

人権教育指導資料区

社会教育における参加体験型の人権学習
ワークショップの手引

岡山県教育庁人権教育課

作成の趣旨

我が国において、人権教育の取組は、「人権教育及び人権啓発の推進に関する法律」（平成12年12月制定）に基づく、「人権教育・啓発に関する基本計画」（平成14年3月策定、平成23年4月一部変更）により、国民が人権や人権擁護に関する正しい知識と、人権がもつ価値や重要性を直感的に感受し、それを共感的に受けとめるような感性や感覚、すなわち人権感覚を身に付けることができるよう、学校、地域、家庭、職場その他の様々な場を通じて行われてきました。

県教育委員会においても、学習者が年齢や発達段階、経験などに応じて、人権問題を自らの課題として捉え、主体的に解決に取り組もうとする実践的態度を身に付けることができるよう、交流活動やワークショップ等の参加体験型学習を活用するとともに、効果的な学習内容や方法の研究・開発にも取り組んできました。

参加体験型学習において他者と交流することは、参加者が自分自身を見つめ直す機会となり、改めて差別や偏見、人権確立の障壁等に気づき、課題解決の意欲や実践力を高めることにつながります。また、日常生活の中で、人権問題に関わりのあるような出来事に接した際に、直感的にその出来事がおかしいと思う感性や行動に現れるような人権感覚を養うことが期待されます。

本書は、「第3次岡山県人権教育推進プラン」（平成29年2月策定）を踏まえたものであり、社会教育における人権学習の取組として、参加体験型学習が積極的に実践されるよう、その計画や準備等の方法、実施上の留意点等について解説するとともに、アクティビティやプログラム、参考資料等を紹介しています。また、入門編・実践編・応用編と実施される方の習熟度に応じて活用しやすいように編集しています。

本書を読んで、参加体験型学習に取り組む初めの一步を踏み出していただくとともに、様々な研修において積極的に活用していただければ幸いです。







もくじ

作成の趣旨	1
本冊子の使い方	3
I 参加体験型学習を始める前に	
1 話しやすい場づくりをしましょう	4
2 ファシリテーターをやってみましょう	6
II 入門編 とりあえずワークショップをやってみたい!	
1 オープニングでの雰囲気づくり	8
2 啓発DVD視聴をメインにプログラム設計	9
3 気取らず無理せずファシリテーター	9
III 実践編 テーマにあったプログラムを設計して、研修をしたい!	
1 プログラムを設計するときに押さえておきたいポイント	10
2 プログラム設計の基本	10
3 プログラムを設計するときの手順	11
IV 応用編 オリジナルプログラムで研修したい!	
1 学習テーマをどうやって決めるか	12
2 プログラムの核を考える…展開のアクティビティ	13
3 アクティビティを選ぶ…特徴や実施方法を知る	14
V 学びに向かうために…導入のアクティビティ	20
VI 学びを深めるために…まとめのアクティビティ	22
VII 人権教育・啓発研修用プログラム	
1 「人権」って何?	23
2 異文化・多文化・豊かな文化 ～わたしたちの町～	24
3 結婚の障壁 ～つながりを阻むものは何?～	25
4 NO MORE 加害者! NO MORE 被害者!	26
5 引き裂かれた家族 ～拉致問題について考える～	27
6 未来志向で今後の方向性を見つけよう ～タイムマシンで自分のまちの未来を見る～	28
7 その他のアクティビティ	29
・プログラムシート	30
・アクティビティシート	31
VIII 参考資料等の紹介	32

本冊子の使い方

初めてファシリテーターを経験する人、何度かファシリテーターを経験した人、もっと自分らしい参加体験型学習を創りたい人、それぞれの希望に合わせて、ページを選択してください。

確認事項	参加体験型学習を始める前に	
	<ul style="list-style-type: none">・話しやすい場づくりをしましょう・ファシリテーターをやってみましょう	4ページへ
入門編	とりあえずワークショップをやってみたい！	
	<ul style="list-style-type: none">・オープニングでの雰囲気づくり・啓発DVD視聴をメインにプログラム設計・気取らず無理せずファシリテーター	8ページへ
実践編	テーマにあったプログラムを設計して、研修をしたい！	
	<ul style="list-style-type: none">・プログラムを設計するときに押さえておきたいポイント・プログラム設計の基本・プログラムを設計するときの手順	10ページへ
応用編	オリジナルプログラムで研修したい！	
	<ul style="list-style-type: none">・学習テーマをどうやって決めるか・プログラムの核を考える・アクティビティを選ぶ	12ページへ

本冊子で使う用語について

(1) 参加体験型学習（ワークショップ）

「ワークショップ」とは、もともとは「作業場」を表す言葉として使われていましたが、現在では、共同で何かを創り出す作業そのものを示すようにもなっています。参加体験型学習というワークショップとは、単に知識・情報を発表し合うというのではなく、参加者自身が自らの知識や体験をもって積極的に関わる学習プログラムのことをいいます。

(2) アクティビティ

ワークショップで実施する、ねらいのある行動を伴った活動です。

(3) ファシリテーター

ワークショップのプログラムを進行する人をいいます。単なる司会者ではなく、参加者の意見を引き出し、参加者同士のコミュニケーションを活性化させ、互いの意見を十分伝え合うことができるようにすることが役割です。

I 参加体験型学習を始める前に

参加体験型学習（以下「ワークショップ」）において、参加者は対等な関係にあることが基本になります。社会的肩書きや性別、年齢は関係ありません。学び合う仲間であることを、参加者に理解してもらいましょう。互いの意見や考え、気持ちは違って当たり前です。参加者自身が違う意見や考えを認めることと、他の人に押しつけられることとは違います。

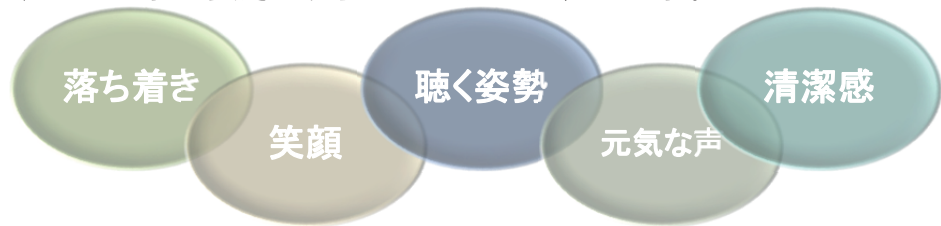
1 話しやすい場づくりをしましょう

参加者が自由に発言し、また、相手の話をよく聞き、考えを深めることができる、そんな「場」をつくるためには、いくつかのポイントがあります。

(1) ファシリテーターによる雰囲気づくり

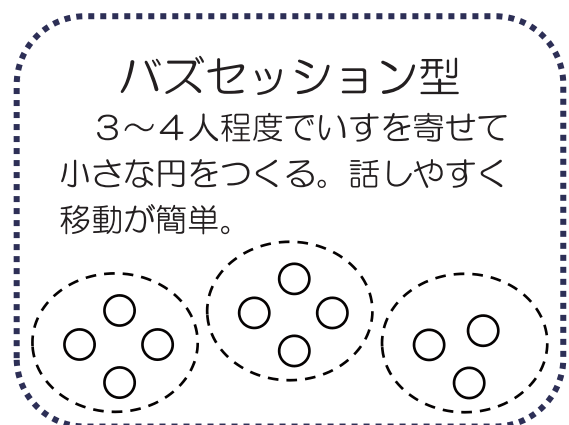
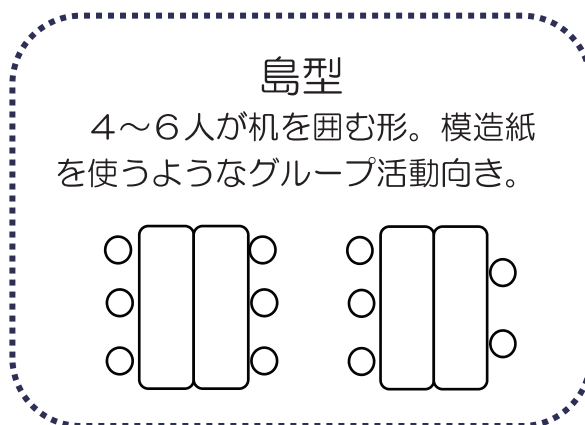
参加者同士が知り合いとは限りません。初対面の人同士が多くいる場では、参加者も漠然とした不安を抱きますし、参加者の前に立つファシリテーターがどんな人が注意を払うでしょう。

ファシリテーターの第一印象は大切です。ファシリテーターが落ち着いていれば、参加者は、少し安心することでしょう。笑顔はリラックスに、元気な声はやる気につながります。参加者の声を聴こうとする姿勢が、参加者の発言を促します。



(2) 目的に応じた机やいすのレイアウト

アクティビティの内容やねらい、参加者の人数や場所に合わせて、人数の組み合わせを変えたり、机の配置を工夫したりすることで、新鮮な雰囲気を生み、参加しやすい環境をつくり出すことができます。



※ 他にも、ホールや屋外では、いすなしで座って話し合う方法もあります。また、机が固定式の場合は、広い作業場所が取りにくいので模造紙などを用いない、あるいは同じ机の2～3人でできるアクティビティにするなどの工夫が必要です。

