

目次

4

対談

変わること、変わらないこと、見極める力

野間省伸 評議員会長
渡邊幸治 理事長

14

特集

国際交流を3人に聞いてみた

できたらいいな、
をカタチにする

15

School of 2018

by the students for the students around the world

キリーロバ・ナージャ (電通Bチームクリエイティブ/コピーライター)

23

VRで相手の日常を体験、

ARで交流を再現

稲垣 忠 (東北学院大学文学部教育学科教授)

31

探して解決、地域の課題

細井洋実 (聖心インターナショナルスクール日本語教諭)

対談

2017年9月

変わること、 変わらないこと、 見極める力

理事長

渡邊 幸治

元経団連特別顧問。東京大学卒業後、外務省に入省。ベトナム、中国赴任を経て、駐サウジアラビア大使、駐イタリア大使、駐ロシア大使を務めた。

Watanabe Koji



撮影 但馬一憲

評議員会長

野間 省伸

(株) 講談社代表取締役社長。慶應義塾大学卒業後、三菱銀行に入行。4年間のロンドン勤務を経て講談社入社。

Noma Yoshinobu

野間 TJF は今年度で設立30周年を迎えました。設立から現在までさまざまなことがありましたが、この10年間に焦点をあてて、振り返ってみたいと思います。国際情勢を見ても、とても大きな変化がありました。

渡邊 いちばん大きいのは世界におけるアメリカの役割の変化ですね。加えて中国の台頭です。ロシアも存在感を増してきています。世界情勢は多極化しているとも無極化しているともいえます。

野間 それは私たちの日常生活でもいえるでしょうね。スマートフォンの普及がインターネットの普及を加速させ、さまざまなサービスが出てきた。そのひとつがSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）です。それまでは情報発信できる人が限られていたのが、誰もができるようになったのですから、まさに多チャンネルです。

渡邊 確かにSNSから発信される情報量はすさまじいですし、その内容もさまざまですね。昨年から大きな話題になっているトランプ大統領のツイッターも、私自身、あまりいいことだと思いませんが、今までとは違った形で世界の政治に影響を与えているのは事実です。情報をいかに選ぶか、どの情報を正しいと判断するかが、新しい問題ですね。

野間 まさにそこですね。情報の取捨選択をしないといけない。しかし、どうやってその力を磨けばいいのかというと、まずは人と会って話を聞いたり、実際にその場所に行って見てみたりして、自分の経験から判断基準を蓄積していくしかないのかなという気がしますね。

face-to-faceに 勝るものはない

渡邊 インターネットが発達したことで、どこにいても世界中の情報が得られるようになりましたが、日本人の国際性が高まったという感じはしません。例えば、こういう数字があります。日本人の海外留学は、2004年の8万3,000人をピークに減っていて、2015年で5万3,000人だそうです。そのあと若干増えたと聞いていますが、ピーク時には到底及ばないようです。

野間 ことばの壁とか理由はいろいろあるんでしょうが、行ってみると何とかなるものです。私自身、イギリスに4年間滞在していましたが、赴任前はことばの不安がありました。でも、実際には、いろいろな人と知り合い、さまざまな経験を積むことができましたし、知らないものに対する恐怖心や警戒心が低くなりましたね。

それと、これだけインターネットが普及すれば、アメリカはもちろん、イギリスだって、スペインだって、アラブだって情報はいくらでも手に入るわけです。しかし、十分な情報が得られたかといえば、ネットだけでは足りない部分がある。人と人が交流して、情報を確認したり、取捨選択したりすることが必要なんです。SNSでどんなにやりとりをしてもやっぱりface-to-faceにはかなわないと思いますね。



渡邊 私も外務省に入省してから留学したアメリカで自由と民主主義を肌で感じ、その考えが生涯にわたって私の根幹になりました。やっぱり行ってみて体験することが大事だと思いますね。海外に行きたくない若い世代は背中を押される機会が少ないのかもしれないですね。

野間 きっかけをつくること、それと同時に新しい考え方を知ったり、人に出会ったりすることが楽しいと、若い人たちに伝えていかないといけないんでしょうね。

渡邊 確かにそうです。きっかけをつくるために、TJFは若い世代の国際交流をずっとやっています。例えば、日韓の中高生が一緒にK-POPを踊って交流するプログラムがあります。出会うきっかけにもなっていますし、交流するなかで意見の対立など衝突も体験するようです。こうしたことを乗り越えて対話していくことで、コミュニケーション能力は育っていくのだらうと思います。

野間 人の話を聞いて自分の言いたいことを言える、というのはなかなか難しいですが、大切なことですね。

変わらないもの

野間 講談社の社是は「おもしろくてためになる」出版物を読者に届けることですが、人の興味や関心の対象は時代とともに変わります。中身が変われば当然、伝え方も変わっていかざるを得ない。紙媒体だけでよかったのが、インターネットで伝えたり、動画を使ったり……。これからの出版に必要なことですね。出版物はもはや印刷物だけではないのです。でも、人の本質や求めるもの、心は変わらないんじゃないかと思っています。

渡邊 関連していえば、中学生が将来なりたい職業はずいぶん様変わりしていますね。少し前だと上位に医者や教師が来ていたと思いますが、いまはIT関連だったり、YouTuberという以前はなかった職業が入ってきていますね。

野間 YouTuberとは仕事でも付き合いがありますが、ものすごい人気です。新しいかもしれないですが、人を楽しませるという意味で、本質は同じなんだろうと思います。ただ伝え方が違う。こういう新しいものはどんどん出てきます。だからこそ、新しいものをつくる人を見つける力、そして見つけたあとに育てる力、その両方が必要ですね。

渡邊 なるほど。そのためにはコミュニケーションの力も必要ですし、ネットワークの力も大事ですね。

野間 そうですね。人はそれぞれ違いますから、相手によってコミュニケーションの方法も変えなきゃいけないですし、いろんなことを

踏まえて関係を築いていく力が大事だということでしょうね。

そしてどんなビジネスでも、外交の世界でもそうでしょうけれど、結局は人と人。対話ができて初めて成立するんじゃないかと思いますね。AI（人工知能）が発達しても、人にしかできないこともあります。

相手のことばで話す

渡邊 私にとって英語は情報を得るための大きな手段で、今でも毎日、英字新聞や雑誌を読んでいます。しかし、ことばには情報を得たり、お互いの意思が通じたりする以外の役割があると思うんですね。外務省の先輩に佐藤正二^{しょうじ}さんという人がいたんです。中国大使を務めた人です。彼は中国語をずっと勉強していました。その理由を聞いたら、ことばを勉強することはその国の文化を知ることである、という答えが返ってきたんです。確かにそうだと思います。だから私も中国をもっと理解したいと思って、70歳のときに北京に留学しました。

