

作成日： 2016年 8月 4日

タイトル：オリンピックからの挑戦状～異文化を学び違いを知ろう～

ファシリテーター（グループ）：稲場里佳・田村健気・小菅奈津子・堀井彩瑛・佐野菫香・菊地美月・小浦方陽
和・芳賀佳那子・田中佐也加・前原誠奉・室本千尋・石川希望

1：本ワークショップの要旨

今日、世界には様々な「違い」が存在し、時には衝突を起こすこともある。また、その問題には文化的要素も関わっている場合もある。本ワークショップでは「オリンピック」を題材とし違いを知って、乗り越えることの大切さを体感し、異文化理解を図る。そこでは、オリンピックを主軸とし「言語」「食」「服装」の三つを通して異文化理解に迫る。具体的な活動内容としては、オリンピックで実際過去に起きた問題を取り扱い、その問題を子供たちにシミュレーション形式で体験してもらう。そして、「違い」を認識しようという姿勢の大切さを体感し、「違い」を乗り越えることの重要性を学んでいく。

2：本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

- 1 「違い」と対面した時どのように向き合うべきかを考える
- 2 「言語」「食」「服装」の違いから起きる衝突を知る
- 3 「違い」を認識しようという姿勢の大切さを体感する
- 4 「違い」を乗り越えることの重要性を学んでいく

3：本トピックをとりあげる理由

今日では、交通機関の発達により私たちは気軽に海外へ行ったり、海外の外国人もまた気軽に日本へ来ることが出来るようになっている。それと同時に海外の人々を通じて、私たちは自身の文化とは異なる、いわゆる異文化に触れる機会も増えてきている。しかし、その異文化を受け入れることが出来ず、衝突を起こすことも実際問題としてある。異文化という違いを受け入れることが困難な背景として私たちは、「違い」を認識しようという姿勢の大切さ、「違い」を乗り越えることの重要性を十分に理解していないことが挙げられる。したがって本ワークショップでは、異文化理解を図るために、「違い」を認識しようという姿勢の大切さに気付かせる活動をしていく。参加者にとって楽しく考えやすい活動にするために、東京オリンピックを題材とし、違いから生まれる衝突について知り、異文化理解の促進を図る。

4：活動過程 (使用時間：90分(10分休憩あり) 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 (25分) | <p>・サイモンゲーム (10分)</p> <p>・自文化理解活動 (15分)</p> | <p>指示を出す人(大学生)と指示に従う人(子ども達)に分かれ起立する。指示を出す人が「サイモンさんが～しました。」と言うと、従う側はその指示に従う。逆に指示を出す人が「サイモンさんが～」と文中で言わず「～しました。」「斎藤さんが～しました。」と指示を出した場合、従う側はその指示通りに行動してはいけず、従った場合はゲームオーバーとなりイスに座る。段々指示のスピードを上げていき引っかかりやすく工夫する。</p> <p>この後のシミュレーション体験で取り扱う事例を深く考えてもらうために、ここでは新潟県民ならだれもが食べたことがあるであろう「クジラ肉」と日本全国の珍食材を(イルカ、豚の耳、イナゴ)取り上げる。</p> | <p>大学生と参加者間の緊張をほぐす。</p> <p>「クジラ肉」や珍食材をワンクッション置くことで、次のシミュレーションで取り扱う「犬食」の衝撃を緩和する。</p> | <p>体操着</p> <p>参考写真</p> | <p>楽しい、面白い、間違えたくないなど。</p> <p>クジラ肉は給食に出て普通に食べているもので、違和感を感じない。珍食材は初めて知った。びっくりした、など。</p> |

