


# 世界の課題を知る、感じる、考える

## 【実践者】

氏名	廣瀬 愛	
学校名	茨城県立日立北高等学校	
対象学年	1年 5組(37名)	
担当教科等	地歴公民	
実践年月日もしくは期間(時数)	2025年11月～2026年1月	

## 【実践概要】

### 1. 実践する教科・領域

地歴公民科 地理総合

### 2. 単元名と単元目標

- ① 単元名  
さまざまな地球的課題と国際協力
- ② 単元目標  
地球的課題について自分事として考え、課題解決を目指す地球の一員としての自覚をもつ
- ③ 関連する学習指導要領上の目標  
「世界各地でみられる地球環境問題、資源・エネルギー問題、人口・食料問題及び居住・都市問題などの地球的課題について、地域の結び付きや持続可能な社会づくりなどに着目して、主題を設定し、現状や要因、解決の方向性などを多面的・多角的に考察すること」を身に付けることができるよう指導する。(高等学校学習指導要領 地理歴史編)

### 3. 単元の評価基準

- ① 知識及び技能  
さまざまな要因がからむ地球的な課題についての基本的な事柄を理解し、その知識を身に付けている。地図や統計・画像などの諸資料を収集し、有用な情報を選択して、読み取ったり図表にまとめたりしている。
- ② 思考力、判断力、表現力等  
地球的な課題について、地域性や歴史的背景、日常生活との関連や国際社会の変化をふまえて多面的・多角的に考察し、その過程や結果を適切に表現している。
- ③ 学びに向かう力、人間性等  
各国の社会状況にあった具体的な解決が求められる地球的な課題に対する関心を高め、それらを意欲的に追究し、とらえようとしている。

#### 4. 単元設定の理由・単元の意義

##### ① 単元設定の理由

本単元は、導入で行うウガンダのアブラヤシ開発交渉ゲームを通じて、生徒が経済発展と環境保全の利害対立を体験することにより、国際協力やSDGsの学習が単なる理想論ではなく、複雑な現実とトレードオフを乗り越えるための具体的な行動であることを理解し、地球的課題を「遠い国の問題」ではなく「自分事」として捉えるために設定した。

##### ② 単元の意義

本単元は、グローバル化が進む現代社会を生きる高校生にとって不可欠な、多角的な思考力と倫理的判断力を養う。生徒は、経済発展が世界の環境や人々の生活に与える影響を知り、持続可能な社会の実現に向けた地理学的な知識と見方・考え方を習得する。これにより、将来の進路や日常生活における消費者としての責任と国際社会の一員としての役割を自覚し、課題解決に貢献できる資質を育成する。

##### ③ 児童/生徒観

1年生 36名のクラスである。全体的に純朴で与えられた課題に対して真面目に取り組む生徒が多いが、自ら考えて行動することが苦手な生徒もいる。本校は茨城県北地域に位置し、外国にルーツのある生徒は学校全体(全校生徒 600名)でも数名で、保護者・生徒ともに外国の存在は遠いと感じている生徒が殆どである。そのため、希望者対象で JICA 筑波施設訪問プログラムやニュージーランド短期研修(2週間程度)プログラムなどを実施しており、そのような活動を通じて国際的な視野を養う取り組みを行っている。

##### ④ 指導観

本校は毎年 3 割程度の生徒(60～75名)が国公立大学に進学し、専門学校や就職は 10 名程度という進学校である。年間約 14 回の土曜課外や放課後・長期休暇の特別課外、7時間授業の実施など授業時間を確保する取り組みを行っており、さらに生徒たちの目標に合わせた課題の設定によって、入学時から卒業までの学力の向上が著しいのが特徴である。そのような学校の特色から、本校を志望するのは国公立大学進学を目標とする真面目な生徒が大半を占めている。しかし、自ら進んで学習に取り組む生徒は数名で、目標に対して行動が伴っていない、もしくは、どう行動すればよいのかわからない、という消極的な生徒が多い。学習だけでなく生活面も基本的に真面目で、争いを避ける傾向にある。話し合いの場では、自分の意見を主張せず他人の意見に合わせようとすることもある。そのため、この単元の目標である「地球的課題について自分事として考え、課題解決を目指す地球の一員としての自覚をもつ」を達成するためには、単なる講義では困難であると考え、単元の導入として本時を設定した。とくにゲーム要素を入れることによって自分の意見を主張せずにはいられない状況をつくり、討論を活発に行ってもらうのが最大のねらいである。