(3) 対話を促すワークショップの約束

参加者が自由に発言できる安心感を持てるように、事前にワークショップの約束事を確認しましょう。

三つの 約束

参加者はみんな平等です。

互いの意見や感じ方を尊重しましょう。

参加者の秘密を守りましょう。

誰もが、思い込みや偏見、差別意識に気付かずに発言することもあるでしょう。それに気付いたときには、I（アイ）メッセージで、きちんと伝えましょう。

I（アイ）メッセージとは、「わたし」を主語にして、自分自身がどう感じているかを相手に伝えることです。「あなたは」や「あなたが」のように相手を主語にすると、攻撃的な表現になりやすくなります。「わたし」はこう思います、と伝えるメッセージは、よりよい人間関係をつくるだけでなく、相手の成長も促します。

参加者もファシリテーターも、I（アイ）メッセージで伝え合いましょう。

約束の例

- 参加者はみんな平等です～対等な関係をつくるために～
 - 互いに「〇〇さん」と呼びましょう。
 - I（アイ）メッセージで伝えましょう。
 - 批評・批判や個人攻撃はしません。
- 多様性を尊重します～話すこと、聞くことに集中できるようにするために～
 - 話す人の顔を見て、話は最後まで聞きましょう。
 - 聞く人の顔を見ながら話しましょう。
- 多面的・多角的な視点を持ちます～思い込みを打ち破るために～
 - いろいろな見方をしてみましょう。俯瞰（ふかん）で見ることも大切です。
 - いろいろな立場に立って考えましょう。意見の違いを受け止めます。
 - たくさんの発想を共有しましょう。柔らかな思考につながります。
 - 対話を深める質問をしましょう。
- ワークショップで聞いた話は、研修の中にとどめます～プライバシーを守るために～



※ 事前に必要だと思われる約束事を模造紙に書いて貼り出しておいたり、ファシリテーターが、「本日の学習は、答えが一つではありません。」「言いたくないことは言わなくてかまいません。」などと、説明しながらホワイトボードに書いたりして、参加者が、ワークショップ中にいつでも確認することができるようにしましょう。

2 ファシリテーターをやってみましょう

ワークショップでは、参加者が主役です。そして、参加者の活動に寄り添いながら、より多くの気付きや学習ができるように支援する、ワークショップの進行・案内役をファシリテーターと呼びます。

ファシリテーターって何をすればいいの？

ファシリテーターは支援者です。
全体の進行・案内役として、参加者の主体的な気付きや学びを支援しましょう。

ファシリテーター自身も新たな気付きを得て成長します。参加者とともに学びましょう。

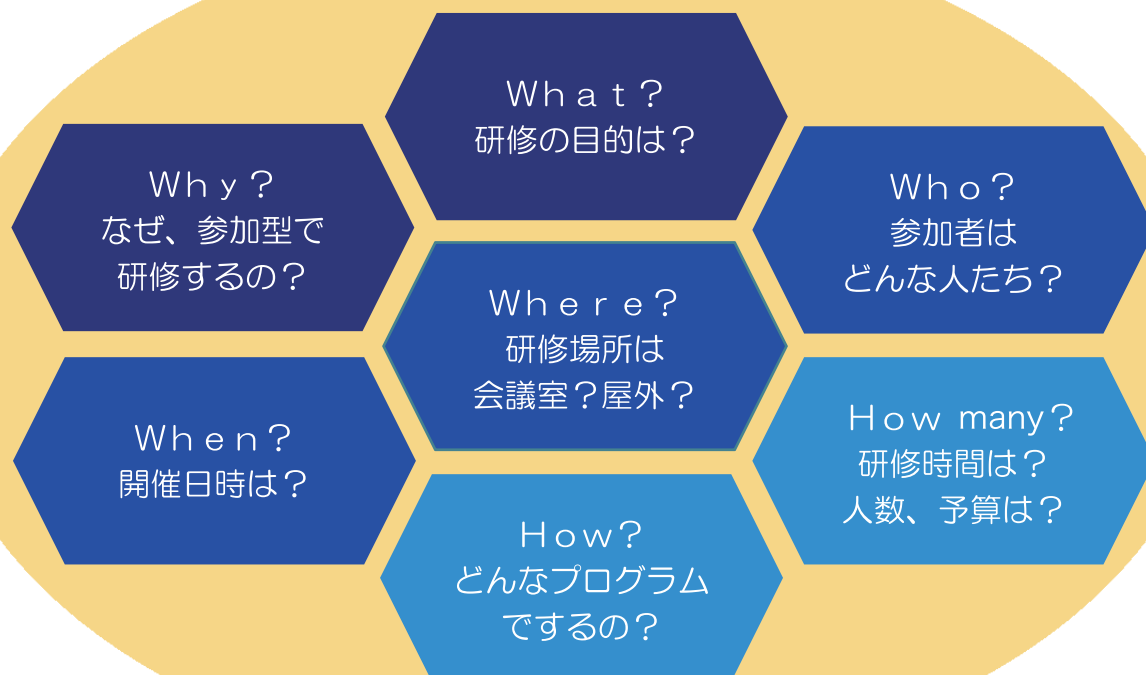
参加者のやる気を引き出しましょう。
参加者一人一人の気付きを尊重し、参加者相互の交流から生まれる新しい気付きや学びを引き出しましょう。



【ポイント】

日頃から人権問題に関心を持ち、新聞・書籍等を読んだり研修会に参加したりして情報収集に努めるとともに、自らの人権感覚を磨き、人権意識の高揚を図りましょう。

ワークショップはどのように設計したらいいの？



5W2Hで考えてみましょう。

※ ワorkshopのプログラム設計については、10ページに詳しく解説しています。

ファシリテーターとして気を付けたいこと

参加者同士のコミュニケーションを活性化させ、互いの意見を十分伝え合うことができるようにするために気を付けておきたいことは、次のようなことが考えられます。

企画・準備する段階

～研修前に～

- ① 情報の収集
- ② 時間の設定
- ③ 話し合う場の設定
- ④ 準備物の確認

- 取り扱う内容と関連する人権問題の現状や課題などについて、情報を収集しておく。
- 参加者が一人で考えをまとめる時間を確保する。
- グループで話し合ったり全体で共有したりする時間や方法、場の在り方（座席配置・人数等）を検討する。
- 話しやすい雰囲気づくりの方法を用意する。
- 活動で使うペンや模造紙、付せん紙などの道具や配付物等の数や種類を、事前に確認しておく。

実施する段階Ⅰ

～導入から展開へ～

- ⑤ 雰囲気づくり
- ⑥ 活動の見通し

- 笑顔で参加者に話しかけるなど、リラックスした雰囲気づくりに努める。
- 活動内容や方法、時間配分などの指示は、分かりやすく明確に伝え、参加者が全体の見通しをもって活動することができるようにする。

実施する段階Ⅱ

～展開からまとめへ～

- ⑦ グループへの助言
- ⑧ 対話を深める発問
- ⑨ 時間の管理
- ⑩ 多様性の受容

- 各グループを見回り、活動の状況を把握する。必要に応じて活動内容を再度伝えたり、発言者に偏りがないように助言したりする。
- 参加者の発言や質問を受け止め、聞き返したり全員に投げかけたりして、多くの考えが出るように働きかけるが、発言の強要はしないようにする。
- 時間配分はめやすであり、参加者の様子を見て柔軟に対応する。
- 参加者一人一人の様々な考えや価値観を理解するようにし、結論づけるのではなく、参加者とともに学ぶ姿勢をもつ。

評価する段階

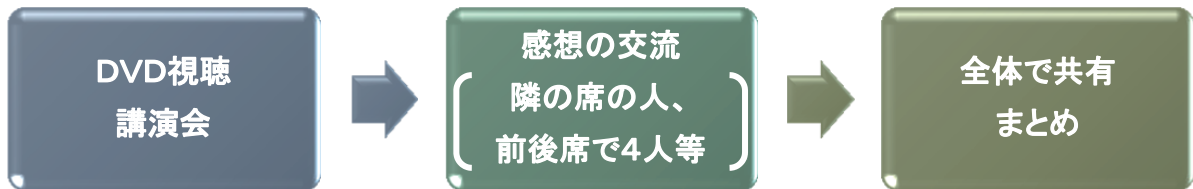
～研修終了後～

- ⑪ 振り返り

- ワークショップ終了後は、ねらいが達成できたか、プログラムは適切であったか、積極的な意見交換ができたかなどの観点から評価を行い、今後の工夫と改善につなげる。

「毎年、講演会を企画している。」「DVDやビデオを用いて、視聴会を行ったことがある。」など、これまでも、人権に関する研修会を開催しているけれど、講演や啓発映画の視聴だけを行ってはいませんか？

次のようなプログラムを組むだけでも、より効果的な研修会へと変わります。



DVD視聴をして、気付いたり考えたりすることは、参加者によって様々です。自分自身の気付きや感想を振り返り、参加者相互に意見を交換し合うことで、様々な気付きを共有することができます。最後は、少しだけでも発表してもらって、全体で共有するとさらに学びが深まります。