野間 相手のことばを少しでも話せたら距離はぐっと近づきますよね。この間、中国でスピーチをする機会があったんですが、あいさつの冒頭は中国語でしゃべりました。すると、会場が沸いてみんながとても喜んでくれた。日本語だけのあいさつだったら反応は違ったでしょうね。

渡邊 最初だけでも相手のことばを使うと違いますね。以前、外国の人には日本語は難しいから学ぶことを勧めなかったんです。でも、片言でも日本語を話してくれると、その人の日本に対する姿勢がわかるような気がします。相手のことばを学ぼうとする姿勢が大事なんです。

野間 相手のことばができなくても、不思議なくらいすぐに仲良くなってしまう人もいますが、その反対の場合もあります。ことばはあくまでもコミュニケーションのツールですから、そのことばを使って何を伝えるのか、どうしたいのかということが重要なんですよね。

ネットワークから 新しいものが生まれる

渡邊 TJJFはスタッフが10人規模の小さな組織です。中高校の先生や大学の先生だけでなく、国内外の教育機関や団体などの多くの人たちと一緒に事業を進めてきました。さまざまな人が関わるネットワークがなければ事業はできないといっても過言ではありません。

野間 出版社も同じですね。作家さんや漫画家さんがいて、書いてく



れたものを編集して、印刷会社に印刷してもらって、雑誌だったら広告が入ったり、そこには広告代理店が介在したり、スポンサーも含め、日常的な仕事として多くの方々とお付き合いし、そのなかで出版物をつくっているわけです。そういった意味では、ネットワークがないとそもそも存在し得ない業種です。海外での仕事も増えていますが、同じようにネットワークが必要なわけで、結局人と人です。国内外に関係なく、きちんとネットワークを維持、拡大、開拓していけるかが大事な鍵だと思っています。

渡邊 そうですね。TJJFはしっかりとしたネットワークを切り拓き維持してきたからこそ、そこからもたらされる情報をもとにパイオニア的な事業を行うことができたと思っています。例えば、新しい外国語教育の役割を提唱する「外国語学習のめやす」、それから中国と共同で中国向け日本語教科書『好朋友』をつくったことなどです。しかし、最近パイオニア的な仕事を生み出しにくくなっているのではないかと思ったりしています。それは冒頭で話したインターネットが普及し、誰もが発信者になっていることと関係しているかもしれません。

野間 確かに、そういう面はあるかもしれません。一方で、新しい見せ方であったり、使い方であったり、表現の仕方であったり、伝える内容はすでにあるものでも、パイオニア的なことができる余地はまだあります。だからこそ新しいものを常に生み出していくためには、その力をひきだして、伸ばしていくことが必要なんですね。ここでもネットワークの重要性を感じます。

渡邊 なるほど。ところで、常に新しいものを生み出していくというときに、古いものとはどのように付き合いますか。捨てることもありますか。

野間 「おもしろくてためになる」ものと共通しますが、古くてもいいものや重要なものはたくさんあって、でもそのすべてを維持することは不可能なんですね。何を残すのか、何をやめるのかをきちんと判断していかないと、何も続かなくなると思っています。

渡邊 そうですね。判断していくことが必要なんでしょうね。TJFの事業でも内容も形も同じものがずっと続いているかというところではないです。しかし、その根底にあるもの、大切にしているものを受け継ぐために、その時代に合わせて形や内容を変えているとっていいと思います。

野間 まさに、手段や方法は変わって当然だと思います。むしろそうでなくてははいけません。でも普遍的なことは変わらない。すごく印象に残っていることがあります。フランクフルトで開催されているブックフェアに行った時のことです。ブックフェアでは、年毎にテーマ国が決められているんです。テーマ国が中国だった2009年に、当時副主席だった習近平氏が来訪したんですよ。大きな講堂のようなところで、ドイツのメルケル首

相と習近平氏が、スピーチしたんです。そのなかでメルケル首相が、出版というものはその国を代表する文化だ、だから、お互いの文化を知るのに役立つ出版を通じて、世界と交流をしましょうというようなことをおっしゃったんです。

まさにそのとおりだなと思いました。出版は印刷物がすべてではありません。世界中の国々と、もっともっと出版文化の交流を進められればいいなと思っています。

渡邊 ことばを勉強することがその国の文化を知ることであるとすれば、出版は文化を体現しているということですね。そして、私たちの財団も、事業の方法や内容を時代に合わせながら、相手をよく理解するために「ことばと文化」を大切にしていこうと思います。





キリーロバ・ナー ज्या

旧ソ連・レニングラード生まれ。電通 B チームクリエイティブ/コピーライター。アクティブラーニングこんなのだろう研究所メンバー。ロシア、日本、イギリス、フランス、アメリカ、カナダの6カ国でさまざまな教育を受けながら育つ。2015年コピーライターランキング世界1位。世界3大広告賞の審査員を務める。

特集

できたらいいな、 をカタチにする

「高校生向けに、これからの国際交流プログラムの企画を立ててください」

異なる分野で、日々、創造的に仕事に取り組んでいる3人の方に、そんなお願いをしました。

キリーロバ・ナー ज्याさんは、広告代理店のクリエイターとして活躍する一方、「アクティブラーニングこんなのだろう研究所」のメンバーとして、6カ国で教育を受けた経験をいかした活動を学校に提案しています。

教育工学が専門の稲垣忠さんは、大学の先生でありながら小中高校のさまざまな現場に日常的に関わって仕事をされており、ICTを活用した交流学习の実践研究の経験も豊富です。