#### 5. プログラム計画

回	テーマ ねらい	方法・内容	使用教材等
1	「貿易ゲーム」実践 ねらい:利害関係の複雑さを体感する。	・「貿易ゲーム」を実践し、世界各国が自分たちの利益のみを考えて行動してしまいがちということを体感する。 ・技術や資源を持つ国の気持ち、なにも待たない国の気持ちを体感する。	・「新・貿易ゲーム 経済のグローバル化を考える」(開発教育協会) ・貿易ゲームに必要な道具類 ・ワークシート

2	「貿易ゲーム」振り返り ねらい:利害関係の複雑さを考えさせる。	・「貿易ゲーム」の結果や起こった出来事から、世界平和の難しさを考えさせる。 ・「貿易ゲーム」の中でカルテルの発生や人材派遣などが発生したか、それは現実世界ではどのような事例があるか、政治経済につながる内容も振り返る。 ・製品作成時に発生したゴミは、現実世界での産業廃棄物に該当し、物を作れば作るほど多くなることも確認し、環境問題に発展する内容も振り返る。	・新・貿易ゲーム経済のグローバル化を考える(開発教育協会) ・ワークシート
3	「世界がもし100人の村だったら」実践・振り返り ねらい:地球的課題について自分事として捉える。	・「世界がもし100人の村だったら」を実践する。 ・グループごとに感じたこと・疑問に思ったことを共有する。 ・振り返りの内容を踏まえ、次回以降の地球的課題を自分事として考えていくための視点を獲得する。 ・ウガンダでインタビューしたラキルータ・レアさんの話をし、「幸せの価値観」について考える。	・「ワークショップ版・世界がもし100人の村だったら[第7版]」(開発教育協会) ・100人村の役割カード ・レアさんインタビュー時の写真 ・ワークシート
4 本時	ウガンダを事例とした交渉ゲーム ねらい:地球的課題の解決を目指す地球の一員としての自覚をもつ。	・ウガンダで「アブラヤシ農園の大規模開発」が計画されているという設定で、各立場になりきって修正案を話し合うゲームを実施し、振り返りをする。	・各立場の役割カード ・ワークシート
5 6 7 8	地球的課題について調査 ねらい:具体的な地球的課題について原因・現状・課題・対策を考えることにより、実感をもって課題解決を目指す。さまざまな国際協力があることを知る。	・①～⑩の地球的課題について、3・4名のグループがそれぞれを担当し、課題調査後にGoogle スライドで発表資料を作成する。 ・交渉ゲームでできたさまざまな立場がどのようなことを既に行っているのか、を調べる。 ・自分たちにできることはなにか、を考える。 ①地球温暖化・海洋汚染/②森林減少・砂漠化/③水資源・生物多様性をめぐる問題/④鉱産資源の偏在と対立/⑤エネルギー資源の種類・変化/⑥日本の資源・エネルギー問題/⑦途上国の人口問題/⑧先進国の人口問題/⑨食料需給をめぐり問題/⑩食料問題の解決に向けて	・iPad ・Google スライド ・授業プリント
9 10	地球的課題について発表 ねらい:具体的な地球的課題について実感をもって課題解決を目指す。	・1グループ7分程度で発表しあう。 ・疑問に思ったこと、感じたことを共有する。	・iPad ・Google スライド ・電子黒板 ・授業プリント
11 12	居住・都市問題 ねらい:急速な都市の発達により生じる課題についてその複雑さを理解する。	・途上国で急速に都市への人口集中が進んでいることについて、その原因、課題、対策を理解する。 ・先進国の都市で実施されてきた対策や再開発について理解する。	・ウガンダやインドの都市で撮影した動画 ・授業プリント ・Google Earthの3D地図
13 14	民族問題 ねらい:民族問題の現状と要因について歴史的背景から理解する。	・難民の発生状況、その背景についてウガンダの事例をふまえて理解する。 ・民族問題の歴史的背景を学び、その複雑さを理解する。	・ウガンダの難民居住区で撮影した動画 ・授業プリント

