

# 参加型

## 仲間づくり（グルーピング）

### ねらい

その学習活動の場面場面での違った人たちからなるグループ活動は、意見の多様性への気づきと、多くの人たちとの交流を生み出す。名簿順にグループ分けするよりも、ゲーム性があり、しかも声を出し体を動かすという活動は、学習活動の導入として有効。

### 進め方

教師が提示するテーマによって、子どもたちは声を出し合って仲間を探し、グループをつくる。

### 例

- 好きな食べ物同士、好きな色同士、好きな花同士、同じ誕生日同士、同じ干支同士、同じ服装同士、同じ家族の数同士など

### 発展

- 全員にカードを渡し、例えば「同じ食べ物の素材同士」「同じ数同士」「同じ世界の言葉同士」によってグループもできる。
- 1枚の写真をいくつかに切って、その写真を完成させるためのグループもできる。
- 教師が叩く太鼓の数と同じ数の人たちが集まって1グループを作る。
- カード、写真、太鼓は、決まった人数のグループ数を作るのに有効。
- 声を出さずにジェスチャーだけで相手を探す方法も可能。

## ブレインストーミング

### ねらい

全員が自由に意見やアイデアを出し合うことによって、創造的な問題解決や新しい発見を生み出す。

### 進め方

1. 4～5人の小グループに分かれる。
2. 各グループで進行役と記録係を決める。
3. 教師は、ルールを説明する。
  - ・批判はしない（他人の意見を批判や批評しない）
  - ・自由奔放に（斬新な意見ほど歓迎）
  - ・質より量（できるだけ多くの意見を出す）
  - ・簡潔に（記録が取り易いように、はっきりとした言葉遣いと短い文章）
  - ・統合と発展（他人の意見を組み合わせたり、発展させる）
4. 各自テーマについて、思い付くこと、連想することなどを自由に出し合う。その際、それぞれ出された意見やアイデアに対して、話し合わない。
5. 記録係はそれらを紙や黒板に書き出していく。記録に時間が取らないように、誤字脱字は気にしない。

6. 全体で、グループでの結果を発表する。

#### 発展

クラス全員ですることできる。

## KJ法

#### ねらい

ブレインストーミングを発展させ、意見をまとめる。この方法は、書くという作業により意見を出しやすくなることと、発想を広げながらまとめることが同時にできるという2つの利点がある。

#### 進め方

1. 4~5人の小グループに分かれる。
2. 各グループで進行役を決める。
3. 各自テーマについてカード1枚に1案で、ブレインストーミングの要領で時間内で何枚にも書き出す。カードは付せん紙が便利。
4. 時間が来たら、各自カードを模造紙上に置いていき、他の人と同じのものはそのカードの上に重ねて置いていく。
5. 全員で、模造紙上の結果を見ながら同様のものをまとめていき、見出しをつける。



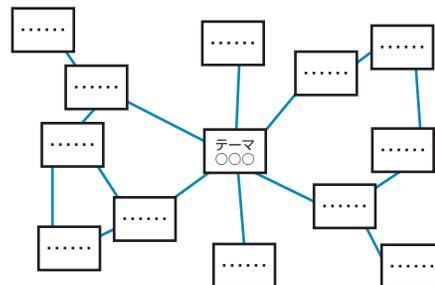
## ウェビング

#### ねらい

ひとつのテーマについて、思い付くことを蜘蛛の巣状に書き込んでいくことで、発想力を高めると同時に、出された各項目の関連性を知る。

#### 進め方

1. 模造紙上の中央にテーマとなる事柄を書く。
2. それに関連する事柄を各自そのテーマの周りに書いていき、テーマと線で結ぶ。
3. その関連した事柄に関連する事柄を書いていき、線で結ぶ。
4. 同様にこの活動を繰り返し、最終的に蜘蛛の巣のような編み目図を作成する。



## ランキング

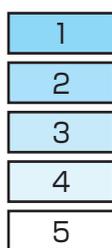
### ねらい

いくつかの事柄に優先順位（重要性・必要性）をつける活動を通じて、考えを整理、発展させ、またお互いの異なる価値観に気づき、それを尊重しながら協力してものごとを決定するための態度と能力を高める。

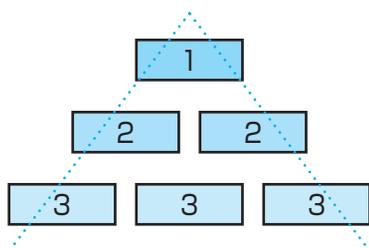
### 進め方

1. 各自に選択枝カードを配る。
2. 各自で優先順位に従って並べる。実際には、ダイヤモンド型やピラミッド型が使い易い。なお、これらの場合、あまりランキングの形にこだわらないほうがいい。

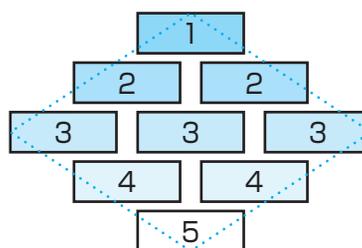
はしご型



ピラミッド型



ダイヤモンド型



3. 2人1組になり、お互いの結果を紹介し合い、話し合いで二人組合意の順位づけを作る。
4. さらに2~3組が集まったグループで、組毎の結果を紹介しあい、上記と同様の活動をして、グループとしての順位づけを作る。順位をつけることよりも、他の人たちとの話し合いで合意していく過程が大切。
5. 全体で、グループの順位づけの結果とその理由を発表しあう。

