

CoReCa

2020

公益財団法人
国際文化フォーラム
事業報告

CoReCa
2020-2021



2021

2022

公益財団法人
国際文化フォーラム
事業報告

CoReCa 2020-2021



国際文化フォーラム（TJF）の事業

学びを深める

社会に多様な生き方の選択肢が増えると同時に、社会の多様性が異なる価値観をもつ他者への攻撃や排除を生むのではなく、人びとの可能性を広げていくような文化の醸成をめざしています。例えば、他者との深い対話を通し、相手から新しい視点を得て、自分の考え方やものごとのとらえ方、固定観念などに気づき、自身の幅を広げていく。あるいは、自分やコミュニティの課題について観察し、調べ、考え、行動することを繰り返すなかで、新たなものの見方や考え方、技術、行動や表現の方法を身につけていく。そうした学びを限られた時間のなかで密度濃く体験できる場づくりを試みてきました。その学びの経験が、他者を尊重しつつ、自分の生き方を自分で考えて選ぶことにつながっていくと考えています。

つなげる

中高生がさまざまな文化的背景をもつ人たちと出会い、お互いの考えや感性、ふるまい、これまで重ねてきた経験などに触発されながら、新しい価値をともに生み出す場をつくっています。例えば、多言語・多文化につながりや関心をもつ中高生がチームを組み、演劇、身体表現、造形、音楽、映像などを使った作品をつくるプログラムがあります。作品づくりの過程では、意見の対立や自分の考えをうまく伝えられないもどかしさと葛藤しながらも、それぞれが自分のできることは何かを考え、創造性を発揮し始めます。また、互いのことばを学ぶ海外と日本の中高生や教師が、学んでいることばを使って交流し、自他のことばと文化への興味を深めたり、文化とは何かについて考察したりするプログラムも実施しています。

発信する

TJFは自分たちが発信する日本の情報が新たなステレオタイプを生まないよう、文化の多様性や重層性、流動性を伝えることを重視してきました。個々の「人」の営みに着目したのはそのためです。この10年は、海外にルーツをもつ人も含め、何かに“はまっている”人たちのこだわりや考えをインタビューしてまとめた記事を発信してきました。一人ひとりの語りを通して、その背景に浮かび上がってくる、多様で流動的な「日本のいま」を伝えたいと考えています。さらに、海外の小中高校の日本語の先生向けに、それらの記事を使って、自他の文化への理解や「文化」をみる視点を深め、想像力などを育むような活動アイディアも紹介しています。

人やモノや情報が国や地域を越えていくグローバル社会。
日本国内でも、学校で、地域で、職場で、
多言語・多文化状況が進んでいます。
グローバル化が進展するこれからの時代、
子どもたちの活躍の舞台はますます
世界に広がっていくでしょう。
こんな時代を生きていく子どもたちが
自分たちの未来を切り拓いていくために
必要な力は何でしょうか。
他者と対話する力、共感できる力、
異なることば、異なる文化の人びとと協働し、
新しい何かを創造する力……
私たちはこれらの力を育むための
さまざまな事業を国内外で行っています。

テクノロジーが進化して、バーチャルとリアル
の境目がなくなってきました。仮想通貨（バーチャ
ル）で莫大な富を得たひとが、現実の世界（リアル）
でハワイに豪邸を建てた――。そんな話をしばし
ば耳にするようになりました。

また、ほんの数年前にはあり得なかったような
バーチャルな計画が、続々と実現しています。た
とえば「デジタル・ツイン」というアイデアがあ
ります。これは、「リアル空間にある情報を元に
サイバー空間で再現する技術」のこと。現実世界
の環境をすべて仮想空間にコピーすれば、鏡に映
し出したようなもうひとつの世界、つまり「デジ
タル上に双子」の社会が作り出せるわけです。

いま日本社会は人口減少問題に直面しています
が、もしかすると「デジタル・ツイン」で一挙に
解決できるかもしれません。なぜなら、デジタル
上でもうひとつの日本社会を作れば、人口も2倍、
GDPも2倍になるからです。そんな仮説を専門
家から聞いたことがあります。これを荒唐無稽と
感じるか、あるいは興味深いと感じるか。ひとそ
れぞれだとは思いますが、私は基本的にテクノロ
ジの仮説はすべて受け入れるようにしています。
そう考えていたほうが、現実社会の動きの早さに
驚かずに済むからです。

コロナ禍によって、私たちのライフスタイルは
激変しました。会議はリモートになり、不要不急
な会合は禁止。自由な海外渡航はもう2年近く止
められています。それでも仕事はなんとなく回っ
ていますが、実際に会って話さないとなとまらな
い話はたくさんあるはずです。事務的なことだけ
ならリモート会議で十分かもしれませんが、お願

いしたいこと、もっと真剣に聞きたいこと、相手
の熱意を感じたいときは、対面でないと無理で
しょう。

対面で会わないと分からないこと、その重要性
を再認識しています。

ひとと会って話すとき、コミュニケーション能
力が極めて重要です。ではその能力をどうやって
伸ばすのか。それはできるだけ多くのひとに会っ



の ま よ し の ぶ
評議員会長 野間省伸
Noma Yoshinobu

て、さまざまな体験をするしかありません。たく
さんの読書をするのも有効だと思います。

仮想世界の存在感がどんどん大きくなっている
からこそ、現実社会でできるだけ多くの経験をし
てほしい。変化に対応しながらも、ブレない自分
の軸を持つことが非常に重要だと感じています。
皆さまのご協力、ご支援をどうぞよろしくお願い
いたします。

2021年7月、理事長に就任いたしました。
今までも理事としてTJFの活動に関わってきま
したが、一昨年頃から、実施している事業のなか
に新しい表現の「芽」が出てきているのではない
かと感じています。これまで私たちの世界は言葉
による表現が中心でしたが、これからは新しい表
現のあり方を模索していく必要があります。

私は大学でダイバーシティについて教えていま
すが、ダイバーシティはバラエティに多様なだけ
ではありません。あらゆるものを受け入れるため
には既存のかたちを変えていかななくてはなりませ
ん。言葉はもちろん大事ですが、それ以外の方法
で表現を模索するのはとても大事なことでと感じ
ています。

コロナ禍において一昨年からオンラインでの事
業が主流となりましたが、コミュニケーションの
あり方について多くの課題が見えてきました。必
要なのは相手を想像する力や相手が何を考えてい
るのかを慮ること。それと同時に、自分自身の個
性や思いを伝えるために、自分を語ることや自分
を開いていくことも今まで以上に求められると思
います。つまり、個の確立がより一層求められる
ことになっていくはずです。

アイデンティティは、確立されているほうがい
いとこれまでいわれてきましたが、複雑多様な社
会では、自分自身の多様さに気づくことも重要で
す。そのためにも、まずは「自分を知る」ことが
必要になります。自分のことを知らなければ表現
できませんし、相手のことを想像することもでき
ません。

TJFではこれからも新しいコミュニケーショ

ンのあり方を模索していきたいと考えています。
それは固定化されてしまった関わり方ではなく、
多様な関わり方を広げていくことにもつながりま
す。多様な関係性をつくることは難しいかもしれ
ませんが、チャレンジングであるからこそ、おも
しろさもあるはずです。

国や言語という枠を外して、互いに関わり合い
ながら学ぶTJFの活動は、まさにダイバーシ



さ と う ぐ ん え い
理事長 佐藤郡衛
Sato Gun-ei

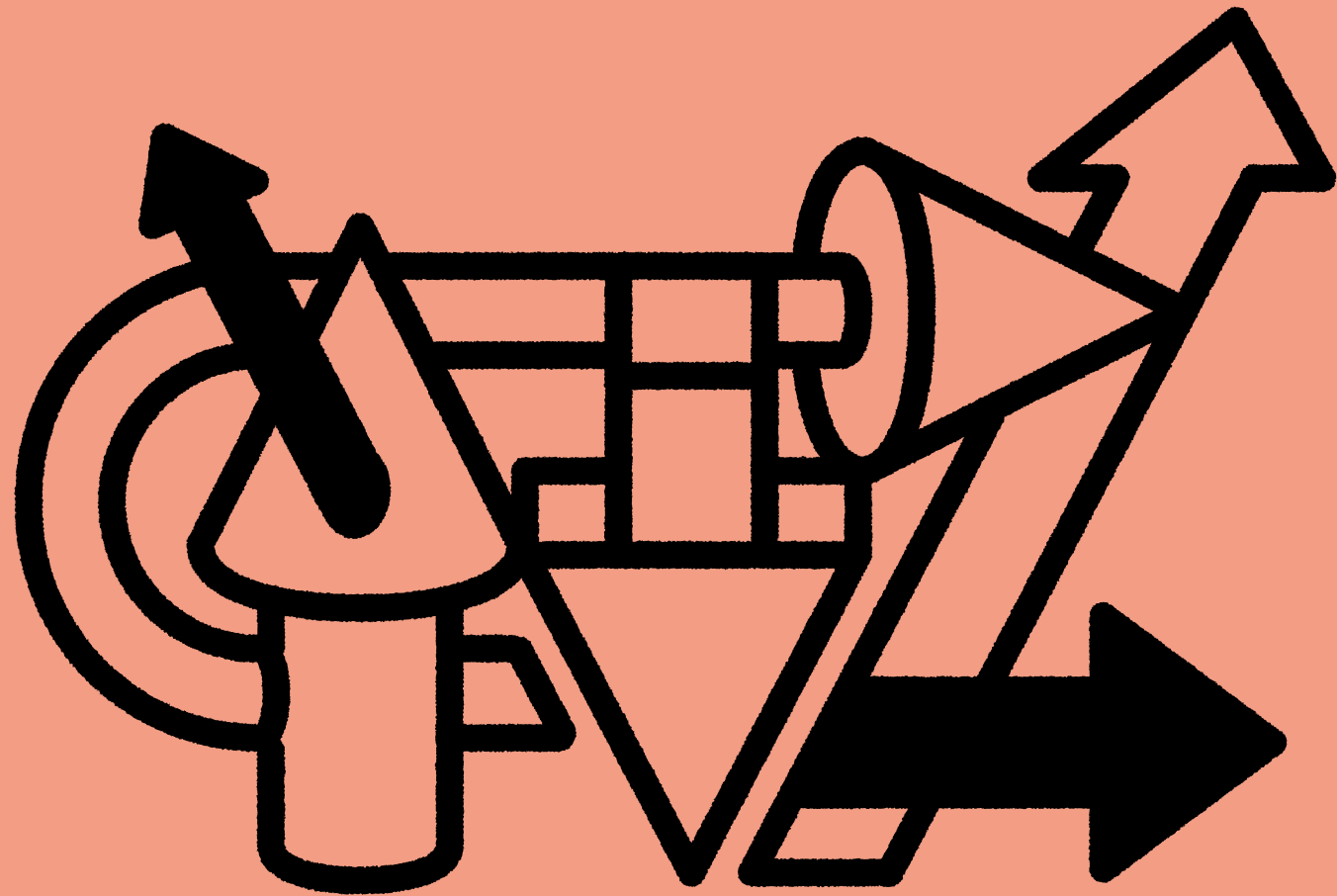
ティそのもの。さまざまな事業において学びを探
究する場が生まれています。今までになかったも
のを取り入れ、体験や学びの機会の場をどうデザ
インしていくのか、それが私たちの使命のひとつ
だと考えています。

皆さまにはこれまでと同様ご理解とご協力をい
ただきますようお願い申し上げます。

ダイバーシティが生まれる場所に

変化の時代にブレない自分を築くこと

学びを深める



- テンダーさんの「その辺のもので生きる」オンライン講座
- 探究するオンラインカフェ〔掘り下げ編〕「学びの質」を語ろう
- ときめき取材記



事業の募集情報やレポートなどをウェブサイトで発信しています。本誌の各事業ページには、それぞれのウェブページにリンクしたQRコードを掲載していますので、あわせてご覧ください。



【学校のソトでうでだめし】

テンダーさんの

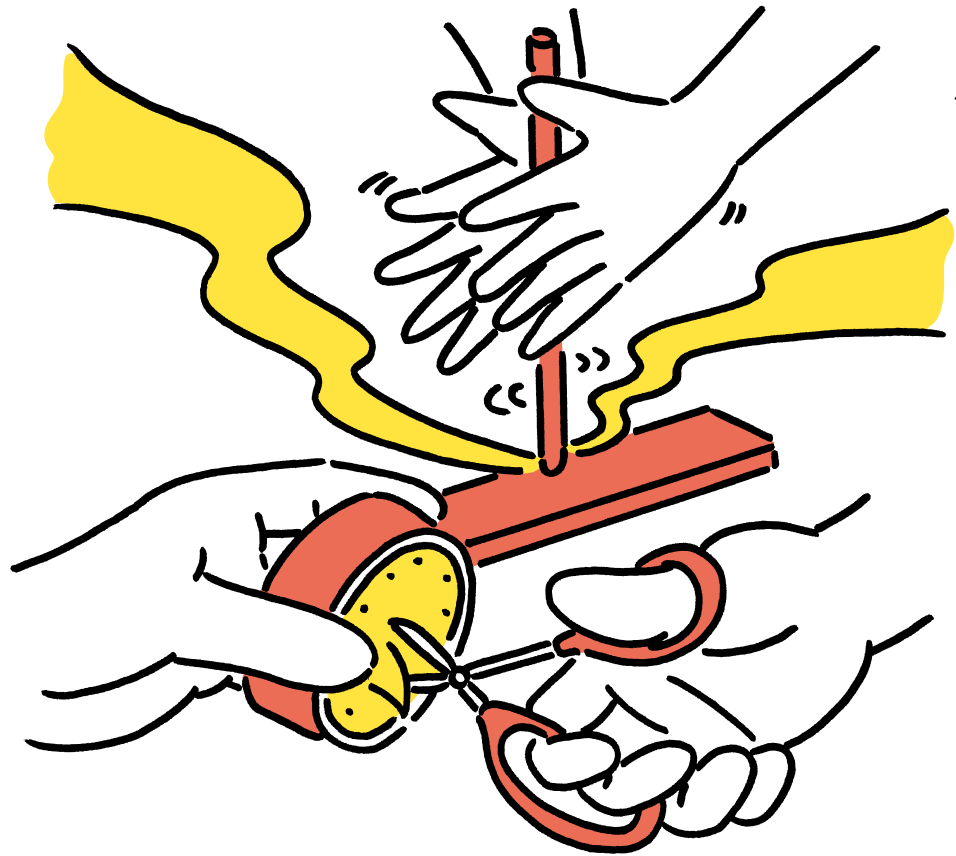
「その辺のもので生きる」 オンライン講座

事業報告

自分に必要なものを、
自分でつくる

環境活動家のテンダーさんに
講師を依頼し、2021年2月
からスタートしました。テン
ダーさんはことばで教えて人の
行動を変えようとするのではな
く、問題をつくり出している構
造を変える仕組みと技術を考え、
世界の人たちと共有してしまし
た。^{*}この講座ではその一部をお
すそ分けしてもらいます。

