

大きく考え、小さく行動する

はじめに

「格差」という言葉をよく耳にする昨今、それでも私たちは「豊かさ」を追い求める資本主義経済を中心に生活を送っている。しかし、その「豊かさ」を追求すればするほど格差も広がり、不平等や不公平な状況が生まれている。そのような現代社会において、見方・考え方を広げ、自分自身で考え行動を起こせる子どもたちを育ていきたい、また教師自身にもそのような手法を身に付ける必要があるのではないかと考えていたところ、教師海外研修の存在を知り、知見を広げたいと思い立ち参加を希望した。事前・海外・事後それぞれの研修を踏まえ、「地球規模で考え、地域社会に貢献する（大きく考え、小さく行動する）人」をめざす姿として、「自分事化すること」及び「認知する術を身に付けること」を目標に、教材を考えることにした。開発教育の利点として、答えのない問いを扱えることが挙げられる。また、世界を知り、自分の生活や社会に置き換えて考えることで、未来へのタネを撒くことや次世代へのバトンにもつながると考えられる。

これらの学習活動により、複雑で多様化する社会を生き抜く気付きへの一助にしたい。そして、自分自身の置かれている状況や住んでいる場所を軸に、視野を広げて世界を見ることを通して、日々の生活をよりよくし、豊かな人生を歩むきっかけになることを願っている。

この教材の使い方・参加のルール

この教材は、中学校1年生から3年生を対象とし、各学校現場での総合的な学習の時間の導入として活用してもらえることが望ましい。これは本教材が、見方・考え方を広げたり話し合いの場に慣れたりした状態の子どもの育成をねらいとしているからだ。アクティビティでは、「仲間づくり・仲間外れ」を体感できるものと同時に、他者の考えを参考に話し合いながら合意形成を図るものを含めている。普段何気なく行っている判断や選択が、「思い込みや勘違い」であったり「他者依存」であったりするかを感じられるものとしている。

同時に、参加型学習におけるファシリテーター（教師）の意識として重要なことが「話し過ぎない・出しゃばらない」ことだと言われている。誘導されている、教授されていると子どもたちが感じると、発言の量や本音が減ることにつながりやすいからだ。授業者の意図があったとしても話し過ぎず、子どもたちの姿から教師も学ぶという意識を大切にして実践につなげてほしい。

全体のねらい

事実や現実を知るためには、見方・考え方を広げたり、データを活用したりすることが必要だと知る。そうすることで、世の中を分断的に捉えず、それぞれの「良さ」や「課題」に気付きやすくなる。実社会では、「好き・嫌い」や「できる・できない」などと分断的かつ主観的な判断に他者を巻き込むことも多々あり、裏を返せば巻き込まれることもよく起こっているのではないか。そんな状況を好転させていくためにも、まずは現状を把握・整理し、自分と相手（人や国、地域など）の内なる思いや願いを深掘りして考える手法を、子どもたちと一緒に学び探していきたい。そして、いかに「よりよく生き、豊かな人生を送るか」という実生活につなげることもねらいとしている。

●概要

「見方・考え方を広げるとは？」と考え、気付くことをねらいとしたアクティビティ1～4を展開する。あわせて、「メタ認知能力」についても触れ、まずは自分自身のことを客観的に見ることの重要性に学習者が気付くようにする。

●ねらい

本ワークショップは、4つのアクティビティから構成されている。それぞれのアクティビティにねらいがあるため、授業の内容や目的に応じて個々に実施しても良い。

今回は4つのアクティビティを続けて展開することで、「人は見たいものだけを見る、見たくないものは見ない」「思い込みで勝手に（ルールなどを）決める」という人間の性質に気付く、自ら意識して物事を見聞したり広く考えたりすることが重要だということに気付けるようにしたい。

- ・「これまでとはちがう新しい視点で、型にはまらない考え方をする」経験を積む。「箱」の外へ大きくはみ出して、視野を広げてみることに気付く。
- ・選択的注意（重要だと認識された情報のみを選択し、それに注意を向けること）を体感し、「人は見たいものだけを見る」性質に気付く。主観と客観を交え、意識的に注意を向けることの重要性を知る。
- ・言葉を使って全員が仲間を見つけることを通じて、関わり合って協力することを体験する。
- ・言葉を使わずに仲間を見つけるアクティビティを通じて、「仲間」という枠組みの決め方（ルール）を無意識のうちに勝手に決めたのは自分（自分たち）であることに気付く。

尚、いずれのアクティビティでも極力「ルール」という言葉を使わないように留意する。特にアクティビティ4は、学習者が「ルール」を無意識のうちに勝手に作ってしまうという体験につなげるため、ファシリテーター（教師）は「ルール」という単語を絶対に口にしないよう留意することが肝要である。

●主な対象

中学校1～3年生

●用意するもの

- ・投影用パワーポイント（P104～106）
- ・「Nine Dots Puzzle」シート（P100）：全員分
- ・動画「Selective Attention Test from Simons & Chabris（1999）」：YouTube等で検索、視聴できるようにしておく
- ・「足して100」シート（P101～102）：全員分
- ・シール（おでこに貼れる程度の大きさのもの）：全員分（1人1枚貼付できる数）
例）学習者が20名であれば、赤：6つ、青：6つ、黄色：7つ、左記以外のシール（キャラクターなど）：1つ
- ・ふり返しシート①：全員分

