

<b>ユニット1 多文化共生に関する考え方を学ぶ</b>
------------------------------

## 1 学習目標

(1) 外国籍住民の方々のおかれている厳しい現状と課題の概要に関する知識を身につけること

## 【例】

## 医療

- ・ 医者とのコミュニケーションがうまくとれない。
- ・ 保険、労災等、制度に関する知識、情報の入手方法が分からない。

## 教育

- ・ 教師、保育士とのコミュニケーションがうまくとれない。
- ・ 日本の教育制度、学校のしくみがよく理解できない。
- ・ 学校からの配布文書がよく理解できない。
- ・ 懇談会での話が分からない。

## 在留資格

## その他

(2) 多文化共生に関する考え方を理解し、身につけること

多民族、文化、言語の人々が、お互いの文化や宗教、生活習慣等を尊重し合い、認め合い、共に生きることが大切である。

それぞれの困難を自らのものとして分かち合い、さらに、 違う ことを共有し、多数の文化と出会う良い機会としてとらえることができる地域づくりを目指すことが必要である。

これからの地域社会において、外国籍住民や母語以外の言語を話せる日本人が通訳、あるいは外国籍住民の生活の課題に直接かかわる支援者として、多様な活躍の場を開発していく必要がある。

## 2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

名刺の用紙（A5判）

模造紙、マジック

レジメ（ユニット1進行次第）

ふりかえりシート（A4判）

コーディネーター講義用資料（外国籍住民の生活上の課題、在留資格）

自己学習用資料（参考文献、参考サイト等）

## 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具

## 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりペーパーのコメント記入
外国籍住民の講師 補助者 補助者の兼務可	1人	外国籍住民が抱える問題の講義（相談窓口の相談員等が適する。）
補助者	1人	コーディネーターの補助（参加者の多少により人数調整）

5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
<p>導 入 15分</p>	<p>1 名刺交換（アイスブレイク）                      (1) A5程度の大きさの用紙で、名刺を3枚作る。                       (2) 参加者同士が、席を離れ、自由に自己紹介しあう。                      名前の他、参加動機等を聞き、相手からもらった名刺に書き込む。1ペア1分程度でコーディネーターの合図により、ペアを交替する。</p> <p>2 参加者の発表                       参加者の内2、3人に全体の前で、他己紹介をしてもらう。                      もらった名刺をもとに、相手の名前や参加動機を発表する。。</p> <p>3 全体の流れの紹介（レジメ使用）</p>	<p>名前は必ず書き、ふりがなをふる。それ以外に名刺に書く事柄は、参加者の実態に合わせて決める。                      (例) 通訳言語、住んでいる地区 等                      参加者同士で積極的にうちとけようとすることができるか。                      ゲームの要素を取り入れると盛り上がる。                      (例) 相手にサインをもらう等</p>
<p>展 開 65分</p>	<p>20分 1 外国籍住民の講話                      (1) 来日した経緯                      (2) 文化や習慣の違いから生じる日常生活上の課題</p> <p>25分 2 グループ・ディスカッションの実施                       4～5人のグループでディスカッションを行い、外国籍住民の生活上の課題を整理する。                       (1) グループ内で、進行役、記録、発表者、タイムキーパー、うなずき役を決める。                      (2) 外国籍住民の生活上の課題について話し合い、重要と思われる事項を模造紙に書き出していく。                      また、課題解決に向けて、どのような考え方や姿勢が必要か、自分たちができることは何か、行政は何を行うべきか、などを書き込む。                      (3) グループ毎に発表する。内容を受けて、コーディネーターがコメントする。</p> <p>20分 3 コーディネーターの講義                      まとめとして次の項目について講義する。                      (1) 外国籍住民の生活上の課題                      (2) 在留資格                      (3) 多文化共生の考えの大切さ                      (4) 通訳ボランティアの重要性                      (5) 参考文献、参考サイトの紹介（資料）</p>	<p>中国帰国者、日系南米人、インドシナ難民等、出身国により背景が違うことを念頭におく。                      外国籍住民の立場になって聞こうとすることができるか。                       講師の話をふまえて、外国籍住民の立場になって考えてみようとするすることができるか。                       多文化共生のスタンスで考えているか、参加者の発言を聞きながら評価する。</p> <p>外国籍住民の課題には在留資格が関わってくるため、在留資格の基本的事項について理解する。</p>

教育12ユニットコース

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
ふりか えり 10分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 まとめ 今回学んだことを簡単にふりかえる。 自己学習のための参考資料（URLなど）の情報提供を行う。</li> <li>2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</li> <li>3 次回の予定を説明する。</li> </ol>	次回までの自己学習（宿題）範囲を決めてもよい。 ふりかえりシートは基本的に毎回この時間に記入、提出する。

