

少数派の気持ちは？

中学校 1 年生

I アクティビティについて

ねらい

言葉が通じないことやルールが分からないために生じる不安な気持ちを体験することを通して、文化の多様性を尊重し、積極的に共生する精神と態度を育成する。

◆◆◆視点◆◆◆

- ◎多様性の尊重・共生
- コミュニケーション能力

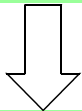
設定の理由

この発達段階の生徒は、ともすると自分とは異なる価値観や文化に出会ったとき、それらを理解せず、排除しようとしたり、避けようとしたりする傾向が見られる。そのために、様々な面で異なる人々と相互に理解し合い、尊重し合い、共に学び、共に生きようとする態度を育てることが大切である。

そこで、言葉が通じず、ルールが異なる状況下に置かれた少数派の人々の立場を疑似体験をさせることを通して、言語や生活様式や文化の多様性を尊重し、平和的に共生することの必要性や価値に気づかせ、それを実現しようとする態度を育てたい。

アクティビティの概要 (2時間扱い)

活動1 疑似体験ゲーム「バーンガ」を行う。 1時間
 ・違った環境に置かれたことへの戸惑いを体感し、異文化に触れたときの気持ちを考える。



活動2 疑似体験ゲーム「バーンガ」を体験して、ふり返る。 1時間
 ・ゲームを体感して感じた不安は、日本にいる外国人の気持ちと同じであることを考える。

アクティビティの実際

□ 準備するもの

- ・ワークシート（参加者数分）
- ・トランプ（各グループ1セット）
- ・基本のルール説明用紙（グループ分又は参加者数分）
- ・グループ毎のルール説明用紙（グループ分）
- ・順位の記録用紙（グループ分）

□ アクティビティの進め方

活動1 疑似体験「バーンガ」

- ① 静かに話しかけ、落ち着いた雰囲気を作り出す。
- ② 5～7人程度のグループをつくる。
- ③ ゲームの説明を行う。
（基本ルール説明の用紙を配布し、教師が説明する。）

＜基本ルール＞

- ア ゲームは無言で行う。
- イ 親はじゃんけんで決める。親がトランプカードを全員に同じ枚数ずつ配る。2回目以降は、勝った人を親とする。
- ウ 1枚ずつ順番にカードを出す。
- エ 制限時間（約10分）がきたらゲームを終了する。
- オ 最初にカードがなくなった人が勝ちとする。
（カードが少ない順に順位を決める）
- カ カードを出す順 →親から順に時計回り
- キ 出せるカード→ 同じマークのカードで、前の人が出したカードより強いカード
- ク カードの強さ→ 2<3<4<・・・<A<ジョーカー
- ケ いつでも出せるカード →ジョーカー
- コ 出せるカードがない場合 →パス（何回でも可）
パスの場合、言葉で言うのではなくジェスチャーで表す。
- サ 自分以外が全員パスのとき →次のカードを1枚出す
（どのマーク、数字でも良い）

- ④ 練習ゲームを行う。
（この場合は、話して良いとする。）
- ⑤ ゲームの開始（ここからは話してはいけないとする）
1ゲーム10分程度
 - ・各グループに「異なるルール」を配布する。（別紙）
 - ・ルールを黙読させ、基本ルール説明用紙と共に用紙は回収する。
 - ・無言でゲームを行う。（ジェスチャーは可）
 - ・教師は、10分計測し、時間になったら「終了」の合図をして、ゲームを終了する。
 - ・順位を記録する。

- ⑥ メンバーの移動
- ・上位1名→1つ前のグループへ移動
(例：5班は4班へ 最終班は1班へ)
 - ・下位1名→1つ後ろのグループへ移動
(例：5班は6班へ 1班は最終班へ)

- ⑦ ゲームの再開
- ・新しいメンバーでゲームを始める。

※⑤～⑥を3～4回繰り返す。

- ⑧ ふり返しシートにゲームの感想を記入する。

- ⑨ シートは、次回使用するので、回収する。

活動2 ふり返る

- ① 疑似体験ゲーム「バーンガ」を実施したことをふり返らせる。

<ふり返りの留意点と発問例>

- 「バーンガ」を体験して、どう感じたか、体験した気持ちをグループで話し合う。

発問例

「バーンガ」を体験して、感じたことをグループで話し合いました。

- 「バーンガ」を体験したような気持ちになるのは、実際の生活の中でどのような場面かを考えさせ、話し合う。

発問例

実際生活の中で、このゲームで体験したような気持ちをいまくのはどんなときでしょう？

- 自分のこれからの生き方について考え、話し合う。

発問例

少数派の人たちを理解し、共に生活するためには、どんなことに配慮すべきでしょうか？

アクティビティを指導するポイント

- ◇ グループは、生活班などクラスの実態に合わせ編成する。(5～7人程度)
- ◇ 本時の内容は、学級活動でも実施可能であるが、疑似体験ゲームとその後のふり返りは、連続して実施することが必要である。連続して実施しないと効果があがらず、単なるゲームとなってしまうので留意する。
- ◇ 「バーンガ」は、あくまでも疑似体験であり、学級の生徒の人間関係とは全く無関係であることを知らせる。また、日常、人間関係に不安を抱いたり、問題を抱えていたりする生徒がいる場合、活動の様子を注意深く見守るとともに、終了後も「バーンガ」の体験をひきずることのないよう十分に配慮することが大切である。

