

# 学習プラン作成の経緯

この冊子で紹介している8つの学習プランは、まずこういうものを作りたいと思った委員がその学習プランの原案を作り、それに対してi委員会メンバー全員で意見を出し合い、それを基にまた担当委員が書き直し、第2案を提示するといったように、何度も何度も練り直しをして最終的に合意したものです。その作成の経緯をここに提示し、今後皆さんが学習プランを独自に作成する際の考え方の参考にいただければ幸いです。

## 例1

『わたし、あなた、そしてみんなとのキャッチボール  
～よりよいコミュニケーションのために～』

## 第1案

### 概念

「コミュニケーション」「類似と相違」「価値観と信念」「対立」

### ねらい

広い意味での他者理解にはコミュニケーション能力が不可欠であるが、コミュニケーションの基本は言葉だけでなく、様々な非言語の情報、文化や社会における位相がある。それらの多様性に気づかせ、自分の事を伝える姿勢を養う。

### 目標

- コミュニケーションの多様性に気づく。
- 他人の話しをよく聞き、自分の考えを相手に伝えるコミュニケーション能力を養う。
- どのようにしたらコミュニケーションがうまくいくのか具体案を出す事ができる。
- 自分のオリジナリティを大切にしつつも、多様な価値観、表現方法を認める事ができる。

## 1 言葉のキャッチボール (1時間)

自ら言葉を発する事の大切さ、言葉はやりとりして初めて生きるものだという事をゲーム形式で体得する。

## 2 大切なのは何? (2時間)

言語がわからなくても相手とコミュニケーションしようとする態度、非言語コミュニケーションの大きさを知る。

### 3 表現はいろいろ (2時間)

世界の様々な国での喜びの表現の違いをオリンピック授賞式ビデオから知り、その表現の仕方は多種多様であるというコミュニケーション方法の多様性に触れる。

### 4 よく聞いて話して (1時間)

『4つのコーナー』を活用して、自分とは違う価値観や意見を持った人の立ち場をよく聞く事、また自分の考えている事を表現する練習する。

### 5 “アサーティブネス” 自分の事を伝えよう！ (1時間)

人は、どんな言葉だと傷つき、どんな言葉だと嬉しいのだろうか。また、対立が起きた時に、どのように話したらわかってくれるのだろうか。いろいろな場面と立場を設定してロールプレイを通じて考えてみる。

### 6 さすけね！ よってがんしょ！ (2時間)

友達、親、外国人などそれぞれの相手を想定してのロールプレイや、会話集を作成する。発展として、「言われて嬉しい言葉」「すごく頭にくる言葉」「対立している時この一言でなごむ会話集」など、外国語、方言、世代別、職業別、などに分けてインタビューしていく。

#### ■ 主な意見

- 概念が多すぎてポイントがわからない。
- 具体性がないので、特にこのために10時間をとるとするのは難しいのでは。何かコミュニケーションを概念にした具体的例で組んだ方がいいのでは。
- ③の位置付けがわからない。
- 10時間すべて進行役としての先生が必要になっているが、調べ学習とかで先生が見ている時間もあっていいのでは。
- 「さすけね」という地域性が高い素材を取り入れているのはいい。
- “アサーティブネス” という言葉は馴染み難い。

## 第2案

### 概 念

「コミュニケーション」

### ねらい

広い意味での他者理解にはコミュニケーション能力が不可欠であるが、コミュニケーションの基本は言葉だけでなく、様々な非言語の情報、文化や社会における位相がある。それらの多様性に気づかせ、自分の事を伝える姿勢を養う。

## 目 標

- コミュニケーションの多様性に気づく。
- 他人の話しをよく聞き、自分の考えを相手に伝えるコミュニケーション能力を養う。
- どのようにしたらコミュニケーションがうまくいくのか具体案を出す事ができる。
- 自分のオリジナリティを大切にしつつも、多様な価値観、表現方法を認める事ができる。

