

# 一歩前へ進め

高校3年生

## I アクティビティについて

### ねらい

体験的な学習活動に取り組みさせることで、社会における不平等や不公正に気づかせることを通して、他人の立場や心情を感知するための想像力や感受性をはぐくむとともに、偏見や差別をなくし、公平・公正を尊重し、実現しようとする態度を育成する。

### ◆◆◆視点◆◆◆

- ◎公平・公正
- 人間の尊厳・価値の尊重
- 多様性の尊重・共生

### 設定の理由

この発達段階の生徒には、自己の不平等・不公平には敏感である反面、他者のそれについてはあまり意に介さない傾向が見られる。そのために、身近な問題のみならず、社会における不公平・不公正にも気づき、それを解消しようとする意欲や態度を育てることは大変重要なことである。

そこで、現実社会で様々な立場や境遇に置かれている人物になりきるといった疑似体験に取り組みさせることを通して、他者の感情や要求を感受し、社会に現存する不公平・不公正に気づき、認識する能力や、公平・公正を尊重し、実現しようとする態度や技能を育てたい。

### アクティビティの概要 (1時間扱い)

活動1 「一歩前へ進め」を実施する。  
 ・社会には様々な立場・境遇の人々があり、実際に偏見や差別、不平等な扱いを受けて苦しんでいることを疑似体験を通して感知し、認識し、公平・公正の大切さ・在り方を学ぶ。

活動2 「一歩前へ進め」を振り返る。

## アクティビティーの実際

- 準備するもの
  - ・BGM用のCD（テープ）・プレイヤー
  - ・「役割カード」
  - ・「状況と出来事リスト」
  - ・「ふり返りシート」
- アクティビティーの進め方

### 活動1 「一歩前へ進め」

- ① ソフトなBGMを流し、落ち着いた雰囲気を作り出す。
- ② 「一歩前へ進め」のやり方を指示する。
  - 「役割カード」を配りますので、他の生徒には見せないように各自のカードを読んでください。
- ③ 教師は、1枚ずつ無作為に「役割カード」を配る。
- ④ 「役割カード」の人物になるための手助けとして、いくつかの質問を読み上げる。その際、一つ一つの質問の後で少し時間をおき、生徒がより具体的なイメージが作り上げられるようにする。

#### 一 発問例

- あなたの子ども時代は、どのようなものでしたか？
- どのような家に住んでいましたか？
- あなたの両親はどのような仕事をしていましたか？
- 現在のあなたの毎日の生活は、どのようなものですか？
- あなたは、どこで社会的活動に参加していますか？
- 朝・昼・晩に、どのようなことをしていますか？
- あなたは、どのような生活習慣を持っていますか？
- あなたは、どこに住んでいますか？
- あなたは、月にどれくらいのお金を稼ぎますか？
- あなたは、休日や暇な時間にどのようなことをしますか？
- あなたは、どのようなことにワクワクしますか？
- あなたは、どのようなことが怖いですか？

- ⑤ スタートラインに立つようにして、横一列に並び、完全な沈黙を保つようにさせる。
- ⑥ 生徒に「状況と出来事リスト」を読み上げることを告げる。その内容に「そのとおりです」と答えられる場合は1歩前進し、そうでない場合はその場に留まるよう指示する。
- ⑦ 「状況と出来事リスト」を1回につき1つずつ読み上げる。その際、生徒が前進したり、お互いの相対的位置を確かめるための時間を与えるために、少し合間を取る。
- ⑧ 最後に、それぞれが最終的な位置に注目させるようにする。

活動2 振り返る

- ① 本時の活動を通して感じたこと、気づいたことを「振り返りシート」に記入させる。
- ② 感想を発表し合い、公平・公正な社会の在り方を確認する。

＜振り返りの留意点と発問例＞

- 「一歩前へ進め」についてどう感じて、何を考えたか、社会における不平等の解消に取り組むためにはどうしたらよいか、考えたことを発表させる。

発問例

前に進んだこと、あるいは進めなかったことについて、どのように感じましたか？

発問例

他の生徒たちが自分のように前進していないことに、どの時点で気づきましたか？

発問例

自分の基本的な人権が踏みにじられたと感じた場面はありましたか？

発問例

社会における不平等に取り組むためには、どのような第一歩をとることができますか？

※ 「振り返りシート」を参照

**アクティビティを指導するポイント**

- ◇ 生徒の実態に合わせて、「役割カード」・「振り返りシート」の内容をアレンジすると、より効果的である。
- ◇ 生徒の実態と似た状況にある「役割カード」がある場合には、「役割カード」の内容を変更する。
- ◇ 設定された人物の生活について、ほとんど何もわからないという生徒に対しては、それは特に問題ではなく、想像力を用いてできるだけのことをすればよいと伝える。
- ◇ 疑似体験の後、全員が役割から抜け出して現実に戻れるよう、本人の名前を呼びかけるなど、時間をとることが大切である。
- ◇ このアクティビティをやったことで、偏見や差別などの誤った考え方を助長することのないよう、十分に配慮をする。

