

ワークショップ 「サザエさん一家のお弁当を考えよう」報告書

藤沢こども議会 事前研修 2010/7/27

■授業概要



【日 時】2010年7月27日(火)10:30~12:15

【場 所】藤沢市少年の森 管理棟2階教室

【参加者】藤沢市内の中学1~3年生19人、大学生ボランティア3人

【概要】「藤沢こども議会が11月に実施されるが、その第1回事前研修会が 7月27日に実施された。その中で、参加者の交流を深めること、 話し合いや意見をまとめる練習を目的として、ワークショップを実施。 (昨年の小学生対象に続き、2回目)

【内 容】各自がサザエさん一家の一員(波平、フネ、マスオ、サザエ、カツオ、 ワカメ)となり、サザエさん一家が夜 ご飯として発注するお弁当を それぞれが考え、その後、議論を重ねながら、最終的に、サザエさん 一家として一つのお弁当を考え、決めていく。

【目的】

- ●年代、性別など立場が違うと、思い、考えが違うことを実感する。
- ●それらを相談、議論しながら合意を取っていくことのむずかしさを体感する。
- ●弁当作りを通じて街づくり、政治の仕組みを身近なものとしてとらえる。 (弁当作り=街作り、600円=予算、おかず=行政サービス、 机=議会、キャラでのチーム=政党、キャラ=議員)

■授業プログラム

90分バージョン



オープニング

(約20分)











- ●アイスブレーク(JR藤沢駅の1日乗員数は?) ●授業内容(弁当作り)の説明 ●自己紹介
- ●班毎にキャラ決め(波平、フネ、マスオ、サザエ、カツオ、ワカメ)
- ●キャラなりきりタイム:いくつかの質問にキャラとして考え、班の中で話し合い

自分の弁当作り

(約15分)

- ●自分の役のキャラについて考える(年代、食事への趣向等)●自分の役のキャラ向けの弁当を決める
- ●キャラ会議へ向け席の移動(3分)

キャラ会議

(約15分)

- ●同じキャラ同士で集まり、相談、議論を行い、そのキャラとしての一つの弁当を決める ●家族会議へ向け元の席への移動(2分)

家族会議

(約23分)

●再度、初めの班に戻り、相談、議論を行い、その班(家族)としての一つの弁当を決める。

発表

(約6分)

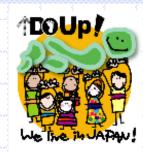
●各班の代表者に班で作った弁当、また、その弁当の名前、決めるのに一番難しかったメニューと そのメニューを決めた方法について発表

まとめ、解説

(約10分)

●ゲームをふまえて解説 ~ 合意形成の大切さ、難しさ、弁当つくりを街作りに置き換えて政治の仕組みを説明

■感想



<生徒からの5段階評価(5. 良かった~1. 良くなかった)>

●回答数:19人 ●全体の平均:4.7

(15人:「5」評価、4人:「4」評価)

〈生徒からのコメント(良かった点)〉

- ●「お弁当」という非常に身近なことを使って「行政」の難しさや大変さを楽しく 学ばせてくれたこと。
- ●自分とは違った考えをもつ人と意見を言いながら話しあえたこと。
- ●自分の意見だけでなく、みんなの意見も考えて構成するということがとてもわかり ました。
- ●こういうことが町づくりのような大きなものにつながっているというのに驚いた。
- ●みんなで意見を言い合い、交流することができた。

<生徒からのコメント(あまり良くなかった点)>

- ●メニューを考えるだけでなく、考えたお弁当を作ると、もっと交流できると思う。
- ●時間内にきまらず、多数決で決めてしまった。
- ●発言が少なく、議論が途中で中断してしまったこと。

■お弁当完成(その1)



1班



2班



ヘルシー大好き弁当

<理由>バランスよく、みんなの好きなものを取り入れた

<苦労、工夫した点>

- ●カツオの意見を取り入れるか、、、
- ●みんなの好きなものを取り入れた

フクダ家特製やさしい弁当

<理由>みんなにやさしいお弁当に なったから!!

<苦労、工夫した点>

●みんなの意見をバランスよく!!

■お弁当完成(その2)



3班



4班



幸せ満腹弁当

<理由>みんなの意見を反映させたから。満腹はボリュームがあるから家族の幸せを考えました!