1 オープニングでの雰囲気づくり

(1) 自己紹介をしてみましょう。

人権教育・啓発研修会は、出会いの場でもあります。参加者全員が互いを知っているということはあまりないかもしれません。知らない人がいる場では、多くの人が高圧を感じて、会場の雰囲気が何となく固い感じになります。研修の導入に、自己紹介アクティビティを入れるだけで緊張感がほぐれて、少し柔らかい雰囲気になります。いくつかの自己紹介アクティビティを紹介します。

★じゃんけん自己紹介

- 1 参加者は会場内を自由に移動して、自己紹介する相手を見つけます。
- 2 じゃんけんをして勝った人から自己紹介します。「好きな食べ物」「思い出の映画やテレビ番組」など、簡単な自己開示をする内容も入れましょう。
- 3 「〇人に勝つまで続けましょう」「〇人としたら終わりです」のように条件をつけておきます。

★自己紹介チェーン

- 1 4～6人程度のグループでします。
- 2 1人目は、自己紹介をします。名前だけでもかまいません。
- 3 2人目は、一人目の自己紹介に付け加えて、自分の自己紹介をします。例えば「Aさんの隣のBです」というようになります。
- 4 3人目は、それに自分の自己紹介を付け加えます。「Aさんの隣のBさんの隣のCです」となります。以降、最後の人が終わるまで続けます。
- 5 簡単な自己開示を入れると難易度が上がって盛り上がります。

(2) テーマに沿ったトークを追加してみましょう。

★自己紹介とテーマトーク

自己紹介の時に、研修テーマやDVDの内容に関連したテーマについて話してもらいます。

(例) 高齢者…「おじいちゃん・おばあちゃんとの思い出」

外国人…「わたしの出会った外国人・異文化体験」「海外旅行」

障害のある人…「身のまわりのエバ-サルゲザイ」 「障害って何だろう？」

2 啓発DVD視聴をメインにプログラム設計

プログラムの例

時間	場面	学習活動（アクティビティ等）
10分	導入	自己紹介&テーマトーク 「おじいちゃん（父）・おばあちゃん（母）とのエピソード」 ① 机前後で4～6人程度のグループを作る。机は動かさず、いすだけ向きを変える。 ② 自己紹介のときに、祖父母との思い出または、今は高齢者となっている父母とのエピソードを簡単に紹介する。
35分	展開1	啓発DVD視聴 「ここから歩き始める」東映（株）34分
15分	展開2	意見交流 ① 導入で使ったグループになる。 ② 自分の考えをまとめる時間を3分程度とる。 ③ 意見交流の際の約束事を確認する。 ④ 意見を交流する。（感想を伝え合うだけでもよいが、話合いの視点を示して話合いを行う方法もある。）
10分	まとめ	全体交流とまとめ ① グループで出た意見や研修を通しての感想を発表する。 ② ファシリテーターによる研修のまとめをする。

3 気取らず無理せずファシリテーター

ファシリテーターを務めるとき、一番気になるのは、「最後に何を話したらよいのだろう」ではないでしょうか。

確かに取り上げた人権課題について深く学び、普遍的な視点と合わせることにより、多面的、多角的に話ができれば素晴らしいです。

でも、ファシリテーターもともに学ぶ仲間です。DVD 視聴をした自分の感想、印象に残った参加者の意見やそこから得た自分自身の気づきなど、自分の言葉で十分です。参加者と同じ立場に立って学び、参加者がいたからこそ新しい学びを得ることができるでしょう。リラックスして、楽しんで取り組みましょう。

Ⅲ 実践編 テーマにあったプログラムを設計して、研修をしたい！

テーマに沿ったワークショップのプログラムを設計するとき、研修会の目的や会場、予算等の条件を整理しておかないと、効果的な研修にはなりません。

1 プログラムを設計するときに押さえておきたいポイント

研修会自体がどういった条件で成立しているのか、もう一度確認しましょう。

What?	・(何を) 研修会の目的は何ですか？
Why?	・(なぜ) ワークショップをするのはなぜですか？
When?	・(いつ) 開催日時はいつですか？
Where?	・(どこで) 研修会場は会議室？屋外？設備は？
Who?	・(だれが) 参加者はどんな人たちですか？
How?	・(どのように) どんなプログラムにするのですか？
How many(much)?	・(どのくらい) 研修時間はどれくらいですか？人数は？予算は？

2 プログラム設計の基本

次に、プログラムの構成を考えます。

ワークショップのプログラムは「導入（オープニング）」「展開（ワーク）」「まとめ（クロージング）」の3場面から成り立っています。さらに、これらはいくつかの活動（アクティビティ）によって構成されます。

導入 オープニング	<ul style="list-style-type: none">・「テーマ」「研修の進め方」「約束」を確認します。・自己紹介等のアクティビティを行って緊張をほぐし、話しやすい雰囲気をつくります。
展開 ワーク	<ul style="list-style-type: none">・テーマに迫るための中心となるアクティビティを考えます。・一つのアクティビティに時間をかけて行ったり、同じアクティビティを繰り返したり、いくつかのアクティビティを組み合わせたりして活動します。・テーマや目標に向かっていくのに、一番よいと思われるアクティビティの組み方をします。
まとめ クロージング	<ul style="list-style-type: none">・「シェアリング」や「シェアする」という言葉が使われますが、参加者の感想や気付き等を出し合い、グループや全体で共有をします。・ファシリテーターが、研修のまとめをします。参加者の交流の様子や印象に残った発言、テーマに沿った人権課題に関するコメント等を伝えるようにします。・参加者の積極的な発言によって研修は深まります。感謝の気持ちを言葉にのせて伝えましょう。

3 プログラムを設計するときの手順

ワークショップの設計は、プログラムシートやノート等へ書き込みながら進めると考えやすくなります。時間軸に沿って整理していくことで、各場面の流れや場の設定などがより具体的に見えてきます。

手順2 テーマが活動を定める！

参加者に促したい気付きは何か？みんなで話し合いたい内容は何か？そして、ファシリテーター自身への問いかけは何でしょうか？テーマ・目標があってこそその活動です。

手順1 タイトルで興味喚起！

参加者の興味をかき立て、かつ内容を的確に表現しているタイトルを考えましょう。

手順3 場の設定！

参加者の属性、年齢層、人数、会場の様子によって、グループをどのように分けるのか、机をどのように配置するのか等を考えます。

1グループ4～6人が一番活動しやすい人数でしよう。

資料1 プログラムシート例

タイトル		異文化・多文化・豊かな文化～わたしたちの町～	
テーマ・目標		社会の中で共に暮らす存在として在住外国人をとらえ、様々な文化的背景をもつ外国人とのよりよい共生のために何が必要かを考える。	
対象者/人数		地域住民 約20人	
日程・時間		平成○年○月○日 ○時～○時	
場所		公民館研修室	
時間	ねらい	場面/アクティビティ/問い	場の設定等
1 5分	<ul style="list-style-type: none"> 場をつくる 本日のテーマに入りやすくする 	導入（オープニング）『じゃんけんゲーム』 <ul style="list-style-type: none"> ファシリテーターの挨拶 2分間でできるだけたくさんの人とじゃんけんをする。 5回勝った人から順に並び、4人程度のグループを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 教室型の机配置
2 10分	<ul style="list-style-type: none"> 言語以外のコミュニケーションの手段にふれる 	展開（ワーク）①『コミュニケーションゲーム』 <ul style="list-style-type: none"> グループの中の1人が、ファシリテーターの提示する【資料】を、言葉以外の手段で表現し、メンバーに伝える。 代表者を交代し、いろいろな題材で何度か繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 4人グループに分かれる
3 25分	<ul style="list-style-type: none"> 意見や考えを交換し、思考を深める 	展開（ワーク）②『ランキング』“新しい町をつくろう” 【テーマ】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 日本の中に、様々な国からきた人々が住む新しい町をつくることになりました。町に住んでいる人みんなが気持ちよく暮らすためのルールを作ろうと思います。どんなルールが必要か、考えましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 自分が思い付いたルールを付せん紙に書く。 グループ内で発表し合い、内容ごとに分類する。 分類を、重要度の高い順に並び替える。 グループとして、なぜそのように考えたかを全体に発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ホワイトボードにテーマを貼る 模造紙、付せん紙、マジックを配る
4 10分	<ul style="list-style-type: none"> 気付きや考えを共有し、意識変化や行動につなげる 	クロージング（まとめ）『チェックアウト』 <ul style="list-style-type: none"> 数名に感想を聞いて、振り返りを行う。 ワークショップのまとめをする。 終わりの挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> 机はグループのまま
準備物		【資料】様々なもの（救急車、紅葉、金魚等）が提示された紙、模造紙（グループ1枚）、付せん紙（1人10枚程度）、マジック（グループ数）	