例えば、第1回「アルミ缶を
使い倒そう」では、アルミの特
性と扱い方、アルミの形状が変
わると価値も変化することを学



びました。アルミ缶を自分の必
要なものにつくり変えられると
いうことは、資本がなくても、
広く捨てられているごみから自
分の手で価値あるものをつくり
出す発想と術を得たという意味
をもちます。これは、現代の大
量生産・大量消費の社会構造を
維持する側から外れ、「しよ
うがない」とあきらめる習慣を乗
り越えて構造を変える側に軸足
を移し得るということでもあり
ます。また、テンダーさんの廃
材利用の技術には、ごみを拾う
ほど儲かる仕組みをつくること
で問題を解決するという視座が
あります。

この講座は、全員の対等な関
係性を重視するとともに、双方
向かつ探究的です。参加者自ら
観察し、仮説を立て、実験を繰
り返して技術を身につける過程
は、学校で習った断片的な知識
が実際の経験と結びついてつな
がり合い、統合された知として
学びなおされる場となっています。

^{*}詳細は2019年にテンダーさんに講師
をお願いしたワークショップ
「教育しきれない時代に
に「教える人を変えるのか」
のレポートをご覧ください。



テンダーさんの「その辺のもので生きる」オンライン講座

期日：[第1回]2021年2月7日(日) [第2回]2021年3月14日(日) 場所：オンライン 講師・企画協力：テンダー サポーター：[第1回]井上美優、武尾満月、
武尾祐見、中林勇人、堀江真梨香 [第2回]井上美優、岡崎大輔、武尾祐見、中林勇人、堀江真梨香 ウェブレポート作成協力：数下佳代 参加者：[第1回]
国内外の中高校生～大人26名 [第2回]国内外の中高校生～大人23名
全14講座の日程・内容と実施済み講座のレポートは左のQRコードからウェブサイトをご覧ください。



テンダーさんからのメッセージ オンライン講座、はじまるよ！



©矢島慎一

講師・テンダーさん

環境活動家。鹿児島で、生態系の再生と廃材利用のための市民工房「ダイナミックラボ」
(<https://sonohen.life>)を運営。システム思考、市民工房、非暴力コミュニケーション、先
住民技術、適正技術等の人類の叡智を核に、考え、実践・実現し、伝えることを繰り返して
いる。著書に『わがや電力 12歳からとりかかる太陽光発電の入門書』(<https://yohoho.jp/wagaya>)がある。

日本に住むほとんどの人が気づいていないこの秘密を、
今日、君に教えてあげよう。
「自分で作れるものは、買う必要がない。だからお金が
いらな

さあ、君は信じられるだろうか。

自分の暮らしを形作る大半の道具を作ったり直したり
できるようになったとき、もはやお金がもつ強制力はあ
まりない。お金を得るための技術を身につけるよりも、
技術が自分自身を養ってくれることを、僕は君に知って
ほしい。

僕が言っていることは、何も遠い世界の話ではない。
数万年におよぶ人類史の99%以上は、僕の言っている話
と同じように、自分たちで工夫し、作り、使い、上達し、
繋いできたのだから。

これから2年間、僕ができるようになったことの要点
を君におすそ分けしようと思う。中でも僕が好きなのは、
他の人が捨てた廃棄物から何か素晴らしいものを作るこ
とだ。(そして、不思議なこと)そういうことができる
ようになると、お金を払ってでも君に頼みたい、という
依頼がやってくる。

つまり世の中には、「お金を稼ぐための技術」と「自
分自身を養い、暮らしをすることができるようえに、つい
てにお金まで稼げちゃう技術」の二つがあるってこと(誰
もそんなことを君に教えてくれなかったと思う)。

今回は、国際文化フォーラムの企画で、参加費は材料
実費程度の格安講座。ぜひこの機会に「オルタナティブ
II主流ではないもの」にどっぷり浸かってほしい。なぜ
なら、次の波に乗るためには、今盛り上がりつつある(よ
うに見える)波を横目に見過す必要があるからだ。

みんなは、学校を卒業したり辞めたりしたあとは、ど
うする予定だろうか。高校や大学や海外留学や、要は他
の学校に行くのだろうか。今か遠い未来かの違いはある
にせよ、いずれ学校を終えるのは間違いない。さて、そ
の次はどうするのだろうか？就職したり、アルバイトし
たり、起業したりする予定だろうか。
なににせよ、ほとんど全員と言ってもいいほどの大多
数が心身を病んでも、それぞれのやり方で「誰かから
お金をもらう方法」を身につけようと頑張っているのが
現代だと僕は思う。ところが僕は大人になったとき、そ

ういうことにあまり興味が持てなかった。「どうやって
お金を稼ぐか」を身につけるよりも、「お金で買う予定
のものをどうやって作れるようになるか」の方が、僕に
とっては面白くて、意味があったんだ。
それからついぶん時間が経って、僕は今39歳。壊れた
プリンターから風力発電機を作ったり、分厚い板を自由
に切れる巨大なレーザーカッターを作ったり、落ちてい
る木の棒で火を起こしたり、魚を鍋で突いて食べられる
ようになった。たくさんものを修理し、廃棄物から機
械や道具を作っていく中でわかったことが、ひとつある。

そう、オルタナティブ。いい機会だから、オルタナティブについても、少し話をしよう。



テンダーさんが自作の射出成形機と金型を使いプラごみから作ったタイル。

今の世の中は、一人ひとりが暮らしの全て（＝生きる技術）をこなせなくても、みんなが集まってそれぞれが得意分野を担えばそれでいいじゃない（その代わりお金で頼んだり頼まれたりしよう）、という考え方を信じることで成り立っている。

この2年で僕が君に伝えたいのは、それとは真逆の、「お金があってもなくても、自分でなんでもできるようになっていくための力」なんだ。

なぜなら、僕は「生きる」ということは「日々、自分のことを自分で解決すること」だと思っているから。

僕たちの体と脳は、数万年この作業を繰り返して、それをするために発達してきているはずで、ゆえに自分で解決することをここ数十年の「現代」でいきなりやめ

てしまったら、何のために生きているのかわからなくなるのも当然だと僕は思う。

そして僕たちは、「主流こそ正しい」と考えがちな脳を持っている。これは群れて生きてきた人間が、群れて生き残るために獲得した本能といえる部分なのだけど、現代では広告やメディア、教育の力を合わせることで主流を誰かの意向に沿うものに変えることができちゃうので、もはやリスクを伴う本能となってしまう。だから意識的に、オルタナティブに触れる／オルタナティブで在る必要があると僕は思う。



この画像は【CC BY-SA 3.0】のライセンスに基づいて使用しています。Alternative, Nick Youngson, <https://www.picpedia.org/highway-signs/a/alternative.html>

ただし面白いことに、自分でなんでもできるようなったり、オルタナティブであろうとしたからといって、

他の人と仲が悪くなったり、頼まれたり頼んだりができなくなるわけではもちろんない。ただ単に、前よりできることが増えて、選択肢が広がるだけだ。損することは何もない。

地球環境や気象変動などの大きなテーマに取り組みとき、いくら自分に生きる力があつたとしても、それは大きなテーマの解決の力にはなりにくい。大きなテーマに取り組むときは一人ひとり小さくとも、みんなで協力し、多様な力を結集することが必要だ。

かたや、自分の家の水道の調子が悪いとか、家賃が高いとか、電気がつかないとか、1回しか使わない道具をわざわざ買うのが馬鹿らしいとか、そういうのは実はとても簡単に解決できることで、十分自分ひとりでもクリアできることだ。

だから、簡単に言えば、「主流もオルタナティブも、両方できるに越したことはない」

ただそれだけのこと。どちらが偉いわけでもない。どちらが間違っているわけでもない。両方できるようになってから、どちらの波に乗るか決めればいい。

ただ……、もう気づいていると思うけど、お金を主体とする世の中は永遠には続かない。必ず違うものに置きを置く未来が来る。なぜならお金というもののほぼ全ては、自然環境を切り崩し換金する作業から産まれていて、かつ地球は有限だからだ。有限なものを、無限に切り崩し続けることは誰にもできない。

どんな未来が来ようとも「異なる意見や文化の人とも協力しあえること」を信じ、他の人が見向きもしない「その辺のもので生きる」ことができれば、希望を失うことはない。約束する。



画像：ダイナミックラボ提供

2021/2/7

アルミ缶を使い倒そう

自分の手で
ごみから必要なものをつくる

形状が価値をもっている」とテンダーさん。

※1 2021年12月10日現在。相場は変動する。



左|窓サッシと空き缶を熱で溶かして固めたアルミの塊 右|アルミの塊を削ってつくった洗濯バサミの金型。ここにプラスチックごみを破砕し、熱で溶かしたものを流し込んで洗濯バサミをつくる。 画像：ダイナミックラボ提供



はそれより柔らかいものを切れる。鉄はアルミよりも硬い。だから鉄はアルミを切れる^{※2}」とテンダーさんが理屈を説明しました。

アルミ缶ストープは缶底を二つ使い、片方をもう片方にはめ込んでつくります。最初から直径が違う缶を使えば、はめ込み作業が楽になります。缶のように丸いもの

多くの人の生活に身近なアルミ缶は、実は、軽くて柔らかく、さびにくいうえに、ある程度の強度も備えた優れた金属材料です。この講座では、アルミ缶ごみから自分に必要なものをつくれるようになるために、アルコールストープをつくりながらアルミの特徴や扱い方、道具の使い方などを学びました。

活動の記録

1 形で価値が変わる アルミ缶の世界を知る

●形状が価値をもつ社会

アルミの空き缶は、1kgあたり152円

157円で買取されています^{※1}。1kgは350ml缶60〜70個分です。テンダーさんが空き缶と窓サッシを七輪の熱で溶かして固めたアルミの塊は、縦横10cm、厚み2cm、重さ615gで、材料としての価値は3000円程になるそうです。さらに、この塊を機械で彫って「金型」をつくると、50万円の価値に変わります。金型に溶かしたプラスチックを流し込めば、同じ物を大量に生産できるからです。「金型が今の物質文明をつくっている」とテンダーさんは言います。

ちなみに、今回の講座でつくるアルコールストープは、アルミ缶二つでできていて、重さはたったの10g。コンパクトで超軽量ですが、アルコールを燃料にすれば5分でお湯がわきます。ほぼ同じ機能のものをアウトドアメーカーでは約9000円で販売しているそうです。「不思議だよな。同じアルミなのに形状が違うと値段が変わる。

2 アルミ缶を切る・広げる

●0・1mmの差をないがしろにしない

最初に、テンダーさんが3Dで設計、プリントしたアルミ缶カッターでアルミ缶を二つに切断しました。力を入れなくてもスパッと切れます。「地球の真理、硬いもの



直径を測るのに便利な道具がノギスです。ノギスには本尺と副尺の二つの目盛りがあり、0・1mm単位から(高級なものだと0・5mm単位から)測れます。ちなみに、アルミ缶の厚みは0・1mmです。

テンダー「0・1mmなんて測る必要があるのかと言う人がいるけど、0・1mmの厚さは、髪の毛1本、コピー用紙1枚と同じ。触れば十分わかる厚みでしょう? 0・1mmの差は大きい」

参加者のみなさんもノギスでアルミ缶の直径を測ってみます。すると同じ大きさに見えるものでも、66・0mmや66・1mm、66・3mmなど微妙に違うことがわかりました。

※2 一般的なカッターの刃は鉄に微量の炭素等を含む炭素鋼でできている。



●運や力まかせではなく理屈を考える

「では、同じ直径の缶しかない場合はどうする?」と、テンダーさんが問いかけました。

参加者「バーナーで熱して伸ばす」
テンダー「バーナーは1000度を超える。アルミは融点が660度なので、溶けて流れてしまう」

参加者「ハンマーでたたいて、縮めて入れる」

テンダー「缶は薄いから難しいと思う。俺がね、金属加工のプロのお義父さんからよく言われたこと。『数字と機械は嘘をつかない。嘘をつくのはお前だ』って。力ではなく、理屈でどうするか。運や力ではなく、そういう手順でやれば、誰がやってもできるのかを考えてほしい」

ここで、テンダーさんがフレアリングツールを自作して缶を広げる方法を紹介しました。フレアリングツールは、配管など



フレアリングツールにアルコールストーブ用の缶底を差し込んで、少しずつ直径を広げる。



缶に別の缶を3枚はかせてつくったフレアリングツール(直径0.6mm増)。直径0.2mmのフレアリングツールをつくる場合、重ねる缶は1枚。

管状のものを広げる工具です。まず、一つの缶に別の缶をはかせます。アルミ缶の厚みは0・1mmなので、これで直径が0・2mm広がった缶(フレアリングツール)ができました。このフレアリングツールに、アルコールストーブ用の缶底を差し込み、少しずつ幅を広げると、内径が0・2mm広がります。

3 アルミ缶に穴をあける

●円に等間隔の穴をあける大工の発想

次に、直径を広げた缶底に炎を出すための穴をあけていきます。

テンダー「缶の底に均等に16個の穴をあけたい。どうやってあげればいい?」

参加者「缶底に十字を書いて、その間を取っていく」

テンダー「その十字はどうやって書くの?」

缶の底に均等に穴をあける



缶に細長い紙を巻きつけて余った部分をカットし、缶の円周と同じ長さにする。



その紙を二つに折り、さらに二つに折る。これを4回繰り返して紙を広げると16等分の目盛り(折り目)の入ったメジャーが完成。



メジャーを缶の底に巻きつけ、紙の折り目に合わせて缶に16個の印をつける。



印に画びょうをあて金づちで打つと16個の穴が等間隔にあく。 画像:ダイナミックラボ提供

参加者「最初の2点は定規で……」

テンダー「うん……。せっかくだから、どうしたら均等に穴がかけられるかを考えてほしい。今日は、これを覚えていって下さい。丸いものに均等に印をつける方法。大工は計算しません! 大工は当てて測るだけ」(右ページ「缶の底に均等に穴をあける」参照)

4 火造りでハサミを加工し、缶底を切り抜く

●疑問をもちながら続けな

次は、缶底を丸く切り抜く作業です。

テンダー「どうすれば丸く切れるだろうか」
参加者「カッターで切る」
テンダー「じゃ、やってみよう」

缶底は0・3mmと厚いこともあって思う

ように切れません。四苦八苦する参加者にテンダーさんが声をかけます。「今日みなさんにぜひチャレンジしてほしいんですけど、『このやり方はいかがなものか?』と思ったら即やめてほしい。疑問をもちながら続けないでほしい。切りにくいと思うんだけど、どう? ほかにもっといい方法があるんじゃないかと俺なら思う」

●恐怖心とは何か

ここで、テンダーさんは、「火造り」という鍛冶の技術でハサミの刃先を曲げ、曲線専用につくり変えることを提案しました。火はバーナーを使います。バーナーは勢いよく炎が出るため、恐怖心をもつ人も多いかもしれません。テンダーさんは、怖いという状態は、身の危険を伴う作業をするうえで、自分には制御できない要素がありそうです。心細いということなのではないかと言います。ならば、逆によく知ることと怖さを減らせるはず。重要なのは「情報」と「知識」。手順を一つひとつしっかり理

