある。そんな中、JICA では直接彼らが必要としている物資や経済的な「ハードの支援」のみならず、現地の人々との関わりを通して、直接技術や考え方を伝える「ソフトの支援」を重要視し、彼らが自走できるように活動しているということを学んだ。研修において訪れた数々の学校では、教育水準の維持、物品の不足、教師不足など教育面で多くの課題を残していた。ただ、そのような環境下でも生徒の目はとても輝いており、少しでも多くのことを学び、それを将来活用しようとする熱い気概を感じた。その経験を通して、「教育が発展途上の国において、諸課題を解決する一番の鍵ではないか」と考えるようになった。今後授業を受ける生徒たちが、世界中の諸課題に向き合う場面があった際に、他人事でただ単に「金銭や物資の援助をしておけばなんとかなる」といった考えのみならず、考え方や知識など、ものではなく目に見えないことを通じて、世界で格差に直面する人や困窮する人がなんとか自走できるように何ができるかといった視点で物事を考えることができるようにしたいと考えこの単元を設定した。	

【単元の意義】

本授業では、1 時間目に生徒がザンビアにおける経済格差、教育格差、ジェンダー格差を題材にした「マフンジロゲーム」を通じて、格差の現実を体験し、実際にその格差に直面する人々の感情を理解することを目指す。2 時間目には、その体験をもとに、格差に直面する人々の立場を踏まえ、格差問題の是正に向けて私たちが取るべき行動を考察し、どのように支援していくことが理想的かを考える。以上が本単元の意義であると考え

【児童／生徒観】

本学級は明るく活発な生徒が多く、日々の授業、学習に対してもとても意欲的に取り組む姿が見られる。道徳の授業では、グループやペアなどの少人数において仲間と意見を積極的に交換したり、意見を表明したりする姿が見られる。また、本単元でも取り扱う SDGs に関しては 6 月に国語の教材で学習済みであり、9 月の道徳の授業では、ザンビアの国立公園を巡った自然環境保護と開発を巡る問題を自分たちの住む釧路湿原と重ね合わせながら考える機会があった。日々の学級活動において授業者がザンビアで経験したことを伝えた際には、興味を持って聞いている生徒も多かった。本授業実践においても興味を持ち授業に臨んでいた。

【指導観】

指導の工夫にあたって以下二点に留意したい。

第一に、ザンビアにおける経済・教育の格差についてゲーム活動への没頭の中に気づきを得ることである。ザンビアの生活と日本に住む自分たちの現状とはかなりの乖離があるため、本授業では格差体験ゲーム「マフンジロゲーム」を行い、役を追体験できるような仕組みをつくる。そこで当事者の感情に体験的に気づき、理想の状態を想起させることをねらいとしている。

第二に、二時間目において自分たちがザンビアで格差に直面している人々に対して何ができるかを授業の過程で繰り返し問うことである。二時間目の冒頭で何ができるかの個人思考を促した後、KJ 法により多様な意見を共有し、ワールドカフェ形式によりさらに多くの意見に触れる機会を設ける。ここでは多様な意見を全体で共有しながらも、全体で多くの支持を集めると予想される経済・物資の支援の問題点を取り上げ、果たしてそれが「持続可能なものなのか」「支援されたものを正しく使うことはできるのだろうか」といった追発問を通して、自分たち日本人が格差に直面する人々のためにできる支援のより良い方法を、その人々が今後どのような状態になることが理想なのかをもとに考えることを促したい。そのうえで改めて学級で出た様々な考え・意見に関して、最終的に自分たちができることの中で何がいいのかの変容を見とることができると予想する。

5. 単元計画 (全 2 時間)			
時	ねらい	学習活動	資料など
1	マフンジロゲームを通して、ザンビアにおける貧困や格差を体験し、それぞれの人物が直面する困難な現状を共感的に理解する。	・格差体験ゲーム「マフンジロゲーム」をする。 ・マフンジロゲームを通して、格差が起きる原因を考える。 ・マフンジロゲームを通して、それぞれのプレイヤーが考えたことを共有する。	動画 (授業者現地撮影) マフンジロゲーム (自作教材)
2	格差問題の是正に向けて考える活動を通して、持続可能な人類の発展に努めようとする道徳的実践意欲と態度を育てる。	・(前時で体験したような) 世界で起きている貧困問題を解決するために、自分ができていることを KJ 法で共有する。 ・ワールドカフェ方式で、自分たちができる「持続可能な」取り組みを決める。	動画 (授業者現地撮影)

