

【教材の使い方:準備と全体の流れ】

〈ねらい〉

- SDGsへの理解とパートナーシップ・平和構築の仕方を学ぶ。
- なぜ共通のゴールが必要なのか理解し、複雑な問題解決のためには創造的で柔軟な考えが必要だと気づく。
- 身近なけんかをはじめとする対立や紛争のしくみを知り、非暴力な対話の機会が必要だと気づく。

〈教材セット内容〉 1クラス 40人を想定したセット内容です。

- ・手引書(本書)
 - ・ミッションシート A~D の4種類 × 2セット
 - ・カラーブロック 1セット28個+予備2個 ×2セット
 - ・スライド ※要ダウンロード。必ずしも必要ではありません。
- *カラーブロック、ミッションシートは本手引書に元データを入れております。

大人数での実施、壊れた場合など必要に応じコピーして使用ください。

*カラーブロックのみを購入することも可能です。※別途送料が200円かかります。

2セット(40名分) 1100円(税込)

3セット(60名分) 1430円(税込)

4セット以上は、1セット400円にてメールにて販売対応しております。

<https://ftcj.ocnk.net/> からご購入いただくか、info@ftcj.org にメールをお送りください。



購入サイト

〈進行のイメージ・形式〉 ※詳細は教材の使い方を参照

1グループ、A~Dの4チームに分かれて実施。1グループ4~20名、1チームの人数は1~5名。

A~Dのチームごとに、4つの机の島を作る。(生徒の机2~4つ程度)

※体育館などの広いスペースが取れる場合、机なしで実施可能。

〈授業の準備〉

◆チーム分け

1グループをA~Dの4つのチームに分ける。1チームは最大5人まで。

※20人以上の学級は、クラスを半分の2つのグループ分け、それぞれ4つのチームに分ける。

例)40人の場合(2セット使用):20人ずつ教室の前後等に分かれ、1チーム5人×4チームを作る。

15人の場合(1セット使用):1チーム3人、4人×4チームを作る。

◆教材準備

・カラーブロックをグループ数分用意。ミシン目で切り、のり付けをする。(1セット28個+予備2個)

※大人数の場合、手引書内のデータをカラー印刷。(セットのものよりミニサイズになります。)

1枚で3ブロック作成可能。A4厚紙印刷セット10枚印刷し、28ブロック作成(予備2)。

・ミッションカードをグループ数分用意。

※大人数の場合、手引書内のデータを印刷。印刷後、2つ折りにしてミッションが見えないようにしておく。

・振り返り用ワークシートを人数分印刷。

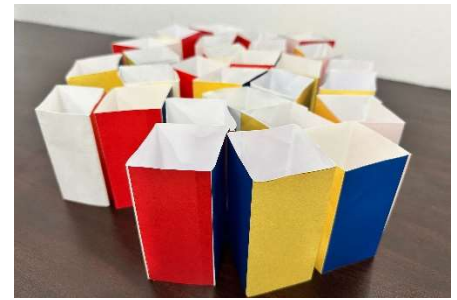
〈授業の流れ〉

	時間	内容	使用する教材
はじめに	5分	グループ分けとチームを確認し、ブロックの数を確認する。	
ワークショップ ブロックゲーム	①～⑤ 15分	①今から話ができなくなること、ミッションカードを他のチームに見せないことを確認し、配布する。 ②制限時間 90 秒で1回目のゲームを開始。 ③90秒で難しかったことをチーム内で共有。 ④3分間の作戦タイム。作戦タイムに入る前にスライドを見せ、2回目のゲームのルールをあらかじめ確認する。 ⑤2回目のゲームのルールを再度確認し、制限時間180秒でゲームを開始。	スライド ミッションカード カラーブロック
	⑥15分	⑥振り返りの実施 15分 ※詳細は【ブロックゲームの進め方】参照。	ワークシート
まとめ	10分	グループでの感想共有 3分	スライド