## 1 言葉のキャッチボール (1時間)

自ら言葉を発する事の大切さ、言葉はやりとりをして初めて生きるものだという事をゲーム形式で体得する。

## 2 町内会ゲーム (2時間)

外国人で母国語が日本語以外の人を想定として、グループごとに町内会コミュニティとし、在住外国人に町内のきまりごとを伝える課題「町内会ゲーム」を通じて、コミュニケーション方法の多様性と非言語の限界、相手とコミュニケーションしようとする態度の大切さを知る。

### 課題例

- 廃品回収の日時、ゴミの出し方、町内会主催歓迎パーティ、緊急時の緊急ラジオ番組など

### 発 展

- 実際に住外国人のいる町内会の回覧版や広報誌に、生徒が作った絵やイラストなどの成功例を使ってもらうようアピールする。
- フィードバックをもらいつつ、「伝わるイラスト集」などを発行する。

## 3 よく聞いて話して (1時間)

以下、第1案と同じ

### 主な意見

- これだけで先生たちが「わかる」「やれる」「やりたい」と思えるのか。
- 町内会ゲームは外国人だけでなく、子供やお年寄りを対象にしても面白い。
- 町内会ゲームの振り返りとして、話し方・聞き方で大切なことをランキングしてみるというのはいかがでしょうか。
- 「コミュニケーション」は技能であり、ほかの概念とちょっと違う。
- いまいち流れがスムーズでない。
- 「コミュニケーション」だけでまとめて10時間をとることは現実的でない。日々の学習活動のなかに位置されるものではないか。
- コミュニケーションには「非言語（気持ちも含めて）」と「言語」があるのではないか。
- 相手への配慮を忘れずに自己主張を行う “アサーティブネス” という概念は、コミュニケーションという概念とは切っても切れない関係がある。
- アサーティブネスは、個人主義が原点にある文化圏で発達したもので、コミュニケーションの概念とは全く別のものではないか。
- コミュニケーションの練習ができるいくつかの方法を列挙してもいいのではないか。
- その方法は初級から上級へ、家族から地域へとレベルを踏んでもいいのではないか。
- この学習プランは、様々な方法の列挙という形態をとった新たな学習プランを作成してはどうか。

なお、最終的な学習プランとなった第8案は、学習プランの「わたし、あなた、そしてみんなとのキャッチボール」(P11)を御覧ください。

## 例2 『心に緑の種をまこう』

### 第1案

題	心に緑の種をまこう
ねらい	自然を大切にすゝる気持ちを育て、木を植えることの大切さに気づき、できることから始めようという態度を身に付けさせる。
時間	1時間
学習形態	一斉授業
準備するもの	絵本『フー太郎物語 森におかえり』、カセットテープ「フー太郎のテーマソング」（稲垣達也作曲）

### 学習の流れ

こどもの活動	主な発問と子どもへの援助
① 絵本の読み聞かせを聞く →	① フー太郎というかわいい小動物ができます。どうなったかよく聞いてください。 ・ゆったりと話が聞けるように教室にシートなどを敷き、座って話を聞かせる。
② 質問に答える →	② どうしてフー太郎は子どもたちのボールにされてしまったのでしょうか。 ・木が切られ森がなくなっていることに気づかせる。
③ 話し合う →	③ フー太郎の住めるような森をよみがえさせるのはどうしたらよいかについて話し合わせる。 ・木を植えることだけではなく、木がなぜ切られてしまったのかについても目を向けさせたい。
④ 説明を聞く →	④ 新妻さんがはじめたフー太郎の森基金について説明する。
⑤ テーマソングを聞く →	⑤ フー太郎のテーマソングを流す。 ・「夢は必ず叶う、とにかく1歩踏み出すこと」という新妻さんのメッセージを伝える。

\*フー太郎の森基金…福島県相馬市の新妻香織さんによって、1998年9月に創設された基金で、エチオピアのラリビエに現地の人々と植林活動を展開し、これまでに5万本の木を植えることができた。1本2,000円の記念樹事業も行っている。

