

だれもが安心して くらせるまち

小学校6年生

I アクティビティについて

ねらい

障害者についての理解を深めるための様々な体験的な活動を通して、誰もが安心して生活でき、主体的に参加・参画できる社会の在り方についての認識を深めさせるとともに、その実現に積極的に関わろうとする態度を育てる。

◆◆◆視点◆◆◆

- ◎参加・参画
- 多様性の尊重・共生
- 公平・公正

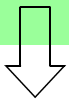
設定の理由

小学校高学年の児童でも、障害者とふれあう機会が少ないことから、障害者に対する理解や障害者支援のための設備等に関する理解が十分でなく、偏見をいだいたり、適切な配慮を実践できなかったりする 경우가少なくない。

そこで、非言語的コミュニケーションの体験、「人権クイズ」、「目隠し散歩」などの体験的な活動に取り組みさせることで、障害者に対する認識や配慮の表し方などを学習させるとともに、よりよい社会づくりに主体的に参加・参画する態度を育てたい。

アクティビティの概要（2時間扱い）

- | | | |
|-----|---|-----|
| 活動1 | 「バースデーライン」を実施する。
・言葉を使わないコミュニケーションについて体験する。 | 1時間 |
| 活動2 | 「人権クイズ」の実施する。
・日常生活における障害者への様々な配慮について、クイズを通して知る。 | |



- | | | |
|-----|--|-----|
| 活動3 | 「目かくし散歩」の実施する。
・擬似体験を通して視覚障害の立場に立ってものごとを考えることのできる想像力を高め、すべての人が参加・参画でき、共生できる社会のあり方について考える。 | 1時間 |
|-----|--|-----|

アクティビティーの実際

- 準備するもの
 - アクティビティー「人権クイズ」
 - ・クイズカード 人数分
 - ・掛け図（点字ブロック等） 1
 - アクティビティー「目かくし散歩」
 - ・アイマスクなど（目かくし） グループ数
- アクティビティーの進め方

活動1 バースデイライン

- ① 静かになにこやかに話しかけ、明るく親しみのある雰囲気をつくり出す。
- ② 6人から10人程度のグループをつくる。
- ③ （全員床に座らせ）ゲームのやり方を指示する。
 - ・これから、私の言うとおりにしてください。
 - ・今並んだグループで、1月から順に誕生日順に並んでください。並べたら座ってください。
 - ・一つだけ条件があります。言葉を使ってはいけないということです。
 - ・一番早く並ぶことができ、静かに座って待っているチームが勝ちです。ただし、順番を間違えていたらだめですよ。
- ④ ゲームを始める。
- ⑤ ゲーム終了後、グループ毎に一人ずつ誕生日を発表させる。
- ⑥ グループの発表が終わる毎に拍手をし、互いに賞賛する。
- ⑦ くり返し

<くり返しの留意点と発問例>

- このアクティビティーについてどう感じたか、何が問題だったか、学んだこと発表をさせる。

発問例 このゲームをやって、どんなことを感じましたか。

- 障害者はどのように社会で生活しているのかに目を向けさせる。

発問例 難しいなと感じたことはありましたか。

活動2 人権クイズ

- ① 点字ブロックや識別マークなどを大きく見やすく掲示する。（または、一人一人に印刷して配布する。）
- ② （点字ブロックを提示して）これを点字ブロックといいます。駅のホームや道路にありますか、見たことがありますか。
- ③ この二つのうち、警告ブロック（止まれ、危険）はどちらでしょうか。

- ④ このようにして、問題を提示し、バリアフリーに対して関心を持たせていく。
- ⑤ 最後に、このようなものを身近で目にしたことはないか発表させる。(ユニバーサルデザインについてふれてもよい)

