

学校名:さいたま市立指扇中学校

氏名: 山岸 啓介

● 実践教科等: 美術

● 時間数 : 8時間

● 対象生徒 : 2年生

● 対象人数 : 37人 × 4クラス

THAILAND

[担当教科: 美術]

1 単元名

私がフェアトレーダー ～ビジネスで国際協力～

2 単元の目標

ESD の視点に立った学習指導で重視する能力・態度(国立教育政策研究所が例として示したもの)

- ・世界のものとお金の現状を考える。(批判的に考える力)
- ・フェアトレードの仕組みを理解し、可能性を考える。(多面的・総合的に考える力)

3 資質・能力育成に向けた授業づくりの視点(国立教育政策研究所・2014)

- 1 意味のある問いや課題で学びの文脈を造る
- 2 子供の多様な考えを引き出す
- 3 考えを深めるために対話のある活動を導入する
- 4 考えるための材料を見極めて提供する
- 5 すべ・手立ては活動に埋め込むなど工夫する
- 6 子供が学び方を振り返り自覚する機会を提供する
- 7 互いの考えを認め合い学び合う文化を創る

4 単元の指導について

(1)教材観

本題材は、国際理解教育を出発点として、美術の制作課題へとつなげていく題材である。

世界は「もの」でつながっていると同時に、経済格差や貧困が生まれる仕組みが存在しているという現実がある。そこで、デザインやビジネスでこれらの問題を解消していこうという「フェアトレード」という仕組みがあることを学び、そのシミュレーションを授業で体験することで、生徒たち自身が消費者としての在り方を改めて考えるきっかけとしたい。

SDGs においては以下の目標達成につながる内容であると考ええる。

- 1.貧困をなくそう 8.働きがいも経済成長も 10.人や国の不平等をなくそう 12.つくる責任つかう責任

制作は、発展途上国で制作されるキャンドルのモデルを開発するという設定で行われる。素材とする樹脂粘土は可塑性が高く、着色も容易なため、生徒の思いが表現しやすい。形や色で魅力的でかつストーリー豊かなデザインを実現し、商品の付加価値を創造していくことができる。

(2)児童生徒観

好奇心は旺盛で、新しい取り組みには意欲的に取り組む。また、手を動かしたり、話し合いにより意見を交換したりすることには抵抗が少ない。しかし、世界との関わりを身近に感じる場面が日々の生活の中では非常に少ない。

(3)指導観

世界の現状については頭で理解していても、生徒たちに自分が当事者であるという意識は生まれにくいようである。当事者意識をどのように育てていくかは大きな課題であると言える。より身近なものとして意識させていくためには、以下のような事柄が重要であると考ええる。

- ①日本とのつながりから世界へと視点を広げていく。
- ②美術の制作活動や話し合い活動など、体験的かつ主体的な取り組みを重視する。
- ③総合的な学習だけでなく、日々の教科指導に国際理解や ESD のエッセンスを入れていく。

5 評価基準

観点	美術への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
評価規準	世界の現状について積極的に考える。意欲的に制作している。	作品の持つ付加価値を考え、魅力的なアイデアを考えている。	樹脂粘土の特性を生かして、独創的で美しい作品に仕上げる。	お互いの作品を鑑賞し、作品の良さや工夫点を読み取っている。
評価方法	導入やグループワークに意欲的に参加し、自分の意見をワークシートにしっかり書いている。授業で意欲的に制作している。	魅力的なアイデアを考え、制作企画書としてワークシートを作成している。	樹脂粘土の特性を生かして、独創的で美しいキャンドルとパッケージのデザインをしている。	お互いの作品の良さを味わい、ワークシートに文章で表現している。

