

令和3年度国際理解ワークショップ 進行シート

様式 4

令和4年11月23日作成

大 学 名： 上越教育大学

タイトル： 教室からつながる世界～私たちの身近にあるモノはどこから来ているの？～

※本ワークショップは、小学生対象(P1～P2)と中学生・高校生対象(P3～P4)の2つ作成しました。

<小学生対象>

1：本ワークショップの要旨

私たちの周りには「当たり前」にたくさんのモノがあふれています。私たちが普段、何気なく食べているもの、身につけているもの、使っているもの。そこには、私たちの「当たり前」を見直す世界とのつながりがあります。モノを通じて私たちとつながる国々は今、どんな状況にあるのでしょうか。世界の諸問題とどんなつながりがあるのでしょうか。『教室のモノカードゲーム』を通じて、児童が世界と出会い、モノの選択や自身の行動について考えながら自分の「当たり前」と向き合う機会を作ります。

2：本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

- 児童の身近にあるモノと原材料、国のつながりを知ることを通して、世界の国々に関心をもつ。
- カードゲームを通じて、私たちと世界の国々や人々が相互依存関係にあることに気づく。
- モノを通じて繋がる世界の国々で起こっている問題を知る。
- 自分の生活を振り返り、自分がこれから大切にしたいことを考える。

3：本トピックをとりあげる理由

私たちの身の回りには、モノがあふれています。学校でつかっている机や筆記用具などは児童にとって「当たり前」にあるものであり、そのモノについて深く考える機会はありません。しかし、その「当たり前」に使っているモノは、世界の国々とつながっています。そして、そのモノの背景には、私たちが知らない世界の問題が起こっていることがあります。身近な教室のモノと世界とのつながりを知ること、児童が自分と世界のつながりを実感できるようにしたいと考えました。また、カードゲームを活用することで、児童が世界と楽しく出会い、仲間との対話を通して、世界と自分のつながりに自ら気付くことができる機会としたいと考え、本トピックをとりあげます。

4：活動計画 (使用時間： 45分 参加人数： 約30人)

※活動計画は学校の要望、児童の実態等、先生方と相談しながら確定いたします。

過程(所要時間)	活動内容	具体的な発問・説明・動きなど	ねらい	使用する教材・備品	・予想される反応 ●その他注意事項
導入 (8分)	・担任の先生、ファシリテーター、が行ってみたい国や行ったことのある国を紹介する。 ・知っている国や行ってみたい国を話す。 ・教室にあるモノ探しについて話す。 ・教室にあるモノがどこから来ているのかを	・みんなはどんな国を知っていますか？行ってみたい国ですか？知っている国や行ってみたい国を話してみよう。 ・なんで行ってみたいの？ ・どうして知っているの？ ◇児童が話した国の位置をPadletで示していく。 ・世界には日本を含めて196カ国あると言われていいます。 ・今日は世界を教室のモノと一緒に旅をしていきましょう。 ・教室には、どんなモノがありますか？ ・今、みんなが話してくれたモノは、どこから来ている	・自分の身の回りのものと世界の国とのつながりについて、興味をもつ。	・大きな世界地図 ・PC または iPad (Padletで児童の話した場所にピンをおいて示していく。) ・カードゲームで使用するモノのカード(少し拡大したもの)	・アメリカ(ハワイ)…暖かそうだから。楽しそうだから。 ・韓国…アイドルに会いたから。食べ物がおいしそうだから。 ・カタール…ワールドカップをやっていたから。 ・ロシア…よくニュースで流れているから。 ・そんなにたくさんの国があるの？ ●日本が承認した国の数であることを確認する。 ・机、いす、体操着、チョーク、黒板、ランドセル、ほうき、えんぴつ、消しゴムなど ・日本じゃないかな？ ・made in～って書いてあるよ。 ・材料と作られている場所は違うんじゃないかな？

