


















令和 7 年度国際理解ワークショップ 進行シート

令和 7 年 8 月 1 9 日作成

大 学 名 : 新潟県立大学

タイトル : わたしの時間見えてる? ~ちょっと忙しい子どもたち~

1. 本ワークショップに関連する SDGs の目標に○印をつけてください。

○印	SDGs17の目標	○印	SDGs17の目標	○印	SDGs17の目標
<input type="radio"/>	 ①貧困をなくそう		 ⑦エネルギーをみんなに そしてクリーンに		 ⑬気候変動に 具体的な対策を
	 ②飢餓をゼロに		 ⑧働きがいも 経済成長も		 ⑭海の豊かさを 守ろう
<input type="radio"/>	 ③すべての人に健康と 福祉を		 ⑨産業と技術革新の 基盤をつくろう		 ⑮陸の豊かさも 守ろう
	 ④質の高い教育を みんなに	<input type="radio"/>	 ⑩人や国の不平等 をなくそう	<input type="radio"/>	 ⑯平和と公正を すべての人に
<input type="radio"/>	 ⑤ジェンダー平等を 実現しよう		 ⑪住み続けられる まちづくりを		 ⑰パートナーシップ で目標を達成しよう
	 ⑥安全な水とトイレを世 界中に		 ⑫つくる責任 つかう責任		

2 : 本ワークショップの要旨

日常的に家族のお世話をしているヤングケアラーについて説明し、すごろく形式のゲームでヤングケアラーの生活について体験してもらう。また、事例を用いたワークでは自分の周りにヤングケアラーがいて困っていたらどんな声掛けをするか考えてもらう。

3 : 本ワークショップの目的(目標、実現したいこと)

本ワークショップを通して、ヤングケアラーという存在を知ってもらうことを目標にする。ヤングケアラーだけでなく自分の周りに困っている友人がいた場合、どのように接したら良いか考え行動に移すことが一番重要であることを伝える。また、生徒自身が困った状況になったときには助けを求められる場所があるということを伝えたい。

4 : 本トピックをとりあげる理由

中高生に多く存在するヤングケアラーについて特別なことをしている子たちだと偏見を持つことなく、周りにもいるかもしれないと知ってもらいたいと思いワークショップのテーマに取り上げた。

5 : 活動過程

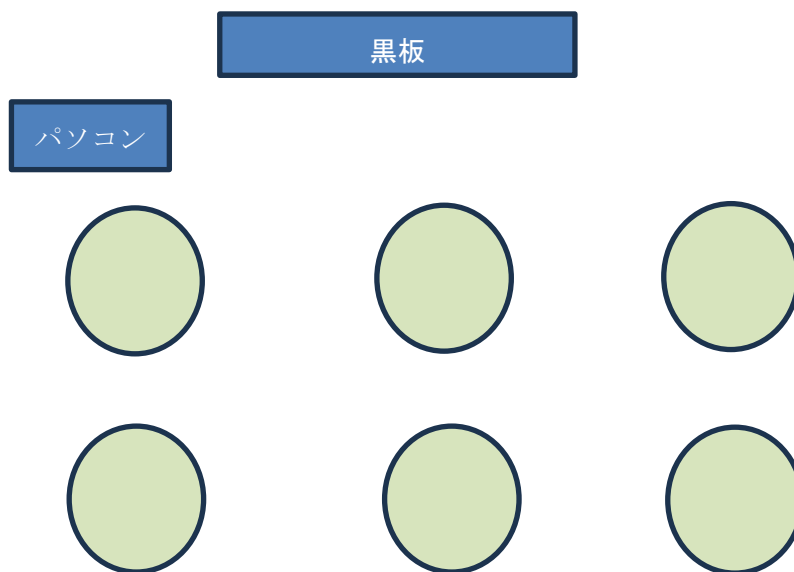
(使用時間 : 100分 参加人数 : 33人)

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 (25 分)	本ワークショップについて 説明 ワークショップのルール説明 (5分)	ベルが鳴ったら 前を向く		パワーポイント	
	アイスブレイク : うそほん と自己紹介 (10分)	自己紹介の3つ の文の中に1つ だけうその情報 を入れ、どれが うそか班で予想 する	ファシリテ ーターと生 徒で交流を 深める	メモ用紙 ペン	予想しながら大学生 とも交流できて 盛り上がってくれ ると予想する。
	ピンチカード ゲーム (10分)	様々なピンチが 書かれたカード を各班に渡す。 自分がそのピン チにいたらどう するか考えてみ る。班の中で発 表する。	ヤングケア ラーの内容 に繋がる導 入として自 分事として 考えてもら いやすくす る。	カード	少し難しい問いだ が、ファシリテ ーターがサポートし てしっかり考えて もらえると思う。

<p>展開：承 (30 分)</p>	<p>ヤングケアラーについての説明とクイズ (5分)</p> <p>すごろくゲーム (20分)</p> <p>ゲーム振り返り (5分)</p>	<p>ヤングケアラーの生活を表したすごろくを班ごとに行う。</p>	<p>ヤングケアラーとは何か理解してもらう。</p> <p>楽しみながら様々な課題があることを学んでもらう</p>	<p>なし</p> <p>サイコロ ゲームシート コマ (消しゴム)</p>	<p>前を向いて話を聞いてもらいたい。クイズは周りの人と相談して答えを考えてもらいたい。</p> <p>生徒が楽しんでゲームを行ってくると予想する。それぞれのマスに注目してもらうために大学生がサポートする。</p>
<p>休憩 (10分)</p> <p>発展：転 (15 分)</p>	<p>ゲームから分かったこと (5分)</p> <p>ヤングケアラーの実例を用いたワーク (7分)</p> <p>ギャラリーウォーク (3分)</p>	<p>ヤングケアラーの抱えるピンチをまとめる。</p> <p>ヤングケアラーの様子が書かれた文章を読み、なんと声をかけるべきか考え付箋に書く。</p> <p>立って他の班の付箋を見てみる。</p>	<p>ゲームのまとめをしてゲームで分かったことを学びにつなげる。</p> <p>相手の立場に立って考えることの重要性を伝える。</p> <p>自分とは違う考え方や視点を知る。</p>	<p>なし</p> <p>ワークシート</p>	<p>様々な意見が出るようにファシリテーターがアドバイスしながら進める。</p>

まとめ：結 (20 分)	ヤングケアラ ー支援の紹介	困ったときに助 けてもらえる場 所があることを 伝える。		なし	
	まとめの発表	学生目線で出来 ることを伝え る。	ワークショ ップで学ん だことを振		
	振り返りシー ト	ワークショップ の感想を書いて もらう。		ワークシート	ワークショップで 感じたことや学ん だことを振り返っ てもらいたい。

6：会場のセッティング（対面の場合のみ）



- ・机をくっつけて5～6人のグループを6班を作る
- ・1班に1人ファシリテーターが入る

7：使用する教材

- ・パワーポイント
- ・ベル
- ・ポインター

- ・ ペン
- ・ ワークシート
- ・ 筆記用具
- ・ 消しゴム
- ・ サイコロ

※消しゴムは生徒に自分の物を使ってもらう予定です。

8：参考にした資料

- ・ 子ども家庭庁 <https://www.cfa.go.jp/policies/young-carer/>
- ・ 日本財団 ヤングケアラーと家族を支えるプログラム <https://youngcarer.jp/report/>
- ・ Social Change Agency 社会保障ゲーム