●所要時間

50分～（アクティビティ40分、ふり返し10分）

● すすめ方

学習活動・内容・問いかけ	留意点（ポイント）
○アクティビティ「Nine Dots Puzzle」 1. 「Nine Dots Puzzle」シートを全員に1枚ずつ配布する。最初に個人作業として、シート上にある9つの点をすべてつなげる。 (つなげる際の注意点) ※同じ点を2回以上なぞらないこと ※4本以下の直線でつなげること 2. グループで各自の考えた方法を共有する。 3. 全体で各グループで出た考えを共有する。 4. 「見方・考え方を広げると…」と問い、パワーポイント4～13枚目を使用して解説する。	予め4～6人程度のグループに分けておく。 パワーポイント3枚目で説明する。 ファシリテーターは「これだけ？他には？」と更に問いかけ、多様な意見が出るよう促す。
○アクティビティ「Selective Attention Test」 1. 「白い服を着た人たちのパスの回数を数えてください」と指示を出す。 2. 「Selective Attention Test Selective Attention Test from Simons & Chabris (1999)」の動画を全員で視聴する。 3. 「何か画面に見えなかった？」と問いかけ、再度動画を視聴する。 4. グループまたは全体で感想を共有する。	パワーポイント14～26枚目を使用する。 人は「意識しているものだけしか見えない」傾向にあること、逆に「意識し過ぎて、本来の目的（例：回数を数える）を忘れてはいけない」ことなども解説する。
○アクティビティ「足して100」※ 1. 「足して100になるグループを3人で作ってください」 一人につき1枚ずつカードを配布する。カードに書いてある数字を足して3人で100になるようにグループを形成する。 ※話してよい ※数字を相手に教えてはいけない →「こことここが同じ」などの発言はOK →「ここより30低い」などのヒントは禁止	「足して100」シートは予め切り離しておく。 パワーポイント27～34枚目を使用する。 可能なら、全体で円になって始める。 発言に関するルールは学習者の実情に応じて変更しても良い。

2. 3人で100になるグループが出来たら着席する。 3. 感想を共有する。 「どうやってグループをつくったか」「どのような発言をしてメンバーを探したか」「そのグループは最初から完成したか、途中で何度か変わってできたグループか」などを問いかける。 ○アクティビティ「おでこシール」 1. 全員目をつぶらせ、ファシリテーターが各自のおでこにシールを貼っていく。1名だけ異なるシールを貼る。 2. シールを貼り終わったら、学習者に目を開けてよいと合図を出し、「仲間を見つけてください」と指示を出す。(勝手にグルーピングをして座り始める) ※一切、話してはいけない。 ※仲間を見つけた人は座る。 3. グループに入れなかった1名には仲間に入れなかった感想を、他の学習者には「なぜ、このような仲間（グループ）をつくった？」かを問いかける。また「ルールとはだれが勝手につくったのか」を考える。 4. まとめ	カードの組合せ上、通常は何度かグループを再編しなければ完成しない。 「アクティビティ『おでこシール』」を続けて行う場合は、そこにつながるような問いかけができるが良い。 パワーポイント35～40枚目を使用する。 可能なら、全体で円になって始める。 学習者が合図まで目を閉じておくよう徹底する。 おでこを出すことに抵抗がある場合は背中に貼るなど、柔軟に対応する。 異なるシールを貼られた1名が「仲間外れ」となる状況になる。 パワーポイント41～48枚目を使用する。
ふり返し ふり返しシート①を全員に配付する。	

※「足して100」はアクティビティ「お願い協力して」を参考に作成。(出典：グラハム・パイク、ディビット・セルビー共著、中川喜代子監修、阿久澤麻里子訳、『地球市民を育む学習 Global Teacher, Global Learner』明石書店、1997年)