6. 本時の展開 (1 / 2 時間目)			
本時のねらい： マフンジロゲームを通して、ザンビアにおける貧困や教育格差を体験し、それぞれの人物が直面する困難な現状を共感的に理解する。			
過程 時間	◎発問 ○教師の働きかけ ・予想される生徒の発言や思考	指導上の留意点 (支援)	資料 (教材)
導入 (8分)	<u>ザンビアに関する授業であることを示唆する</u> ○ザンビアへ行った際の動画 (約 3 分間) を上映し、 <u>わくわくした気持ちにさせる。</u> <u>本時の活動について伝える</u> ○ゲームをすることを伝える。 ○グループ分けをする。	後のカードゲーム における伏線と なるような仕掛け とする。	自作動画
展開① (20分)	<u>マフンジロゲームを行う</u> ○以下の流れでマフンジロゲームの説明を行い、ゲームを始める。 ①登場キャラクターの紹介 ・裕福な カウンダ ・町 1 番の美女 レイラ ・村期待の ニャンベ ・ゴミ山で働くスカベンジャー ミリモ ②ルールを伝える ③ゲームの目標を伝える ゲームの目標：とにかくお金が多い人の勝ち ④役を与える/ゲームのフィールドを用意する ⑤ゲーム開始 ⑥ゲーム終了 ○ゲーム終了時の所持金をもとにグループの順位を伝えてもらう。 ○役割ごとに生徒を集める。	Powerpoint スラ イドを用いて、視 覚的にわかりやす く伝える。 ④指示があるま で、本時ではその 人物になりきって もらう事を伝える ことで、その立場 になって考える事 を促す。	マフンジロ ゲーム (自作教材) 参照: 1 2 5 ページ
展開② (15分)	◎ゲームを通して、どのような気持ちになりましたか？ グループでその気持ちを共有しなさい。 (カウンダを演じた生徒) ・最高に楽しかった。 ・他のプレイヤー (レイラ、ニャンベ、ミリモ) が、かわ		

いそうに思えた。 (レイラを演じた生徒) ・女性だからという理由であまりにもキツかった。 ・ミリモが可哀想。 (ニャンベを演じた生徒) ・学校が遠すぎる。 ・ミリモが可哀想すぎる。 (ミリモを演じた生徒) ・どう頑張ってもカウンダのようにはなれない。 ・キツすぎる。 ・カウンダが腹たつ。 ◎何がそのような気持ちにさせましたか？ ・(カウンダ) お金を簡単に稼げる。 ・(レイラ) 強制結婚させられて、ゲームができなかった。 ・(ニャンベ) 女性だからという理由であらゆることが起きたから。 ・(ミリモ) 働かなければならない。 ・毎ターンお金を取られる。 ・お金を得たり、学校に通うことのできる機会がないこと。 ○各役割から1名ずつ、ゲーム後の気持ち+何がそうさせたのかを聞く。 ○それぞれの役になりきるのをやめて、自分自身の世界に戻ってきてください。 ◎(追発問) そんな悲しい気持ちになっている彼らに皆さんはどうなって欲しいですか？ ・働かなくても済むようにしてほしい。 ・学校に通えるようになってほしい。 ○各グループの各プレイヤーを通して感じたことを見て思ったことをロイロノートのカードにまとめなさい。 (評価ポイント) ・とてもかわいそう。 ・同じ人間なのに、ここまでも違う人生を送ることになるなんて衝撃だった。 ・自分たちは恵まれていると感じた。 ・一生ミリモみたいな人生だったら絶対嫌だけど、どうしようもないと感じた。 ○次の時間は『「自分」が格差に困っている人たちのためにできる事グランプリ』を開催します。	次時の KJ 法で自分たちができることを考える段階で参考にするために、生徒の意見を聞き、板書する。	ロイロノート
5.評価規準に基づく本時の評価(評価方法) ・マフンジロゲームを通して、ザンビアにある(教育)格差を体験し、格差を前にした人たちの気持ちについて共感的に考えている。(ロイロノートへの記述)		

6. 本時の展開 (2 / 2 時間目)			
本時のねらい： 格差問題の是正に向けて考える活動を通して、持続可能な人類の発展に努めようとする道徳的実践意欲と態度を育てる。			
過程・時間	◎発問 ○教師の働きかけ ・予想される生徒の発言や思考	指導上の留意点 (支援)	資料 (教材)
導入 (10分)	○前時に予告した、『「自分」が格差に困っている人たちのためにできる事グランプリ』を開催する事を改めて伝えることで、盛り上がる雰囲気を作る。 ○制限時間3分で彼らを助けるために自分ができることを付箋に書くように促す。 ・お金を支援する ・文房具などのものを支援する ・相手のことを常に考えて行動する ・情報収集する ・SNSで発信する	・前時に自分たちで考えた（感じた）格差が生じる要因（板書）を解決できれば、良くなるかもしれない事を伝える。 ・自分でできることの中でも「どんな小さなことでも大歓迎！」という観点を示し、考えることを促す。	付箋
展開① (10分)	○個人で何枚書けたかを数え、グループの1位を決めるように伝える。 KJ法でグループの考えを整理する ○作成した付箋を共有し、近いもの、似ているものは近づけるように促す。 ○それぞれの付箋をグループ分けし、ラベリングさせる。ラベリングの方法を紹介し、意欲的に進めるように働きかける。 ・お金 ・教育 ・心 ・広める ・リサイクル	ラベルやネーミングのセンスはグループに委ねる。	模造紙
展開② (20分)	◎自分たちが彼らのために支援をするなら、何がいいだろうか？ ○ワールドカフェ方式で、他グループの考えを見て、自分がいいと思った取り組みの付箋の近くに、シールを貼るように促す。 ○グループの半分が他グループの考えを見にいき、半分が来たクラスメイトに考えを紹介するという流れを説明する。(各組3分間) ○模造紙を黒板に貼り、結果を確かめる 【補助発問 お金に関しての票が多い場合】 ◎お金はずっと支援し続けることができますか？ ◎そのお金を彼らが手にして彼らの格差がなくなるかな？ ○教師による本時設定の経緯を伝える *動画を紹介 *自分がザンビアで一番感じたこと(=ゴミ山での少女たちの言葉)を伝える		シール
			動画 (授業者現地撮影)