細井洋実さんは、インターナショナルスクールの教師として、多様なことばや文化を背景にもつ同僚と仕事をし、さまざまな国からやってきた子どもたちと向かいあっています。

予算や場所などの制約をはずし、自由に発想していただきました。

イラスト naohiga

プロローグ

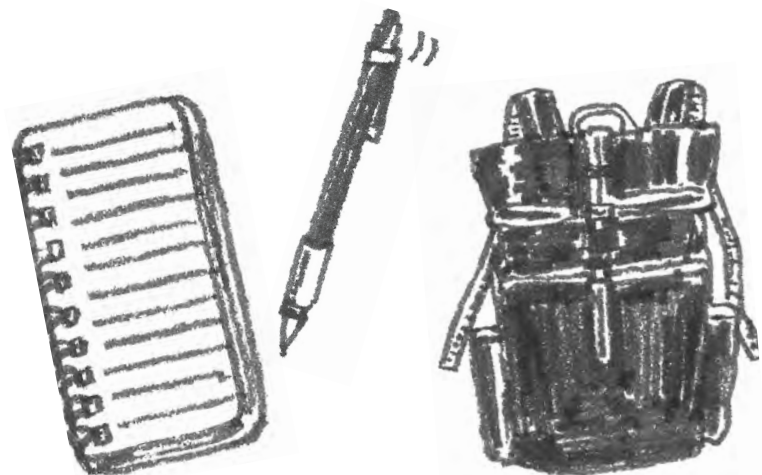
高校生の頃、学校は好きでしたか？ いろんな授業やルールがあって、「いいなあ」と思っていたものも、「ちょっと苦手だなあ」と思っていたものも、「なんでこうなんだろう？」と思っていたものもありませんでしたか。考えてみれば、今の学校のルールは、数十年前に高校生だった大人がつくっているもので、現代を生きる高校生の特性をベースにつくられているものではありません。もしかしたら、時代に合わせて変えるべきものがあるかもしれないし、まったく変える必要はないのかもしれない。2018年を生きる世界中の高校生を集めて、彼ら彼女ら自身の視点で、ちょっと検証してみませんか。その過程を通して、体験する高校生たちも、1つではない幅広い学び方を知り、「学校」について考えるキッカケになると思うのです。

参加者・人数

5大陸の各大陸から、高校2年生を6人ずつ、計30人集める。
のちに、各大陸から1人ずつで結成された6つのチームをつくる。

日数

7日間



プログラム内容

このプログラムは、世界のとある国にある廃校を借りて、5大陸から集まった高校生が7日間かけてその廃校を「School of 2018」に変身させる内容だ。開催国は、特定の国に縛ることをこちらからはせず、毎年変えていく方針をとる。プログラム全体を通して、いわゆる「先生」を配置するのではなく、自由な発想を引きだしていくファシリテーションとあらかじめ用意されたツール類の力を借りながら進めることで、いつもの学校とは一味違う学びの体験を届けていく。

では、どうやっていきなり集まった高校生たちが、「学校」をつくっていくのか。プログラムのプロセスは、①さまざまなやり方の発見、②ベストを考えて決める、③決めたベストをカタチにする、④それを発表し体験する、の4つで進めていく。では、もう少し具体的に、毎日のプログラムを紹介していこう。

1日目：同じところ、違うところを発見しよう！

世界中から集まった30人の高校生。もちろん、ほとんど初対面である。違いもあるけど、同じところもかなりあるはずだ。数学が好きな者同士、エイリアンがいると信じている者同士、長男長女と末っ子、犬派と猫派、ごはん派とパン派、制服がある学校とない学校、左利きと右利きなど、さまざまな角度から同じところを発見することでお互いを知りながらアイスブレイクを行う。打ち解けたところで、今度は学校の話。あなたの学校ではどうなの？ ゲーム感覚で「校訓」「校則」「制服」「座席」「ランチ」「科目」「テスト」など、いろいろな角度からどんなやり方があるかを高校生の目線でお互いにシェアし、そのバリエーションを知る。ここで集まったさまざまなやり方は、世界の学校の「今」として、アーカイブする。



2日目：わたしたちにとってベストな「学校」って？

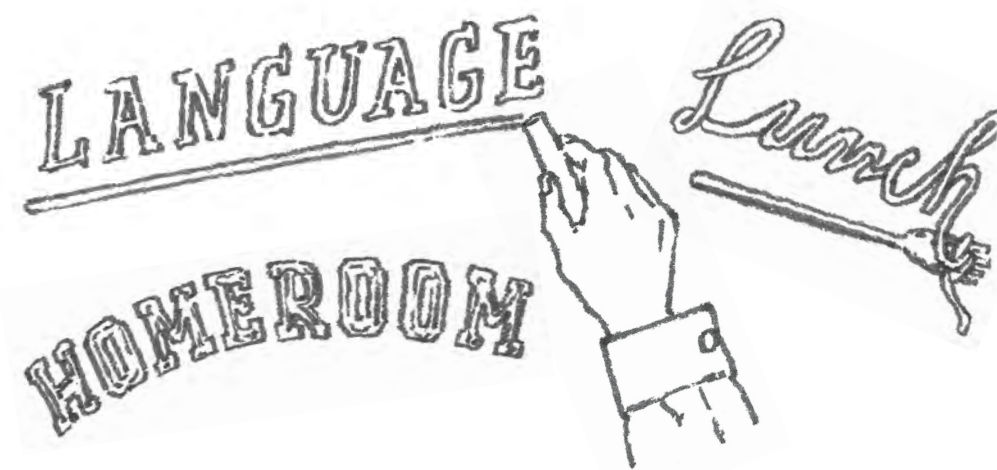
世界のさまざまなやり方を知ったところで、今度は、自分たちにとってベストなものを考えるフェーズだ。ここでは、1日目で発見したさまざまなやり方のなかからそれぞれのカテゴリに対して選ぶのも、それを踏まえてまだ存在しない新しいやり方を考えるのも自由。まずは、学校の骨子となる校章、校訓、校則、制服などをみんなで決めていく。そうすることで、今の高校生にとってどのような教育方針がベストなのかが見えてくるはずだ。方針が決まったら、今度は、学校で学ぶ科目、ランチや掃除の時間など授業の周辺にある活動にフォーカスをあてる。そのなかから、高校生がバージョンアップさせたほうがいいと思うもの、もしくは、新しく設けたほうがいい科目や周辺活動をみんなで6つ選んでいく。この議論から今の高校生にとって、どこがマッチしていて、どこがマッチしていないか、何が足りていないかが見えてくるはずだ。



3日目：こんな科目、こんな教え方！

6つが決まったら、各大陸から1人ずつ集まった6チームに分かれて、それぞれのチームに割り当てられた科目や周辺活動をプランニングする。参加する目的は？ ベストな時間の長さは？ 教室や座席の配置は？ それを教える先生は？ 教え方は？ 使うツールは？ など、こちらが用意した切り口をヒントに1つひとつ考えていき、1つのプログラムとして完成させていく。どのような科目や活動がでてくるかは私にも予測はできないが、イメージがわきやすいように、思いつくところでいくつか例をあげよう。例えば、「語学」。自動翻訳などさまざまな

