

研究テーマ: ESD についての研究 - 国際理解教育テキスト作成を目標として -	
研究代表者(職氏名): 教授 富田和広	連絡先 (E-mail 等): tomita@pu-hirosima.ac.jp
共同研究者(職氏名): 教授 伊東和久 講師 原理 准教授 藤井浩樹	

## ESD についての研究 - 国際理解教育テキスト作成を目標として -

### 研究の目的と内容

本研究は、国際理解教育を中心とした人材育成プログラムのテキスト作成を前提として、ESD (Education for Sustainable Development) の方法論に従い、これまでの授業プログラムを発展させることを目的としている。

「入口から出口まで学生に満足感を与えて送り出す」ためには、明確な教育目標と、それが実感できるカリキュラムと授業が不可欠であるが、ESD が目指すものは本学、特に国際文化学科のそれと同じ方向性を持ち、本学科における教育内容の改善に役立つと考えられる。そこで、これまで実践してきた模擬国連や開発教育アクティビティを用いた教育を ESD の中に位置づけ、これに基づく授業改善活動の促進を図ると同時に、国際理解教育のテキスト作成を目指した。(2年計画の2年目)

### 研究結果の要約

ESD の観点から選択した模擬国連を含む複数のアクティビティを複数の授業に導入し、平成 21 年 2 月には安全保障理事会と気候変動枠組条約締約国会議 (COP) を擁する第 4 回模擬国連広島大会を開催した。

本事業に参加している教員の授業全てを ESD 観点から身に付く知識・技能を整理してカリキュラム・マップを作成し、学生に提示した。テキストは DVD に原案を作成した。

### 研究成果

(直接効果) 授業で実施した様々なアクティビティは、どれも効果が高いことが分かった(模擬国連についてのこれまでのアンケート調査結果を次頁の図にまとめた)。模擬国連広島大会には本学学生と社会人が参加したが、参加学生への聞き取りからこのような実施形態が効果的であることが分かった。

(波及的効果) 他機関から大学以外での模擬国連開催について問い合わせがあった。

### 導入したアクティビティ等と結果

#### ◆ KEEP COOL

温暖化に関する外交ディベートゲーム。ゲームの概要は次の通り。参加者は世界の 6 地域のどこかの代表者となり、地球温暖化が一定値まで進む、あるいは世界経済が破綻するまでに、その地域の経済目標と政治目標の両方を達成すると勝ちというボードゲームである。ゲームでは他メンバーとの交渉が重要となっており、模擬気候変動枠組条約締約国会議 (COP) の要素を含んでいる。授業では、模擬国連とこのゲームを組み合わせた。ゲームそのものは、非常に好評であった。

#### ◆ 貿易ゲーム

「貿易」を中心に、世界経済の動きを擬似体験することによって、そこに存在するさまざまな問題について学び、その解決の道について考えることを目的としたシミュレーション・ゲーム。今年度も、外国語での議論への抵抗をなくすために交渉時に英語を用いるという試みを行ったが、学生には好評であった。

#### ◆ 模擬国連

参加者一人一人が世界各国の大使となって国連会議を再現し、国際問題の難しさを理解すると共に、問題の解決策を探ろうとするディベート。授業では模擬安全保障理事会(議題: 商業捕鯨)と模擬気候変動枠組条約締約国会議 (COP) を実施した。昨年度まで、議題や会議そのものに対するリアリティが低いという課題があったので、模擬 COP では、上にあげたボードゲーム KEEP COOL と組み合わせた。まず履修者はゲームを体験し、そのあと、外交部分だけをとりだし、CO<sub>2</sub> の削減と国際援助をテーマとした模擬 COP を実施した。模擬 COP で採択された決議(新ルール)をもとに、再度ゲームを行うという設定である。各国大使は、ゲームで勝つためにより有利な決議案を通そうとする = 会議により積極的になるというのが意図であったが、履修者へのアンケートでは、77.5% の学生が「積極的になる」と回答した。

#### ◆ 仮想世界ゲーム

参加者は 4 つの地域に分かれ、企業家、政治家、農園主、労働者になり、環境汚染、暴動などを乗り越えて 15 年間生き抜くことを目指すシミュレーション・ゲーム。国際社会を疑

似体験する。ルールは若干複雑で時間もかかる(通常4～5コマ)が、貿易ゲームに比べると南北問題をよりリアルに体感できることが分かった。

◆ 環境教育プログラム作成

グループでテーマを決めて、実際に環境教育のプログラムを作成して、発表させる。

◆ ユネスコESD教材「つながりを探る」

ユネスコが作成したESDテキストを用いて、今日の世界で人類が直面している主要な社会、経済、環境問題の相互関係を探究させる。

◆ ひょうたん島問題

参加者は、多文化がまじりあう架空の島の住民になり、多文化共生にかかわる問題解決の方策考えるロールプレイングゲーム。学生が議論に結論をだすことが目的ではないが、やみくもに出口のない議論をするのではなく、効果的な議論の方法を指導することの重要性も明らかになった。

◆ お弁当屋さんゲーム

外国での洪水・干ばつ、WTOやFTAの影響を受けながらお弁当屋さんを経営するゲーム。コースの導入として実施するのに適当であることが分かった。

◆ バファバファ

異文化体験ゲーム。参加者は、それぞれ独自の文化を持つ複数の国に分かれ、自分の国の習慣を学んだ後、互いの国を訪れ、その国の習慣を体験する。少数派の気持ちと、異文化間コミュニケーションの難しさを体験できたと、好評であった。

◆ バルンガ

言語(声、文字、記号)によるコミュニケーションを禁止された状況での異文化コミュニケーションを体験するゲーム。異文化コミュニケーションの難しさを理解させるのに効果があった。

◆ ケータイの一生

携帯電話を通して、世界とのつながりを理解できる教材。クイズやロールプレイングゲームなど複数のアクティビティがある。授業では「生産現場での労働・環境問題」というロールプレイングゲームを実施した。これについても議論方法についての指導が課題として残った。

カリキュラム・マップの効果

カリキュラム・マップを配布した2年生に、履修科目に役だったかどうかを調査した。「役立たなかった」という回答が15%だったのに対し「役立ったという回答」が40%で、作成したカリキュラム・マップが効果的だったことが確認された。

テキスト

当初、本プロジェクトに参加している教員の授業の共通テキストを作成することを目標としてきたが、事前学習やレポート作成を支援するスタイルについて検討した結果、印刷されたものではなく、随時更新可能なポータルサイトが最適であるという結論を得た。また、教材の著作権の問題もあるので、まず「ESD 学習支援センター(仮称)」の原案をDVDメディアにおいて作成した(下図)。