●用語の解説

・認知能力

知能のことを指し、各種能力（言語・論理・数学的能力等）を数値で表すことのできる能力

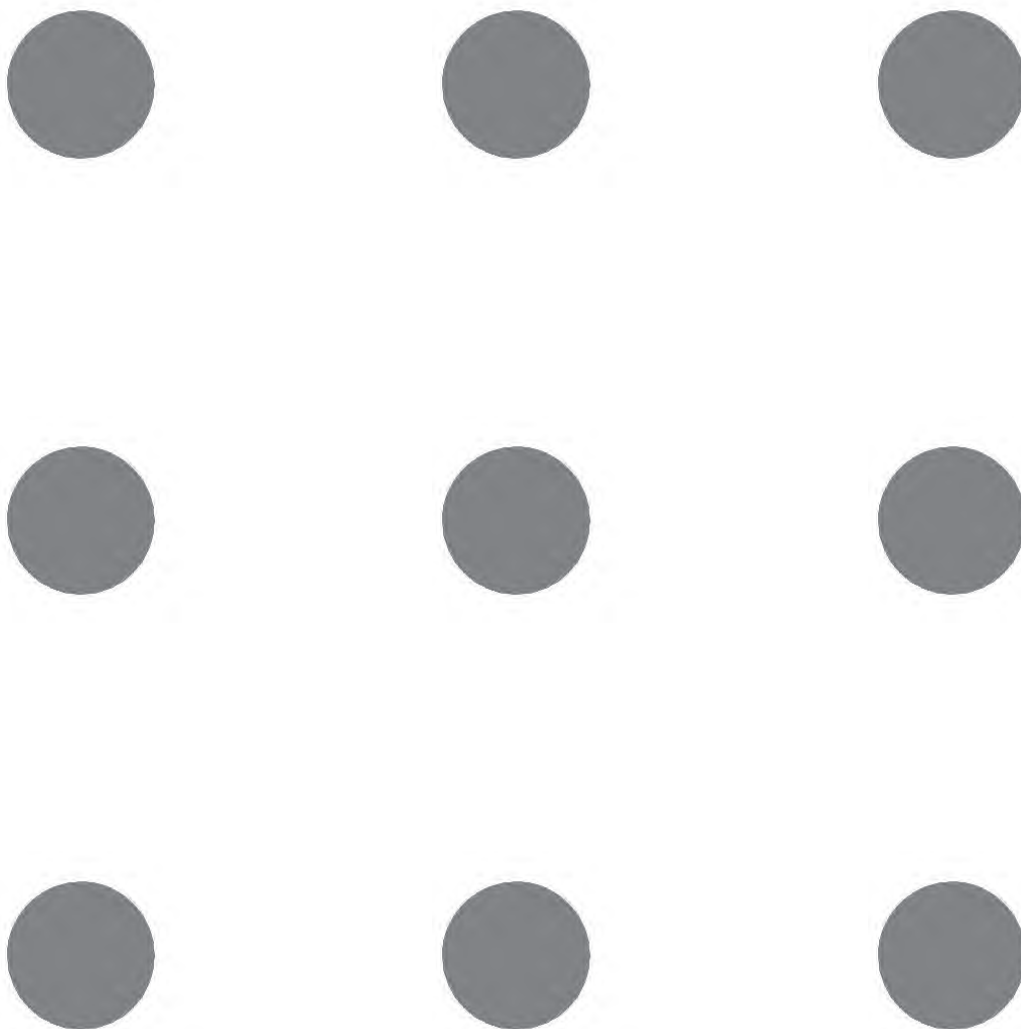
・非認知能力。

人間の特性やスキルのことを指し、情緒的な面や社会的（自己管理・協調性・目標設定等）な能力。

・メタ認知能力

自分自身を客観的に捉えて、自覚（自己評価）し、理解できる能力。

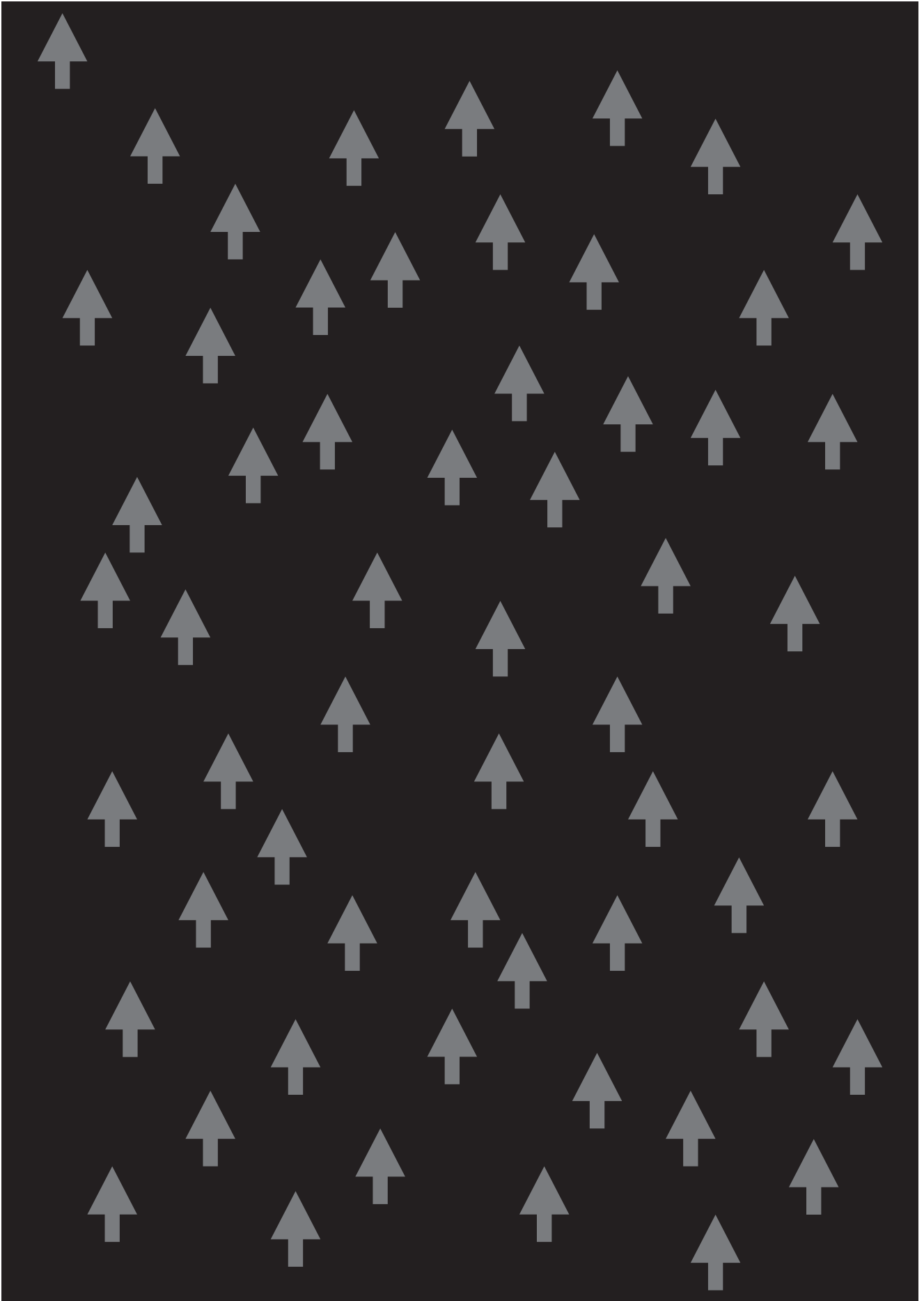
Nine Dots Puzzle



足して **100**

- ・次頁を裏面に印刷することで、数字が透けない
- ・裏面の「 ↑ 」を上向きにして、おでこ前に持つことで、数字の向きの指示が不要になる

1	2	3	4	5
80	50	90	60	40
10	25	5	20	30
10	25	5	20	30
6	7	8	9	10
70	60	55	80	75
15	30	5	5	20
15	10	45	15	5



ふり返しシート①

年 組 番
氏名 ()

○ 以下の1～4の活動それぞれにおいて、気付いたことや感じたこと、心に残ったことなどを書きましょう。

1. Nine Dots Puzzle

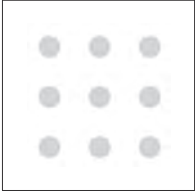
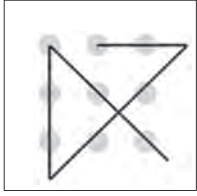
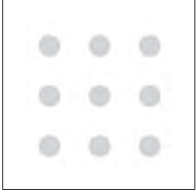
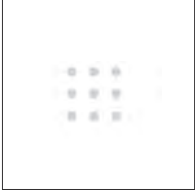
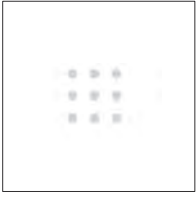
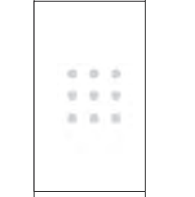
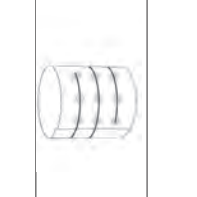
2. Selective Attention Test：パスの回数を数えよう

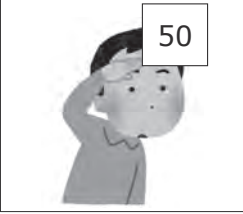
3. 足して100

4. おでこシール

○ 全体を通して、新しい発見や今後に生かしたいこと、もっと学んでみたいことなどを書きましょう。

パワーポイント（見本）

Empowerment 開発教育・国際理解教育 Kanataka Higuchi 2023.12.4	#1 Nine Dots Puzzle	#1 Nine Dots Puzzle 9つの点を、一筆書きですべての点をつなぐ。 ※ 直線のみ、曲線はダメ ※ 同じ点を2回以上なぞらない ※ 4本以下の直線を使う 
#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 	#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 	#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 
#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 	#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 	#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 
#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 	#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 	#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げると... 
