

# アクティビティの手法

## 【ロールプレイング】

役割演技とも呼ばれ、ある場面に基づいて役割を決め、模擬的に演じることによって学習テーマに迫ったり、その役の立場を共感的に理解したりする手法です。基本的には、台本を用意せずに学習者に活動を委ねます。大体の流れを示す会話や状況を進行役で準備したり、事前に参加者に演技の内容を考えさせる場を設定したりすることも必要です。

## 【ラベルワーク（KJ法）】

学習者すべてのどのような意見も大切に扱われ、集団で創造的に問題解決を図っていこうとする手法です。学習者が様々な知識や経験のもとで発想したアイデアや意見等をラベルなどを使用して収集します。収集したデータを整理して1枚の図に納め、全体を見ながら検討します。

## 【表現活動を取り入れた学習（マップ作成、暦作成等）】

調べ学習や様々な体験学習で学んだことを、新聞、紙芝居、作文・ポスター等にまとめ、発表することなどを通して、内容を共有することができます。

## 【シミュレーション】

擬似体験とも呼ばれ、一定の状況を擬似的に設定して、その中で体験的に行動、活動する方法です。参加者の中に仮の権力関係を設定して多数者と少数者の関係について体験する方法など、様々な疑似体験が考えられます。

## 【ランキング】

様々なテーマについて、権利や具体的物品名等をカードに記入し、参加者が自分にとって重要と考える順序にランキング（順位付け）して、その根拠等を整理し、結果について参加者相互が意見交換や討議を行います。討議のプロセスでは、一つの結果を導き出すということではなく、自分の考えを整理したり、他者の考えを理解したりすることによって、自分自身の認識を深めることができます。

## 【ディベート】

一つのテーマについてルールを決め、「肯定側（賛成派）」と「否定側（反対派）」に分かれて討論を行い、その論理性や表現力等を判定する手法です。対立する意見を主張し合うことにより、テーマに関するメリットとデメリットを明らかにし、多面的な見方や問題解決能力、情報処理能力を養いながら、テーマに対する認識を深めることができます。