便利ツールが出てきているなかで、語学を学ぶ意義や目的は何か、その意義に適した学び方はどういうものなのか？ 例えば、体育。何のためにカラダを動かすのか？ それに適した運動のカタチは？ 場所は？ 例えば、ランチ。みんなで食べるか、家で食べるか、同じものを食べるか、バラバラなものを食べるか。あるいは、ランチの概念をまったく違うものの学びに発展させるのがいいのか。例えば、今の時代は「アナログ」の授業が必要だと仮定しよう。インターネットがないときにどうサバイバルするか。20世紀の生活からたくさんのヒントを学ぶ授業があったらどうだろうか？ など高校生の実際のニーズを探る。



4日目～6日目：「学校」をカタチにしよう！

6つのプランができれば、次は、そのプランを紙やコンピュータのなかから取りだして、実際に廃校のなかでカタチにしていく。イメージとしては、日本の学園祭気分、壁をペイントしたり、教室のレイアウトをつくったり、使うツール類をつくったり、授業の内容をリハーサルしたりする。寸劇をするのも、まじめにやるのも、リアルでもバーチャルでも、アナログでも、デジタルでもやり方は自由。材料やスキルは、用意されているものはもちろん、割り当てられた少額の子算から自分たちで知恵を絞って世界中から調達することも可能とする。さらに、各チームにサポーターをつけることで、ヒントや知恵をもらいながら、一緒に、より柔軟に、ベストなアウトプットをつくっていく。ここで、違う国や考え方をする人たちとどうコラボレーションをしていくかを学べるのも高校生にとって1つのハイライト。

7日目：School of 2018 へいざ、開校！

完成した6つの授業と活動を学校の1日として、1時間目から6時間目までに割り当て、担当グループが45分ずつの授業を実施する。他のチームはそれを生徒として受講して体験する。3日目のところであげた例を引用すると、1時間目：語学、2時間目：体育、3時間目：ランチ、4時間目：アナログ、5時間目、6時間目という流れでプログラムが続いていく。

すべてのプログラムを体験したら、最後にホームルームとしてその日の体験を振り返りながらラップアップ。「School of 2018」で1日学んだ経験はもちろん、7日間を通して、世界の高校生と一緒に学んだこともみんなでシェアする。もしかすると、世界中の先生が集まって、この「学校」を体験する日を1日設けるのも、教育に対する意識改革には有効かもしれない。ただ、今回は高校生がターゲットなので、大人たちはアーカイブを通じてこのプロジェクトにふれる仕組みをとる。



学校の仕組みや授業を考えるのはそう簡単なことではない。プロの大人たちが何年もかけて作りあげてきたシステムにはいいところがたくさんある。このプログラムを通して、高校生たちがそれに気がつけば、もっと日頃の学校生活に一生懸命取り組むようになったり、「なんでこうなんだろう？」の疑問がとけたりするかもしれない。

さらに、プロの大人たちが考えたシステムを分析し評価することで、そこにあって今まで気づかなかった意図を発見することができるかもしれない。しかし、な

かにはさらに良くしたり、変えていけないところも眠っているはずだ。まさに「学校」の今を生きる彼ら彼女らの目線でその改善に挑戦することで、大人たちが気づけなかった、はっとするアイデアややり方が生まれることも十分に期待できるはずだ。

このプログラムがこれからの「学校」のあり方のバージョンアップにつながったら、高校生にとっても、大人たちにとっても真の国際交流の「学び」の価値が生まれると思う。何よりも「School of 2018」がどんな「学校」になるか、そこからどんな未来が生まれるのか、とても興味深い。

最後に。この学校は、リアルなカタチとして、廃校のなかに残すだけでなく、世界の誰も見ることができるとして公開をしていきたい。参加する30人の高校生の7日間の体験にとどめるのではなく、全世界に「学校」というものについて考えるキッカケを与えられればと思っている。



◎活動のねらい

どの国の高校生も、同じように多くの時間を過ごしている「学校」。でも、その体験は同じなのだろうか？ 校章、校訓、校則、教育方針、座席、制服、科目、教科書、ランチ、行事、テスト、宿題……。 「学校」という、その後の人生に大きな影響を与える体験は、同じようではない国によって違うはずだ。

じゃあ、世界の学校はどうなっているのだろうか？ 何が同じで、何が違うのだろうか？ 私が通った6カ国の学校だけを見ても、そこにはさまざまなやり方があった。各国のやり方には、絶対的な良し悪しはないし、すべてが正解である。裏にあるのは、どう育ててほしいかという教育哲学の違いだと思った。ただ、時代や個人によってベストマッチする手法は異なるはずだ。同じ「学校」というものをさまざまな視点から知ること、高校生たちの学びに対する固定概念を壊していくことが最初のねらいである。そうすることで、世界中の高校生それぞれの「ちょっと苦手だなあ」や「なんでこうなんだろう？」と思うものにも、「いいなあ」と思うやり方があるということを見つけることができるはずだ。

しかし、ここで止まってしまうと、複数の国で学ぶ留学経験を超えることはできない。今回のキモは、そこから先にある。大人たちによって決められる「学校」というシステム。もちろん、そこには大人たちの試行錯誤や想いが込められているが、もし、世界中の「学校」のあり方を知った世界の高校生たちが、今の時代の自分たちの学びにベストマッチする「学校」をさまざまなやり方のなかから編みだしていき、カタチにすることができたとしたら、大人たちや教育者たちにはない発想でできた「学校」のショーケースが誕生するはずだ。これは、交流や学びを超えて、世界の教育への「提案」にすらなり得るのではないかと思う。

2018年に完成する学校は、「School of 2018」と名づける。もし毎年、この「学校」がその年の高校生によって更新され続けていくとしたら、世界の高校生の学びに対する「今」を知るとともに、リサーチではわからないさまざまな学びのあり方と可能性を比較し、蓄積する仕組みにもなる。今回のプログラムは、それをねらいとする。



© 劉成吉

いな がき ただし
稲垣 忠

東北学院大学文学部教育学科教授。専門は教育工学。小中高校のさまざまな学校現場に関わりながら、情報教育、授業設計、教育の情報化、学校間交流学習などを切り口に研究を展開している。国際交流壁画共同制作プロジェクトを実施するジャパンアートマイルのコアメンバー。『学校間交流学習をはじめよう』（編著、日本文教出版、2004年）、『授業設計マニュアル Ver.2—教師のためのインストラクショナルデザイン』（編著、北大路書房、2015年）などの著書がある。