6 単元の構成

時限	小単元名	学習のねらい	授業内容
1	世界における、ものとお金のつながりを考えよう。	世界に存在する経済格差に着目しながら、世界の国々がものとお金でどのようにつながっているかを体験的に考えるようにする。	パワーポイントで、授業の導入を行う。貿易ゲームを行い、各班で協力して取り組む。各班と全体で振り返りをする。
2	フェアトレードについて考えよう	ものとお金のつながりによって生まれる世界の格差を理解し、その解消に向けての取り組みの可能性について考える。	パワーポイントや VTR、ワークシートを活用し、貿易ゲームの振り返りと分析を行う。フェアトレードという仕組みを、発問に対する意見交換をしながら理解していく。また、制作課題についての導入を行う。
3～8	キャンドルを制作しよう	生徒自らが、フェアトレードを行う立場をシミュレーションし、付加価値のある商品とパッケージのデザインを行うことで、本来の消費者としての在り方を改めて考えさせる。	発展途上国でキャンドルを制作してフェアトレードで利益を生むという設定で、利益が生まれるような付加価値を加えてデザインして、樹脂粘土でモデル制作をする。また、購買を促進するようなパッケージデザインも考え、画用紙等で制作する。制作企画書を必ず添える。
9	作品を鑑賞しよう	お互いの作品を、消費者の立場で鑑賞し、授業のまとめをする。	互いの作品を鑑賞し、ワークシートにコメントを記入する。また、現在フェアトレード商品のデザイナーとして活躍する日本人の報道を VTR で見る。

7 授業事例の紹介

小単元名【 フェアトレードについて考えよう 】

(1) 指導案

(ア)実施日時 10月13日(木)第5限

(イ)実施会場 2年3組教室

(ウ)本時の目標

- ・ものとお金のつながりによって生まれる世界の格差を理解する。
- ・その解消に向けての取り組みの可能性について考える。

(エ)指導のポイント

- ・できる限り内容をシンプルに伝える。また、ICT を有効に活用する。

(オ)本時の展開

JICA 教師海外研修 授業実践報告書フォーマット

過程・時間	指導内容	学習活動	指導形態	指導上の留意点	評価 (評価規準・評価方法)
10分	○前回の授業振り返りをする。【6】	・前回の授業では何を行ったか確認する。 ・Q1「どんな振り返りだったか？」貿易ゲームの振り返りを各班で確認し発表する。	班 座 席	・パワーポイントで内容をシンプルに伝える。(1時間共通)	・ワークシートへの記入と授業での発表(1時間共通)
5分	○貿易ゲームの事象の確認【6】	・貿易ゲームの事象を現実世界と比較し、経済格差や貧困が生まれる仕組みについて確認する。		・ゲームの結果は多様であり、多くのことが読み取れる。様々な感想を適切にすくい取っていくようにする。	
10分	○発展途上国の現状について知る。【1】	・VTR「チョコレートの真実／世界が100人の村だったら」を視聴する。(5分) ・Q2「チョコレート買いますか？」の問いについて考え意見を発表する。		・問題は複雑に絡み合っているため、絶対解はないことに留意する。	
10分	○フェアトレードについて考える。【4】	・フェアトレードについて知る。 ・Q3「フェアトレードは募金と何が違う？」の問いについて考え意見を発表する。 ・フェアトレードの利点について知る。		・貿易ゲームで起こった新しい価値観による取引を振り返る。 ・タイでの体験や、身近な例を取り上げる。	
5分	○消費者の在り方について考える。【2】	・Q4「安くて質の低いものか、高くて質の高いものか？」の問いについて考え意見を発表する。		・正解はないが、授業を通じて意識したい問いであることを強調する。	
10分	○制作課題について説明を聞く。	・VTR「サイレンス(実在するフェアトレードパートナー)の活動」を視聴する。(5分) ・今回の制作課題の説明を聞く。 ・Q5「あなたの考える付加価値とは何か？」について考える。 ・ワークシート回収		・ただ作りたいものをつくるのではなく、様々な立場の視点が必要であることを意識させる。 ・消費者が欲しくなる商品の付加価値について考えさせる。	

(2) 授業の振り返り

前回の授業で行った貿易ゲームは非常に活発に行われたが、週1時間の教科ではつながりが薄くなってしまいうため、できるだけゲーム終了時に振り返りをして記録しておくことが望ましい。また、一方的な説明にならないように、細かい問いをいくつか設定し、常に個人やグループで考えさせる構成が必要である。制作時間の確保のために、1時間に多くの内容を詰め込んだ計画になっている。テンポの良い進行が必要である。

(3) 使用教材

ワークシート

2 学年 国際理解・開発教育

1. 前回の「貿易ゲーム」を振り返り、班で話し合っておいてください。
(何が起ったか、どう思ったか)

2. _____ を買おうとおもいますか？
はい・いいえ (○をつける)