#1 Nine Dots Puzzle 見方・考え方を広げるとは？ 多様性とは？  出典：図解の森 AI時代オンラインワークショップ	#2 パスの回数を数えよう	#2 Selective Attention Test 白い服を着た人たちが バスケットボールを 何回パスしたのか その回数を数えてください。
#2 Selective Attention Test パスは何回？ いやいや、 それもだけど...あの中に... もう一度、見てみよう。	#2 Selective Attention Test 人は見たたものだけを見る。 ⇒ 見たたものは見ない。 ▷ 意識できるものを見る。 見る力 = 認知能力	#2 パスの回数を数えよう Part 2
#2 Selective Attention Test Part 2 白い服を着た人たちが バスケットボールを 何回パスしたのか その回数を数えてください。	#2 Selective Attention Test Part 2 何回パスが行われたか？ ゴリラは見た？ ...あれ？ ...それだけ？？ もう一度、見てみよう。	#2 Selective Attention Test Part 2 ゴリラを待ち構えた？ 他の変化にも気付いた？ そもそも、パスは数えた？ 自分が見る力（認知能力）には 限界があり、いい加減なもの

#2 Selective Attention Test Part 2 見たいものに注意をもっていかれ それ以外には散漫になってしまう どうすれば見ることができる？ 見方・考え方を広げるとは？	#3 足して100	#3 足して100 足して100になるグループを つくってください
#3 足して100 足して100になるグループをつくってください ① 1人につきカード1枚 ② 3人で足して100 ③ カードをおでこに付ける	#3 足して100 	#3 足して100 足して100になるグループをつくってください ※ 話してよい ※ 自分の数字を見ない ※ 相手の数字を教えない ※ 3人で100になったら座る
#3 足して100   カードを配ります 数字を見ないで！	#3 足して100 足して100になるグループをつくってください ※ 話してよい ※ 自分の数字を見ない ※ 相手の数字を教えない ※ 3人で100になったら座る	#3 足して100 Q 発言したか？ Q はじめから同じグループ？ それとも、入れ替わった？ Q どんな基準でグループを つくってみようとした？
#4 おでこシール	#4 おでこシール ・ 仲間を見つけよう ・ 見つけたら、座ろう ※ 一切、話してはいけない	#4 おでこシール どんな気持ち？ 周りの人は、どんな気持ち？
#4 おでこシール なぜ“仲間”になった？ なぜ“仲間外れ”が生まれた？	#4 おでこシール だれがルールをつくった？	#3 足して100 #4 おでこシール 伝える、伝えてもらう 自分が気付く、気付いてもらう ひとりでつくる？ それとも、みんなでつくる？
#5 まとめ できた？ できなかった？ 何かに気付いた？ 自分自身で何かに気付いた？	#5 まとめ 主観的に見る ▷ 認知 客観的に見る ▷ メタ認知	#5 まとめ 
#5 まとめ  自分の思考や感情を 把握し言語化する力 どうして自分は今怒っているのだろう？ なぜうまくいかないんだろう？原因は？	#5 まとめ 見たいものに注意をもっていかれ それ以外には散漫になってしまう メタ認知できている状態を保ち 自分自身を客観視することが大切	#5 まとめ 自分が認知する（知る）ことを 客観的に判断し、言語化する力 ▷ メタ認知能力

