

ESDによる人材育成プログラム

富田 和広・伊東 和久・原 理・藤井 浩樹

はじめに

本研究は、ESD (Education for Sustainable Development)¹の観点から、大学における国際理解教育を中心とした人材育成プログラム作成について考察したものである。

現在、大学教育には、入口から出口まで学生に満足感を与えて送り出すことが求められており、そのためには、明確な教育目標、それが実感できるカリキュラムと授業が不可欠である。ESDでは、持続可能な社会の実現という大きな目標と、目標達成のための様々な分野からのアプローチと開発教育などの参加型の教育方法が提唱されている。ESDは、本研究が対象としている国際理解の分野はもちろん、様々な分野、学部、学科でのカリキュラム・授業改善に役立つと考えられる。

さて我々は、平成17年度から2年間、模擬国連²を中心とした授業改善の研究に取り組んできた。その結果、以下のような課題が発見できた³。

1. 模擬国連は、ルールが複雑で、効果をあげるには若干の工夫が必要である。
2. 国連そのものの必要性を実感できるようなアクティビティを導入して用いる必要がある。
3. 模擬国連は学生参加型のアクティビティで、学生の授業への参加態度は他のアクティビティに比較すると能動的だが、もっと参加意識を高めることはできないか。
4. 効果を上げるには複数の授業の連携が必須だが、学生が授業連携をより把握しやすくなるような工夫が必要である。
5. 議論のレベルを高める方法についての検討が必要である。

そこで、平成19年度は、1、2については新たなアクティビティの導入、3については授業における学生の役割の拡大、5については社会人教育との連携を検討した。4については、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、これに基づく個々の授業改善活動の促進を図ると同時に、人材育成プログラムという視点から履修モデルを作成することにした。

なお、この研究事業は平成20年度までの2年計画であり、本稿は平成19年度分の研究結果をまとめたものである。

1. 研究実施状況の概要

1.1 実験授業の実施

平成19年度は「基礎ゼミⅠ」「政治学」「比較社会論」「共生社会論」「教育学」「国際協力論」「東アジア社会論演習」で実験授業を実施した。前年度までに実施したアクティビティに加えて、環境教育プログラム作成、「つながりを探る」、新・貿易ゲーム(多国籍企業バージョン)、仮想世界ゲーム、模擬国連弁当ゲームを授業に導入した。新・貿易ゲーム(多国籍企業バージョン)には若干の課題が残

されたが、全体として効果が非常に高いことが分かった。

1. 2 授業外での模擬国連大会の実施

県立広島大学の後期試験終了後、2つの会議を擁する模擬国連会議広島大会を広島キャンパスで開催した。今回は広く学外にも参加を呼びかけたところ、社会人の参加もあった。大会では、安全保障理事会、総会の模擬会議を実施した。社会人との議論は学生にとってよい効果があることが分かった。

1. 3 広島県主催「国際貢献のための人材育成講座」への参加

広島県主催「国際貢献のための人材育成講座」の県立広島大学担当分の計画立案に参加し、新・貿易ゲームと国連弁当ゲームを実施した。多くは社会人だったが、本学学生の参加もあった。社会人教育との連携は有効であることが分かった。

2. アクティビティ

2. 1 前年度までに実施したアクティビティ

前年度までに実施したアクティビティは、「無人島ゲーム」、「新・貿易ゲーム」、合意形成ゲーム「初代世界大統領は誰に」、コミュニケーション・ゲーム「メッシー君の散歩」、模擬国連（総会、安保理）であった⁴。「無人島ゲーム」、「新・貿易ゲーム」、「初代世界大統領は誰に」、「メッシー君の散歩」は、いずれも模擬国連につなげていくために有効であった。それぞれのアクティビティ終了時に、履修者による授業評価（5段階評価。5が最もよい）を実施した。結果（アクティビティごとの平均値）は、次の通りどれも高いものであった。

「無人島ゲーム」4.6、「メッシー君の散歩」4.5、「初代世界大統領は誰に」4.2、「新・貿易ゲーム」4.6、模擬国連（総会）4.1。

2. 2 平成19年度に新たに実施したアクティビティ

平成19年度では、上にあげたアクティビティは継続して実施し、新たに環境教育プログラム作成アクティビティ、「つながりを探る」（ユネスコESD教材）、新・貿易ゲーム（多国籍企業バージョン）、仮想世界ゲーム、模擬国連弁当ゲーム（模擬国連入門用）を、複数の授業で実施した。また、アクティビティ以外に、マインドマップ（ウェビングマップ）やKJ法などブレインストーミングの発想支援手法、各種インプロゲームも複数の授業で実施した。