15	<b>地球的課題と国際協力</b> ねらい:さまざまな国際的な取り組みについて理解し、持続可能な社会にむけた行動を計画する。	・国際連合、政府、民間企業の取り組みについて調べ、それぞれの目的を理解する。 ・これから私たちが目指すべき地球のあり方を考える。	・授業プリント ・JICA 海外協力隊の方とオンライン講義(予定)
----	---	---	--------------------------------------

## 6. 本時の展開

時間	1時間		
本時のねらい	地球的課題の解決を目指す地球の一員としての自覚をもつ		
過程(時間)	教員の働きかけ・発問および学習活動・指導形態	指導上の留意点(支援)	資料(教材)
導入(15分)	・「これらの商品に共通して使われている物はない？」 パーム油が私達の身近にあることを知る。 ・「パーム油って何からとれる？」 アブラヤシの需要の高さ、ウガンダの地理的特徴(コーヒー、アブラヤシ適地)、モノカルチャー経済と貧困、大規模開発のメリットとデメリットを知る。 ・「ウガンダの人口構成は？」 いわゆる富士山型の人口構成から、労働力が多くあることを知る。 ・「ゲームのルール説明」 役割カードを配布しゲームルールを理解する。	・私達の身近な物は実は世界とつながっていることを感じてもらう。 ・選択制のクイズ形式にし、参加しながら知識を習得する。  ・日本との違いに気づいてもらう。	【資料1】指導者作成のスライド
展開(25分)	・各自で自分の役割カードの目的などを確認し、どの修正カードが必要か、誰を説得すべきか戦略を立てる。  ・グループ内で、修正カードの購入を巡る第1回の交渉を実施する。時間になったら過半数の同意を得られた修正カードを、各グループに発表してもらう。  ・第2回の交渉を実施する。修正カードを各グループに発表してもらい、スコア変動を合計し、最終スコアを算出。全グループの「経済点/環境点/合計点」を黒板に書き出し、勝利したところを確認する。  ・「秘密の勝利条件」を達成した人を挙手制で確認し、それらの結果をもとに振り返りをする。	・グループの形態にしてから役割カードを配布し、「秘密の勝利条件」が見えないようにする。  ・議論が活発になるよう、声かけをしながら各グループをまわる。  ・「最も合計点が高かったグループ」とそれ以外のグループの戦略を発表し共有する。	【資料2】役割カード  【資料3】生徒用ワークシート
まとめ(10分)	・各自で振り返り、ワークシートに感じたことを記入する。 ・貧困、開発、環境破壊はすべて地理的要因(場所、資源、歴史)によって複雑に絡み合っていることを確認。単なる知識ではなく、解決策(持続可能性)を探究していくことが地理学習の目的であることを強調し、次時へ接続する。	・記入の時間を長めにとる。 ・時間があれば、グループ内で記入した内容を共有したり、役割カードを回し読みしたりして他の立場を知る。	【資料3】生徒用ワークシート

## 授業実践の様子



### 7. 評価規準に基づく本時の評価方法

- ・担当する役割になりきって意見を持ち、根拠をもった議論ができる。
- ・政策決定までには多くの人の意見が反映されていき、各立場はどのようなことを考えているのかを理解している。
- ・地球的課題の解決には全人類共通の正解はなく、解決策を模索するのは難しいということを理解している。

### 8. 学校外との連携

- ・国際協力出前講座(実施予定)

### 9. 生徒の学びの軌跡

生徒の振り返り(抜粋)

Q. もしもう一度、今回と同じ役割でこのゲームをやるとしたら、どう行動したい？

- ・自分の勝利のことに気を取られすぎてしまったのでチームとしての勝利も考えたい。
- ・環境のことも考えつつ、一番は地域経済にもっともよい選択をしたい。
- ・慎重に少しずつ開発修正をしていきたい。
- ・「子供たちの教育機会」という視点からもっと主張できるようにしたい。(現地住民の立場)