まとめ (10 分)	◎今日の授業（2 時間）を受けて感じたこと・思ったことを自由にカードに書きなさい。		ロイロノート
7. 評価規準に基づく本時の評価（評価方法） 持続可能な世界の発展のために格差問題の是正に向けて自分がこれからできることについて考えている（ロイロノートへの記述）			

【参考資料】

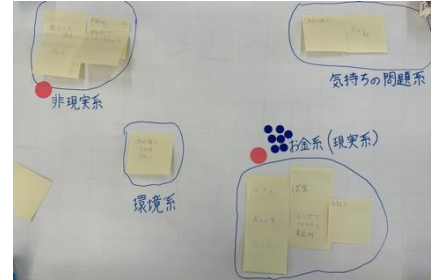
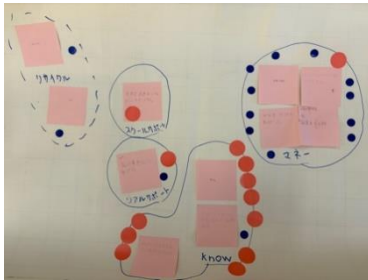
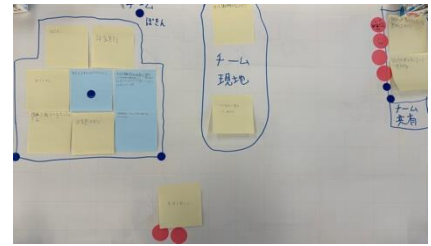
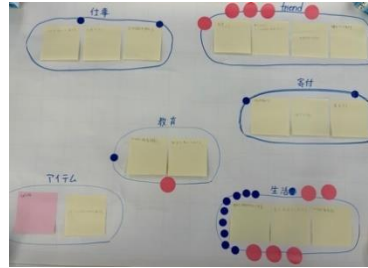
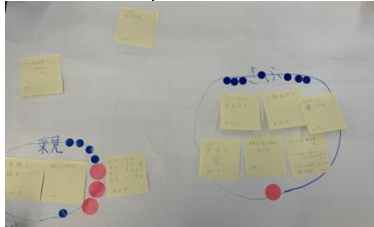
- ・ 中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説－特別の教科 道徳編 文部科学省
- ・ 「ザンビアを知るための 55 章」 島田周平・大山修一 2020 年
- ・ DEAR 開発教育協会 <https://www.dear.or.jp>
- ・ The Sustainable Development Report 2024 <https://dashboards.sdgindex.org/map/goals/SDG4>
- ・ ベネッセ教育総合研究所 Edu Town SDGs <https://edutown-benesse.jp/sdgs/>
- ・ 日本ユニセフ協会 SDGs CLUB <https://www.unicef.or.jp/kodomo/sdgs/>

【自己評価】

苦勞した点	①「マフンジロゲーム」カードの準備やルール設定・調整 格差を元にしたカードの作成やアイテムの準備、格差が生まれる構造を作り出すルール設定に苦勞した。カードの印刷、裁断も含めて時間を要した。また、カードはもっと字を大きくする必要がある。 ②感じたことのない問題をいかに自分ごとにして考えるか 日本にはなかなか見られない格差問題を取り扱うため、その問題に対して、自分がどうしていくべきかを考えることは実際の問題と自分の生活体験に距離があるように感じた。そのため、1 時間目のゲームにおいて、いかに格差に直面する人々の感情を疑似体験してもらうかが苦勞した点である。 ③経済・物資支援のみが全てでないことにいかに気づかせるか ゲームの勝利条件がお金を稼いだものが勝ちとしたことで、お金の重要性を感じたことや、身近に募金活動や経済支援があることで生徒の発言より「お金」「募金」「寄付」などの考えが出ることは容易に想像できた。その後どのようにその他の支援も有効であるか、そして彼らがどうなるのが理想であるのかを元に他の方法を模索してもらうための多面的・多角的な視点からの追発問や手立てを考えるのに苦勞した。
改善点	① 「マフンジロゲーム」のルール設定 本時ではルール上、自分が想定した格差の開きを生むことができなかった。そのため、その後の活動において、格差が生じる要因を生徒の方から引き出すことが少々困難だった。この授業における「マフンジロゲーム」はどう頑張っても、何回やっても、基本的に、同じ格差の構造が生まれるゲームにしたかったため、今後ルール設定やカードの内容を精査していきたい。 ② ゲーム終了後の発問 ゲーム終了後、ゲーム内で演じたキャラクターの観点から、「どのように感じたか」「どんな感情だったか」「どうなりたかったか」といった、格差を疑似体験した際の思考する時間を十分に設け、共有する必要がある。