2. 2. 1 環境教育プログラム作成アクティビティ

環境教育はESDの主翼を担う教育分野の一つである。「環境教育プログラム作成アクティビティ」と名付けた活動は、環境教育推進のためのプログラム構想を学習者自身が練り上げる活動である。この活動は、次の4段階からなる。①テーマの設定とプログラムの計画、②プログラムに関する資料収集、③プログラムの作成と話し合い、④プログラムの発表。つまり、この活動は、学習者の自由な発想を

活かして、仮想の対象者へのプログラムを作成することで、学習者自身の環境に対する興味・関心を喚起することや認識を深めることをめざしている。

環境教育プログラム作成アクティビティを、本学1年生対象の「教育学」の授業に取り入れた。設定されたテーマは、森林破壊、廃棄物（ゴミ）、水質汚濁、地球温暖化であり、これらの問題に対処するための具体的な教育プログラムが多数提案された。例えば、地球温暖化を設定したグループは、「白クマを救おう！」という題目で、小学校児童を対象としたプログラムを提案した。それは「動物が困っている」という切迫したお話から始まり、温暖化の原因を知り、その対策を一緒に考えていくという内容で、問題解決の方法をとるものであった。この活動は、ESDの導入教育の活動として、かなり可能性があることがわかった。

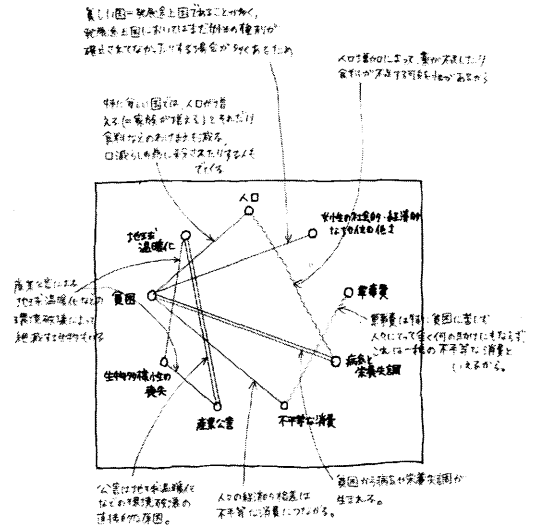


図1 「つながりを探る」活動
(注：＝、～、－の線の順に関連性が強い)

2. 2. 2 「つながりを探る」(ユネスコESD教材)

ユネスコ(国連教育科学文化機関)は、教育を通して、持続可能な未来に求められる価値観、行動、そしてライフスタイルを育成することをめざしている。『持続可能な未来のための学習(Teaching and Learning for a Sustainable Future)』は、この目的達成のために編集されたESD教材であり、貧困、浪費、環境の悪化、人口、健康、紛争と人権など、われわれの未来を脅かす問題の複雑さと相互関連性を取り扱っている。「つながりを探る」は、この教材に多数含まれる活動の一つである。提示された9つの主要な世界問題について、関連性があると思われる問題を線で結び、なぜ関連していると思うのかを説明するというものである。

「つながりを探る」という活動を、本学2年生対象の「国際協力論」の授業に取り入れた。学生の描いた関連性を示す線は、「貧困」と「病気と栄養失調」、「貧困」と「女性の社会的・経済的地位の低さ」、「地球温暖化」と「産業公害」をはじめ、様々な問題を互いに結びつけているのがわかる(図1)。この活動は、持続可能な未来のための学習の導入において、世界問題の複雑さや相互関連性に気づかせる活動としては有効であると考えられる。

2. 2. 3 新・貿易ゲーム(多国籍企業バージョン)

新・貿易ゲームとは、イギリスの開発NGOクリスチャン・エイドによって出版されたものを、より今日的な課題を盛り込んだ教材として、2001年に開発教育協会と(財)神奈川県国際交流協会が共同で制作したものである(開発教育協会 2001)。いくつかのグループ(国)に分かれて製品を生産・販売し、より多くの収入を得ることを目的としたゲームで、国際貿易・環境問題・南北格差を実感することができる。

これまで新・貿易ゲームについては、開発教育協会(2001)所収の複数のバージョンを実施してきたが、他にも複数のバージョンが存在する。今回実施した多国籍企業バージョンもその一つである⁵⁾。

開発教育協会(2001)所収のバージョンは、グループで生産したものはマーケットで販売するというのが基本的なルールで、それ以外の貿易は、国際NGOが買い取るバージョン(フェアトレード)か、

参加者が考え出すしかなかった。それに対して、多国籍企業バージョンは、貿易商社の役割を果たす多国籍企業が存在する。そのため、国に相当するグループは生産だけを行い、マーケット（このバージョンでは日本市場）へ商品を売りに行くことはしない。複数の多国籍企業がグループを訪れ、買い取り価格を交渉した上で、商品の生産を依頼する。企業側は発注商品を購入し、それをマーケットで販売する。マーケットが買い取る価格は、多国籍企業だけが知っており、生産国（日本以外）は多国籍企業が、どれだけ利益を上げているかは知らない。また、他国との交渉は禁じられている。