	考える。	のかな？ ・今日は、みんなが使っているものが、どこの国のもののできているのかをゲームをしながら考えていきましょう。 ◇学年に応じて「原材料」の意味について伝える。			●カードゲームでは、原材料でつながっている国を考えていく。
展開 ↓ 発展 (25分) 知る・気付く	・教室のモノカードゲームをする。 <用意> ①教室のモノと原材料（裏にはつながる国）のカードを並べる。 ②グループで順番にモノカードと原材料カードを合わせるカードゲームをする。カードが合わなかったら次の人に交代する。 ③モノと原材料のカードが合わさったら、世界地図のその国に貼ってあるカードを読んで、日本とその国のつながりを知る。 ④グループで順番にカードゲームを繰り返して、全部のモノと原材料、国を協力して見つける。 ⑤世界地図を見て気付いたことをグループで話し合う。	・カードゲームの説明をする。 ◇ファシリテーターはルールが分かっていなかったり、カードゲームがなかなか進まなかったりしている班の児童の必要に応じて支援する。 ◇世界地図には原材料とつながる国の写真をマジックテープで貼っておき、裏には、日本とどのように、どのくらいつながっているのかを分かりやすく書いておく。 ・カードゲームをして気付いたことを教えてください。 ・もし、この国とのつながりがなくなってしまうたら、私たちの学校生活はどうなるのだろう。 ・写真の一部を解説し、教室のモノとつながっている国々で起こっていることを伝える。日本の世界へ支援についても伝える。 ◇写真がその国の全てではないことを伝える。「このような問題が起こっているところもある」ということを伝える。	・カードゲームを通して、世界と自分のつながりに気付く。 ・教室のモノとつながっている国の諸問題について知る。 ・カードゲームを通して、自分の生活が世界の国と深くかわっていることに気付く。	・教室のモノと原材料のカード（グループの数分） ・世界地図にマジックテープで写真を張っておき、番号と合わせてひっくり返すと説明が書いてあるようにしたもの（グループの数分） ・ホワイトボード ・PC（世界地図に貼ってある写真の一部を解説）	・原材料も意外と分からないな。 ・日本で原材料をつくっているなんてびっくり。 ・初めて聞いた国だな。 ・この国にはなんでこの原材料が多いのかな？ ・日本ではなんで原材料が作れないのかな？ ・この国とつながっていなかったら、机はないのかな？ ・こんなに遠い国から来ているものを使っていることに驚いた。 ●気付いたことを自由に話せるような雰囲気をつくる。 ・いろいろな国から教室のモノはできていることが分かりました。 ・日本で原材料が作られているものが少なくて驚きました。 ・机がなくなってしまう。 ・黒板がなくなってしまう。 ・内履きがないとはだして生活することになるよ。 ・当たり前にあったものがなくなるかもしれないんだ…。 ・日本は世界にどんなものを輸出しているのかな。輸入してもらってばかりなのかな。
終末 (12分) 考える・自分を振り返る	・振り返りを書く。 ・振り返りの共有 ・児童の言葉と SDGs の考え方をつなげて、ファシリテーターからの話をする。	・世界で起こっていることが私たちにつながっているんだね。 ・今日の授業やカードゲームを通して気付いたことやこれから自分が大切にしていきたいことは何ですか。	・カードゲームを通して気付いたことから、自分がこれから大切にしていきたいことについて考える。	・PC ・振り返りシート	・私たちの生活は世界の国々とつながっていることがわかりました。その国で何かあって、モノが作れなくなったら私たちの生活は変わってしまいます。だから、私は、世界で起こっていることをもっともっと詳しく知りたいです。そして、モノがあることは当たり前なことではないので、大切にしたいです。

<中学生・高校生対象>

1：本ワークショップの要旨

普段、何気なく食べているもの、身につけているもの、使っているもの。モノを通じて私たちはどのような国々につながっているのだろうか？また、その国々は今、どのような状況にあるのだろうか？私たちの生活は世界の諸問題とつながりがあるのだろうか？カードゲームを通じて、私たちと世界の国々とのつながりや、そのつながりの先にある諸問題を学ぶと共に、私たちのモノの選択や行動はどうあるべきか考えます。

2：本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

- カードゲームや世界への旅を通じて、世界の国々に関心をもつ。
- 私たちと、世界の国々や人々が相互依存関係にあることに気づく。
- モノを通じて繋がる世界の国々で起こっている様々な問題を知る。
- 私たちの生活やモノの選択はどうあるべきか、具体的に考え、行動に結びつけようとする。

3：本トピックをとりあげる理由

「私たちの生活は、様々な形で世界の人々とつながっていること、世界のできごとは私たちの生活に影響を及ぼし、私たちの生活もまた、世界の人々の生活に影響を及ぼしていること※」を知る機会になってほしいと願い、本ワークショップを作成しました。また、カードゲームは、小中学生が、世界との繋がりをより身近に感じられるよう、実際に教室や学校で使用されているものを題材にしています。

(※日本国際理解教育学会(2010年)『グローバル時代の国際理解教育 実践と理論をつなぐ』明石書店 P29 国際理解教育の知識・理解目標「相互依存」参照)

4：活動過程（使用時間：90分(ご要望に応じてアレンジします) 参加人数：何人でも可)

