



中部大学春日丘高校 SGH課題研究「世界の現状を知り考える学習」(8時限/5回)

—「教えられる」のではなく、自ら発見する力を養い、「気づき」を「行動」へとつなぐ—

第3・4回 世界の現状と課題～グローバル・ 이슈何が問題？なぜ問題？～

開催概要

- ◆ 日時： 第3回…2016年4月26日(火) 7時限 [15:20~16:10]
- ◆ 場所： 中部大学春日丘高校 物理室(A)、生物室(B)、化学室(C)
- ◆ 参加者： 啓明コース及び国際コース1年生145人(A…49人、B…48人、C…48人)
- ◆ ファシリテーター： (特活) NIED・国際理解教育センター 伊沢令子さん(A)、平野木恵さん(C)、中部大学春日丘高校 SGH アドバイザー 長野智帆さん(B)
- ◆ 第3・4回学習のねらい：
 - ① グローバル・イシューを、人権(貧困)と環境(持続可能性)の視点から掘り下げつなかりに気づく。
 - ② 問題の現状を知り、原因を探り、解決に向けて必要なものや役立つことを考える。
 - ③ 様々な参加型手法を活用し、協力して学ぶ力、ファシリテーションの力、システム思考を養う。

学習の流れと成果

※[]内は平均所要時間、「F」はファシリテーターの意。

第3回

1. 貿易ゲーム準備 15:20-[10]

- ① グループづくり…くじで、次のとおり7つのグループに分かれて指定のテーブルに座った。[4人×1グループ、5人×2グループ、8人×1グループ、9人×3グループ]
- ② 第2回のふりかえり、第3回のねらいの説明…Fが、生徒のバインダーに綴じてある資料0-1「学習のねらいとプログラム」を基に、第2回行ったこと、第3回のねらいについて説明した。
- ③ 貿易ゲームルールの説明…Fは、これから「貿易に関するシミュレーションゲーム(貿易ゲーム)」を体験する旨伝え、以下のルールを説明した。説明の最後に、全体で「世の中お金だ！」を唱和した。



- (1) ゲームの目的は、与えられたものを使ってできるだけたくさんのお金を儲けること。
- (2) お金は、決められた製品を作ることによって得られる。
- (3) 製品の内容、色、価格は、説明書に書かれている。時間内好きなだけ生産できる。
- (4) 製品を世界銀行に収めると所定の代金をグループの口座に振り込み、そのことを張り出した集計シートに記録していく。原則現金では支払わない。

- (5) 製品の品質次第では受け取らない場合がある。例えば、はさみを使わずに切ったものやサイズに狂いがあるものは受け取らない。
- (6) 世界銀行からは必要に応じて現金を借りることができる。その場合は集計シートにマイナス数値を書き込む。
- (7) 各封筒に入っている文房具しか使えない。個人の文房具はしまう。
- (8) そのほか詳しくは封筒の中の説明書に書いてあるので、それを読んでから製品づくりに入る。

2. 貿易ゲーム実施 15:30-[40]

① 貿易ゲームの開始…各グループは、貿易ゲームに必要なツールが入った袋の中身を確認し、各説明書に書かれた内容を確認し、製品の作成を行った。40 分間。

<ゲームのオプション>…世界銀行役のFは、ゲームの途中で以下のオプションを宣言した。

- ◇ 買取価格の変動…自然災害や生産過剰により、製品の買取価格が上下したり、A4用紙が値上がりした。(A・B・C)
- ◇ 極秘情報の伝達…極秘情報として、紙の円盤の上に生産物を載せたり、黄色の丸シールを貼ると価格が上がり上がる。丸シール自体は途上国にあるが、極秘情報は先進国に伝える。(A・C)
- ◇ 作戦タイムの実施…途中作戦タイムを設けた。どうすればもっとお金を稼げるか、工夫することはないか？他のグループとどう交渉するか？など。(C)

【ゲーム中の様子例】

ゲーム当初は、貸し借りに奔走する生徒が多く動いていたが、中盤から全体として落ち着いてきた。A(先進国)、B(中進国)グループは、比較的黙々と製品を作る姿が見られた。1分 100 円など時間制限で道具を貸し借りする例が見られた。



袋の中身と説明書を確認



協力して製品を作成



他のグループに道具を借りる交渉中



できた製品を世界銀行が買取

3. 貿易ゲームのふりかえり 16:10-[25]

- ① 各グループの収支の確認…ゲーム終了後、各グループは手持ちのお金を発表し、Fは各グループの収支一覧を集計シートに記入し全員で確認した。

各部屋の各グループの最終純益一覧

部屋	A	B-1	B-2	C-1	C-2	C-3	C-4
A 物理室	53,600	54,700	11,500	4,200	1,600	6,600	25,000
B 生物室	80,900	24,000	38,900	2,500	2,900	10,400	3,200
C 化学室	110,000	33,900	49,100	4,100	1,200	1,700	6,000

- ② 気づきや感想の共有…ゲームの中で起こったことやその時の気持ちなど感想を全体で出し合った。

【発表例】

- ・借りに行っても門前払いで悲しかった。
- ・Tシャツの値段が暴落した時、バナナの生産に変えたのが勝因である。
- ・短い時間で道具を貸し出したAグループは詐欺的でケチだ。
- ・元々の設定が不公平である。
- ・すべての材料を整えて、スピーディーに製品を作成できた。
- ・バナナ 300 円は納得いかない。
- ・全員で協力すればよかった。金にがめつく、後味が悪かった。
- ・貸したのに帰ってこない道具が多かった。
- ・途上国なりに頑張ったが利益ははず、借りようとしても借りられず大変だった。
- ・お金を儲けることは本当に楽しい(先進国グループ)。
- ・途上国であり厳しかったため、グループを思うが故に、詐欺的な対応を行わざるを得なかった。

- ③ ゲームの趣旨説明…資料3-4をグループに1枚配付し、Fは、グループの区分(A=先進国、B=中進国、C=途上国)や各グループの袋の中身の傾向(ハサミは技術で紙は資源であることなど、Aグループは道具(技術)が多くCグループはA4用紙(資源)が多いこと)、極秘情報の意味などから、このゲームのねらいと世界の自由貿易による南北問題や格差拡大(富める国はさらに富み、貧しい国はさらに貧しくなる)の現実について説明した。最後に、「この不公平」をなくすために何が必要か、私たちに何ができるか、今後この授業で考え続けていくことを伝えた。

★終了 16:35