#5 要約

▷ **メタ認知能力**

自分が認知する（知る）ことを
客観的に判断し，言語化する力

#5 要約

- #1 **Nine Dots Puzzle**
- #2 パスの回数を数えよう
- #3 足して100
- #4 おでこシール

ワークショップ2 「豊かさとは？」

※本ワークショップは「特定非営利活動法人 開発教育協会（DEAR）」作成・発刊の「豊かさの開発 Development for the Future」をもとに展開しています。基本的な進行手順、内容は同冊子をご確認ください。

●概要

開発教育協会（DEAR）の教材をベースに、「自分が必要とする豊かさ」について具体的に書かれた24枚の条件カードから各自が上位9枚を選び、それらを順位付けしていく。さらに、小グループで共有・協議し、グループ内で上位3～5枚を選出して全体に発表する。その後、ファシリテーターは外国の現状や課題を紹介をする。さらにその国と日本のGAPMINDERを提示することで、事実（データ）を基に世界を見つめ、自分の思い込みや勘違いではなく、正しく客観的に物事を捉える手法を提示していく。

尚、本活動の前に事前アンケートを取り、用意する24枚の条件カードにアンケートへの回答内容を何点か含めることで、学習者が自分事化しやすくなる工夫を図りたい。

●ねらい

- ・「自分が必要とする豊かさ」の順位付けを行うことで「豊かさ」へのイメージを膨らませる。
- ・自分と他者の考えを共有することで、ちがいを知り、それぞれのちがいの良さを知る。
- ・世界を客観的に見る方法のひとつとしての「ファクトフルネス」に触れることで、分断的ではない思考を身に付けることに近づけたい。
- ・自身が考える豊かさと「外国の子どもたちが必要とする豊かさ」とのちがいが、ダイヤモンドランキングを通して明確に表れる場合もある。その違いは何に起因するものなのかを考えることで、自分の思い込みに学習者が気付くことを促したい。
- ・GAPMINDERを活用してデータを提示することで、思い込みと指標の差異にも気付かせたい。そのギャップはなぜ生じているのか、疑問を持ち、考える時間を設ける。

上記を通して、「自分と他者の考え方・捉え方のちがい」を知るとともに、「他者の意見を聞き、自分の考えに変化が起きる」という体験を積み、話し合いの魅力や必要性を学習者がより一層感じる時間にしたい。

●主な対象

中学校1～3年生

●用意するもの

- ・パワーポイント（P110～112）
- ・事前アンケート（P113）：全員分 ※本ワークショップの前に実施、回収しておく。
- ・条件シート（個人作業用・A4印刷）（P114）：全員分
※事前アンケートの内容を反映した条件を作成する。
- ・条件カード（グループ用・A3印刷）（同上）：グループ数分×2セット
※予め24枚に切り離してセットにしておく
- ・ダイヤモンドランキング台紙（P115）：グループ数分×2枚
- ・ふり返りシート②：全員分

・紹介したい他国の写真や情報 ※本教材においては、LEVEL 2以上の国が望ましい

●所要時間

50分～（アクティビティ40分、ふり返り10分）

●すすめ方

学習活動・内容・問いかけ	留意点（ポイント）
1. 自分にとっての「豊かさ」とはなにかを考える。（個人活動） 24枚の条件が書かれたシートから「自分が必要とする豊かさ」9枚を選び、順位付けをする。 2. グループ内で各自の意見を発表する。 3. 条件カード1セット（24枚）とダイヤモンドランキング台紙1枚をグループに配り、各自の意見を参考にしながらグループで「豊かさ」を考える。上位9枚を選び、その中で順位付けをして台紙にのりで貼り付けていく。 4. グループで出た意見を全体で発表する。 5. 「ファクトフルネス」の考え方、定義を解説する。 ・写真を用いて、ファシリテーター（教師）や学習者に馴染みのある国について紹介する。 ・「GAPMINDER」を使用し、開発途上国と先進国といった2項軸の分断的な分け方ではなく、一日当たりの所得毎に4つのレベルで捉えるという視点を提示する。 ・4つの所得レベル毎の暮らしを写真とともに提示し、取り上げた国の現状や課題を補足する。 6. 条件カードとダイヤモンドランキング台紙を各グループにもう1セットずつ配布する。 7. グループで「取り上げた国の子どもたちが必要とする豊かさ」を9枚選び、9枚の中で順位付けをする。	予め小グループになっておく。 上位1～5位を説明するが、時間によっては1～3位の紹介に留めるよう指示する。 最初に話し合いにおける約束事、マナー等を説明し、話し合い活動の素地をつくっておくと良い。 ・多数決にせず、個人の意見を尊重する。 ・相手の話をよく聞く。 ・相手の話を否定しない。 など パワーポイントを参考に進める。 取り上げる国は、ファシリテーター自身が経験や関心のある地域、他の教科で扱ったことがあり学習者が関心や情報を持っている国を選ぶことが望ましい。 「この国はLEVEL 1～4のどこだろう？日本は？」と問い、事実をここでは提示しない。 1. で考えた「自分にとっての豊かさ」、3. で考えた「グループにとっての豊かさ」との対比が可視化できるようにしておく。