【教材の使い方:ブロックゲームの進め方・仕掛け】

〈セッティング〉

- ・グループ数毎に、各4つのチームの机の島を準備する。
- ・グループの位置を確認し、他のグループと混ざり合わないよう生徒と確認しあう。
- ・各チームの机の島の上に、カラーブロックを筒状に立てる／または白い面を上にして4チームの真ん中の空間に置く。(右画像)
※7個ずつ4チームに配っておく方法も可能。

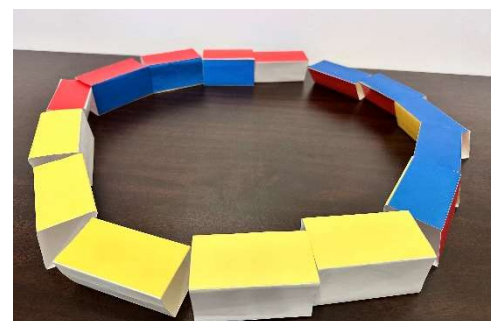


〈ゲームの進め方〉

- ① 学習テーマなどには触れず、単純にゲームをすることを伝える。
「今からブロックゲームをします。このゲームは、制限時間内にそれぞれのチームがミッションを達成するべく、カラーブロックを移動させるゲームです。」
- ② 今から一切話してはいけないこと(筆談もなし)、ミッションカードを他のチームに見せないことを確認してから、ミッションカードを配布する。ミッションを読んで理解できない場合は、挙手してファシリテーターを呼ぶように伝える。

●各チームのミッション

- A: 赤色の面を10個以上、上に向ける
- B: 青色の面を10個以上、上に向ける
- C: 黄色の面を10個以上、上に向ける
- D: 赤・青・黄色それぞれの面を上にしたブロックを5個ずつ使い、1つの大きな円を作る。(右画像)



- ③ 制限時間 90 秒で1回目のゲームを開始する。
終了後、ミッションを達成できたチームに挙手してもらう。

④ 3分間の作戦タイムをとる。

作戦タイムに入る前にスライドを見せ、作戦タイムと2回目のゲームのルールをあらかじめ確認する。

●作戦タイムについて

- ・3分間作戦タイムを取ります。
- ・作戦タイムは誰とでも話すことができます。
- ・この後、2回目のゲームを実施します。

●2回目のゲームのルール ※下記以外のことを聞かれたら「ルールはこれだけです」とだけ答える。

- ・ミッションは1回目と同じです。
- ・誰とでも話すことができます。
- ・制限時間180秒(3分)です。

⑤ 2回目のゲームのルールを再度確認し、制限時間180秒(3分)でゲームを開始する。

時間終了後、ブロックを動かさないよう指示する。

⑥ 振り返りの実施

(1) ミッション達成具合の確認

- ・ミッションを達成できたチームに挙手してもらう。
 - ・挙手したチームのミッションが達成されているか、軽くファシリテーターが見て回る。
- ※厳密な確認ではなく、勘違いがないか(特にDのミッション)を確認し、各グループの状態を把握する。

(2) 振り返りの問いかけ

★この時間がワーク内で最も重要です。テーマへの誘導はせず、学習者から出た意見をそのまま受け止め、各々が考えたことを言える環境になるよう心がけましょう。

- ・1回目と2回目の行動では何が変わりましたか？
- ・(全チームが達成できなかった場合)どうすれば全チームがミッションを達成できたと思いますか？
→5分程度時間をとり、実際にブロックを動かして考えるように伝える。
→1グループでも全チームが達成できている場合は、そのグループを見に行く。
- ・(全チーム達成しているグループに)達成するために、どのようなことを工夫しましたか？
- ・このゲームで起きたことは、現実社会のどのような場面で起きていると思いますか？
- ・このワークで学んだことをどのように活かせると思いますか。

