

(1) プログラムづくりの続き

◆ プログラムづくりの続き

- 昨日に引き続き、7つのグループでプログラムづくりの最後のつめを行う。

(2) プログラム発表会&提案会

◆ プログラムの発表と提案

- 各グループ持ち時間15分間でプレゼンテーションを行う。
- 聞く側は、一人一グループにつき、次のことを考えながら聞き、2種類のカードに、書く。

- ① ピンクのカード…いいねそこ！&共感できたところを具体的に書いて伝える
- ② 緑のカード…こうしたらもっとよいかも！よりよくなるための提案を具体的に伝える

- 午後から、提案を受けて、プログラムを練り直す時間をとる。

■ グループ1：「Talanoa (タラノア)」

◆ プログラムの発表

★ メンバー

- 江口由希子 賀島美恵子 日下部貴枝 土屋裕子 林泰宏、渡邊由希子

①：1/2

★ テーマ

- 地図作りを通して自分の意見を出し合おう～おはなし名人・きき名人になろう～

★ ねらい

- 地図の作成を通してコミュニケーションを体験させる

★ 対象

- 小学生(5・6年)

★ 時間

- 45分×2回

★ ねらいを達成するための流れ

- 起：話し合いがしやすい雰囲気づくり
- 承：協力して1つのものを作り上げる
- 転：作ったものに対して自分の意見を言う。友達の見解に耳を傾ける。

★ プログラム (1回目)

- ①グルーピング 「ユ・ー・ラ・シ・ア・た・い・り・く」と順番に一字ずつ言い、同じ言葉を言った人同士でグループを作る (10分)。
- ②世界地図作り 3~4人のグループで、協力して世界地図を1つ作る。

★ プログラム (2回目)

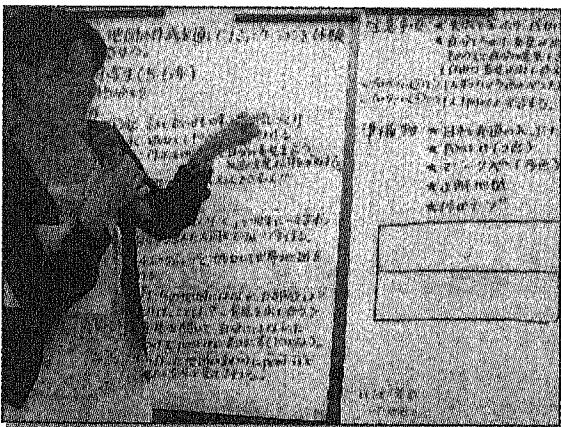
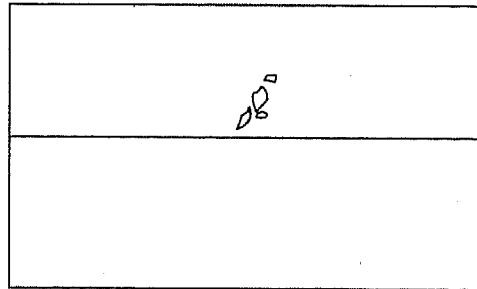
- ③正しい地図を見て・・・自分達の地図にはなかった部分は？
びっくりしたことは？ について意見を出し合う (35分)。
- ④まとめ 友達の意見を聞いて、自分にはなかった考えを見つけてカードに書き出す (1つ以上) (10分)。
- ⑤授業を終えて 自分達の作った地図のまわりにカードを貼り、みんなの意見を見てまわる。

★ 注意事項

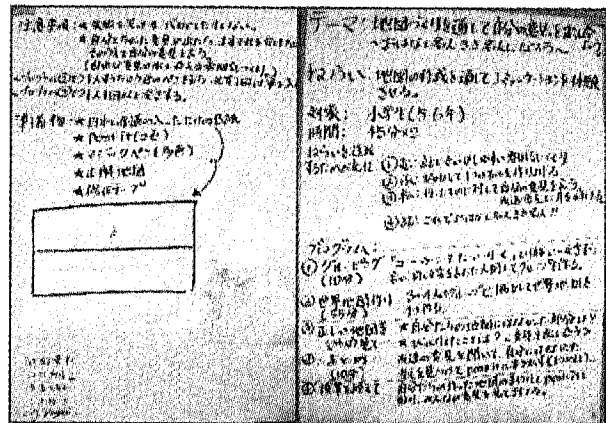
- 失敗を笑ったり、バカにしたりしない (生徒にさせない)。
- 自分と違った意見が出たら、まずそれを受け止めその上で自分の意見を言う (自由な意見が出し合える雰囲気づくり)。
- プログラム (1回目) で、1人ずつ違う色のペンを持ち、必ず1回は筆を入れる。
- プログラム (2日目) で、1人1回以上発言する。

★ 準備物

- 日本と赤道の入っただけの模造紙
- カード：付箋 (2色)
- マジックペン (多色)
- 正解地図
- 修正テープ。



▲ Talanoa (タラノア) プレゼンテーション



▲ まとめたプログラム

◆ いいねえそこ！&共感できたところ ◆

- ・ コミュニケーションがメインのねらい（地図づくりは道具）。
- ・ 日本と赤道だけの地図からの世界地図づくりは面白い！
- ・ 地図を作るという具体的な作業があって満足が得られると思う。
- ・ テーマが絞られていていい。アクティビティもシンプルでいい。
- ・ 世界地図をうまく使っている。
- ・ 簡単にグループ作り（ユーラシアたいりく）ができて good。
- ・ 日本地図と赤道の地図づくり面白い。
- ・ 地図作りは、おもしろそう。大人でも良いかも。
- ・ 生徒の主体性を引き出すプログラムになっていますね。
- ・ ポストイットを使うと視覚的にわかりやすい！
- ・ 地図をみんなで作るという作業があることで”参加”しやすいプログラムだと思った。
- ・ 最初に世界白地図を子どもに与えないで、子どもたち自身に考えさせるのが良いと思った（新しい発見がある）。
- ・ 友達の意見を聞いて、自分になかった意見をカードに書き出すのは、よいと思う（聞いて考えることがしっかり促せるので）。
- ・ 地図を作るという楽しい作業を通すことがナイスアイデア。
- ・ まず自分たちで考えて（何も見ないで作り、あとで確かめること。いかに知らないかに気づけるし、知らなかったことを印象づけて覚えられそう。
- ・ 子ども達が興味のもちやすい地図のテーマが面白い。
- ・ 白地図のアイデアがすばらしい。
- ・ グループで協力して1つのものをつくり上げるのは楽しいと思いました！（私もやってみた〜）。
- ・ 協力して世界地図を描こうっていうワークショップはすてき 協力ゲームとしても面白い！
- ・ 世界地図を描くことで、新しい発見(意外と世界の国のことを知らない。知っている国が少ない) があると思いました！ good！
- ・ 「タラノーワ」小学生高学年の実態に合わせた流れ。地図で日本と赤道の入っただけの模造紙 Good idea!!
- ・ タイトルが興味を引かせるおもしろい名前。ねらいがはっきりしていて、達成のための地図づくりという手法とのつながりがよくわかる。
- ・ 地図づくりという手法。
- ・ 自分と異なる友達の考えを積極的に発見し、評価共感するという視点がナイスですネ
- ・ 子ども達に「知らないこと」「知ってるつもり」のことを自覚させることができる。
- ・ よいとおもったこと おはなし名人 きき名人のねらいが良かった
- ・ 「地図」グループみんなで1つのものを作る。完成させる作業はよい
- ・ 違うペンを持つのは、全員活動できるので、ナイスなアイデア！！
- ・ 世界地図をネタにして、コミュニケーションをするというのは、とても良いアイデアだと思います。アイデアが good！
- ・ ” 地図をつくることをさせること自体おもしろい。
- ・ 地図づくりを通してコミュニケーションをはかろうという視点
- ・ テーマ・目的がシンプルでわかりやすい 学校でやってみよう
- ・ グループわけの方法がおもしろい。地図づくりという発想がおもしろい
- ・ 自由な意見を出せるように雰囲気作りに留意している点
- ・ 必ず全員が参加できた証が残るように色別のペンをつかうのがよい。

◆ こうしたらもっとよいかも！ よりよくなるための提案 ◆

- ・ 起：ユーラシア大陸の意味をちょっと紹介してはどうでしょう。
- ・ 1限目に世界地図をまったく見ないと書けないグループが出てくるのでは？もう少しヒントを与えては？
- ・ やって見たかった。
- ・ 地図のふり返りのときに、間違いの多かった地域と自分たちの関心の浅さをからめて考えられると、次にもつながるのでは？
- ・ ユーラシア大陸を書くのに、模造紙の中心に日本があるのでしょうか？赤道が真中にあるのでしょうか？
- ・ 各班の差（対象5、6年の年齢からみて）から同じ気づきを導くには、
- ・ 「お話し名人」、「聞き名人」になる目的は達成されると思う。でも出てくる疑問にはどうなるの？せっかく「世界」を取り扱うので、「世界」について考えを深める時間があればいいのではと思います。
- ・ 各国の写真を用意しておき地図に貼る／その図イメージをカードに書いてみる
- ・ マジックもいいですが太い筆はけ(単純な色えのく) など使うと、子供はもつたのしい自由さが味わえるかも。(美術科)
- ・ はたして地図ができるでしょうか。
- ・ 提案①最初から地図を書くのは大変なので、あらかじめ知っている国をあげさせて国形ピースづくり。それをあてはめる→そこだけはまず正しく与えてから、自分達の地図を作るのはどうでしょう。
- ・ 実際に住んでいる街の地図づくりも面白いのでは？
- ・ 地図には日本も入れない方がおもしろいのでは？日本の地図はまん中に日本を描くけれど、他の国では日本がはしに描かれることもあると伝えてみては。

- 世界地図づくり（共同）の前に自分一人で作る時間をとれば、コミュニケーションをして共同作業で行う素晴らしさが比較により、よくわかる？
- 地図を作る過程に友達の話を書くことができたかも考えさせたいかが？
- ④を終えた後、自分の中のふり返しシートを個別に書かせ持たせてもよいと思う。
- 地図を作るだけでなく、分かる範囲でどんな国々というの（出来れば）考え、書くのも良いのでは。国のイメージをもって覚える方が定着しやすいと思うので。
- 日本を中心にしなくてもよいか（日本の型をどこかに置くとか）一から書くのが難しい場合はいろいろな国の型紙を張っていく（45分でできること…）
- 日本の地図が最初に書いてあるが、かえてそれはない方が日本の大きさの違いに気付くのではないか？
- みるだけでなく地図を修正し世界地図を完成させたら？
- 正解地図を何種類も用意提供してはどうか？ ☆メルカトル・ピーターズ・南北逆・アフリカがまん中・様々な地図をいつもなじみの地図だけが正確じゃない。
- どの国に住みたい。など自分の希望する所を各自かきこむとのしそう。
- 知っている国を出してもらいどのへんにあるんだろうね。と一例としておさえてみては…その上で「承」に入っては？
- 名人と呼ぶまでにはもう少し聞きたい。話したい。1:1 1:グループ グ:グ 1:全 いろいろしくもう。
- 「おはなし」が主眼なら地図に「スポーツ選手」「食べ物」も加えると、はなしがはずむかなと。
- コミュニケーションスキルアップならば（注意事項）も自分たちで約束を考えだしては ex)話しあいの時気持ちのよく感じる時ってどんな時？ ex)傾聴 etc スキルアップトレーニングをしてからコミュニケーション実践の場を設ける方がいいかなと思いました。

