

Well-being な児童の育成
ー参加型手法を用いた国際理解教育を通じてー

篠岡小学校 石川 敬祐

1 主題設定の理由

昨今、不登校やいじめ、貧困など、コロナ禍や社会構造の変化を背景として、子どもたちの抱える困難が多様化・複雑化してきている。そういった中で、今後5年間の国の教育政策全体の方向性や目標、施策などを定めている「教育振興基本計画第4期」（令和5年度～令和9年度）によると、「持続可能な社会の創り手の育成」と共に、「日本社会に根差した Well-being の向上」がコンセプトに挙げられている。それによると、Well-being とは、「身体的・精神的・社会的に良い状態にあること」、「多様な個人がそれぞれ幸せや生きがいを感じるとともに、個人を取り巻く地域、社会が幸せや豊かさを感じられる良い状態にあること」を含む包括的な概念である。したがって、教育を通じて Well-being を向上させることが求められている。

本学級の児童に目を向けていても、Well-being の向上が肝要であると感じた。昨年度担任した2年1組（男子15名、女子6名計21名）は、さまざまなことに興味関心を抱き、やってみたい！触ってみたい！など、学習に前向きな児童が多かった。一方、級友同士でトラブルが起きたとしても自己主張が強く、円滑な話し合い（合意形成）ができなかったり、自分に自信がもてず、自己肯定感が低かったりする児童が数人いた。また、自己中心的な言動を行ってしまう児童もいた。

また私は、独立行政法人国際協力機構中部センター（JICA 中部）が主催する、2023年度「教師海外研修 in ネパール」ならびに「開発教育（国際理解教育）指導者研修【実践編】」に年間を通して参加した。特に、現地研修としてネパールを訪れた際は、都市部や農村部の学校、児童虐待などの児童問題を扱う NGO、山間地帯でのホームステイなど、さまざまなヒト・モノ・コトに出会い、Well-being について考えさせられた。この経験から学んだことを基に教材開発を行い、Well-being な児童の育成を目指した。

以上を踏まえて、本研究の主題を、次のように設定した。

Well-being な児童の育成
ー参加型手法を用いた国際理解教育を通じてー

2 研究の方法

(1) 目指す児童像

Well-being な児童

- わたし（自分）の幸せを感じ、あなた（家族や級友）・みんな（日本のみんな、世界のみんな）の幸せを考えることができる児童
- 自己肯定感が高い児童

(2) 研究の仮説

前述の目指す児童像を受けて、本研究の仮説を次の2点に設定した。

仮説Ⅰ	国際理解教育に関する内容について参加型手法を用いて学ぶことで、わたし・あなた・みんなにとっての幸せの価値観が変容するであろう。
仮説Ⅱ	国際理解教育に関する内容について参加型手法を用いて学ぶことで、自分自身と肯定的に向き合い、ありのままの自分を受け入れることができるよう

になるであろう。

(3) 研究の手立て

仮説Ⅰ・Ⅱに迫るための手立てとして、主に次の3点を行った。

- ① 国際理解教育に関する内容について参加型手法を用いて学ばせること。(表1)
- ② 私の実体験(エピソード)を基に教材開発を行い、ネパールの現状と課題を知り、考え、気付かせること。また、自分たちと比較すること。
- ③ 授業後にOPP(One Page Portfolio)シートを用いて、「あかし」(明らかになったこと、考えたこと、知りたいこと)という視点で振り返らせること。

表1 手立てとして用いた参加型手法(久世ら,2018を基に,筆者作成。)