## Ⅱ 授業展開例

～高校3学年「LHR」における授業展開例～

時	学 習 活 動	教師の働きかけ
1	1 落ち着いた雰囲気です教師の話の話を聞く。	○BGMを流し、静かに話しかけ、落ち着いた雰囲気をつくる。 ○「この時間には、一つの体験をしてもらいます。」と言う。
	2 「一歩前へ進め」のやり方の説明を聞く。	○アクティビティの進め方について説明をする。
	3 「役割カード」を読み、教師の質問を聞きながら、人物について具体的にイメージする。	○生徒に「役割カード」を配布し、人物をイメージさせるための質問を読み上げる。
	4 完全に沈黙を保ち、横一列に並ぶ。	
	5 「状況と出来事リスト」の内容に従って、前進又はその場に留まる。	○「状況と出来事リスト」を、生徒の状況（前進・位置）を確認しながら読み上げる。
	6 自分と他の生徒の最終的な位置を確認する。	○自分と他の生徒の位置を確認させる。
	7 「一歩前へ進め」を実施して、感じたことや意外だったことなどを出し合う。	○全員が役割から抜け出して、現実に戻れるよう、少しの時間を与える。
	8 実際に自分が体験した出来事や人権問題について話し合い、公平・公正な社会の在り方について考察する。	○「ふり返しシート」を配布し、記入させる。または、「ふり返しシート」の質問を生徒に問いかけて、発表させる。

## Ⅲ 資料

## (1) 役割カード

あなたは、地域の銀行の支店長の娘です。大学で経済学を勉強しています。	あなたは、ホームレスの27歳の男性です。
あなたは、麻薬中毒依存症の若いミュージシャンのガールフレンドです。	あなたは、山間部の人里離れた村に住む農民の19歳の息子です。
あなたは、車椅子でしか移動できない障害を持つ若い男性です。	あなたは、自宅で寝たきりの父親を介護している58歳の女性です。
あなたは、アフガニスタンから逃れてきた24歳の難民です。	あなたは中国からの不法入国者です。
あなたは、自動車製造工場を定年退職した労働者です。	あなたは、日本駐在のアメリカ合衆国大使の娘です。
あなたは、小学校でいじめられたことをきっかけに引きこもっている27歳の青年です。	あなたは、事業がうまくいっている貿易会社の社長です。
あなたは、小学校も修了していない17歳の遊牧民の女の子です。	あなたは、ファーストフード業がうまくいっている中国系移民の息子です。

## (2) 「状況と出来事リスト」

- ・あなたは、これまで一度も深刻な財政的困難に直面したことはありません。
- ・あなたは、電話とテレビのある立派な住まいを持っています。
- ・あなたは、自分の住んでいる社会の中で、自分の言語、宗教および文化が尊重されていると感じています。
- ・社会的、政治的な問題についてのあなたの意見は重要なもので、他の人々は様々な問題についてあなたに意見を求めます。
- ・あなたは、警察に呼び止められることを恐れてはいません。
- ・あなたは、助言や手助けが必要な時に、頼りとするところがあります。
- ・あなたは、自分の素性のために差別されていると感じたことはありません。
- ・あなたは、自分のニーズにかなう適切な社会的医療的な保護を受けています。
- ・あなたは、年に一度は、休みの日にどこかへ出かけることができます。
- ・あなたは、友達を自宅での夕食に招待することができます。
- ・あなたは、楽しい生活をし、あなたの未来について肯定的です。
- ・あなたは、学習することができて、自分の好きな職業に就けると感じています。
- ・あなたは、街角で、あるいはメディアによって、嫌がらせを受けたり攻撃されたりしないだろうかなどと心配しません。
- ・あなたは、国および地方の選挙に投票することができます。
- ・あなたは、少なくとも週に1回は映画館か劇場へ行きます。
- ・あなたは、自分の子供の将来を心配していません。
- ・あなたは、少なくとも3か月に1度は新しい洋服を買います。
- ・あなたは、自分で選んだ人と恋愛をすることができます。
- ・あなたは、自分の住んでいる社会で、自分の能力が正しく評価され、尊重されていると感じています。
- ・あなたは、インターネットを使うことで、利益を得ることができます。

(出典： Council of Europe : "Compass A Manual of Human Rights Education with Young People" 2002)



**参考** グループ活動を効果的に進めるテクニック その3**ロールプレイ**

ロールプレイは、学習者によって演技される短いドラマである。ロールプレイは、学習者になじみがないような環境や出来事を経験できるようにすることを目標としている。ロールプレイは、状況についての理解を改善し、その状況にかかわっている人々への感情移入を促進することができる。

- ・ロールプレイとシミュレーションとの違いは、シミュレーションが同じく短いドラマから成っていながらも、通常は台本が書かれていて、ロールプレイほどには即興性を含んでいない、という点にある。
- ・ロールプレイの価値は、現実の生活を模倣するところにある。ロールプレイは、登場人物の行動が正しいか、間違っているかというような、単純には答えが出ないような問いを突きつける場合もある。児童・生徒に役割を入れ替えて演じてもらえば、より大きな洞察を得ることができる。

**【ロールプレイ実施上の配慮】**

- ・ロールプレイが終わった時点で、演じた人がその役割を抜け出すのに必要な時間がきちんと確保されることが不可欠である。
- ・児童・生徒のそれぞれが、個々人の感情やグループの社会的構成を尊重する必要がある。たとえば、障害のある人々に関するロールプレイの場合、児童・生徒の中に障害のある人が（もしかしたら見えない形ででも）あるかもしれないこと、あるいは、家族や親戚に障害のある人がいる児童・生徒もいるかもしれないということを、しっかり考慮に入れるべきである。
- ・ステレオタイプ（決め付けた見方）化することがないように、十分に気をつける。ロールプレイは、演じたり、模倣したりする「能力」を通して、児童・生徒が他の人々についてどんなことを考えているか、その中身を引き出すものである。たとえば、「あなたが演じた人々は、実際生活でも、あなたが演じた通りにふるまうでしょうか？」と報告会で尋ね返しながら問題に取り組むことが大切である。