解すること。そこで、練習のために事前に用意した食べ物をあぶってみることにしました。みなさん、マシユマロ、ソーセージ、厚揚げなどを串に刺してスタンバイ。初めて使うバーナーに期待と緊張で落ち着かない様子です。まずはイメージトレーニングをすることになりました。火は使わずに、手を動かしながら手順を確かめます。「バーナーのダイヤルを開く」「ガスが出てゴォーッと音がし始める」「点火スイッチを何回か押す」「着火する」「串に刺したおやつをあぶる」「焦げ始める」……。

テンダー「はい、ここでおやつが燃えました。どうする?」
参加者「……」

テンダー「いま初めて『どうしよう?』って考えたよね? 人はとっさに判断できない。けれど、火は待ってくれない。だから前もって決めておいたほうがいい。こーやって手を動かしながらやってみるのと、身振りをせずに頭で考えているだけなのとは全然違う。実際に体を動かしながらイ

メージしたほうがいい」

脳は、瞬時の判断を迫られるとき、ものすごくエネルギーを使うそうです。前もって行動を決めておくことで脳の負担が減り、とっさの判断をする余裕が生まれるとテンダーさんは言います。予行練習も無事終了。あぶった食べ物を味わってから、本番に臨みました。



●「失敗」をつぶさに観察する

ハサミの刃先をバーナーでオレンジ色(黄色(800~900度))になるまで十分熱したら、刃先が柔らかくなり、ペンチで簡単に曲げられます。うまくいった人であれば、思いどおりに曲がらなかった人、刃先が折れてしまった人もいました。テンダーさんは、「それは結果であって失敗ではない」と言います。熱した部分と熱してい

ない部分の境界線を曲げようとしていた、熱し方が足りなかったなど、原因があるはずです。「どうしてそうなつてしまったのか」という事実から自分なりの答えを導き出すことが大事だとテンダーさんは伝えていました。そして、火造りの作業をやりとげた参加者のみなさんを、「おめでとう！日本では火造りできる人は、たぶん1万人もいない。そのなかに入ったんですよ！」と祝福しました。



5 内壁をつくり、組み合わせる完成

●アルコールストーブでお湯をわかす

火造りでつくったハサミで缶の底を丸くカットしたら、次は缶の胴体部分を使って

内壁をつくります。内壁を缶底の内側にセットし、二つの缶底を組み合わせたらアルコールストーブの完成です。（前ページ「缶の底を切る＆組み立てる」参照）

できたばかりのアルコールストーブでさつそくお湯をわかしてみます。燃料は薬局で手に入る燃料用アルコールを使います。5分もたたずにお湯がわき、それぞれ好き



なお茶やコーヒーをいれて味わいました。参加者のみなさんからは、「これはどういう使い方ができるだろうかと、捨てられたものを見て考えられるようになった気がする」「家で金属加工ができるなんて考えてもみなかった」「自分の道具は自分で加

アルミ缶は屋根材や壁材にもなる

アルミニウムはさびにくく、軽量で、水に強い材料なので屋根材や壁材に使える。写真は、アルミ缶の上下をアルミ缶カッターで切り落とした後に残る側面部分をハゼ折りという方法で横1列につなげ、さらに縦に重ねて板に貼り付けたもの。これは、アルミ缶を利用していることがわかるようにわざと缶の外側を表にしているが、逆に缶の内側を表にすれば銀色の屋根材・壁材になる。屋根材は高価なものだが、捨てられているアルミ缶を使えば材料費がかからない。さらに、何十年か使って取り替えのタイミングがきたら、溶かして別のものに再利用できる。



工したりつくったりできると知った」という感想が寄せられました。また、「途中から自分でうまいやり方を考えるようになっていった」「こみを価値あるものへ変えることができるようになった」という声も聞かれました。



テンダーさんの「その辺のもので生きる」オンライン講座第2回

2021/3/14

棒と板だけで火を起こそう

断片的な知識が経験と結びつき、統合された知に変わる

活動の記録

古代から伝わる「もみぎり式火起こし」を学び、火が起こる仕組みや体の使い方を探究しました。「いま何が足りないから火が起きないのか？」。テンダーさんが矢継ぎ早に繰り出す問いを手がかりに、目の前で起きていることをつぶさに観察し、そこからフィードバックを得て、考えて、また試す。その繰り返しのおかげで本質にたどりつく学びを全身で味わう時間となりました。それはまた、理科や化学の授業で習った燃焼の三要素、分子、摩擦、熱力学などの「知識」が、火起こしを通して「経験と結びついた知識」として学びなおされ、「統合された知」へと変わっていくプロセスでもありました。その一部を、テンダーさんと参加者のみなさんの実際のやりとりにもお伝えします。

1 テンダーさんのデモをみて試してみる

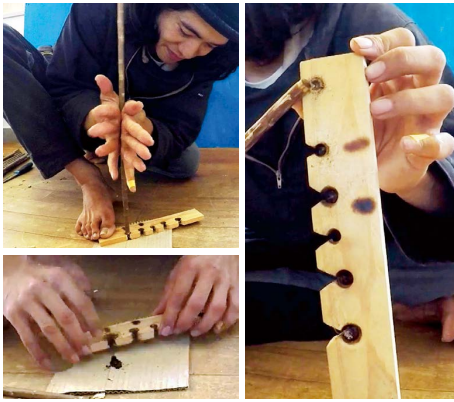
●体力は有限だからたくさん考える必要がある

まず、テンダーさんがデモンストレーションをしました。必要なものはセイタカアワダチソウでつくった火切り棒と、杉の板（火切り板）と麻ひもをほどいた火口です。



右上|セイタカアワダチソウの茎でつくった火切り棒 左|杉の板でつくった火切り板 右下|麻ひもをほどいた火口

火切り板に小さくぼみを彫り、その先にV字の切り込みを入れます。くぼみに火切り棒を立て、両手ではさんで素早く回転させながら手を上から下へと動かします。それを数回繰り返すと、煙が立ち、V字の切り込みに黒い粉がたまってきました。粉を火口で包んで息を吹きかけると、ポワッと燃えて火が立ちました。ここまで1分もかかっていません。



2 「いま足りないものは何か？」を考える

参加者のみなさんもさつそく試してみます。ところが、煙が立つ気配すらありません。何度も繰り返して疲れてしまった人もいました。テンダーさんは、「体力は有限。体力を使いはたさず火を起こすには、たくさん考える必要がある」と言います。「どうしたら火はつくのか？なぜつかないのか？」を考えてほしい。ここからテンダーさんと参加者の怒涛の問答が始まりました。

●必要なのはフィードバックを得ること

まず、テンダーさんが「ものが燃えるのに必要なものは何か」と問いかけました。参加者から返ってきた「空気（酸素）」「燃えるもの」「温度」という小学校で習う「燃焼の三要素」を踏まえた答えに対し、テンダーさんがさらに畳みかけます。

テンダー「いま足りないのは何ですか？」参加者「熱？」テンダー「どうして熱が足りないってわかるの？」

参加者「燃焼が起こってないから」テンダー「空気、燃えるもの、温度、どれが足りないって、どうやってわかるの？」

みんな答えにつまっています。参加者のひとり、が「摩擦が弱いから温度が低いの

ではないか」と発言しました。すると、テンダーさんが、実際に棒を回転させてから触ってみようと提案し、「必要なのはフィードバックを得ること」だと伝えました。杉の発火点は230度で、触って熱いと感じるくらいだと50〜60度。熱くなければ温度は上がっていないので、同じことを繰り返しても火はつかないということになります。みなさん、さっそく試してみますが、熱くなさそうです。



テンダー「なぜ温度が上がらないんでしょうか？」

参加者「摩擦が十分じゃないから」

テンダー「どうして十分じゃないとわかるんですか？」

参加者「木がこすれてないから」

テンダー「いま発生させたいエネルギーは何ですか？」

参加者「熱エネルギー」

テンダー「熱エネルギーをつくるために、何をしてるんですか？」

参加者「摩擦熱を起こそうとしている」

テンダー「摩擦を起こすために何をしてるんですか？」

参加者「棒と木をこすり合わせてる」

テンダー「棒と木をどうやってこすり合わせてるんですか？」

参加者「回転させて、下に向かって押しつけてながら」

テンダー「おー！いまやっている運動は二つ。下に押し下げることと回すこと。どっちが足りないの？」

参加者のみなさんは考え込んでしまいました。

3 五感を使って フィードバックを得る

●音が違うのはなぜか？

テンダーさんがヒントを出します。「さっきは板を触って温度を確かめました。使ったのは触覚のフィードバック。五感のフィードバックにはほかにも見る（視覚）、聞く（聴覚）、嗅ぐ（嗅覚）、味わう（味覚）がある。今度は音を聞いてみてください」と言うと、再び火起こしをしてみました。

参加者「音が……ない？」（実際には低い音が出ていた）

テンダー「そう！ちなみにみんなのまねをしてみます。音が高いの。なぜでしょう？」

参加者「下に押しつける力が弱くて、回すのが早すぎるから」

テンダー「何で下に押しつける力が弱いと音が高いの？」

参加者「……」

テンダーさんが再び「どうして高い音が出るのかな？」と問いかけると、参加者のひとりが「接している面積が小さいから」と応じました。「おー！近い！」とテンダーさん。少し答えに近づいたようです。今度は、どうやったら低い音が出るかやってみることにしました。それぞれに試しては五感を通して観察し、また試してを繰り返しながら、気づいたことを口にしていきます。テンダーさんは、「テンダーさんの正解を当てよう」と思いつきを口にするのではなく、フィードバックをもとに自分が考えたことをことばにしてほしいと伝えていました。

4 ファンデルワールス力に たどりつく

●木くずはそもそも何で生まれるのか？

ある参加者が、「木くずが出るのは下に

ティの生存にも関わる技術だということを覚えていてほしい」とテンダーさんは伝えました。

※2「キョウチクトウなど燃やすと毒を出す植物もあります。火起こしをする際はその植物の性質を調べてから行ってください。」



6 文化としての火起こし

●北米先住民の文化
火起こしは子どもを産むこと

向かう力が板にかかっているから。やはり押す力がもつと必要なのは？」とV字の切り込みにたまる木くずに着目しました。すると、テンダーさんが「そもそも木くずとは何か？」と問い返し、再び問答が始まります。

参加者「杉板が削れたもの」

テンダー「どうしてわかるんですか？」

参加者「杉板の穴がどんどん大きくなっているの」

参加者「杉の一つひとつの細胞の塊。つまり杉を構成している物質が摩擦ではがれ落ちて崩れること」

テンダー「摩擦ではがれるって何ですか？」

参加者「爪でひつかいたときに皮膚がはがれるみたいな感じ」

テンダー「何ではがれるの？」

参加者「うーん。くつつく力より強いからですか？」

テンダー「おー！いやあ、素晴らしいね！くつつく力より強い力が加わるから、はがれるんだよね。ちなみにそれは『ファンデルワールス力』と言います。すごく大事な話をするよ。料理の保存とかに使うラップはどうしてお皿にくつつくか知ってる？」

参加者「摩擦？」

テンダー「違う。ファンデルワールス力なの。地球の、宇宙のすてきな出来事なんだけど、近づきすぎた二つのものはびったりくつついちゃう。でも、ラップを一度はが

最後に、テンダーさんが、北米先住民の知恵と技術を継承する「トラッカー・スクール」で教わった話をしてくれました。北米先住民の文化では、「火起こし棒はお父さん」「火起こし板はお母さん」「火種は赤ちゃん」「火口はゆりかご」で、火起こしは「自分の子どもを産むこと」だと考えます。テンダーさんが必死に火口に息を吹きかけて火を起こそうとしていると、「お前はそうやって子どもを育てるのか？」と問われたそうです。また、起こした火は水をかけたり、踏んで消したりしません。「必要があつて生んだものだから、消えるまで待つ」のだそうです。北米先住民は火を命のようなものとしてとらえているのです。かれらが誰かの火起こしをほめるときには、「上手」とは言いません。「Beautiful（美しい）」とほめるのだそうです。



講座では、ここで紹介した以外のさまざまな方法でフィードバックを得ようと試みました。詳細はTJFウェブサイトのレポートをご覧ください。



5 熱崩壊にたどりつく

●知識が経験と結びつくということ

テンダーさんが質問の角度を変えました。

テンダー「水を温めると100度で湯気になるでしょ？何でなるの？」

参加者「エネルギーを加えたら、どんどん動きが大きくなる」

テンダー「何の動きが大きくなるの？」

参加者「分子の動きが……。熱が加わるっていうのは振動でしたよね？」

テンダー「そう！熱は振動なんだよ。人が運動すると体温が上がるのは体のなかで結合している細胞の動きがいつもより大きくなるから。ほかに、低い温度で凍って

火起こしのとときに粉（木くず）が出るのは、ファンデルワールス力でくつついていた杉の細胞と細胞が、棒と板をこすり合わせることではがれていくからだそうです。

※1「セルロース（植物の細胞壁や植物繊維の主成分）間の結合にはファンデルワールス力のほか、水素結合もあるが、ファンデルワールス力のほうが弱いのでその結合から先にはがれていくと考えられる。」

事業報告

「学びの質」を掘り下げる

これまでのワークショップでは、子どもの目線から探究の物語をたどり、全体の見通しをもって活動をデザインすることに取り組んできました。そのなかで多くの参加者が課題として挙げたのは、「探究的な学びをどう見取り、どうフィードバックを返したり、評価したりすればいいのか」ということです。そこで、まずは探究的な学びの「学びの質」とは何なのかを2



回のワークショップで掘り下げてみることにしました。

1日めは、講師の稲垣忠先生が学びの質を考えるための複数の視点(図1)とフレームワーク(図2)を提示しました。その後、ゲストスピーカーの渡邊光輝先生に中学校の国語の授業でメディアリテラシーを扱った実践について、生徒さんたちの活動のプロセスや評価も含め詳しくお話いただきました。さらに、渡邊先生の実践を手がかりに、学びの質をどう見ていくか、フレームワークをどう使うかについて理解を深めました。

2日めは、参加者が自らの実践をもとに作成したフレームワークを持ち寄り、自分が着目する「学びの質」とは何か、それをどのようなことばで表現するのかなどについて、グループで議論しながら考察を深めました。

子どもたちの多様で広がりのある探究的な学びを支えるために、教師は専門知識をもったうえで、その学びの価値をどのようにとらえ、どのようなことばで伝えていくのかを探究する2日間となりました。

活動の記録

● 学びの価値を「伝わることば」に変換する

まず、稲垣先生が探究的な学びの質を考える手がかりとして図1の3つの視点を挙げ、ジョン・ケラーのARCSモデルなど複数の資料を示しながら解説を加えました。そのうえで、この3つの学びの質を考察するためのツールとして提示したのが図2のフレームワークです。「学びの専門家として何に着目するかという視点」、「その視点を詳細かつ構造的に掘り下げてとらえるための知識」、「それらを子どもたちと共有できる形にするワーディング(語彙)」の3つの切り口で考えます。