	③考え+理由をセットにすることで視野を広げ、深める 本授業実践において、KJ 法を中心に、生徒が自分自身の意見を小グループや全体でのアウトプットする機会があったが、生徒がどうしてそう考えたのかを共有することを促すことができなかった。「なぜそれが有効なのか」「その意見の何がいいのか」など、聞いている他の生徒が、級友の意見を聞き、共感したり、批判的な思考ができるきっかけにするため、生徒自身が考えとともに、その理由を話せるように仕掛けをつくる必要があった。また、教師自身も、生徒に何かを聞いた後は意図的に理由を問う必要があると感じた。
成果が出た点	① マフンジロゲーム 生徒はマフンジロゲームに没入し、とても楽しそうにプレイしていた。また、ただ単に楽しく行うだけではなく、ゲームから格差が生じる原因を感じ取る生徒が多く見られたことから、ゲームを通して格差が生じる構造に気づかせることができた。 ② KJ 法、ワールドカフェ方式で変容を見とる 2 時間目において、KJ 法、そしてワールドカフェ方式による多様な考えを知ったうえで、経済・物資の支援が効果的であるという大多数の意見の中、「金銭・物資の支援があっても、使い方やその知識の活用を知らなければ意味がないのではないか」という生徒の意見から、学び合う学級全体の考えが、その他の「彼らの生活を整えること」や「勉強」「知識」の方が大切なのではないかと、変容を見ることができた。
学びの軌跡 (児童生徒の反応・感想文・作文・ノート等)	マフンジロゲームを終えた後の生徒による感想 【大富豪の息子 カウンダ】 ・途中から「お父さん」って言いにくかった。支援がたくさんできると思った。 ・お父さんの存在が強い。アイテム買いすぎた。 ・自分が強すぎる。レイラ可哀想。キャラによって<u>有利か不利か最初から決まっている気がした。</u>(→構造へ気付くことができています！) 【町 1 番の美女 レイラ】 ・支援が助かった。勝手に結婚させられて辛い。 ・カウンダの金持ちアピールが腹たった。生意気に見えた。 ・既にカウンダが強かった。自分が可哀想に思えた。 ・お金の使いすぎはダメだと思った。 ・お金の争い。 ・カウンダにしゃべらないでほしい。 【人里離れた村に住む ニャンベ】 ・休みがイラっとくる。 ・カウンダが腹たつ、女子の方が休み多い。 【スカベンジャー ミリモ】 ・カウンダが羨ましい。不平等で腹たつ。 ・1 回も進級ができなかった。毎ターンお金もらっても結局 20K 消えるからやばい。 ・カウンダはお金とかアイテムを買えているのに、自分は全然もらえない。 ・カウンダ最強。 ・お金もっと欲しい。 ・お父さんが欲しい。

自分たちができることでもミリモくんを救う 1 番の方法はなんだろう(模造紙)
 なお、青ステッカーは 1 回目のワールドカフェにおける生徒による「いいと思う支援策」の投票、赤ステッカーは 2 回目のワールドカフェ形式による「いいと思う支援策」の投票。



自分たちが世界で困る人々(ミリモ君のような人々)を助ける際には何が大切であるか？(ロイロノートの記述)

世界で困っている人を助ける時に何が大切だと思いますか？

- ・ 幸せに生きられること
- ・ その人の夢が叶えられること
- ・ 自分の力でも少しでも困っている人を助けることができるのを知ること

世界で困っている人を助ける時に何が大切だと思いますか？

- ・ 知ること、理解すること
- ・ 知ったうえで、自分には何ができるのか考えること

世界で困っている人を助ける時に何が大切だと思いますか？

- ・ 勉強を教える事
- ・ 病気などで死なないようにワクチンを接種させる

世界で困っている人を助ける時に何が大切だと思いますか？

- ・ コンビニとかの募金箱に1円ぐらい入れておく。
- ・ 社会には教育を受けられないような子どもがいることを知る。
- ・ 世界の地域の特色を知り、何で困っているのかわかるようになる。
- ・ 誰かを助けるために、どんなものがどのような仕組みで売られていたり設置されているかを考える、しらべてみる。

・ 多くの生徒が現状に目を向けることや「知ろうとする」という自分自身の問題への向き合い方に対しての意見を出していた。

・ なかには、主に「教育の差」に関して格差が生じる原因に焦点を当て、ただ単に支援をするだけではなく、なぜ支援をするのか考えて記述している生徒もいた。

本時の感想(ロイロノートの記述)