8. 全体で発表する。 9. 日本と取り上げた国のファクトフルネスを紹介し、経済状況と課題、国内の状況について考える。 →日本はLEVEL 4 →ナミビア（例）はLEVEL 3 例）「ナミビア（●●国）はLEVEL 3で経済は比較的安定しているのに、なぜこのような課題が起きているのだろうか？」「このような事態・状況は日本でも起きているのだろうか？」	結果だけでなく「なぜ、これらの項目を選んだのか」という理由を発表するよう促す。 ワークショップ1を実施している場合、「『人は見たくないものは見ない』ことを学んだ。では、それを意識することで見えてくるものが広がるのではないか」と問いかけ、自身の考え、認知について振り返る。
ふり返し ふり返しシート②を全員に配付する。	

●用語の解説、資料

・「FACTFULNESS」（ファクトフルネス）

スウェーデンの医師であり統計学者であるハンス・ロスリング氏による「データや事実にもとづき、世界を読み解く習慣」という提言。出典は本章の参考文献・引用資料を参照。

・「GAPMINDER」（ギャップマインダー）

上記を提言したハンス氏等が携わる、スウェーデン・ストックホルムに拠点を置くギャップマインダー財団が開発した指標。

Empowerment

開発教育・国際理解教育

Kanataka Higuchi 2023.12.4

豊かな社会

どんなイメージ？
豊かになりたい？
豊かになるとは？

「豊かな社会」にとって大切なこと

～参加型ワークショップ～

豊かな社会とは 個人作業

① 自分にとって“豊かである”とは？
▷「豊かな社会にとって大切なこと」について、異なる説明が記載

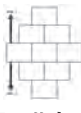
②「自分にとって“豊かである”とはどのような状態か」を9枚選出

豊かな社会とは 個人作業

②「自分にとって“豊かである”とはどのような状態か」を9枚選出

・ダイヤモンドランキン

③グループで理由を含めて説明、共有

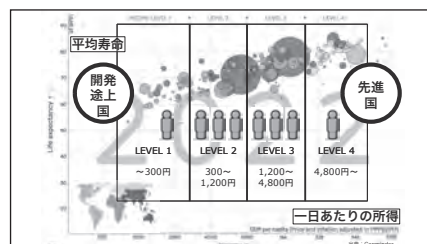


豊かな社会

どんなイメージ？
生活がよりよくなるとは？
社会が豊かになるとは？

豊かな社会

どんなイメージ？
生活がよりよくなるとは？
社会が豊かになるとは？



豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

4つの所得レベルごとの暮らし

豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

水の調達

Level 1 Level 2 Level 3 Level 4

出典：FACTFULNESS

豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

移動手段

Level 1 Level 2 Level 3 Level 4

出典：FACTFULNESS

豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

調理方法

Level 1 Level 2 Level 3 Level 4

出典：FACTFULNESS

豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

料理・食事

Level 1 Level 2 Level 3 Level 4

出典：FACTFULNESS

豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

Level 何？

豊かな社会とは 4つの所得レベルごとの暮らし

ベッド・寝床

Level 1 Level 2 Level 3 Level 4

出典：FACTFULNESS





豊かな社会とは グループワーク

済 自分にとって“豊かである”とは？

② 開発途上国（例：ナミビア）の子どもにとって“豊かである”とは？

▷ グループでダイヤモンドランキング

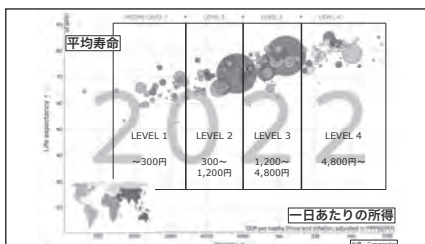
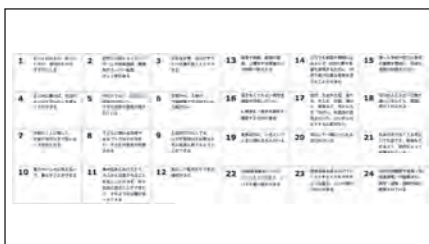
Q 「自分にとって」とのちがいは？