タイムライン	過去ー現在ー未来など,時間の推移を表す一本の直線を紙に書き,線に沿って,その時々 の出来事や関係する人などを書き込んでいく手法。 ① 個人の場合は,A4用紙を1人1枚,グループの場合は模造紙を1枚使用する。 ② 真ん中に直線(タイムライン=時間軸)を1本引く。 ③ 時間軸に沿って過去から現在までに起こった出来事,その時の気持ち,関係する人,影響力のあったものなどを記入する。
ブレインストーミング	特定のテーマ,概念に対してイメージするものを言葉にして,できるだけたくさん書き出していく手法。 ① 書記役を決める。 ② それぞれが出した意見をリストとして箇条書きにし,羅列していく。書記役も発言権がある。
関係図 (派生図・因果関係図)	ある事柄に関して,そこからどのようなことにつながっていくかという影響や,どうしてそれが起きているかという原因を多方面から探り,因果関係を派生的に書き出していく手法。 ① 模造紙の中心にテーマとなる事柄を書き,○で囲む。 ② 1人1本ずつ違う色のペンを持ち,テーマに関連することを書き出していく。 ③ 書き出したことから更につながることを考え,図を広げていく。
フォトランゲージ	普段出会わないものと出会ったり,視覚的に情報を共有したりして,写真からさまざまなことを想像し考える手法。 ① 写真に写っている人の状況や気持ちを想像して説明する。 ② 写真の一部を隠して,その部分の絵を想像して描く。 ③ 写真に写っているものは何か,4択クイズを行う。 ④ 写真に写っている人物になりきり,自己紹介をする。 ⑤ 複数の写真を特定の指標に沿って順番に並べる。 ⑥ 写真の中から特定の問題に関わると思う点をできるだけたくさん書き出す。
対比表	ある事柄を2つの面から捉えるために,模造紙を左と右とに分けて,それぞれの特徴だと思われることをできるだけ箇条書きでリストアップしていく手法。 左右どちらからでも考えついた方から書き出していく方法と,左と右とで考える時間を分ける方法がある。
行動計画	自分が実現したいことを,短期的,中期的,長期的な目標として設定

(行動宣言)	し、目標を達成するために何が必要か、どのような行動が役立つのか、段階的に具体的に考えていく手法。 ・ 「1年計画」「5年計画」「10年計画」と具体的数字を使う。 ・ 「個人でできること」「仲間とできること」「社会で取り組むこと」という分け方をする。 ・ それぞれの期間の達成目標と達成するための具体的行動やそのために必要なものなどを、時系列で表にまとめてよい。
--------	---

③の OPP シートとは、一般的なポートフォリオとは異なり、一枚の紙のみを用いることから、評価のために必要最小限の情報を最大限に活用することができる。そのねらいは、児童が記入した振り返りに対して、私がコメントを書き、学習の質を高めるとともに、私は授業の評価と改善を行うためであった。また、児童が振り返りを書きやすくするために、3つの視点「あかし」(明らかになったこと、考えたこと、知りたいこと)を与えた。そして、単元を貫く本質的な問いとして、「自分もみんなもハッピーに生きるためには」を設定し、国際理解教育の実践を通じて児童自身がどのように変容したのかを自己評価させた。

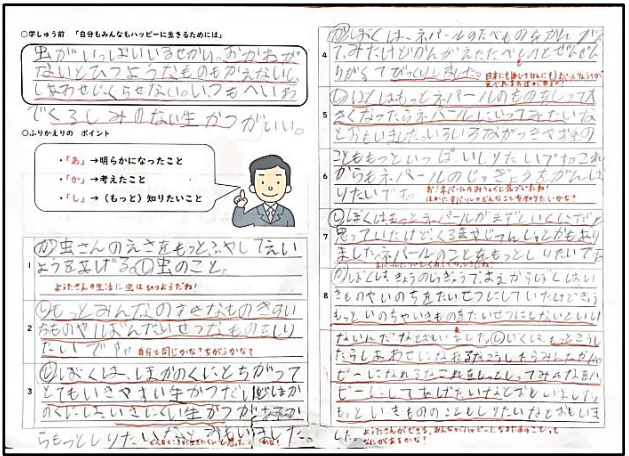


写真1 児童AのOPPシート

(4) 検証方法

本研究の成果を検証する方法は、以下の通りである。

<分析アプローチ>	<対象データ>	<検証ツール>
定性的アプローチ	児童が記述した OPP シート	テキストマイニング (KHcoder)
定量的アプローチ	実践前後（9月と12月）に実施したアンケート調査の回答	Excel・Word

