

総合的な  
探求の時間



## 社会を変える!? 高校生のソリューション



氏名 荒井 清貴  
 学校名 北海道中標津高等学校  
 学年 第3学年(59人)  
 実施教科(領域) 総合的な探求の時間

関連するSDGs



### 【実施概要】

#### 1. 単元名(活動名) :

社会を変える!? 高校生のソリューション

#### 2. 単元の目標 (評価規準を意識して設定) :

国際的な視野を持つ中標津町民(標津民)を育成するために、一つの国について詳しく知る、国際社会で活躍する人、そして中標津町民として視点を変えながら、目標に向かい自分事として考える。

総合的な探究として社会を感じさせる。社会で働くうえで「ニーズ→ニーズに合う課題を考える→課題を分散させる→課題を解決する」ことが重要である。総合的な探究の時間で行ってきた、課題発見→整理・まとめが社会でも役に立つということを感じさせる。

3. 単元の 評価規準	①知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>“人”を焦点にしたモンゴルの話を聞き、人の願望を知る</li> <li>人の願望から、モンゴルの課題を考える</li> </ul>
	②思考力、判断力、表現力	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題を整理・分析し、課題を解決する案を出すゲームを行うことで、課題解決法を幅広く考える</li> <li>課題解決法を評価し、自分に取り入れ、最適な解決方法を考え出す</li> </ul>
	③主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>知る・考える活動を踏まえたうえで中標津の地域特性を考え、国際人を増やす方法を考えることができる</li> <li>将来地域を支える個人であることを理解し、課題に対する解決策を考えることができる</li> </ul>
4. 単元設定の理由・単元の意義 (児童/生徒観、教材観、指導観)	<p><b>【単元設定の理由】</b></p> <p>1 中標津は岩谷学園日本語学校、IT専門学校があり、外国人が歩いている、店員として働いているなど、実は外国と身近な都市である。ただし、外国人とのつながりがあるわけではなく、関心も薄い。身近な教員が体験をもとに伝え、モンゴルやそこで過ごす人々の生活を知り、考えることで、海外(中標津にも多いアジア圏)について関心を持つことを期待する。</p> <p>2 開発途上国であるモンゴルについて、知識がなく、自分とは関係ないと思いがちである生徒が多いが、実際の写真を見せたり、クイズをしたりする中で追体験するとともに、人ごとの願望から課題を発見する。</p> <p>3 総合的な探究の時間で行ってきたことを振り返り、課題の発見・整理、分析し、解決策を考えまとめることが、自分の社会だけでなく、ほかの人の社会のためにも役に立つことを知る。</p> <p><b>【単元の意義】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>国際人を育てるために何が出来るかを、視点を変えながら疑似体験や、話し合いをし、それを町に還元することを考える中で、将来地域を支えようとする態度を養う。</li> <li>アジア圏の国での体験を共有することで、これから高校を卒業する生徒たちの世界を広げる。</li> <li>総合的な探究の時間の総復習として、自分だけではなく他の社会を支える個人としての人間性を高める。</li> </ul>	

	<p><b>【児童／生徒観】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 専門学校を志望している生徒が多く、将来の職業選択を海外まで広げようとする意識は少ない。外国人が歩いている、店員として働いているなど、実は外国と身近な都市であるが、つながりやアジア圏を含めた海外への関心があまりない。</li> <li>・ 生徒たちの開発教育歴はなし。</li> </ul> <p><b>【指導観】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本単元では、国際理解を促すことを目標とする。1時間目では1つの国をよく知り課題を発見する活動を行い、本時である2時間目では、国際協力を行う者として1国のための課題解決を考える。何をもって国際協力とするかは人ごとに違うこと、その理由を共有する。3時間目の最終時では、中標津に住む高校生として中標津の国際理解を深めるためには何ができるかを検討する。</li> <li>・ WANTS→NEEDS→SOLUTION/INVENT を意識した、今後の社会につながるようなものを、総合的な探究の時間の総復習として行うことで、生徒の知識、考え方が役に立つことを気づかせたい。また、高校生として、地域のためになることを考えさせたい。</li> </ul>
--	--