◆ 提案を受けての改善点

- 時間は、45分×2回 → 45分×4回に。
- グループだけでなく、話しやすい雰囲気づくりと世界に目を向けられるようなアイスブレイキングを実施する。
- 「名人」と呼ぶまでにはもう少し「ききたい、話したい」のでは？→1:1、1:グループ、グループ:グループなどいろいろ組んで様々なコミュニケーションの形をとってみる。
- 1:全（教師→生徒）の形で発問し、地図づくりの前に知っている国名を出してもらおう。地図作りの前に知っているスポーツ選手・食べ物を出してもらおう→それはどこの国のものだろう？などの話をして地図作りの前に簡単な情報提供を試みる。
- 地図作りの際、どの国に住みたい？など自分の希望するところを各自書きこませ、オリジナルの地図を作らせる。
- 正解地図を何種類も（メルカトル、ピーターズ、南北逆、アフリカが真ん中、など）用意提供して、いつもなじみの地図だけが正解じゃないことに気づかせる。
- まとめ：個人だけでなくグループごとに、出た意見等をまとめてみる。
- 最後に個人でふりかえりを書いてもらい、その後にもまたグループの中でそれを共有。
- グループごとのふりかえりシートもつくり、まとめてみるのもよいかも。

(例)	地図	意見
A君		
B君		
C君		
D君		

- 注意事項：コミュニケーションのスキルアップならば、グループワークをする際の注意事項（お約束）も自分達で考え出してもらってもよいかも（例：お話し合いのとき気持ちよく感じるときってどんなとき？などなど）。

■ グループ2:「ほんとにやるぞ〜チーム」

◆ プログラムの発表

②: 1 / 2

★ メンバー

- 池田幸代 石田敬子 龍田成人 藤原秀雄 三澤洋子 山口永子

★ テーマ

- 共生

★ ねらい

- 他人を思いやりながら行動できるようにする。

★ 対象

- 小学校6年生+保護者

★ 時間

- 1回目 11/12 (90分)、2回目 11/19 (90分)、3回目 11/21 (90分)

★ ねらいを達成するための流れ

- 起: 弱者の立場を体験し、どうしたらよいか感じる
- 承: 助け合いが自然にできているネパールの話を聞き・・・
- 転: 自分達の生活を見つめなおす
- 結: 自分達にできることを考える

★ プログラム (1回目) <人の痛みを感じよう>

- ①アイスブレイキング (四隅の部屋) 10分
身近なこと → 弱者へのかかわりの経験の有無 (障害者、お年寄り、外国人、困っている人)
- ②インストラクション (役割、状況、方法) 10~15分
- ③弱者の立場の気持ち体験 30~40分
助けなし 助けあり 別の弱者 助けあり
- ④シェアリング
○ グループシェア 15分 (各弱者体験から1人ずつ集まってグループになる。)
○ 全体でシェア 15分

★ プログラム (2回目) <自分を見つめなおそう>

- ①ふりかえり 10分
- ②アイスブレイキング (ネパールの習慣クイズ) ②~③で 30分
- ③ネパールの話を聞く (助け合いが自然にできる社会の様子について)。
- ④自分の行動を見つめなおす。(5人グループ) 20分
- 助け合いができた (+) 助け合いができなかった (-)
○ 個人で見つめなおしてポストイットに記入 (+) × 3枚, (-) × 3枚
○ グループで話し合って、1枚にまとめる。
- ⑤発表 (グループ代表) 15分
- ⑥個人の気づきのまとめ (個人カード) 10分

☆ 探しておこう! (次回までの課題)

- できなかったことを解決するために自分にできることを探しておく。

★ プログラム (3回目) <自分達は何をしようか>

- ①フォトランゲージでこれまでの活動のふりかえり (さまざまな弱者の体験を思い出す) 20分
- ②グループで考える (宿題で考えたことを、出し合ってまとめる) 30分

一つのことから (前回に出たことをあげる)	解決策

- 個人作業 (ポストイットに記入)
- グループワーク (表にまとめ)
- ③個人のふりかえり、まとめ (ふりかえりカード) 40分
 - 自分にできること、していきたいこと
 - 自分の一番の発見は何?
 - その他 (感じたこと、全体をふりかえった感想)

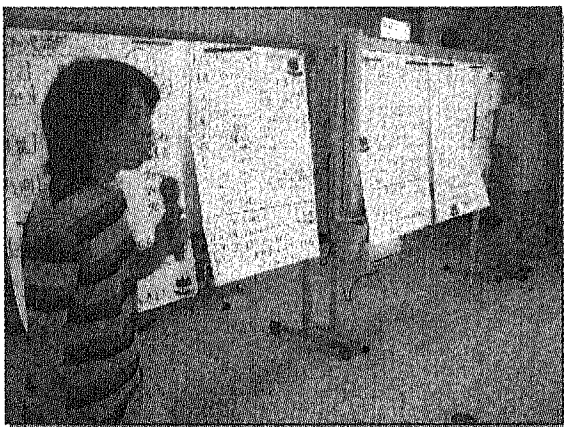
★ 注意事項

- 第1回…安全に留意・・2人ペアでけがのないように、活動。
- 相手の気持ちがいっしょに体験できるようにプログラムを組む。
- 正しい助け方を知るために専門家についてもらう。
- 第2回…ネパールの話を聞いて、自分達の生活に重ね合わせられるように提示する。
- 親にも参加してもらい、親の意識が少しでもわかるように・・・。
- 第3回…子ども達が身近な活動に戻って考えられるような写真を用意する。
- 各自の考えをもって、参加できるように、事前に働きかける。

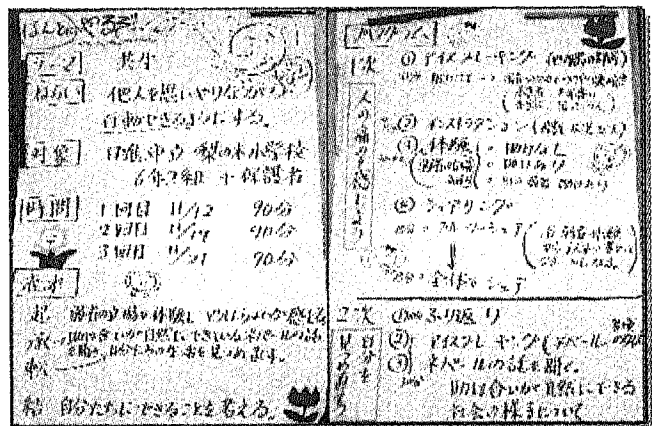
★ 準備物

- 支援者 (福祉協議会の人、協力隊経験者)
- 写真
- 個人カード、模造紙、カード (付箋)

V 第3回 開発教育
指導者研修の記録



▲ ほんとにやるぞ〜チームプレゼンテーション



▲ まとめたプログラム

◆ いいねえそこ！&共感できたところ ◆

- 流れのあるプログラムで気づきが生まれそう！
- 毎回の振り返りは良い案。
- ふりかえりワークシート案は素晴らしい。
- 親をまきこんでいくのは面白い！親と一緒にワークショップに対等な立場で参加できるといいですね。自分の親、自分の子どもたちががうグループだといいかも。
- 是非やって下さい。
- "ほんとに出来る" とっても良くすぐに活用できる" 感心した"
- 保護者への働きかけ。
- アイスブレイキングと(展開)体験がつながっていていい。
- クラス内だけでなく保護者の参加、ゲストティーチャーが入るのがいい。
- 実践にもとづいて実現性があった。
- ほんとにやれそう(具体的)ワークシートまで用意したのはすばらしい。
- 遠くと近くを非日常と日常を学校と地域を結びつける視点と案が良い。
- プログラムが多角的な面からとらえられている。
- 最後の「行動」まで良く練られたプログラムだと思いました。JICA国際協力出前講座で実践して。
- 1回めの弱い立場で体験すると言うのは、わかりやすい方法だと思った。親も参加できるというのは良い。
- ◎おや◎時間たっぷりがとてよ。じっくり、がっぷりよいかんじ。
- ・実現性があるところがスバラシ！親参加も「4種類」の社会的弱者の体験をした人か1人ずつ集ってシェアするところか、違いから学べていー！
- プログラムを本当に日時まで決めて実施する事はすばらしい。個人の見直し作業をとり入れたことは大変いいですね。
- ほんとにやるぞー すぐ使えそう具体的！保護者もまきのむのはgood！
- 親も参加はよいですね。家で話すきっかけになる。
- 子どもだけでなく保護者の意識も高められる！！
- ほんとにやるぞGpプログラムが具体的によくまとまっている。
- ネパールの話など体験にプラス視野が広がって良いと思った。
- 助け合うことを体を通して知ろうとすることはよい。
- 非常に具体的ですく「使えそう」
- いいね！個人のふりかえりよい ポストイットで個人のできたことできなかつたことを考えるのはよい。
- 弱者の立場になって体験活動を取り入れている点は子どもにも分かり易いと思う。
- ほんとにやるぞ◎弱い人の立場にたつてやるのが当然。いい考えだねえ。
- 助け合いができたことできなかつたこと、その解決策は…具体的で良かった。ほんとにやるぞー(小学生)
- 体験者の話を上手に活用している。
- ワークシートが工夫されていて、わかりやすいですね！
- 事前のいい準備まで配慮。
- 一次で相手の気持ちを受け取れるように、プログラムをつくる。というのがよいと思った。ほんとにやるぞー。
- 保護者も巻き込むのがよい。
- 「ほんとにやるぞ！」プログラムの流れが具体的でスムーズな流れになっている。1次「人の痛みを感じよう」2次「自分を見つめ直そう」の小テーマ設定がよい。
- 親の参加ありの学習方法も大きく広がりを感じます。
- 発展性があるプログラムでGood！(地域に出るなどいい経験になりそう)

◆ こうしたらもっとよいかも！ よりよくなるための提案◆

- 2回目の④で今まで自分のできたこと/できなかつたことをふりかえるというより今までしてもらった事で助かったこと、してもらえなくて悲しかったことを出し合うと、より受け手の気持ちに共感できるのでは。
- 後半はじめもしくは後半なかばで、たのしいアクティビティー(あそび)があってもよいかしら.....でももっと時間がながくなるかしら....?
- 弱者が生きやすい社会とは気の毒などこかの誰かの為になすべきということではなくて、自分もあなたもみんなも生きやすい社会だと思う。自分はずねに強者である。というのではなくて、いつだって弱者たりうるという視点があってもいいと思いました。助けてもらってうれしかった一体験出しなどe t c。
- 障害者についての体験はどれか1つにしばらく試してみようですか。
- 継続 具体的な目標を明確にした方がよいのでは？
- ネパールの話を子供達が自分の生活に身近なものをつなげる所が難しそう。
- こうしてみたら...フィードバックのおたより(きつと出すと思いますが)共通点を見つけよう。
- 最後の「行動」まで良く練られたプログラムだと思います。「ネパール」だけでなく、「フィリピン」のICANさんも呼んで色々話を聞いたらと思います。全体を通して「強者」の立場からみているのではという点だけ気になります。