■ゲームの仕掛け：全チームがミッションを達成する方法

- ・まず、Dチームのミッションである『赤・青・黄色それぞれの面を上にしたブロックを5個ずつ使い、1つの大きな円を作る。』を作ることで、Dチームはミッションを達成し、A,B,Cチームそれぞれミッションを半分達成することができます。(カラーブロック15個使用)
- ・続いて、A,B,Cチームのミッション達成のためには、赤・青・黄色それぞれの面を上にしたカラーブロックが5個ずつ必要ですが、残りのブロックは13個しかありません。そのまま使うと、1つのチームがミッションを達成

できません。ここで工夫が必要になります！

- ブロックを立方体から平面につぶし、上面に2色並ぶようにする。
- ブロックを解体し、すべての色を上に向ける。(右画像)
(ブロックをちぎって2つにした事例もあります。)

これらのいずれかの工夫を2つのカラーブロックで行うと全チームのミッションを達成することができます。



■行動のポイントとゲームの意図

・1回目と2回目、どちらも奪い合いや同じ行動になったとしても問題ありません。振り返りで、「自分の行動を振り返ること」「全チーム達成する方法を考えること」「現実で似ていることを考えること」で、学びになります。

★起きやすい行動とそれに伴う学び

よくある行動	2回目の変化	予想される気づき
2回とも争い	より戦略的に奪った/守った・争いの激化・2チームで結託	自然と争ってしまった・それ以外考えられなかった・終わりがなかった・
2回目は対話	話しかけた・1か所に集まった・ミッションを共有した・みんなで考えた	お互い何をしたいかわかったら争わないで済んだ・話しかけてくれてよかった・
傍観	疲れてただ見ていた・指示された通りに奪った/守った・対話すればいいのにと感じていたけど言えなかった	言わないと変わらない・声の大きい人に流されやすい・関係ないと思っても争いの一部になっていた

・A, B, Cチームのミッションには「10個以上」とありますが、余分に取り合うと達成することが難しくなります。
→「資源や食糧の余剰と廃棄」と結び付けられます。

・他のチームのミッションがわからないため、作戦タイムの際に他のチームに話しかけるかどうか1つのポイントとなります。どこかのチームの島や真ん中に集まり始めると、共通のブロックという認識を持ち始めます。
→「パートナーシップを築き、コミュニケーションをとりながら非暴力で平和的な解決策を模索することの重要性」と結び付けられます。

・ブロックをつぶすなどの工夫やひらめきがないと、全チームがミッションを達成することができません。
→SDGsは、人間(社会)、豊かさ(経済)、地球(環境)の3つの側面のバランスを取り、パートナーシップによる平和の実現を目指しています。その中で、技術革新や技術を伝えることも掲げられており、このゲームでは新しい観点を持ち限界を突破することで全チームがミッションを達成できる仕掛けになっています。

→また、平和構築の点でも、学校でのけんかや紛争などで一見矛盾した主張をして対立している場合でも、お互いの本当に達成したいこと・望んでいることを聞きあい、お互いが満足できる方法を見つける姿勢が重要であること、そして、その方法を見つけるためには従来の考えに捕らわれない“一捻り”“ひらめき”が必要であること、を伝えることができる仕掛けとなっています。

【スライドの解説】

下記以外は、スライドの文字通りになります。

■SDGs に関するスライド



(1) みなさんおなじみのこちらのマーク、持続可能な開発目標 SDGs です。こちらは、開発途上国だけではなく、私たちが住む日本を含む先進国など、全世界共通で掲げられたゴールです。



(2) SDGs の17のゴールは、実は5つの P に分けることができます。

ゴール1から順に、

People : 人間(ゴール1-6)

Prosperity : 豊かさ(ゴール7-12)

Planet : 地球(ゴール13-15)

Peace : 平和(ゴール16)

Partnership: パートナーシップ(ゴール17)