<ふり返りの留意点と発問例>

- このアクティビティーについてどう感じたか、学んだことを発表させる。

発問例 このゲームをして、どんなことを感じましたか。どんな発見がありましたか。

- バリアフリーやユニバーサルデザインなどの様々な工夫は、障害者にとっては生活の中で欠かすことのできないものであることを知らせる。

活動3 「目かくし散歩」の実施

- ① 擬似体験を通して、障害者（聴覚）の立場に立ってものごとを考える。
- ② 2人組にさせる。
- ③ やり方の指示をする。その際、絶対にふざけないよう十分注意する。
 - ・ 2人組で一方が目かくしをしてください。
 - ・ もう一方の児童が、目かくしをした児童を連れて室内を自由に歩きます。
 - ・ 目かくしをした人は、このように誘導してくれる人の腕を軽く握ってください。(誘導する人の上腕を握る様子を例示する)
 - ・ 時間は15分間です。途中で交替してください。
 - ・ 動いていい場所は〇〇〇までです。
 - ・ 怪我をしますので、絶対にふざけないでください。
- ④ 時間になったら集めて、感想や気づいたことを話し合う。

<ふり返りの留意点と発問例>

- 目かくしをして歩いたときの感想や気づいたこと、どのようしたら安全に歩行できるか発表させる。

発問例 目かくしをして歩いて、どういう気持ちでしたか。腕を貸して、誘導してどういう気持ちでしたか。

- どうすれば障害者が安心して生活できるのか、だれもが共生できるまちづくりのために自分ができることはないかを考えさせる。お互いに信頼し合うことが基本であることを押さえる。

アクティビティを指導するポイント

- ◇ 「目かくし散歩」は危険を伴う活動であるので、十分慎重に取り組む必要がある。ふざけたり、おもしろ半分にやることが決してないように、徹底した指導を事前に行うこと、また、できるだけ多くの教師やボランティアの人たちの協力を得るなどして、慎重に実施することが必要である。
- ◇ 障害者は不便で「かわいそう」という誤った考えに陥らないように、またそうした考え方を是正するように特に留意する。

Ⅱ 授業展開例

～小学校6学年「学級活動」における授業展開例～

時	学 習 活 動	教 師 の 働 き かけ
1	1 アイスブレーキングをする。 ・バースデイライン 2 課題を把握する。	○言葉を使わないコミュニケーションはどうすればよいのか考えさせる。 ○課題へスムーズに移行できるようにする。 ○「だれもが安心してらせるまち」について、課題意識を持たせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 「だれもが安心してらせるまち」ってどんなまちだろう </div>	
1	3 人権クイズをする ・点字ブロック ・お札の識別マーク ・切符の自動販売機 ・マーク 等	○日常生活の中にある障害者への配慮について考えさせる。 ○日常生活の中でよく目にしているものを取り上げることで、身近な所に障害者のための様々な配慮があることに気づかせる。
	4 目かくし散歩をする。 5 ふり返りを行う。 ・感想や気づいたことを発表しあう。 6 学習のまとめをする。	○誘導するときは、目かくしをした人に上腕を軽く握ってもらうようにする。 ○室内に机やいすなどの障害物を置いたり、廊下を使ったりさせる。 ○危険のないよう十分注意させる。 ○体験を通して感じたことを素直に発表させる。

Ⅲ 資料

1 クイズカード

人権クイズ

問題1 下の絵は、駅のホームや道路でよく見かける「点字ブロック」です。

- (1) 何のためにあるのですか。
 (2) AとBにはどんな意味がありますか。



問題2 下の絵は、お札のはじの部分です。さわるとでこぼこしている所を「識別マーク」といいます。千円札はどれだか分かりますか。



A

B

C

国立印刷局
ホームページより

問題3 目の不自由な人は、次のもののちがいがわかるでしょうか？

- (1) 5円玉と50円玉
 (2) シャンプーとリンス
 (3) 缶^{かん}ジュースと 缶^{かん}ビール

【出典】「じんけんワークショップガイド 人権に対する社会教育指導資料」

栃木県教育委員会 平成18年度

<解答>

- 問題1 (1) 視覚障害者に対する誘導・停止指示のための道路表示
(弱視者のために黄色に着色してある)
(2) A 誘導用ブロック・・・・・・・・・・進行方向を表示
B 警告用(注意喚起用)ブロック・・止まれ、危険