- 助けが必要な人として障害者、外国人…と先に限定していることはどうか。考えていきたいところ。そうすると助け合えたを考えると深まるのでは？
- 誰かが困っている場合ってどんなものがある？それから・障害者・お年寄り・外国人と出てくるならいいかも（でも人はだれでも困ることってありますネ…）。
- 「どんな助けが必要か」考え、その助けが相手にとってピッタリがどうか相手にかくにんしてみは…？やる側される側のギャップをうめる。
- 1次の③福祉課などで、擬似体験グッズを借りると体感できていい。
- ネパールの話が物語風や映像写真などを使って。でない「自然なたすけ合い」が分かりにくいのではないかな？
- 1つの外国の例でしぼったけれど…。
- 2日目の終わりに宿題にしたものは3日目にどう生かされるのか？
- ネパールだけでなくもう1カ国位あったらどうでしょうか？
- 「ほんとにやるぞ」体系だっていて、流れがとれもスムーズで言うことなし。
- 少しむずかしいかもしれませんが弱者と言われる人は健常者の人々がそのような立場にしていることを分かってもらえたらいいなあと思います。

◆ 提案を受けての改善点

- 「弱者」→不便を感じている人。区別したり、差別したりする表現なので、誰にでも起こりうることとして考えたい。互いに差さえあって生きていることに気づけるように…。
 - 第2回の④
- | | |
|-----------------|-------------------|
| 助け合いができていた | 助け合いができていなかった |
| (してもらって嬉しかったこと) | (してもらえなくて悲しかったこと) |
- 「受け手の気持ちに共感する側面から考えてもよい」ことを提示する。

■ グループ3: 「ありがたや」

◆ プログラムの発表

★ メンバー

- かずー、イナボン、チエコ、きらきらひかる、もりもり、ブリス

★ テーマ

- いつまでもあると思うな飲める水

★ ねらい

- 水の有難みに改めて気づく

★ 対象

- 生意気な高校生 40名 (男子20名、女子20名)

★ 時間

- 50分×2=100分

★ ねらいを達成するための流れ

- 起：一日の水の使い方の発表
- 承：48時間断水になったら
- 転：365日断水の国と日本
- 結：意識改革！！水はみんなのもの！！

③: 1/2

★ プログラム (1回目)

《アイスブレイキング》

- 四隅の部屋

シャワーに関する質問、歯磨きに関する質問、シャワーに入る時間

《アクティビティ》

- ① 生活時間分析表

自分の1日の生活の中で水を使用した(関わった)場面を書き出す(昨日分)。

→ グループ発表、ふりかえり。

- ② ①で書き出した場面に対し、もし48時間日本が断水になってしまった場合の対処を考える。

→ ふりかえり (A4用紙グループで記入)

★ プログラム (2回目)

- ③ まずは日本の水源から蛇口までの経路を図に表す。

→ グループ発表

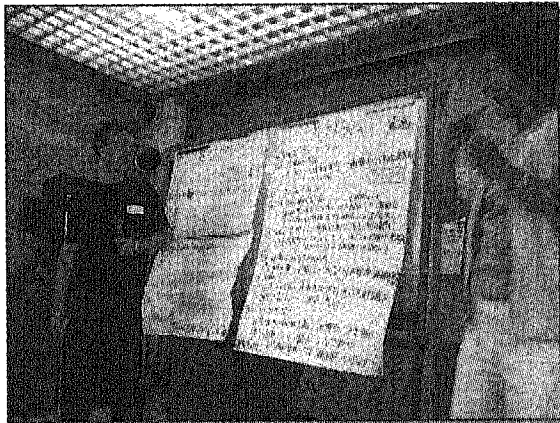
世界の降水量・世界の水事情(水道管理・危険性等)資料を配布。

- ④ ③の図を見て安全な水を飲める為に必要なことを図に書き込む。

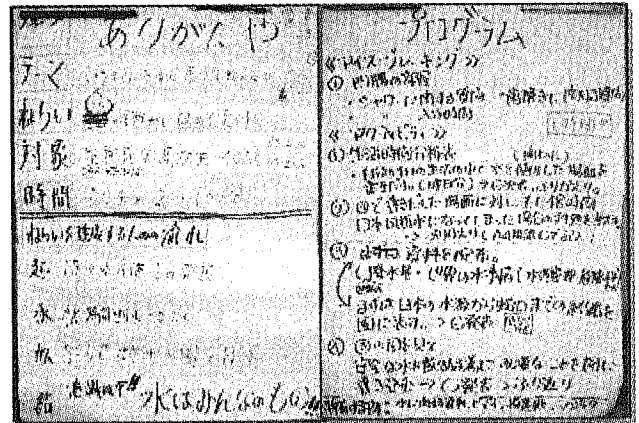
→ グループ発表 → ふりかえり

★ 準備物

- 水に関する資料、ビデオ、模造紙、マジック



▲ ありがたやプレゼンテーション



▲ まとめたプログラム

◆ いいねえそこ! & 共感できたところ ◆

- 1日の水使用をふりかえるのはふだんやらないのでおもしろい。
- 寸劇は面白いし効果抜群ですね。
- ありがたや寸劇 good。実際のワークショップでもうけそう。
- 起承転結のつくり方がみごと!!
- 演技うますぎ。
- 「水」の重要性を認識できると思う。
- 水という身近なテーマ◎ミニ劇場! 分かりやすい◎
- 生徒に身近な感じ易いプログラム。
- ミニ劇場は生徒にとって分かり易いし、絶対ウケると思います。

- テーマ：ありがたやグループ・水を節約するためにできることを考えるとき「社会的によりも個人が何ができるかを考えるのが point」というのがよいと思った。
- 生意気な高校生という設定。
- アイスプレーキングがとてもいい導入になっていますね♪
- 自分自身の水の使用について、見つめ直してからプログラムに入っているのが、すばらしい。
- 1度中学生に普段の生活で使っている水に量を伝えたらビックリしていました。きっと高校生もビックリすると思います。ミニ劇場もよかったです！！
- いいね！身近なでも複雑な「水」を使うパフォーマンスが大切！
- プレゼンにロールプレイが入るのは面白いよねー。大切なことだと思いました。
- 子どもたちにとってとても身近なテーマであり、水の大切さを知ることができる。
- 断水の劇化はおもしろい。
- 生活時間分析表はやりやすく、自分をふりかえるいい機会になりそう。
- 「ありがたや」のスタンスは、とってユニークでいいアイデアだ。対象：生意気な高校生はユーモラス。プリスの発表よし。
- 水に目をつけたのはいいと思う。
- 最初に自分たちが日常使っている水量を（その多さに）気づけるようにしているところが◎。
- 「水がなかったら…」のミニ劇場すばらしい！！ 高校生がロールプレイをしますか？ 例を見たあと、自分たちでロールプレイすると実感できそうですね！
- もう少し「アクティビティ」をして時間を取った方が充実したプログラムになるのでは？
- 日常生活にそってとても良い。劇もすごくわかりやすい。
- 起承転結に対応したアクティビティになっていて理解しやすい。
- ありがたやグループ名やテーマ名が人をひきつける！！テーマがきちんとしぼれている。
- アカデミー主演女優賞いよっ！
- 起承転結がシンプルでわかりやすい。テーマ、ねらいにそれぞれフォーカスされていてゲー。
- 個人の家庭的な問題から環境まで発展させるところはさすがに高校らしい。
- 水というテーマが身近で、又、すぐに改善出来るテーマが良かった。
- 開発の現場だけでなく、「水」については、地球的規模の問題である。水について教材化していくことは、必要である。生意気な青少年と引きつける日常生活を題材とした導入は、おもしろい。
- ミニ劇場最高！
- （48時間）断水した場合を改めて考えさせることは、水の大切さを実感させる上で効果的だと思う。
- 水の使い方現在の自分の生活からとりあげた教材は切実さがあって真けんになると思います。
- 寸劇は理解しやすく興味もひきやすかった。
- ありがたやコント（？）がおもしろい。
- 身近な水、それがないと困ることは切迫感がわく。真剣になる！
- アクティビティとプログラムの流れのマッチングがいい。ねらいと流れがスムーズ。
- 具体的な対策を絵にしてみる点が良い。
- ミニ劇場は、おもしろい。

◆ こうしたらもっとよいかも！ よりよくなるための提案◆

- もう少し、世界の水を世界の皆で仲よく使おうという意識が高まるような活動が入った方が良いのでは。（水がないと断ると感じるだけでは、そこまでおもえないのでは？）
- プログラムの流れ、構成が素晴らしい。
- 「水」について、最後に考えた事を、まとめる。
- 水がなかったら(断水になったら)何が困る？優先順位（水使用）を考えさせる活動があったらおもしろいのでは？
- アラル（？）海の事例もおもしろい。
- ヨルダンの水事情（水源がイスラエルにある）ので、政治にも影響している。を紹介してもいいのでは？
- 水の使われ方の比率等が提示をしては？
- 「もし水がなくなったら」想像する力が身に付くってすてき（はあと）。
- 災害時だったら…という設定とつなげてもいいかも。
- 対象が高校生なので世界の現状についても紹介もしくは調べる時間をとった方がいいのでは…（ユニセフの資料とか）。
- 四隅の部屋分けで、すぐ動かないかも。水なし生活体験あるといいかも。
- 他国の水事業で日本の水が比較的安全。そこで止まらない為の工夫としてもう一工夫がいる。
- 対象の年齢層を考慮すると、もう少しくわしい詳細資料データを利用活用すると良いのでは？
- ①の生活時間分析表の段階で世界の国々との比較を試みればどうかな。
- 水道局のホームページで一日に使う水の量を公開しているので、参考資料にするといいですよ。
- 生活時間分析表は宿題として、事前準備してもらってもいい。1時間目の時間配分が苦しそう。
- 阪神淡路大震災などでも、1番困ったのが水の問題だったそうなのでつけ加えて話してもいいかな…。
- 安全な水を飲むためのプロセス→だから大切にしよう。もう一つ！限られた資源は本当になくなるという危機感をもっと出せ

たら…。

- 水がどうやって来るか、そして使って汚れた水はどうなって、そして自分たちにどう返ってくるかも図に表してみては？
- 生意気な高校生はシャワーのこととか聞かれて抵抗はないのですか朝シャンしてないのかとか言わない？
- 高校生自身に“ロールプレイ”もし水道が使えなかったら”を作らせて見る。
- 「日本が断水」より高校生の地域で断水がおこったことにしては？
- 1日でもいいから本当に水を使わない日を体験させる事はできないだろうか。
- 水の大切さをもっと危機的に具体的に訴えた方がいいと思う。
- つづき次回は下水もあるいはゴミー雨ー川ー海。くじらやイルカのおなかゴミいっぱい。
- 水道から蛇口までだけではなく海までをも考えたい（下水道）。
- 将来をどのように結びつけていくか？明確でも良かったのでは。
- 日常生活の水使用。生活の質（便利）という視点だけでなく命ということのかかわりに気づく部分があるといいですね。