5. 単元計画 (全3時間)			
時	ねらい	学習活動	資料など
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ WARM UP-中標津在住の外国人はどこから来ているかを考え、アジア圏の国の多さを再度認識する</li> <li>・ モンゴルについてのスライドを見ることでモンゴルでの体験を追体験する【知・技】</li> <li>・ モンゴルで多くの人に会ったことを教え、個人ごとに‘ABCD’のスライドを見せるとともにクイズを行う【知・技】</li> </ul> <p>A…都市に住む高校生 B…郊外でNGOを営む女性 C…別の町で野菜を作る男性/農業従事者 D…別の町で遊牧民の高校生/遊牧民</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 復習として、個人の願望を紙に書く活動を行い、願望から課題を考える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 中国、ロシア、ネパール、スリランカ、ミャンマー、トルコ、ウズベキスタン、バングラデシュ、ベトナム、インドネシア、タイ、モンゴル、アメリカ…</li> <li>・ モンゴルの概要（歴史・地理など）から見たもの、体験したこと・その中で交流があった人についてスライドで紹介するとともに、クイズを出しながら知識を深める。</li> <li>・ 個人のスライドを見せる中で、それぞれの人の願望は何かを考える →市民：交通渋滞の緩和 ゲル地区の貧困層：貧困層を救う 農家：安定した農業 遊牧民：遊牧民の数の安定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ スライド (wayground)</li> </ul> <p><a href="https://wayground.com/admin/presentation/68c940c5abd22dd93de8ea70?source=lesson_share">https://wayground.com/admin/presentation/68c940c5abd22dd93de8ea70?source=lesson_share</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ワークシート① 願望カード</li> <li>1 モンゴルの紹介、イラスト</li> <li>2 「～したい」「～なってほしい」</li> <li>3 キーワード</li> <li>③と②を合わせて、願望を考えさせる</li> </ul>
2 本時	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1時間目で行った課題を4つ共有する</li> <li>・ Шийдэл (シーデル) ゲームを行い課題解決方法を考える</li> <li>・ ワールドカフェ形式 自分と同じ課題を考えた班に行き、解決策を評価する。</li> <li>・ 元の席に戻る</li> <li>・ 自分が評価したアイデアを班で共有する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>カードを使い、選んだ人物カードになりきり、人物カード・アイテムカードを何枚か使い、解決策を考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ルール説明用スライド</li> <li>・ 説明用 課題カード</li> <li>・ ワークシート② グループカード カード置き場・文章作成</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体で共有</li> <li>・5つの課題にたいし、班員と協力し、カードを3枚使い、最善の課題解決方法を考える</li> <li>・発表して共有</li> </ul>		アイテムカード 人物カード  ・ワークシート③ 個人カード
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・中標津に住む高校生として、今の自分たちが「中標津×国際」の課題に対して何ができるのかを考える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「中標津」「国際」という言葉を使い、課題を考える</li> <li>・その予想をもとに、中標津に住む外国人にインタビューをして本当に困っている物について知る</li> <li>・その課題の解決策を考える</li> </ul>	・ワークシート④ プロジェクトシート

6. 本時の展開 (2/3)

本時のねらい：個人の為の課題を考える、課題を整理・分析する、社会をよりよくするため課題の重要度を考え、協働する

過程・時間	教師の働きかけ・発問および学習活動	指導上の留意点 (支援)	資料 (教材)
導入 (3分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1時間目で行った個人の願望を共有する</li> <li>A…都市に住む人 課題：交通渋滞を緩和してほしい</li> <li>B…郊外でNGOを営む女性 課題：より多くの困っている人を救いたい</li> <li>C…別の町での農家 課題：安定した農業ができるように</li> <li>D…別の町で遊牧民の高校生 課題：遊牧民の増加</li> </ul>		
展開 ①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動指示</li> <li>「これからゲームを行います。目標は最良の課題解決方法を考えます」</li> <li>「モンゴルの課題を解決していくゲーム Шийдэл (シーデル) ゲームです。」</li> <li>「これから、青いカード (人物カード) 3枚・赤いカード (アイテムカード) 4枚を手札としてとります。」</li> <li>「人物カードから1枚選び、その人になりきって、アイテムを2つ以上使い、解決方法を考えてください。」</li> </ul>	0 机上に 説明用課題シート・ アイテムカードの束・ 人物カードの束をおく  1 各生徒3枚ずつ人物カード・4枚ずつアイテムカードを持つ 2 課題を提示 3 生徒が順番に人物カード・アイテムカードのうち3枚以上を使って課題解決案を出す	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題カード</li> <li>人物カード</li> <li>アイテムカード</li> </ul>