(5) 研究構想図

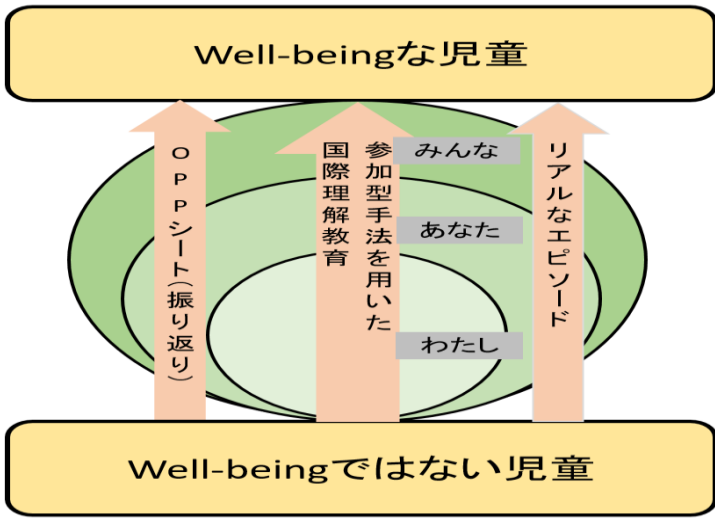


図1 研究構想図 (私作成)

以上を踏まえ、本研究の研究構想図は、図1となる。Well-being な児童を育成するためには、共に生きる力(「わたし」「あなた」「みんな」に関わる力)を身に付けさせることが

肝要である。「わたし（自分）」に関わる力とは，自己形成分野にあたる自己理解，自己肯定感，自尊感情などである。「あなた（他者）」に関わる力とは，人間関係形成分野にあたるコミュニケーション，他者理解，多様性理解などである。「みんな（社会）」に関わる力とは，社会形成分野にあたる協力，協働，多様性受容，対立解決などである。これらの力を身に付けさせるために，参加型手法を用いた国際理解教育，リアルなエピソードの教材開発，OPP シートを活用した振り返りを行った。

3 研究の実際

(1) わたし（自分）・あなた（級友）を知る，気付く
行った実践は，以下全 9 時間である。

時数	プログラム	【参加型手法】・ツール
1	<u>自分はどのような生活をしている？</u> - 自分の一日の生活（平日）を振り返る。 - 級友と比較し，共通点や相違点に気付く。	【タイムライン】 - タブレット端末
2	<u>自分や友だちのことをあらためて知ろう！</u> - 自分の好きなこと，嫌いなこと/得意なこと，苦手なこと/大切な人，モノを見つめる。 - 仲間と比較し，共通点や相違点に気付く。	【ブレインストーミング】
3・4	<u>ネパールってどのような国？</u> - ネパールについて知る。(都市部と農村部の様子，学校や子どもたち，食，私が実際に感じたネパールにおけるハッピーなど) - ネパールの文化を体験する。(楽器演奏など)	【フォトランゲージ】 【派生図】 - タブレット端末 - ネパールで撮影した動画や写真 - ネパール BOX
5	<u>「自分たち（日本）とネパールの同じところ，ちがうところは？」</u> - ネパールに住むある男の子，女の子の生活を知る。 - 日本とネパールの同じところと違うところを考える。	【対比表】
6～9	<u>「ハッピーライフゲーム（すごろく）を作ろう！」</u> - わたし（自分），あなた（家族や友だちなど），みんな（日本のみんな，ネパールのみんななど）にとっての幸せとは何か考える。 - こんな世界になったらいいなという理想も含め，ハッピーライフゲームをグループ毎に作成する。 - 他グループが作成したハッピーライフゲームで遊び，みんなでハッピーをシェアする。 - 全体を振り返り，自分の夢や目標を掲げ，実現を目指す。	【ブレインストーミング】 【対比表】 【行動宣言】

第 1 時では，自分のパーソナリティを改めて知るために，自分の一日の生活（平日）を振り返った。タブレット端末のアプリ機能：ロイロノートを使って，児童は「6 時 30 分に

起きる」、「着替える」、「朝ごはんを食べる」、「トイレに行く」、「歯を磨く」など家を出る前にやることを思い出しながら、テキストカードに書き出していた。その後、「学校に行く」「授業」「放課」「給食」「掃除」「家に帰る」と学校の生活についてテキストカードに書き出していた。ここまでは、ほとんどの児童が同じ内容だったが、学校から帰宅後、スイミングや習字、ピアノなど「習い事に行く」、「おやつを食べる」、「宿題をする」、「ゲームをする」、「友だちの家に行く」など、違いが出てきた。これらを参加型手法：【タイムライン】を用いて、テキストカードを時系列順に並べることにより、自分が一日の生活の中でどのようなことをしているのかを改めて知った。