◆ 提案を受けての改善点

- 水の循環を、飲み水までではなく、工業・農業用水と下水処理まで広げる。
- 資料として生活使用水量の割合グラフの提示。

■ グループ4: 「茶～美」

◆ プログラムの発表

★ メンバー

- 天野恭子、加山いそ子、うめ、かい、ひの、Sunny

★ テーマ

- 「国際交流」ってなに？（私たちは1人で生きてゆけるの？）

★ ねらい

- 国と国・人と人との「交流」について考えを深めその大切さを共有する

★ 対象

- 静岡県内の教員／市民グループ 留学生・学生 在住外国人／一般

★ 時間

- 3時間位

★ ねらいを達成するための流れ

- 起：今日ここに来るまでにどのようなものにお世話になってきましたか？
- 承：私たちの生活は様々な人や国との交流に支えられています。
- 転：私たちは今までどのような交流をしてきたでしょうか。
- 結：これからどのような交流をしていきますか？

★ プログラム（2回目）

- ① アイスプレイング 20分
- ② お世話になったものは・・・ 30分
ポストイット書き出し→グループワーク
- ③ さまざまな人や国との交流に支えられています 30分
休けい 15分

④：1/2

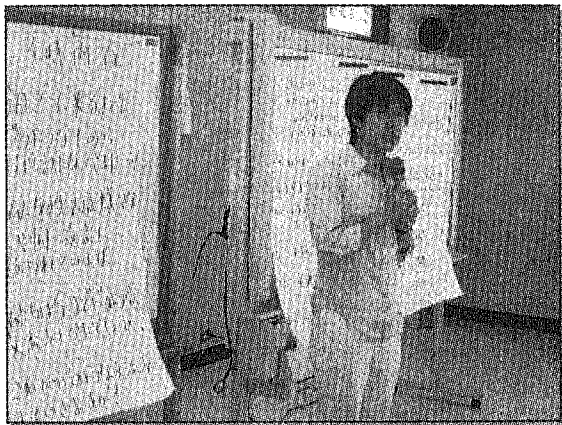
- ④ 日常生活をふりかえって→今までの交流をかき出す（良い交流/悪い交流）20分
- ⑤ どんな交流をしていきますか→交流「辞書」をつくろう 20分
- ⑥ 主催者タイム 15分
- ⑦ 懇親会 30分

★ 注意事項

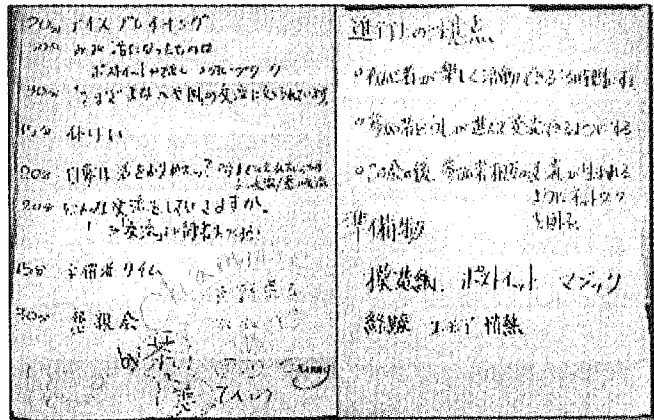
- 初心者が楽しく活動できる3時間にする。
- 参加者同士が進んで交流できるようにする。
- この会の後、参加者相互の交流が生まれるようにネットワークを図る。

★ 準備物

- 模造紙 ポストイット マジック 経験 ユーモア 情熱



▲茶~美プレゼンテーション



▲まとめたプログラム

◆ いいねえそこ！&共感できたところ ◆

- 世話になっている物と使えなくなる物は、自分たちの生活が世界とのつながりで成り立っていることがよくわかった。
- グループが一体になって、協力している姿がよく伝わる。
- 流れが非常に良い。わかりやすい構成。意見交換（懇親会）いいですね。準備物：ユーモア、情熱いいですね。
- 戦争というか日本が孤立してしまった場合を例にして交流の大切さを身近に感じることができた。
- デモの流れはよかったです。
- わかりやすい。入りやすいアクティビティだった。
- とっかかりやすく、わかりやすいワークでよかった。ねらいもクリアだった。
- お世話になったものという視点がとてもよい。
- 外国との交流がなくなるだけで、いつもの生活ができなくなるなんてびっくりでした。
- 楽しいと思えるアクティビティはとても大切。
- 実際のワークショップでいかに他の国に頼っているか気付いた。
- テーマの取り方が興味深い。
- 私たちの生活に直接関係するワークショップでよかった。
- 自分の生活に根ざしたもので、イメージがわかりやすい。気づきが生まれると思う。
- 「戦争がおこったら」、「世話になったもの」のワークショップの変化がよかった。
- 国際交流ってなに？グループ☆人はいつもいろいろなもの・人・資源 etc. にお世話になって生きていることをあらためて感じられるプログラム→すばらしいと思いました。
- 身近な問題を取り上げて、自分の生活をふり返るところがよい。
- とてもわかりやすくまとめてありました。具体的なワークショップがあつてよかった。

- 書きだすことで、いかにお世話になっているものが多いか、又、消すことで、戦争が起きたら困るなあと視覚的にも実感できて良かった（人が1人で生きてないことに気づけそう）。
- お世話になっているものをふりかえることで、どれだけのものに支えられているか、気づける！
- 身近なことをきいたのでとてもやりやすい。
- たくさんのもの、自分に気づかないものまで海外に依存していることがわかった。
- フリートークにもちこむなら仕掛けがあった方がもりあがりやすい。2時間のワークショップ後だが、もう少し仕掛けてワイワイできるようにするのでもいいかも。
- 身近な事例について考えることができた。
- 悪魔くんゲームを詳しく御教え下さい。

◆ こうしたらもっとよいかも！ よりよくなるための提案◆

- 今のワークショップだけでは”人にお世話になっている”まで気持ちがいかないかなー。人しか残らないなァという気持ちになっただけでそれでいいのかなあ。
- （例はあったのですが）”お世話になった”ということばのとらえ方が人によって違ったので外国の人に目がいく視点。
- 高校生だとひょっとして、答えにあたるものを予測してしまう。？あと、1つ2つワークショップがほしい。
- あげたらきりがなくなる。
- 国際交流つてなに朝起きてからセンターに来るまで→1日24時間の設定にしたら。
- お世話になったもの←②→③↑のつなげ方いくつかのクッションをおいた方がよいと思う。いろんな面から”つながり”をかんじられるアクティビティ
- 消した後の改善点は？
- 交流＝交易（？）イメージがつかみにくかったのですが、提案が思いつきません。ごめんなさい。
- 「お世話になってきたもの」では家族なども照点があてられていたのが、戦争勃発後は貿易に視点が集まる感じがしますね。
- みんなの例をあげておいて海外との途絶でなくなるものを分類していく。Gごとに。依存度の高さを知る（知ってる）持続可能な時間を各Gで考える。
- 意識の低い人では、お世話になっているものがあまり出てこないかもしれないので、多少、例示したり「何個以上書き出しましょう」と言う方が良いのでは？
- 自分が関わったモノ、人が、どこまでの範囲かある程度決めた方が良いかもしれない。
- 外国のものがどうか迷うものもあったので、質問とか受けつけしみては？
- 「お世話になったもの」の例の説明がもう少しくわしくてもいいかな？
- もう少し的をしぼってex. 食べ物とかにした方がいいのでは。
- 昨日一日（3食分）で食べたもの、など、食べものに絞るだけでもずいぶんでてくるかも。
- ”食べた物” →から同じような流れでやってもいいですね。
- 私達の生活は多様な人や物にささえられている。「交流」をいれない方がしっくりするかな。

◆ 提案を受けての改善点

- 消せるもの難しい
→グループの中で話し合い
→スタッフが助言。
- お世話になったもの、わかりにくい
→もう少し説明する、問いかけ
→〇コ以上書き出す指示。

★グループ5: 「Coracao」

◆ プログラムの発表

★ メンバー

- 山口、エリコヴィッチ林、久、シトロン、はまやん

⑤: 1/2

★ テーマ

- 心を、思いを、ぶつける!

★ ねらい

- ① 言葉の壁を取り去り、自分の言葉で自分の思いを語る!
- ② お互いを知る!
- ③ 団地の問題解決の糸口

★ 対象

- 名古屋市九番団地の住民 (日本人 20 人と在日外国人 20 人)

★ 時間

- 月2回×2ヶ月 (計4回) 1回90分

★ ねらいを達成するための流れ

- 起: 「お互いを知り、心理的なカベを取り除く」
- 承: 「とにかく語る!」
- 転: パネルディスカッション
- 結: まとめ、ふりかえり

★ プログラム (1回目) お互いを知り、心理的なカベを取り除く

- ① 趣旨説明 (10分)
- ② 椅子取りゲーム (10分)
- ③ パースデーライン (5分)
- ④ 喜怒哀楽ゲームで自己紹介 (30分)
- ⑤ 悪魔君ゲーム (20分)
- ⑥ ふりかえり (10分)

★ プログラム (2回目) とにかく語る!