<苦労、工夫した点>

- ●個人の意見を反映させるのが難し かった。
- ●どの人のメニューをベースにする のか迷った。

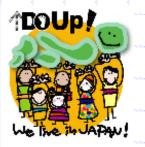
カツオオールスターズ弁当

<理由>カツオの意見をもとに作成した為

<苦労、工夫した点>

- ●カツオの意見を抑制させてみんな の意見を入れた。
- ●味のバランスの調整。

■ワークショップ写真



























■教材(その1)



お弁当メニュー

各班にて議論を行い、おかずメニューの中から、それぞれ選んでいく。

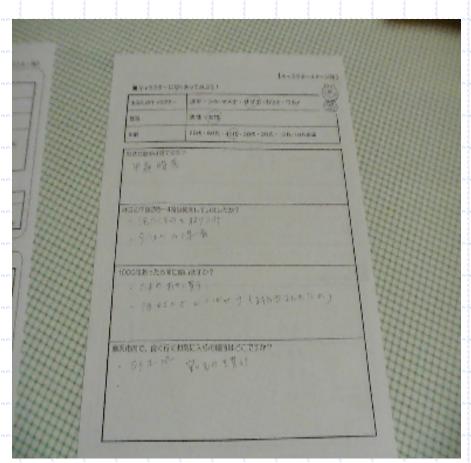


■教材(その2)



キャラクターになりきってみよう!

キャラクターになりきって考え、以下シートへ記入、それを班の中で発表してもらう。



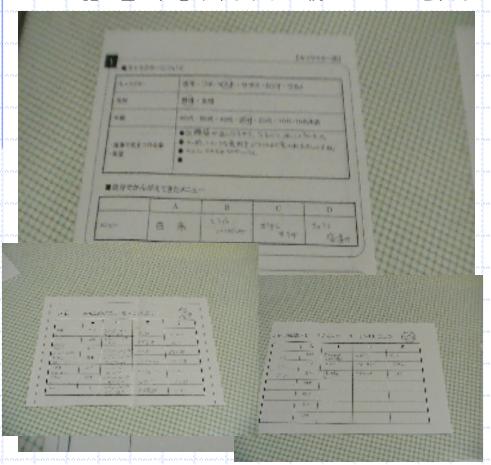
- ●あなたのキャラクター 波平・フネ・マスオ・サザエ・カツオ・ワカメ
- ●性別 男・女
- ●年齢 60代·50代····
- ●好きな歌手は誰ですか?
- ●昨日の2時~4時は何をしてた?
- ●1000円あったら何に使いますか?
- ●藤沢市内で良く行くお気に入りの場所は どこですか?

■教材(その3)



ワークシート

①キャラクターとして各自でメニューを考え記入、その後、キャラクター会議として 話し合い、②キャラクター統一メニューを決めてシートに記入。



①キャラクター

- ●あなたのキャラクター 波平・フネ・マスオ・サザエ・カツオ・ワカメ
- ●性別 男・女
- ●年齢 60代・50代・・・・
- ●食事で気をつけること、希望
- ●自分で考えたメニュー メニューA、B、C、D

②キャラクター統一メニュー

- \bullet X=1-A,B,C,D
- ●ポイント、選んだ理由、気をつけた点

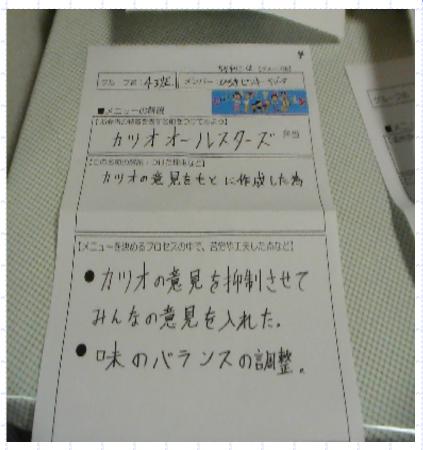
■教材(その4)



お弁当シート、発表シート

各班ごとに「お弁当シート」「発表シート」を作り、班の代表者がみんなの前で発表。





■ど・あっぷ!考察



■良かった点

- ●アイスブレイクのクイズは、斬新で良かった。(子供自身に答えを調べてもらう方法)
- ●メニューブックを大きい物に変えて、取り扱いやすくなった。
- ●資料をスタッフが都度配布して、スムーズに進行できた。

■改善すべき点

- ●時間より早く終わってしまう班があり、他の班が終わるまでの待ち時間が発生した。
- ●キャラのプレート(首かけタイプ)のひもが長すぎる。キャラの顔が見えない。
- ●みんなが考えている間がシーンとしているのでサザエさんのBGMなどあると良い。

く全体を通して>

本プログラムが中学生を対象に作成したこともあり、内容的にも適度であり、お弁当作りを体験してもらうことで視点の違い、合意形成の難しさを理解・認識してもらうことが出来たのではないだろうか。今後、さらなる改善、あるいはプラス α のプログラムを開発、展開していきたい。