

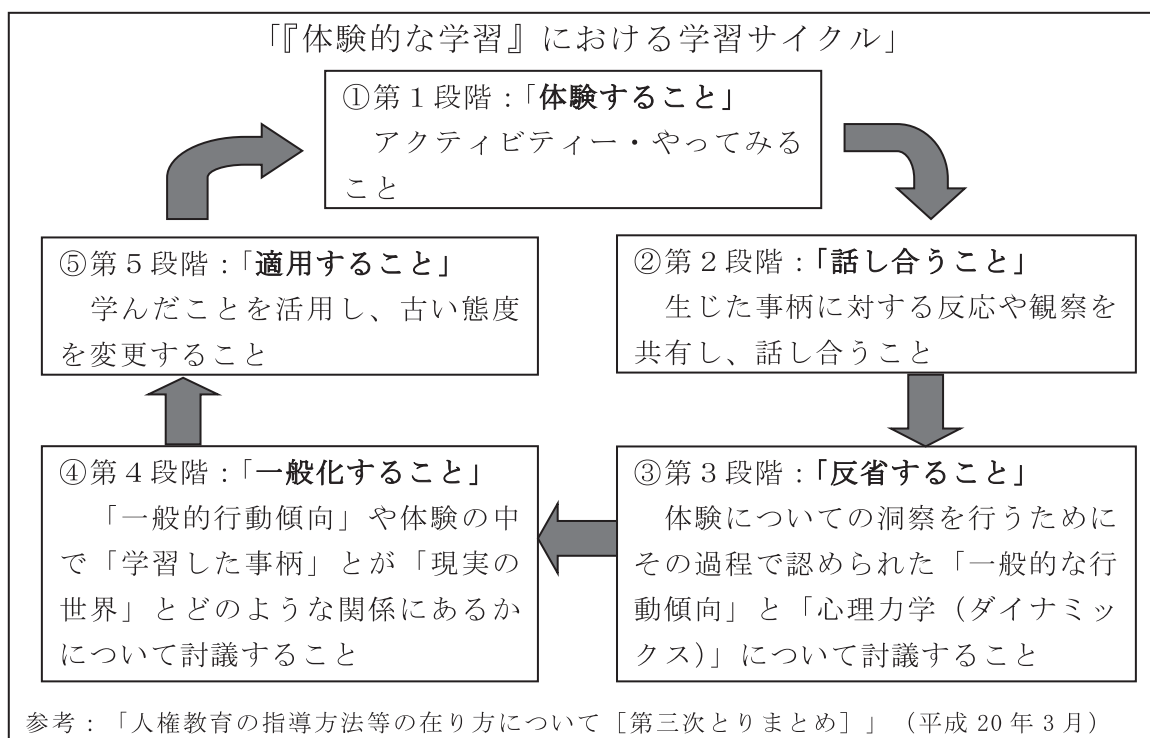
3 人権感覚育成方法に関する基本的事項について

(1) 指導方法の工夫・改善

人権に関する知的理解を深めるための「知識的側面」の育成であっても、知識や情報を単に教える従来の座学的指導方法では不十分です。まして、自他の人権を擁護できるために必要な価値・態度、技能は、言葉だけで教えることはできません。児童生徒が自分で考え、感じ、行動することを通して、はじめて身に付くものです。

人権教育においては、自分の頭と心と身体を使って、実践的・能動的に学習することが重要です。そのような学習がもつべき特長は、「協力的」、「参加的」及び「体験的」であることとされています。

協力的な学習	児童生徒が、学級全員にとって有益な結果を求めて協力しつつ共同で進める学習。生産的に活動する能力、配慮や責任感に満ちた人間関係、社会的技能や自己尊重の精神などを促進する。
参加的な学習	学習の必要性の発見、学習内容の選択なども含め、児童生徒が主体的に参加する学習。他者の意見を傾聴し、他者の痛みや苦しみを共感し、他者を尊重し、自分自身の決断と行為に対して責任を負う能力などを育成する。
体験的な学習	児童生徒が主体的に、自己自身の感性や感覚、知性を総合的に働かせながら、数段階からなる学習サイクルに沿って現実的な体験に取り組みながら進める学習。新たな知識、技能及び態度を包括的に育成する。