| | | | | | |
|----------------------|-------------------|---|--|--|---|
| <p>展開① (10分)</p> | <p>・シミュレーション①</p> | <p>「ヒジャブ」のシミュレーションではまず過去にタイムスリップする。選手役、審判役を子供たちの中で数人決めその役を演じてもらう。それぞれの役に大学生も混じる。審判役はファシリテーター側で用意したルールブックを使い、出場する選手たちが競技に参加できるか否かを判断してもらう。</p> | <p>オリンピックで起きた異文化衝突の事例をもとにした出来事をシミュレーション形式で体験してもらう。</p> | <p>ヒジャブの布、アクセサリー（イヤリング、ネックレス他）、付け髭、シール</p> | <p>面白い、変だ、大変だ、意味が分からないなど。</p> <p>「ヒジャブ」のシミュレーションで審判役の大学生は、子供達がヒジャブを被った女性を参加出来ない雰囲気誘導するため、ルールブックの内容を明確化する。</p> <p>ヒジャブを被った選手は大学生が演じるものとする。</p> |
| <p>発展① (10分)</p> | <p>・インタビュー①</p> | <p>シミュレーションの中で出てきたヒジャブを被った女性に、なぜヒジャブを被ったまま競技に出場していたのか理由を聞く。</p> | <p>インタビューで自分が持っている疑問、不思議に思っていることを解消してもらう。</p> | <p>疑問解消シート、ペン</p> | <p>なるほど、納得した、そうなんだなど。文化的背景があることが分かったなど。</p> |
| <p>休憩 (10分)</p> | | | | | |

| | | | | | |
|----------------------|--|---|--|--|---|
| <p>展開② (10分)</p> | <p>・シミュレーション②</p> | <p>「犬食」では未来のオリンピック会場の選手村の食堂へタイムスリップする。店員役、選手役を子供達の中で数人決めその役を演じてもらう。同じく各役に大学生も混じる。選手は各々メニューから食べたいものを選び店員に注文をする。そんな選手の中に「犬肉のハンバーガー」を注文する人を用意する。</p> | <p>オリンピックで起きた異文化衝突の事例をもとにした出来事をシミュレーション形式で体験してもらう。</p> | <p>ルールブック (ファシリテーター側用意)</p> | <p>面白い、変だ、大変だ、意味が分からないなど。</p> <p>「犬肉のハンバーガー」を注文する選手は大学生が演じることとする。</p> |
| <p>発展② (10分)</p> | <p>・インタビュー②</p> <p>・異文化衝突体験をし終えて (10分)</p> | <p>シミュレーションの中で出てきた犬食の文化をもつ選手になぜ犬肉を食べるのかを質問する。</p> <p>異文化衝突の事例をシミュレーションで実際体験し、インタビューで異文化の背景について考えを深めたうえで、グループ内で互いの意見を共有する。</p> | <p>インタビューで自分が持っている疑問、不思議に思っていることを解消してもらう。</p> <p>自身の考えと他人の考えを比較するため。</p> | <p>疑問解消シート、ペン</p> <p>模造紙、ポストイット、ペン</p> | <p>なるほど、納得した、そうなんだなど。文化的背景があることが分かったなど。</p> <p>自分はこんな考えを持っていたが、相手はこんな考えを持っていたんだ。面白い。なるほど。</p> |

| | | | | | |
|----------------------------|--------------------------|---|--|-----------------|---|
| <p>まとめ 結 (10分)</p> | <p>・振り返り活動 (10分)</p> | <p>一日の活動を振り返りシートを使って復習する。自文化理解活動、シミュレーションを通して気づいたこと、感じたことを記入してもらう。そのうえで、ワークショップを通して学んだことを考え、書き出してもらう。</p> | <p>振り返りシートを用いて振り返りをする。自分たちがこのワークショップで行ってきたことや、その活動を通して感じたこと・思ったことを可視化する。そして、「違い」を認識しようという姿勢の大切さ、「違い」を乗り越えることの重要性を自分の中で構築してもらう。</p> | <p>紙、ペン、模造紙</p> | <p>「違い」を認識しようとする。こと、「違い」を乗り越えることは簡単なことではないがおもしろい、楽しい、もっと他国の文化を知りたいなど。</p> |
|----------------------------|--------------------------|---|--|-----------------|---|

5 : 会場のセッティング

6 : 使用する教材

7 : 参考にした資料

8 : その他

生徒は動きやすい格好お願いいたします。サイモンゲームで少し動きます。