<p>展開 ① (17分)</p>	<p>例えば、「交通渋滞の緩和が課題」とでたら、モンゴル政府カード・最新技術・CMのカードを使い、『モンゴル政府は、最新テクノロジーである車を一定にする反自動運転システムのある車をCMで流し流通させ、皆が安心して運転できるようにする』『政府がアイドルに無茶な運転をやめるようにいうCMを出す』などという解決案を出します。 残りのメンバーは各自のカードを使い、解決案を出します。</p> <p>最良の案は、書記係がカードを残し、班共有プリントに記入してください。これを4課題分行います。」 「このゲームのポイントは、絶対にアイデアを否定しないことです。」</p> <p>生徒記入例</p> <table border="1" data-bbox="293 833 885 1448"> <tr> <td>交通</td> <td><u>モンゴル政府</u></td> <td><u>教育</u> 渋滞学、急がば回れなどの教育</td> <td><u>本</u> 本で子どもたちに依頼</td> </tr> <tr> <td>貧困</td> <td><u>私たち</u></td> <td><u>SNS</u> KPOP アイドルに憧れる子ども</td> <td><u>クラウドファンディング</u> 夢の実現までのお金を集める</td> </tr> <tr> <td>安定した農業</td> <td><u>海外企業</u></td> <td><u>優しさ</u> 無農薬の優しい商品だ</td> <td><u>ブランド化</u> ブランド化して販路拡大</td> </tr> <tr> <td>遊牧</td> <td><u>国際協力/JICA</u></td> <td><u>最新機器</u> GPSなどで</td> <td><u>家畜</u> の数の管理</td> </tr> </table>	交通	<u>モンゴル政府</u>	<u>教育</u> 渋滞学、急がば回れなどの教育	<u>本</u> 本で子どもたちに依頼	貧困	<u>私たち</u>	<u>SNS</u> KPOP アイドルに憧れる子ども	<u>クラウドファンディング</u> 夢の実現までのお金を集める	安定した農業	<u>海外企業</u>	<u>優しさ</u> 無農薬の優しい商品だ	<u>ブランド化</u> ブランド化して販路拡大	遊牧	<u>国際協力/JICA</u>	<u>最新機器</u> GPSなどで	<u>家畜</u> の数の管理		<p>・ワークシート②グループカード</p> <p>・課題カード</p> <p>・人物カード・アイテムカードを持つ 人物カード 28 枚：モンゴル人③・モンゴル人留学生③・モンゴル政府③・観光客③・国際協力隊③・日本政府③・北海道/中標津町③・私たち③・インフルエンサー/アイドル②・海外企業② アイテムカード 34 枚：家畜②・野菜②・伝統工芸②・SNS②・テレビCM②・愛/優しさ②・法律②・教育②・頼み②・最新技術②・クラウドファンディング②・募金/寄付②・本②・ブランド②・フェアトレード②・補助金②・就労②</p>
交通	<u>モンゴル政府</u>	<u>教育</u> 渋滞学、急がば回れなどの教育	<u>本</u> 本で子どもたちに依頼																
貧困	<u>私たち</u>	<u>SNS</u> KPOP アイドルに憧れる子ども	<u>クラウドファンディング</u> 夢の実現までのお金を集める																
安定した農業	<u>海外企業</u>	<u>優しさ</u> 無農薬の優しい商品だ	<u>ブランド化</u> ブランド化して販路拡大																
遊牧	<u>国際協力/JICA</u>	<u>最新機器</u> GPSなどで	<u>家畜</u> の数の管理																
<p>展開 ② (10分)</p>	<p>・ワールドカフェによる交流</p> <p>「次に別の班の意見を見ていきます。ワールドカフェという活動を行っていきます。」 「移動する動きはこうなります。→スライド移動が完了したら、3分間で、隣の班の人の案についてみていきます。 良い案に対して、シールで評価します。評価する項目は、幸福度・環境値・バランスです。どの案のどの点が良かったかを示しましょう。」</p> <p>-指示後移動をさせて書かせる。終了後最初の席に戻ってもらう。 「3分間、集めた意見の共有をしてください。」</p>	<p>・移動指示</p>	<p>・ワークシート②グループカードの隣に、評価シート（ワークシート②の2枚目）を置く</p> <p>・ワークシート個人カード③</p>																

展開 ③ (10分)	・グループにて、すべてのカードを用いて、1個の課題に対して、どう解決するかを考えよう。		
まとめ (5分)	・共有 机間指導の中で目についたものを指名し読んでもらい共有する *留学生に来てもらえた場合、留学生にも選んでもらう ・まとめの活動の指示 自分たちの考え、その理由を記入  本日の感想を記入		
<b>7.評価規準に基づく本時の評価（評価方法）</b> スライドを元に課題を探し、課題解決を様々な視点で作ることができる…活動の観察【知・技】 課題についての実現可能性がある課題解決策とその理由を考えることができる【思・判・表現】			