そして、グループになって、お互いの一日の生活をロイロノートで送り合った。自分の生活と級友の生活を比較する中で児童は、学校から家に帰るまではほとんど同じ順で同じことをしていることや家に帰ってからは人によって違うことをしていることに気付くことができた。

児童の振り返りには、以下のような気付きもあった。（一部、漢字変換を行った）

- ㊦ 一日けっこう忙しかったことに気付いた。
- ㊦ 毎日ゲームをやっていることが分かりました。
- ㊦ どうしてみんなちがう生活をしているのか考えました。
- ㊦ 友だちを見て、宿題はいつやればいいのか考えました。
- ㊦ みんなの土曜日や日曜日の一日も知りたい。

第2時では、さらに自分のパーソナリティを知るために、【ブレインストーミング】を用いて、自分の好きなこと・嫌いなこと/得意なこと・苦手なこと/大切な人・モノを比較しながら思いつくだけ書き出した。その後、【ギャラリー方式】という成果物を歩いて見て回る共有方法を行った。その際、児童に赤鉛筆を持たせ、「いいね」「なるほど」と思ったものに★印、疑問に感じたものに？マークを付けるように指示した。そのおかげもあって、児童は級友が書き出したものを積極的に見て回る様子がうかがえた。好きなこと・嫌いなこと/得意なこと・苦手なことに関しては、人それぞれ異なることが出てきたが、大切な人・モノで多くの児童が共通して書いていたのが「家族」であった。その理由を何人かの児童に訊いてみると、「だってパパやママが育ててくれているから」「お母さんやお父さんがいないと生きていけないから」「お姉ちゃんが遊んでくれるから」などと照れくさそうに述べていた。自分のパーソナリティを知るために、思いついたものを書き出し、吟味したこと、また、級友と比較し、共通点や相違点に気付いたことで、児童は自己理解を深めることができた。

児童の振り返りには、以下のような気付きもあった。（一部、漢字変換を行った）

- ㊦ 好きなものはいっぱいあるんだなと分かりました。
- ㊦ 人によって大切なものが違って楽しかった。
- ㊦ 家族が1番大切。
- ㊦ 得意なことを考えるのが難しかったです。
- ㊦ もっとみんなの好きなものや嫌いなものや1番大切なものを知りたい。

（2）ネパールを知る、気付く

第3・4時では、前時までに学んだ自分のパーソナリティや1日の生活とつなげ、【フォトランゲージ】の手法を用いて発展途上国であるネパールに児童を出会わせた。まず、農村部に住むネパールの子どもたちの1日の生活を切り取った写真を提示し、1日の生活の流れになるように順番に並べさせた。児童が一番驚いていたのが、学校に行く前にヤギのミルクを絞る、村にある農協のような場所に売りに行く写真であった。

次に、都市部や農村部、訪問した学校などで見つけた写真をいくつか提示し、写真に写

お金のない

- クレジットカード
- 銀行
- 現金
- クレジットカード
- 銀行
- 現金
- クレジットカード
- 銀行
- 現金
- クレジットカード
- 銀行
- 現金

第5時では、日本とネパールの共通点や相違点について考えさせた。そのためまず、ネパール人の実情をより知ってもらおうと World Vision に紹介されているネパールの子どもたち（5・8・10・12歳）の写真とどのような人物かをまとめた資料を各グループに

[illegible]

【対比表】の手法を用いてペアで考えさせた（写真6）。児童はネパールに関して表面的な認識ではあったが、同じところにおいて、「テレビがある」「スマホがある」などモノに関することが最も多く、アニメといった日本文化が浸透していることに気付いていた。一方、違うところにおいて、「筆箱がない」「左手を使わない」「電線がぐちゃぐちゃ」「牛肉を食べてはいけない」など、さまざまな面での違いに気付くことができた。児童は、日本とネパールの共通点よりもむしろ相違点に注目している様子であった。

④ 日本にはあるけど、ネパールにはないものがたくさんあることが分かりました。

⑤ 私と同じくらいの歳の方は、なんで私とは全然違う生活をしているのだろう。

⑥ 日本とネパールでなんでこんなにも違うところがあるのだろうと思いました。

⑦ ネパールのことを学んで、僕は、結構幸せなのかなと考えました。

⑧僕は、もっとネパールのことを知って、大きくなったらネパールに行ってみたいです。

<u><わたし></u>	<u><あなた></u>	<u><みんな></u>
いかに あ こうさく み み おのれ おのれのせい 元氣よくはなす	いけんがしない きらい いそどろ いそ <u>いそ</u> いそがりお いせかん	いせんそうしない いSDG いさんそ い木 いおかし い家 いとちかち いかぞく い食べ物 い金 いがせひかなーい いつからない いみせ