豊かな社会とは グループワーク

② 開発途上国（例：ナミビア）の子どもにとって“豊かである”とは？

▷ 理由を含めて、上位3つを発表

Q 自分にとってののちがいは？

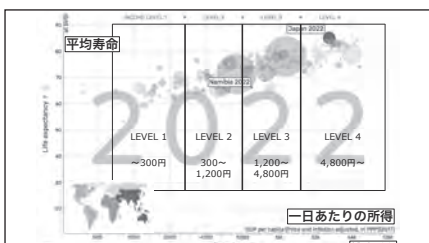


豊かな社会とは

グループワーク

日本とナミビア

それぞれの Level は？



豊かな社会とは

グループワーク

国自体は Level 3

なぜ、こんなことが起きる？

なぜ、こんな格差が生まれる？



要とめ

人は見たいものだけを見る。
⇨ 見たくないものは見ない。
▷ 意識できるものを見る。

要約

見たいものに注意をもっていかれ
それ以外には散漫になってしまう

メタ認知できている状態を保ち
自分・社会を客観視する

要約

なぜ“仲間”になった？

なぜ“仲間外れ”になった？

だれがルールをつくった？

要約

#1 自分にとって豊かであるとは？

#2 開発途上国にとって豊かであるとは？

#3 今日の気づき・考えたこと

+α 「日本」が豊かになるためには？

事前アンケート

氏名 ()

1. あなたが今ほしいものは何ですか？ ※複数可

2. それ（それら）が、なぜ必要なのですか？ ※複数可

3. あなたの住む街に、今ほしいものはありますか？ ※複数可

4. それ（それら）がなぜ必要なのですか？ ※複数可

条件シート・カード（個人作業・グループ活動用）

※「豊かさと開発」（特定非営利活動法人 開発教育協会 発行）を参考に、生徒への事前アンケートの回答も反映させて作成。
学習者の状況にあわせて内容を変更、考慮すること。

Empowerment

1	おしゃれなもの、おいしいもの、便利なものがすぐ手に入る	2	近所に大型ショッピングモールや娯楽施設（遊園地やスーパー銭湯）、カフェ等がある	3	好きな仕事、自分がやりたい仕事に就くことができる
4	まじめに働けば、生活するには十分な収入を得ることができる	5	今だけでなく、自分たち将来の世代にも、十分な自然や資源が残されている	6	空気や水、土地が汚染物質で汚されている心配がない
7	学校のことにに関して、生徒が自分たちで話し合っ て決められる	8	子どもに関わる法律やまちづくりなどの決定に、子どもの意見が反映される	9	お金が足りなくても、けがや病気など必要なときに医者に診てもらえることができる
10	暴力やいじめに怯えないで、暮らすことができる	11	車の往来におびえたり、大人から注意されることを気にしたりせず、外で自由に遊ぶことができたり、そのような公園があったりする	12	安心して寝泊まりできる場所がある
13	給食や制服、勉強の道具、上履きや体操着などが無料で配られる	14	だれでも家庭の事情に左右されず、自分の夢や希望を実現するために、学校や家で必要な教育を受けることができる	15	通った学校や受けた教育の種類を理由に、将来の進路が制限されない
16	返さなくてもよい奨学金制度が充実している ※ 奨学金：研究や就学を援助するための資金	17	性別、生まれた国、見た目、考え方、行動、障がい、病気など、何かしらの「ちがい」を理由に差別されたり、いじめられたりする心配がない	18	自分が人となりがう行動や暮らしをしても、周囲に受け入れられる
19	家族以外に、いざというときに頼れる大人がいる	20	安心して一緒にいられる友だちがいる	21	お金が足りなくても安心して生活でき、勉強もできるよう、政府によって保障されている
22	24 時間営業のコンビニエンスストアがあり、いつでも買い物ができる	23	地域全体を盛り上げていこうとする人たちがそのような動き、人との関わり合いがある	24	公共交通機関や道路（高速道路等）が整備され、通学・通勤・通院手段が確保されている

ダイヤモンドランキング
氏名 ()

※ 24 枚の中から 9 枚選び、優先度の高いものを上にして 9 つの枠を埋めていく

優先度 高

優先度 低

ふり返しシート②

氏名（ ）

○ 以下の項目において、気付いたことや感じたこと、心に残ったことなどを書きましょう。

1. 「自分にとって」豊かであるとは

2. 「開発途上国にとって」豊かであるとは

3. 全体を通して、新しい発見や今後に生かしたいこと、もっと学んでみたいことなどを書きましょう。

4. 「日本が豊かになるためには」どのようなことを考える必要があるか、あなたの考えを書いてみましょう。

現地（ナミビア）では、JICA海外協力隊が活動する小学校2校を訪問した。驚きは多数あり、在校生徒数1,000名を超える学校では、校舎の数が足りず午前午後の2部制で生徒が登校し学習をすすめていること、貧困改善に向けて算数に力を入れるために国を超えた協力を要請していることなど、実際にこの目で見て、現地の人と対話をすることで知り得る情報があつた。子どもたちとも交流できる時間があり、イラスト付きで将来の夢を紹介してもらった。そして、そのために今一番がんばっていることは勉強（特に算数）であり、家族のためにがんばりたいと語ってくれた。悲観的に見てはいなくとも、思い込みでフィルターをかけてしまう自分がいたのではないか、物珍しく見てはいなかったかなどと考えを巡らせてしまう。ナミビアの未来を明るく語る子どもと教師たちの姿を通して、教育が担う力（責任）の大きさを感じる時間となった。

また、教師海外研修を経て本教材を作成するにあたり、悩みの種のひとつが「ナミビアに行っていない人でも使ってみたくなる教材」をつくることであつた。同時に別の視点で、「学習者の顔が上がる教材」の有用性は周知の事実である。上記二点を踏まえ、教師海外研修事後研修における過年度参加者の講話の中で「スライド（内の写真等）を、授業者が自由に差し替えて成り立つ状態のものをつくる」とあつた。例えば、国際理解・開発教育に関心をもち、生の声を届けようとしても、働きながら多様な経験を積むことは容易ではない。そのような状況下でも、使ってみたいかつアレンジ可能な教材になることを願って、教材づくりに励んだ。教師海外研修では海外渡航中に焦点を当てられることが多いが、地域外や幅広い世代の教師との交流及び魅力的な事前事後研修があり、長期に渡って学びの深い時間となった。