**【参考資料】**

**資料および外部との連携**

1. 文部科学省. (2023). 「今、求められる力を高める総合的な探究の時間の展開」（高等学校編）  
 →P21 課題のあり方について  
 総合的な学習の時間…課題を（教員が）設定し、解決していくことで、自己の生き方を考えていく  
 総合的な探究の時間…自己のあり方生き方と一体的で不可分な課題を発見し、解決していく  
 →探究の充実や課題作成、まとめ、表現の方法がより詳しく書かれる
2. 後藤芳文・伊藤史織・登本洋子. (2017). 「学びの技 14 歳からの探究・論文・プレゼンテーション」（玉川大学出版部）
3. 島村 一平 (2021). 「ヒップホップ・モンゴリア」（青土社）
4. サステナブル・ゲーム ネクスファ  
<https://readyfor.jp/projects/nextphcardgame/announcements> 2025/10/14

**【外部との連携】**

岩谷学園ひがし北海道日本語学校・IT 専門学校のモンゴル人生徒

**【自己評価】**



苦労した点	参加型の授業や海外研修で学んだことを生かし、生徒に教えるだけでなく、考えさせることを意識して授業を構想した。総合的な探究の時間での実践に向け、授業のアイデアを何度も練り直し、実際に6パターンの授業案を作成した。忙しい中、何度もチェックをしてくださったアドバイザーの方には、申し訳なさ感謝の気持ちを強く感じた。  総合的な探究の時間について調べる中で、SDGs を学べるカードゲームにも関心を持ち、そこから「サステナブルゲーム」へとつながった。「サステナブルゲーム」の内容を調べながら、どのようにモンゴルと結びつけるかを考え、カードの作成に取り組んだ。カードの内容を考える際には生成 AI を活用し、「モンゴルの課題として、遊牧民の人数増加または維持がある。支援としてできるアイデアを 10 個考えてください」と問いかけ、そこからアイテムや人物など、カードに使える要素を抽出した。  多くのカードを作成し、実際に切りそろえる作業は手間がかかったが、試行錯誤を重ねる中で学びも多かった。
-------	---