もともと、利益の異なるグループ間の交渉（外交）が重要である貿易ゲームは、模擬国連へとつなげていく効果的なアクティビティとしてとらえていたので、このバージョンの貿易ゲームの導入は、それまで見合わせていたが、ESDという観点において、多国籍企業、貿易商社の役割、発展途上国との関係、先進国の世界的位置を理解する点で有効であると考えて実施をした。

確かに、世界と多国籍企業との関係を理解する上では有効であるが、多国籍企業を担当する学生は非常に忙しく、日本以外の生産国は何もしない時間が目立った。それはそのまま、考える時間の差も表しており、担当する役割によって効果の程度が異なってしまった。交渉能力のアップや国際関係の理解を目的とするには、従来の貿易ゲームの方がよいだろう。マーケットへのアクセスを全面的に禁止にするのではなく、なんらかの条件をつけるなどの工夫をすることによって、効果を上げることも可能であると考えられる。

2. 2. 4 新・貿易ゲーム（母語禁止）

新・貿易ゲームは、多国籍企業バージョン以外に、重債務貧困国・産業廃棄物・国際会議バージョンも実施したが、その際、一定時間、母語を禁止する工夫を行った。留学生以外（日本語を使用していた）は、英語を用いて様々な交渉を行っていた。学生たちは、このような条件で外国語を使用する経験がないためか、最初は戸惑っていたが、交渉なしにはゲームに勝てないので、必死に英語でのコミュニケーションをはかっていた。こういう場面で外国語を用いた交渉をさせると、正しい外国語を話すことより、相手に理解してもらえることを最優先に考えるため、なにより積極的に会話をしようとするので、コミュニケーション能力を高めることにつながると考えられる。

授業後のレポートを見る限りでは好評であった。ただし、時間が短かったことと、1回しか実施しなかったこともあり、効果の測定については今後の課題である。

2. 2. 5 仮想世界ゲーム

仮想世界ゲームとは、名古屋大学の広瀬幸雄教授によって考案されたシミュレーション・ゲームである（広瀬 1997）。参加者は四つの地域（経済的に豊かな地域と貧しい地域がある）の住人となり、労働で得た収入で食糧を調達し、株や企業経営で資産を増やし、他地域との交渉や新しいルールの制定によって人望を得ることを目指す。いくつかの側面を持つゲームだが、ESDにおいても効果的なアクティビティである。具体的には、国際関係、国際協力、貧困、環境などについて理解を深めると同時に、交渉能力を高めることも期待できる。

比較的多人数の参加者（40人程度）と90分×5コマ程度の時間⁶が必要となるが、今回は16人という少人数で試験的に実施した。その結果、ESDとの関連で以下のことが分かった。

1. 国際関係を疑似体験することができる。
2. 国連などの国際機関の必要性を実感できる。
3. 貿易ゲームと比較すると、抽象度が低く、ルールも複雑で、参加者が理解するためには若干の時間が必要となる。

4. 政党主以外は、他地域への移動に旅費がかかることもあって、貧しい地域の住民は、無力感が強く、何もできない時間が非常に長くなることがある。
5. 地域による経済格差が大きく、食糧を調達できなければ死亡するというルールも相まって、経済的に豊かな地域と貧しい地域に住む住民同士の心理的対立は非常に強く、学生の人間関係に影響を及ぼす可能性がある。

1点目と2点目については、貿易ゲームなどと比較しても、その効果は非常に高いと言える。4点目であるが、貿易ゲームの貧困グループと比べても、何もできない時間が長い。これについては、自治体職員の役や徴税制度などをつくり、国内（地域内）政治の仕事をつくることによって、貧困地域でも、手持ちぶさたの時間は減るのではないかと考えている。5点目については、対立の解消方法についての報告もあるが（中村 2008）、それとあわせて、教員にファシリテーターとしてカウンセリングなどの知識・技術も必要になると思われる。

2. 3 模擬国連における新たな試み

2. 3. 1 授業での模擬国連（模擬国連弁当ゲーム）

「模擬国連弁当ゲーム」は、模擬国連の入門用、あるいは大学の模擬国連サークルや模擬国連の大会における未経験者向け研修用アクティビティである。模擬国連活動の中の模擬会議の部分だけを取り出して実施するもので、模擬国連の雰囲気を経験することに重点が置かれている。そのため、リサーチなどの準備は必要なく⁷、会議のシナリオもあり、大使に対しては担当国の行動の指針やDR（決議案）まで用意されている。また、親しみやすいように国連職員のランチ・メニューが議題となっている。しかし、地域ごとの参加国がコントロールされて、どの地域グループの決議案が採択されるかがあらかじめ予想がつき、また、どこでどの国が発言し、どのようなDRを提出し、どのような修正案を出すかも、シナリオでおおよそ決まっているため、会議としては面白味に欠ける。

