



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」

—「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1回 体感！ワークショップ～参加型で学ぶためのウォーミングアップ～

いよいよ平成29年度のSGHグローバル課題研究の授業がスタートしました。国際・啓明コースの第一学年は、SGHの導入として国際理解教育に取り組みます。昨年度から引き続き、参加型ワークショップ形式で9時間、世界の現状を知り、気づき、自ら行動できる人材となるための基盤づくりをしていきます。

カリキュラムAのねらい(全6回 9時間)

- ① 自分たちが生きる社会をふりかえり、人権、環境、開発、共生、平和などの人類共通の課題(=グローバル・イシュー)について学ぶ。
- ② 自分と他者、社会、未来とのつながりに気づき、課題解決やよりよい未来づくりになぜ自分が関わる必要があるか学ぶ。
- ③ グローバル・シチズンとして、課題解決とよりよい未来づくりに必要な、「自己、他者、社会に関わる力」*を育む。

*自己肯定感／コミュニケーション力(思考力、表現力、傾聴など)／参加・協力・対立解決・合意形成、アドボカシー(政策提言)の力など

第1回 開催概要

- ◆ 日 時:平成 29 年 4 月 15 日 (土) 3・4 時限[10:50～12:40]
- ◆ 場 所:教室
- ◆ 指導者:ファシリテーターとして NPO 法人 NIED 国際理解教育センター職員
- ◆ 第 1 回学習のねらい:
 - ① 参加型で学び合うワークショップのポイントを体験的に理解する。
 - ② 多様な視点から自分をふりかえり、多様な仲間と出会う。
 - ③ 人の価値観は多様であり、自分の考えと異なる考えも間違いではないことを理解する。

学習の流れと成果

※「F」はファシリテーターの意。

1 オリエンテーション

- ① Fの自己紹介、「全体のねらいとプログラム」について説明。
- ② ワークショップの特徴と約束を確認。

<特徴と約束>

- ・よりよい社会を築くためにはコミュニケーションと参加が不可欠である。その力を参加型ワークショップで身に付けていく。
- ・ワークショップはみんなが参加することで成り立ち、一人ひとりが協力することが大切である。
- ・ワークショップでは誰もが対等であり、一人ひとりが大切にされ、他と違っていても否定排除されることはない。
- ・正しい答えが用意されているわけではなく、よりよいものをみんなでさぐっていく場である。
- ・互いに貢献しあうことと、異なる価値観や少数意見も受け止め、互いに尊重することが重要である。



2 アイスブレイキング～知り合おう！～

① じゃんけんゲーム

生徒は起立し、Fとじゃんけんをする。その後「後出しじゃんけん」を3回行い、生徒は何を出したか覚えておく。じゃんけん後、なぜそれを出したのかを何人かの生徒に質問する。
Fは、ワークショップでは勝ちがあるわけではなく、どんな意見を出しても良い場であることを伝える。

② 名前覚えゲーム

グループで自己紹介を行い、1番目の人が「自分の名前と好きな食べ物」を紹介し、2番目の人が1人前の人の情報を加えて自己紹介を行っていく。

③カードで自己紹介

20種類の質問カードを配付し、真ん中に裏向きで積み上げ、一人1枚ずつ取り質問に答える(3回)。4回目はこれまで他の人が取ったカードの中から、早い者勝ちで自分が答えたいカードを取り自己紹介を行う。5回目は残りのカードから1枚取り、全員が同じ質問に答える。

3 人の価値観は多様「4つのコーナー」-自分の考えとは異なる考え=間違い?-

①「はい」「どちらかというとはい」「どちらかというといえ」「いいえ」の4枚のカードを一人ずつが持ち、Fがする質問に対し自分の意見にもっとも近いカードを出し、その理由を説明する。

★質問

- 1)犬より猫が好き 2)自分の人生に満足している 3)いじめはなくなる
- 4)目玉焼きには醤油をかける 5)世界を平和にすることは可能だ

Fは人の価値観は多様であり、人それぞれの考え方があること、自分が当たり前だと思っていることは、他の人も同じように思っているとは限らないことを確認する。また、自分とは違う考えも間違いではなく、自分の考えも、自分とは異なる考えも、どちらもたくさんある考えの内の一つであることを確認する。