<p>改善点</p>	<p>カードについては、「世界中の人」や「モンゴル人」など大きなカテゴリーで示されたものは、生徒たちにとって扱いにくかったようである。そのため、「モンゴルの〇〇」という形式にし、〇〇に入る言葉を考えさせることで、生徒がより自分ごととして捉えられるようになった。</p> <p>また、ゲーム性と記述して残す活動のバランス、さらにワールドカフェ形式での進行方法についても改善の余地があると感じた。特に、ワールドカフェ形式で移動を伴う場合には、動き方の指示を明確に示す必要があった。</p> <p>加えて、モンゴルの生徒を招いたが、時間配分の関係で交流の時間が十分に確保できなかったことは反省点である</p>															
<p>成果が出た点</p>	<p>「国際的な問題に対して、誰がやるかを変えながら、自分ごととして課題解決方法を考えよう」という意識を持って取り組んでいたことはとても良かった。生徒の感想からもうかがえるため、以下にまとめた。</p>															
<p>学びの軌跡 (児童生徒の反応・感想文・作文・ノート等)</p>	<p>①生徒の解決策案</p> <table border="1" data-bbox="576 642 1429 1503"> <thead> <tr> <th></th> <th>交流前</th> <th>交流後</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>交通</td> <td>・海外企業が高校生の意見を聞いてテレビのCMでクラウドファンディングをし、お金を集める</td> <td>・世界から補助金をもらい、モンゴル政府が最新技術を使って交通状況をSNSで伝え、新しい交通ルーツを作り、教え整える ・旅行者は家畜(ラクダや馬)で移動</td> </tr> <tr> <td>貧困</td> <td>・高校生や私たちがSNSでモンゴルの伝統工芸品を広めて売ってそれを補助金にする</td> <td>・日本政府が補助金をだし、モンゴル政府が減税や補助金を出し、貧困層に育成・研修をし、最新技術の就労につかせる ・モンゴル政府による人材育成・就労支援</td> </tr> <tr> <td>農業</td> <td>・モンゴルの作物をブランド化する。それを北海道と協力し最新技術を使い安定させる ・日本政府が野菜ブランドを立ち上げてインフルエンサーに広めてもらう。</td> <td>・モンゴル政府が寄付金を集めて、冬でも安定して農業ができるような施設を作る ・政府の補助金を使い、海外に研修や働きに行ける制度を作る</td> </tr> <tr> <td>遊牧</td> <td>・海外企業が伝統工芸品のブランドを作る ・モンゴル政府がクラウドファンディングでお金を集めてTVやCMで流して広める</td> <td>・モンゴル政府が海外企業と協力してゲル体験ができるようにして、それをインフルエンサーにSNSで拡散してもらう</td> </tr> </tbody> </table> <p>②生徒の感想用紙</p> <p><b>【学び・気づきに関する共通点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・モンゴルの課題を知る良い機会になった。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「モンゴルのことを知る良い経験ができた。」</li> <li>→ 「モンゴルは遊牧のイメージしかなく、大気汚染のイメージが全くなかったので今日の授業で知り、とても驚いた。」</li> </ul> </li> <li>・世界には多様な課題があることに気づいた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「日本ではほぼない遊牧民の問題など、身近にあまりない問題の解決策を考えるのが難しかった。」</li> </ul> </li> <li>・「自分には関係ない」と思っていた国の問題にも関心が持てた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「自分たちにとって一見関係のないことでも考えることが大切だと改めて感じた。」</li> <li>→ 「授業の初めはあまり関心の薄かったモンゴルの問題への興味を深めることができました。」</li> </ul> </li> </ul>		交流前	交流後	交通	・海外企業が高校生の意見を聞いてテレビのCMでクラウドファンディングをし、お金を集める	・世界から補助金をもらい、モンゴル政府が最新技術を使って交通状況をSNSで伝え、新しい交通ルーツを作り、教え整える ・旅行者は家畜(ラクダや馬)で移動	貧困	・高校生や私たちがSNSでモンゴルの伝統工芸品を広めて売ってそれを補助金にする	・日本政府が補助金をだし、モンゴル政府が減税や補助金を出し、貧困層に育成・研修をし、最新技術の就労につかせる ・モンゴル政府による人材育成・就労支援	農業	・モンゴルの作物をブランド化する。それを北海道と協力し最新技術を使い安定させる ・日本政府が野菜ブランドを立ち上げてインフルエンサーに広めてもらう。	・モンゴル政府が寄付金を集めて、冬でも安定して農業ができるような施設を作る ・政府の補助金を使い、海外に研修や働きに行ける制度を作る	遊牧	・海外企業が伝統工芸品のブランドを作る ・モンゴル政府がクラウドファンディングでお金を集めてTVやCMで流して広める	・モンゴル政府が海外企業と協力してゲル体験ができるようにして、それをインフルエンサーにSNSで拡散してもらう
	交流前	交流後														
交通	・海外企業が高校生の意見を聞いてテレビのCMでクラウドファンディングをし、お金を集める	・世界から補助金をもらい、モンゴル政府が最新技術を使って交通状況をSNSで伝え、新しい交通ルーツを作り、教え整える ・旅行者は家畜(ラクダや馬)で移動														
貧困	・高校生や私たちがSNSでモンゴルの伝統工芸品を広めて売ってそれを補助金にする	・日本政府が補助金をだし、モンゴル政府が減税や補助金を出し、貧困層に育成・研修をし、最新技術の就労につかせる ・モンゴル政府による人材育成・就労支援														
農業	・モンゴルの作物をブランド化する。それを北海道と協力し最新技術を使い安定させる ・日本政府が野菜ブランドを立ち上げてインフルエンサーに広めてもらう。	・モンゴル政府が寄付金を集めて、冬でも安定して農業ができるような施設を作る ・政府の補助金を使い、海外に研修や働きに行ける制度を作る														
遊牧	・海外企業が伝統工芸品のブランドを作る ・モンゴル政府がクラウドファンディングでお金を集めてTVやCMで流して広める	・モンゴル政府が海外企業と協力してゲル体験ができるようにして、それをインフルエンサーにSNSで拡散してもらう														