ユニット2 基礎的な通訳技術を学ぶ
-------------------

## 1 学習目標

## (1) 相手との信頼関係の確立方法を身につけること

話しやすい態度を表せるようになること

相手の立場を尊重し、親身に相談内容を聞く姿勢が大切である。相手の話を遮らないで、十分に話してもらうようにする。外国語話者は、異なる文化背景を持っていることに留意し、文化や立場を充分理解しようとする姿勢が大切である。

通訳の場の設定を理想型に近づけられるようになること

通訳の場の作り方の理想型・基本型を学び、現実の通訳の場をどうしたら理想型に近づけられるか、その方法を学ぶ。

## (2) 通訳時の必需品に関する知識と活用方法を身につけること

辞書や「よく使われる用語集」の活用習慣を身につけること

メモ用紙の活用習慣を身につけること

## 2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）

ふりかえりシート今回分（記入用紙）

レジメ（ユニット2進行次第）

通訳失敗物語（信頼関係未確立）

日本語ロールプレイのシナリオNo. 1（傾聴態度）

日本語ロールプレイのシナリオNo. 2（通訳の位置）

ロールプレイのシナリオNo. 3（メモ、辞書携行）

講義用資料（傾聴の基礎知識）

通訳の位置：理想型・基本型図解資料

通訳用メモ用紙、辞書

自己学習用資料（参考文献、参考サイト等）

## 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまで配布された資料

## 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりシートのコメント記入
補助者	2人	コーディネーターの補助（参加者の多少により人数調整）

## 5 学習活動の流れ

流れ	学習活動	ポイント
導入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる 3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。	

流れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
<p>展 開 分</p> <p>15 分</p> <p>20 分</p> <p>70 分</p> <p>15 分</p> <p>20 分</p>	<p>1 「通訳失敗物語」の上演と感想発表 コーディネーターと補助者が信頼関係未確立の場合の「通訳失敗物語」を参加者の前で演じる。コーディネーターは、上演後、参加者3～4人から感想を聞く。コーディネーターは、感想発表に対してポイントをコメントし、次の「展開」につなげる。</p> <p>2 話しやすい態度の形成について学ぶ (1) 傾聴の基礎知識の資料に基づき、内容を説明する。 (2) 参加者が3人1組（患者役、通訳役、医師役）でシナリオNo. 1に沿って通訳場面を日本語で再現し、傾聴態度が表されているかどうか確認する。コーディネーターや補助者が各組をアドバイスする。</p> <p>3 通訳の場の作り方を学ぶ (1) 図解資料と補助者による実演で、いくつかの種類の理想型・基本型を理解する。なぜそれが理想型なのかを学ぶ。 (2) 実際の通訳の場面を理想型・基本型に近づける方法を学ぶ。依頼者への注文の付け方を補助者が実演（極端例）する。次に参加者が3人1組でシナリオNo. 2に沿って実演し、コーディネーターや補助者がアドバイスする。</p> <p>4 通訳時の必需品と活用方法を学ぶ (1) 辞書と「よく使われる用語集」の活用法と有用性をコーディネーターが講義する。 (2) コーディネーターがメモ用紙の活用法と有用性を講義する。 (3) 参加者が3人1組となり、シナリオNo. 3に沿ってロールプレイを行い、辞書、用語集メモ用紙の活用法を学ぶ。コーディネーターや補助者は各組をアドバイスする。</p>	<p>傾聴の基本スキルを理解したか。</p> <p>理想型を学ぶ意味を理解できたか 限界や妥協が理解できるか。</p> <p>必需品を持参する意味を理解できたか。</p> <p>習慣として身に付ける必要があることが理解できたか</p>
<p>ふりか えり 10分</p>	<p>1 まとめ 「通訳失敗物語」を再度活用し、今回学んだことを順にふりかえる。自己学習のための参考資料（URLなども含めて）の情報提供を行う。</p> <p>2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>3 次回の予定を説明する。</p>	<p>次回までの自己学習（宿題）範囲を決めてもよい。</p>