そこで授業（フレッシュマンセミナー）⁸では、シナリオは使用せず⁹に実施した。参加者には、事前に簡易版のポジション・ペーパー⁹を作成させた。また、模擬国連弁当は、比較的短時間で実施されることが多いが、フレッシュマンセミナーという授業の役割もあり、種々の能力向上のために、4週に渡って実施した。その結果、学生は積極的に会議に参加し、大まかな模擬国連の流れを把握すると同時に、模擬国連のおもしろみを感じることができたようである。

しかし、4週という時間は不必要であった。確かに模擬国連には、リサーチ、文書作成、プレゼン、議論、合意形成と非常に多くの要素が入ってはいるが、言い換えれば、しっかり取り組める議題が必要であると同時に、ある程度技能がないと効果が薄いとみえる¹⁰。1年前期の段階で、自分自身の技能の程度を自覚させる目的ならば、自習時間+1回90分でも効果はあると思われる。

このアクティビティは、後で述べる社会人対象¹¹の広島県「国際貢献のための人材育成講座」においても実施した。ポジション・ペーパーは用意したが、シナリオは使用せず、各国の行動指針のみ示して実施した。1回（2時間）ではあったが、議論は白熱し、参加者から好評を得た。

2. 3. 2 授業での模擬国連（総会第2委員会）

ここでは、「比較社会論」（2年次配当）で10週に渡って実施¹²した模擬国連授業について述べる。使用言語は、公式発言、非公式発言、文書すべて日本語である。

模擬国連を授業に導入する一つの理由は、学生が自ら学ぶという姿勢を持つようになるからである。前年度は、議題についてのリサーチ・プレゼンテーション、議題概説書（BG）の作成まで全て学

生が行ったが、今回は、議題決定のプロセスも学生が行った。具体的には以下のようなプロセスを90分かけて行った。事前に「解決しなければならない世界的な問題」についてのレポート課題をだしてある。

1. 教員が90分全体のプロセスを説明する。
2. 学生をいくつかのグループに分け、グループ内で議論をして合意形成をさせる。
3. グループの代表者がプレゼンする
4. 席を自由に立って議論して、教室内での合意を目指すように指示する。時間内に合意に達しなかった場合は投票で議題を決定すると伝え、議論を始めさせる。
5. 教員は、他の班の案とコンバイン（結合）を試みるように指導をする。コンバインができた場合は、教員はそれを板書する¹³。

BG作成については、各班で編集委員を選出させて編集委員会を立ち上げ、この委員会を中心に、全てのプロセスを学生に行わせた。時間外の課題であったが、編集委員自身が驚くほどりっぱなBGが完成した。

授業評価であるが、模擬国連については平成17年度から継続的に授業評価を行っており、その結果の経年変化をグラフにまとめたものが図2である。「当てはまる」から「全く当てはまらない」までの5段階で回答させたもののうち、「当てはまる」と「やや当てはまる」の合計の比率をグラフにした。

「積極性が身についた」に同意する学生が増えた。議題決定からBG作成までの全プロセスを学生が行ったことや、一年次の授業に模擬国連や貿易ゲームを導入したことが、この結果につながったと予想されるが、さらに、積極的に授業にとりくめる新しい試みを検討している。具体的には、貿易ゲームの国際会議バージョンの国際会議の部分やボード・ゲーム「キープ・クール」¹⁴の外交部分を模擬