	<p><b>【考え方・視点の広がり】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「自分の立場」以外の視点で考えることの大切さを実感。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「その国の課題や問題を解決するために自分とは違う人の立場になって考えた上で、自分では何が出来るか考える事も大事だと思った。」</li> <li>→ 「前は政府などの政策が重要だと思っていたが、今回は公的機関以外にもインフルエンサーや世界の人々など、様々な立場から考えることができた。」</li> </ul> </li> <li>・多角的に物事を捉えられるようになった。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「普段あまり目を向けられないことについてじっくり考え、メリット・デメリットを考えた上で策を立てられた。」</li> </ul> </li> <li>・新しい発想や他者の意見に刺激を受けた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「寄付でどうにかなると思っていたけど、いろいろな人の柔軟な発想を聞いて多くのことに配慮した対策が立てられると感じた。」</li> <li>→ 「他の人と意見を交流することで自分が思いも寄らない解決策を発見することができた。」</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【協働・対話の良さ】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班で協力して意見を出し合うことができた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「班のひとと協力して解決策を考え、意見を交換し合うことができた。」</li> </ul> </li> <li>・他の人の考えを聞いて自分の考えを深められた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「他のグループで自分たちにはない意見を見つけれれて有意義な時間となった。」</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【行動・意識の変化】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分にもできることがあると感じた。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「国際問題を政府や最新技術で解決するだけでなく、自分が行動できることがあると知った。」</li> </ul> </li> <li>・今後も他国の課題や社会問題に関心を持ち続けたい。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「これをきっかけに他の国の課題にも少し関心がわきました。」</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【活動方法への感想】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カードを使った活動が楽しく、考えやすかった。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「カードを使って解決策を考えるのが楽しかったし、カードを見て『これできそう』『あれできそう』と考えられた。」</li> </ul> </li> <li>・ゲーム的な要素が学びを深めるきっかけになった。             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「他の国でもこのようなシールドゲームをしてみたいと思った。」</li> </ul> </li> <li>・難しかった             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 「ゲーム自体が難しかった」「予想がつかない物（遊牧民）を考えるのが難しかった。」</li> </ul> </li> </ul>
<p>授業者による自由記述</p>	<p>今回の研修を通して、参加型授業についての理解が深まった。事前・事後研修の授業では、「教えること」に意識が向きすぎたため、生徒が考える時間を十分に確保できず、結果として消化不良の授業になってしまった。</p> <p>しかし、今回の参加型学習を意識した授業では、生徒自身が考え、表現する機会を重視した授業形態を実践することができた。生徒アンケートでも「興味がもてた」「学びが深まった」「自分で考えることができた」などの声が多く見られ、生徒を信じて主体的に考えさせることの大切さを改めて実感した。</p> <p>今回の経験を通して、今後も生徒が自ら学びを深められるような体験型・参加型の学習を積極的に展開していきたいと強く感じた。</p>
<p>次年度以降の取組予定</p>	<p>今後は、この研修で得た学びを生かし、英語の授業においても国際理解につながる授業案を作成・実践していきたいと考えている。</p> <p>また、岩谷学園ひがし北海道日本語学校とのつながりができたので、これを強くしていく活動もしていきたい。</p>

[課題カード]

35.

ウランバートルに住む高校生の課題

交通渋滞…車が多すぎる、冬は時速8キロくらいしか出ない  
バスは通っているが、同じ道路を使うので、バスも渋滞がすごい

44.

代表のサランさんにインタビュー

Q. 将来の目標は？  
→将来的にグリーン島（コンポストを使った野菜の栽培など）を大きくしたい、高齢者のデイケアなどさらに広げて、地域モデルになりたい。  
なによりも多くの困っている人、特に貧困層を助けたい。



郊外のトルゴイトセンターでは子供たちが楽しみながらも過ごしていましたね。  
KPOPを楽しむ子供たちもいましたね。コンポストを利用して生ゴミの回収や野菜の栽培、子ども食堂・コミュニティキッチン、障害児の支援、カウンセリング、伝統文化の指導なども行いました。

54.



バスカさんへのインタビュー

Q. 将来は？  
→5年後は分からないが、3年がいるつもり。農業の場合は天気によって左右されるため、収入の保証がないから将来が読めない。  
できるなら安定して農業を行いたい。





元々は都会で働いていたけど、大気汚染と交通渋滞、あとタイムカード（時間に縛られること）が、いやで田舎で働いている。冬は、農業ができないから都会の家で暮らしている。



モンゴル人は遊牧民をどうしていきたい？

〈中標津在中のモンゴル人トゥッさんに聞いてみた〉  
若い世代のみならず、40代以上の世代においても遊牧文化や伝統的な生活を十分に知らない方が多くなっております。そのため、それらを復活・発展させ、将来的には観光の大きな柱とすることを、政府も国民も、考えているように感じられます。

クイズを思い出しながら彼・彼女たちの願望・課題を考えよう

<p>ウランバートルに住む Narangerel(ナランゲレル)さん・高校2年生</p>  <p>彼女の願望・課題</p>	<p>郊外にて NGO センター代表サランさん</p>  <p>彼女の願望・課題</p>
<p>別の県で農業を営むバスカさん・38歳</p>  <p>彼の願望・課題</p>	<p>遊牧民のチヌルさん・高校2年生</p>  <p>彼または遊牧民に対する願望・課題</p>

# [進行スライド]



Шийдэлゲーム  
(シーデル)

教師海外研修 授業案法

※シーデルとは、モンゴル語で「解決」という意味です。

- 目次
- 01 Шийдэлゲーム
  - 01-1 ゲームの概要
  - 01-2 役割の説明
  - 01-3 ゲームのルール説明
  - 02 ワールドカフェ
  - 03 グループワーク