ユニット 3 基礎的な通訳技術を学ぶ

1 学習目標

的確な通訳を行うために、次に掲げる基礎的な通訳技術を身につける。

(1) 事前準備の徹底

通訳に臨む前に、予め必要とされそうな専門知識について調べておく。

(2) 正確な通訳のための基本事項の理解

逐語訳（正確に一語一句、省略せずに訳すこと、つじつまの合った話に組み立てないこと）  
を心がけること

主語を一人称とすること

主観を交えない、自分の意見を付け加えないこと

分からない専門用語を勝手に解釈せず、話者に易しく言い換えてもらうこと

(3) 会話整理の基本を身につけること

止まらない話の切り方、間の取り方などについて学ぶ。

(4) 会話の語調、格調合わせ

話者の話し言葉が持つ雰囲気、語調レベルなどを通訳に反映させる。

2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）

ふりかえりシート今回分（記入用紙）

レジメ（ユニット 3 進行次第）

通訳失敗物語（基礎的な通訳技術）

講義用資料（基礎的な通訳技術）

色上質紙（短冊作成用）、マジック

3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまで配布された資料

4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりシートのコメント記入
補助者	2人	コーディネーターの補助、「通訳失敗物語」のロールプレイ

5 学習活動の流れ

流れ	学習活動	ポイント
導入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる	

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
	<p>3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。</p>	
<p>展 開 70 分</p>	<p>10 1 コーディネーターと補助者が「通訳失敗物語」のロールプレイを行う。</p> <p>40 2 グループ・ディスカッションの実施 4～5人のグループで、この「通訳失敗物語」の問題点を議論する。 (1) グループ内で、進行役、記録、発表者、タイムキーパー、うなずき役を決める。 (2) 「通訳失敗物語」の問題点と思う事項を出し合い、グループで解決策を検討する。 (3) 検討内容をもとにグループで「通訳者標語」を作成する。 (4) 「標語」を色上質紙で作った短冊に書いて、ホワイトボードに掲示し、グループ毎に発表する。 (5) コーディネーターが必要に応じてコメントする。</p> <p>20 3 コーディネーターの講義 コーディネーターがユニット3のポイント（学習目標）を講義する。</p>	<p>「通訳失敗物語」を読み上げるだけでもいい。</p> <p>コーディネーターと補助役は、グループディスカッションの様子から、参加者の協調性や積極性を観察する。</p> <p>「標語」という形式から、字数や語呂合わせを整えることにのみこだわりすぎることなく、通訳として気をつけたいポイントを押さえて、標語を考えるようにする。</p>
<p>ふりか えり 10分</p>	<p>1 まとめ 「通訳失敗物語」を再度活用し、今回学んだことを順にふりかえる。自己学習のための参考資料（URLなども含めて）の情報提供を行う。</p> <p>2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>3 次回の予定を説明する。</p>	<p>次回までの自己学習（宿題）範囲を決めてもよい。</p>

## ユニット4 基礎的な通訳技術を学ぶ

### 1 学習目標

ユニット3で学んだ事項を、ロールプレイを通して実践的に学び、基礎的な通訳技術を身につける。また、いろいろな場面の会話を経験し、通訳言語の語彙を増やす自己学習につなげる。

### 2 準備するもの

- 名札 ホワイトボード、マグネット
- ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用） ふりかえりシート今回分（記入用紙）
- レジメ（ユニット4進行次第）
- ロールプレイのシナリオNo.4（正確な通訳）
- ロールプレイのシナリオNo.5（会話整理）
- ロールプレイのシナリオNo.6（会話の語調、格調合わせ）
- 「通訳者標語」（ユニット3で作成したもの）

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人 数	役 割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりシートのコメント記入
ロールプレイ講師	言語毎1人	ロールプレイでの助言・指導。教育通訳精通者。補助者2との兼務も可能。
補助者1	言語毎1人	コーディネーターの補助、ロールプレイの教師役
補助者2	言語毎1人	ロールプレイの保護者役。母語と日本語が堪能であることが条件になる。

### 5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
導 入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる。  3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。	

流れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
<p>展 開</p> <p>20 分</p> <p>20 分</p> <p>20 分</p> <p>10 分</p>	<p>1 ロールプレイ：シナリオNo. 4の実施 正確な通訳の技術の習得を学習目標としたシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 (1) 言語毎にグループとなる。補助者が医師役、患者役となり、参加者が通訳役として1人ずつロールプレイを体験する。 (2) シナリオを2回繰り返す。時間がないときは、シナリオをいくつか区切って参加者を交代し、全員が2回通訳役を体験できるように調整する。 (3) ロールプレイ講師は、参加者のロールプレイが終わる毎に助言・指導する。</p> <p>2 ロールプレイ：シナリオNo. 5の実施 会話整理技術の習得を学習目標としたシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 &lt; 以下、1に同じ &gt;</p> <p>3 ロールプレイ：シナリオNo. 6の実施 会話の語調、格調を合わせる技術の習得を学習目標としたシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 &lt; 以下、1に同じ &gt;</p> <p>4 コーディネーターによるコメント 全体ふりかえり、講評を行う。</p>	<p>ユニット3の学習内容を意識させるために、ユニット3で作成した「通訳者標語」を掲示する。</p> <p>ユニット3の学習が定着しているか。</p> <p>参加者の通訳適性を観察する。</p> <p>いろいろな場面の会話を経験し、通訳言語の語彙を増やす自己学習につなげる。</p>
<p>ふりか えり</p> <p>10分</p>	<p>1 まとめ 今回学んだことを順に、簡単にふりかえる。自己学習のための参考資料（URLなどを含めて）の情報提供を行う。</p> <p>2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>3 次回の予定を説明する。</p>	<p>次回までの自己学習（宿題）範囲を決めてもよい。</p>