プロローグ

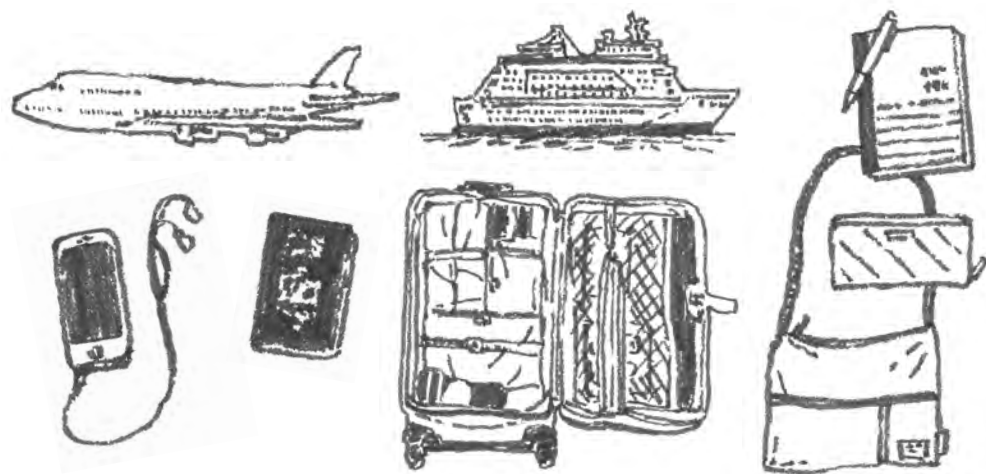
情報化とグローバル化の勢いはとどまるところを知りません。従来、国際交流といえば、留学したり、外国からのゲストを招待したり、手紙や物品を贈りあうなど、実際に人やモノが行き来するものでした。インターネットは、この状況を一変させました。メールやSNS、テレビ電話などを使えば、離れていてもいつでも交流できます。20年前は高価な専用機器が必要でしたが、今は、皆さんのスマートフォンでもできます。しかも、無料です。人と人の間の時間的、空間的距離がぎゅっと縮まったのです。さらに、仮想空間に没入するVR（Virtual Reality：仮想現実）や現実空間とCG（コンピュータグラフィックス）を合成するAR（Augmented Reality：拡張現実）を使うと国際交流はもっとおもしろくなるのでは？ そんな可能性を探ってみました。

参加者・人数

異なる国・地域の高校生4人×グループ数（4人グループでの活動が中心）

日数

ネット上での事前交流1ヵ月、対面交流3日間



プログラム内容

このプログラムでは、対面する前にVRを使って交流します。近年、ゲーム機を中心に、仮想体験ができるゴーグルをつけることで画面の世界のなかに自分がいるような感覚を味わえる技術が普及しはじめました。スマートフォンをゴーグルにはめこむだけでVRを体験できるので、高校生でも使いやすいと思います。

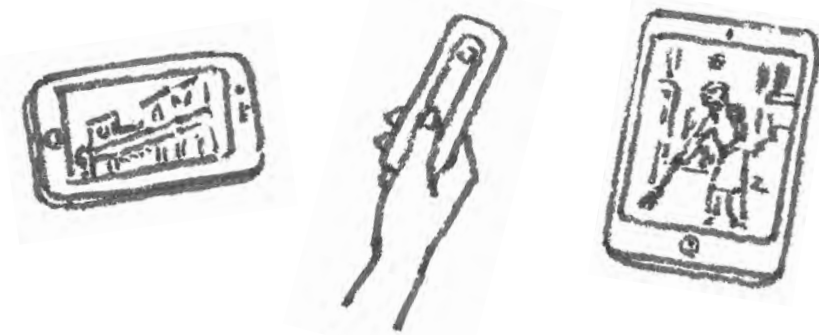
その後の対面交流では、協働で壁画制作に取り組みます。活動の成果を交流後に持ち帰るしかけとして、ARを使います。こちらはスマートフォンやタブレットをかざすと、現実の空間にCGを表示できます。例えば、夜空にスマートフォンをかざすと、その位置にある星座の絵が画面に映しだされたりします。対面交流の様子や制作した壁画をARで再現できるようにしておくことで、交流が終わったあとも、成果を振り返ったり、家族や友だちに伝えるときに利用できます。

事前交流

対面での交流が始まる1ヵ月前から、週に1回、2時間程度、次のようなアクティビティに取り組みます。

1 週目：日常を伝える動画をアップしよう

専用のカメラを使って360度パノラマ動画を3本、撮影します。自宅、学校、よく行くところ、食事、遊び、勉強、部活、どんな場面でもかまいません。どういう場面が自分らしいか考えてみましょう。ここで大事なルールが1つあります。自分を撮影してはいけません。あなたの姿はまだ秘密です。撮った動画にどんな場所で何をしているところなのか説明をつけて、ネットにアップします。



2 週目：ほかの高校生の動画を見てみよう

ネットにアップされたほかの人の動画を VR 用のゴーグルをつけて見ると、そこに名前も国もわからない誰かの日常が 360 度広がります。4 人 1 組で活動するとは聞いていますが、ほかの 3 人の情報はこの VR ゴーグルから見える情景だけです。視界に入ったものを手がかりに、どこの国の人なのか、どんな高校生なのか想像をふくらませてみましょう。気になった場面にコメントや質問を書きこみます。「びっくりした」「素敵だと思った」「疑問に思った」「共感した」などといったあなたの気持ちや、「違和感がある」「意味がわからない」といった戸惑いの声も書きこんでみましょう。



3 週目：コメントを見てみよう

VR ゴーグルをつけて自分がアップしておいた動画を見てみましょう。あちこちにコメントがついています。「え？ここに疑問をもつのか？」「これって、そもそも何だっけ？」「ここは私と同じように感じてくれたんだな」など、違う国・地域に暮らす高校生の目線からのコメントは、自分の文化について考えるきっかけを与えてくれます。自分の意図とは違う捉え方をされることもあるかもしれません。コメントにはできるだけ返信をしてみましょう。コメントを参考にしながら、自分の日常がみんなにもっと伝わるようにするにはどんな場面が必要か考えて、さらにもう 1 本、パノラマ動画を追加しましょう。



4 週目：対面交流に向けて

ほかの高校生の動画をもう一度見てみましょう。自分の質問に返事があったかな？ 相手が追加した動画は何だろう？ どこの国かわかる動画があるかな？ 来週の対面を前に、どんな人たちなのか、期待がふくらみます。