感想

自分的には自分が信頼できる人がいないと僕は生きていけないと思う。いくら金がたくさんあったとしても人の命はお金では変えない大切なものだから、お金よりも信頼できる人を作ったほうが僕的には良いと思う。どんなに辛くても相談したら元気になれたり、自信が湧いてきたりする。けどお金ではそういうことを解決することはできないから信頼できる人を作ってほしいと思った。

感想

他のグループを周って見て、知るや教材などの必要なことがわかった
 自分も今日ミリモになってみて、少し辛さがわかった

感想

まだ未成年で中学生の自分にできることは少ないけど、こんな取り組みがあるんだとか、これなら自分にもできるかもとか、明るい方向に考えていきたい。大人になるときは、色々なことを知りたい。

感想

・ 今日世界には困っている人がたくさんいて、大変な思いをしている自分と同じくらいの子供が多いことを知った
 ・ 最初はただ募金とか寄付をすればいいと思っていただけで、それだけで完全に助けることにはならないと知った

感想

世界で困っているひとなどにたいして募金をするだけでなく教育をうけさせることや健康に生活できるようにすることが大切だと思った。

感想

募金とかしても勉強をしないと使い方がわからない人もいいるかも知れないから勉強とかを教えるほうが良いとおもった。

感想

やりたいことができないのは悲しいし、親のために自分の身を削ってまで働くのは過酷で、辛い未来を考えられなくなると思うから、そうならないために自分ができることが少しでもこの世の中にはあることをたくさんの人が知ってくれたらいいなと感じた。ザンビアの子たちにはみんな夢があったから、やりたいことができるように一緒に頑張りたい。

	・ゲームを通じて、特にミリモを演じた生徒がその役の辛さや過酷さについて、気づくことができていた。 ・想定していた通り、お金や物資を送ることだけでは諸問題の解決に至らない事、そして現地にいる人々が教育を受ける必要性やその意義に気づくことができた生徒が多かった。 ・ある生徒から「今格差に直面している人が信頼される人になってほしい」という意見が出た。そこから、格差に困っている人がどうあれば信頼されていくかを考える場面が見られた。
授業者による自由記述	2024 年度教師海外研修 in ザンビアのサブテーマは「世界一贅沢な研修」でした。当初、本授業を終えるまでは、主に旅費を含む金銭的な側面から「世界一贅沢」という言葉を解釈していました。しかし、本授業を実施した後、その真の意味は別のところにあると感じました。それは、研修を通じて自分自身が体験的に学んだことを活かし、生徒たちが変容していく姿を見ること、そして、思いもよらない生徒たちの思考や発言に出会えることにあると思います。 ただ見ただけ、聞いただけでは、生徒たちの頭にも心にも何も残らないかもしれません。しかし、現地研修で私自身が感じたことを、授業を通して生徒に「追体験」させることや、彼らが体験から学ぶ機会を作り出すことは非常に価値のあることだと実感しました。 実際に、生徒たちの発言の中で、「お金以上に、知ることや共有することに価値がある」との意見がありました。この言葉は、今回の授業・研修の意義を象徴するものだと感じます。 今後も、自身が Maphunziro マフンジロ(教育)に関わるものとして、この教材だけに留まらず、開発教育を通じてより多くの生徒に「Inspire (心に火をつける)」の機会を提供し、学びの可能性を広げていきたいと思っています。
次年度以降の取組予定	実際に英語科の授業などで、貧困や格差に直面する人々のメッセージ、思いを知ること、より深い理解ができるようにするなど、教科横断的な視点から世界の現状を見つめる教材を作成し、他教員とも連携をとりながら生徒の視野を広げ、体験的に学ぶことができるようにしていきたい。

(教材：マフンジロゲーム)

マフンジロゲームについて：ルール・プレイ方法

マフンジロ(maphunziro)はザンビアの現地語(ニャンジャ語)で「教育」という意味を持つ言葉である。「マフンジロゲーム」は限られた時間(15～20分程度)でどれだけお金を手に入れることができるかを競いながら、子ども達に貧困・教育の格差を体験してもらい、格差が起こる仕組みやその構造を体験するシミュレーションカードゲームである。



必要なもの

- ① 配役カード(最初は封筒に入れておく。参照：126 ページ)
- ② イベントカード(ゲームを進行する上でプレイヤーに影響を与えるカード。参照：127 ページ)
- ③ アイテムカード(ゲームの役に立つものや全く役に立たないものがある。参照：132 ページ)
- ④ お金カード(実際のザンビアの通貨の名称と合わせてクワチャ【K】とする。参照：133 ページ)
- ⑤ ペン(キャラクターが進学する可能性があるため)