Q. ゲームの中でどんなことを感じた？

- ・経済と環境の両立が難しいと感じた。
- ・どこかの組織が単独でやるのではなく、別の組織と協力して国を作っていくことが大切だとわかった。
- ・対立せずに交渉を進められたが、現実ではそうならないのかなと感じた。
- ・誰かの目標を達成するためには、誰かが少しは妥協しなければならない。全体と個人の目標の両立が難しいことを感じた。
- ・交渉の中で譲り合いや対立があり、これが世界中で起こっているんだなと感じた。
- ・ODA の人は、現地の人のことを考えると前に出づらい立場だと思った。日本の資金だから日本の目的に合わせて政策を修正したかったけれど、現地の人はどう思っているかを優先するしかなかった。この決定が日本とウガンダの関係にも影響する可能性があると思った。

Q. 次回以降の授業では地球的課題についてグループごとに調べていくが、どのような姿勢で臨みたい？

- ・自分は関係ないと思わず、今すぐにでも世界のためになることはないか考えながら、世界の問題について調べていきたい。
- ・他人事ではなく、自分にも関係のあることだと思って臨みたい。
- ・メリット/デメリットをよく考えて課題対策を模索したい。
- ・様々な視点から物事を考えたい。
- ・いまだけなく、未来のことも考えた課題解決を模索したい。
- ・課題を解決するために自分が考えたことや思ったことを言葉にする。
- ・どの意見も肯定的にとらえる姿勢で臨みたい。

## 10. 自己評価

### ① 成果が出た点

- ・政策を決定していく過程で様々な立場の人が関わっていることを体験させられた。
- ・開発と環境保全の両立の難しさを体験させられた。
- ・ODA や NGO (単元の最後に詳しく扱う予定)がどのようなことを目的として活動しているのかを知るきっかけづくりができた。

### ② 苦勞した点

- ・ゲームの具体的なルールを考えること  
→はじめは様々な立場になりきって討論をし、グループごとに修正案を発表してもらいやり方  
考えていたが、そのようにした場合、争いを避けて周囲の意見に簡単に合わせてしまう生徒が  
でてくることが予想された。そのため、ゲーム形式かつ個人での勝利条件があれば議論してくれ  
ると考え、そのようなゲームを提案しようとしたが、難しかった。このゲームルール大半は  
Gemini に提案してもらった。  
しかし、Gemini は「経済スコアと環境スコアの合計が最大のグループが勝利」という条件しか  
提案してくれなかったため、秘密の勝利条件は独自に設定した。

### ③ 改善点

- ・ワークシートの回答をグループごとに共有する時間を設けてもよかった  
→他の立場の意見を知ること視野をさらに広げられたかも
- ・ウガンダをモデルにしている…若者の失業率の高さを導入で説明するとよかった  
→もっと説得力を与えられた、年齢が近い人の話なので生徒が身近に感じられた
- ・NPは貿易ゲームのようにお金のようなものにするとわかりやすい

### ④ 自由記述

なし

## 11. 学校内外で国際理解教育・授業実践を広める取組

① 「令和 7 年度茨城県高等学校教育研究会地理部研究発表会及び講演会」において、同じく本研修に参加した茗溪学園中学校高等学校の木村教諭と共同で授業実践発表を行った。

### ●JICA 筑波教師海外研修(ウガンダ)報告



(研修参加者全員で作成したスライドから抜粋)

●授業実践発表



JICA 筑波の講義室が会場となり、JICA 筑波教師海外研修(ウガンダ)報告として各訪問場所での活動についてパワーポイントを用いて説明を行った。その後、2名それぞれの授業実践発表をした。地理部の先生方にウガンダの地理情報や難民の受け入れ体制、教育現場の様子を伝えることができた。