稲垣先生は、「探究は、単にいろいろ調べるだけでなく、成果を誰かと分かちあうことで、次のアクションや、その子自身あるいはクラスや学校の成長にまで広がって

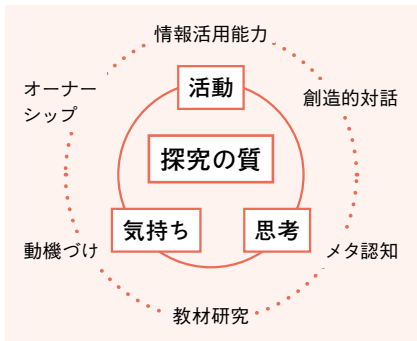


図1：稲垣先生が話題提供として、探究の質を情意面・活動のプロセス・思考の3側面とそれらを支える要素からとらえる視点を提示した。

題材(学年・教科・何についての実践かなど)

	学習者の 気持ち	探究過程の 活動	主に学習成果 に関わる思考
視点 何に着目するか			
知識 視点を詳細化／ 具体化する事柄			
語彙 子どもと共有する 言葉のあれこれ			

図2：学びの質を語るフレームワーク。全部埋めなくてもいい。視点と語彙を往復しながら書いてみる。(図1・2ともに稲垣先生作成)

いく。だとしたら、教師はそういう学びの価値を子どもたちに伝わることばにしておく必要があるのではないかと投げかけました。

学びの専門家としての知識や見方・考え方を子どもたちと共有できることばに翻訳していく。このプロセスに取り組むことは、ワークショップのテーマでもある、子どもたちの学びが深まるようなフィードバックにもつながっていきます。

● 子どもの学びに幅広に付き合うために

2日めは、参加者が自身の実践を子どもたちの成果物も含めて紹介し、フレームワークを使いながらその学びの質をどう見ているかを共有しました。

次に視点を变えて、「自分の視野を広げ

この事業について●2015年度より、探究的な学びをデザインするための教員向けワークショップを実施してきました。探究は一人ひとりが自ら設定した課題に自律的に取り組むのが究極の姿ですが、日本の学校で取り組むには時間の確保など課題がいくつかあります。このワークショップは、多忙な学校の先生たちが日々の授業に無理なく探究的な学びを取り入れるための方法に焦点をあてています。具体的には、単元をベースに、グループやクラス単位で探究的な課題解決に取り組むプロジェクト型学習を設計することから始め、徐々に深めたり広げたりしていくことを提案しています。



探究するオンラインカフェ「掘り下げ編」「学びの質」を語ろう

期日：2020年8月23日(日)第1回「学びの質を語るフレームワークとは?」、9月6日(日)第2回「実践の質を掘り下げよう」 場所：オンライン 講師：稲垣 忠(東北学院大学文学部教授) ゲストスピーカー：渡邊光輝(お茶の水女子大学附属中学校国語科教諭) アドバイザー：稲原教子(元アメリカン・スクール・イン・ジャパン教諭) 参加者：小中高校・大学の教員21名

ときめき取材記 プロジェクト実践ワークショップ

事業報告

レクチャーと

実践報告による

ワークショップを実施

2020年度は、開講が遅れたり、授業がオンラインになったりするなど、どの大学もパンデミックの影響を大きく受けたなかでの「ときめき取材記」プロジェクトの実施となりました。プロジェクトの核となるインタビュー活動もオンラインを余儀なくされました。インタビューでは、ことばのやりとりだけではなく、表情や姿、仕草



この事業について●2016年度から実施しているプロジェクト。大学などの先生と連携し、日本語や日本事情の授業で行った学生によるインタビュー記事をウェブサイト「ときめき取材記」で発信しています。自分が気になること、不思議に思うことからテーマを決め、それに関わる人たちにインタビューを実施。そのテーマをさまざまな視点で見ることで物事を多面的にとらえる体験をします。さらに、インタビューでじっくり話を聞くことで、その人の考えや生き方を知り、尊敬や共感を覚えると同時に、自分について考えるきっかけにもなっています。



ときめき取材記 プロジェクト実践ワークショップ

期日：2020年12月26日(土) 場所：オンライン 講師：塩野米松(作家)

実践報告：三代純平(武蔵野美術大学准教授)、義永美央子(大阪大学教授) 参加者：13名



など大きな情報です。オンラインで成功するのかどうか、取り組む前は不安もあったと先生方は語っていました。

しかし、この条件を逆手にとって、対面では実現できない海外在住の方々にインタビューすることにしたり、すべての授業がオンラインになり学校を身近に感じられない学生の様子を見て、大学のOBOGをはじめ教職員にインタビューすることにした先生もいました。また、2020年度は新たに法政大学の「多文化教育」にも取り入れられました。この授業では、いくつかのプロジェクトのひとつとして位置づけられ、7名の学生が選択しました。

2021年3月には、「ときめき取材記」プロジェクトに新たに取り組みみたい教師を対象に、ワークショップをオンラインで実施し、国内外の高校、大学から13名の参加がありました。塩野米松氏による聞き書きのレクチャーと、三代純平武蔵野美術大学准教授と義永美央子大阪大学教授による実践報告の2部構成とし、活発な質疑応答が行われました。

活動の記録

第一部

レクチャー
「聞き書きとは何か」

レクチャーは、「みなさんの質問が終わったときに、聞き書きってこうやるものだとわかるように、具体的な例を説明していきます。みなさんは前の人と質問がだぶらないように、できるだけ具体的な質問をしてください」という塩野氏のことばで始まりました。前の人と同じ質問はできないことで緊張感が徐々に高まるなか、参加者は自分の経験に基づいた疑問やこれから取り組むときにぶつかるであろう課題などについて質問をしていきました。それらのなかからいくつか抜粋要約して紹介します。

●納得できるまで質問する

質問…インタビューとインタビューと明確に分けないで、一緒に何かをしながらか、例えばお餅をつくりながら話をしていくのもインタビュー活動といえるでしょうか。塩野氏…ぼくがやっている聞き書きはおしゃべりの延長です。ただし、すべて録音しています。聞きたければではなく、聞いた話を自分でまとめるなり整理するなりしないと(理解は)深まっていけないだろうと思います。そしてそのためには話を記録したほうがいい。なぜなら人間はそんなに

覚えていられないから。録音しないでメモだけだと、聞きたいことだけメモすることになる。もしかしたらその前後のことばがとても大事だと思われるときが出てくるかもしれない。そのためにも録音して、それを文字に起こして、自分たちの会話を整理したほうがいいんです。

お話を聞いたあとに原稿にしないでいいけないと、聞き方もすごく一生懸命になります。話を具体的に質問するためには、自分事として聞かないと質問がつかれない。常に相手が言ったことはどういうことなんだろうと考え、想像できないものは質問を変えて、自分が納得できるまで質問しなくてはいけません。なぜ質問していかなくてはいけないかというと、最後にその方に代わって原稿を仕上げるという役目を背負っているからなんです。だからこそ、最初にその覚悟を決めなくてはいけません。そうやって話を聞いて原稿を仕上げたときには、別人になるくらいの変化があるんです。1000人以上の高校生に教えてきて実感しています。

質問…覚悟を決めるといことはどういうことでしょうか。

塩野氏…あなたの人生にとっても興味がある、そしてできるものならそれを記録してみたいと思うているわけです。そのためにはまず私が誰であるか、なぜこの話を聞きに来たのかということの説明しなければいけません。そのことを含めて自分のことを一部さげだしながらあなたと真摯に対等に会話しているんだということまで立ち上げな

いと、本当のインタビューにはならないです。そうでないとただの通りがかりの人がおいしいラーメン屋さんだね、コッ教えてくれる?って言っている以上の話にはならない。だから自分の覚悟と素性を紹介することて話を深めていくということとはとても大事ですね。

●大切なのは尊敬する気持ち

質問…インタビューに行く前に質問をできるだけたくさんつくりますが、質問の優先順位はありますか。

塩野氏…ぼくの聞き書き作品では、「私は」「僕は」という主語で文章ができています。ですから、まず最初に、「私」「僕」が誰であるかがわからないといけません。名前だったり生年月日だったり出身地だったり、どんな過去をもっているか、どんな家族で育ったのか、どんな町で生まれ育ったのか、



塩野米松氏

経歴をざっと言っておく必要がありますが、それらの質問が第一優先となります。

中学生たちには100個質問を用意していけと言いますが、100個の質問をつくること自体がメインの部分です。その職業に対して自分がどんなイメージをもっているのか、下調べとしてどれくらいのことを調べたのか、そしてわからないことは何なのか、その人が住んでいる町はどこなのか、どんな風景のなかに住んでいるのかっていうようなことを想像しながら質問をついていきます。でも実際には100個質問する時間はないんですよね。だから優先順位を決めて聞くことになるんです。

質問…あなたに関心をもっているという気持ちを相手に伝えるのが大切だとおっしゃいましたが、それを学生にどうやって伝えたいのでしょうか。また、どういう場をつくとそれが伝わるのでしょうか。

塩野氏…乱暴なことを言いますが、なぜ込むしかないです。一人で行かせれば黙っていても尊敬する。自分が訪ねて行つたので、そのままじつと心を開かないでしゃべらずにいるわけにもいかない。その冷や汗がでるような思い、どうすればいいかわからない状況を乗り越えなきゃいけない。できれば、同じ人に二度インタビューに行くことをお勧めしますね。ハラハラドキドキ感を消せるところで1回めにやっておけば、次はもっと聞きたいことをきちつと聞こうと思うだろうし、この間のことですけどここを教えてくださいと言えるようになれば、尊敬するとか心を開くとかそういうことが

多分ひとりでできると思います。観察力だとか尊敬しようだとか心を開きましようだとかつていうのは教えようがないんです。でも誰でも越えられますよ。だって人なんだから。

第2部 実践報告2例

第2部では、「ときめき取材記」プロジェクト（以下、ときめきプロジェクト）に取り組むことになった動機や目的、具体的な手順、成果や課題について義永氏と三代氏が報告を行いました。

●学生が良い意味での「挫折」を経験

義永氏は、それまで実践していた学生のインタビュー活動を振り返り、教室のなかでの「インタビューごっこ」になっていたのではないかと、学生の内発的な動機に基づくものになっていないのではないかと、アンケートを口頭でやっているだけではないかといった問題意識から、学生自身の「聞きたい」「知りたい」「気持ちに火をつけ、学生が今生きている・これから生きていく社会とのつながりをもたせたい」と思っていたと語ります。

そして、2017年度に「専門日本語」の授業でときめきプロジェクトに取り組み始めました。日本語力も高く、知識もモチベーションもある学生たちに、日本語の授業を通じて「殻を破る」お手伝いをしたい

と考えたそうです。

4年度にわたってときめきプロジェクトに取り組み、このプロジェクトの良さとして、オーセンティックな言語活動や、ほかの学生との協力、社会とのつながりができることだけでなく、正解がないなかで学生が自律的に「選択」「決定」したり、良い意味での「挫折」をしたりといった経験ができることを挙げています。その一方で、社会とつながっていることで起こるトラブルに対して、教師がどこまで待つのか、手を貸すのかは課題のひとつだと語りました。

●継続が生んだ縦と横のつながり

2016年度から「日本事情」で取り組んできた三代氏は、初年度から2020年度までを概観し、何を変えてきたのか、何を大切にできたのか、さらにその成果と課題について報告しました。2016年度にときめきプロジェクトに取り組んでいたのは1校だけでしたが、2017年度には7校に増えました。TJFが実施した勉強会やSNSでのコミュニケーションを通じて情報共有したことで、良いと思った他校の活動や資料を積極的に取り入れたと語ります。「日本事情」は当初留学生のみを対象としていました。日本人学生も対象にしたいという思いはあったものの、日本語で優位な日本人学生が留学生を圧倒してしまうのではないかとという懸念があり、対象を広げられなかったそうです。しかし、日本人学生と留学生がともに学ぶ「共修」で、日本人学生と留学生が互いに学び合ったり、

協力し合ったりしている例を聞き、

2018年度から共修に踏み切りました。ほかにも、コースの最初に、学生がペアとなりインタビューし合い、文章と写真でA4用紙1枚にまとめる活動を行っていますが、これも他校での活動を知って取り入れたものです。

さらに、プロジェクトを継続していくことで「文化化」が起きていると語ります。学生間で伝わり、授業への認識が深まるとともに、ウェブサイトに多くの記事が蓄積されることで良質なサンプルも増えました。そして、何よりも教師の経験値の蓄積は大きいと言えます。

●2020年度の新たなチャレンジ

新型コロナウイルス感染症の影響で、2020年度はどちらの学校もオンラインでのインタビューになりました。三代氏はテーマを「移住」に設定し、あらかじめインタビューを引き受けてくれる人に依頼したうえで、学生は海外で活躍している日本の方たちに話を聞きました。義永氏は講義がすべてオンラインになったことで、学生が大学のことも知らないまま過ごしている状況を見て、「大阪大学につながる人」をテーマに据えて、学生は大学の教職員やOBOGに話を聞きました。当初オンラインでのインタビューに心配がありましたが、オンデマンド授業が多くなるなか、オンラインであつても実際に話をし、やりとりができたことは学生にとって非常によかったと三代氏は語りました。

※回答の一部を抜粋して掲載

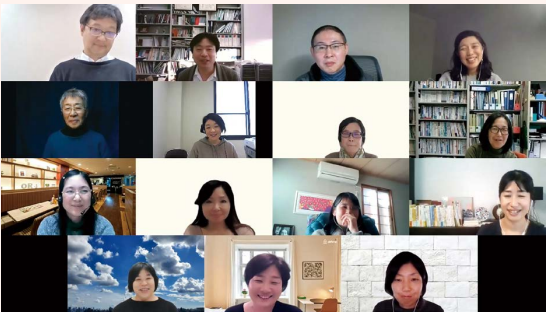
●アンケートより

【聞き書きのレクチャーについて】

相手の話をしっかり聞いているようで、実は自分がほしい情報だけをメモし、記憶しているということばにハッとさせられました。／質問に答えていく形をまさにワークショップとして体験させていただきました。私たちはつい授業の方法に結びつけて考える傾向がありますが、いったんそこから離れて「相手」に関心をもつことが必要だなと思いました。まさに人に対する愛(=尊敬と表現されたところ)から出発するのもかもしれないと思いました。そして「人」の現在に目を向けることで、過去と未来をつなぐことを(塩野さんは)されているのだと思いました。／人生を綴ることの素晴らしさを感じました。早速本を購入したり、関連する記事を読みました。聞く・聴くではなく訊くことの意義を再認識しました。今年参加したセミナー、ワークショップのなかでいちばんインスパイヤーされたお話でした。／心に響いたキーワードは「覚悟を決める」「私事として聞く」「観察」の重要性、学生を「なげ込む」です。これらのことばは聞き書きだけではなく、教育にも通ずると感じました。／短いやりとりのなかでも、しっかりと人間関係を築くことがどれだけ重要なのかということがわかりました。また、知らない人を限られた情報のなかでどこまで自分の尊敬の念を大きくしていけるのかと考えました。答えはまだ見えませんが、これから実践を通して何か気づいていけたらと思います。