手順4 導入！

雰囲気づくりのためのアクティビティを考えましょう。テーマや展開との関連を持たせるのも効果的です。

手順5 展開！

研修のねらいを達成するために、どんなアクティビティをするかを考えます。いくつかの場面に分けて考える場合は、それぞれのねらいと関連性をしっかり持っておきます。

手順6 まとめ

学びの共有を図ったり、参加者相互のねぎらいの時間をとったりして、次回への意欲を高めましょう。

Ⅳ 応用編 オリジナルプログラムで研修したい！

指導資料や書籍、インターネット等で紹介されているさまざまなアクティビティに取り組み、ワークショップの企画・運営にも慣れていく方もおられることでしょう。

この項では、自分オリジナルのものに挑戦したいときに、参考にしてください。

1 学習テーマをどうやって決めるか

開催する人権教育（啓発）研修会（講座）の目的は何でしょうか。基本的な考え方は、前項の「プログラムを設計するときのポイント」と同じです。

参加者たちに学んで欲しいことは何であるかも大切ですが、ファシリテーターを務めるあなた自身が学びたいことや、他の人の考えや感じていることなど聞きたいことからテーマを考えることも、参加者の学びにつながります。

人権教育・啓発の担当者として、人権問題に関心をもって社会を見つめ、少数者の声に耳を傾け、さまざまな形で研修を積んできていれば、誰かと一緒に語り合いたい人権問題が心の中にあるのではないのでしょうか。あなた自身が学びたい思いが強いほど、魅力的なプログラムが設計できます。

〈どんなテーマを選びますか？〉



自分ひとりで答えは出なくても、多くの人達との語り合いの中に、新たな気付きや学びがあるはずです。

- ☆あなたが、「実は人権問題では？」と感じていることは何ですか。
- ☆みんなに気付いて欲しい人権侵害・差別意識は何ですか。
- ☆みんなに考えて欲しい人権問題・社会問題は何ですか。

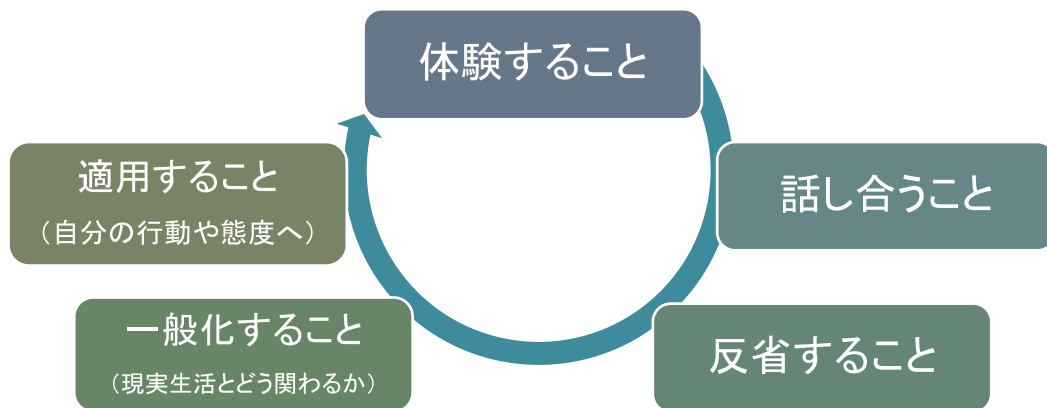
2 プログラムの核を考える…展開のアクティビティ

テーマが決まったら、そのテーマに迫るために有効だと考えられる展開のワークで使うアクティビティを選びましょう。

ワークショップといえば、模造紙、付せん紙、マジック・・・を使うというイメージを持たれている方もいるかもしれませんが、そればかりではありません。話し合い（ディスカッション）だけで進むものや、ロールプレイングのように演じるものもあります。

参加者が積極的に他者の意見や発想から、気づき、学び合い、最後に振り返るという、一連の学習過程で学びが広がったり深まったりできるようなアクティビティを選びましょう。

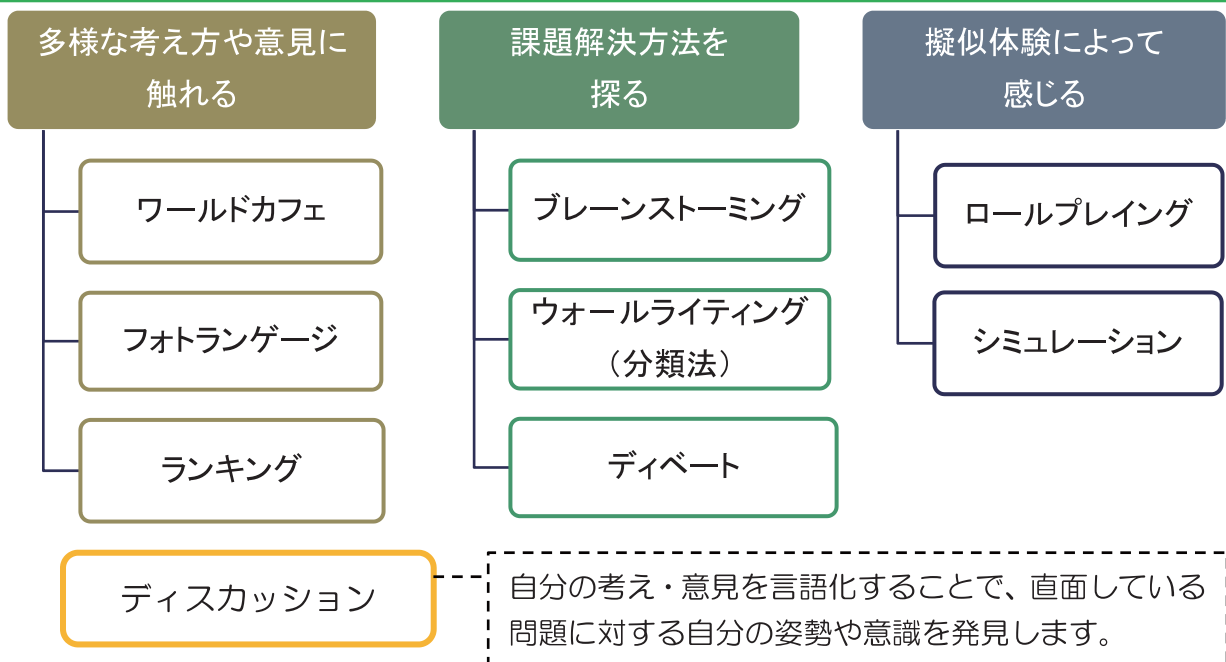
〈「体験的な学習」に関する学習サイクル〉



出典「人権教育の指導方法等の在り方について[第三次とりまとめ]」

ここでは、主なアクティビティを目的ごとに、次の3つに分類しています。

- ✚ 多様な考え方や意見に触れることで多面的な見方や気づきを促す。
- ✚ 課題の解決に向けて話し合う中で、考えを整理したり、新たな見方・考え方を発見したりする。
- ✚ 言葉だけでは理解しにくい状況を擬似体験することで理解を深める。



3 アクティビティを選ぶ・・・特徴や実施方法を知る

(1) 多様な考え方や意見に触れる

○ ワールドカフェ

テーマにしたがって、グループ（4人組）での対話を複数回行うことにより、他者の考えや意見に触れ、自分の価値観やものの見方に気付いたり、多面的なものの見方や考え方を養ったりする。

4の倍数の人数が行いやすい。16人の場合、4ラウンドで全グループをまわることができる。グループでの話し合いを「ラウンド」という。

① 最初の4人組でテーマについて20～25分話し合う（ラウンド1）。

A1	A3	B2	B3	C3	C1	D4	D3
A2	A4	B1	B4	C4	C2	D2	D1

② 4人の内1人をホスト（○印の人）として残し、残りの3人は別々のグループへ移動して、同様に話し合う（図はラウンド2の例）。

A1	C3	A2	C4	A3	C1	A4	C2
B4	D2	B1	D3	B2	D4	B3	D1

③ 3～4ラウンドの話し合いをする（図はラウンド3の例）。

A1	C4	A3	C2	A4	C1	A2	C3
B3	D4	B1	D2	B4	D3	B2	D1

※ ○印の人はホスト役

④ 最初のグループに戻って、ホストを務めた人は、そのグループにもたらされた考えや意見を伝える。他の3人は、他のグループを回って聞いてきた考えや意見を伝える。

⑤ ワールドカフェの感想を伝え合ったり、テーマに対するグループの意見をまとめたりする。

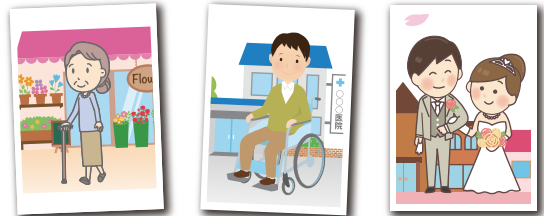
* 各テーブルにワークシートや模造紙等を配付して記録を残しながら、ラウンドが進むにつれてアイデアを広げたり深めたりする方法もある。

* 話し合いの基本はブレインストーミング（後掲）だが、意見の理由や根拠を尋ねるなどの対話を深める質問は推奨される。

○ フォトランゲージ

参加者同士が、1枚または数枚の写真やイラストを見て、そこに表現されているものを想像して伝え合うことによって、自分の価値観やものの見方に気付いたり、多面的なものの見方や考え方を養ったりする。

- ① 複数枚示された写真やイラストから、参加者自身が気になったものや心に引っ掛かったものをそれぞれ選択する。
- ② 個人で選択した写真やイラストについて、選択した理由やそこに表現されていることについて感じたことを伝え合う。