次に、「わたし」・「あなた」・「みんな」に関する幸せを踏まえて、こんな世界になったらいいなという理想を込めた「ハッピーライフゲーム(すごろく)」をグループ毎に作成した。自分の欲を満たすマス目から世界平和につながるようなマス目まで、多面的・多角的に幸せという価値観を吟味することができた。そして、「ハッピーライフゲーム」が全グループ完成した後、他のグループが作ったゲームを行い、他のグループが考えた幸せを体感する

ことができた。最後には、【行動宣言】として、自分の夢やこれからの目標を掲げ、その夢や目標を達成するためにできることを考え、グループで聴き合った。「野球選手になりたい」「これからもちょうんと食べ物を食べたい」「ずっと健康で生きたい」など、多くの児童が長期的な目標や夢を掲げていた。

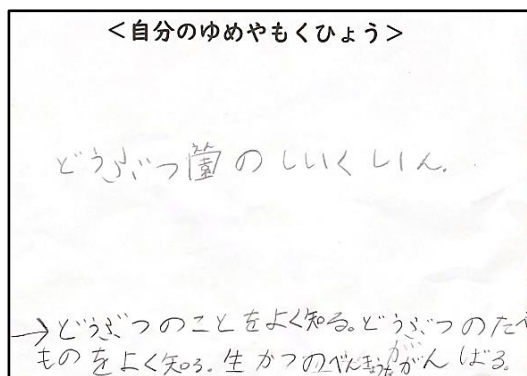


写真8 児童Bの行動宣言

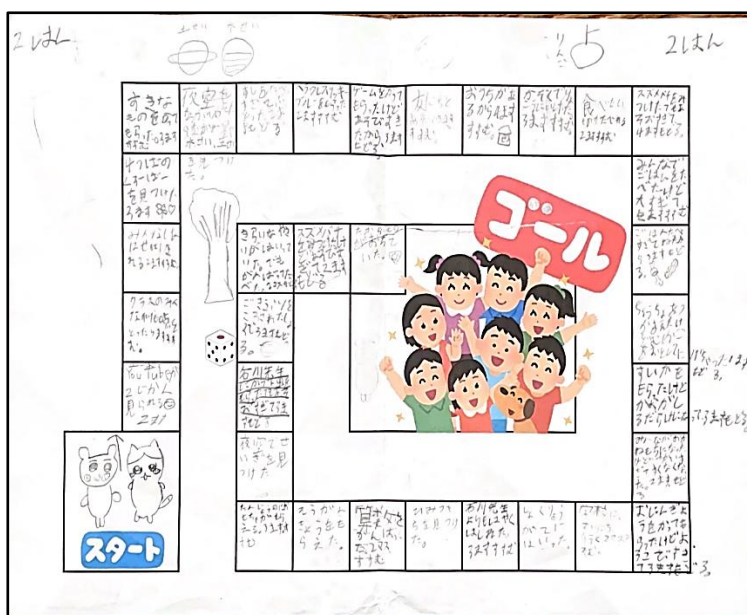


写真9 あるグループのハッピーライフゲーム

児童の振り返りには、以下のような気付きもあった。(一部、漢字変換を行った)

- ㊦ 幸せだと思うことは、みんな違うのだと分かりました。
- ㊦ 他のグループが考えたハッピーライフゲームをしたら、ハッピーになりました。
- ㊦ 今の私の生活って、結構ハッピーなのかなと考えました。当たり前ではないです。
- ㊦ 「みんな」がハッピーになるためには、どうしたらいいのだろうと思いました。
- ㊦ 私は、ハッピーに生きるために動物園の飼育員になりたいので、もっと動物のことをよく知りたいです。これからも生活の勉強頑張ります。

4 研究の検証と考察

本章では、前述した実践に対して実証及び考察を行うが、定性的アプローチと定量的アプローチの両方のアプローチから試みる。はじめに、定性的アプローチでは、児童21名のOPPシート記述内容のうち、実践前後の単元を貫く本質的な問い（自分もみんなもハッピーに生きるためには）に対して、前…Ⅰ、後…Ⅱに分類し、KHcoderで分析した。なおいずれにおいても、分析をより正確に行うために、児童の記述で漢字表記にできるところは修正し、2つの図（階層的クラスター分析、共起ネットワーク）に集計した。