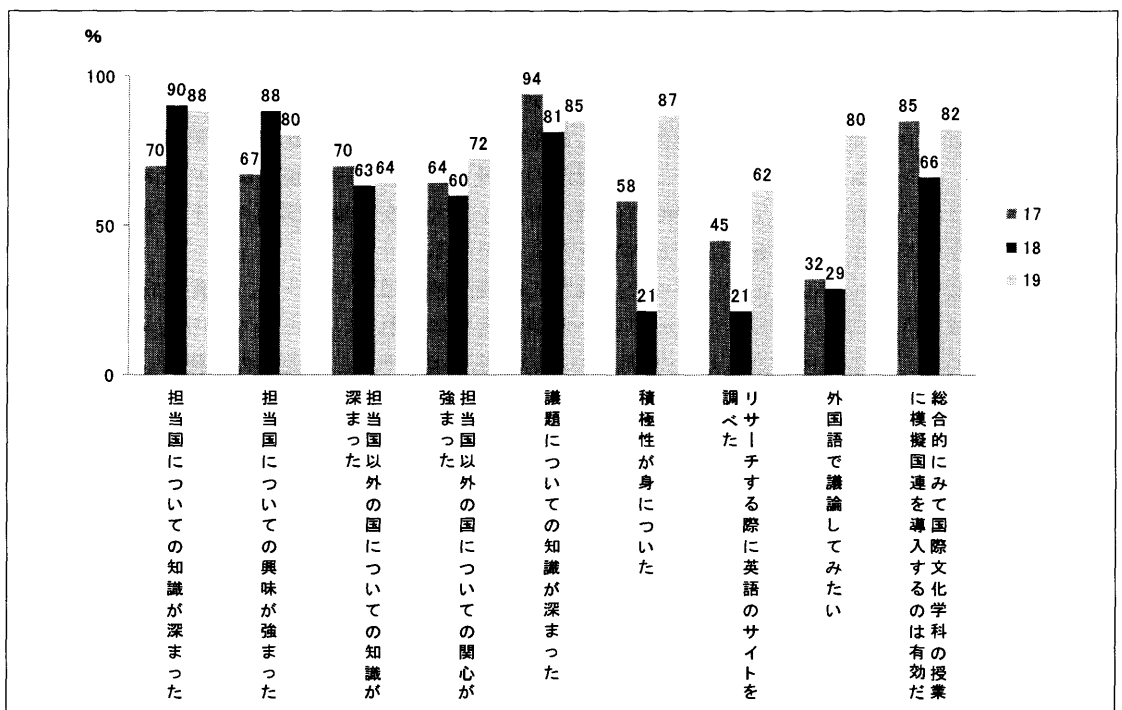


図2 模擬国連についての授業評価

国連とリンクさせることを検討している。

「外国語で議論してみたい」に同意する学生も増えた。これは、前述のように模擬国連を導入している授業で、事前に貿易ゲームを実施した際に母語禁止時間を設けたこと、また、英語でのリサーチを若干行わせたこと、一年後期に英語だけの模擬国連（安保理）を経験している学生がクラスに存在していたなど、いくつかの要素がこの結果を生んだと考えられる。

一方で、議論を観察していると、議題や国連そのものに対してあまりリアリティを持っていないことも感じられる。国際的な問題を自分の問題として考える態度を持つようになる方法が課題として残った。

2. 3. 3 大会での模擬国連（安全保障理事会）

1年次配当の「政治学」では、模擬国連広島大会での安全保障理事会を前提に授業が進められた。ここでは、第3回模擬国連広島大会安全保障理事会について述べる¹⁵。使用言語はすべて英語である。

【新たな取り組み】

今回は複数の学生が議長を持ち回りで行った。一人が議長を担当する時間は非常に限られたものとなったが、議長というと、重責であり、難しい役割のように思っていたかも知れないが、他の学生のパフォーマンスを見ることで、職務が理解し易くなる上、あまり緊張する必要もないということが実感できたようであった。良い結果が出たと思われる。

昨年は、担当教官が大まかなシナリオを描き、実際の議論もそのような展開になったが、模擬国連の本来の主旨からは外れた指導方法であったように思う。そこで今年は学生の自主性に任せ、議論を進行させた。その結果、議論の展開が予測できず、英語のハンディキャップもあり、かなり混乱した部分もあったが、各国大使が自国の国益を最大化する努力を行なえることは確認できた。

【問題点】

英語で議論する訓練が十分ではなかった。

模擬国連の最中のコーカス（コーヒーブレイク）も公式討議同様、模擬国連の重要な機能の一部であるが、大使同士が個人的に交渉したり、友好国が相談したりするため、日本語を使ってしまう学生がいた。

模擬国連では種々のペーパーを作成することが重要な作業であるが、安保理においては、口頭での議論に重点を置くあまり、ペーパー（決議案等）の作成が十分にはできなかった。

【成果】

ほとんどの学生にとっては初めての経験だったが、英語で議論することの難しさと楽しさを実感していたようである。

国連の安保理では国益がぶつかる、という意味が少しは分かった可能性がある。

3. 社会人教育との連携

3. 1 模擬国連広島大会

試験期間終了後、授業の延長¹⁶として大会を開いた。概要は以下の通り。

- 日程：2008年2月16日
- 安全保障理事会 議題：北朝鮮の非核化 使用言語：英語／英語／英語（公式／非公式／文書）

- 総会第2委員会 議題：貧困問題 使用言語：日本語／日本語／日本語（公式／非公式／文書）
- 大会運営は学生が中心となって行うようにした。会議運営については、会議監督は教員が担当したが、議長と秘書は学生が担当した。