一緒につくる壁画のテーマは「20 年後の私たちの〇〇」。「〇〇」に入るテーマは会ってから話しあって決めますが、2038 年の世の中がどうなっているかを考えるのに参考になりそうな資料を探して、「〇〇」の候補をイメージしておきます。

対面交流

どこの誰かわからないまま交流していたみんなといよいよ対面です。

1 日目：テーマを決めよう

自己紹介・アイスブレイクのあと、グループのみんなと、これまでのパノラマ動画をもう一度見ていきます。初めて会うのにお互いの生活を少しだけ知っている妙な気持ち。どんな場所だったのか、何を伝えたかったのか、どんな気持ちで撮ったのか。一人ずつ種明かしをしながら、お互いの理解を深めます。

これまで、ネット上で対話（コミュニケーション）をしてきたので、ここは一気に協働（コラボレーション）へと進みます。1 日目のゴールは、「20 年後の私たちの〇〇」の「〇〇」を何にするか決めること。まずは、ドイツで開発されたグループで効率よくアイデアを出しあうためのブレイン・ライティングという方法でアイデアを広げてみましょう。図 1 のような紙を 4 人が 1 枚ずつ持ちます。まず 5 分でいちばん上の段に「〇〇」のアイデアを書きます。次に、その紙を左隣の人に渡します。渡された人は、1 段目に書かれた「〇〇」について具体化したり発展させたりするためのアイデアを 2 段目に追加します。そして 5 分経ったら、また左隣の人に渡します。これを 4 回繰り返すと、図 2 のような表が 4 枚できあがります。

図 1 20 年後の「〇〇」

1 段目			
2 段目			
3 段目			
4 段目			

その4枚の表に書かれたたくさんのアイデアをもとに、「○○」のテーマを話しあい、絞りこみます。

テーマが決まったら、みんなが持ってきた参考資料やネットで、20

年後の「○○」について調べますが、具体的な内容をまとめる必要はこの日にはまだありません。ここでは、同じテーマであっても、国や地域によって捉え方に違いや共通する部分があることに気づくことが大事です。その違いや共通点の背景には何があるんだろうと考えてみるグループもあるかもしれません。

図2 20年後の「○○」

1 段目	スポーツ	学校
2 段目	AIがやる試合を人間が観戦	先生がいない
3 段目	生身の選手じゃなく、選手のCGが登場して試合をする	授業は家で受けるのがふつう
4 段目	宇宙ステーション選抜 vs 地球選抜の試合が行われる	ネットにアップされている授業のなかから自分で選んで勉強する

2 日目：壁画をつくろう

昨日話しあった「20年後の私たちの○○」の世界を表現する壁画づくりに取り組みます。「アートマイル」という国際交流壁画共同制作プロジェクトがあります。壁画のテーマや構図をネット上で相談しあったあと、黒板大のテント生地を使い、片方の国側で半分を描きあげます。その後、相手国に送って残り半分を完成させてもらい、オンラインで鑑賞会をするといった活動です。



今回は対面交流ですから、作品を送りあう必要はありません。4人で協力してテント生地に描いていきます。絵を描くには、構図やレイアウトをどうするか、何を描きこむかといったことを話しあう必要があります。作品の完成は最終日の正午まで。それほど時間はありません。役割を分担しつつ、お互いの意思疎通を図りながら進めていくことが求められます。例えば、「20年後の私たちの食卓」をテーマに選ぶチームもあるかもしれません。4人の国・地域の食文化をミックスしたメニュー、まだ見ぬハイテク食材をロボットと食べる食卓、食料危機に陥ってしまった侘しい食卓など、いろいろな切り口がありそうです。

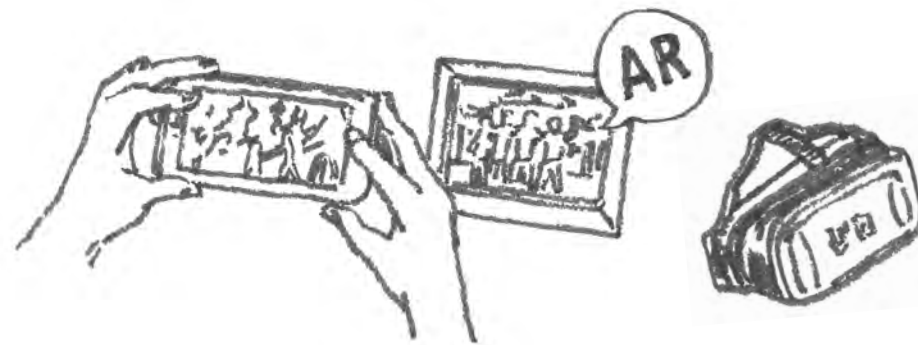
3 日目：壁画完成、発表

最終日です。午前中で壁画を仕上げます。午後はお披露目。チームごとにテーマや壁画に込めたメッセージ、工夫したことなどを発表します。発表のあとは、みんながつくった壁画に囲まれてパーティを。この交流を通して学んだこと、これからやってみたいことを語りあいます。先程の発表とパーティの様子は動画で撮影しておき、ARのコンテンツとして活用します。お土産に全員の記念写真が入った写真立てが贈られるのですが、実はここに秘密があるのです。

帰国後

残念ながら、グループでつくった壁画は1枚だけ。みんなが持ち帰ることはできません。そこで登場するのがARです。お土産の写真立てにはARを呼び出すコードが組みこまれていて、スマートフォンやタブレットをかざすと、画面いっぱいに壁画が表示されます。タップすれば、参加した生徒たちの発表やパーティの様子が動画で流れます。家族やクラスの友だちに、「こんな交流をしてきたよ！」と紹介するのもよいでしょう。さらに、この動画をVR用のゴーグルをつけて見ると、まるで自分もその場にいるかのような追体験をすることができます。壁画の内容からインスピレーションを得た寸劇を自分の学校の生徒とつくり、壁画の動画をバックに流しながら演じる。そのパノラマ動画をまたネットにアップして交流相手と共有するといった利用の仕方もできそうです。

プログラム終了後も、FacebookやTwitter、インスタグラム等で交流を続ける人たちもいるでしょう。国際交流はプログラムが終わったら交流も終わりではなく、むしろプログラムで出会った生徒たちがそれぞれに交流のネットワークを広げていくきっかけを提供するものであってほしいと考えています。