基本ルール

- ・1 グループ 4～5 人で行う。
- ・それぞれが封筒から役割カードをとる。
- ・ジャンケンで勝った人から時計回りにゲームを進める。
- ・自分のターンが来たらサイコロを振り、出た目×10 クワチャ【K】獲得することができる。
(例：サイコロを振って「5」が出た場合 50 クワチャ獲得)
- ・イベントカードを引き、そのカードの指示に従う。
- ・また、自分のターンにおいて 100K でアイテムカードの購入が可能である。
アイテムカードは譲渡可能で、ゲーム後持っているアイテムカードは 100K として換算する。

ゲームフィールドイメージ図(机はつけて、プレイヤーはペンを用意しておく)



① 配役カードは以下の 4 種類

A. 裕福な家庭の子ども カウンダ

このキャラクターは元から家庭が裕福であり、経済的にも余裕がある。また、自分のターン開始時、富豪の父親がいるという設定のもと、「おとうさ〜ん」と呼ぶことで 50 クワチャを獲得できるというシステムを導入することで、経済的に困ることがない状況を設定した。



スーパーマーケットの息子

カウンダ Kaunda

ザンビア有数のスーパーマーケット Pick n Pay を経営するお父さんを持つ男の子。週に 4 回学校が終わったあと、クラブチームで大好きなサッカーをすることができ、楽しい毎日を送っている。

ゲームを進めるうえでの特別ルール
・自分のターンが来た時に、「おとうさ〜ん」と必ず叫び、50K をもらう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

B. レイラ（女の子）

家庭環境が大変、かつ「女性だから」という理由で多くの困難に直面する設定とする。これは、男女差別がいまだに残っている社会構造をこのキャラクターを通して表現している。



町1番の美女

レイラ Layla

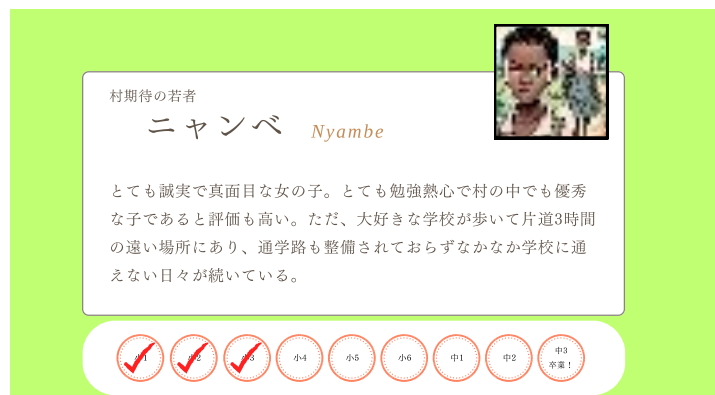
町1番の美女と話題の女の子。ただ、母親は「嫁に行くんだから、学校に行かないで家事をしっかりやりなさい」と言って何も聞かない。家庭の経済状況は厳しく、母親は現在レイラの結婚相手を探しているのだとか。。。。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

C. ニャンベ

村の子ども。学校がとても遠いところにあり、簡単に学校に通えないという設定。その結果、十分に教育を受けられず、ゲームを進めるうえで困難に直面することになる。

これは十分な教育を受けられないと自分に被害が起こりうることを表現している。



村期待の若者

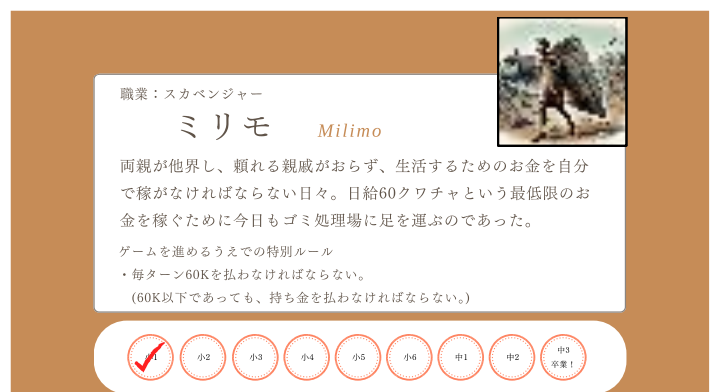
ニャンベ Nyambe

とても誠実で真面目な女の子。とても勉強熱心で村の中でも優秀な子であると評価も高い。ただ、大好きな学校が歩いて片道3時間の遠い場所にあり、通学路も整備されておらずなかなか学校に通えない日々が続いている。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

D. ミリモ（スカベンジャー）

身寄りもなく、自分自身で生きていくための日銭を稼いで過ごしている。そのため、ゲーム中も毎ターン 60K を払わなければならない。もちろん、日々働かなければ生きていけないため、学校には通うことができず、13 歳でありながらも小学校 1 年生までしか修了していない。



職業：スカベンジャー

ミリモ Milimo

両親が他界し、頼れる親戚がおらず、生活するためのお金を自分で稼がなければならない日々。日給 60 クワチャという最低限のお金を稼ぐために今日もゴミ処理場に足を運ぶのであった。

ゲームを進めるうえでの特別ルール
・毎ターン 60K を払わなければならない。
(60K 以下であっても、持ち金を払わなければならない。)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