これまでの広島大会は、基本的には授業の履修者、つまり国際文化学科の学生だったが、第3回は広く学外にも参加者を募った結果、他学科の学生のほか、科目等履修生の社会人、高校教諭、大学教員などの参加があり、非常に幅のある議論になった。次に述べる社会人向けの講座と同様、社会人教育との連携に大きな可能性を見いだすことができた。

3. 2 国際貢献のための人材育成講座

これまでの研究の成果を地域に貢献すべく、研究メンバー全員で広島県主催「国際貢献のための人材育成講座」の計画立案に参加した。本学担当分の概要は以下の通り。

- テーマ：持続可能な社会と国際貢献
- 内容：経済格差、国際援助の必要性、フェアトレードや国連が持つ意味を、「貿易ゲーム」や「国連ゲーム」を通して実感すると同時に、国際貢献のためのコミュニケーション能力を身につけることを目指す。
- 日程：2007年12月1・8・15日
- ファシリテーター：富田和広
 - ・ 1回目 「国際援助はなぜ必要なのか」 新・貿易ゲーム（国作りバージョン） コメント：伊東和久
 - ・ 2回目 「有効な国際援助とは」 新・貿易ゲーム（国際会議&フェアトレードバージョン） コメント：藤井浩樹
 - ・ 3回目 「国連は問題を解決できるのか」 模擬国連（国連弁当ゲーム） コメント：原理

参加者の多くは社会人であるが、本学学生にも参加を募ったところ、若干名の参加があった。参加した学生からは「非常に刺激的でよい機会だった」という声が聞かれた。参加した社会人の年齢も職業も様々で、どの回においても、学生だけで実施した時にはみられない様々なゲーム展開が観察された。本学の教員も参加したが、学生と教員、そして社会人が同じ立場に立つということの教育効果が非常に高いことが分かった。

前述の模擬国連広島大会では、大半が学生で、少数の社会人と教員が加わるという形であったが、同様のことが言える。

模擬国連で教員同士が丁々発止やりあったりする姿を学生に見せたり、貿易ゲームで教員や社会人が学生相手に必死に勝とうとしたりするような場において、パウロ・フレイレのいう互いに学びあう関係が生まれていた（Freire 1972）。学校教育という枠にとらわれずに社会人教育や教職員研修と連携させる柔軟性を持つことによって、教育効果を高めることが可能になる。また、教室から飛び出し、フィールド・ワークや留学、実践活動に出て行くことも重要ではあるが、教室という諸条件をコントロールできる場だからこそ効果的に学べることもある。この点において、シミュレーション系のアクティビティの可能性は大きい。どのような条件でどのようなアクティビティを実施すれば教育効果を上げることができるか。さらなる試行と検討が必要だと考えられる。

4. 履修モデル

カリキュラムは、教育課程配当表という名のもと学生に提示される。学生にとって、卒業するためにどの分野の単位をどれだけ履修すればよいかを確認・計算するには便利だが、学部・学科の人材育成目標を意識できるようにはできていないのが一般的である。それを補うために履修モデルが提示されるが、これは、資格の取得、特定の職種、業種、学術分野の専門家を目指して作成されることが多いようである。

表1 ESD計画参加授業

科 目 名	配 当 学 年	前 後	技 能					知 識*1				アクティビティ										
			合 意 形 成	議 論	ス ピ チ	交 渉	外 国 語 運 用	情 報 検 査 ・ 分 析	貧 困 と 飢 餓	教 育 の 普 及	環 境 の 持 続 可 能 性	Global partnership*2	人 権 ・ 女 性	お 弁 当 屋 さ ん ゲ ー ム	模 擬 国 連	環 境 教 育 プ ロ グ ラ ム 作 成	ユ ネ ス コ E S D 教 材	仮 想 世 界 ゲ ー ム	イ ン プ ロ グ ラ ム	K J 法	キ ー ワ ー ド ク ー ル	貿 易 ゲ ー ム
A	1	前	○	○	○	○		○	○	○	○		○									
B	1	後	○	○	○	○		○	○	○	△	○										○
C	1	後	△	△	△	△								△								
D	1・2	後	△	○	○	○	○	△														
E	1・2	後		△	○			○	○	○				○					○			
F	2	前						△	△	△	○	○	○			○						
G	2	前		○				○														
H	2	前	△			○				○		△	○		△			○				△
I	2・3・4	前		△	○		○	△	○													
J	2	後		△	○		△	○	△													
K	2	後	○	○	○	○				△	△	△	○	△		○					○	△
L	2・3・4	後		○	○			○	○	○	○	○	○									
M	2・3・4	後		○	○								○									
N	3	前		○				○					○									
O	3	前		○	○		○	○	△													
P	3	前		○	○			○											○			
Q	3	後		○				○				○										
R	3	後		○	○			○										△	○		△	
S	3	後	△	○	○	○	△	○	○													