② 学校内ウガンダコーナーの設置



3ヶ月程度、学校の廊下にウガンダコーナーを設置した。通りがかりに楽器を叩いたり、アフリカ布の巻きスカートを試着したりと異文化に親しんでいる様子が伺えた。

③ JICA 筑波施設訪問プログラムの利用



11月に、希望する生徒を対象として、JICA 筑波施設訪問プログラムを利用した。参加した25名は民族衣装の試着や研修員との交流を楽しみ、国際理解への第一歩となる貴重な経験をさせてもらった。

12. 自由記述

教師海外研修は、教師が現地に行くことが目的ではなく、そこで見たもの・感じたことを生徒たちに伝え、国際理解を広く深く考えていくことが一番の目的である。プライベートで行く海外旅行とは違い、

小学校・中学校・高校の教師と JICA の方が同行してくれるので、感じたことを毎日共有したりどうやって生徒に伝えるかを一緒に考えたりと、常に生徒たちの顔を思い浮かべながら充実した時間を過ごすことができた。また、仕事をしていると高校教員との交流や意見交換は多くできるが、他校種の教師と意見交換をする機会はあまりなく、特に小学校の先生達の視点は新鮮で、事前研修での交流も含めたいへん勉強になった。

また、JICA 筑波の西岡さんが教師海外研修の終盤に「総理大臣も宇宙飛行士もみんな先生に教わる」という内容の歌詞紹介をしてくれたのをよく覚えていて、私達は忙しい日々を追われて忘れてしまいがちだが、教師を夢んでいた頃の思いや教師になれた時の嬉しさを思い出させてくれた。また、教師という仕事を誇らしいと思わせてくれた。

教師海外研修は現地に行くことだけが研修ではなく、事前研修や事後研修、現地で過ごす中での同行者との交流、この研修を通して出会ったすてきな人たちとのつながりすべてが研修になったと感じている。

### 13. 参考資料

資料名	著者名等	出版元、URL 等
JICA 中部教師海外研修ガイドブック	編集:NPO 法人 NIED・国際理解教育センター	独立行政法人国際協力機構中部センター(2021年3月)
2024年度 JICA 筑波ウガンダ教師海外研修実践報告書		独立行政法人国際協力機構筑波センター

### 14. 本時で使用した資料

【資料1 授業内で使用したスライド(一部抜粋)】



#### アブラヤシ農園の大規模開発

○ ウガンダに年間10億円の収益を生む

✕ 森林破壊削減に対するコストは10億円以上の可能性あり

→短期的な10億円  
or 長期的な環境コスト



開発修正カード一覧	NPコスト	経済スコア変動	環境スコア変動	R1	R2
① 大規模排水処理設備の導入	-50 NP	-1 点	+4 点		
② 農園規模の 50%縮小	-70 NP	-3 点	+8 点		
③ 伐採地域の植林義務化	-20 NP	-1 点	+2 点		
④ 立ち退き住民への高額補償	-40 NP	-2 点	+2 点 (社会福祉)		
⑤ フェアトレード認証の取得	-30 NP	-1 点	+3 点		
⑥ 小規模農家への技術・資金援助	-30 NP	+1 点	+1 点		
初期スコア	100NP	10 点	2 点		
ラウンド1の結果	NP	点	点	↑グループで合意されたものに○をつける	
ラウンド2の結果(最終スコア)	NP	点	点		
優勝したグループの結果	NP	点	点		



Q1. 自分のグループ内で秘密の勝利条件を達成した人は… (○をつける)

- A. ウガンダ政府      B. 多国籍企業      C. NGO  
D. ODA                E. 現地農民            F. 国際メディア (6人グループのみ)

Q2. 自分の役割の目標はどのくらい達成できたと思う? (数字か・に○をつける)

0    . . . . . 20    . . . . . 40    . . . . . 60    . . . . . 80    . . . . . 100(%)

Q3. 自分のグループ内で対立はあった?それはどんな議論だった?

Q4. もしもう一度、今回と同じ役割でこのゲームをやるとしたら、どう行動したい?

Q5. ゲームの中でどんなことを感じた?

Q6. 次回以降の授業では地球的課題についてグループごとに調べていくが、どのような姿勢で臨みたい?