理由は→ _____

3. _____ は「暴金」と何が違うと思いますか？
① 発展途上国の生産者にとって→
② 先進国の消費者（私達）にとって→

4. あなたは物を買つときにとらえ方をどう選んでいますか？
A・B (○をつける)

理由は→ _____

5. あなたの考える _____ とは？ _____

_____ 班 年 組 氏名 _____

パワーポイント資料 前半

世界は様々な問題を抱えている 戦争、貧困、開発、差別、 人権、環境、... 50年後、100年後 持続可能な社会とは？	 発展途上国のスラムや 農村部の貧困の現状	 世界のGDP 上位5分の10%所有 82.7% 世界の 次の5分の10%所有 11.7% 世界の 次の5分の10%所有 2.3% 世界の 次の5分の10%所有 1.9% 世界の 次の5分の10%所有 1.6% 経済格差 は深刻	 世界は「もの」や「お金」でつ ながっているのに、なぜ経済的 な格差が生まれるのだろうか。																																																	
貿易ゲーム - 各班の目的は、渡されたものを 使ってできるだけ多くのお金を稼 ぐこと。 - お金は、紙を型紙に合わせてはさ みで切って「製品」を作り「マー ケット」で売ること得られる。	長方形 300ドル 正三角形 500ドル 半円 500ドル 円 1000ドル 小さい金紙 100ドル 大きい金紙 1000ドル		<table border="1"> <thead> <tr> <th>班</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>鉛筆</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>はさみ</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>型紙</td> <td>▲</td> <td>■</td> <td></td> <td></td> <td>▲</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>紙</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>お金</td> <td>2000</td> <td>500</td> <td>200</td> <td>200</td> <td>2000</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>結果</td> <td>25000</td> <td>2800</td> <td>1800</td> <td>2500</td> <td>35100</td> <td>1800</td> </tr> </tbody> </table>	班	1	2	3	4	5	6	鉛筆	1	1	1	1	1	1	はさみ	2	1			2		型紙	▲	■			▲	▲	紙	1	1	20	20	1	1	お金	2000	500	200	200	2000	100	結果	25000	2800	1800	2500	35100	1800
班	1	2	3	4	5	6																																														
鉛筆	1	1	1	1	1	1																																														
はさみ	2	1			2																																															
型紙	▲	■			▲	▲																																														
紙	1	1	20	20	1	1																																														
お金	2000	500	200	200	2000	100																																														
結果	25000	2800	1800	2500	35100	1800																																														
Q1.どんな振り返りでしたか？ 各班の代表が発表	- 鉛筆、はさみ、型紙 =製品を作る技術 - 紙 =資源 - 製品の形が決められている =グローバルな経済 	○他のグループとの関わりは？ 例) - お金で買う、ものを交換する - 他のグループで作業する - 他のグループと協力する - 他のグループに働かされる - 他のグループに助けられる (ものを盗まれる)	山岸Tがもたらしたゲーム中の変化 ①長方形が300ドル →100ドルになった。 =需要の変化 市場価格変動 もう古い！ いらない！																																																	
山岸Tがもたらしたゲーム中の変化 ②6班に5分だけ、はさみと 長方形の型紙を貸し出す。 =技術支援 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>班</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>鉛筆</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>はさみ</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>型紙</td> <td>▲</td> <td>■</td> <td></td> <td></td> <td>▲</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>紙</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>20</td> <td>20</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>お金</td> <td>2000</td> <td>500</td> <td>200</td> <td>200</td> <td>2000</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>結果</td> <td>25000</td> <td>2800</td> <td>1800</td> <td>2500</td> <td>35100</td> <td>1800</td> </tr> </tbody> </table>	班	1	2	3	4	5	6	鉛筆	1	1	1	1	1	1	はさみ	2	1			2		型紙	▲	■			▲	▲	紙	1	1	20	20	1	1	お金	2000	500	200	200	2000	100	結果	25000	2800	1800	2500	35100	1800	○ルールはどのグループも同じ =自由貿易 →発展途上国を不利な状況に 追いやる。 格差が広がる。	チョコレート (カカオ)  カカオの約76%は、西アフリ カのガーナから輸入されている。
班	1	2	3	4	5	6																																														
鉛筆	1	1	1	1	1	1																																														
はさみ	2	1			2																																															
型紙	▲	■			▲	▲																																														
紙	1	1	20	20	1	1																																														
お金	2000	500	200	200	2000	100																																														
結果	25000	2800	1800	2500	35100	1800																																														
※貿易ゲームに置き換えると、... - 鉛筆、はさみ、型紙 =チョコレートを作る技術 - 紙=カカオ 	 カカオ農園の 児童労働映像	危険な労働 病気になる 児童労働 収入が少ない 負の連鎖 学校に行けない 食料が買えない 栄養不足	Q2.この現実を知って あなたはチョコレートを 買おうと思いますか？ (好き嫌いは別にして)																																																	