## 4つのコーナー

### ねらい

それぞれの考え方や属性の相違点に気づく。

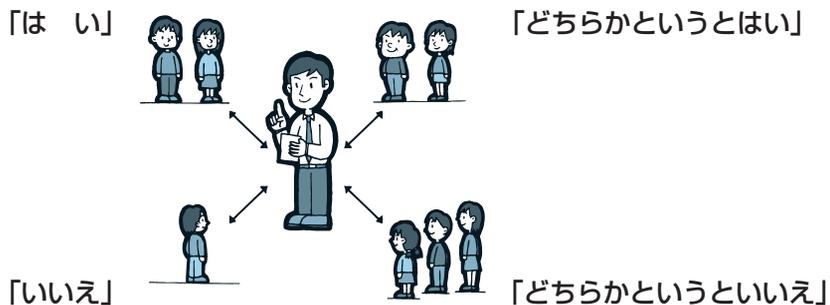
### 進め方

1. 部屋の四隅に「はい」「いいえ」「どちらかというとはい」「どちらかというといいえ」と書いた紙を貼っておく。
2. 子どもたちは部屋の中央に集まる。
3. 質問に対し、自分があてはまる場所に移動する。
4. 各コーナーにいる数人に、なぜそうなのか意見を聞く。
5. 次の質問でも同様のことを繰り返す。移動は機敏に、次の質問への移行はスムーズに、質問は5~6問だと、活動全体としてテンポよく進行する。
6. 数回の質問後、最後に全体の感想を話し合う。

### 発展

- 「はい」「いいえ」「どちらかというとはい」「どちらかというといいえ」を「はい」「いいえ」「わからない」の3つのコーナーにすることも可能。

- 各コーナーからの意見を聞いて、自分があるコーナーを移動することも可能。
- ある講演などで、話しを聞く前と聞いた後で同じ質問をし、その変化を最後に全体で考えるのもおもしろい。



## フォトランゲージ

### ねらい

写真やイラスト等をよく観察し、情報や隠されたメッセージを読み取る。そしてまたそのメッセージは、撮る（描く）人、見る人の価値観や考え方に影響を受けていることに気づく。

### 写真の選び方

- ・雑誌や写真集を活用する。
- ・目的によっては色の情報からくる固定観念を回避するため、白黒のほうがいい場合がある。
- ・写真は、グループでクラスで活動結果を共有するために、なるべく大きい方がいい。

### 進め方

1. 写真をよく観察する。
2. 写真の中にある情報を書き出す。

### 発展

- 写真に題名や説明文をつけたり、その中の登場人物にふきだしをつける。
- 写真の一部をカットし、カットされた部分を予想する。
- 数枚の同テーマの写真を比較し、違いを書き出す。
- 数枚の同テーマの写真を比較し、「好きな写真」の順にランキングする。
- 同テーマの数枚の写真を使い、それらを並べて物語を作る。
- 写真を絵本の絵やイラストなどに変えても同様の活動が可能。

## ロールプレイ

### ねらい

自分とは異なる登場人物の役割を演じることにより、他の人の立場に立って課題を考えることで、新たな理解の仕方を生み出す。

### 進め方

1. 場面設定を理解する。
2. 役割分担をし、各自自分の役割シートをよく読む。
3. 各自が役割に成りきって演じる。
4. 全体で、ロールプレイの前後で自分の意見が変わったかや感想などを話し合う。

### 発展

- 場面設定を最初の導入部分だけにすれば、各グループで後のシナリオを考えて、独自の演劇を演じることが可能。
- 一度演じたあと、役割を変えて再度演じることで、より違った立場に立つ経験が可能。

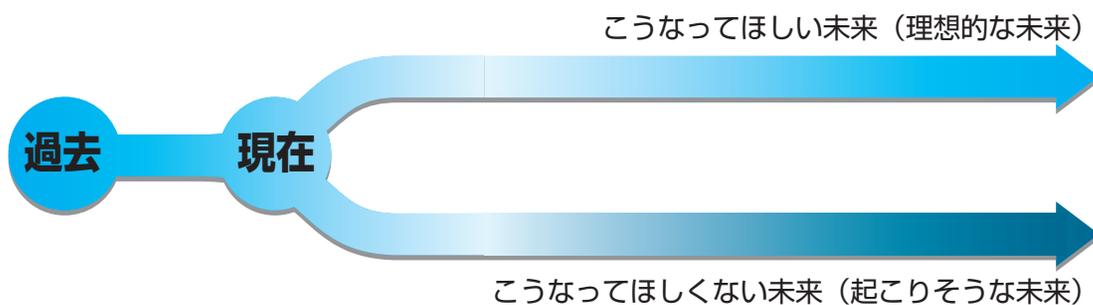
## タイムライン

### ねらい

社会の出来事や自分の経験を時間軸に沿って表わすことによって、社会の変化や自分自身の歴史について振り返ることができる。またそのことにより、物事の連続性を認識し、未来の世代に対する責任感を高める。

### 進め方

1. 過去から現在の出来事を時間の流れに従って時間軸の上に順番に並べる。
2. 現在の時点から上方向軸に「こうなってほしい未来（理想的な未来）」、下方向軸に「こうなってほしくない未来（起こりそうな未来）」を予測して書き込む。



### 発展

- 文字の表現だけでなく絵や図にしても表わせば、表現豊かなタイムラインとなる。
- 社会と自分の出来事など2つのテーマを同時に書くことで、関連性がみえてくる。

主な  
参考文献

人権教育ファシリテーターハンドブック（国際理解教育センター発行）

生涯学習支援のための参加型学習のすすめ方（ぎょうせい発行）

開発教育・国際理解教育ハンドブック（財団法人国際協力推進協会発行）