② イベントカード

赤色→カードを引いた本人に影響が出る

前代未聞のかんばつ



かんばつの影響で水不足。
水を汲まなければならないので、次のター
ン、あなたは1ターンお休み。
*カウンタの場合は水汲みなんて必要な
いので、何も起きない。

薬ってこれだよな？



体調が悪いので、薬を飲むことに。
ん？どっちだ？あなたが小学校3年生まで修了してい
ない場合、字が上手く読めないで間違えて農薬を
飲んでしまい、死亡。ゲーム終了である。

地域のアツい人



地域にいる、「子供たちをどうにかしたい!」と
思っているアツい人が勉強を教えてくれた。
今この場であなたは1学年進級することがで
きる。

お金ゲット



あなたは40Kを獲得。

病気になる



謎の体調不良に、1ターンお休み。40K
払い、病院に行くか、ワクチンを使うこと
で、これをなかったことにできる。

あれ？なんかない？



市場にお買い物に行くことに、なけなしのお金を握り
しめて、あれ？お金がない？ あなたが小学校5年
生まで修了していない場合は、しっかりと計算ができ
ないので、騙され、全財産0になる。

お金ゲット



あなたは30Kを獲得。

お金ゲット



あなたは10Kを獲得。

え、ええ～～!?



家の屋根が壊れて、家族と修理しなけ
ればならないので、あなたは1ターンお
休みである。

お金ゲット



あなたは20Kを獲得。

恵みの雨？



ザンビアに雨季が訪れた。大雨で道が水没し
てしまい、学校が休校になるなど、身動きが取
れなくなる。あなたは1ターンお休みである。

お金ゲット 大



あなたは50Kを獲得。

灰色→特定の複数のプレイヤーに影響が出るカード

女の子の日



全校生徒200人の学校にトイレが1個しかなくてたいへん。女子キャラは次のターン休みとなる。

お見合い



女子キャラは強制的にお見合いに連れてかれることに。。1ターンお休み。

家計を助けなさい



レイラ、ニャンベ、ミリモは家の仕事を手伝わなければいけないので、次のターン休み。ただ、10Kを払えば、許してくれる。

奨学金



中学校まで進級しているプレイヤーは成績優秀であることを理由に日本のNGO団体から奨学金として50K獲得する。

今夜はごちそうを。



ミリモ・レイラ・ニャンベは援助団体から30Kをもらう!やった～!
しかし、小学校5年生まで進級していない場合、貯金をする意味を理解していないので、ごちそうを食べに行ってしまう。30Kもらったのに、50K払ってください。

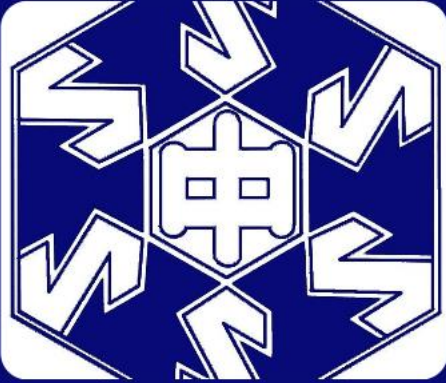
お姉ちゃんだから



姉だからという理由で、生まれたばかりの弟の面倒を見なければならぬので、女子キャラは次のターンお休み。

青色→全員に影響が出るカード

標茶中学校募金プロジェクト



日本の標茶中学校という学校が、募金を募り、ザンビアに寄付を。全プレイヤー10Kを獲得。

SNSの力



友達とSNSでザンビアの現状を配信したところ、世界中のたくさんの人からお金の支援が集まる。全員20Kゲット。

各プレイヤーの色→引いた人に関わらず、そのプレイヤーに影響が出るカード

カウ ندا

支援金の闇



某援助団体の支援金が富裕層の元に消えるのであった。。カウ نداは100K獲得

Pick n Payの宿命



豊かな暮らしを送っているカウ نداファミリーを見た地域住民はそれを見て不満が爆発。カウ نداは30Kを今全プレイヤーに配れなければ、2ターンの間休みとなる。

レイラ

飯作れ



母親から夕飯を作るように頼まれる。
レイラは次のターン1回休み

女の子なんだから。。



「女の子なんだから学校に行かないで、
家事を手伝え」と母に言われる。レイラ
は次のターンお休みしなければならない。

強制結婚



レイラさんが、とうとう母親に強制的に結婚さ
せられる。お相手は初めて会った、20個上の
男性。レイラさんは、100Kを獲得し、ゲーム
終了である。誰か助けてあげて。。。

ニャンベ

通学は危険がいっぱい



学校から歩いて3時間のお家への帰り道、
謎の男に追いかけてまわされ、襲われる。
ニャンベは2ターン休みです。。。
かわいそうに、

近くに学校が!



世界のNGO団体が、学校が遠くて通えない
子に向けて、学校を設立してくれた!
これにより、ニャンベは家の近くに学校ができ
て、学校に通いやすくなった。ニャンベは2学
年進級する!!