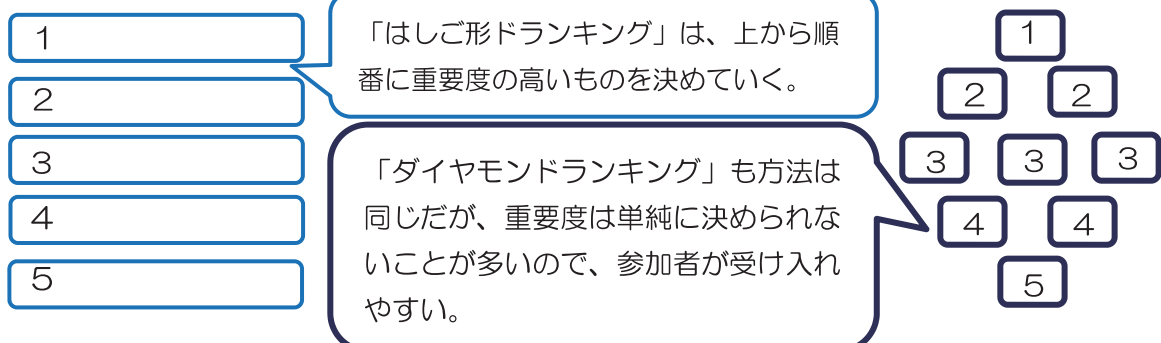
* 必要であれば、ファシリテーターから提示された写真やイラストについて説明すると良い。

○ ランキング

参加者同士が、順位を付けた根拠を整理し、その結果について話し合うことによって、自分の価値観やものの見方について気付いたり、合意形成するためのコミュニケーション能力を養ったりする。

- ① ある課題やテーマに関して思い付く意見・事柄について、自分自身の順位付けを行う。
- ② ペアまたはグループで、互いの順位付けを見せ合い、その理由について説明し合ったり、相談して一つの順位付けを考えたりする。

* ダイヤモンドランキングのように順位付けの仕方を工夫したり、上位〇個・下位〇個と指定したりしてもよい。



* 一つの順位付けをする場合、合意形成の過程を大切にし、意見が割れた場合はまとまらなかった理由を整理するなど、結論を出すことを重視しすぎないようにする。

(2) 課題解決方法を探る

○ ブレインストーミング

ある課題やテーマについて、参加者同士が自由な発想で考えや意見を述べることで、たくさんの考えを持ち寄ることのできる話し合い。

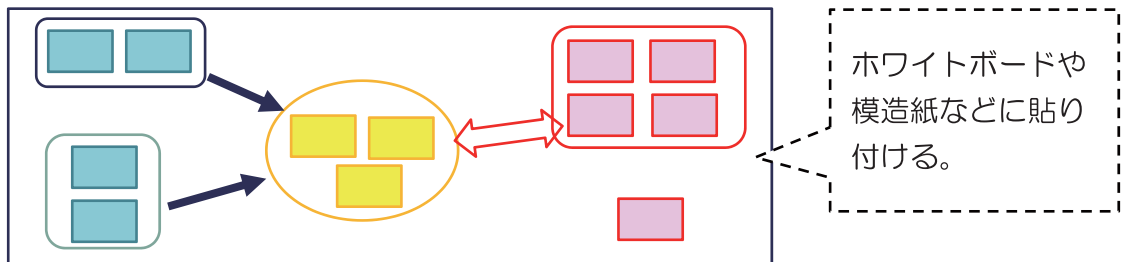
批評・批判をしない、質より量、自由奔放（奇抜・斬新な考えもOK）、結合便乗（他人の意見に便乗する）可という原則を守って話合う。

- ① ある課題やテーマについて、参加者自身の考えや意見を付せん紙やワークシート等に単語や短文で書き出す。付せん紙等のカードを使用する場合は、1枚に1つの内容を記入する。
 - ② 書き出した考えや意見を説明しながら、3人以上のグループで出し合う。模造紙等に貼り付けたり、ホワイトボードや班用のワークシートに書き込んだりする。
 - ③ 他人の意見を聞いて思い付いた新たな考えや意見があれば、どんどん出し合い、②のように貼り付けたり書き加えたりする。
- * 単独のアクティビティとする場合は、振り返りを行い、どんな考えや意見が出たのか、参加者がどんな感想を持ったのか交流すると良い。
 - * 次のウォールライティングとつなげて、1つのワークとする方法もある。

○ ウォールライティング（分類法）

ブレインストーミングの一種。ある課題やテーマについて、自分の意見や考え等を付せん紙等の小さな紙片に記入してホワイトボードや模造紙等に貼り、それらを分類したり、分類されたまとまり相互の関係を考えたりすることによって、参加者個人やグループの考えを整理し、課題解決の道筋を明確化していく話し合い。

- ① ある課題やテーマについて、自分の考えや意見等を付せん紙などの小さな紙片に記入する。
- ② 貼り出された紙片を、内容の近いもの同士で集め（分類されにくいものがあれば、無理に入れない）、それらにタイトルを付け、分類されたものが何の集合か分かるようにする。
- ③ 囲み線や矢印で、集合同士の関係を表示しながら構造化する。
- ④ 構造化された成果物を見ながら、課題やテーマに対する答えをまとめたり感想を伝え合ったりする。



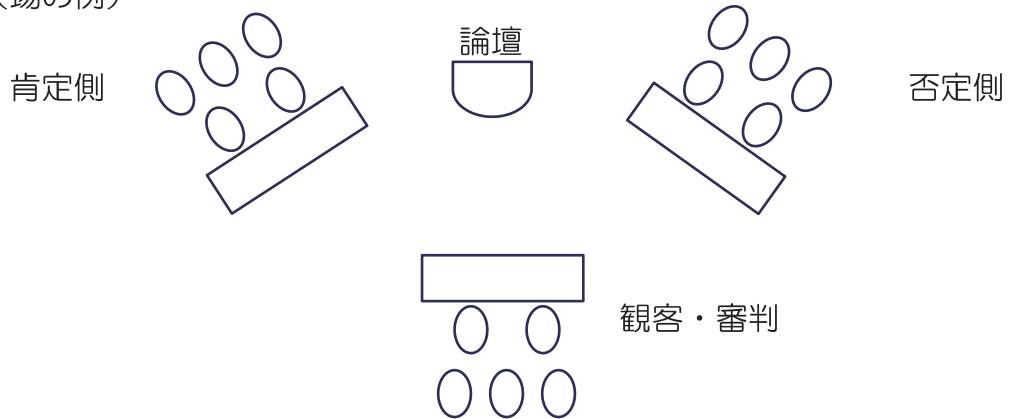
- * あらかじめ必要に応じて付せん紙等のカードを色分けしておいても良い。
- * 構造化するときに参加者が視覚的にまとめやすいように、色マジック等を用意しておく。

○ ディベート

ある課題やテーマについて、肯定（賛成）、否定（反対）の立場に分かれ、互いに意見を発表し、一定のルールに基づいて討論することによって、その課題のもつ矛盾や対立の問題点に気付いたり、新たな視点で課題を捉えたりすることができる活動。

- ① ある課題やテーマについて、参加者を肯定側と否定側のグループに分ける。目的によって、第三者（観客・審判）をおいても良い。参加者自身の意向とは関係なく任意に分ける（賛成の意見を持っていても反対派になることもある）。
- ② グループごとに話し合い、意見をまとめる。
- ③ ルールに基づいて、討論を行う。

（場の例）



（進め方の例）

肯定側プレゼン→質疑・応答→否定側プレゼン→質疑・応答
→肯定側反論→否定側反論→肯定側最終弁論→否定側最終弁論

- ④ （第三者によって、どちらの意見が説得力を持っていたか判定する。）
- ⑤ ディベートについての振り返りを行う。グループ（肯定・否定・観客）を解体して、ペアや新たなグループを作って行っても良い。

* 目的を意識して、課題やテーマを考え、ディベートを用いる。

* 振り返りでは、どういった視点で振り返るのか明確にして、参加者の気付きを促すようにする。

(3) 擬似体験によって感じる

○ ロールプレイング

参加者が、役割を得ることによって演技される短いドラマ。

テーマに合わせて場面を設定し、参加者がさまざまな役割を即興的に演じることで、そのテーマに沿って具体的に考えたり、自分とは違う視点に気付いたりしながら、自分とは違う立場の人への理解を深めることができる。

- ① テーマに合わせた場面設定、登場人物について説明する（資料配付）。
- ② グループごとに台本やストーリーの流れを考える。必要に応じて、台本の冒頭部分は、ファシリテーターが考え、用意しておく。
- ③ グループごとにできた台本やストーリーに合わせて、役割分担（配役・観客等）をしてロールプレイングを行う。役割を入れ替えて演技してみる。
- ④ 振り返りを行う。意見が出にくい場合、演じた人物の気持ちはどんな気持ちになっているとか、その人々が実際にも演技者のような行動をとると思うかなど、視点を示すと良い。

(ストーリーの例)

○ マタニティハラスメントについて考える。

※ ある女性は結婚、妊娠を機に、最初の職場を退職した。出産2年後、保育園も見つかり、再就職を目指して就職活動をした。自分がしたかった仕事の採用試験を受け、最終面接にこぎ着けた。その最終面接で人事担当者が採用条件に出したのが、2年間は第2子出産を控えることだった。