(3) 5つのPのイメージとしてはこのような概念で、

人間(社会)、豊かさ(経済)、地球(環境)の3つの側面のバランスを取るために、パートナーシップが大切になります。

バランスをしっかりと、権利が守られ、差別や争いがなく環境破壊などがなくなり、平和の実現を達成していきます。



(4) SDGs には、誰一人取り残さない世界の実現が掲げられています。

SDGs を達成するためには、一つの国が豊かになるのではなく、技術を伝えたり技術開発も必要になってくるでしょう。

ブロックゲームを通して学んだことを大切にして、持続可能な社会を作っていきましょう。

■ 紛争・対立への対応に関する解説

対立・紛争 (Conflict)

「^{たいりつ}対立」 ≡ 意見が違ったり、考え方が違ったりすること

対立が起きる時
= 2人以上の人が別のことをしたいと思っている時 (2つの矛盾する欲求)

起きるのは当たり前かも…

対立・紛争のしくみは同じ
国家間、民族間、隣人間、家族間…
→ レベルは様々でも全て「対立・紛争」

例) スーパーの売り場にレモンは1個。でもAさんもBさんもレモンが欲しい。
ある土地があって、A国もB国も欲しがっている。

対立は悪いことではない
起きて当たり前

→ **どう対応するか? が重要**

(1) みなさんはブロックゲームで元々争いたかったわけではないですよね。対立・紛争 (英語で Conflict: コンフリクト) が起きるときの構造は決まっています。(スライドを読む)

「対立」への5つの対応方法

(2) さらに、対立のしくみは、個人のけんかでも民族や国同士での争いでも基本的に同じです。先ほどの「2人以上の人が別のことをしたいと思っている時」に起きます。

こう考えると、対立は起きて当たり前ですよ。対立が起きること自体は悪いことではありません。

だからこそ、起きた時に暴力を使わずにどう対応するかが重要になります。

(3) ここで、対立への5つの対応方法を紹介します。どれが1番良いということではなく、時と場合によって使い分けることが大事です。(ヨハン・ガルトウングという平和学者が考えた図。)

〈①～⑤の解説〉

①②は、じゃんけんをした時のようにどちらかが100%満足、もう一方は0%の状態。

③は、半分ずつにする状態。早く解決できる方法のため、よく使われる方法。ただ、満足度はどちらも50%ずつとも言えるため、問題が重要になると不満が残りやすい。

④は、けんかするくらいなら何もしないという状態。どちらもしたいことはできず0%の状態。一時的に必要な時があるが、問題の解決には至らない。

⑤は、お互いが③妥協よりも満足できる方法を探す状態。そのためには表面的な主張だけでなく、相手が本当にしたいことを知るために「対話」する必要があり、時間がかかる。問題が重要な時ほど有効。普段あまり選択肢に出ない対応だからこそ練習が必要。