○授業全体に当てはまる △当てはまる授業もある又はその可能性がある

- * 1 身に付く知識はテーマをあげています。これは国連が設定したミレニアム開発目標のジャンルに関連しているものだけを取り上げています。当然、授業ではこれ以外のテーマについての知識も身につきます。
- * 2 global artnership (グローバル・パートナーシップ)：世界的問題解決のための提携や協力関係のこと
- * ここにあげていない授業については、コースカタログを参考にしてください

出口を就職ではなく、どのような人材になるかという観点から設定することで、学生が授業選択時に役立つものがつくれるのではないかと考えた。このような考え方から、履修モデルを、ESDという分野で必要とされる知識と技能について、どの授業をとれば身につくかを示すものとして位置づけた¹⁷。正確には履修モデルではないが、ESDの場合、様々な履修モデルが設定可能である。そこで、学生が「なりたい自分」（どのような知識と技能を身につけるか）を設定した上での履修科目選択をサポートすることに重点を置いて作成した授業リストが表1である。

これは、平成20年度向けに作成したもので、本稿で扱っている平成19年度では導入していないアクティビティもある。また、学生に提示したものは若干異なる。科目名欄には実際には科目名がはいり、さらに担当教員名と備考欄がある。アクティビティの詳しい説明は、別途、このプロジェクトのHPで行っている。この試みの評価は今後の課題である。

おわりに

大学におけるESDは、学部、学科によって取り組み方は様々であるが、コア・カリキュラムを検討する際に、重要な意味を持たせている大学も見られるようになってきた¹⁸。もともと我々のプロジェクトは、模擬国連を授業に導入する所から始まった。そして、模擬国連の効果を上げるためのアクティビティを探し、次にはカリキュラム全体の中でどう模擬国連を位置づけるかという問いの答えをESDに見つけた。その意味で模擬国連はESDの総仕上げ的な役割を担うのではないかと考えている。

我々は、ESDに最適なカリキュラムのデザインにアプローチしたところである。様々なアクティビティの試行あるいは開発、学生が模擬国連に取り組みやすくなる工夫、社会人教育との連携など課題は多い。しかし、ESDは急務であり、より一層の努力をしなければならない。

最後に、本研究にあたって協力してくれた広島模擬国連関係者、実験授業の履修生、模擬国連会議第3回広島大会の参加者、模擬国連弁当関連の資料を提供していただいた模擬国連委員会に御礼申し上げます。

（本研究は平成19年度県立広島大学重点研究事業（高等教育推進研究）の助成を得てなされたものである。）

引用文献

- 開発教育協会、2001、『新・貿易ゲームー経済のグローバル化を考えるー』、開発教育協会。
 開発教育教材制作委員会、2001、「無人島ゲーム」『開発教育・国際理解教育ハンドブック』2章1節
 (http://www.mofa.go.jp/MOFAJ/gaiko/oda/edu/kyouzai/handbook/html/h20102_2.html, 2008. 10. 30)。
 開発教育地域セミナー2001「近畿ブロック」、2001、「ワークショップⅡ『新貿易ゲーム』を体験しよう」(http://ttakano.hp.infoseek.co.jp/market_trading.htm, 2008. 10. 30)。
 高橋浩、1998、『新しい教育訓練ゲーム最新版』日本経営協会総合研究所。
 富田和広・伊東和久・原理、2007、「国際理解教育としての模擬国連」『県立広島大学人間文化学部紀要』(2)、163-73。
 富田和広・伊東和久・原理、2008、「模擬国連を用いたFD」『県立広島大学人間文化学部紀要』(3)、183-94。
 中村美枝子、2008、「多元的現実の理解を促すディブリーフィングー仮想世界ゲームに基づく提案」

『日本シミュレーション&ゲーミング学会』18(1)、21-30。

広瀬幸雄、1997、『シミュレーション世界の社会心理学―ゲームで解く葛藤と共存』ナカニシヤ出版。

美濃一朗、1995、『若手をのばす研修ゲーム』日本経団連出版。

Freire, Paulo, 1972, *Pedagogia do oprimido*. 小沢有作・楠原彰・柿沼秀雄・伊藤周訳、1979、『被抑圧者の教育学』亜紀書房。

UNESCO, 2002, *Teaching and learning for a sustainable future*. 阿部治・野田研一・鳥飼玖美子監訳、2005、『持続可能な未来のための学習』立教大学出版会。

