

ワークショップ進行シート

作成日： 2014 年 7 月 23 日

タイトル： 平和をつくるために～紛争後の和解を考える～

ファシリテーター（グループ）： 世界の現実チーム(nuis)

### 1：本ワークショップの要旨

国際社会に争いは絶えない。いったんおさまってもすぐに再燃してしまう。多くの地域で危うい状態が続く。このワークショップでは、争いが止んだあとに注目する。憎しみあっていた者どうしが和解を実現するには、どうしたらよいのだろうか？社会の再建のために必要な取り組みとして、どのようなことが行われ、いま何が新たに必要とされているのだろうか？このワークショップでは、たとえばルワンダ紛争などをとりあげ、紛争後の平和構築について考えていきたい。この問題を自分たちの日常の争いにも関連づけて考えられるようにしていくことが、ワークショップのねらいである。

### 2：本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

平和や平和構築について考えることができ、自分たちの日常の争いにも関連づけることができるようになる。さらに“和解”というキーワードに対しても考えることができる。理想では“和解”をしなければいけないが“現実”では社会的状況・人間の気持ちによって和解できていないことをつたえる。

### 3：本トピックをとりあげる理由

ルワンダ紛争の事例は、和解に向けての取り組みが行われていること、それが困難な状況であるということを表すテーマである。さらにルワンダの事例はジェノサイドの側面も表しているため深刻なことを伝える。

4 : 活動過程

(使用時間 : 90分 参加人数 : 約 30人 )

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 (15分)	<p>あいさつ</p> <p>メンバー自己紹介</p> <p>オリエンテーション</p> <p>アイスブレイク 「仲間探し」</p>	<p>「こんにちは。新潟国際情報大学から来ました。」</p> <p>「今日は～と呼んでください。」</p> <p>ワークショップの目的、今日のプログラムを説明</p> <p>・参加者には円になってもらう。</p> <p>・「へ・い・わ」と1人一文字ずつ言う。</p> <p>(その間にファシは参加者の背中にカードをつける)</p> <p>・カードに書いてあるアルファベットが同じ人同士で集まる。</p> <p><u>・その際、話してはいけない。</u></p>	<p>参加者と目的等の共有</p> <p>話し合いのためのグループ分け</p> <p>風船ゲームのグループ分け</p>	<p>名札シール</p> <p>パワーポイント</p>	<p>大きな声ではっきりと話す</p>

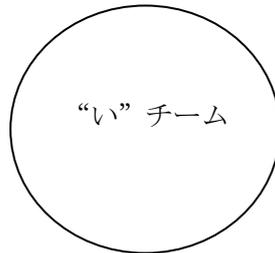
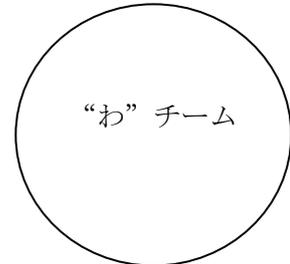
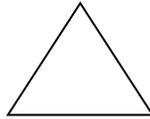
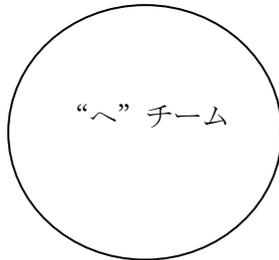
<p>展開：承 (30分)</p>	<p>風船ゲーム</p> <p>ルール説明 任務発表（2分）</p> <p>作戦会議（2分）</p> <p>ラウンド1（4分）</p> <p>ワールドミーティング（7分）</p>	<p>「紛争の発生～和解」の状態を作り出すエクササイズとして、「風船ゲーム」をします。</p> <p>風船を独占したい欲求にとらわれず、紛争の糸を解きほぐし、各グループが目標を達成する方法はあるのか。またこのゲームでは紛争が発生する過程から解決にいたるまでの一連の流れを体感できる。</p> <p>各チームの任務を紙に書いて報せる。 (任務は参加者人数などの状況で適宜変える)</p> <p>第1ラウンドをどう使うか、役割分担などを話し合う。</p> <p>参加者は全員と会話出来るが、グループの任務を打ち明けることを禁止されている。</p> <p>任務を他グループに打ち明けることを許可する。 「へ・い・わ」のホームグループに戻り、どうしたら任務が達成できるか話し合う。</p>		<p>風船</p>	<p>参加者は他グループの参加者と風船を奪い合う。</p>
-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------	-------------------------------

	ラウンド2 (5分)  振り返り (10分)  休憩 (5分)	「A・B・C」のチームになり、ゲームを再開する。  グループワーク1 「任務を達成する時に、して良かったこと、した方が良かったこと」			ワールドミーティングで話し合ったことを行動に移す。
発展 : 転 (30分)	ミニ講義 (10分)  グループワーク2 (20分)	ルワンダについて ・ルワンダ紹介 ・ルワンダ紛争 ・紛争後の和解など  「現実の紛争は和解に向かおうとしても、なぜ和解しきれないのか」	実際の紛争を取り上げる。風船ゲームの状況に似た事例を紹介し、国際色を出す。  ホームグループで活動。	パワーポイント  模造紙、ペン	
まとめ : 結 (5分)	このワークショップを通して、伝えたいことを述べる。	本ワークショップの要旨並びにこのトピックをとりあげた理由を簡潔に言う。			

## 5：会場のセッティング



メインファシリテーター



△：プロジェクター

## 6：使用する教材

- ・模造紙
- ・カラーペン
- ・風船
- ・パソコン
- ・プロジェクター
- ・ストップウォッチ

## 7：参考にした資料

- 「ワークショップで学ぶ紛争解決と平和構築」 上村勇司ほか
- 「エンカウンターで学級が変わるショートエクササイズ集」 國分康孝
- 「インプロゲーム～身体表現の即興ワークショップ～」 絹川友梨
- 「アイスブレイク ベスト 50」 青木将幸
- 「グローバルクラスルーム」 デイビッド・セルビー、グラハム・パイク
- 「ファシリテーション・グラフィック」 点塾ネット
- 「ルワンダ大虐殺後の移行期正義」 佐々木和之
- 「アフリカンドリーム」 NHK 映像

## 8：その他