4 百聞は一見にしかず やってみよう！ワークショップ体験

①自由な発想と発散の練習

Fはブレインストーミングの手法とルールを説明する。

グループで「全員に共通すること」を1分半でリストアップし、全体で発表する。

グループで「懐かしいもの」「人に役立つもの」も同様にリストアップする。

②民主的な話し合いで収束の練習

Fは多様なアイデアをまとめるのに役立つ話し合いのポイントの説明をする。

仮想ゲーム

ある企画会社の開発部精鋭チームである、という設定で、会社から「どこか懐かしい、人に役立つロボット」を、10分で提案することを求められている。合意形成のための話し合いのポイントを元に10分間話し合い、最終的に「ロボットの姿」「ロボットの名称」「ロボットの機能」の3つを、1枚の模造紙にまとめる。

グループで10分間ロボット作りを行った。終了後、ギャラリー方式で他グループの模造紙を見て、よいと思ったロボット(自分のグループ以外)に3ポイント投票し、トップ3を共有する。

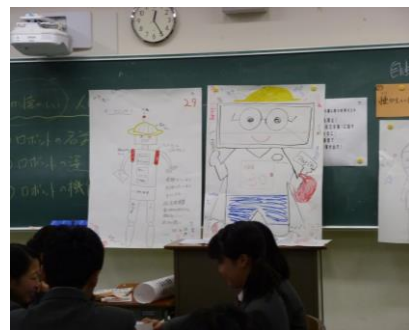
Fは、ワークショップは一人ひとりが場に参加し、発散と収束を重ね、協力してよりよいものを見いだしていく学び方であることを伝える。

ブレインストーミングのルール

- 1)質より量 2)否定ではなく質問
- 3)結合と発展 4)斬新なアイデア歓迎
- 5)みんなは応援団

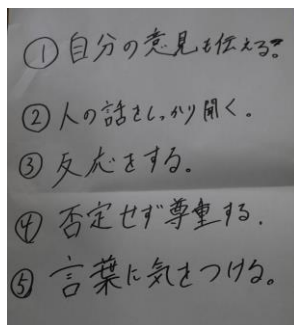
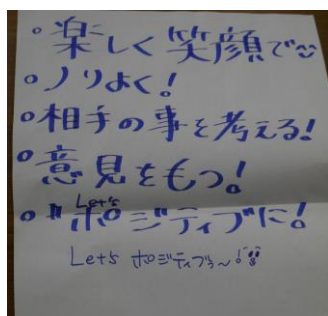
話し合いに役立つポイント

- ①暴力禁止(言葉の暴力もダメ)
- ②アサーティブ(非攻撃的自己主張)に話す
- ③傾聴する(少数意見も大切に)
- ④否定や批判ではなく提案型で
- ⑤手も動かす(プロセスを書き残す)



5 参加と対話で学び合うための私たちの心がけ

- ①これから後5回、参加と対話を通して、気持ちよく豊かに学び合うために、みんなが心がけるといいことを、一人3つ考えA4用紙に書く。グループで共有し、メンバー全員が合意できる「心がけ」をA3用紙に5つまとめ、発表する。全体で各グループ重複しないように1つ発表する。



6. ふりかえり

- ① シートへの記入…各自、ふりかえりシートを記入提出する。

☆発見したこと、気づいたこと、わかったこと

- ・「一人一人の意見がたくさんあり、それを話し合うことでまた違う意見が出てきて、一人で考えるよりもみんなで考えた方がいいということが分かった。」
- ・「共通点がたくさんあるメンバーでもそれぞれ全く違う価値観をもっていることを再確認しました。」

☆大切だと思ったこと、これから実行しようと思ったこと

- ・「自分と違う意見だからといって否定するのではなく、互いの意見を尊重しあい、全体で答えを出すことが大切だと思った。」
- ・「自分の意見をしっかりとつこと」
- ・「相手を優先するのも大切だけど、自分からも発信する」