前項下図における第1段階の「体験」は、必ずしも現実的な体験だけを意味するわけではありません。明確な目的意識の下に考案された学習活動（アクティビティー）に取り組むことによる擬似体験や間接体験も含まれます。そこでは、ロールプレイ、シミュレーションなど多種多様な手法が用いられます。「体験的学習」のねらいは、「体験」を単なる「体験」に終わらせるのではなく、「話し合い」「反省」「一般化」「適用」という具体的、実践的な段階を丁寧に扱うことによって、体験したことを内面化し、自分自身の気付きや変容に結び付けていくことにあります。

人権感覚育成プログラムの中のアクティビティーを実施する際は、この学習サイクルを念頭に置くことが大切です。本プログラムにおいては、ロールプレイなどの体験を実施した後、「振り返り」の場を設定しています。そこでグループや学級全体での話し合いを通して、体験を通して感じたこと、自分の生活や経験、知識との関連付けや意味付けを図るように計画しています。

このような「体験」や「参加」を含む学習方法を「参加体験型学習」と言います。人権感覚を育むことを目的とする学習には、この参加体験型学習が有効です。

（2）参加体験型学習とは

参加体験型学習とは、参加者が体験的な活動を組み入れた学習に主体的に取り組めるよう工夫された学習のことです。

一般的には、座学中心、知識中心の学習ではなく、参加者が体験したり、他の人とかかわったりしながら楽しく学習できるよう構成されたものです。

参加体験型学習は、参加者の人権に対する意識の変容を目指します。したがって、参加者の意識の流れに沿ってプログラムを構成することがポイントとなります。また、他者とかわりながら、「共に学ぶ」ことを大切にしていくことも大きな特長です。

参加体験型学習の基本的な流れ

ねらい	プログラム全体を通して、学習者にどのような変容を促すのかを示したもの。
導入	アイスブレイキングで学習者の緊張感を解きほぐし、「学び合い」が可能となる雰囲気をつくる。
展開	学習者の意識の流れに重点をおいて構成する。一つから三つ程度のアクティビティーで構成する。
振り返り	ねらいに近づけたかどうか、学習者自身が学習プロセスを振り返る。また、気付いたこと、感じたことを学習者同士が「分かち合う場」とする。

(3) 参加体験型学習の手法

フィールドワーク	学習者が、課題に関するテーマをもって地域に出かけ、五感を働かせ、見たり、聞いたり、触れたり、調べたりといった活動を展開すること。
フォトランゲージ	1枚の写真はときとして、文章や体験以上に多くの情報や感動を伝えることができる。「写真を読む」活動を通して、その写真から事実を読み取ったり、背景を考えたりすること。
シミュレーション	一定の状況を模擬的に設定して、体験的に行動、活動し学ぶ方法である。障害のある人の生活状況を体験する、アイマスク・車椅子体験、高齢者の状況を模擬的に体験する等の手法。
ロールプレイ	学習の内容に応じた場面を設定し、学習者が役割（話し手・聞き手・観察者等）を分担して演技することにより、様々な立場の人の意見や考えを理解し、多様な視点を育てることができる手法。
アサーティブ トレーニング	日常生活の場面における具体的なコミュニケーションのあり方をトレーニングするもの。他者の立場に立って考えたり感じたりすることを学ぶ方法として意義がある。「非攻撃的な自己主張」のスキルを高めることを目標とする。
ブレイン ストーミング	自由な発想で討議し、創造的な問題解決を目指す代表的手法である。特定の目標の実現のためにアイデアを出し合ったり、グループとして行動方針を設定したりする。「他人の意見を批判しないこと」「質より量でたくさんのアイデアを出す」「他人のアイデアを活用したり組み合わせたりすることも可」ということをルールとして、たくさんの考えを引き出す。
ランキング (ダイヤモンド ランキング)	<p>様々なテーマについて、10個前後の「権利・課題・具体的品物名」をカードや一覧表等に記入し、学習者が自分にとっての重要性・必要性に従いランキングする手法。その上で、理由を各自が整理するとともにその結果について学習者相互が意見交換・討議を行うようにする。</p> <div data-bbox="1077 1205 1348 1563" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">ダイヤモンドランキングに おける順位づけ</p> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">1</div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">2</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">2</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">3</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">3</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">3</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">4</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">4</div> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto 10px auto;">5</div> </div> </div> <p>※ダイヤモンドランキングは、九つのカードを重要の度合いにより、1-2-3-2-1の順で並べることで、ランキングする手法</p>
カードワーク	カードを使って学習者の意見や考えを収集・分類し、学習者の全ての意見を尊重しながら集団で創造的に問題解決を図る学習方法。4～6人程度のグループで、学習者の意見をカードに記入し、それを模造紙などに貼り、分類してタイトルをつけて整理する。

