

世界連帯意識の向上を目的とした 「国際協力ゲーム」の開発とその効果

市川 莉奈^{*1}, 野崎 浩成^{*2}

Rina ICHIKAWA^{*1}, Hironari NOZAKI^{*2}

^{*1}愛知教育大学 教育学部 初等教員養成課程 情報選修

^{*1}Aichi University of Education

^{*2}愛知教育大学 教育学部

^{*2}Aichi University of Education

Email: s2140051@auecc.aichi-edu.ac.jp

あらまし：本稿では、「総合的な学習の時間」にできる国際理解教育の一例として、「貿易ゲーム」を参考にし、世界連帯意識の向上を目的とした「国際協力ゲーム」の開発、および教材を用いた授業実践を行い、授業の有効性を検証した。結果として、本研究で開発した「国際協力ゲーム」は世界連帯意識の向上だけでなく、国際理解教育全般に効果があることが示された。

キーワード：国際理解教育、貿易ゲーム、授業実践、世界連帯意識

1. はじめに

国際化が進む現在の社会において、国際理解教育の充実が課題となっている。国際理解教育は「総合的な学習の時間」の一環として行われているが「総合的な学習の時間」の学習内容は各学校に委ねられているため「国際理解教育で何をすればいいかわからない」（佐藤、2017）と指摘されてきた。

2. 先行研究と研究の目的

日本ユネスコ国内委員会（1982）は、世界連帯意識の育成について、世界が今日、人口、食糧、環境、資源、エネルギー問題等、重要な共通課題に直面していることへの関心、認識を持たせ、全地球的な相互依存関係の理解や国際的協力機構への協力的な態度を育成することが重要な課題だと述べ、国際理解教育の最終的な目標としている。これは、多田（2006）が示した「国際理解教育のカリキュラム開発に関する実践的枠組」の中の「相互依存」「環境」「平和」「開発」「社会参加」と重なっている。

開発教育協会（2006）が開発した「貿易ゲーム」は、道具（技術）や紙（資源）を不平等に与えられた複数のチーム（国家）で、稼いだ金額を競う貿易のシミュレーションゲームである。目的に合わせたゲーム内容に変更できる応用性の高さから数々の実践がされてきた。しかし、これまでの「貿易ゲーム」では、国際理解教育の中で行われた実践例はない。

そこで、本研究では「総合的な学習の時間」にできる国際理解教育の一例を示す。開発教育協会が開発した「貿易ゲーム」を参考にし、世界連帯意識の向上を目的とした「国際協力ゲーム」の開発、および教材を用いた授業実践を行い、有効性を考察する。

3. 「国際協力ゲーム」の開発と調査紙の作成

「国際協力ゲーム」の開発では、よりリアルに各国の状況や地球規模の問題を表現し、国際協力を促すために、「貿易ゲーム」から3つの変更を加えた。1つ目は、最終金額と「国際協力ポイント」の優勝をそれぞれ決めることである。2つ目は、先進国と開

発途上国の格差を明瞭化させるために食料、病院、情報機器という3つのパラメータを設けたことである。また、労働力にも差をつけるために各チームの構成人数にも変化をつけた。3つ目は、世界の連帯意識を高めるために、ゲーム中に地球規模の問題が勃発するように設定し、それらが各チームに影響を与えるようにしたことである。ゲームの振り返りには、富田（2018）が作成した「つぶやき方式」の手順を参考にし振り返りシートを作成し、使用した。

また、鈴木ら（2000）が開発した「国際理解測定尺度」の中から連帯意識についての項目を抽出し、世界連帯意識調査紙を作成した。7項目4件法、28点満点で回答を求め、得点が高いほど世界連帯意識が高いと評価できるようにした。

4. 「国際協力ゲーム」の実践

愛知県内の公立中学校2年生（27名）を対象に世界連帯意識を向上させる目的で、筆者が開発した「国際協力ゲーム」を用いて授業実践を行った。

4.1 事前調査

2018年11月22日（水）の朝活動の時間（10分）を使用して、授業前の世界連帯意識を測るために、世界連帯意識調査を行った。学級担任の助言より世界連帯意識が高い人から順に、D（開発途上国）、C2（資源国）、C1（資源国）、B（新興国）、A2（先進工業国）、A1（先進工業国）に配置した。

4.2 本実践

2018年12月5日（水）の1・2限で授業実践を行った。1限目は、国と国とがどのように協力し合っているのかを学ぶために「国際協力ゲーム」をやると伝え、ルールを確認し、ゲームを開始した。先進工業国はすぐに製品を作り始めたが、資源国や開発途上国は道具がないため、何をしたらいいかわからず困っていた。国同士の関わりが生まれたのは開始18分後の「食料不足」だった。開発途上国の食料確保のために先進工業国が金銭的支援を始めた。相