## 01 Шийдэлゲーム



### 01 シーデルゲーム

みんなのアイデアで  
モンゴルの課題を解決しよう



まずは、自由なアイデアで課題解決方法を考えよう



### 00 おさらい～モンゴルの課題とは？～

- 都市部
- 郊外 (貧困層)
- 農家
- 酪農



### 00 おさらい～モンゴルの課題とは？～

- 都市部
- 郊外 (貧困層)
- 農家
- 酪農

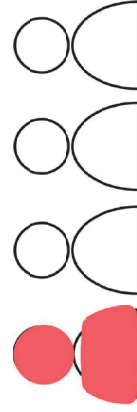


これらの課題を解決しよう

### 01-2 役割の説明



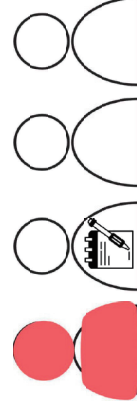

### 01-2 役割の説明



4人の中で1人 ファシリテーターと書記を決めてください。  
ファシリテーターと書記は少し忙しい...



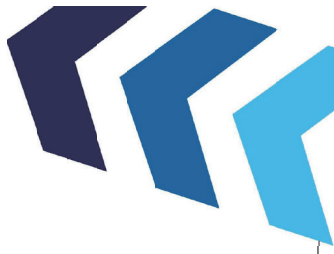
### 01-2 役割の説明



4人の中で1人 ファシリテーターと書記を決めてください。  
ファシリテーターと書記は少し忙しい...



01-3 ゲームのルール説明



荒井 清貴

01 -2 ゲームルールの説明

**席の確認**

ファシリテーターは前方窓側・その隣に書記が座ってください  
机の上にある物…カードの束(赤・青・白)/シール

黒板 (前)



01 -3 ゲームルールの説明

**最初の用意**

ファシリテーターはカードを赤いカード・青いカードをよく切って、赤いカードを4枚、青いカードを3枚を配布

黒板 (前)



01 -3 ゲームルールの説明

**カードの説明**

カードはそれぞれ、人物カード・アイテムカードとなっている



01 -3 ゲームルールの説明

**ゲームスタート**

ファシリテーターは白いカード(課題カード)を読み上げる

黒板 (前)



01 -3 ゲームルールの説明

**THINK!**

手持ちの3枚以上のカード(人物カードを必ず1枚使い)を使い、全員が幸せになる課題解決方法をシンキングタイム内に考えよう



01 -3 ゲームルールの説明

**3枚を使って解決策を考えよう**

【ルール説明動画】

作った案を1人ずつ机にカードを出しながら発表  
(1ターン目はファシリテーターからスタート)



01 -3 ゲームルールの説明

**JUDGEMENT**

全員が読み上げたら、一番良いと思ったものを「せーの」で指さす。1番投票されたアイデアを選択



01 -3 ゲームルールの説明

**JUDGEMENT**

自分のアイデアを指してもOK!  
2対2または1対1対1ではファシリテーターが指したものを



01-3 ゲームルールの説明

これで1ターン最後は…

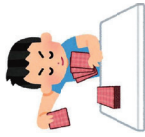


書記が一番いいアイデアのカードを回収  
班用ワークシートに書いてください



01-3 ゲームルールの説明

次のターンの準備へ



使用したカードは捨て、人物3・アイテム3となるよう  
に、全員が新しくカードを引き直す



次のターンの準備へ



Helpカードがある場合もある  
自分のターンでだして使う



01-3 ゲームルールの説明

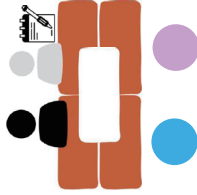
Do you have any Questions?



Let's Try!



02 ワールドカフェ



ワールドカフェ…ファシリテーター・書記以外の生徒は  
別の班に行き、評価し、良い案を持ち帰ってこよう



02 ワールドカフェ



02 ワールドカフェ



移動した生徒は、アイデアに対して、シールで評価  
その後、アイデアと理由をワークシートに記入



03 グループ共有へ






03 グループ共有へ

班での共有	移動した生徒は BEST SOLUTIONとその理由を共有しよう
グループワーク	幸運/悪境/ハラス のどれかを意識して1つの項目についてのBEST SOLUTIONSを決めよう
全体共有	全体共有をしよう



[ワークシート② グループカード]


課題	カード置き	解決策	評価① 楽しさ	評価② 環境/SDGS	評価③ バランス
都市交通 					
貧困 					
農業 					
観光 					

[ワークシート③ 個人カード]