(4) 教師の役割と留意事項

アクティビティーを準備し、提示し、学習を支援する人を「ファシリテーター（促進者）」と呼びます。人権教育を指導する教師には、ファシリテーターとしての意識が求められます。ここでは、教師は、人権に関する専門的な知識を児童生徒に「教え込む」教え手ではなく、児童生徒といわば対等な関係に立って、自らも共に学びつつ、児童生徒の学習を盛り上げ、促進し、手助けをする、まさに支援者であることが大切です。

【ファシリテーターとしての教師の役割】

- 児童生徒自身が、すでにどのような知識をもっているかに気付かせて一層多くのことを学習するように促し、自分自身の可能性を探求する支援をする。
- 児童生徒の自信や信頼感、開放性、探求心を促進して、共に安心して学習し、成長できるような民主的な雰囲気になった学習環境を築く。

【アクティビティーを実施する際の留意事項】

- 注意深く計画を立て、多くのことを詰め込みすぎないようにする。
- 児童生徒が自由に探求、発見したり、互いに反応し合い、意見を分かち合ったりできる雰囲気を醸成する。
- 「誰もが責任をもって参加する」「自分の意見を発表する」「他者の意見を傾聴する」「意見を言いたくないと感じていることがらについては、発言を強いられない」など、アクティビティーのための基本的原則を、あらかじめ児童生徒に共通理解させておく。
- アクティビティーでの指示は分かりやすく説明する。
- 教師は、児童生徒が直接体験することによって得る「驚き、気付き、納得する」感動や衝撃を損ねてしまうことがないように、学習のねらいや習得すべき知識等に安易に言及しないよう留意する。
- ロールプレイなどが終わった時点で、振り返りや話し合いに入る前に、児童生徒が演じていた役割から抜け出すための時間を十分とり、笛や手をたたく音などで現実の自分に戻れるようにする。

【振り返りの留意事項】

- 最初に、アクティビティーを通して、どのようなことを感じ、学習したのかなどについて、自分なりの言葉で、できるだけ率直に感情や意見を自由に出させる。
- 次に、他の学習者と学んだことについて話し合い、体験したことについて、いろいろな見方・考え方、解釈の仕方などがあることに気付くようにしていく。
- 最後に、それが自分たち自身の生活や社会とどのような関連があると考えのかなどについて話し合わせることを通して、ねらいとする人権感覚育成のための視点に迫るようにしていく。
- 話し合いを進めるに当たっては、教師の意見や考え、あるいは教育的意図を押し付けることがないようにする。授業の終末で、強引に教師が望む結論によるまとめを行うのではなく、あくまでも学習者が主体的に感じたり考えたりするよう仕向けることに留意する。