注

- 1 ESDは、Education for Sustainable Development (持続可能な開発のための教育)の頭文字をとったもので、国連は2005年からの10年を「持続可能な開発のための教育の10年」とし、持続可能な開発の実現に必要な教育への取り組みと国際協力を、積極的に推進するよう各国政府に働きかけている。
- 2 模擬国連とは、参加者一人一人が世界各国の大使となり、実際の国連会議で扱われている問題を話し合うことによって、国連会議を再現しようとするものである。模擬国連は、1923年にハーバード大学から始まり、現在では世界中の大学・高校において、授業で採用されている。
- 3 これまでの成果については富田・伊東・原(2007、2008)を参照のこと。
- 4 模擬国連以外のアクティビティについては、以下を参照のこと。「無人島ゲーム」開発教育教材制作委員会(2001)、「新・貿易ゲーム」開発教育協会(2001)、「初代世界大統領は誰に」美濃(1995)、「メッシー君の散歩」高橋(1998)。
- 5 このバージョンは、「開発教育地域セミナー2001『近畿ブロック』2001ワークショップⅡ」としてネット上で紹介されているが、リンク切れで考案者が誰かは不明。
- 6 40分のセッションを7回実施するが、ルール説明やふりかえりを含めると5コマ程度は必要。5セッションで実施する場合もある。
- 7 簡単なポジション・ペーパーを準備させる場合もある。ポジション・ペーパーとは担当国の国際的な位置を把握するために作成するためのもので、外交姿勢・所属地域機構・安全保障機構・重要な同盟関係、ODA、GDPなどの基本的な項目についてと、問題の所在、これまでの国連の対策、現在の課題、自国の状況を把握といったテーマについてのリサーチ結果を記入させる。
- 8 フレッシュマンセミナーは、1年次前期配当で、大学生活を始める新入生を対象として、主体的に学習するために必要な基本的態度や方法を身につけることを目標としている科目である。リーディング、ライティング、プレゼンテーション、情報収集の各要素が授業に盛り込まれている。模擬国連弁当ゲームは、複数クラスが存在するフレッシュマンセミナーにおいて、富田が担当するクラスで4コマを使って実施した。履修者は16名。
- 9 ポジション・ペーパーの項目は、模擬国連委員会から提供を受けたものを参考にして決定した。項目は、人口、所属地域グループ、宗教、民族、GDP、主要作物、基本的外交方針、担当国の料理の特色、食のタブー、主張したいメニュー。これをレポートとして扱い、成績評価の対象とした。
- 10 実際、授業中に議論の中だるみが見られた。4回の授業の学生による5段階評価の平均は4.2で、決して低くはないが、他のどのアクティビティの値よりもわずかながら下回った。フレッシュマンセミナー(富田クラス)で実施した主なアクティビティと5段階評価の値は、以下の通り、「初代世界大統領を決めよう」4.5、「貿易ゲーム」4.3、「無人島ゲーム」4.5、「メッシー君の散歩ゲーム」4.5
- 11 若干名の大学生の参加もあった。

- ¹² 10週のうち、模擬会議は6週。残りの4週で、議題決定、議題に関する学生のプレゼン、議題に関する講義、会議の進め方の説明、国連についての講義を行った。議長は進行時に英語を用いたが、議論や発言、文書は日本語。
- ¹³ 4-5のプロセスは、模擬国連における決議案が出そろった後のコンバインや票集めとほぼ同じである。事前にこのプロセスを体験させることも、狙いの一つである。
- ¹⁴ ドイツ環境省が発行している地球温暖化防止国際交渉ゲーム。温暖化と世界経済の破綻を阻止しつつ、自国の経済発展を試みる。日本でも入手可能。
- ¹⁵ 安保理への参加者は約10名であった。
- ¹⁶ 安保理は「政治学」、総会第2委員会は「比較社会論」の履修者が中心に参加した。授業の延長という位置づけではあるが、会議の進行は授業とは独立させ、はじめから議論をした。
- ¹⁷ 将来的には、資格認定を視野にいれている。このような取り組みの先駆的事例としては、愛媛大学の「環境ESD指導者資格」があげられる。
- ¹⁸ 代表的なものとしては、岩手大学の「学びの銀河」プロジェクトがあげられる。

Personal Development Program based on ESD

Kazuhiro TOMITA, Kazuhisa ITO, Osamu HARA, Hiroki FUJII

Summary

We try to utilize ESD (Education for Sustainable Development) to develop a program to help students attain international and global perspectives.

We believe that university students want better education in their entire university years. In order to satisfy their demand, we need to have a clear educational goal, a curriculum and classes. ESD's goal is to realize sustainable development and it offers means to achieve it in various academic fields, such as participatory education in the field of development education. ESD can also improve a curriculum and class teaching methods in various fields, and it is expected to be a useful tool to help students attain international and global perspectives.