VRで相手の日常を体験、ARで交流を再現

◎活動のねらい

ネットを介した国際交流には、対面ではできないことが1つあります。それぞれが自分の日常生活のなかにどっぷり浸かったまま交流できることです。異文化を、数日の交流でまるごと理解することは容易ではありません。実際にその地を訪れ、空気を味わい、その土地の人と同じものを食べ、暮らすなかで、時間をかけて身に染みるように理解していくのが本来かもしれません。しかしそれは、自分自身がその文化に適應していくことでもあるでしょう。自分自身の生活・文化のなかに身を置きながら、ネットの向こうの他者の文化を濃密に受けとめてみる。そんな体験ができると、相手の文化を想像して、その視点からものごとを考えてみるのが自然にできるようになり、日々の暮らしのなかで出会う異文化にも意識が向くようになるかもしれません。

さらに、VR（仮想現実）を使って相手の日常空間を仮想体験することで、大ヒット映画「君の名は。」ではありませんが、まるで自分がその相手になってものごとを見ているような新たな異文化体験ができるでしょう。ステレオタイプな見方に陥らずに、より深い相互理解に向かって第一歩を踏みだせるのではないのでしょうか。

一方、AR（拡張現実）が得意とするところは、現実空間に「異物」を紛れこませることです。スマホやタブレットの画面越しに部屋の机を見ると、その机の上にCGのキャラクターが現れて踊ったりするイメージです。VRは他者の視点に立つことをいわば強制しますが、ARは自分の視点の延長線上に異文化との出会いを取りこめるのがおもしろいところです。本プログラムでは、対面交流で体験したことを自分の日常に持ち帰って再現し、自分だけでなく友だちや家族も追体験できるようにするためにARを使っています。



© 金子悦史

ほそ い ひろ み
細井 洋実

聖心インターナショナルスクール日本語教諭。専門は日本語教育学。幼少期をフィリピンのマニラで過ごす。米国の教育団体ASCD（Association of Supervision and Curriculum Development）を母体とするJapan ASCDで教員研修の運営に関わり、伊日財団日本語日本文化講座コーディネーターを務めた。著書に『日本語教育能力検定試験完全攻略ガイド第3版』（共著、翔泳社、2014年）などがある。

プロローグ

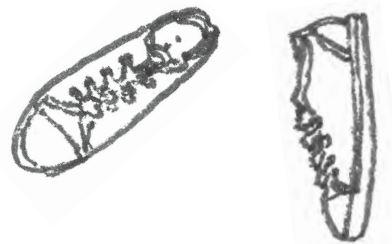
「小さな地球のような学校」と聞いて、どんな学校をイメージしますか。私の勤めるインターナショナルスクールには、ことばも文化も価値観もさまざまな人びとが集まっています。その顔ぶれは目まぐるしく変わります。多様で流動的な環境だからでしょうか。ルール1つ決めるのにも、意見がぶつかりあいます。そんな時、相手の主張は何か、その背景にどんな価値観があるのか見極めることが重要になります。同時に、自分の主張がどのような価値観にもとづくのか、説明することが求められるのです。互いに違いがあるからこそ、頻りに話しあい、意見を調整し、自分たちで新しいかたちをつくりだそうとします。インターナショナルスクールに限らず、多様性や流動性が増す社会では、同じようなことが起こっているのではないのでしょうか。これからの社会を担う高校生に、自分たちの多様性を力に変えていく経験をしてもらうプログラムを考えてみました。

参加者・人数

参加者は4カ国の高校生96名。
各国から24名ずつ参加。24名は同じ学校に通う生徒。6名ずつの4グループに分かれ、参加4カ国から滞在する国をグループごとに選ぶ。
交流期間中は、それぞれの国に各国から1グループずつ計4グループが集まってともに活動する。

日数

事前準備：約1ヵ月、交流：夏休みの1ヵ月



プログラム内容

自国を含め4カ国に分かれた高校生たちが、滞在先の地域の課題解決に取り組むプログラム。自分たちが暮らす地域がどのような課題を抱えているかを事前に調べ、高校生が解決に取り組めそうな内容の課題を選んでおく。ほかの3カ国の高校生を迎えたあとは、課題をとりまく状況を知ってもらうために、地域を案内する。その後、3チームに分かれて、課題の解決案を考える。3チームがつくった解決案から、魅力的で実行可能な案を一つ、地域の人たちに選んでもらう。解決案が選ばれたあとは全員で実行に向けて活動に取り組む。プログラム終了後は、自分たちの学校に戻り、4カ国でそれぞれどのような活動が行われたか、どのような気づきや学びがあったか共有する。

事前準備

課題選びと日程づくり

プログラムが始まる前に、自分たちが暮らす地域が抱えている課題は何か調べておく。過疎化や高齢化、防災など、ほかの地域に共通する課題もあれば、その地域特有の課題もあるかもしれない。役所に足を運んだり、地域に住む人たちに話を聞いたりして集めた課題のなかから、交流の期間内に他国の高校生たちと一緒に解決ができそうな課題を選ぶ。

取り組む課題が決まったら、他国の高校生たちに課題の背景を知ってもらうために、1週間かけて地域をめぐるツアーの計画を立てる。どこを訪れ、どういう人たちに会ったらいいかを考え、そのために必要な約束を取りついたり、細かいスケジュールを組んだりする。必要に応じて通訳の手配もしておく。

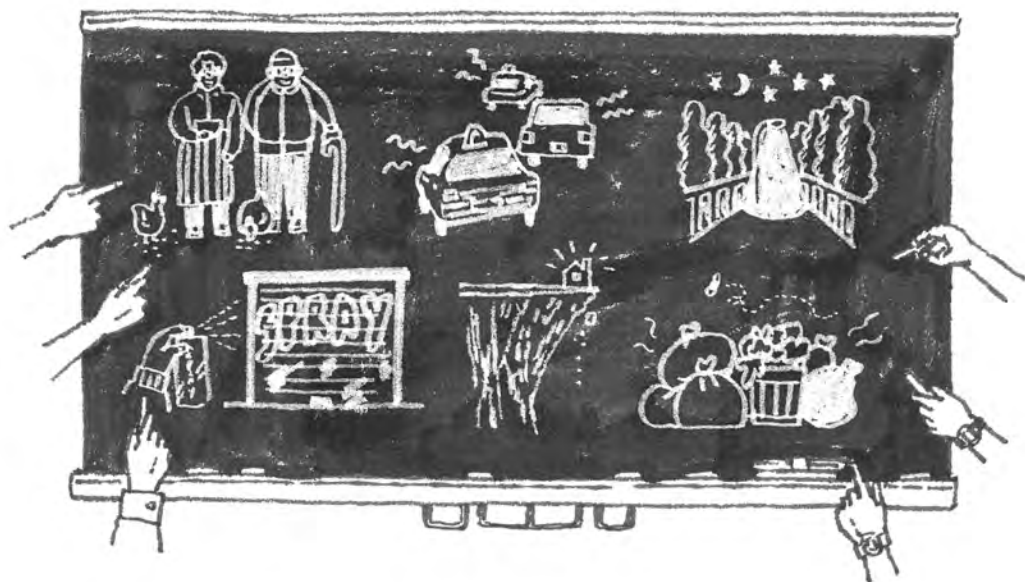
グループ分けと滞在国の決定

同じ高校に通う24名の参加者は、6名ずつの4グループに分かれる。そのうち1グループは自国に残り、他国からの高校生を受け入れる。残りの3グループは、参加国のなかからそれぞれ訪れる国を選ぶ。

