

タイトル：キュウブノイチ ～満腹と空腹～

ファシリテーター（グループ）：世界の現実班

1：本ワークショップの要旨

「1/9」とは？国連は2015年の「世界の食料不安の現状 2015年報告」において、7億9500万人、つまり9人に1人の人間が満足に食糧を得られない「飢餓状態」であるという現状を発表した。

今回のワークショップでは、日本を含む世界の食べ物の問題について取り上げる。どうして「1/9」の存在が生まれてしまうのかを、世界と日本の食糧事情、さらに私たち自身の食生活と比較して考え、理解・関心を深める。そして、「1/9」の存在を「0/9」にするためにはどうしていきべきかをシミュレーションゲームを通じて考察し、これからの世界と、さらには私たちに何ができるのかを考えることによって、食べることと、世界の飢餓問題に対する「意識改革」をも取り入れていく。

2：本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

最大かつ最終的目的としては、世界から「飢餓」という概念をなくすことである。世界中の人たちがいつでも満腹に食べることができ、より幸せに暮らせるにはどうすればいいかを考えることを本ワークショップの目的とする。だが、もちろん現実的に国際的危機であるこの飢餓問題の短期解決は不可能だろう。そこで本ワークショップでは次世代を担う10代の学生の、飢餓問題に対する意識改革と、およびそれに対する何らかの行動のきっかけとなることを目標とする。さらに、ゲームを通じて体験してもらうことによって、より身近に感じてもらう。

3：本トピックをとりあげる理由

世界には、目をそらしたくなるような現実が多数存在する。その中からこの「飢餓問題」を取り上げた理由は、食料という私たちにとってとても身近な存在であるからだ。「食べる」ということは、私たち人間にとって娯楽であり、文化であり、そしてなにより「生きる」という活動そのものである。しかしながら、この生命活動である「食べる」活動は、上にも記したように世界の約1/9の人間ができないという状態に陥っている。このことに対する危機感より、本ワークショップでは、本トピックを取り上げた。

4 : 活動過程 (使用時間 : 90 分 参加人数 : 特に規定なし)

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)	<ul style="list-style-type: none"> ・アイス - ブレイキング ・自己紹介 	<p>貧困に関する三択クイズ</p> <p>Q 1 日本の一日の消費量?</p> <p>Q 2 10代に聞いた好きな食べ物ランキング</p> <p>Q 3 日本の自給率は? (小学生には、自給率の説明を含む)</p> <p>Q 4 飢餓の国の人と日本人の一日の摂取カロリー之差は?</p> <p>→最期にタイトルのキューブンノイチとは何かをクイズで出し、その答えは最期に回す。</p> <p>※クイズの成績がのちの展開の活動に作用する。</p>	<p>大学生と生徒間の緊張をほぐすことと、これから進めるワークショップ (WS) をスムーズに進めるため。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・パワポ 	

<p>展開 : 承 (40 分)</p>	<p>シミュレーション ゲーム</p> <p>・グループ同士の ゲームとする</p>	<p>・食糧を満足に得られ る富裕国と得られない 国、つまり飢餓状態に 陥っている国に各グル ープで分かれ上限 100 の満腹度になるために どうするかを考えるゲ ームを行う。</p>	<p>・富裕国・飢 餓状態の国の 食べ物に対す る価値観の違 いを理解す る。</p> <p>・食べ残しに ついて触れる ことができる</p> <p>・援助・交渉 の形に触れる ことができ る。</p>	<p>・パワポ ・カード (食材) (お 金)</p> <p>・お菓子の箱 ・用紙</p>	
<p>発展に移る 前に休憩 (10分)</p>		<p>・満腹になるためには お金を払い食料を得 る。</p> <p>【富裕国】</p> <p>・開始時の所持金が高 い。</p> <p>・何ターンに一度お金 を得られる日があり、 富裕国はその所得が高 い。また、開始時の所 持金も飢餓国よりはる かに多い。</p> <p>・食べることより働く ことを重視</p> <p>【飢餓状態の国】</p> <p>・富裕国との所得に差 がある。</p> <p>・開始時の所持金が少 なく満腹度がすぐ上が る食べ物を得ることが できない。</p> <p>・お金が少ないので仕 事をするが、満腹度が 減る →結局満腹になること はほぼ不可能。</p> <p>・働くことより食べる ことを重視</p> <p>※富裕国、飢餓状態の 国は各班で分け、時間 で交代していく。 ※富裕国は援助、飢餓 状態の国は交渉という 形によって接触する機 会を得る。</p>			

発展 : 転 (20分)	ゲームの振り返りとゲームを通して気付いたことの共有と考察	<ul style="list-style-type: none"> ・「貧しい国が食べられるようになるためには？」を富裕国・飢餓状態の国の目線で考える。 →各グループで話し合ったのちグループ間で共有。 	富裕国と貧困国とのかかわり合いを体感したゲームの振り返りをする事で、ゲーム内で感じたことの共有をし、世界の現実に関して向き合う。	・振り返りシート	
まとめ : 結 (10分)	飢 餓 対 する Lecture	<ul style="list-style-type: none"> ・世界の飢餓に及び援助の仕方について実際のケニアにおける事例を紹介 	<ul style="list-style-type: none"> ・実際の事例を紹介し、ゲームで起こったことと世界の現実が共通していることを認識してもらおう。 ・世界の飢餓についての関心を高めてもらう。 	パワポ	

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

「ケニアの現状」

<http://www.arsvi.com/2000/110301ta.htm#12>

8 : その他

・学校側にグループは作っておいてもらう。