- ① アイスブレイキング 組みじゃんけん
- ② 4人グループを作って、通訳を交えて語る (通訳1人、ボランティア1人)
(テーマ) 私の家族/私の一日/私の仕事 (学校) /私の趣味
*次の回に話す代表も決める。

★ プログラム (3回目) パネルディスカッション

- テーマ: 「私のライフヒストリー—語りを通して見えてくるもの—」
- パネラー発言順: 日系の方/日本人/日系の方/日本人/日系の方/日本人 (各10分)
- フロアーからの質疑応答
- まとめ

★ プログラム (4回目) まとめ、ふりかえり

- 「私たちが抱えている問題をどう協力して、解決するか?」

★ 注意事項

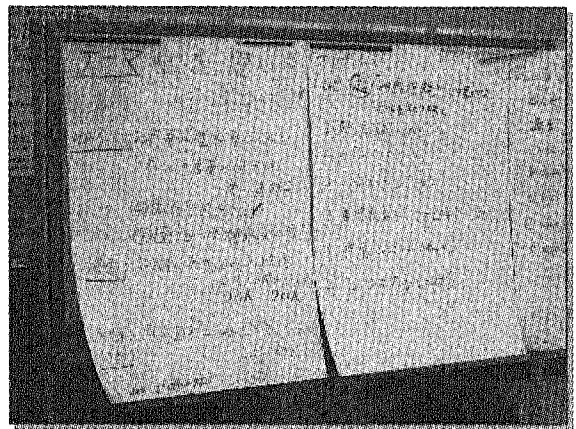
- 全員が語るができるようにする
- 「楽しく」行うことを心がける
- 問題提起が目的であり、解決をあせらない
- 対立を助長させない

★ 準備物

- 通訳 10 人、ボランティア 10 人
- 問題提起カード、アクティビティ用のトランプ、ルールブック
- 紙、ペン、ネームカード、記録用機材
- 白板、椅子と机、会場（集会所）



▲ Coracaoプレゼンテーション



▲ まとめたプログラム

◆ いいねえそこ！&共感できたところ ◆

- 実現させれる様、願っております。
- 1回目にタツプリ楽しい時間を共有できそうだし、自己紹介で相手が見えるようになり◎！
- 初日に色々なゲームをやるのが全く知らない人どうし、お互いの距離を縮めることが出来そうで良い。
- プログラムに流れがあってよかった。うまくいくといいですね。日時によっては協力できるかも。
- 非言語のアクティビティがおもしろそうです。
- 具体的な社会の課題に取り組む点。
- 言葉の壁は大きいので、通訳・ボランティアを通して、思いをぶつけ合うところが、すばらしい。
- 「私について語る」というのがすごくよいと思った。人を理解する前に自分について話すこと大事と思うので。
- ゲームから身近かにふれ合えて良い。
- 様々なアクティビティを通して、言葉の壁を乗り越えて、意志疎通をはかっていくことが、すばらしい。話し合うことが相互理解の1歩。
- 状況説明 インタビュー形式。
- 1日めアイスブレイキングだけっていうのはよいですね。悪魔クンゲームも面白い。私のなかに世界が！
- 充分話し合う時間が多くていいな！！
- 是非ボランティアで行ってみたいです。
- 起：言語をあまり必要としないコミュニケーションのとり方。
- ロールプレイが、わかりやすかった。
- 伝えあい（知りあい）→つながるための場づくりというプログラム設定がいいですね！プロセスをつくり出す、まさに国理教育（はあと）。
- ボランティアを募集している点（ハイ、行きます）。
- 喜怒哀楽ゲームはとっても楽しそうだなあと思いました。

- 楽しいゲームを中心にコミュニケーションをとっていく方法は心を開きやすくいいと思う。
- 4日間ともそれぞれシンプルな内容なのでよいと思う。
- 「承」大きなテーマ、問題点でなく“私の”というテーマがすばらしい!
- 組みジャンケン、アイスブレイキングにこの場合ピッタリ! たくさんのアクティビティをよくご存知ですね。
- 不満がある人同士の集まりで始めるときは、アイスブレイキングを大切にしたいから。
- ①アイスブレイキング集は大変おもしろい。②もり上がることでしょう。私一も、楽しい。
- プログラムを組むについて、対象を絞り、現状を分析した上で、検討しているのがいい。
- 地域社会の問題を実際にとりあげている点は、本当に解決したい事で必要に迫られてよかった。
- 「私」を語るのはいいですね。
- 地域開発のプログラム!! どうしたいかがクリアでとてもGood (はあと) お互いの共通点を知るGameはいい。
- 会話形式具体例から入ってとてもわかりやすい全員で語ることがいい。
- 楽しくできそう。
- 心のかべをとり除くために、段階をふんでプログラムが組んであって、よいと思う。
- 「私」について語るから始めることいいね。
- やっぱり“場を作る”ということはとても大切! こういった試みがふえていくといいですね。
- ボランティア自信がないけど、何をやっているか、見てみたい!!
- 対象を混ぜている。ボランティアの活用おもしろい。
- 「私の一」は語りやすい!
- 団地の人々に、インタビューの形がいいアイデア。(外国人と、日本人の立場からの言い分) ユーモアと動きがある。
- 私もボランティア参加したいです。
- 「私」を語るところが良い。ブラジル人と日本人という設定ですが、私の田舎では、地元の人と、団地(ニューカマー)の人のおきてるまざつです。
- 楽しい企画です。ボランティアとして現場をのぞいてみたいです。
- 心を思いをぶつける。語るテーマを、「私」にしたのがよかった。自分を知ってもらおうのが大事日本人と外国人。

◆ こうしたらもっとよいかも! よりよくなるための提案◆

- 通訳10人調達するのが難しい時は…☆言葉をあまり使わない交流を(絵で表すなど)。
- 「言葉」が「かべ」じゃないと気づく「起」だけでもすばらしい。
- 役割を交換してRole playingもおもしろい!! 不和をわらいとばせるかも。
- 彼らの教育された日本人像と、現実のずれ。
- 住民の人たちは4日間とも参加することが可能?
- 1日目ゲームが多すぎ? 繰り返りの時間がないのでは全体が長すぎ間延び?
- 2日目、3日目私をかたる、ダラダラにならないため少し工夫があるので ききあきてしまうかも。
- ちょっと時間(期間)が長いのでは? 実践するならば、かんたんな1回(宣伝のいみもある。)のプログラム(導入)実施後、期間の長いプログラムをもってきては?
- 2日位に内容を煮付けたらどうかな!!
- 通訳10人は簡単に手配できますか。
- 人を集めるのが(通訳とか、在日外国人と日本人のバランス)大変そう。
- (直接コミュニケーションをとろうと努力するより) 通訳にたよりすぎてしまうことにならないようゲームなど、ボディランゲージである程度なんとかなる場面では、通訳者数を減らした方が良いのでは? (どうしても必要な場面だけに入れる)
- パネルディスカッションは少し大きいかも。
- 初回(1日目)のつもりで出てきた人は毎回変わるとちょっと引くかな。初めに計画を渡すと各自で選んで出てこない人もいるかも。どんどん深刻になる…。毎回〜となる方が。
- 「転」で「起」の悪魔くんゲームを受けて“私の大切にしたいもの”というテーマはどうでしょう。
- 解決をあせらないのはグー! とは言え、問題提起のあと、「どうなるかと思うか?」「何が望みか?」という部分を入れて共有できたらよいのでは?
- 1回で終わらないで下さい。JICAもマキコンで下さい。「継続性・持続」をポイントをお願いします。
- すぐにでも実践してほしいです。今津先生にこの話して下さい。
- 参加できなかった人たち(日本人・在日外国人)に毎回の結果などお知らせしたらどうでしょう?
- ふりかえりのところでいろいろな問題が出てきたら、それを、新聞にして、発行するとよいと思う。
- 日本人もブラジル人も自ら参加する人は少ないのでは…もちよりパーティーなど食事会も同時に行ったらいかが?
- 毎回楽しめる要素があれば、継続参加が期待できる。
- 盆おどりVS(AND)サンパ大会 協同企画がGood。
- “とにかく語る”はもりあげたい。そのための仕掛けがもうちょっとあった方がいいのでは、と思いました ex)「私の一」に対して3つ以上質問をすとか ex) 紹介は“3つのホント1つのウソ”(自己紹介に1つウソをまぜておいて、それがどれか考える)といったようなものにしてみる。
- 「全員が語ること」のための手だては? 話してというだけでできるかなあ。

- 「とにかく語る」の時、年表づくりとか、何か語りを促進できる工夫があったらいい。
- 文化を知るには「食」が1番！と私は思うのですが、時間があればお互いの国の食べ物（料理）を紹介し合ってみてはどうでしょう？
- 喜怒哀楽ゲームでは、絵などで表現してみてもいい？
- 2日目語りの時に写真や何か見せるものがあると語りやすいと思うので、持ってくるように伝えてみてはどうですか。
- 1日毎に分かれていて、最初に説明がほしいな！！

◆ 提案を受けての改善点

- **【提案】** 2日目語りの時に写真や何か見せるものがあると語りやすいと思うので、持ってくるように伝えてみてはどうですか。
- 1日毎に分かれていて、最初に説明がほしいな！！
- **【改善】** 毎回インストラクションを丁寧に行う。
- **【提案】** 毎回楽しめる要素があれば、継続参加が期待できる。
- 盆おどりVS (AND) サンバ大会。協同企画がGood。
- 日本人もブラジル人も自ら参加する人は少ないのでは…もちよりパーティーなど食事会も同時に行ったらいいか？
- **【改善】** このイベントを通して、「お楽しみ」企画が参加者からでてきたら・・・。
- **【提案】** 文化を知るには「食」が1番！と私は思うのですが、時間があればお互いの国の食べ物（料理）を紹介し合ってみてはどうでしょう？
- 喜怒哀楽ゲームでは、絵などで表現してみてもいい？
- 「全員が語ること」のための手だては？話してというだけでできるかなあ。
- 「とにかく語る」の時、年表づくりとか、何か語りを促進できる工夫があったらいい。
- “とにかく語る” はもりあげたい。そのための仕掛けがもうちょっとあった方がいいのでは、と思いました ex) 「私のー」に対して3つ以上質問をすとか ex) 紹介は“3つのホント1つのウソ”（自己紹介に1つウソをまぜておいて、それがどれか考える）といったようなものにする。
- **【改善】** 語りの時に写真や実物を用意する。あえてテーマはせまく限定しない。
- **【提案】** 参加できなかった人たち（日本人・在日外国人）に毎回の結果などお知らせしたらどうでしょう？
- ふりかえりのところでいろいろな問題が出てきたら、それを、新聞にして、発行するとよいと思う。
- 1回で終わらないで下さい。JICAもマキコンで下さい。
- 「継続性・持続」をポイントをお願いします。
- すぐにでも実践してほしいです。今津先生にこの話して下さい。
- 解決をあせらないのはグー！とは言え、問題提起のあと、「どうなるといいと思うか？」「何が望みか？」という部分を入れて共有できたらよいのでは？
- **【改善】** 情報の共有／自治会の会報／輪の広がり→「私」から「わたしたちへ」

★グループ6:「じゃい子 Jaico! ジャ行こ!」

◆ プログラムの発表

★ メンバー

- なお、やん、たかちゃん、みいーちゃん、まさえ

★ テーマ

- 学校に行きたい! - JICAパンフレットを使って -

★ ねらい

- 世界には、学校に行きたくても行けない子どもがいることを知る。
- その理由や現状を知り、学校で学ぶことの意味について考える。
- 自分自身の学校生活や学校についての考えをふり返り、見直す。
- 世界の友達のために自分ができることは何か見つけようとする。

★ 対象

- 小学生 高学年 (少し内容を考えて低学年)

★ 時間

- 45分×6回 (90分×3回)

★ ねらいを達成するための流れ

- 起: 学校に行けない。(1限目)
- 承: どうして学校に行けないのだろう。(2限目)
- 転: 学校に行きたい!(3限目)
- 結: 学校に行こう!(4, 5限)

★ プログラム(1回目) 学校に行けない

- ① 自己紹介
どこへでも行ける往復チケットがもらえます。どこの国へ行って、何をしたいですか?
- ② 部屋の四隅
 - 今、授業中ですが、学校へ行きたくないと思ったことがあるか?
ない/ときどきある/よくある/毎日
 - なぜ学校に行きたくないか?
勉強がしたくない/朝起きるのがつらい/友達、先生との関係/なんとなく
 - なぜ学校へ行くのですか?
給食がある/友達がいる/頭がよくなる、知らないことがわかる/
親に言われるし、行かないといけないから
- ③ フォトランゲージ
 - 班に1枚働いている子供の写真を配る。
→ 何をしているのだろう、何を考えているのだろう? 考えてみよう。
- ④ 次回の予告
世界には学校へ行かない子供がいます。どうして学校に行けないんだろう。