## 主な意見

- 道徳の学習案になっていないだろうか。
- 落とし所があらかじめ決まっているようでどうもいやな感じがする。
- 生徒の中には、最初の数行を聞いた（読んだ）だけで教師が求めている答えがわかってしまう子もいるのではないか。
- とてもきれいすぎるというか、表面的というか感じを受ける。
- アクションまで移すことをどう位置付けるか、知識や態度面は膨らませられても、行動に移すための技能の部分が弱いのではないか。
- 絵本を途中まで読み聞かせした後、教師側から「どうしてフー太郎は子どもたちのボールにされてしまったのか」などの問いかけは重要。
- 「夢は必ず叶う」を実行に移した人を探して、その人の叶えるまでのことを追いかけてみるのもいいかもしれない。
- 福島県でもこういう活動をしている人がいるというひとつの情報提供としてはとてもいい。
- 1時間の案だけでなく、10時間なり20時間なりの時間が必要ではないだろうか。

## 第2案

### ねらい

絵本『フー太郎物語 森におかえり』（文 新妻香織、絵 葉祥明、自由国民社発行）を使って、森林破壊に目をむけさせ、森をよみがえさせるにはどうしたらよいかについて考えさせる。さらに、絵本の作者であり、この物語の主人公であるフミこと新妻香織さんの生き方を紹介することによって、夢を持って生きることの大切さ、そして夢は必ず叶うということに気づかせたい。

#### 1 絵本の読み聞かせとその後の物語（4時間）

絵本の読み聞かせは、フミとフー太郎が出会いフー太郎の帰る森を探す旅をはじめところまでにし、その後の物語を児童生徒に考えさせ、児童生徒が物語に積極的に参加させるようにする。絵を2枚ほど書かせ、その後の物語を完成させ発表させる。

#### 2 エチオピアの森の現状と問題点（4時間）

その後の物語の展開として、森が見つかって無事に帰ることができたか、また、フミとフー太郎がずっと一緒にいようと決意するなどが考えられるが、森が見つけれられたかどうかではなく、エチオピアの森林の現状について目を向けさせ調べさせ、問題点を考えさせる。

さらに、日本における森林の状況についても関心を持たせ、調べさせるようにしたい。また、森林の保護のために、身近にできることはないか話し合う。

#### 3 新妻さんの生き方に学ぶ（2時間）

絵本を使って物語の結末を読み聞かせる。そして、フー太郎との出会いによって、アフリカの水と緑のためのプロジェクトとして「フー太郎の森基金」（1998年9月）が始まったことを知らせ、「夢は叶う」という気持ちを抱きながら

生きることの大切さを新妻さんの生き方から学ぶ。新妻さんの講演のテープやフー太郎のテーマソングを使用する。

## 発展

- 新妻香織さんを講師に迎え「心に緑の種をまこう」と題する講演会の開催する。
- 新妻さんに手紙やメールを送り、フー太郎のこと、エチオピアの様子、フー太郎の森基金のことなどを教えてもらう。

## 主な意見

- 絵本も国際理解学習の素材となるという意味での提示としてはいいのではないか。
- 絵本という夢のあるものを教材にするのには抵抗がある。
- 絵本は、「一本の鉛筆」や点字絵本のように、導入というかきっかけづくりにすぎないのではないか。
- 「夢は必ず叶う」というのは、とても道徳的。
- 高校生ではもう「夢は必ず叶う」なんて思っていないのが現実だと思う。
- 「夢は必ず叶う」ということをどう評価できるのだろうか。
- すぐにできなくても、記憶に残っていて、いずれ行動すべき時に行動できればいい。
- 先生がやってみようという案となりえるだろうか。
- ともすると、新妻さんの活動支援のための学習になりはしないか。
- エチオピアだけでなく世界の森林破壊にも目を向けさせてはどうか。
- 思ってもなかなか形にできない現実がある。それを学習するプランをあらたに作成するというものおもしろい。
- この学習プランには「森林破壊」と「自分の夢の実現」という2つの大きな課題が入っている。
- フー太郎の素材を活かして、「森林問題」と「気づきからその思いを形にする」という2つのテーマで新たな2つの学習プランを作成できるのではないか。

なお、最終的には、学習プランの「心の緑の種をまこう」(P41)と、「思いをわかち合うために」(P45)の2つの学習プランとなりました。

