

令和元年度国際理解ワークショップ 進行シート

2019年 7月 30日作成

大学名： 新潟県立大学タイトル： ひとりひとりの幸せ～幸せは歩いてこない、だから歩いていくんだね～

1：本ワークショップの要旨

英語を交えて、生徒と共に人生ゲームを制作しながら、「幸福」とは何か、何をもって「幸福」とされているのかを考えていく。富や成功が必ず「幸福」につながると言えるのか。逆に、それらがなければ「幸福」ではないのか。日本や他国の実例を用いて、様々な「幸福」の形を紹介する。人それぞれ「幸福」の形は違い、一人ひとり自分なりの「幸福」の形を追い求めるべきだということに気づいてもらいたい。

2：本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

- ・ 幸福の価値観はひとりひとり異なり、自分なりの幸福の形があつてよいということに気づいてもらう
- ・ 世界の実例を取り上げ、幸福感という視点から、世界の現状を知ってもらう
- ・ 自分の人生を悲観的に考えすぎずに、自分なりの目標を持ち、小さな幸せを見つけながら、人生を歩んでほしい
- ・ 英語を使いながら活動し、国際理解を深めることにつながる

3：本トピックをとりあげる理由

今日において、世界には様々なバックグラウンドを持つ人がいる。教育を受けたくても受けられない人、平和に暮らしたくても危機と隣り合わせの状況にいる人…。彼らは、一人ひとり顔や声が違うように、幸福の尺度も異なる。大きなことでも小さなことでも幸せな状況というのは平等に与えられるものである。

本ワークショップでは、生徒の一人一人に異なる幸福感があることをクイズやゲームを通して気づいてもらうためにこのトピックを扱っている。またレクチャーとして、日本だけでなく他国の人の例を取り上げることで、幸福感についての多様性を学び、自己の幸福追求、他者への理解を深めることにもつながる。また、現在のグローバル社会において、英語を通じて意思疎通を図ることへの意欲を湧き立てる。

4 : 活動過程

(使用時間 : 90分(休憩10分含む)

参加人数 : _____)

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 (10分)	Great Wind Blows	英語版フルーツ バスケットのよ うなゲーム ルール説明は英 語で行う。	ファシリテ ーターと、生 徒の間の緊 張をほぐし、 和やかな雰 囲気を作る。 その後のワ ークショッ プを円滑に 行うための 活動。	プロジェクタ ー、スクリー ン ◎動いてもよ い服装が望ま しい。	・楽しい ・海外のゲーム、 文化への興味 ・英語を使うウ ォーミングア ップ
展開 : 承 (10分)	究極 question	「タイムスリッ プして生活する なら、過去か未 来か」など、極 端な質問を用意 し、生徒に答え てもらう。Aは右 側、B左側とい うように、生徒 に動いてもらう。 最後に、富や、教 育に関する質問 をする。生徒数 名に、それぞれ の選択肢を選ん だ理由を尋ね る。	質問に答え ることで、「ど ちらが幸せか」と、 直接的に聞 かずとも、自 分の中に幸 せの基準が あることに、 なんとなく 気づいてもら う。幸福に ついて考え る導入の活 動となる。	プロジェクタ ー、スクリー ン	・クイズを楽しむ と同時に、自分の 幸せの価値観を考 えるきっかけとな る。

<p>発 展 : 転 (40 分)</p>	<p>人生ゲーム制作 (実際に遊んでみる)</p>	<p>班ごとに、ファシリテーターが用意したマスが書かれた紙を用いて、人生ゲームを制作する。マスのいくつかは、選択制となっている。ファシリテーターもサポートしながら、なぜその選択肢を選んだのか、考えながらゲームを制作する。他のグループが制作した人生ゲームで実際に遊んでみる。活動の最後には、なぜ、そのような内容の人生ゲームを作ったのか、数班に聞く。</p>	<p>何を基準、また理由として人生ゲームの内容を決めたのかというところから、自分なりの幸福の価値観に気付いてもらう。また、班でゲームを制作する際に、他の班員は、自分と価値観が違っていたり、他の班は、自分の班と違う内容のゲームができたことしていることから、様々な幸福の形、人生の形があることに気付いてもらう。</p>	<p>筆記用具 人生ゲーム制作用の紙 プロジェクター スクリーン</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作が楽しい。 ・自分にとっての幸せの形や、自分にとって大切なものは何であるのか、考える。 また、他の人は、自分と違う考えを持っていることから、幸福感は、様々な形があることに気付く。 ・他者への理解
----------------------------	-------------------------------	---	---	--	--