交流

1 週目：課題の説明と地域めぐり

はじめに、自分たちが選んだ地域の課題について説明する。それから1週間の地域めぐりに出発する。例えば、「地域の資料館が来館者の少なさに困っている」という課題であれば、まずはその資料館に出向き、どのような場所にあるのか、どんな展示物を置く資料館なのかを調べる。さらに、資料館関係者に、開館の趣旨、これまでの展示や企画、資料館の魅力や問題点、訪れる人たちの年齢層や来館する時間帯など、必要と思われる話を聞く。その後、資料館のある地域のイメージがつかめるように、商店街、町工場、農家、観光地など、地元の人たちの仕事や暮らしが見える場所を訪れ、その土地の気候風土を生かした特産品などを知る。訪れる先々で出会う人たちとふれあう。



2 週目：課題の解決案づくり

各国から2名ずつ計8名の3チームに分かれ、地域をめぐって集めた情報をもとに課題の解決案を話しあう。解決案は実行に移すことが求められる。地域にとって役に立つ解決を図るためには、地域の人々の視点に立って考えることが欠かせない。資料館の例でいえば、関係者だけでなく、利用者、役場の人、旅行代理店のスタッフ、町おこしに携わる人など、さまざまな職種や年齢層の人たちに意見を聞いてまわる。解決案のヒントが見えてきたところで、自分たちにできることを考えるために、まず自分たちの得意なことや利用できるリソースについて話しあう。例えば、Instagramのフォロワーが10万人いる、美術館のボランティアガイドをしたことがある、グラフィックデザインが得意、適切な助言をもらえる人を知っているなど。アイデアがまとまってきたら、資金的、時間的に実行できるか考慮したうえで解決案を完成させる。

それぞれのチームから解決案が出されたところで、各々のプランを地域の人たちに提案する。3つのうちいちばん魅力があり実行可能な解決案を選んでもらう。



3～4 週目：課題解決案の実行

選ばれた解決案の実行に向け、各々のどんな力、スキル、経験、ネットワークが使えるか、24名全員で話しあい、新たに分担を決める。ここからは資料館スタッフも一緒に作業を進めていく。地域の人たちの協力も必要となる。例えば、解決案としてナイト・ミュージアムを実施する場合、旅行代理店にツアーを企画してもらったり、役所に駐車スペースを確保してもらったり、商店街にポスターを貼ってもらったりするかもしれない。

実施してみると、企画の段階では気づかなかった問題が出てくる。同じ日に隣

町で花火大会があることを見落としていて、思うように人が集まらなかったということがあるかもしれない。その後も地域の役に立つために、どこに問題があったのかを探り、地域の人たちと一緒に改善案を考えておく。



終了後

自国に残った1グループ、ほかの国で交流に参加した3グループが学校に戻り、それぞれの国でどのような活動を行ったか、どのような気づきや学びがあったかを報告しあう。地域によって抱える課題もその背景も違うかもしれない。あるいは似通った点があるかもしれない。また、滞在した国によって、経験したこと、挑戦したこと、感じたことは異なるだろう。さまざまな学びを共有して、プログラムを終える。



◎活動のねらい

社会の多様性や流動性が増せば、さまざまな背景をもつ人びとと働く機会が増えます。そのような環境ではどんな力が必要となるのか、高校生が考えるきっかけとなるプログラムをめざしました。4カ国から集まった高校生たちが、地域の人たちと一緒に課題の解決にあたる活動です。

このプログラムでは、課題を見だし解決するための思考力、判断力、実行力、コミュニケーション能力が試されます。地域の課題を取りあげることで、地元の高校生は、自分たちの住む地域を知り、地域の人と関わることとなります。コンピュータで手早く情報を集めるだけでなく、時間をかけ、足を運び、地域の人が必要としていることは何かを探るのです。他国から参加する高校生は、ゲストとしてもてなされるだけでなく、積極的に地域の人たちとふれあい、自分たちの経験や力を使い、課題の解決に貢献します。また、自分たちでつくりあげた解決案を実行することで、トライアル・アンド・エラー（試行錯誤）も経験するでしょう。忍耐力や持続力の大切さを知り、貢献とは何かを考えることになるはずです。

今回、各国の参加者を同じ高校に通う生徒としたのは、自分たちの学校に戻ったときに起こる学びに期待するからです。1人の経験や気づきでは起こりにくい学びも、学校に戻った24人が自分たちの経験を共有することで起こることがあります。24人の学びが学校に変化をもたらすこともあるでしょう。

新しい視点や価値観にふれることで、目の前の可能性が広がる参加者もいれば、うまく向かいあうことができずに自分のまわりに壁を築く参加者もいるかもしれません。そんなことも含め、このプログラムがトライアル・アンド・エラーの機会になればと思いました。

ことばと文化 30TH

Tracks
Jobs
Flow

2018年2月発行（非売品）

発行人 内藤裕之

編集人 水口景子

発行 公益財団法人国際文化フォーラム

〒112-0013 東京都文京区音羽 1-17-14 音羽 YKビル 3F

Tel: 03-5981-5226 Fax: 03-5981-5227 Email: forum@tjf.or.jp

URL: www.tjf.or.jp FB: facebook.com/TheJapanForum

表紙・本文デザイン・DTP 土屋勇太

制作協力／パンフレット作成 山本義明

DTP(Jobs) 関口洋史

イラスト naohiga (Flow)

写真 大木茂 (Tracks)、金子怜史 (Flow)、但馬一憲 (Tracks、Flow)、劉成吉 (Flow)

校正 田中晴美

印刷・製本 凸版印刷株式会社

ISSN 2433-8389 ©2018 by the Japan Forum, Printed in Japan