※ 役割：人事担当者、採用候補者の女性



○ 外国人への差別・偏見について考える。

※ ある外国人が、賃貸物件を探しに不動産屋に訪れた。担当者に紹介された物件が気に入ったので、賃貸契約を結ぶこととして、その前に近所に居住する大家（家主）にあいさつに行った。しかし、大家は、居住するのが外国人であることを理由に「契約はできない」と言う。外国人とともに大家の説得にあたる不動産担当者。

※ 役割：外国人、不動産屋の担当者、大家（家主）



* 他にも代表者が演じる方法がある。

* ロールプレイング終了後は、拍手をしたり間をとったりして、演技者・観客ともに劇から抜け出す時間を設ける。

○ シミュレーション

シミュレーションは、参加者全員を巻き込んだ拡張型のロールプレイングとも考えられる。一定の状況を模擬的に設定して、その中で体験的に活動することにより、その状況をより深く理解することができる。

(活動例)

- 目隠し歩行や車いす体験等による障害に関わるシミュレーション
- 専用装具を装着しての高齢者や妊婦等に関わるシミュレーション
- 外国語しか通用しない状況での医療受付や難民申請等の言語に関わるシミュレーション
- 人権問題を伝えたいと考えているメディアの編集担当者等の報道に関わるシミュレーション



- * 振り返りはとても重要になる。
- * 演じた自分の感情、自分が選んだ行動の理由、平等・自由等に関わる制限への気付き等、参加者が体験したことと現実の状況とを比較する視点を示す。
- * シミュレーションの目的を参加者によく理解してもらうとともに、安全をきちんと確保する。
- * できる限り自由に活動させるが、特定の人達をからかう、また、あざけるような発言がある場合には、毅然として介入する。

ここで紹介したもの以外にも、アクティビティはたくさんあります。研修の目的や学習テーマに合い、ねらいを達成できそうなものに、ぜひチャレンジしてください。

V 学びに向かうために・・・導入のアクティビティ

「Ⅱ-1 オープニングで雰囲気づくり」のところでも述べましたが、研修会のように知らない人が大勢いる場では、多くの人が不安を感じて、会場の雰囲気が何となく固い感じになります。研修の導入には、緊張感をほぐし、積極的に学習に参加できるような雰囲気づくりが大切です。

ここでは、研修の導入で使いたい、雰囲気づくりのためのアクティビティ、アイスブレイクの手法をいくつか紹介します。



(1) 緊張をほぐすアイスブレイク

○キャ・・・キャ・・・キャッチ

- ① 互いに顔が見えるように円をつくる。(座ってもよい)
- ② まず、全員左手で筒をつくり、左隣の人の前に筒にした手を出す。
- ③ 次に、右手の人差し指を、右隣の人でつくった筒へ上から入れる。
- ④ ファシリテーターの「キャ・・・キャ・・・キャ・・・」の言葉に合わせ、右手の人差し指を筒の中で動かす。
- ⑤ ファシリテーターが「キャッチ」と言ったら、左手は筒の中の人差し指をつかむと同時に、右手は右隣の人につかまれないように逃げる。

(ポイント)

「キャッチ」だけでなく、「キャット」「却下」「キャンペーン」など、違う言葉を入れるとさらに盛り上がります。

○後だしジャンケン

- ① ファシリテーターが「『ジャンケン、ホイ、ホイ』と言うので、2回目の『ホイ』で私と同じものを皆さんも『ホイ』と言いながら出してください。」と伝えてやってみる。
- ② 慣れてきたら、「私に勝つものを出してください」「私に負けるものを出してください」と条件を変えて行う。

(ポイント) スピードを速めると難易度もアップします。

体を動かしたり、適度なスキンシップ(握手やハイタッチ等)があったりすると心がほぐれていきますよ。



(2) グループ作りができるアイスブレイク

○バースディチェーン

- ① 全員無言で活動することを確認する。
- ② 1月1日から生年月日の早い順に円形(あるいは1列)に並ぶ。
- ③ 並んだ後、自分の誕生日を発表しながら、正しく並べたかを確認する。
- ④ できた列で、目的に合わせた人数のグループを作る。

(ポイント)

会場に来るまでにかかった時間や昨晚の睡眠時間等でも行うことができます。

(3) 互いをよく知るためのアイスブレイク

○「実は…」で伝えるホントの私

- ① 2人組あるいはグループになり、名前や趣味といった自己紹介をしていく。
- ② その中に、一つだけ「実は…」で始まる内容を入れる。

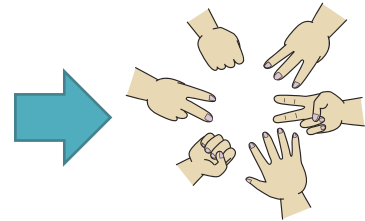
○他己紹介

- ① 2人組になり、ペアになった方のことを最後に他のメンバーに紹介することを伝える。
- ② 決められた時間内に、名前や趣味、好きな食べ物などを質問する。
- ③ 質問者と回答者を交代して行う。
- ④ 最後に他のメンバーに他己紹介してもらう。
(ポイント)
メモをとらずに聞いてくださいとお願いすると、集中力が高まります。

○アドジャン (準備物：アドジャンシート)

- ① アドジャン (0本から5本までのどれかを出すジャンケン) の練習を、ファシリテーターの「アドジャン」のかけ声に合わせてやってみる。
- ② 3~5人組になり、名前だけの自己紹介をする。
- ③ グループで声をそろえて「アドジャン」と言いながら、一回行う。
- ④ グループ全員が出した指の数を合計する。

(例) このグループの合計は「12」になります。



- ⑤ 合計数に当てはまるアドジャンシートのテーマについて一人ずつ順番に話す。

アドジャンシート (例)

0, 10, 20	今、一番したいこと
1, 11, 21	わたしのストレス解消法
2, 12, 22	一番の思い出
3, 13, 23	わたしの趣味
4, 14, 24	行ってみたい国 (場所)
5, 15, 25	飼うなら犬、猫、それとも…
6, 16	休みの日の過ごし方
7, 17	タイムマシンで行ってみたい時代と理由
8, 18	笑って話せる失敗談
9, 19	好きな食べ物と嫌いな食べ物

(ポイント)

最後に、30秒間でグループ全員の指の数が何回そろおうかを競うと、さらに盛り上がります。また、アドジャンシートの質問を変えることで何度でも楽しめます。

VI 学びを深めるために・・・まとめのアクティビティ

プログラムの中心となる展開のワークで行うアクティビティの多くは、ペアや少人数のグループで行うものです。参加者それぞれに感じたことや新たに気付いたことがあるはずです。その参加者一人一人の学びを、参加者全員と共有することで、より深い学びとなります。

「分かち合う」「シェアする」「シェアリング」などと呼ばれますが、ここでは、まとめや振り返りで使いたいアクティビティをいくつか紹介します。

○沈黙

ワークショップのまとめのときに気持ちを落ち着かせるために行う。

- ① ファシリテーターが声をかけ、参加者が振り返る。
「静かに深呼吸をして、目を閉じてください。」
「今日のワークショップを振り返りましょう。」
「どんな気持ちでしたか、なにか発見しましたか。」
- ② 3分経ったら「目を開けてください」と声をかけ、どんな言葉が浮かんだかを、数名に聞いてもよい。

○チェックアウト

参加者の気持ちを落ち着かせるなど、ワークショップを終了するときに行う。

- ① 「テーマ」に対して何人かに感想を聞く。
- ② その後、2人1組、数人のグループなどで自由に感想を出し合う。
- ③ 「ワークショップで感じたことを大切にしましょう」と締めくくる。

○展覧会

他グループの様子や多数の意見や考えを知ることができる。

- ① ワークの終了後に、作成した作品や書き込んだ模造紙を壁などに張り出したり、机の上に広げた状態にしたりする。
- ② 「展覧会をしましょう」と参加者に自由に見て歩くように勧める。質問が出た場合に答える“説明者”を一人残しておいてもよい。説明者は、途中で交代してもよい。
- ③ 自由に見てもらった後、グループに戻って展覧会の感想を伝え合ったり、全体の場で数名に発表してもらったりして、ワークショップのまとめとする。（感想を直接模造紙に書き込んだり、付せん紙に書いて貼ったりしてもよい）