「超越・協働」のために…大切な2つのこと

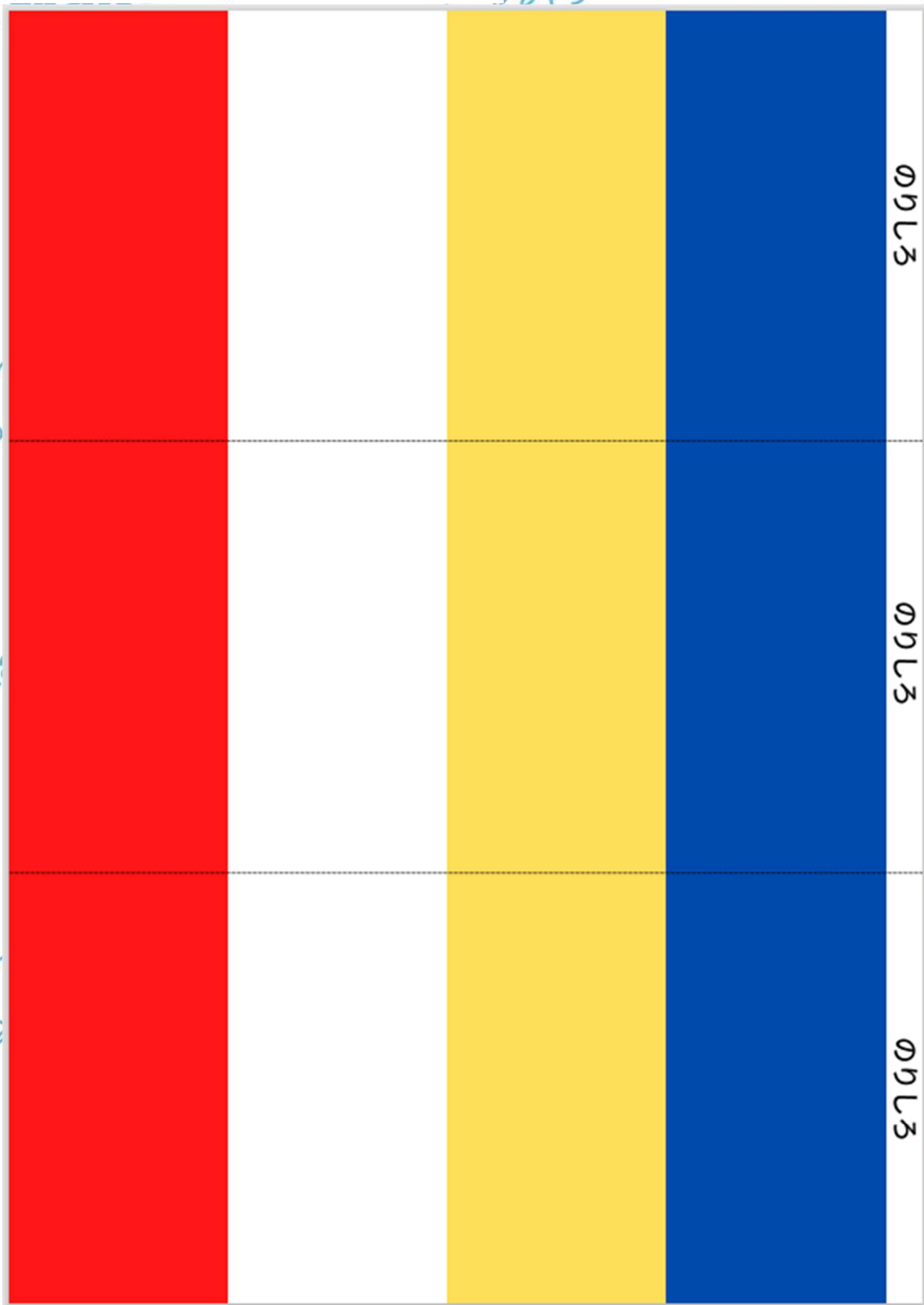
伝える
自分がどう感じたか、何をしたかったのか。

聞く
相手がどう感じたのか、何をしたかったのか。

★クリエイティブに考える! 発想の転換が必要



(4) スライドの通り。

※「超越」といわれる理由は、二項対立という見方を超えて、クリエイティブな発想でお互いが満足できる方法を見つけていくことが重要とされているから。





ミッションカード(ミッションが見えないように半分に折って配ってください。)



ミッション 《 A 》

 ^{めん}赤色の面を10こより
 多く、上に向ける。


ミッション 《 B 》

 ^{めん}黄色の面を10こより
 多く、上に向ける。

ミッション 《 C 》



 ^{めん}青色の面を10こより
 多く、上に向ける。

ミッション 《 D 》



 ^{めん}赤・青・黄色それぞれの面を上にした
ブロックを5こずつ
つかって、
大きい円を
1つ作る。





ミッション 《 A 》

 ^{めん}赤色の面を10こより
 多く、上に向ける。


ミッション 《 B 》

 ^{めん}黄色の面を10こより
 多く、上に向ける。

ミッション 《 C 》

 ^{めん}青色の面を10こより
 多く、上に向ける。

ミッション 《 D 》

 ^{めん}赤・青・黄色それぞれの面を上にした
ブロックを5こずつ
つかって、
大きい円を
1つ作る。



振り返りシート

【ブロックゲーム 振り返りシート】