【実践報告について】

実際の授業実践の概要のみならず、葛藤や大変さ、工夫などをご共有くださり、ありがとうございました。今後自分自身がインタビュープロジェクトをするにあたって、大変勉強になりました。／長期間にわたる具体的な実践内容とその試行錯誤をお伺いすることができたため、これから自分がつくっていく授業へのイメージがわきました。／前半の聞き書きのお話と重ねて聞かせていただいて、自分は日本語教育のなかで何を実現しようとしているのかを改めて考える機会となりました。／何年も続けられたことで、前年度難しかった点を修正しながらより良いものにされてきたこと(取材先選び、物ではなく人にアプローチできる対象選び)なども勉強になりました。



〈対話〉をつくるインタビュー

「ときめき取材記」プロジェクト報告書

2016年度に1校から始まった本プロジェクトですが、2021年2月までに延べ30校が取り組みました。この報告書には初期に本プロジェクトに取り組んでくださった国内外の大学や日本語学校の先生方の2017年度の実践2例、2019年度の実践4例が収められています。

実践が行われた場合は、国内と海外、大学や日本語学校、「日本語」あるいは「日本事情」、留学生、日本人学生と留学生の共修など、実にさまざまです。それぞれの実践で、どんなねらいをもって、どんなことが行われたのかわかるように、実践ごとに、プロジェクトに取り組むことになった動機、授業でのねらい、授業の流れ、評価法、成果、課題をまとめています。インタビューを「対話」としてとらえ、対話を深めるために、どのような活動をインタビューの前後に行っているのかについても詳しく書かれています。また、インタビューを通じて学生にどんな変化や学びがあったのか、学生の声も紹介されています。

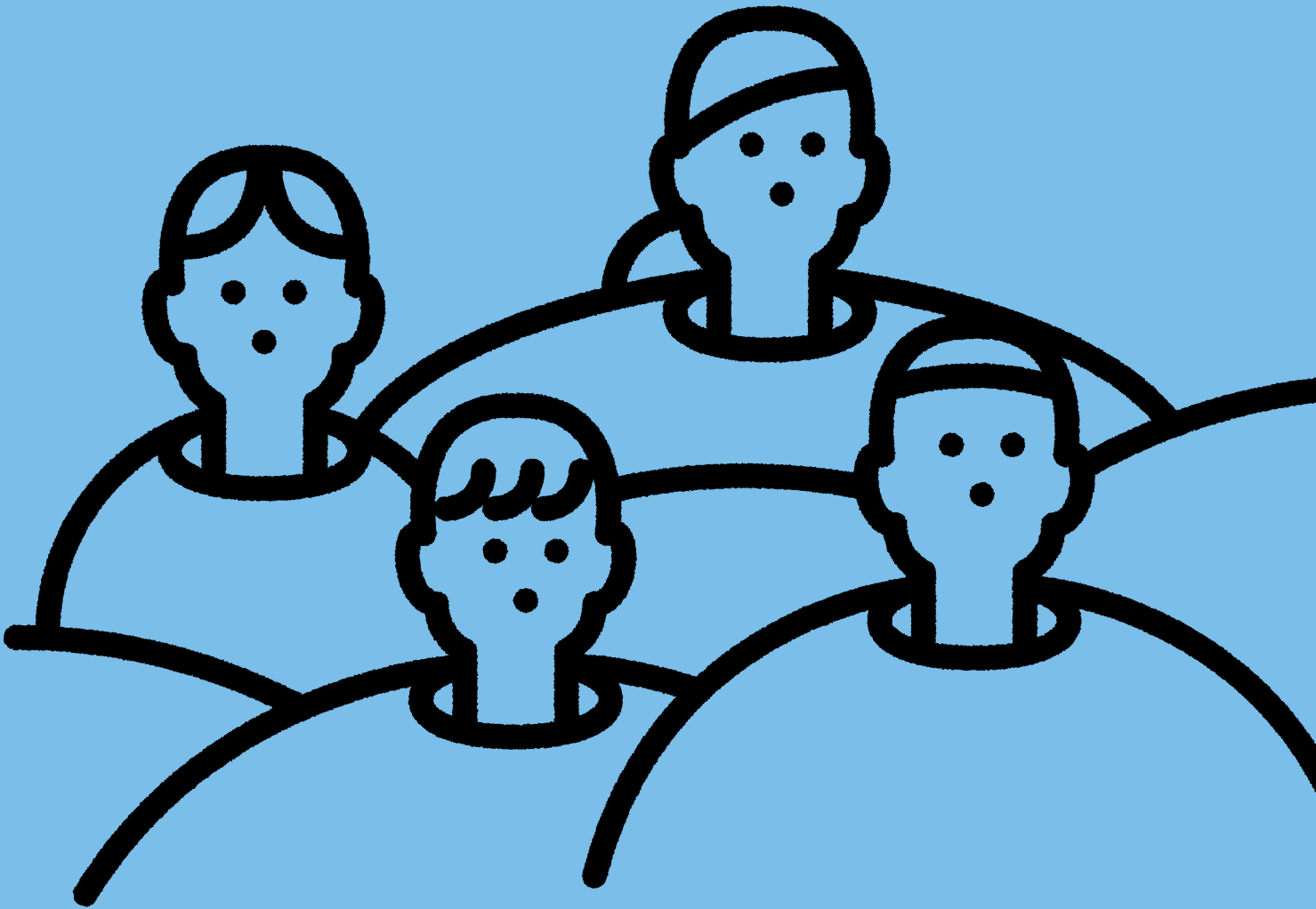
※下のQRコードよりPDFをご覧くださいませ。



発行日：2021年4月1日 仕様・部数：B5判、300部 執筆著：上田安希子(大阪大学国際教育交流センター講師)、荻野雅由(カンタベリー大学講師)、重信三和子(成城大学講師)、三代純平(武蔵野美術大学准教授)、矢部まゆみ(横浜国立大学講師)、義永美央子(大阪大学教授) ※所属・肩書は報告書発行時のもの



つなげる



- ダンスダンスダンス Online
- パフォーマンス合宿
- 極東地域の初中等日本語教育実施校に対する図書・教材寄贈



「パフォーマンス合宿」2020年夏プログラムで、参加した高校生同士で送りあった「起き上がりこぼし」。

【日韓の中高生交流】

日韓のことばを学ぶ

中高生交流プログラム2020

ダンスダンスダンス Online

事業報告

日韓の中高生が ダンスで交流

韓国語を学ぶ日本の中高生が、日本語を学ぶ韓国の中高生とダンスをテーマに交流するプログラム。日韓混成グループに分かれ、発表会に向けたダンス練習、チームロゴ等の制作、そして舞台衣装の準備など仲間と協働を体験する内容です。

TJFが、韓国の公益法人（財団法人秀林文化財団）と共催し、

2012年度より実施しています。事業の目的は次の①～③のとおりです。

- ①さまざまな価値観をもった人たちがいることを知り、一緒に何かをすることに興味・関心が広がっている
- ②多様性が集団（社会）の力になると信じられるようになっていく
- ③隣語（自分にとっての新しいことば）を学びたくなっている

2019年度までは韓国・ソウルを会場とする5日間の合宿プログラムでしたが、2020年度は新型コロナウイルス感染症の拡大の影響を受け、PCやスマートフォン、VRなどの通信機器を活用したオンラインプログラムに挑戦しました。

初のオンライン開催では VRやZoomを活用

2019年度は日韓それぞれ20名ずつを公募して実施しましたが、2020年度は定員を9名ずつとしました。それは、利用したVR機器で扱えるメタ



バース（インターネット上につくられた3Dの仮想空間）内の人数に制限があったからです。

プログラムの日程は、7日間とし、期間は約1ヵ月となりました。

通信機器としてVRを活用したのは最初の2日間だけで、あとはZoomを使った交流環境を準備しました。

プログラムの内容は、事前の交流やVRの接続テストを除けば、以下の順に進行しました。

- ①オリエンテーション
- ②チーム名・ダンス楽曲決め
- ③ダンス練習・動画素材制作
- ④オンラインシヨッピング
- ⑤OB OG スタッフとの交流
- ⑥発表会リハーサル
- ⑦発表会
- ⑧懇親会
- ⑨振り返り

発表会には、参加者の家族友人、教師のほか、団体関係者などをZoomに招待し、以下の内容で上演しました。

- ①参加者によるチーム紹介
- ②ダンス動画作品の上映

③プロダンサーのコメント

④見学者による人気投票

⑤優勝チーム発表

⑥インタビュ

⑦作品の再上映

対面とオンライン

多様な交流の場をつくる

オンライン交流は、身体的、経済的な理由等で移動が難しい人たちに出会いと学びの機会を提供する可能性があります。また、オンラインを現実の生活を便利にするためのツールとばかりとらえるのではなく、もうひとつの現実とみなし真剣に考える必要があります。インターネット上をおもな社会生活の場とする状況が拡大するなか、オンラインの交流はこれから生きる若者に欠かせない体験と考ええます。実際に移動し、顔を合せて行うこれまでの交流事業とともにますます需要が高まっていくだろうと推察します。今後も、VRなど新しいテクノロジーの活用も考えながら、身近なテーマで体験できる交流の機会を提供していけたらと考えています。



VRのSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）「VRChat」で交流する参加者の様子。



ダンスダンスダンス Online

期間：2020年10月25日（日）、11月1日（日）、15日（日）、20日（金）、21日（土）、22日（日）、23日（月）計7回 場所：オンライン 企画・主催：財団法人秀林文化財団、TJF 実施：秀林外語専門学校、韓国日本語教育研究会、TJF 協力：高等学校韓国朝鮮語教育ネットワーク 後援：国際交流基金ソウル日本文化センター メディアディレクター：山泉貴弘（映像ディレクター） 動画作品制作配信支援およびプログラムスタッフ：星音くしおん（バーチャルYouTuber） テレビ会議システム運用支援およびプログラムスタッフ：坂本 悠（大学生） ダンス技術支援およびプログラムスタッフ：齋藤宣世（ダンサー） プログラムスタッフ（プログラムOB OG）：朝田航太（2017年度参加者、大学生）、キムミンソ（2017年度参加者、大学生）、阿部萌花（2018年度参加者、専門学校生） 参加者：韓国語を学ぶ日本の中高生（京都府、岡山県、広島県より8名〔高校生8名／女子8名〕）、日本語を学ぶ韓国の中高生（江原道、ソウル市、仁川市より9名〔高校生9名／女子8名、男子1名〕）

〈2020/10/25〉

●VR交流

VRChat（VR用のSNS。ソーシャルVRサービス）に、それぞれが選んだアバター（VR上での自分の姿となるキャラクター）で集合しました。まずOGOBスタッフの進行で、チーム別に自分が得意だと思うことを紹介しながら役割（ダンス指導、動画編集、ロゴ制作、通訳、ファッション、そのほか）を決めたり、チーム名を考えたり、動画作品のダンス楽曲について相談したりしました。

VRは、参加者が機器に慣れていないことやシステムのトラブルなどで接続に時間がかかりましたが、ひとたび場に集えばオンラインでも確かに対面して交流できると実感しました。



チームロゴ「TWINKLE」

チームロゴ「6pink」

チームロゴ「Bomble B」

VR機器「Oculus Quest」のヘッドセットとコントローラー

●VR交流＆オンラインショッピング

この日、VRChatでの活動からZoom（PCやスマートフォンで利用できるテレビ会議システム）での交流に移行しました。全員で一斉に顔出しした後、チーム毎に昼食をとり、午後は作品に必要な衣装等をオンラインショッピングで購入する活動を行いました。

ZoomからZoomへと交流の場を変えたところで発話が減り、参加者間の関係に変化が生じたように見えました。同じオンラインといっても、使う機器によって促されるコミュニケーションが違うことに気づかされた瞬間でした。VRChatでは身振り手振り、立ち振る舞い、対人距離など言語外のメッセージがコミュニケーションを支えていましたが、Zoomではことばに



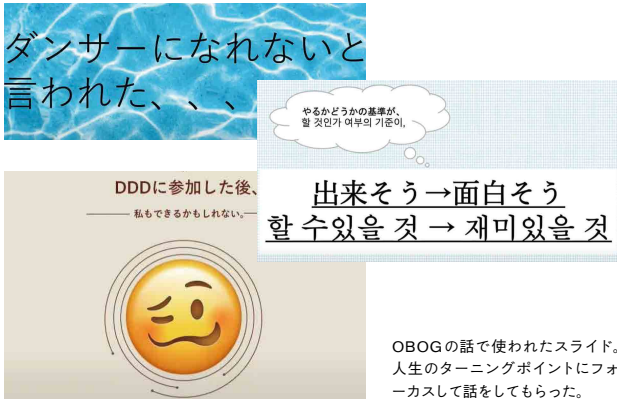
VRのSNS「VRChat」で交流する参加者の様子。

依存する割合が高く、会議のような一対多のコミュニケーションになって個人的なやりとりが難しいように見えました。

〈2020/11/15〉

●OBOGと交流＆ダンス練習・動画制作

午前中、チームに分かれて、プログラムOGO Bの3人の話を聞く時間を設けました。少し前に同じように高校生としてプログラムに参加した先輩から、進路や将来の夢につながるきっかけとなったことやエピソードを紹介してもらったことや午後は、動画作品のためのダンスの練習や撮影、動画の編集の時間としました。



OBOGの話で使われたスライド。人生のターニングポイントにフォーカスして話をしてもらった。

●作品制作の進捗確認とアドバイス

製作途中の各チームの作品をみんなで視聴しました。その後、動画編集や配信を専門にするスタッフやプロのダンサーから「複数の楽曲で作品構成するなら曲と曲の間の展開に工夫をするといい」「ダンスの振り付けはいつもより大きくしたほうが動画では見栄えがいい」などのコメントをもとに、チームに分かれて作品の見直しや作品上映前のチーム紹介の練習、制作スケジュールの確認を行いました。

過去のプログラムでスタッフは、参加者の自発的な活動をサポートする見守り役に



Zoomの様子

〈2020/11/20〉

徹してきました。しかし今回、交流を活性化するため、各チームに配置したOGO Bスタッフが積極的に活動をリードすることになりました。OBOGスタッフのリードはZoom上の交流に安心感を生み参加者間の発言を促しました。ツールによって、交流の場づくりには異なる配慮が必要であることを実感しました。

〈2020/11/21〉

●作品完成

発表会を翌日にひかえ、どのチームも動画作品制作のための作業時間を必要としていました。そこで、午前午後1回ずつの動画編集進捗確認と発表会でのチーム紹介などの確認・相談の時間だけつくって、早めに解散しました。解散後も動画編集を担当する参加者を中心に夜遅くまで作業が続きました。

同じ目標を共有し、ゴールを目前にしたところで、一気に参加者間での対話と協働の作業が進みました。発表会に作品制作が間にあうのか心配だったチームも、完成度の高い作品と発表会の準備を整えて、ただただ驚くばかりでした。