⑥: 1/3

★ プログラム (2回目) どうして学校に行けないんだろう？

- ① 前回の課題の確認
- ② 統計ラインアップ
 - Q 1 世界の人口は6 2億。日本の人口は1億 2700万人。では今小学校にいけない子供は世界中に何人いるか？
A 1 1億3千万人。クラスでは7人の子供が行けない。
 - Q 2 せっかく入学しても途中で卒業しないでやめてしまう子供は何人いるか？
A 2 1億5千万人
 - Q 3 アメリカの人口は2億 6300万人。では世界中の5～14歳の子供たちで学校に行かずに働いている子供は何人でしょう？
A 3 2億5千万人
 - Q 4 5歳までに死んでしまう子供は日本では5千人。世界では1年間に何人でしょう？
A 4 1,200万人 (三重県の8倍・東京都の人口と同じ)
- ② 世界地図シートの色塗り (困っている国はどこにある？)
 - ・本当に困っている国・・・黒色 → できた子はチャレンジ問題 国名調べ
 - ・困っている国・・・赤色
 - 気づいた点を発表する
- ③ どうして学校に行けないんだろう。
 - ・考え発表する。 JICA資料
 - ・7つの理由+1つ「学校の言葉と自分の言葉のちがひ」
- ④ 学校がなかったらどうなるんだろう→次回への問いかけ

★ プログラム (3回目)

- ねらい：もし学校がなかったらどうなるか考える
- ① 文字の読み書きや計算ができないって、どういうことだろう？
 - ・困ることは何か考えよう。(自分の生活の中で)
 - ・予想：手紙の返事、お金 (バス切符)
- ② 命にかかわるような出来事に対してどう対処するか
 - ・2本のペットボトル 生きるか 死ぬか
- ③ ロールプレイ
 - ・あるグループにだけわかる記号で書かれたメッセージをみんなに伝える。
 - 記号の限界
- ④ ロールプレイ
 - ・命にかかわるメッセージを伝える。
 - ボディランゲージ・絵等の限界
- ⑤ 世界の学校について知る (予告)

★ プログラム（4回目）世界の学校について知ろう

- ① 日本の学校に必要なものは何だろう フォトランゲージ（世界各国の写真）
→ 差 振り返り作業（本当に必要なもの） Point 学校の原点に気づく！！
- ② 学校に行っていることでできるようになることは？ なぜ行くのか。〈K J法〉
 ポストイットを使って
保護者 子ども
 ディベート
- ③ 自分にとっての学校とは？
- ④ 世界の学校へ行きたいけれど行けない子どもたちを援助するためにできることは何か。

★ プログラム（4回目）世界の学校について知ろう

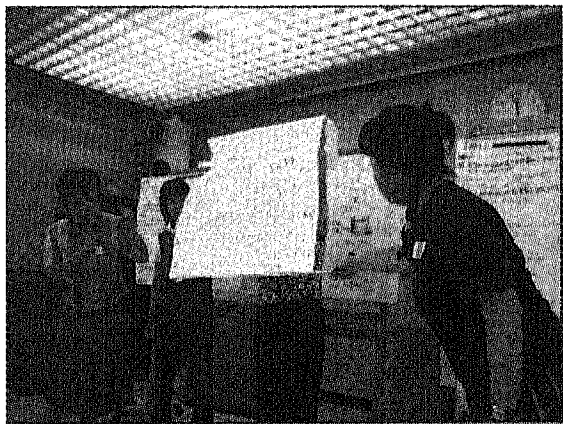
- ① ゲストティーチャーの話を知ろう。
 「タンザニアで学校をつくる人」 国嶋ヤシダさん / 白井孝子さん
 〈動機、組織、活動内容 他〉
- ② 私たちにできることは何かを見つけよう。考えよう。
 ・各自で作文 「学校に行きたいプロジェクト」を終えて
- ③ 共有（シェアリング）
 ・ゲストに聞いていただこう。 コメント)

★ 注意事項

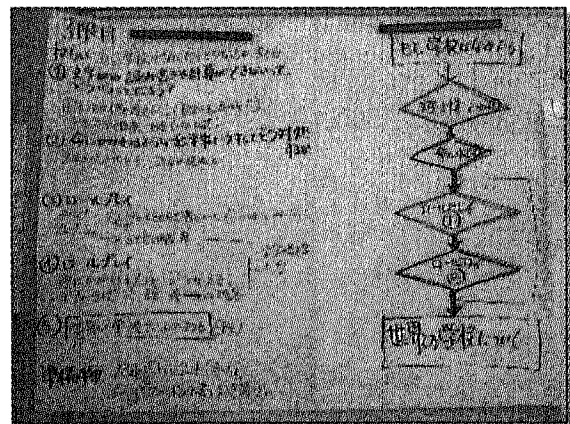
●

★ 準備物

- 2回目：JICA資料、世界地図シート、数字カード（11,12,13,14,15,20,25,5 の8枚）
- 3回目：ペットボトル2本（各班）、命に関わる指示書、処方箋カード
- 4回目：ポストイット、世界各国の学校の写真



▲ じゃい子Jaico!ジャ行こ!プレゼンテーション



▲ まとめたプログラム

◆ いいねえそこ！&共感できたところ ◆

- 子どもの立場に立って、分かりやすい方法で伝えていくことが◎（ミルク、のうやく）
- どうして学校に行けないんだろう？・子供たちにわかりやすいように、数字だけでなく、「三重県の人口の何倍」 e t c と説明する、というのがよいなーと思った。
- ねらいがしっかりしていて良い。組立もパーフェクト。
- 保護者も参加いい。
- 親御さんをまきこめるってのも、素敵ですよ。
- ジャイコ ジャ行こ！起承転結がすばらしい ネーミングも good。
- いつも保護者が見にこられるのはとても…。
- 学校がなかったらどんな事で困るか、実生活の中で具体的に考える機会を持つことは◎（とっても大切）この部分を（初めに）中心にして（全体の）もっとじっくりやってみては？
- 細かいところまで話しあっていてスゴイ。
- J I C O のネーミング。
- すばらしい！！なかがあがあって考えさせる。
- 細部まで具体的に組み立てられた計画で素晴らしい。
- プログラムがきちんと組まれていてよかった。
- 5コマの流れがあっていい。あきが来ない構成もいい。
- 学校へ行く事への願いを親と子で共有するところ、とてもいいですー（はあと）。
- 「じゃいこ」各時限の内容がよくまとめられていた。
- 保ご者の経験をさいごに子どもと比べるのはすご〜くいいと思います。さらに語ってもらえると子どもにも新鮮かも！
- ミルクと毒薬の例はわかりやすく素敵ですね。
- 小学生にとって分かりにくい数字を身近な数字に直しているのが良い。テーマを絞っているのが子どもに分かりやすい。
- 数字のスケールを身近なものに置き換えて説明すると分かり易いかも。
- 今すぐにでもできるカンペキなプログラム！プレゼンも図を使ったわかりやすいものだった。保ご者もとりこんだプログラムがとってもいい。
- 学校に行くことについて実際の生徒が自分にふりかえられることがよい。
- ぜひ2学期やってみた後の報告聞きたいです。
- フローチャートで表わしている。
- アクティビティの種類が豊富なこと。
- 写真資料のタイミングがいい。一年間の大きなプロジェクトですね。
- 自分たちの生活から出発して学校へ行けない国の問題に目を向けていく流れが分かりやすくよいと思う。
- 3限目の企画がとてもおもしろい。
- 学校へ行けることの再認識・教育の必要性・学校の見直し。
- 統計ラインアップ→具体的な事例がわかりやすい。
- 数字を子どもが実感できるように提示するのがすばらしい！
- すでに写真を手に入れている！行動力に脱帽…具体的なパンフレットを使った展開でわかりやすい。
- 子ども達の身近なテーマで考える事が多いのは良いと思う。
- 日本の中での不登校（行けない行きたくない）世界の現状としての学校へ行けない、ということと同じ目線でもらえて考えていくというのがとてもいい（はあと）。
- フォトランゲージは参加しやすく話がもり上がりそう！
- とても具体的でいいです。

◆ こうしたらもっとよいかも！ よりよくなるための提案◆

- 先生の経験を話す。
- 内容がたくさんありすぎでは？時間に余裕がなさそう。
- 家事労働の子どもとの分担を日本もみつめなおしてほしい。
- 数字データを扱う時、低学年向けの方法として色画用紙で棒グラフをつくりそれぞれを切ってバラシ、長さを比較し、視覚にうったえる。
- 2時限のどうして学校へ行けないのか、地図シートの方で困っている国に目を向けたらどうでしょう？
- ミルクと農薬の活動は実際に体験してみるといいのでは（ペットボトルに、砂糖水と塩水を入れる）など。
- フォトランゲージも J I C A のもの使わないんですか？ 2年生には少し難しいところがあるかも？ 強引なところも？ 昔話チームから学校に行こうになった経緯は？
- 世界の学校について、自分たちで資料（テレビ知ってる人とか）も集め調べる5年〜時間かかりますね。あるいは、昔の日本の学校にもヒントが。
- ちょっと欲ばりすぎたかな。内容がもりだくさんすぎたかも。
- 教師は子どもの行動として何を期待しているのでしょうか。子供たちが学校に行けない背景には南北問題があると思うし、そ

の意味で我々のあり方がとわれているはず。その点を考えるアクティビティがあってもいいかな、と思いました。

- 4つのコーナー「学校に行きたくない理由」にプライバシーにふみこんでいるのでは。プライバシーにふみこむ時は外から（他人には）わからないようにしたいと思いました。僕だったら“先生か友だちとの人間関係”には行けない。学校のメリット・デメリット（いいこと、わるいこと）でプレインストーミングするなど。
- 部屋の四隅ではクラスの皆に自分の気持ちが知れてしまう（学校に行きたくない理由）ことを恐れ本音とはちがう動きが出ることもあるのでは？（いつわりの反応が多くなる）質問内容をポジティブのもの中心にしてはどうか（プライバシーとかに関わるものはさける）。
- 「なぜ学校に行くの？」と聞いた質問は、本当に学校に行けない子がいた時に、とても苦しいです。フォトランゲージからはじめてもいいかな…。
- JICAの教材を取り上げていただいて本当にありがとうございます。これをもとに三重県の開発教育実践講座もご協力よろしく願います。
- なぜ学校へ行きたくないかで本当に答えられるでしょうか？特に友達や先生との関係など。
- 5限は、2時間続きが必要。
- 45分の内容を1つのアクティビティで、できるようなシンプルなアクティビティを取り入れては。
- 日本で、みんなが学校に対して思っていることを、もう少し深められたらいいかと思った。
- 初めの学校に行きたくない人がパッチリわかるのは、どうかな？
- 高学年なら日本で行けない子と海外で行けない子の理由の比較も入れては？
- どうして学校へ行けないんだろう事柄（テーマ）を絞った方が集中できる。
- 時間配分を検討してみて、アクティビティを整理しては？多いような気がした。
- 最終会を長くして、ゲストティーチャーを2グループくらい呼んで（例えば協力隊で学校関係に取り組んできた人）ふりかえりを充実したものにしてはいかがでしょうか。
- （次の採用した提案分は割愛）