互の協力により1人の脱落者も出さずに済んだ。開始23分後の「砂漠化による資源価格の高騰」では、C2がみんなに寄付を呼び掛けたが、どのチームも支援できなかったため全額寄付をした。動きが見られたのは終了10分前だった。A2が外国人労働者を受け入れる宣言をしたため、C1やDが出稼ぎをはじめた。また、BとDが同盟を組んだが、うまく機能をさせることができず、Dの病院が足りずに1人脱落者を出してしまった。

2限目は、「国際協力ゲーム」の結果発表をし、「国際協力ゲーム」の全容を説明した後、3章で作成した振り返りシートをもとに「国際協力ゲーム」の振り返りを行った。ワークシートと世界連帯意識調査用紙の記入を求め、授業を終えた。

5. 「国際協力ゲーム」の結果と考察

世界連帯意識が向上した要因を分析するために、授業前と授業後に行った世界連帯意識調査の得点差が大きい人を「上位群」(12名)、小さい人を「下位群」(12名)として分析を行った。

5.1 「国際協力ゲーム」の結果

「国際協力ゲーム」の結果を表1に示す。金額の部、国際協力ポイントの部で優勝したのは、それぞれA1とC2であった。

表1 「国際協力ゲーム」の結果

		最終金額	国際協力ポイント
先進工業国	A1(3名)	15200	3
	A2(3名)	500	3
新興国	B(5名)	700	1
	C1(5名)	2600	3
資源国	C2(5名)	4900	4
	D(6名)	300	0

5.2 事前・事後における世界連帯意識調査

事前の世界連帯意識調査の平均点は20.62で標準偏差は3.44、事後の平均点は23.62で標準偏差は2.96であった。t検定した結果、授業前の点数に比べて授業後の点数が1%水準で有意に高くなった(両側検定： $t(26)=5.46, p<.01$)。よって、「国際協力ゲーム」によって、世界連帯意識の向上に効果があったと示された。

5.3 振り返りシート(3)の分析

「もう一度貿易ゲームをやるとしたら自分の国ではどのような行動をとるか」という質問に対して、自国の利益だけではなく、他国への支援や国際協力をする意欲があるかを3段階で評価した(表2)。I～IIIの順に望ましい回答であるとする。

χ^2 検定の結果、上位群、下位群ともに人数の偏りは有意であった(上位群： $\chi^2(2)=9.50, p<.01$ 、下位群： $\chi^2(2)=6.500, p<.05$)。このことから、上位群に属する生徒の方が、他国への支援や国際協力を積極的に行っていきたいと考えている。よって、世界連帯意識

を高めるためには、他国へ支援したいと思わせることが大切だと分かった。

表2 振り返りシート(3)の評価(人数)

ルーブリック評価	上位群	下位群
I：支援や国際協力をする意欲がある。	9	1
II：自国の利益のみを考えている。	1	8
III：人道に反してでも利益を追求する。	2	3

5.4 ワークシート(1)の分析

「世界の人たちとより良く共生していくために、大切なことやあなたにできることは何か」という質問に対して、自分たちにできることを具体的に書くことができたかを3段階で評価した(表3)。I～IIIの順に望ましい回答である。

表3 ワークシート(1)の評価(人数)

ルーブリック評価	上位群	下位群
I：できることが具体的である。	11	5
II：意欲はあるが具体案がない。	1	4
III：できることが書いてない。	0	3

上位群では、自分にできることについて具体的に書くことができていた。よって、具体的に自分ができることを表現できた人ほど、世界連帯意識が向上した。評価Iの回答には、世界連帯意識に含まれない学習内容の記述が多く見られた。「国際協力ゲーム」は、世界連帯意識だけではなく国際理解全般の理解に貢献できたことを意味している。

5.5 ワークシート(2)の分析

「今回の授業を受けて、経済格差や国際協力について考えたこと」という質問に対して、自由記述の回答を求めた結果、国際協力や経済格差をなくすことの難しさについての記述が多かった。今後、自分たちができることについて考える必要がある。

6. まとめ

本研究では、世界連帯意識の向上を目的とした「国際協力ゲーム」を開発し、授業の有効性を検証した。結果として、「国際協力ゲーム」は世界連帯意識の向上だけでなく、国際理解教育全般に効果があることが示された。本実践の問題点として、国を指定して経済格差を明確化させたことで一種の偏見を生み出してしまった点や、ゲーム感覚で楽しむことに意識が向き、本来の目的である国際協力とずれた認識が生徒に出てしまった点が挙げられる。これらを解決させるために、今後は、授業後にフォローしたり、地球規模の問題について調べたりする必要がある。