パワーポイント資料 後半

JICA 教師海外研修 授業実践報告書フォーマット

③山岸Tが発展途上国から「折り紙」を300ドルで買い取る。 ＝適正な価格で買い取る 技術支援や製品デザイン指導 新たな価値観による製品 フェアトレード Fair: 公正な Trade: 貿易	身近な フェアトレード のチョコレート  ※近くのイオンで 買いました。	フェアトレードで 購入できる商品の例 	タイで出会った フェアトレード ショップ 
タイの農村部や山岳地帯の少数民族 が伝統的に作ってきた工芸品を、 	オシャレな雑貨にして販売 	生産者：農村部の少数民族 ↑ 公正な価格で買い取る 前払金、長期的取引 商品の（技術）デザイン指導 フェアトレード団体：輸入販売者 ↓ 安心で安全な商品を買う どんな商品が売れるのか考える 付加価値を提供 消費者：私たち	生産者：3、4、6班 ↑ 折り紙を公正な価格で買い取る 折り紙を作るようにデザイン指導 フェアトレード団体：山岸T ↓ きちんと折れているかチェック 今までにない新たな付加価値を提供 消費者：マーケット 貿易ゲームでは？
国際協力で「募金」は一般的ですが、 Q3.フェアトレードは 募金とは何が違う？ ①発展途上国の生産者にとって ②先進国の消費者（私達）にとって	生産者 収入が増える 仕事につける＝自立支援 伝統を継承できる ↑ フェアトレード団体：輸入販売者 ↓ 付加価値＝HAPPY かわいい！素敵！欲しい！ 気軽に国際協力 消費者：私たち 持続可能な社会	例：てんとう虫チョコ ヨーロッパでは「春にてんとう虫がとまった人のところに幸せが訪れる」という言い伝えがあり、幸福のシンボルとして親しまれている。生産者の労働環境も配慮した100%オーガニック素材のフェアトレード・チョコレートである。 	ところで、 フェアトレードの チョコレートは 美味しいけど 少しお高いが、 
Q4.これまであなたは ものを買うときに どちらを選んでいましたか？ A 安く、質の低いもの B 高く、質の高いもの	生産者：農村部の少数民族 ↑ 商品の（技術）デザイン指導 フェアトレード団体：輸入販売者 ↓ どんな商品が売れるのか考える 付加価値を提供 消費者：私たち 今回の課題は、この人になる	「Silence」の 紹介映像 	今回の美術の制作は、 フェアトレードの専門ブランド 「ピープル・ツリー」 そのパートナーのひとつで インド、コルカタの生産者団体 「サイレンス」 の仕事の例をモデルにして取り組む。
「サイレンス」とは 耳と口の不自由な人びとにアクセサリや カード、キャンドルづくりなどの職業訓練を 通じて、社会的、経済的に自立した生活を送 るための支援を行っている。 	美術の制作課題 ①みんなに買ってもらえそうな 「付加価値」のあるキャンドルの デザインを考える。 ②キャンドルのモデルを制作する。 ③パッケージやコピーを考え商品化する。 	美術の制作課題 ビジネスで国際支援 	美術の制作課題 Q4.あなたの考える、商品の 付加価値（HAPPY）とは？ 