ミリモ



各イベントカード裏面デザイン



③ アイテムカード

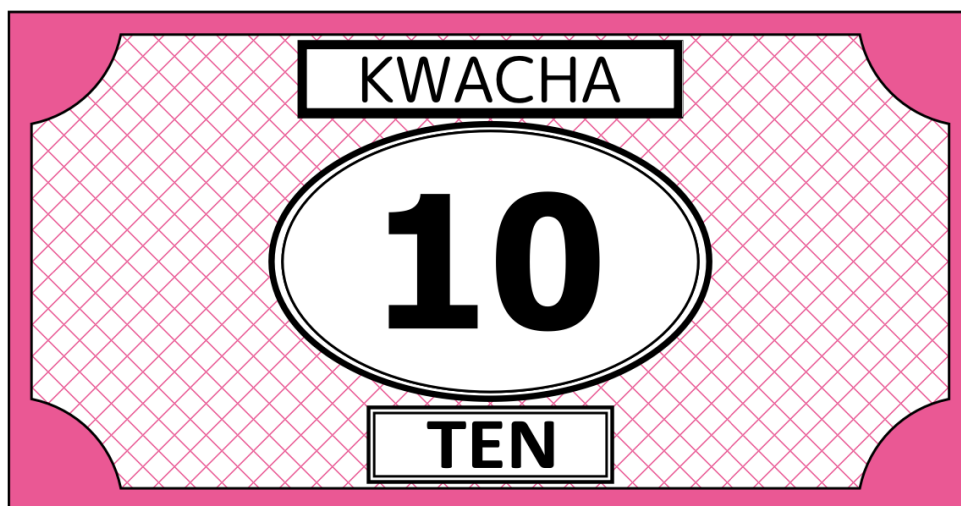


各アイテムカード裏面デザイン

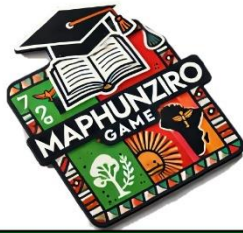


④ お金カード

貧困が教育を受けられない大きな理由の 1 つとして、リアルなシミュレーションをするために、お金を扱うこととする。以下の模擬通貨(クワチャ)を利用する。



進行中 スライド



マフンジロゲーム

マフンジロゲーム

とは、ザンビアの通貨クワチャをたくさん稼ぎまくるゲームです！

制限時間内で
1番稼いだ人の勝ち！

マフンジロゲーム

ただし。

ザンビアの

13歳になってももらいます。



カウンダ

実際にザンビアにある、
大手スーパーマーケット



ピックンペイ



カウンダ

**13歳
中1**

困ったらパパが
助けてくれる

毎ターン
「おとうさ〜ん」と言うと
おこづかい50K獲得



レイラ

町1番の美女
13歳
小5
母親
→家事やれ
→結婚させよう？



ニャンベ

13歳
小3
学校まで3時間



ミリモ

スカベンジャー
ゴミや回収して、それを
売って生活している人
両親を失い、頼れる人もおら
ず、自分1人で生きている。
毎ターン生活費として
60Kを払わなければいけない
払えない場合、飛ばす。



5!

50K獲得

イベントカード アイテムカード



イベントカード

お金が貯まったり、
皆さんの人生を左右したり..





ルール(流れ)

- ・じゃんけん勝った人から時計回りにゲームは進める
- ・自分のターンが来たら、イベントカードを引く
- ・自分のターンの終わりに、サイコロ🎲を振る
出た目×10クワチャ獲得

ゲームを終えて

- ①今どんな気持ちですか？
- ②何がそのような気持ちにさせましたか？

旅

の

思

い

出

わたしの一枚

タイトル： 世界で輝く日本人



写真を撮った場所： 「ジコランガ」プロジェクト発表会会場

今回の研修を通して、ザンビアの地で奮闘するJICA海外協力隊員をはじめとする「世界で活躍する日本人」の姿を目の当たりにした。この写真に映っているのは松村秀明さん、今回の教師海外研修に参加した先生の一人だ。これは、JICAさんの「草の根WASHプロジェクト」に関する発表会での出来事だ。彼は、耳の不自由な方を見つけるや否や、すぐさま手話で自己紹介をし、その後、発表会のプレゼンテーションを手話で同時通訳した。その姿に、我々日本人のみならず、ザンビアの方々も驚かされていた。そんな彼が描くビジョンは、「世界中の聾学校と日本を繋ぐ」というものだ。今回の研修旅行は、過ごし方次第ではただの見物で終わってしまう。しかし、彼は主体的に行動を起こし、ザンビアの人々に影響を与えたのであった。まさに、グローバル人材を目の当たりにした気分だった。

改めて、現地で五感を通じて体験したことはもちろん、志の高い先生方との出会いからも多くを学ぶことができた最高の研修なのであった。

氏名： 小坂橋 祥記

学校名： 標茶町立標茶中学校