

ワークショップ「新・貿易ゲーム」

テーマ 国際協力

- ねらい
- ・先進国と開発途上国との間に経済格差が生まれる構造を理解する
 - ・開発途上国の貧困問題が、私たちの暮らしと無関係ではないことを理解する
 - ・国際協力のあり方を考える
 - ・「フェアトレード」の可能性を考える

概要 簡単な道具を使って世界の貿易を疑似体験し、自由経済が先進国と開発途上国との間の「格差」を拡大することを知り、その問題の解決方法について考える。

対象 小学5年生以上（大人も可）

人数 20人～60人

形態 4～5人ずつのグループでテーブルを囲む

時間 60～120分



教材の紹介（(特活)開発教育協会） → http://www.dear.or.jp/book/book01_tg.html

※K-DECの木下理仁、田中祥一が制作チームのメンバーとして、この教材の開発に関わりました。

ワークショップの流れ

1	10～20分	オリエンテーション、アイス・ブレイキング	
2	30～40分	ゲーム 紙やハサミを使って「製品」を作って「マーケット」で売るゲームを通じて、「貿易」を疑似体験する	ハサミや定規等の文具類
3	15～30分	ふりかえり① ゲームの中で体験したことを振り返る	ワークシート
4	20分	ビデオ上映 貿易と経済格差、国際協力について学ぶビデオを見て、ゲームの中で体験したことがらが、現実の世界でも起きていることを確認する	ビデオ映像
5	10～30分	ふりかえり② 「格差」をなくしていくために、どのような取り組みが必要か話し合う	ワークシート

ワークシート

「貿易ゲーム」ふりかえりシート
※印刷時に、裏面の裏面に裏面を貼ってください。

1. ゲームのルールは、どのようでしたか？
2. このゲームが、世界の貿易の仕組みを学んでいるのは、どのようでしたか？
3. このゲームが、世界の貿易の仕組みを学んでいるのは、どのようでしたか？
4. 世界の「格差」をなくすために、どのような取り組みが必要か話し合う

ワークショップの様子



参加者の感想（高校1年生）

・世界の貿易の現状は、教科書ではいやというほど見てきたが、こうして実際にゲームで体験すると、活字だけでは気づくことができないようなことを、たくさん感じることができた。私のグループは、資源はあるが技術がないという、典型的な発展途上国タイプの封筒で、正直、最初は戸惑いました。まず、道具が鉛筆1本のみだったので、商品を作ることができません。ここで、資源のみがたくさんあってもどうしようもない、ということを感じました。そこで、たくさんある紙と、定規やコンパスなどの道具を交換してもらおうと、他のグループに交渉しに行きました。しかし、資源を提供する側は、さらに多く、さらに多く、と要求されるばかりで、なかなか納得のいく取り引きができませんでした。ここで、「資源を提供する国 < 技術を提供する国」という力関係を知ることができました。そのあと、なんとかハサミと三角定規を入手し、商品を作ってマーケットに行きましたが、どうやら、ハサミが切りにくく、切ったところがガタガタだったため、商品を買って取ってもらえず、その後も、商品を持って行くと念入りにチェックをされました。ここで、技術が貧しいという固定観念を持たれている発展途上国の商品は、なかなか買い取ってもらえないということがわかりました。このようなことはすべて、一度は聞いたことですが、初めて身にしみて実感できました。つまり、授業などと言われるだけでは、あまり身近に感じることはできないし、行動を起こすことはできないということです。なので、このような体験学習をもっといろいろな場面で行うべきだと思います。このゲームはすごく楽しく、学べることも多かったので、授業でも取り入れてほしいと思います。

参加者の感想（教員、一般）

- ・ゲームを通して世界の格差問題を体感することができた
- ・実際に格差の生じる理由が身を持って体験できた
- ・ゲームから世界を考えることにつながることがわかった
- ・ゲームでありながら多くの気づきを得ることができました
- ・格差の厳しさを肌で感じられて、途上国の実態を体験できたと感じました
- ・物事の捉え方、考え方が変わりました。選ぶことのできない現実、自分に置かれた環境が同じ人間であっても変わってくるということがわかりました。
- ・小学生に実践するのは難しいかもしれませんが、教員がこのような思いをもって海外事情を語るの大切だと思いました。又、振り返りがとても大切だと思いました
- ・資源しかない国を体験することになりました。交渉が大切だということや、技術のある国にはかなわないことを実感しました

- ・格差はあまり埋まらないということを痛感させられました。しかし、その中でどうすれば良いのか考えていくことができ、よかったです
- ・経済のことや流通のことが、実際に体験することでとてもよく理解できた
- ・左利き用ハサミが投入されるなど、ゲームが非常に計算されていた
- ・実際にワークショップを体験して、資源も技術もない国のどうしてよいか分からない、あせるとますますうまく行かない状況が実感できました
- ・とても楽しかった上にたくさんの事を考えさせられました。私も機会を作ってやってみたいと強く思いました
- ・準備は大変だけど、子どもたちは熱中することまちがいなしだなと感じました
- ・現実と似ている点、違う点を考え、実際何が問題になっているのかということを考えさせられた
- ・とてもおもしろかったし、Win-Winになるために…ということを改めて感じました
- ・自分の利益だけを求めていることに気づかされた
- ・ワークショップ中、ワークショップ後に気づきがたくさんありました。いろいろな立場での感想のシェアがよかったです
- ・全くもうけることのできないグループでしたが楽しかったです
- ・すばらしいファシリテーションで皆の考えが深まったと思います
- ・よく考えられたゲームで、大変面白かった
- ・生まれる国は選べない。世界の格差をなくすことは決して簡単なことではないけれど、世界に目を向け、現状を考えることがまず大切であるように感じた
- ・楽しみながらも内容はとても深かった
- ・ふりかえりの中で、実際の様子と比較対照して考えることにより体験したことの意味が深められることがわかった
- ・お金を稼ぐことばかりを考えていました。お金が全てではない。発展とはどんな発展なのだろうかと疑問を持ちました
- ・実際にやることにより、格差について考えることができよかったです。授業でも活用したい
- ・ファシリテーターがどんなことをすれば良いのか、とても参考になりました

必要な機材等

- プロジェクター
- スクリーン
- スピーカー
- 延長コード（3ツ口以上）
- 可動式のホワイト・ボード又は黒板