おわりに

視覚に入っていたとしても、意識が向いていなかったり本能的に見たくないと思っていたりすることで、認知できない場面は少なくない。また、社会が多様化する中で、広い視点をもち、自分の考えや立場を明確にして考えをもつことは、これから先さらに重要になってくると感じている。授業者でありながらも、生徒たち（及び参加教職員）からの発言やふり返りからこちらにも多くの学びが得られる開発教育（国際理解教育）の魅力は大きいものである。

最後に、「大きく考え、小さく行動する」ことは、共生社会において重要な視点であり、今いる自分の場所において何ができるか、これから何をしていきたいか、そのために何を学ぶ必要があるのかを生徒とともに探っていききたい。そして、国際理解・国際交流を通して、地球市民としてモラル・マナー・エチケットについても考えを深められる学習活動（体験活動）を、今後も考え実践していきたい。

参考文献・引用資料

- ・「市民・政府・NGO—「力の剥奪」からエンパワメントへ」ジョン フリードマン (著)、John Friedmann (原名) / 定松栄一、西田良子、林俊行 (訳)、新評論、1995年
- ・「豊かさの開発 Development for the Future」特定非営利活動法人 開発教育協会、2016年
- ・「FACTFULNESS (ファクトフルネス) 10の思い込みを乗り越え、データを基に世界を正しく見る習慣」ハンス・ロスリング、オーラ・ロスリング、アンナ・ロスリング・ロンランド (著) / 上杉周作、関美和 (翻訳)、日経BP、2019年
- ・「冒険の書 AI時代のアンラーニング」孫泰蔵 著、日経BP、2023年
- ・ウェブサイト「GAPMINDER」<https://www.gapminder.org/>
- ・動画配信サイト「YouTube」より「Selective Attention Test from Simons & Chabris (1999)」
- ・『子供たちの未来を育む豊かな体験活動の充実』、文部科学白書、2016年
https://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/hpab201701/1389013_007.pdf
- ・『「多様な社会」を考える学びのプログラム集 2020』JICA中国
https://www.jica.go.jp/Resource/chugoku/enterprise/kaihatsu/sougo/ku57pq000007m5wk-att/diverse_society.pdf

実践事例報告

プログラム作成・実践者

樋口 一貴

学 校 名

山口県萩市立須佐中学校

担当教科 英語

実践教科 総合的な学習の時間

【授業の概要】

(1) 単元のテーマ

大きく考え、小さく行動する

(2) 単元のねらい

認知についての理解を深め、世界を客観的に見る手法を探る。

(3) 授業の概要

アクティビティを通して、認知に関する人間の性質に気づき、意識することで世界の見方が変わる・分かる手法を学ぶ。

(4) 指導上の留意点

大きく考えて終わりにせず、いかに小さな行動に移すかを意識して授業を展開する。「知ることから始まる意識」をもって、世界は広いが、日本ともつながっていることを生徒が気付くようにすすめていく。

(5) 児童生徒の感想や学び・気づき

[生 徒]

- ・自分たちが思い込みでルールを勝手につくっていることに驚いた。
- ・世界を知ることと同時に、日本のことをもっと学びたいと思った。
- ・主観と客観のちがいを意識し、日々の生活に生かしていきたい。

[教 師]

- ・生徒の考えを聞き、自分たち（大人）にはない考え方があり、新たな発見と多様な意見に耳を傾ける機会になった。
- ・生徒も大人も、今この瞬間には見方が広がったと感じるとともに、それを持続する（持続させる）取組や活動が必要だと感じた。



グループ協議をすすめる様子



教職員グループの協議の様子

【授業実践をした上での感想・ふり返し】

「楽しいゲーム（アクティビティ）をみんなでやっていくよ！」などと始めたことで、子どもたちが緊張感なく取り組み始め、楽しむことで話し合いが盛り上がりながら活動できた。一方で、一見バラバラな各活動に見えるが、ねらいとしている「人は見たいものだけを見る」や、特に「だれがルールをつくった？」と問うたときは、ほとんどの生徒が声を発さずに自問自答する様子が見て取れた。

ワークショップ1は1時間の授業内に4つのアクティビティをテンポよく展開することで、次時のワークショップ2にうまくつながれたと感じた。可能であれば2時間続きで実践することが望ましい。ワークショップ2では、社会（本時ではナミビア）に対するイメージへの「思い込み」による「勝手な決めつけ」を生徒たちが体感できたようだった。実体験や情報を基にした判断や客観的なものの見方の必要性を生徒が学んでいる手ごたえを感じる一方で、「豊かさ」についての考えを深める時間配分の設定に課題が残った。

本時では、教職員4名も加わり、生徒にとっても新鮮な時間を送ることができた。幅広い年齢層での実践をすることで、生徒にとってより刺激的なものになったと思う。

本時を展開する中で、授業者が注意すべきは、「話し過ぎず、間を持たせ、考える時間を提供することにある」と感じた。これは、教師海外研修の事前研修における講師のファシリテーションから学ぶことができた実践方法である。大人であってもドキッとするような瞬間があり、自分を客観視できていないことに気付ける時間にもなった。