〈2020/11/22〉

●発表会

初めてのオンライン交流の末、完成した3つの作品が参加者の紹介のもと披露

されました。最初に登場したのがチーム「Bomble B」。続いて「6pink」「TWINKLE」の順に、参加者によるチーム紹介、ダンス動画作品の披露、プロダンサーからのコメントが行われました。投票の結果、チーム「TWINKLE」が最も多くの票を集め優勝しました。

作品は、前日よりさらに洗練されていて、1週前の交流の様子からは想像できないほどの仕上がりでした。あまり活発なやりとりが見られなかったチームも、スタッフのいないところでしっかり交流が行われていたようです。見学者からも「楽しめた」という感想と、「交流の様子が伝わった」というコメントが届きました。そして「参加者の笑顔が印象的だった」と好評をいただきました。

〈2020/11/23〉

●振り返り

最終日、約1カ月におよぶプログラムについて振り返りました。「コロナのせいで会えなかったのは残念だったけど、いつか実際に会いたい」「先生に勧められて参加したけれど、期待以上で楽しかった」「VRなど今までに経験したことのないことができて楽しかった」「グローバルに活動できる機会が増えたらいい」など最後に、一言ずつプログラムに参加した感想を話してお別れました。

今回のプログラムでは、積極的に表現することの大切さをキーワードに振り返る参

加者が例年に比べて多かったのが特徴でした。特に、PCやスマートフォンのテレビ会議システムを利用した場合は、声を出すことがとても重要であることがわかりました。声を出し画面に向かって身振り手振りしなければ、いなくても自然と見られてしまうし、思ってしまう心理的不安定さがありました。オンラインで安心して交流できる場づくりは今後の課題です。



優勝チーム「TWINKLE」

6pink

Bomble B

TWINKLE

※回答の一部を抜粋して掲載

●発表会見学者の感想／参加者の振り返りシートより

【発表会見学者の声】

オンラインでもしっかり友情が育まれ、参加した一人ひとりがかけがえのない経験をできたことがよくわかりました。／どのチームの発表も、工夫を凝らし素晴らしかったです。力を合わせてつくり上げた様子が伝わってきました。／オンライン形式をうまく活用した発表に驚きました。

【参加者の声】

いろんなイベントや交流に参加しようという意欲が高まった。／感情をしっかりと伝えられるようになった。／普段は自分から話を進めようと努力をあまりする方ではなかったんですけど、努力したことで成功して、本当に自分はこんなに変わることができたんだと思います。／「オンラインだからこそできること」がわかった。／異なる力をもつ仲間が集まり、結果を出すために努力する活動は本当に素晴らしかった。

【多言語・多文化交流】

パフォーマンス合宿

2020年夏・秋プログラム／
2021年春プログラム

事業報告

オンライン交流で
映像を制作

2017年度に対面交流で始まった本プログラムは、多様な高校生がさまざまな交流活動（演劇活動、身体表現、造形表現、音やリズムをテーマにしたワークショップなど）を通じて、一緒に作品をつくることで、表現力、創造力、相手を理解する力、協働などを伸ばすことを目的として実施しています。

2020年度はコロナ禍の影響によりオンライン交流に切り替え、映像作品をチームでつく



この事業について●日本で暮らしている、多言語・多文化につながりや関心をもつ高校生が、演劇的手法を取り入れたワークショップを中心に、さまざまなシアターゲームや身体活動を通じて交流します。3泊4日の合宿生活を送りながら、自分の個性を再確認して開放し、他人の個性を発見して認め、協力して一つのパフォーマンス作品をつくり上げることを通じて、ありのままの自分を表現したり、多様な人と関わったりする自信を深めています。コロナ禍の影響により2020年度からはオンラインで実施しています。

ることをゴールにしました。オンライン上でのみの交流でも多様性を体感し、互いに尊重できるプログラムにすべく毎回企画しました。

オンラインでの手法を模索

2020年度は夏、秋、春の計3回実施しました。

夏と秋のプログラムは、総合芸術（音楽、ダンス、美術）を通じて交流し、その成果として作品をつくりました。初めて海外からも高校生が参加し、距離を越えて交流し、より多様性に富む映像作品が生まれました。

春のプログラムは、演劇を中心とした交流を企画しました。一緒に演じるには「場の共有」をより体現する必要があると考え、Zoom等のビデオ通話に加え、さらに「近くにいるような感覚」で交流できるVR（バーチャルリアリティ）機器を導入しました。運営スタッフ、ファシリテーターのほとんどがVR機器初心者だったので、バーチャル映像を配信している「Vuber」（VRのYouTuber）をファシリテーターに迎え、とも

に研究しながらプログラムを組み立てました。

対面交流と違い、オンラインのみでの交流では参加者同士の距離が縮まるのには少し時間がかかりますが、ウォーミングアップを丁寧に行い、緊張した体と心をほぐしていくことで、発言が増え、表情が柔らかくなっていく様子が見られました。

オンラインの
メリットと課題

オンラインで実施してみても、対面交流とオンライン交流それぞれの強み、課題もわかってきました。

距離、時間、開催費用の面において、オンライン交流ならではのメリットがあります。そのなかでも大きなメリットとしては、全国ないし全世界のどこからでも参加してもらえ、気軽に広い地域間での交流ができた点が挙げられます。さまざまな地域から多様な高校生が参加したことで、多くの刺激を受け、自分の可能性が広がったという参加者の声も聞かれました。

対面交流では会場で発表して

いたパフォーマンス作品を、オンライン交流では映像にしたことで、かえって表現の幅が広がりました。また、参加者からも、やはり対面交流に勝るものはないという声が聞かれた一方で、オンラインだから参加できたという声もありました。

寝食の時間までもにすることで、面合宿と違い、オンラインならではの課題としては、プログラムの実施時間に対してワークや制作課題が多く、ゆっくり雑談をする時間がないということです。

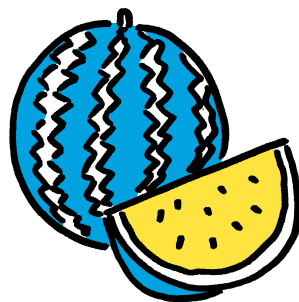
2021年度もオンラインで合宿を実施することになっていますが、プログラムの時間を長めに設定することで、雑談やワークショップ前後の会話からも作品づくりにつなげられるようにしたいと思っています。

今後WITHコロナの状況が進むと、また対面で交流することが可能になるはずですが、その際、対面交流とオンライン交流双方の良さをいかし、対面とオンラインを掛け合わせたハイブリッド型交流も視野に入れたプログラム開発をしていきたいと考えています。



オンライン第1回の活動の様子。オリジナルダンスの「合宿ONDO」をそれぞれが好きな場所で踊った動画を1つに編集し、全体の一体感を表現した。

パフォーマンス合宿 2020年夏プログラム



期間：2020年8月15日(土)、16日(日)、22日(土)、23日(日)、30日(日)
場所：オンライン ファシリテーター：田畑真希(振付家・ダンサー)、棚川寛子(舞台音楽家)、水内貴英(美術家) 映像編集協力：山泉貴弘(映像ディレクター) 学生サポーター：永井マイケル(2018年度参加者、大学生)、三浦万奈(大学院生) 参加者：インド、オーストラリア、韓国、シンガポール、タイ、中国、日本、フィリピン、ロシア、アフリカなどにルーツや在住経験を持つ多様な高校生20名(日本から15名、海外から5名)

活動の記録

〈1日め〉

●創作仮面でZoomに集合

朝9時、オンライン合宿がスタート。現地時間、朝3時のサントペルブルク在住の参加者を含め、世界各地、日本各地からの20名の高校生が、造形の事前課題でもある創作仮面でZoom画面に登場！色も形もユニークな作品ばかりで、場を和ませ、初対面の緊張を和らげました。そのあと、体をほぐすゲーム、名前を覚えるゲーム、リズム遊び、自分のポーズづくりなどの活動を行いました。また、今回のテーマである「夏祭り」にちなんで、「まつり」と聞いて連想す



パンダ、コアラなどの好きな動物や、ピエロ、舞踏会用の仮面などさまざまな創作仮面が並んだ。

〈2日め〉

●グループワーク&ディスカッション

カメラの前でウォーミングアップ。そのあと、5人ずつ4チームに分かれ、身体表現(ダンス)、音楽表現(音やリズムを用いた音楽づくり)、造形表現(美術と動画のコラボ)、クラス会(お互いを知り合う時間)のワークを交互に一巡したあと、最終日の発表会に向けてのチームの作品づくりについて話し合いました。

初めて知り合った国内外の高校生がたまたま同じチームになり、オンライン上で、そして限られた時間のなかで、クリエイティブな内容についてディスカッションするのは容易ではありません。互いのことをゆつくり知り合いながら、チームでどんな作品をつくりたいか、アイデアを出しあいました。ネット接続の問題も頻発し、全



それぞれの「まつり」の連想写真。

る写真を出して紹介する活動を行いました。好きなものや住んでいる環境がわかり、印象に残る自己紹介となりました。最後にはまた課題が出され、今後の予定と最終日に成果発表を行うことを告げて終了。

〈3日め〉

●映像編集&素材作成

ウォーミングアップで体をほぐしたあと、映像編集のミニレクチャー。そして、前回から分かれた4チームでそれぞれ作品編集をしました。素材は1週間かけて各自がつけてきたもの。チームリーダーを中心に



顔や体を使ったワークの様子。

チームが落ち着いて話し合いができたわけではありませんでしたが、高校生たちの適応力の高さと柔軟な発想で目標に大きく近づけました。ここから1週間、山ほどの課題に、SNSを通じて交流しながら、高校生たちはどのように取り組んでいくのか、ハラハラ、どきどきしながら、見守る運営チームでした。

〈4日め〉

●作品制作の進捗確認とアドバイス

恒例のウォーミングアップでは、手だけでなく、足までほぐすところから始めました。4日めにもなると、ファシリテーターの無茶ぶりにもみんなちゃんとついてきてくれました。飼い猫までカメラに登場。オンラインだからこそ、それぞれの日常を垣間見ることができました。

この日のメインは、中間発表と作品の改善でした。初めて互いのチームの作品を見た参加者たちは、大いに刺激を受け、そのあとのチーム活動では、自分たちの作品をグレードアップさせるために話し合いました。これまでは、チーム内での交流が中心だったため、この日はほかのチームの人との活動も入れました。

〈5日め〉

●オンライン発表会

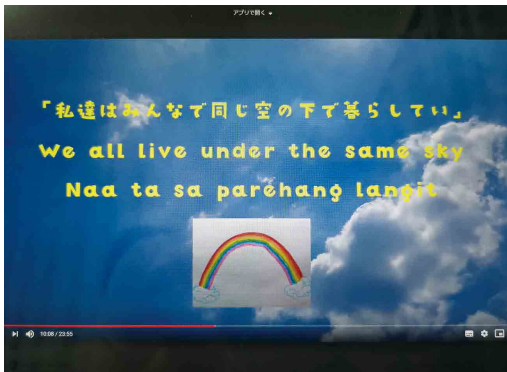
いよいよ最終発表会の日。参加した高校生の保護者、学校の先生、多文化共生に取り組むNPOや学習支援団体の関係者の方々を含む60名近い視聴者を得て、オンラ



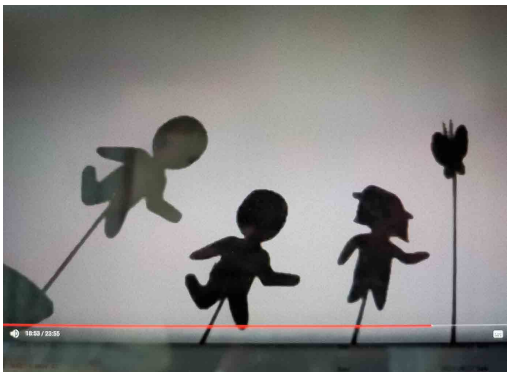
赤チーム作品タイトル：五色の赤。



黄色チーム作品タイトル：黄色い鶴の大冒険。



各チームの映像作品。



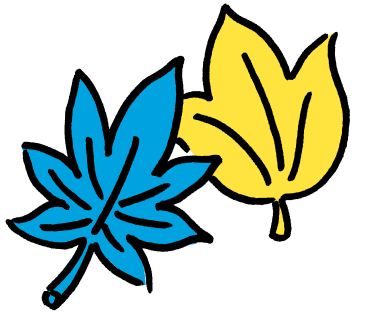
※回答の一部を抜粋して掲載

●振り返りシートより

【参加者の声】

[多様な高校生からどんな刺激を受けたか] はじめはこの合宿をあまり楽しんでいなかったです。しかし、それは自分から楽しもうとしていないのだとグループのメンバーを見て思い、課題に対して一生懸命に向き合うと楽しくなりました。／いろんな人の価値観を学べた。世界は広くいろんな人がいて、やりたいことや好きなことがあって……。ふつうは関わらない人たちと活動することは前向きな刺激ばかり与えてくれました！／同世代の人がいろんなアイデアをもっていて、自分は、これがいい！一番！と思っているものでも周りの意見でさらに良いものになった。だから、違う文化背景の人たちのアイデアにもっと耳を傾けて、また世界中の人と作品づくりをしたい。／自分が気づかなかった発想や、考え方があり、世界は広いと感じました。世界は繋がっているからこそ同じように感じることもあり、多文化だからこそ気づけたこともあったと思う。

パフォーマンス合宿 2020年秋プログラム



期間：2020年11月15日（日）、22日（日）、28日（土）、29日（日）、12月12日（土）、28日（月） 場所：オンライン 協力：カナガワビエンナーレ国際児童画展（主催：神奈川県、あーすぶらざ） ファシリテーター：田畑真希（振付家・ダンサー）、棚川寛子（舞台音楽家）、水内貴英（美術家）、山泉貴弘（映像ディレクター） サポーター：椎名銀平（オンライン第1回参加者）、西山紗和（オンライン第1回参加者） 参加者：中国（香港、上海、武漢）、イギリス、韓国、マレーシア、日本につながりや滞在経験をもつ多様な高校生18名（日本在住9名、海外在住9名） 発表会配信支援：星音（パチャル YouTuber、VR コンシェルジュ、配信サポーター）

活動の記録

〈1日め〉

●顔合わせ&自己紹介

Zoomの画面上で初めて顔を合わせます。まずは、自己紹介の前に、ファシリテーターの田畑真希さんの体をほぐすウォーミングアップ。みんなで足や手を伸ばし、その様子を画面に映すことで、オンラインでのやり取りに慣れていきます。

自己紹介は、お互いの多様なバックグラウンドを最初に知っておくために、事前課題として作成してもらった言語ポートレート（自分に関わることを体の絵を使って表したもの）をもとに発表してもらいました。一



中国在住の参加者が描いた言語ポートレート。

人ひとりの家族とのつながりや生活文化、友だち、趣味、将来の夢までを垣間見ることができました。

次は絵を鑑賞しました。「カナガワビエンナーレ国際児童画展」（主催：神奈川県、あーすぶらざ）の世界の子どもたちが描いた絵を見て感じたことをこぼにして、グループで共有しました。