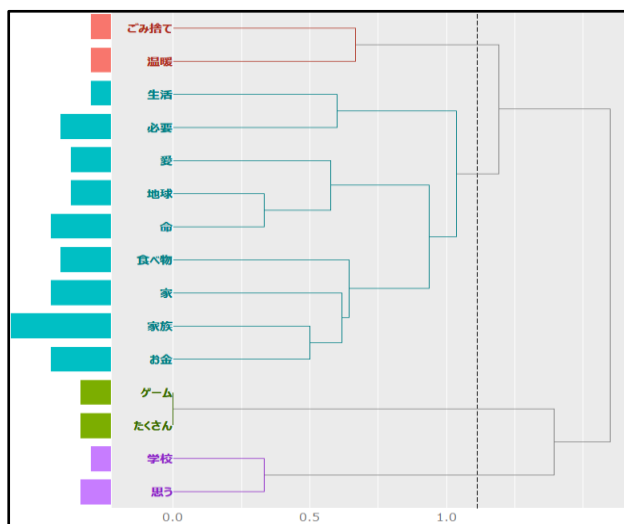


図2 Ⅰの階層的クラスター分析

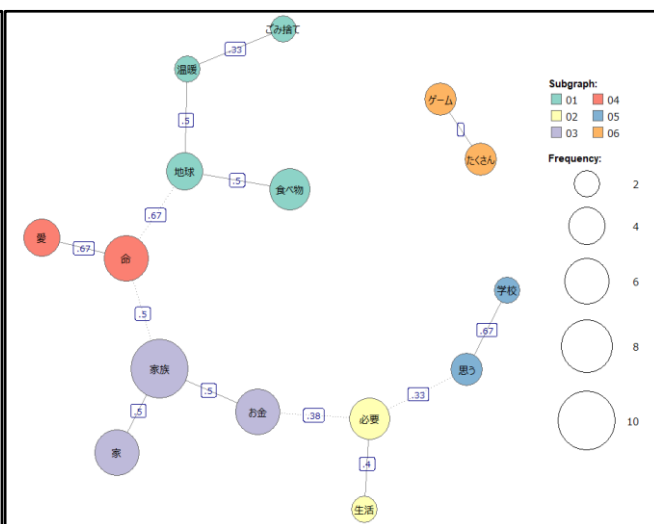


図3 Ⅰの共起ネットワーク

まず、実践前の階層的クラスター分析及び共起ネットワークの分析結果（図2・3）を見ると、前者は4個のクラスター、後者は6個のクラスターが創出された。これらより、単元の学習前には、「家族」の存在が最も大きく、次いで「命があること」「お金があること」「食べ物があること」が幸せのための必要条件だという認識や価値観を児童はもっていたことが考えられる。中には、「ゲームがたくさんできる」といった私欲を満たすためのものも含まれている。全体的に、わたし（自分）に関する幸せへの認識が強いといえる。