◆ 提案を受けての改善点（採用した提案）

- 2本のペットボトルは「100人の村」のワークショップ版に「非識字を学ぶ」というアクティビティがあるのでそれもおもしろいかも～。
- 2年生はたいへん。分担するときどきどこかで2年生、5年生のJoint Classもなかよくなかよく。
- 最後のシメが講師の話なので、事前に学習してきたことを十分講師に説明するといいと思います。
- 非識字の体験をもう少し充実させるとよいと思います。アニメ「ミナ笑顔」もおもしろいですよ。NICSで借りられます。
- 途上国の学校の様子があつたビデオをみせたら？真剣な表情が印象的。
- もっと体を動かすもの。楽しいゲームなどとりいれて。5時間もとれるのですか？頭だけではなく体を使って。
- 順番をきちんとならべるとよい。①ない ②ときどきある ③よくある ④毎日。

★グループ7:「山中派」

◆ プログラムの発表

★ メンバー

- 薫森、楨本、小笠原、木島、平野、近藤、後藤、今井、阪上

★ テーマ

- 世界の若者とぼく、わたしの暮らし

★ ねらい

- 世界の国々の違いにきづき好奇心を呼びおこす

⑦:1/2

★ 対象

- 日本の高校生

⑦: 1 / 2

★ 時間

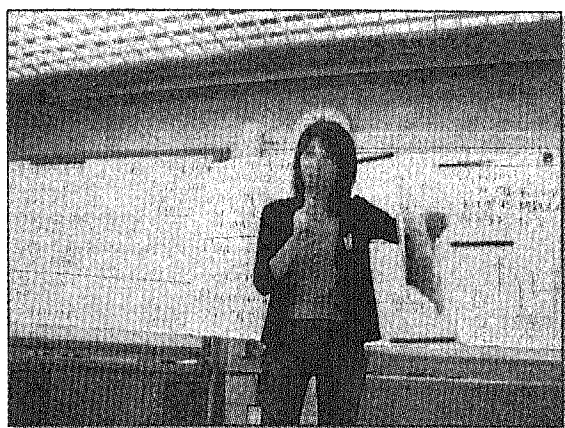
- 90分

★ ねらいを達成するための流れ

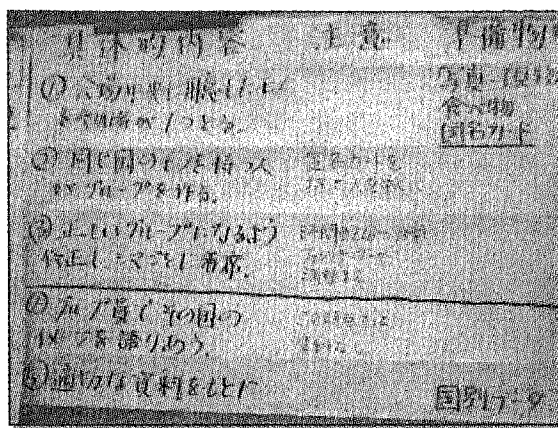
- 起: マッチング
- 承: 各国のイメージの共有
- 転: なりきりロールプレイ
- 結: ふりかえり

★

プログラム	注意事項	準備物
① 会場中央に用意したものを参加者が1つ取る		写真、現物、食べ物、国名カード
② 同じく国のモノを持つ人がグループを作る	国名カードを持った人を中心に	
③ 正しいグループになるよう修正し、シマごとに着席	時間配分に注意し、ファシリテーターが調整する	
④ グループ員で、その国のイメージを語りあう	この時点では資料なし	
⑤ 適切な資料をもとにその国の同年代の若者の1日の暮らしをワークシートに書く		国別データ <内容>家族構成、日課、食事内容、学校の時間割など
⑥ グループ員全員がその国の人になりきれるように、ワークシートの内容を共有する	グループ解体後一人一人がやることを指示しておく	
⑦ 新しいグループを組み直す(グループメンバーが全員違う国について語れるように)	スムーズにグループ分けができるようファシリテーターが指示をする	
⑧ なりきりロールプレイ グループ員が自己紹介しあう(自分の生活を語る)	全員が発表できるようにする	自己紹介、ワークシート
⑨ ふりかえり 他のグループ員の暮らしと自分のとを比較する。問題点を探し、解決策を話し合う	気づきを重視する	模造紙、水性マーカー



▲山中派プレゼンテーション



▲まとめたプログラム

◆ いいねえそこ！ & 共感できたところ ◆

- カードだけではなく、食べもの、もけいなどがあつたのがよかつたと思います。
- モノを手にとらせるのは good。
- 具体物からスタートは面白い。
- マッチングが、個々のイメージからスタートするので、生徒が入りやすくよいと思う。
- 具体的に案がまとまっていれば、是非すぐにでもやってみて下さい。
- グループの仕方が◎ (沢山の中から、気になる物、を選ぶことで、その国への興味、関心 (愛着?) が自然に高まりそう)。
- ものをもちよるのは楽しくてもり上がりそう！
- マッチングはおもしろい。
- 対象である高校生のことをよく考えてプログラムを組んでいるのがいい。
- 「ちがひ」から好奇心に結びつける。
- ねらい、熱意がよいですねえ、コーコーセイはムキヨクバツカリじゃないですね (一、高校コウシ)。
- かなり不変的で一般化できるテーマである。
- モデルスタディー案としておもしろいので各自工夫できる。
- シンプルでわかりやすい実践しやすいプログラム。
- 暮らしに着目した点は面白いです。
- 他国の高校生連の暮らしはとても興味をひくと思う。
- 高校主対象にした場合、同じ世代の人たちの話をもってくる、というのが良い。
- 同年代の若者の1日の暮らしを書くのはとてもいい。
- なりきりロールプレイング。
- ロールプレイは楽しそう♪
- なりきりロールプレイはおもしろそうやれそう。
- グループわけの方法が次の内容につながっていてすばらしい。
- 高校生のグループ作りがよい (ファシリテーターが指示)。
- 写真や実物を用いるのはわかりやすく進められそう。
- 頭先に作業があるのでそれをもとに考えられる。たっぷり時間がとつてあるので楽しめる工夫できる。
- 「同世代の若者」の生活にフォーカスした点はより身近な感覚を持ってそうだな～イスですうー。

◆ こうしたらもっとよいかも！ よりよくなるための提案◆

- その国の若者の生活ワークシートを生徒は書けるのでしょうか。でも一番もり上がる所の様な気もします。くらしは空想でしかなく、比較し、問題点はでるのか？
- 高校生はなりきりロールプレイをはずかしがらないかなあ？
- ロールプレイのときのシナリオを具体的にすると、クールな生徒でもなりきりやすい。 ex)「コレとコレは必ずしゃべろう！」
- 転のなりきりロールプレイ (◎) は自己紹介だけがいい？例えば、自らの生活をよくするための必要なものなど、話し合うトピックを与えるのも良いのではないかな？
- 違いに気づく…「世界の常識？非常識？」というクイズがあるよー。私が (日本が) 常識と思っている事が世界のスタンダードじゃない。トイレ・衣・食・住・他。
- 各国の rich, poor, average の若者の一日を意識できる資料。
- 若者のくらしのデータ (ホン人の話がいいと思います) を与え、円グラフで比較するといいのは…？

- グループを違えても同じ国のことは2日めのことになってたれないでしょうか。
- 高校生のロールプレイは厳しいのでは？ 小人数でやったらいいのでは？
- なりきりロールプレイがスムーズに行くようにワークシートの内容を工夫するとよいかなあ…？
- ふり返りの時間はもう少しとった方がよいか。
- 次回、次々回に国々の若者を呼ぶ、あるいは、それに携わる人。
- 「自分の生活」と比較している点で参加者の想像力が働くと思います。
- 各国の暮らしを比較するときによいところをさがすのも大切かも。
- 外国人もしくは外国で暮らした方の話をきくのは？
- 可能であれば何人か外国人留学生の人も参加させてみてはどうですか？
- データ勝負ですね。高校生がなりきれるような！ワークシートも今風にワークシートの完成形があってデータありか！
- 「承」でも具体物などを用意して、自分がその国の人になりきれるようイメージがはっきりするようにするといい。
- その国の同年代の1日の暮らしをワークシートに書けるかなあ。高校生の写真あつめられる？
- 少し、ずれますが今、身近にあるものの中から「made in ○○」をさがして、もってくる。いつから、日本ではつくるのやめた？なんで。
- 教室の中もいいが外にいて自ら資料を発掘したり、人物をつれてくる。
- 高校生ですから、異文化に興味を持てたら、次からのシリーズでもっと発展させてみたい。
- ねらいをもっとしぼってやれば資料等の活用がうまくできるのではと思います。
- 「ちがひ」から好奇心に結びつけるための手段として、10代が一番興味のあることは何か。
- 90分では足りないのでは？各国について調べるにももっと時間をとって、しっかり調べてほしい（スラレオタイプにならないように）ので、→全体を2～3回に分けて、全体的にじっくり深めてやったら、もっと良くなるのでは。
- 高校生は本当に無気力・無関心なのだろうか？我を忘れて、自己表現できるゲームを考えたい。
- 私も高校の教員ですが、高校生を無気力・無関心とは思っていません。「おぜん立て」されていることにアキアキしているのでは？もっと彼らの中からでてくるものを、大事にしてはどうでしょう。
- ②と④がぶつかりそうなので①～③と④を入れかえてみては？イメージをもとにものをもって、さいごに正しい情報をえられますー。
- 日本人であることは何ですかという討論を入れること。
- 場所を絞った方が話しやすいと思います。
- 各国の若者のワークシートを書くための資料が、どういうものなのか…。
- ものは1つの班、1コでもいいなあ。これは何に、どうやって使うんだろう。たくさんはなしあう。
- ②の地図づくりの前に一人で考える時間を与え、協力した時。
- 現地での経験を扱った「人」のリソースを活用してもいいのでは。

◆ 提案を受けての改善点

<補足点>

- 対象国…アメリカ、インド、ベトナム、サウジアラビア、ケニア、ブラジル、中国、ブルガリア
+ α (人数に応じて)

<ワークシート>

- 資料・・・世界の子どもたち 具体性
世界の国 (外務省)
- ロールプレイに結びつけるために
 - 国：名前をつける
 - あいさつ (その国の言葉で 字、読み方)
 - 家族
 - 食事
 - 職業 (学生 or 働いている・・・)
 - 興味
 - 夢
 - なりきる若者の写真をもって自己紹介