〈2日め〉

●音楽制作やボディーペインティングで表現に慣れる

1日めの宿題「絵から感じたイメージを音楽にしてみる」でつくった音楽をみんなで鑑賞しました。どれもとても豊かなメロディーで、ファシリテーターで舞台音楽家の棚川寛子さんもびっくり。同じ絵を見てつくっても、いろいろな違いが出ることを楽しみました。

次は、体で表現することに慣れる活動として、自分のオリジナルのポーズを考えたり、手や顔にペンで描いたり、紙を貼ったりして動物などを表現しました。体でいろいろなことが表現できることを楽しみました。



日本、マレーシアからの参加者による言語ポートレート。

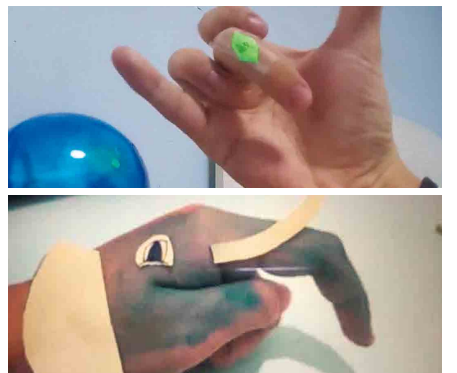
〈3日め〉

●チーム全員が納得できるテーマを考える

3チームに分かれての活動がスタートしました。どんなテーマで、どんな映像作品をつくるかを相談するために、まずはお互いを知り合う必要があります。好きなものを聞いたり共通点を探したり、2日めの活動で選んだ世界の子どもの絵画からもったイメージを共有したりするなど、さまざまな角度から話をして、みんなが表現したいと思うテーマを納得するまで考えます。



人が歩いているように見せた手。



上|手に顔と書き机の上を荒らした。下|紙とペンでゾウを表した手。



身振り手振りやメモを見せて話す。

〈5日め〉

●中間発表

これまで重ねてきた話し合いをできるところまで形にして見せ合う中間発表をしました。

3チームそれぞれ進み具合に差があり、ほかのチームから刺激を受け、焦りを感じたり、ほかのチームのようにもつとかっこよくしたいと考えたり、よりよくするために作業のスピードをあげようと奮起するチームもありました。作品を最終形にするため、細かな部分も満足できるまで話し合ってから、作業を進めました。

〈6日め〉

●オンライン発表会

参加者の学校の先生、教育関係者、多文化共生団体の方、前回参加のOB OGなど、約40名の方に見学していただくことができました。

オンラインでの発表会を楽しんでもらうため、バーチャルユーザーの星音さんに進行していただき、作品鑑賞の前後で、見どころと感想をチームごとに1人ずつ発表しました。

「会ったことのない人たちと作品をつくることや、画面越しに自分の意見を言っているか不安だったがみんな優しくてよかった」「これまで芸術に苦手意識をもっていたが、この合宿で私でもできるんだと自信



チーム作品のワンシーン。



Vtuberの星音さん。



作品タイトル「君ならできる」を叫ぶシーン。

がついた」との感想ががありました。

サポーターとして関わってくれた椎名銀平さんは、「前は受け身になりがちで自分から発言することがなかったが、今回サポーターで、受け身では話が回らないということに気づけた」と、自分自身の変化を教えてくれました。

見学者から参加者への質疑応答では、「参加して自分自身に変化があったか」「何パーセントの気持ちを使って参加したか」などの質問がありました。最後にチームに分かれて「打ち上げ」を開催し、これまでの思いを交換して終了しました。

●アンケート／振り返りシートより

※回答の一部を抜粋して掲載

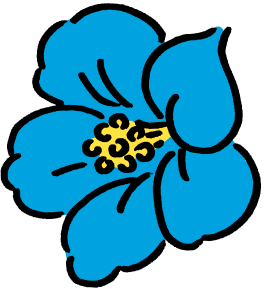
【視聴者の声】参加者の学校の先生から

多文化共生色の強い作品になるかと思っていましたが、言語に関係なく、映像と、音楽と、ダンスで表現するという手法に驚きました。国や文化を超えて、作品を完成するという作業はすばらしいと思います。／参加する一歩を踏み出してくれたこと、今回の活動のなかで言葉の壁をこえて話し合うことを体験できたことが、大きな成長につながっているのだな、と思いました。

【参加者の声】

「一番楽しかったこと」さまざまなバックグラウンドをもつ人たちと出会ったこと、チームでたくさん話し合いをしたこと、徐々に仲良くなっていく過程、映像編集や音楽づくりを学んだこと、ダンスや体を使ったこと、日本語や英語を織り交ぜて話したこと、国境を超えて関わられていることなど。

パフォーマンス合宿 2021年春プログラム



期間：2021年3月21日(日)、30日(火)、31日(水)、4月3日(土)、4日(日)、11日(日) 場所：オンライン ファシリテーター：柏木俊彦(演出家・俳優)、星音(バーチャルYouTuber、VRコンシェルジュ、配信サポーター)、田畑真希(振付家・ダンサー)、森永明日夏(舞台俳優・ティーチングアーティスト)、山泉貴弘(映像ディレクター) サポーター：椎名銀平(オンライン第1回参加者、第2回サポーター)、西山紗和(オンライン第1回参加者、第2回サポーター)、鷲澤凜樺(オンライン第2回参加者) 参加者：日本に住む多様な高校生(リーダーとして参加したサポーターを含め16名。北海道、東京、神奈川、静岡、大阪、岡山、鹿児島、沖縄から参加)

活動の記録

●創造力全開の作品づくり

オンラインで3回目となるパフォーマンス合宿は、テーマを「演劇×VR」として実施し、全6日間のプログラムに日本国内の16名の高校生が参加しました。今回の各チームの作品は3部構成。

- ① 自分の思いを詩にして動画にした「an ton」
- ② VR上でチームのダンスを踊った「CMダンス」
- ③ VR、写真、動画などを自由に組み合わせた春の物語「フォトストーリー」

「an ton」は、アメリカの演劇教育で自己開示の手段としてよく用いられるもの。小さいころ好きだったお菓子や遊び場、尊敬する家族など、テーマを決めて短い詩を書き、読み上げます。それぞれが好きなことや考えていることが見える動画となりました。

「CMダンス」は、各チームのダンスリーダーが、チームメンバーがそれぞれ提出した、自分のポーズをつなげてひとつのダンスにしたもの。VR上で踊って作品に組み込むため、VR上で上手く動けるように注意しながら取り組んでいました。特に、VRでは頭や手の動きはできるが、足の動きができず、ダンスをつくるときに足のフリが使えないことで苦労したチームが多かったようです。

「フォトストーリー」は、それぞれが持ち寄った春の思い出の写真のエピソードをシェアし、それをもとにチームで新たなストーリーを

作成したものの。みんなの春の思い出をどのように表すか、どんな撮影方法で撮るか、チームでの話し合いに多くの時間を要しました。同じテーマでも、それぞれチームの色が出た作品となりました。

●「やってみたい」を大切にした役割決め

前回の合宿から、チーム内で役割を決め活動しましたが、今回も、作品の構成が3部に分かれていることから、以下のように役割を分担し、それぞれ中心になって考える人を決めておくことで、話し合いや作品づくりがスムーズになるようにしました。

＜役割と分担内容＞

戯曲リーダー…フォトストーリーの戯曲(台本)を作成する。
音楽リーダー…チームの作品(主にCMダンス)のイメージに合う3〜5分の音楽を作成。家にあるものや楽器を使って演奏して録音するか、アプリで打ち込んで作成。著作権フリーの音楽を探してくるチームもあった。
ダンスリーダー…チームメンバーが考えた自分のオリジナルポーズを組み合わせてひとつのダンスにする。その説明と実演を録画したビデオをシェアし、チーム全員に同じダンスを覚えてもらう。
編集リーダー…フォトストーリーの映像編集に加え、できあがった音楽やダンスを合わせてひとつの動画作品に編集する。
チームリーダー…チームのまとめ役。チー

ムの制作進行話し合いの司会、スケジュールの確認、困っているメンバーのサポートなど。オンラインで実施した合宿の参加経験者がリーダー役として参加。

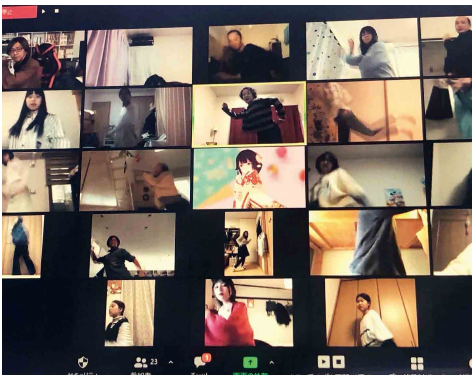
それぞれが自分の役割を遂行しながら、ほかのチームメンバーが困っているときにはすぐにサポートし、一緒に作業を進めていました。

●発表会

110名近くの見学者がいるなかで行った発表会では、予定していた質疑応答の時間を大幅に延長し、多くの質問、感想をいただきました。

ファシリテーターのひとりである森永明日夏さんがニューヨークで演劇教育の現場に関わっている関係もあり、発表会にはアメリカ在住の演劇界の方々も多く見学に來られ、貴重な感想を寄せてくださいました。質疑応答では、「VR上で空間を共有することができたか、難しかったか」「オンラインのコミュニケーションで、自分の思いを伝えるために工夫した、または変えた部分はあるか」「音楽をつくるときに困ったことなどはあったか」「映像作品の編集にあたって、メンバーの共通点を考えたり、気づいたことはあったか」「オンライン交流だから参加しやすかったという人はいるか。次は対面で会いたい」などお互い知り合って浅いなかで、リーダーとして大変なことはあったか」など、多くの質問をいただき、それぞれ参加者が答えました。

1日め



体を動かして緊張をほぐした。

2日め



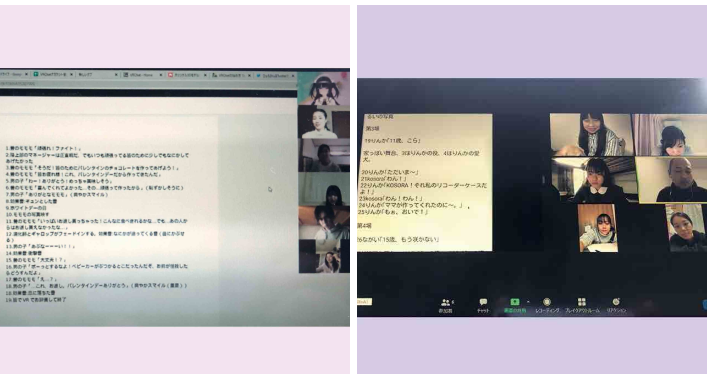
初めてVR上で全員集合。近距離での会話をを楽しむ様子。

3日め



オンラインならではの表現を楽しんだ。

4日め



各チーム、戯曲リーダーの作成した台本を読みながらブラッシュアップ。

5日め



VRの世界の「舞台」に集合し、各チームがそれぞれCMダンスを披露。その様子を録画したものをチーム作品に盛り込んだ。



チーム作品の最終シーン。過去から未来へ進む気持ちを電車の映像に込めた。

※回答の一部を抜粋して掲載

●振り返りシートより

【参加者の声】

「一番楽しかったこと」VRを通して隣にいるかのようにみんなと会話できたこと。／VRでの撮影で、みんなでお絵描きしたり追いかけていたりして、作品をつくりながらぐんと距離が近くなった。「一番嬉しかったこと」VRの使用、劇のダンスを考えるなど今までにやったことがないことに挑戦することができ、新たなスキルを身につけたこと。／発表の日に、色々な人から感想を貰ったり、褒めてもらったりしたこと。自分のつくったものを知らない人に見てもらおうという経験はあまりなくて、新鮮だった。「この合宿でどんな力が伸びたと思うか」人のことを考えながら動かし、今まで話し合いなどで消極的だったけれどより良いものを作ろうとする向上心とともに自分の意見を積極的に伝えることができるようになったこと。／1人で頑張っても何も進まないから、みんなに意見を求めたり協力してもらったりして作品をより良いものにしていくこと。

くりっくにつぼん

事業報告

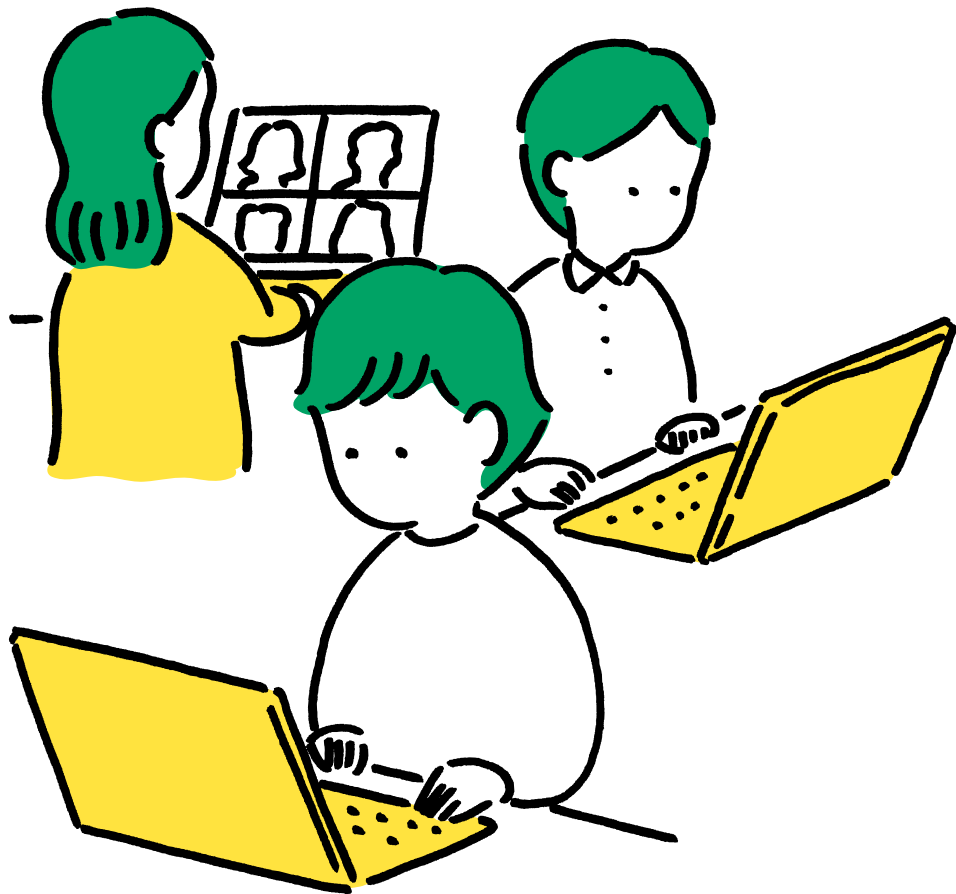
コロナ禍における各地の日本語の授業の様子をメルマガで発信

日本や日本語に興味をもっている人を対象として2012年に開設したウェブサイト「くりっくにつぼん」では、それまでにネットワークを築いていた海外の小中高校の日本語教育の場で活用してもらうことも目標としました。そこで日本語の授業でどのように活用できるのかを先生方に体験してもらうワークショップをオーストラリア、韓国、ニュージーランド、フィリピンなどで2013年から実