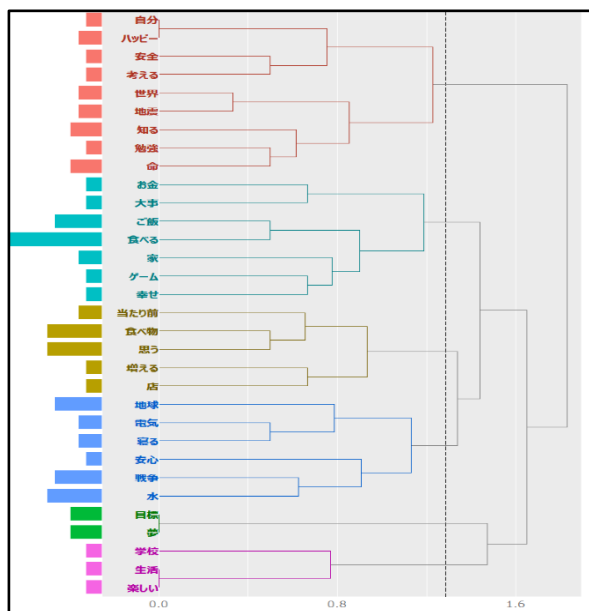


図4 IIの階層的クラスター分析

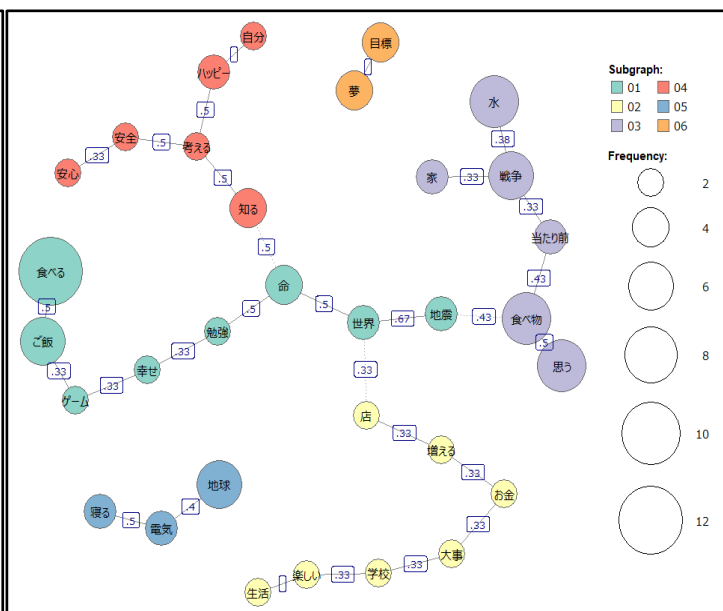


図5 IIの共起ネットワーク

次に、実践後の階層的クラスター分析及び共起ネットワークの分析結果（図4・5）を見ると、どちらも6個のクラスターが創出された。これらより、実践後には、実践前のわたし（自分）に関する幸せに加えて、あなた（他者）やみんな（社会）に関わる幸せへと認識が広がったことが分かる。具体的には、「水や電気があること」「戦争や地震がないこと」などが挙げられる。また、「食べ物を食べられることは当たり前ではない」「学校で楽しく生活すること」といった今の生活に目を向け、価値づける考えもあった。これらより、ネパールの実情を教材開発し、参加型手法を用いて学んだことで、日本とネパールの共通点や相違点に気付き、今の生活が当たり前ではなく十分幸せなことなのだと価値観が変容した児童が増えたといえる。

質問項目
Q1: 私は今、幸せである。
Q2: あなた(家族や級友)・みんな(日本のみんな、世界のみんな)の幸せを考えることができる。
Q3: 今の生活に満足している。
Q4: 自分のことが好きである。
Q5: 自分のことを大切にしている。
Q6: ありのままの自分でよい。
Q7: 自分の未来に希望がある。
Q8: 外国に興味がある。

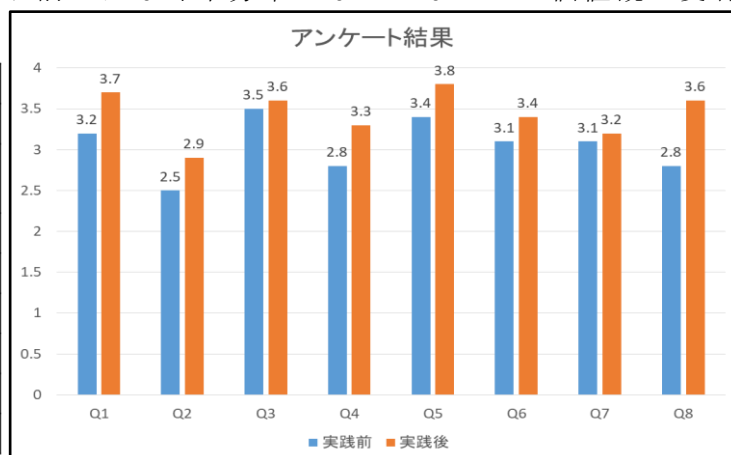


図6 アンケートの質問項目とその結果

次に、定量的アプローチでは、実践前後（9月と12月）でアンケートを取り、その結果の平均値を棒グラフで表した。質問項目に対して、「4…そう思う、3…どちらかといえ

そう思う、2…どちらかといえばそう思わない、1…そう思わない」で児童 21 名に回答させた。その結果、実践前より実践後の方が、全体的に数値が上昇している。最も上昇したのが Q8 で、ネパールという国を知ったことで、他の国に対しても興味をもつことができたのだろう。また、Q1 や Q4 に対して多くの児童が「4…そう思う」と回答したことから、本実践を通して、今の自分自身を肯定的に受け入れることができるようになった児童が増えたことが考えられる。