Ⅶ 人権教育・啓発研修用プログラム

プログラム1

タイトル 「人権」って何？				
テーマ・目標 「人権」の概念を獲得する。「人権」と聞くと「難しい」というイメージがあるため、さまざまな人権問題に対して他人事になってしまいがちである。身近な出来事や関心事と「人権」との関わりについて考えることを通して、人権とは何かを考える。				
対象者/人数 / 人			日程・時間 (目安の時間 80分)	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1	10分	雰囲気づくり	導入『自己紹介チェーン』※P8参照 ○ ファシリテーターあいさつ ○ 「好きな食べ物」等の簡単な自己開示を付けて2回目を行う。	島型 4～6人
2	20分	人権に関する話題を集める。	展開①ブレーンストーミング 『気になるニュース・出来事』 ○ 新聞等の報道や身のまわりの出来事で「人権」の視点で気になったものを出し合う。 ○ 出し合ったニュースや出来事について共通点や相違点について話し合う。	
3	40分	人権を参加者自身が言語化することで、自己の認識を確認する。	展開②ウォールライティング 『人権を定義する』 ○ 自分または他の人の人権が尊重されている、あるいは侵害されていると感じるときはどんな時か、付せん紙に書き出す(青・尊重、赤・侵害)。 ○ 出された意見を分類し、分類した理由(共通点)を明確にする。 ○ 明確にした共通点をもとに、「人権」についての定義をする。	付せん紙 (赤・青) 模造紙 マジック
4	10分	気付きや感想を共有し、人権の概念を獲得する。	まとめ 展覧会 ○ 机の上に模造紙を広げ、説明者を一人残して、他のグループのものを見に行く。説明者は途中で交代する。 ○ 感想を数人に発表してもらう。 ○ 世界人権宣言や国の基本計画等を参考に人権の概念を紹介して理解を深める。	ホワイトボード に掲示。
準備物 付せん紙(赤・青各自10枚程度) 模造紙(グループ1枚) マジック(グループ数) ホワイトボード&マグネット				

プログラム2

タイトル 異文化・多文化・豊かな文化 ～わたしたちの町～				
テーマ・目標 社会の中でともに暮らす存在として在住外国人をとらえ、様々な文化的背景をもつ外国人とのよりよい共生のために何が必要かを考える。				
対象者/人数 / 人			日程・時間 (目安の時間 60分)	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1	5分	場をつくり、本日のテーマに入りやすくする。	導入『じゃんけんゲーム』 ○ ファシリテーターのあいさつ ○ 2分間でできるだけたくさんの人とじゃんけんをする。 ○ 5回勝った人から順に並び、4人程度のグループを作る。簡単な自己紹介をする。	スクール型
2	10分	言語以外のコミュニケーションの手段にふれる。	展開①『コミュニケーションゲーム』 ○ グループの中の1人が、ファシリテーターの提示する【資料】を、言葉以外の手段で表現し、メンバーに伝える。 ○ 代表者を交代し、いろいろな題材で何度か繰り返す。	島型に変える。 4～6人
3	35分	意見や考えを交換し、思考を深める。	展開②ランキング『新しい町をつくる』 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">日本の中に、さまざまな国から来た人々が住む新しい町をつくることになりました。町に住んでいる人みんなが気持ちよく暮らすためのルールを作ろうと思います。どんなルールが必要か考えましょう。</div> ○ 思い付いたルールを付せん紙に書く。 ○ グループ内で発表し合い、内容ごとに分類する。 ○ 分類を重要度の高い順に並び替える。 ○ グループとして、なぜそのように考えたかを全体に発表する。	ホワイトボードにテーマを貼る。 模造紙 付せん紙 マジック
4	10分	気づきや考えを共有し、意識変容や行動につなげる。	まとめ チェックアウト ○ 感想を数名に発表してもらう ○ ワークショップのまとめをする。 ○ 終わりのあいさつ	
準備物 【資料】様々なもの(救急車、紅葉、金魚等)が提示された紙 模造紙(グループ1枚)、付せん紙(1人10枚程度)、マジック(グループ数) ホワイトボード&マグネット				

プログラム3

タイトル 結婚の障壁 ～つながりを阻むものは何？～				
テーマ・目標 日常の中で見えにくい差別意識や偏見が、結婚という新たに人のつながりができるときに現れる。自分自身や近親者の結婚相手について、気にする条件の中に人権問題との関わりがないか見つけ、差別意識や偏見に向き合うとともに、差別解消に必要なことは何かを考える。				
対象者/人数 / 人 (連続講座の終わり頃など、ある程度、人間関係のできている集団が望ましい。)			日程・時間 (目安の時間 80分)	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1	5分	場をつくり、本日のテーマに入りやすくする。	導入『自己紹介』 ○ ファシリテーターのあいさつ ○ 自己紹介をする。好きな俳優、作家、スポーツ選手等の著名人を伝える。	島型 4～6人
2	5分 20分	結婚相手についての情報に対する自分自身の意識を見つめ直す。	展開①ディスカッション 『分別 結婚の条件』 ○ 自分自身、自分の子どもや兄弟姉妹の結婚相手の『個人情報』を「気にする」と「気にしない」に分ける。 ○ グループで「気にするもの」にした個人情報を模造紙にリストアップし、理由を横に記述する。	模造紙 個人情報カード または学習シート
3	30分 10分	偏見や差別をなくしていくためにできること大切なことは何かを考える。	展開②ディスカッション 『偏見を乗り越えるために』 ○ 出された理由が正しい知識に基づいているか、グループで話し合う。 ○ 気にする理由や結婚への心配、反対をなくすために必要なことを話し合い、模造紙の理由の横に記述する。 ○ グループで話をした内容を全体に発表する。	ホワイトボード等
4	10分	気づきや考えを共有し、意識変容や行動につなげる。	まとめ チェックアウト ○ 感想を数名に発表してもらう。 ○ ワークショップのまとめをする。 ○ 終わりのあいさつ	
準備物 個人情報カードまたは学習シート (同和問題、在住外国人、性的少数者、障害のある人、患者あるいは元患者、出所者、貧困、被災者等、人権課題や社会問題に関わる条件を記述したもの) 模造紙(グループ1枚)、マジック(グループ数)				

プログラム4

タイトル NO MORE 加害者! NO MORE 被害者!				
テーマ・目標 犯罪被害者やその家族がさらなる人権侵害を受ける場合があることに気づき、その解決策を考えることを通して、事件・事故に対して無意識に行われる批評や非難が、被害者やその関係者を苦しめることがあることを理解する。				
対象者/人数 / 人			日程・時間 (目安の時間 80分)	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1	10分	場をつくり、本日のテーマに入りやすくする。	導入『自己紹介』 ○ ファシリテーターのあいさつ ○ さいころ自己紹介をする。最近、印象に残っている報道について伝える。	島型 4~6人 さいころ さいころシート
2	30分	犯罪被害によって受ける影響について考え、被害自体だけでなく、周囲の無意識の言動によっても傷つけられることを理解する。	展開①ウォールライティング 『わたしの大切な人が・・・』 ○ 自分の家族や恋人等が犯罪被害に遭った場合、起こりうることを想像して付せん紙に書き出す。 ○ 書き出した意見を紹介しながら、分類し、感じたことについて話し合う。 ○ 話し合ったことについて発表する。 ○ ファシリテーターより、犯罪被害者遺族等の手記等を紹介し、事件による生活破壊や精神的苦痛だけでなく、捜査、報道等によっても被害を受け、長く影響が出てしまうことをまとめる。	付せん紙 模造紙 班ごとに犯罪を選んで考える。 Aひき逃げ B暴行殺人 Cストーカー D性犯罪 等
3	30分	被害者に寄り添うことの難しさと大切さや社会的支援の必要性を考えることができる。	展開②ディスカッション 『犯罪被害者支援と解決策を考える』 ○ 犯罪被害者やその家族に対する支援や人権侵害の解決策について話し合う。 ○ 話し合ったことについて発表する。 ○ ファシリテーターより、警察やNPO法人、自治体等によって行われている被害者支援について紹介する。	
4	10分	被害者の心情理解を行動変容につなげる。	まとめ 沈黙『犯罪被害者遺族の手記』 ○ 被害者支援を受けて、立ち直りつつある被害者の方の手記等を紹介してワークショップのまとめとする。	犯罪被害者家族の手記など
準備物 付せん紙、模造紙(グループ1枚)、犯罪被害者やその家族の手記、犯罪被害者支援についての情報を簡単にまとめておく。				

プログラム5

タイトル 引き裂かれた家族 ～拉致問題について考える～				
テーマ・目標 北朝鮮当局による拉致問題について理解を図るとともに、被害者本人やその家族の人生について考えることを通して、この問題が重大なる人権侵害であることを認識する。				
対象者/人数			日程・時間	
/ 人			(目安の時間 90分)	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1	10分	場をつくり、本日のテーマに入りやすくする。	導入『小さなハッピー、小さなラッキー』 ○ ファシリテーターのあいさつ ○ 自己紹介をして、日常に感じる小さな幸福感や幸運感について紹介し合う。	
2	30分	DVDを視聴して、拉致問題や横田さん夫妻の取組、心情等を理解する。	展開①DVD視聴「アニメ『めぐみ』」 ○ 視聴する前に、内閣府の通知等を参考に「アニメ『めぐみ』」について紹介する。 ○ 視聴後、岡山県でも、北朝鮮当局によって拉致された可能性を排除できない人が存在していることを伝える。	スクール型
3	40分	拉致によって被害者本人も家族も多くのものを失っていることに気付き、拉致問題が大きな人権侵害であることを理解する。	展開②ウォールライティング『奪われたものは何?』 ○ 拉致によって被害者自身や家族が奪われたものを、参加者一人一人が色の違う付せんにそれぞれ記入する。 ○ 付せん紙を模造紙に貼りながら意見を出し合い、似ている意見等をまとめて分類し、それぞれに見出しを付ける。 ○ 拉致被害者やその家族が拉致によって奪われたものが何か、グループごとにまとめる。 ○ グループで話合ったことを発表する。	島型に変える。 4～6人 模造紙またはホワイトボード 付せん紙2色 マジック
4	10分	拉致問題解決に向けての活動を知り、この問題への関心を高める。	まとめ 沈黙 ○ 拉致問題解決を願ってつくられた歌や家族からのメッセージを紹介して、拉致問題を風化させないための取組を伝えてまとめとする。	家族メッセージ 空と海の向こう SONG FOR MEGUMI 等
準備物 模造紙（グループ1枚）またはホワイトボード（グループ1台） 色付せん紙2色 マジック（グループ数） DVDアニメ「めぐみ」（内閣官房拉致問題対策本部のウェブページ等で視聴） ご家族メッセージ（拉致問題対策本部ウェブページよりダウンロード可能） 「空と海の向こう」等の拉致問題解決を願った歌（CDや動画サイトYouTube 等）				