\_\_\_\_年 \_\_\_\_組 \_\_\_\_番 名前\_\_\_\_\_

国際理解教育 Шийдэл (シーデル) ゲーム個人ワークシート

Q1 World Café にて別の班のベストソリューションは？ 移動する人たちはメモに使おう！

移動先	カテゴリー	解決策
班		
幸福値	SDGs	独自性

Q2 グループ活動② 班で考えたモンゴルをより良くする為のベストな解決策を記入しよう

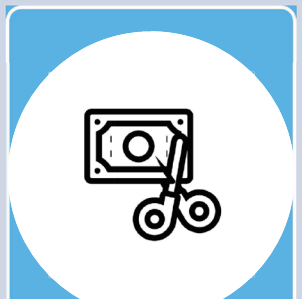
課題	解決策
都市交通 	
貧困 	
農業 	
遊牧民 	
《全体を通して気をつけたところ》	

Q3 本日の授業の感想、考えの変遷を書いてください。


【人物カード】

 <p>日本政府</p>	 <p>モンゴル政府</p>	 <p>中標津町 Nakashibetsu Town 北海道/中標津</p>	 <p>海外企業</p>
 <p>高校生/私たち</p>	 <p>観光客</p>	 <p>国際協力/JICA JICAの活動は“制度作り” や“指導”・“教育”など</p>	 <p>モンゴルの〇〇 高校生・農家・遊牧民 大人・子供... 解決をしてくれそうな 人を考えてみよう</p>
 <p>アイドル</p>	 <p>インフルエンサー</p>	 <p>モンゴルの〇〇 高校生・農家・遊牧民 大人・子供... 解決をしてくれそうな 人を考えてみよう</p>	 <p>モンゴルの〇〇 高校生・農家・遊牧民 大人・子供... 解決をしてくれそうな 人を考えてみよう</p>
			

[アイテムカード]



減税



育成・研修



家畜



伝統工芸  
フェルト製品や織物があります。



伝統芸能



SNS



野菜



T V / C M



愛/やさしさ



法律



教育



頼み/依頼



最新技術  
具体例を必ず言おう！



クラウド  
ファンディング



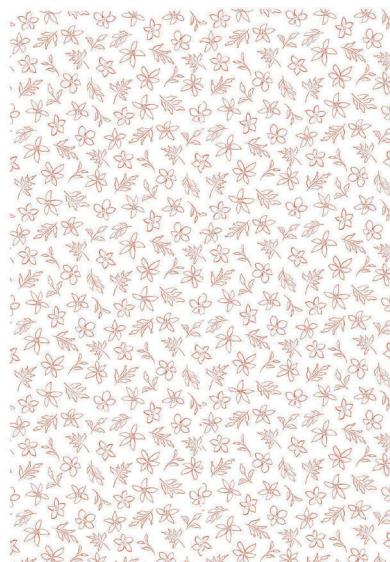
寄付/募金



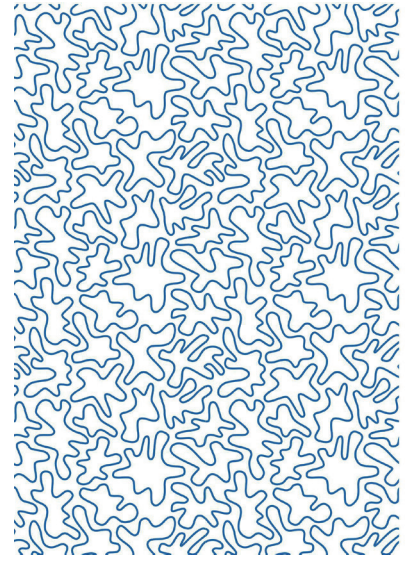
本



アイテムカード裏面



人物カード裏面



## [ワークシート④ プロジェクトカード]

\_\_\_\_\_班

名前\_\_\_\_\_

- ① 『 中標津 』 と 『 国際 』 という言葉を使って中標津の課題を考えよう

- ②その達成の為に「私たち高校生」ができることを考えよう

# わたしの一枚



## モンゴルで見つけた”日本”

写真を撮った場所：MON-SHEP訪問後の農家さんの家庭

MON-SHEPの来訪後に立ち寄った一軒の家で、印象的な一場面に会った。部屋の壁や棚には、『ナルト』や『鬼滅の刃』をはじめとする日本のアニメキャラクターが飾られていた。正直なところ、モンゴルと日本との文化的なつながりはそれほど強くないだろう、ましてや日本のアニメが一般の人々の生活の中にまで浸透しているとは思っていなかった私にとって、その光景は大きな驚きだった。

同時に、日本のアニメが国境を越えて世界中に広がっていること、そしてモンゴルの子もたちもその魅力をしっかりと感じ取り、楽しんでいるのだという事実に気づかされた瞬間でもあった。遠く離れた国同士であっても、アニメを通して確かな「つながり」が生まれているのだと実感した。

氏名：荒井 清貴

学校名：北海道中標津高等学校