5 研究の成果と課題

以上を踏まえて、本研究の成果と課題は次の通りである。

成果	・ わたし（自分）にとっての幸せの価値観が変容したこと
	・ 自己肯定感が高まったこと
	・ 外国に興味をもてるようになったこと
課題	・ 世界の課題を自分事として捉えること
	・ 学んだことを行動化すること

本実践を通じて、「幸せとは何か」という哲学的問いに対して、児童は、わたし（自分）・あなた（他者）・みんな（社会）の立場に立ち探究した。実践後の単元を貫く本質的な問い（自分もみんなもハッピーに生きるためには）に対する分析結果（図 4・5）やアンケート結果（Q3・Q6）などより、あなた（他者）・みんな（社会）に関しては、まだまだ具体性に欠けるところはあるが、わたし（自分）の幸せは、ないものねだりをするのではなく、今ある生活を見つめた先にある「当たり前ではない」という価値観によってもたらされることに気付くことができた。電気や水が自由に使えること、栄養のある食べ物を毎日食べることができること、学校に通い学べることなど、児童がこれまで意識していなかった日常生活は幸せそのものだったのである。この気付きは、教師が児童にネパールの実情を一方的に伝える講義型手法ではなく、児童自らが主体的となって知り、気付く参加型手法を用いて学ぶことができたからこそ、生まれたものだといえる。また、わたし（自分）の幸せを再定義したことで、ありのままの自分でよいということに気付き、自分を肯定的に受け入れる児童が増えた。これは、国際理解教育が目指すところの一つである「自己変容」を達成できたといえる。

一方で、児童に世界の課題（本研究ではネパールの課題）を自分事として捉えさせることは容易ではなかった。小学 2 年生という発達段階が時期尚早という声上がるかもしれないが、教材開発の方法や気付きを与える参加型手法の選定はまだまだ工夫の余地があったと考えられる。世界の課題を自分事として捉えることができれば、あなた（他者）・みんな（社会）にとっての幸せについて、具体的な考えが出てきただろう。また、本実践では、ネパールの実情を学んだ上で、わたし（自分）・あなた（他者）・みんな（社会）の幸せを考えると終わってしまった。学んだことを日常生活の中で行動化していくところまで追求できれば、より一層 Well-being の向上を児童自ら自覚することができるだろう。今後は、参加型手法を国際教育以外にも用いたり、世界の課題を自分事として捉えさせるための教材開発や授業デザインを模索したりしたい。また、Well-being な児童を育成するためには、一単元の授業だけでは一時的なものに過ぎないので、学級経営を含めたより包括的なアプローチで Well-being な児童の育成を目指していきたい。

6 引用・参考文献

- ・ 北村友人, 佐藤真久, 佐藤学『SDGs 時代の教育－すべての人に質の高い学びの機会を』学文社, 2019.

- ・ 久世治靖，佐藤かおり，田口裕晃，鉄井宣人，二宮由布子，吉岡嗣晃『よりよい未来をともに学び・ともに創るファシリテーターのための参加型アクティビティ集 コミュニケーション編－他者に関わる力を育もう－』特定非営利活動法人 NIED・国際理解教育センター，2018，pp.14-24.
- ・ 田中治彦，奈須正裕，藤原孝章編『SDGs カリキュラムの創造－ESD から広がる持続可能な未来』学文社，2019.
- ・ 中島晴美，山田将由，岸名祐治『99%の小学生は気づいていない!?ウェルビーイングの魔法』Z会，2023.
- ・ 堀哲夫『一枚ポートフォリオ評価 OPPA 一枚の用紙の可能性』東洋館出版社，2019.
- ・ 文部科学省「教育振興基本計画」，教育振興基本計画（リーフレット）p.3，https://www.mext.go.jp/content/20230928-mxt_soseisk02-100000597_07.pdf（2024 年 6 月 22 日）
- ・ 渡邊淳司，ドミニク・チェン『わたしたちのウェルビーイングをつくりあうために－その思想，実践，技術』株式会社 BNN，2020.