過程 (所要 時間)	活動内容	具体的な発問・ 説明・動きなど	ねらい	使用する 教材・備品	○予想される反応 ●その他注意事項
導入： 起 アイズレ イ (15分)	● 食べ物インタビュー	● 「みなさんの好きな食べ物は？ベスト3を教えてください」…グループで話し合う。「みんなが普段食べているものは、日本産と外国産、どちらが多いのかな？」 ● お好み焼きの材料についてクイズ。…生徒は指で解答を示し参加する。「私たちが普段食べているものに外国産のものは結構あるんだね。」 ● 「それではモノはどうだろう？この教室には外国と関わりのあるモノはある？外国と繋がりそうなものを探してみよう！服のタグを見てみて。ペンケースの中身は？」…ファシリテーターは生徒の発言をメモする。 ● 各グループのメモを全体に示す。	● 身近なモノの生産地、輸入国について、興味・関心を引き出す。	● スライド ● スライド(食材5品目について、輸入の割合と共に紹介する)	○「ラーメン、寿司、ハンバーグ！」 ●各グループにファシリテーターが1人ずつ入り、自由に意見を言い合える雰囲気をつくる。 ●輸入の割合と生産地を示す。国産もあることに留意。 ○「Made in Chinaと書いてある！」 「電気ってどこ？」
展開： 承 (25分)	● ワークショップのねらいを共有 ● 「教室からつながる世界」カードゲーム(教室にあるモノの原材料や、つながりのある国を知り、その国でどんなことが起こっているかをグループで学ぶカードゲーム)	● 「このワークショップでは、私たちがいつも教室で使っているモノは、世界の国々とのように繋がっているかを学びます。」 <準備> ● グループごとに、製品カードと原材料カードの2種類のカード15セット配布。 <やり方> ① 製品カードと原材料カードを机の上に並べる。 ② グループの中でじゃんけんをして、勝った人から、製品と原材料を一致させるようにカードを1枚ずつ取る。 ③ 裏返して国旗が一致したら、裏面に記載されている国の情報を読み上げる。 ④ その国がどこにあるのかを地図で確認	● 身近にあるモノの原材料とつながりのある国を理解する。 ● 身近なモノの輸入の割合を知り、自分たちの生活は諸外国と相互依存関係にあることを知る。	● 「教室からつながる世界」カードゲームは、製品と原材料を一致させて裏返すと、その製品と関わりのある国の情報が学べるようになっている。 ● <製品カードの案>ランドセル、チョーク、時計、制服、iPad、水筒、パン、米、ほうき、クレヨン、電気、シャー	○「制服って何でできているの？綿？(カードを裏返すと…)綿は○○の国で多く採れるんだ！その国では…」 ●カードの情報は極力少なく、わかりやすく作成する。 ●カードの情報は、ほんの一部で

	気づきの共有	認する。 ⑤ 気づいたこと、疑問に思ったことをワークシートに書く。 ワークシートの記述内容をグループ内で共有する。		ペンの芯、ノート、ラインパウダー、画鋸、マグネット、リレーのボタン、内履き - 各班に地図を用意する。 - ワークシートを配布する。	あることに留意する(例:リレーのボタンはアルミ製のもの、プラスチック製のものもある。輸入割合や生産量などの数値は年によって異なる、等)。
発展: 転 (40分) 考える・想像する	- 世界を旅しよう! - 全体共有と解説 - 自分の行動を見つめる	「教室にあるものが、どのような国々と繋がっているのか、写真から想像して考えよう。何か、問題がありそうだったら何が問題なのかを考え、グループのメンバーに伝えよう。」 - 生徒は気になるカードを1セットずつ選ぶ。 - 教室の壁面に貼られた国々の写真を見に行く。写真の状況を想像したり、何がわかるかを考えたりして、ワークシートにメモする。 - グループに戻り、写真から得てきた情報を共有する。 - 全体共有したのちに、写真の状況をスライドで説明する。 - 無意識・無自覚のモノの選択や行動、世界で起きているグローバル 이슈が、モノを通じて繋がる国々にどのような影響を与えるかを示唆し、自分の行動を見つめる機会とする。	- モノを通じて繋がる国々に思いを馳せる。 「自分だけ良ければよい」では済まされないことに気づかせる。	- 教室の壁面には10カ国のA2サイズの写真(国旗、首都、田舎、諸課題(児童労働・紛争・山火事・旱魃)など)が貼られている。カードゲーム中は隠してある。文字情報なし。 - 解説スライド	●この写真や情報はまだ検討中。気候変動、自然災害、水不足、貧困、児童労働、などのグローバル 이슈も入れたい。ただし、その国に対するステレオタイプにならないようにする。 ○「…を見てきたよ。首都は…な様子。田舎は…がきれいだった。でも…の写真が心配だったな」 ●時間があれば、サステナビリティの取組も紹介する。
まとめ: 結 (10分) 行動に繋げる	- ワークショップの振り返り - ファシリテーターからのメッセージ	- グループごとに、次の①～④についてワークシートに記述し、グループで自由に共有し合う。 ① ワークショップの中で一番心が揺れ動いたのは? ② 新たに気づいたことや学びは? ③ 今日の学びをこれからの生活にどのように活かしていきたい? ④ 明日からの一歩! - 全体共有	学習を自分ごとにする。	ワークシート	●大学生の視点や経験から「大切にしたいこと」を語る。

5：新型コロナウイルス感染症拡大防止のための工夫や留意点

- できる限り密にならないようにする。

6：会場のセッティング（対面の場合のみ）

- グループごと

7：使用する教材

- 「教室から繋がる世界」カードゲーム(オリジナルで制作)

8：参考にした資料

- JICA 東京制作『モノはどこからきているの?』カードゲーム

9：その他

- ワークショップの時間・内容・難易度等は、ご要望に応じてアレンジいたします。