プログラム6

タイトル 未来志向で今後の方向性を見つけよう ～タイムマシンで自分のまちの未来を見る～				
テーマ・目標 20年後の自分のまちの未来像を語り合うことで、共生社会実現のための理想的なまちにするために、何が必要か（事業の拡充）を考えることができる。				
対象者/人数			日程・時間 (目安の時間 70分)	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1	10分	場をつくり、本日のテーマに入りやすくする。	導入『ナンバーコール』 ○ ファシリテーターのあいさつ ○ 各グループで、合図をしないで、誰からでもよいので「1」と言う。次に誰かが「2」、その次は「3」と言っていき、声が重なることなく全員が数字を順番に言い切る。(重なったら最初から)	島型 5～6人
2	15分	グループで話し合い、共生社会が実現されたまちのイメージを共有する。	展開①ディスカッション『タイムマシン クエスチョン』 ○ タイムマシンで20年後に行ったと仮定し、共生社会が実現されたまちの様子をイメージし、各自2～3点、付せん紙に書く。 ○ グループで考えを出し合い、話し合って意見をまとめ、短冊Aに書く。	付せん紙 (大) 短冊A
3	10分	現状について話し合うことで、自分のまちの姿を見つめ直す。	展開②ディスカッション『スケーリング』 ○ イメージしたまちの姿を10点満点としたとき、今は何点かを話し合う(理由も)。 ○ プラスの視点で捉えられるように、自分が出した得点の理由や今できていることを話し合う。	公民館や地域の取組を参考にできるように、広報紙や事業のチラシ等を準備しておく。
	20分	共生社会が実現されたまちにするために、自分たちができることを考える。	展開③ブレーストーミング『自分たちができることは?』 ○ 自分が所属している団体・組織として取り組めることを各自2～3点考え、グループで考えを出し合い、話し合って意見をまとめる。 ○ まとめたことを短冊Bに書く。 ※ 今あるもの(地域の強み・事業等)から、未来志向で考える。	
4	15分	他グループの案を知り、多様な考えに気付くとともに、感想を共有して学びを深める。	まとめ『投票』と『感想』 ○ 短冊Aと短冊Bを模造紙に掲示し、それぞれ自由に見て回り、投票する(付せん紙を貼る)。 ○ 投票した「良い案」について感想を発表する。 ○ ファシリテーターの話 ※ ワークショップで事業を見直すことができる。 ※ 良い案は次年度に生かす。	模造紙 付せん紙 (小) 20年後のイメージ 短冊A 現状 7点 私達にできること 短冊B
準備物		模造紙(グループ1枚) 付せん紙大・付せん紙小(投票用) 筆記用具 マジック ホワイトボード(掲示用パネル) 短冊		

プログラム提供：倉敷市教育委員会人権教育推進室（協力 倉敷市立大高小学校教諭 浅原雅恵）

7 その他のアクティビティ

導入や展開で使うアクティビティを紹介します。前後のアクティビティを工夫して組み合わせ、プログラムを設計してください。

また、アクティビティシート記入の参考にしてください。

タイトル アイスブレイク「さいころトーク」(導入のアクティビティ)					
ねらい 簡単な自己開示をすることによって話しやすい雰囲気をつくとともに、展開のアクティビティにつながる話題に触れ、ワーク全体のテーマに関心をもたせる。					
準備物 さいころ さいころシート					
実施方法 ① じゃんけんをして、さいころを振る順番を決める。 ② 最初の人から自己紹介をして、さいころを振り、シートのテーマについて、一人2分以内で話をする。 ③ 話し終わったら、拍手をする。 ④ 次の人がさいころを振る(前の人と同じ場合やどうしても思い浮かばない場合は、振り直しても良い)。 ※さいころシートの例(テーマ 最近の気になる報道)					
1	2	3	4	5	6
政治・経済	犯罪・事件	事故・災害	人権・生活	芸能・文化	スポーツ

タイトル ウォールライティング「言葉について考える」(展開のアクティビティ)					
ねらい 使わない方がよい表現、使ってはいけない言葉について改めて考えることを通して、どのような表現や言葉が、差別や人権侵害につながりかねないのか理解したり、言葉の背景にある人権課題について意識を高めたりする。					
準備物 付せん紙 模造紙 マジック					
実施方法 ① 差別的表現や言葉、使用について注意を受けた慣用句や言葉等の表現などを思い付く限り付せん紙に書き出す。ファシリテーターは、このアクティビティは人権や差別について考え、学びを深めるためのものであることを伝え、参加者にアクティビティの意図を理解してもらおう。 ② それぞれの書いた言葉や表現を模造紙に貼っていきながら発表し合う。同じものや似ている表現、共通する人権課題のものは、近くに貼るようにするとよい。 ③ 全員が出し合った後、分類したり相互に関連づけたりしながら、それぞれの言葉の背景にある人権課題や、その言葉や表現によって傷つけられる人たちがいないか考え、意見を交流する。また、本当にそうなのか考え、意見を交流する。 ※ グループでの話し合いの中に明らかに間違った認識による発言があれば、訂正する。 ④ 各グループでの話し合いについて、発表し合う。 ⑤ ファシリテーターより、まとめをする。					

プログラムシート

タイトル				
テーマ・目標				
対象者/人数			日程・時間	
			会場	
	時間	ねらい	場面 / アクティビティ / 問い	場の設定
1				
2				
3				
4				
準備物				

研修の振り返り（ファシリテーター用）

参加者の様子 / 実施後の感想等	
・ねらいは達成できたか。	評価
・プログラムは適切だったか。	評価
・	評価
・	評価

アクティビティシート (導入) (展開) (まとめ)

※ どの場面のアクティビティですか。○をつけましょう。

タイトル
ねらい
準備物
実施方法
参加者の様子・感想等

Ⅷ 参考資料等の紹介

参考文献

- ・「人権教育の指導方法等の在り方について〔第三次とりまとめ〕」
人権教育の指導方法等に関する調査研究会議（平成 20年 3月）
- ・「人権啓発ワークショップ事例集 ワークショップをはじめよう 参加型の人権教室」
公益財団法人 人権教育啓発推進センター（平成 27年 1月）
- ・「人権啓発ワークショップ事例集 ワークショップをやってみよう 参加型の人権教室」
公益財団法人 人権教育啓発推進センター（平成 28年 1月）
- ・「タイムマシン心理療法 未来・解決志向のブリーフセラピー」
黒沢 幸子 著 日本評論社（平成 20年 6月）
- ・「〈森・黒沢のワークショップで学ぶ〉解決志向ブリーフセラピー」
森 俊夫・黒沢 幸子 著 ほんの森出版（平成 14年 5月）
- ・「親育ち応援学習プログラム」
岡山県地域家庭教育推進協議会・岡山県教育委員会（平成 23年 3月）
- ・「PTA人権教育研修プログラム」
岡山県人権教育推進マトリックス会議（平成 25年 3月）

参考ホームページ

- 法務省 人権擁護局（<http://www.moj.go.jp/JINKEN/index.html>）
※人権啓発・擁護に関する情報や資料等の提供、人権相談の受付等を行っています。
- 公益財団法人 人権教育啓発推進センター（<http://www.jinken.or.jp/>）
※人権教育・啓発に関する情報提供を行っています。
- 法務省チャンネル [YouTube]（<https://www.youtube.com/user/MOJchannel>）
※人権擁護局で作成した人権啓発ビデオの一部を公開しています。
- 文部科学省－教育－小学校、中学校、高等学校－人権教育
（http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/jinken/index.htm）
※人権教育についての資料を掲載しています。
- 岡山県生涯学習センター（<http://www.pal.pref.okayama.jp/>）
※DVD等視聴覚教材の情報（岡山県視聴覚ライブラリー）や講師・ボランティアの情報を公開しています。
- 岡山県教育庁人権教育課（<http://www.pref.okayama.jp/soshiki/153/>）
※岡山県教育委員会人権教育講師バンクや人権関連資料、人権教育指導資料等の情報を公開しています。

※ 県では、今後、人権一般に関するプログラムシートや、人権課題別のプログラムシートをホームページに掲載していく予定です。また、各市町村で実施された人権学習のプログラムシートやアイスブレイク等のアクティビティも募集し、紹介したいと考えています。詳細につきましては、研修会等を通じてお知らせします。