Ⅱ 授業展開例

～中学校1学年「学級活動」における授業展開例～

時	学 習 活 動	教師の働きかけ
	1 「今日は、ゲーム『バーンガ』をやります」	○静かに話しかけ、落ち着いた雰囲気を作り出す。
	ゲーム「バーンガ」をやってみよう。	
1	2 5～7人程度のグループをつくる。 3 ゲームの説明を行う。 4 練習ゲームを行う。 (この場合、 <u>話して良い</u>) 5 ゲームの開始(ここからは <u>話してはいけない</u> とする) ゲーム10分程度 6 ゲームを3～4回繰り返す。 7 このゲームを通し、気づいたこと、考えたことをふり返りシートに記入する。 8 ふり返りシートを提出する。	○基本ルール説明の用紙を配布し、基本のルールを説明する。 ○教師はグループを回りながら、ルールがわかりにくい生徒に、個別に指導する。 ○実施時間約10分を計測し、時間が来たら終了の合図をする。 ○生徒が終了する毎に話をしてしまわないよう注意する。
1	1 シートを再配布し、シートに記入した(2)～(5)についてグループで話し合う。 2 グループでの意見を全体で発表し合い、意見を共有する。 3 本時の話し合いの感想を全体で発表し合う。	○グループを回りながら、支援を行う。 ○ワークシートの質問(5)についてを深く考えさせ、ゲームを体験して感じた不安は、日本にいる外国人の気持ちと同じであることに気づかせる。

Ⅲ 資料

(1) 順位記録用紙 (各グループに配布する)

順位記録用紙							
班	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位
練習							
1回目							
2回目							
3回目							
4回目							

☆1ゲーム毎にメンバーの移動を行います。
 上位1名→1つ前のグループへ移動(例: 5班は4班へ 1班は最終班へ)
 下位1名→1つ後ろのグループへ移動(例: 5班は6班へ 最終班は1班へ)

(2)「バーンガ」基本ルール説明用紙(例)

※全員に配布し、本ゲームの前に回収する。

「バーンガ」基本のルール説明用紙

- ①ゲームは無言で行う。
- ②親が、トランプカードを全員に同じ枚数ずつ配る。
親はじゃんけんで決める。2回目以降は、勝った人を親とする。
- ③1枚ずつ順番にカードを出す。
- ④制限時間(約10分)がきたら、終了の合図でゲームを終了する。
最初にカードがなくなった人が勝ちとする。
(カードが少ない順に順位を決める)

<基本のルール>

カードを出す順 →親から順に時計回り

出せるカード→ 同じマークのカードで、前の人が出したカードより強いカード

カードの強さ→ 2<3<4<・・・<A<ジョーカー

いつでも出せるカード →ジョーカー

出せるカードがない場合 →パス(何回でも可)

パスの場合、言葉で言うのではなくジェスチャーで表す。

自分以外が全員パスのとき →次のカードを1枚出す。

(どのマーク、数字でも良い)

※この用紙は、本ゲームの前に、回収します。

(3) グループ毎の異なるルール（例）

※練習ゲーム後、各グループに切り取って配布し、黙読させる。その後、本ゲーム前に基本ルール説明用紙と共に回収する。

「グループ毎の異なるルール」(例)

A : 出せるカード → 同じマークか クローバー♣

カードの強さ → 1 3 < 1 2 < 1 1 < . . . < A < ジョーカー

B : 出せるカード → 同じマークか ダイヤ♦

カードの強さ → A < 2 < 3 < . . . < 1 3 < ジョーカー

C : 出せるカード → 同じマーク

カードの強さ → 1 3 < 1 2 < 1 1 < . . . < A < ジョーカー

D : 出せるカード → 同じマークか ハート♥

カードの強さ → 1 3 < 1 2 < 1 1 < . . . < A < ジョーカー

E : 出せるカード → 同じマーク

カードの強さ → ジョーカー < 1 3 < 1 2 < 1 1 < . . . < A

F : 出せるカード → 同じマークか スペード♠

カードの強さ → A < 2 < 3 < . . . < 1 3 < ジョーカー

(4) ワークシート

ワークシート

少数派の気持ちは？～「バーンガ」を体験して～

_____組 氏名_____

☆自分に当てはまるものに○をつけましょう。

他のグループに移った() 他のグループを受け入れた()

(1) 他のグループはルールが違っていることに気がつきましたか？

 は い() いいえ()

(2) 他のグループに移って、ゲームをしているときの気持ちはどうでしたか？

(3) 他のグループからの人を受け入れて、ゲームをしているときの気持ちはどうでしたか？

(4) このゲームで、一番苦労した場面、意志が伝わらなかった場面はどんなときでしたか？

(5) このゲームで体験したような気持ちになるのは、実際の生活の中でどんな場面だと思いますか？