- 問題2 千円札は、A
A 千円券(野口英世) 横一文字
B 壹万円券(福沢諭吉) L字型
C 五千円券(樋口一葉) 八角形

- 問題3 すべて違いがわかる。
(1) 5円玉と50円玉では、50円玉にギザギザがついている。
(2) シャンプーとリンスでは、シャンプーにはふたとボトルの横にギザギザがついています。
(3) 缶ビールの飲み口のある上部には、点字がついている。
缶ジュースにはない。

- ※1 ここで追加の質問をしてもよい
「では、ビールについている点字は、何と書いてあるのでしょうか？」
「点字の一覧表を渡しますので、読んでください。」
解答 おさけ



- ※2 シャンプーやリンス、点字で書いてある封筒など実物を用意するとよい。

2 点字の一覧表（全員分）

点字一覧表（凸面）

清音

ア	イ	ウ	エ	オ
カ	キ	ク	ケ	コ
サ	シ	ス	セ	ソ
タ	チ	ツ	テ	ト
ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
マ	ミ	ム	メ	モ
ヤ		ユ		ヨ
ラ	リ	ル	レ	ロ
ワ	キ		エ	フ

濁音・半濁音

ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ
ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ
ダ	ヂ	ヅ	デ	ド
バ	ビ	ブ	ベ	ボ
パ	ピ	プ	ペ	ポ

撥音・促音・長音

撥音符(ン)	促音符(ッ)	長音符(ー)

参考**ディスカッション技能を高めるための方法と技術**

ディスカッションは、聴き方や順に発言する仕方、あるいは他人の権利を尊重するために重要な他の技能などを実践する機会である。誰もが参加できるようにするためには、グループは扱いやすい規模であることが重要であり、たとえば15人から20人くらいというように、グループが大きすぎる場合、ディスカッションのためには小グループに分割する方がよい。相互作用や参加を促すためには、メンバーが相互に見えるように円形ないしは半円形に着席して、実施する。

【ディスカッションを実施する際の留意事項】

- ・ 一時に一人だけが発言すること。
- ・ 避難するようなコメントやいかなる形態のあざけりも止めさせること。
- ・ それぞれが自分自身の観点や経験から発言し、他人に代わって一般化しないこと。つまり、「一人称単数の主語での発言をすること。」
- ・ たった一つの「正しい」答えだけがあるとはかぎらない、とういことを忘れないこと。
- ・ 各人に沈黙を守り、本人の意志にしたがって、特定の問題についてのディスカッションに参加しない権利があること。

マイクロフォン

他人の話すのをきちんと聴く習慣をつけるための活動。

【進め方】

円形に着席。テープレコーダーのマイクロフォンとかそれに似た形のを順番に回していく。マイクロフォンを持っている人だけが発言を許される。

他の人たちは話し手に耳を傾け、また話し手に注目する。その人の発言が終わったら、次の発言したい人にマイクロフォンを渡す。

ディレンマ・ゲーム

自分自身の意見を発表し、他人の意見を傾聴し、新たな理解に照らして意見を交換するように促すための方法。

【進め方】

- (1) 取り上げている問題、たとえば「表現の自由にはいかなる制限もあるべきではない」というような問題に関連する3つか4つの対立する意見を用意。
- (2) チョークまたはテープで床に線を引く。
- (3) 線の右側は意見に賛成であることを示し、左側は反対であることを示すことを説明。その線からの距離が賛成ないしは反対の程度を示し、距離が大きければ大きいほど、賛成や反対の程度が高いことになる。部屋の壁が最高限度となる。線上に立つのはその人は特に意見がないことを示す。
- (4) 最初の意見を読む。
- (5) その意見についての自分の見解を示すように線のどちら側かに立ってもらう。
- (6) 自分たちがその場所に立っている理由を話すように促す。
- (7) 話したいと思う人にはだれにも発言してもらいます。その後、立つ場所を変えたいと思う人がいるかどうか尋ねる。
- (8) 移動したいと思う人たちが移動し終えたら、その人たちに移動した理由を言ってもらおう。