（資料内の画像で実物が用意できるものは準備する）

（4）参考資料等

『新・貿易ゲーム～経済のグローバル化を考える』

制作・発行：財団法人神奈川県国際交流協会 2007.03.20

『国際理解教育実践事例集～世界を知ろう！考えよう！』

監修：埼玉県立総合教育センター 編集：JICA 教材作成実行委員会 2013.03

『世界がもし100人の村だったら』DVD

Disc2 ガーナ：チョコレートも知らずー生カカオ農園で働き続けるアベティ&コフィー兄弟（11歳&6歳） 発売元：フジテレビ映像企画部

『Lofty Bamboo』タイのフェアトレードショップ

<http://www.loftybamboo.com/> （2016.09）

『Ace Japan』NGO 団体ホームページ

<http://acejapan.org> （2016.09）

『People Tree』フェアトレードブランドホームページ

<http://www.peopletree.co.jp/> （2016.09）

『Silence』生産者団体の映像

https://www.youtube.com/watch?v=aVq62lv_zDo （2016.09）

8 単元をととした児童生徒の反応/変化

生徒は、貿易ゲームなどのイベントをきっかけに、様々な意見交換をしながら、意欲的に考え課題に取り組むことができた。また、制作で手を動かしながら頭を使う機会を得ることができた。商品（作品）の付加価値を考えるというのが重要なポイントであるが、これは非常に苦勞をしていた生徒が多く、興味深いアイデアを生み出した生徒もいたが、全体的には多少課題の残る結果になったと思われる。しかしながら、授業の序盤に提起した、「安くて質の低いものか、高くて質の高いものか」という問いについては、少しだけ考えを深められた様子がうかがえる。制作というロールプレイの中で学んだ利益と付加価値との関係性から、今後求められる「消費者」としてのあるべき態度とは何か、「つくる責任つかう責任」とは何か、に、わずかでも意識を置かれることが期待される。

9 授業実践全体の成果と課題及び課題の改善策

国際理解教育は、総合的な学習の時間で取り扱うことで、時間をかけてじっくり取り組むことができる。内容の幅を広げ、また深められる最もスタンダードな取り組み方である。実際に自校では、3学年で総合的な学習の時間のテーマを「国際理解」と設定し、修学旅行に関わる自国文化の調べ学習や、「世界がもし 100 人の村だったら」のシミュレーション、留学生を招いての交流授業など、様々な展開をしていくことができた。自分も3学年担任として、タイでの研修のエピソードを活用しながら、以上の取り組みの指導をしてきた。3学年の生徒の様子を見ると、大きな成果があげられたと考えている。

一方で、「4 単元の指導について」に記述したように、日々の教科指導の中に国際理解や ESD のエッセンスをいかに取り入れていくかが、大きな課題ではないだろうか。汎用性が高くかつ身近な題材で、体験的な学びの機会を増やそうということで、担当教科の授業で実験的に取り組んでみようと考えた。

今回は、タイの研修で出会った「フェアトレード」というキーワードをもとに、ものづくりの視点で国際協力の可能性を考えていくという課題を設定した。実在するフェアトレードブランドのパートナー（生産者団体）を紹介し、生徒がデザイン提案をするという仮定で、魅力的な付加価値のあるキャンドルのデザインでいかに利益を生むかという課題である。

フェアトレードを意識付けていくきっかけとして「貿易ゲーム」を行ったが、制作時間の確保と、フェアトレードというテーマをクローズアップさせるために、ルールをかなり簡略化した。今回は目的が達成できたように思われる。

制作に関しては、フェアトレードブランドや生産者団体に協力を要請し、生徒の優秀作品を商品化することができたら理想的である。それが難しくても、作品についてプロの講評をいただいたりすることで、授業の動機付けが大きく変わってくる。外部機関と積極的に関わっていくことが、生徒の学びを大きく変えていく可能性がある。また、実際の授業では、熱を使うことが危険と判断したため、キャンドルはロウを使うのではなく、樹脂粘土でデザイン提案をするにとどまった。可能性があれば、制作プロセスを整理し、本物のロウや、フェアトレードのミツロウなどを素材として使ってみるのも興味深い。



10 教師海外研修に参加して

研修では、同行した教員や JICA のスタッフをはじめ、現地の方々との様々な出会いがあり、多くの経験を得ることができた。それらの経験自体が一番の教材であり、様々な形に変わって活用されていく可能性を感じた。ただし、経験者のみにしか活用できない教材では意味がない。汎用性と持続可能性の高いものに還元できてこそ、価値があると思う。10日間の濃密すぎる時間から得られた膨大な経験を、消化し、整理していく作業は、これからも続いていくのだろうと思っている。