施し、さらに多くの先生方にさまざまな活用法を知ってもらうと、2015年にメルマガ「Click Nippon News」(以下、CNN)の配信を開始しました。CNNは学習活動案を紹介することを通じて、レアリアの使い方やさまざまな文化理解の視点を知ってもらうことをねらいとしています。

新型コロナウイルスの感染者が世界的な規模で急激に増加した2020年はじめ、多くの学校では休校や突然のオンライン授業が余儀なくされました。オンライン授業なのかオンラインなのかによっても授業の形は変わります。インターアクションが大切な要素の言語の授業でどうしたらいいのか、先生方は模索していました。

各地の先生方の取り組みを共有するためにCNNでは4月から9月までの定期号と2回の臨時増刊号で「Online Teaching Support」コーナーを設けました。どんな授業を行っているのか各地の先生方の声を紹介するとともに、オンラインの授業で役立つ素材やクイズなどの学習活動の提供を行いました。



活動の記録

CNNでは、コロナ禍の授業の形態(オンライン配信、ライブ配信など)、ライブの授業ではどのような工夫をしているか、課題は何か、生徒の様子はどうかなどについてアンケートを実施するほか、各地の先生からレポートを寄せてもらいました。CNNに掲載した一部を紹介します。

●オーストラリア・ビクトリア州の先生より

授業はライブとそのほかの組み合わせ。生徒のなかには自宅にPCがなかったり、容量が小さかったりということがあります。その場合はプリントアウトしたものを自宅に送っています。オンラインの授業では時間を短縮し、今後の授業の計画や準備、協働のための振り返りタイムを設けています。生徒はこのオンラインの状況によく対応しています。学校も教師をサポートし、保護者にも情報を伝えています。

(2020年4月配信)

●アメリカ・カリフォルニアの先生より

ライブ授業。オンラインでは思うように授業が進まないの、対面るときより内容を少なくしています。音声が悪くなかったり、Wi-Fiの問題が起きたりすることもある

りますが、生徒はがんばっています。ゲームなどを取り入れると楽しいようです。

(2020年5月配信)

●カナダ・バンクーバーの先生より

ライブ授業とそのほかの組み合わせですが、その割合や方法は生徒の年齢によって変えています。生徒間の発話活動が教室活動に比べて少なくなってしまうのが課題です。でも生徒は楽しんでいるようです。

(2020年5月配信)

●ニュージーランド・クライストチャーチの先生より

ライブ授業とそのほかの組み合わせ。教師が一方的に話し続ける形になりがちで、話しながら生徒の反応を見ることができないのがいちばん難しいところです。そこで反転授業方式で、説明などはなるべく事前にビデオをつくって送り、ライブ授業ではそのおさらいを短くした後、ゲームとか、小さいグループに分かれてのインタラクティブなアクティビティをするようにしています。また、ライブ授業に出られなかった生徒のために授業を録画してアップロードしています。

課題をすべてやり、ライブ授業に毎回出席する生徒が半分くらい、あまり課題をやつてこない生徒が3分の1くらい、ほとんど反応がない生徒が25人のクラスに2、3人います。家庭や個人の事情はみんな違うので、そこは仕方がないと思っています。



この事業について●ウェブサイト「くりっくにつぼん」(英語版、韓国語版、中国語版、日本語版)は、今のリアルな日本を伝えるために、「人」にアプローチした情報を発信しています。主たるコーナー「My Way Your Way」では、日本で話題になっていることをテーマに、そのことにはまっている人の内面に迫っています。また、このコンテンツを使って生徒の思考を刺激する日本語の学習活動のヒントを紹介するメールマガジン「Click Nippon News」を月に1回配信しています。



くりっくにつぼん

メールマガジン「Click Nippon News」: 毎月1回の定期号に加え2020年度は臨時増刊号を2回配信 読者: 約830名

ライブ授業に出てきたら、友だちと楽しく遊べるという思いをもってもらいたいの、あまりシリアスに教えないようにしています。

(2020年5月配信)

●日本の先生より

ライブ授業とそのほかの組み合わせ。生徒の参加率をどうやって上げたいのか悩んでいます。毎回参加して、生き生きと活動している生徒もいます。

生徒同士の聞き取り練習、絵と文章・場面と動作のマッチングなどの活動はとてもうまくいっています。

(2020年6月配信)

●オーストラリア・ビクトリア州の先生より

オンライン授業の開始から7週間が経ちました。Zoomクラスでは出席率は9割で、ITスキルをもちやる気のある生徒にはとてもうまくいきました。オンラインでもインタラクティブな活動をするために、準備や計画、評価などには大変な時間と労力を費やしましたが、スムーズに進んだと思います。ただ、学校で対面して友だちと学べない経験をして、教師も生徒も学校が単なる学びの場ではないことに気づきました。

(2020年7月配信)

メルマガで英語で配信したレポートを一部和訳/抄訳して掲載しています。

TJFを支援してくださっている方々

TJFは皆さまからご協力、ご支援をいただきて事業を行っています。

2020、2021年度も下記の皆さまに支えていただきながら事業を進めました。

改めましてお礼を申し上げます。

賛 助 会 員		
法人	2020年度	王子製紙(株) 鹿島建設(株) 共同印刷(株) キングレコード(株) (株)廣済堂 (株)講談社ビジネスパートナーズ (株)光文社 (株)国宝社 (株)世界思想社教学社 第一紙業(株) (株)第一通信社 大日本印刷(株) 高尾丸王製紙(株) (株)電通 (株)トーハン 図書印刷(株) 凸版印刷(株) 豊国印刷(株) 日興紙業(株) 日本出版販売(株) 日本製紙(株) 日本図書普及(株) (株)フォーネット社 富士ゼロックス東京(株) 二葉製本(株) 北越コーポレーション(株) 丸住製紙(株) 丸紅紙パルプ販売(株) (株)三井住友銀行 (株)三菱UFJ銀行 (株)彌生
	2021年度	王子製紙(株) 鹿島建設(株) 共同印刷(株) キングレコード(株) (株)廣済堂 (株)講談社ビジネスパートナーズ (株)光文社 (株)国宝社 (株)世界思想社教学社 第一紙業(株) (株)第一通信社 大日本印刷(株) 高尾丸王製紙(株) (株)トーハン 図書印刷(株) 凸版印刷(株) 豊国印刷(株) 日興紙業(株) 日本出版販売(株) 日本製紙(株) 日本図書普及(株) (株)フォーネット社 二葉製本(株) 北越コーポレーション(株) 丸住製紙(株) 丸紅フォレストリンクス(株) (株)三井住友銀行 (株)三菱UFJ銀行 (株)彌生
個人	2020年度	石井恵理子 石井 誠 市原徳郎 カイト由利子 高崎 孝 高嶋伸和 細谷美代子 松井外恵 匿名希望1名
	2021年度	石井恵理子 石井 誠 市原徳郎 カイト由利子 高崎 孝 高嶋伸和 細谷美代子 松井外恵 匿名希望1名
助 成 団 体		

2020年度		寄 付 者
(一社)尚友倶楽部 (公財)東京しごと財団		2020年度 (株)講談社 上松功二郎 内田憲孝 及川伊佐子 小田桐奈美 上村圭介 小出和彦 胡 興智 小溪教材研究チーム 千場由美子 長沼美奈子 前田とまき 匿名希望1名
2021年度		2021年度 (株)講談社 内田憲孝 佐野 実 小溪教材研究チーム 西堀勝仁

(敬称略 五十音順 2021年12月末現在)

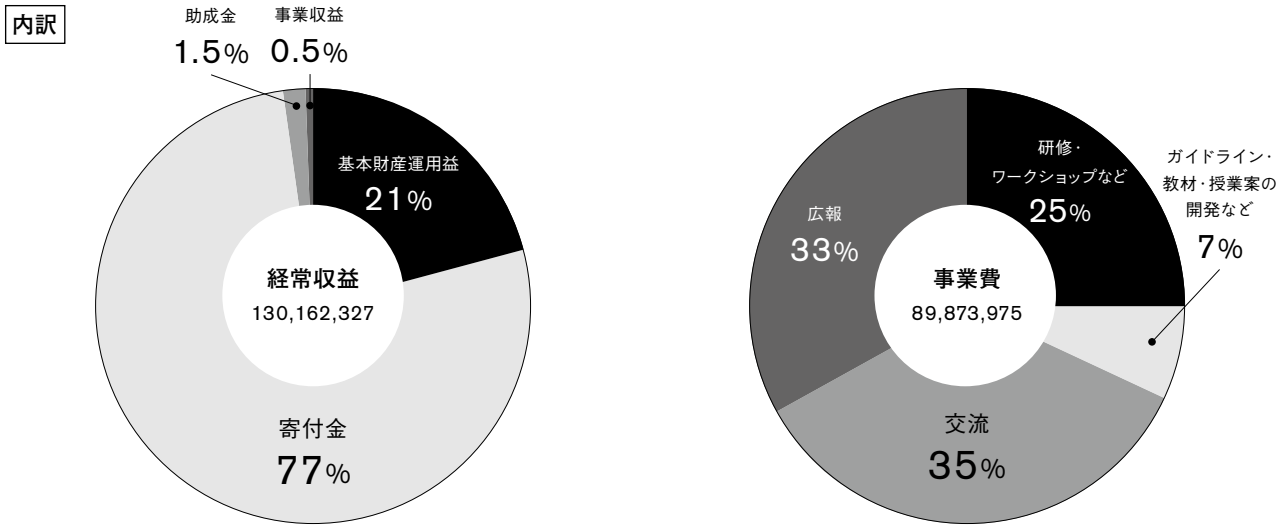
2020年度実施事業一覧

事 業 名	主 催 ほ か 関 係 機 関	場 所 ／ 期 日 ・ 期 間
学びの探究とデザイン 探究するオンラインカフェ [掘りさげ編] 「学びの質」を語ろう		オンライン／ 2020年8月23日、9月6日
学校のソトでうでだめし テンダーさんの 「その辺のもので生きる」 オンライン講座	第1回：アルミ缶を使い倒そう 第2回：棒と板だけで火を起こそう	オンライン／2021年2月4日 オンライン／2021年3月14日
ときめき取材記	プロジェクト実践ワークショップ	オンライン／2020年12月26日
日韓の中高生交流 日韓のことばを学ぶ中高生交流プログラム ダンスダンスダンス Online	企画・主催：(財)秀林文化財団、TJF 実施：秀林外語専門学校、韓国日本語 教育研究会、TJF 協力：高等学校韓 国朝鮮語教育ネットワーク 後援：国 際交流基金ソウル日本文化センター	オンライン／2020年10月25日、 11月1日、15日、20日、21日、 22日、23日
日露交流プログラム 極東地域の初中等日本語教育 実施校に対する図書・教材寄贈	助成：(一社)尚友倶楽部	ウラジオストク、ハバロフスク、 イルクーツク、アンガルスク、 コムソモリスク、ユジノサハリンスク／ 2020年10月～2021年3月
多言語・多文化交流 パフォーマンス合宿	2020年夏プログラム	オンライン／2020年8月15日、16日、 22日、23日、30日
	2020年秋プログラム	協力：カナガワビエンナーレ国際児 童画展(主催：神奈川県、あーすぶらぎ)
	2021年春プログラム	オンライン／2021年3月21日、30日、 31日、4月3日、4日、11日

※各事業の詳細は、該当ページおよびTJFウェブサイトの事業紹介をご覧ください。

財団概要

設 立	出 捐 企 業
1987年6月22日 2011年4月1日、公益財団法人に移行	王子製紙株式会社 株式会社講談社 大日本印刷株式会社 凸版印刷株式会社 日本製紙株式会社 株式会社三菱UFJ銀行
基 本 財 産	財 政 規 模
20億円	2020年度の経常収益は約1億3,016万円、事業費は約8,987万円でした。内訳は以下の通りです。



サポートのお願い

さまざまなことばや文化の学び、交流を通じて、子どもたちが21世紀を生きぬく力を育むことがTJFのミッションです。このミッションを達成するために、共感していただける方々に次のようなご支援をお願いしております。

寄 付	TJFの活動全体に対する寄付、特定の事業を指定する寄付があります。
賛助会員	継続的な支援をしていただける方に賛助会員になっていただいています。

〈年会費〉法人会員一口：50,000円／個人会員一口：10,000円

寄付金につきましては、税制上の優遇措置が適用され、所得税や法人税の控除を受けることができます。さらに、個人寄付者の皆さまには確定申告の際、減税効果の高い「税額控除方式」を選択していただけます。ご支援くださる方々には、TJFが発行する印刷物を送付するほか、TJFが主催するイベントのご案内を差し上げています。

詳しくはこちらから▶



組織

評 議 員 会	任期：一期4年	
評議員会長	野間省伸	(株)講談社代表取締役社長
評議員	足立直樹 北島義斉 豊泉俊郎 長瀬 眞 船田高男 馬城文雄 山根 隆	凸版印刷(株)特別相談役 大日本印刷(株)代表取締役社長 三菱UFJ証券ホールディングス(株)特別顧問 三菱地所(株)社外取締役 王子製紙(株)代表取締役社長 日本製紙(株)取締役会長 音羽建物(株)代表取締役社長

理 事 会	任期：一期2年		*は代表理事
理事長	佐藤郡衛*	明治大学国際日本学部特任教授	
常務理事(常勤)	水口景子*		
業務執行理事(常勤)	鈴木律子	(公財)国際文化フォーラム事務局長	
理事	金丸徳雄 輿水 優 境 一三	(株)講談社専務取締役 東京外国語大学名誉教授 慶應義塾大学経済学部教授	

監 事	任期：一期2年		顧問	任期：一期2年	
清水 至 白石光行	公認会計士 (株)講談社常任監査役		安西浩和 北島義俊 田仲幹弘 福島一守 鮑 啓東 吉田研作	日本出版販売(株)取締役副社長 大日本印刷(株)代表取締役会長 (株)トーハン取締役副社長 日本製紙(株)代表取締役副社長 (一社)日本人材派遣協会元副会長 上智大学名誉教授、日本英語検定協会会長	

〈敬称略 五十音順 2021年12月現在〉

CoReCa

「人と**Co**llaboration(協働)しながら、
Relation(関係)を築いていく。

TJFは人びとをつなぐ**Ca**talyst(触媒)でありたい」
との思いを名前に込めました。



公益財団法人国際文化フォーラム事業報告

CoReCa 2020-2021

2022年3月発行

デザイン

漆原悠一、松本千紘(tento)

イラストレーション

加納徳博

テキスト(P6-7)

薮下佳代

編集協力

杉本勝彦

印刷・製本

凸版印刷株式会社

編集・発行

(公財)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

Facebook : www.facebook.com/TheJapanForum

ISSN 2189-6208

© 2022 by the Japan Forum, Printed in Japan

「CoReCa」は(公財)国際文化フォーラムの登録商標です。