(3) ファシリテーターにとって大切なこと

◆ ファシリテーターとは？ワークショップのポイントは？

- ファシリテーターから、資料をもとにミニ・レクチャーを行う。
- **ファシリテーター**は、先生（教え導く人）ではない。ひっぱり上げる・後押しするというより寄り添う人とNIEDは考えている。
- 「人間を理解すること」、「コミュニケーションを理解すること」、「参加者と自分を信じる」ことが大切なこと。
- **ワークショップ**は、自分自身をふりかえり、気づくこと。人はどんな時に気づくのか？2つある。ワークショップはこんな場所を提供することがポイント。
 - ① 今まで問われなかったようなことを問われた時、考えなかったことを考えた時に気づく
 - ② 自分とは異なる意見に出会った時、その違いにより気づく

◆ ワorkshopのポイント ◆ （当日配布資料より）

- 1 「考える」時間は自分をみつめる作業。時間配分に注意
- 2 答える・答えないは参加者の自由。そうでないと表面的なかつこいい答えに終始してしまう
- 3 小グループになり、なるべく誰にでも発言のチャンスがあるように
- 4 一人で、二人で、4～5人でというふうに、なるべく多様に人が話し合う形態を取り入れる一変化のある方が、緊張感が持続する。
- 5 参加者のコミュニケーションに気を配る。「任せたまよ。自分で考えてね」というメッセージを送る。
- 6 安心感を持って参加できるような配慮。今日の予定を伝える。早い段階での雰囲気作りで互いの顔が見える関係を作り出す。
- 7 参加者の発言は大切に。発言の揚げ足をとったり批判されることになると、誰も発言しなくなる。個人の発言をみんなの課題として話し合いの材料にすることが大切。
- 8 参加者が緊張をほぐし、集中できる時間を把握する。
- 9 人間の感じるコミュニケーションの満足感は、「入力」「プロセス」「出力」のバランスによる。人の話を聴く、考える、発表するのバランスを考える。
- 10 このワークショップが次へつながる実感、又自分もそれを支えた重要な一人という実感が満足感を増す。
- 11 参加者の不満をその場で解消できる工夫。その場で解決できなくても、不満があることを認めることが重要。
- 12 ファシリテーターは正直であること。わからないことは正直に。
- 13 参加者からでた質問や発言を他の参加者に返すことで、もう一度考える機会に。
- 14 主役は参加者。ファシリテーターはプログラムを考え、準備をし、その場では積極的な引き出し役に徹する。進行が上手くいっていれば、ファシリテーターは空気のような。
- 15 即効性・一定性を期待しすぎない。長い目でみることも大事
- 16 参加者を受け入れる。しぐさ、表情などの表すものに敏感であること。
- 17 参加者と自分自身に対し、信頼感を持つ。
- 18 言葉遣いへの配慮。差別的な表現とか参加者の心に引っ掛かる表現等に配慮。

参加型12の手法 (ERIC編)

【作成：山中令子氏】

① 全体像をつかむ

その時目の前にあるものに集中したり、物事を構造的に捉える前に大筋で全体像をつかむ
ブレインストーミング/イメージ図/連想図/構造図 など

② 対比させて考える

ものごとの特徴を捉えるためには、2つのものを比較対比させて考えることが基本
知っていること・知りたいこと/共通点・相違点/良い・悪い/4つのコーナー など

③ 2次元軸でとらえる

2つの分類法を組み合わせて、それぞれの特徴を明確にする=新たな視点からの気づきや検討のため
XY軸表/マトリクス など

④ 分類する

カテゴライズしたり類型化し、共通の土壌にたち、共通のものを作り出すスタートとする
リスト作り/ビンゴ/パターン/仲間さがし など

⑤ 因果関係を考える

物事の帰結を考える。見通しを持つことが主体的な行動につながる
因果関係図/ウーリーウェブ/ストーリー作り など

⑥ 優先順位を考える

多様な価値観を持つ人々で構成された社会の中で合意形成するため、話し合う態度を身につける基本
ランキング/重みづけ/プロジェクト・コンペ/ジレンマカード など

⑦ 量的にとらえる

物事のある程度数値化して、判断や現状についての理解を共有することを簡単にする
分配円グラフ/棒グラフ/分布図/統計ラインアップ など

⑧ 時間的にとらえる

物事をとらえるためにその歴史を知る、変化を見極める、また未来に目を向ける
タイムライン/経年分析(今と昔)/生活時間分析表/季節暦 など

⑨ 空間的にとらえる

それぞれが物事をどう空間的にとらえているのか共有するために様々な地図に表してみる
マッピング(地図づくり)・経路分析/関係図 など

⑩ 指標でとらえる

価値観や方向性を確かめるため、様々な角度から変化を計り、指標とする。達成度は目標分析にもなる
指標づくり など

⑪ モデル・シミュレーションでとらえる

様々な立場の人の気持ちを理解する、不公平な現状に変化をもたらすためには、他者への共感から始める
ことが大切

シミュレーション/ロールプレイ など

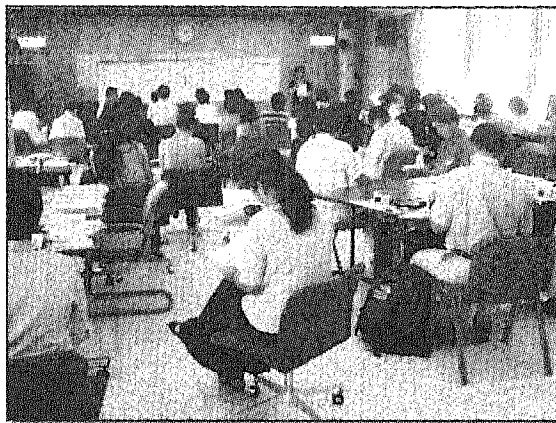
⑫ 計画する

「気づきから行動へ」という社会に参加する市民を育成するには、行動計画を考え、自分には何が
できるかを考えることも最も重要。「社会は構成する一人ひとりの変化によって変化する！」ことと、自分自身が
変化の主体者であることを自覚する

力の分析/マゴリス・ウィール/プロジェクト・コンペ など

◆ ファシリテーターにとって大切なこと

- 各自3つずつ考え、裏紙に書き出す。
- グループに戻って、書いたものを回して見て、グループ内で共有する。

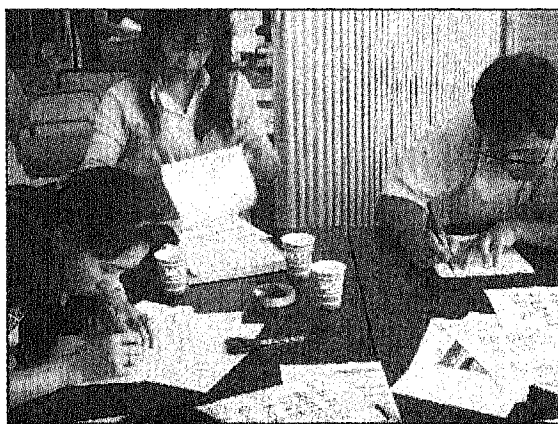


▲ 作業の説明をする

(4) あなただけにラブレター

◆ 「ラブレター」づくりと交換

- A4の白紙に、1.5cm角の字で、自分の本名と名札の名前を紙の一番下を書く。
- グループ内で、その紙を右隣の人に渡す。
- その人の名前を見て、その人のことを思い出し、「ラブレター」を書く。
- 「ラブレター」とは、これまで一緒に過ごしてきた大切な仲間として相手の「あなたのこんなところがいいね!」と思えることや「持ち味」。これからも一緒に歩んで行こうという「相手へのエール」を言葉にする。
- 書いた部分を折って伏せて次の人に回し、全員分書いていく。
- 最後の方は、今日の日付を書く
- 最後、本人が見る。

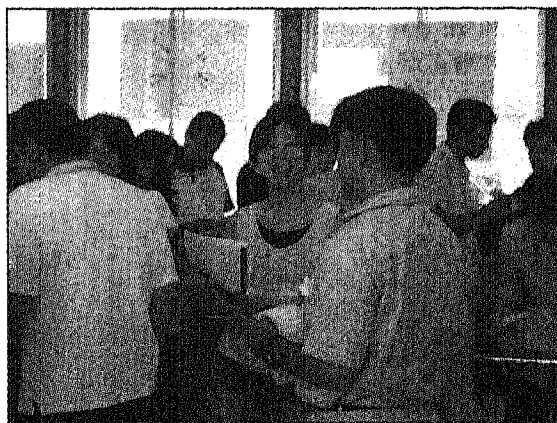


▲ 熱心に「ラブレター」を書く

(5) 「今日から私が実行しようと思うこと」宣言

◆ 「今日から私が実行しようと思うこと」の立案と宣言

- 3回の講座を体験し、気づいたことなどを基に、各自「ラブレター」の裏に、「今日から私が実行しようと思うこと」を3つ書く。
- この研修を通して、一番印象に残っていることを思い浮かべる。
- 自分のグループ以外の5人に、実行しようと思うことと、一番印象に残っていることを伝えて回る。



▲ 実行しようと思うことを宣言して回る

(6) 全体ふりかえり

◆ 全3回を通したふりかえり

- 3日間の最後のまとめとして、参加者から指導者研修の感想を聞く

- カルチャー教室にも行っていたが全部やめて、6回全部出た！いままで参加した研修の中で一番よかった。職員の研修に行っても無駄な研修が多い中で、このような研修に参加できてよかった。是非自分にできることを考えたい。
- 是非やっていきたい。自分のクラスに障害のある子がいて、違って良いという教室を提供してきた。国際理解教育とこのような福祉とは違うと思っていたが、研修を体験して同じだなあと感じた。職場でも地域でも広げていきたいと思った。5年ぐらいで退職だけど、何をしようかと考えていたが、世の中に役に立ちたいと目標ができた。
- 昨年度、野田さんの講習会で、マニュアルがない！などと言っていたが、授業をつくる所まで今年はやっている。昨年からは職員さんにメーリングリストを作ってもらったが、それ以降つながってきた。たくさん見守りやフォローアップがあった。この1年でこんなに成長している研究エリアはない！と思った。乱立時代になるが、いつも学び続ける人になっておかないといけないなあと思う。職員さんありがとう！

◆ NIEDからのお知らせ

- NIEDの自主講座として、国際理解教育基礎講座とファシリテーター講座がある。
- 今年度の基礎講座は終わったが、ファシリテーター講座は9月から始まる。今年は「ワークショップ職人のレシピ」というテーマ。ファシリテーターの基礎を共に学ぶ。
- 3つのファシリテーターの養成を考えている。ご参加ください。
 - ① プログラムファシリテーター＝アクティビティが出来る人。
 - ② ワークショップファシリテーター＝いくつかのアクティビティを組み合わせると願いとねらいをもった流れのあるワークショップつくれる人。
 - ③ プロセスファシリテーター＝長期的なビジョンをもってワークショップをつなげていく人。

◆ JICA中部からのお知らせ

- 今後も、つながってやっていきたい！
- JICAのプログラムはJICAだけでやっていかなきゃと思っていたが、地域でやりたいと思うようになってきた。
- どれだけ出来るか実は不安だった。自分を信じる、参加者を信じるのが大切だと思った。
- 来年度はもっとスケールアップした指導者研修を行いたい。
- 様々な機会を一緒に行うプロセスを作っていきたい。

以上