ユニット 5 通訳者の心得を学ぶ

1 学習目標

次に掲げる通訳者として必要な心得を理解し、身につける。

(1) 守秘義務の厳守

プライバシー保護のため、通訳中に知り得た一切の事項を、家族、友人を含め、第3者にもらしてはならないことを学ぶ。

誤解防止のため、母語話者にも通訳者が守秘義務を厳守することについて事前に説明する必要がある。

(2) 中立性の確保

どちらか一方と一緒にあって相手方を批判しないこと。片方の味方にならないよう、十分気をつける必要がある。また、どちらか一方だけと長時間話すと誤解されやすい。問題や不満の解決法を冷静に考えて行動に移すことを促せるようになる必要がある。

(3) 自分の立場を明確にすること

通訳する双方に対して、自分の立場（通訳者であり、両者をつなぐ役割を果たすこと）を明確に説明し、通訳者がすべてを解決するものではないことを理解させる必要があることを学ぶ。

(4) 依頼者と個人的な関係を持たないこと

依頼者と金銭貸借等、個人的な関係を持たない。自己の営業活動をしない。通訳者は自分の電話番号、住所等の個人情報を教えない。

(5) 依頼者が通訳者に依存する関係を作らないこと

相手の自立につながる対応方法をとること、相手ができることまで奪わないことを学ぶ。通訳業務を超えて、相手の抱える問題全てを抱え込むようなことにならないようにする。そのためにも、通訳者が自分の電話番号、住所等の個人情報を教えないことが大切である。

2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）

ふりかえりシート今回分（記入用紙）

通訳失敗物語（通訳者の心得）

レジメ（ユニット5 進行次第）

模造紙、マジック

講義用資料（通訳者の心得）

3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、「通訳失敗物語」のロールプレイ上演。まとめ役、ふりかえりシートのコメント記入
補助者	2人	「通訳失敗物語」のロールプレイ上演。コーディネーターの補助

5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
導 入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる 3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。	
展 開 70分	10分 1 「通訳失敗物語」の上演 コーディネーターと補助者が通訳の心得がない「通訳失敗物語」を参加者の前で上演する。 30分 2 グループ・ディスカッションの実施 4～5人のグループでディスカッションを行い、「通訳失敗物語」の問題点を考える。 (1) グループ内で、進行役、記録、発表者、タイムキーパー、うなずき役を決める。 (2) 「通訳失敗物語」の問題点と思う事項を出し合い、グループで解決策を検討し、重要と思われる事項を模造紙に書き出していく。 (3) グループ毎に発表する。内容を受けて、コーディネーターがコメントする。 30分 3 コーディネーターの講義 発表された内容に触れながら、学習目標に関する講義を行う。	時間に余裕がないときは、読み上げだけで対応することも可能。 学習目標をふまえて、考えてみるのができたか。 参加者の協調性、積極性を観察する。
ふりかえり 10分	1 まとめ 「通訳失敗物語」を再度活用し、今回学んだことを順にふりかえる。自己学習のための参考資料（URLなども含めて）の情報提供を行う。 2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。 3 次回の予定を説明する。	通訳者の心得が理解できたか。 次回までの自己学習（宿題）範囲を決めてもよい。

## ユニット 6 通訳者の自己管理を学ぶ

### 1 学習目標

通訳者自身は、常に異文化に接しなければならず、そのことがストレスになることがある。したがって、自分自身で異文化接触に容易に適応できるような、ある種の能力を訓練しておくことも大切である。（参考文献参照）

そこで、通訳者の精神衛生上の問題を未然に防止するため、次に掲げる項目について、自己管理の重要性とその方法を学ぶ。

#### (1) 通訳業務とプライバシーの切り替え

分からないことは、その場で質問して、疑問点を持ち帰らないなど、業務と私生活を切り離すことが重要である。

#### (2) 自己管理チェックの励行

以下の項目を盛り込んだ自己管理チェックシートを使用するなど、自己管理に気を配る必要がある。

（例）

心に余裕がなくなっている。

いつのまにか笑顔が消えている。

疲れやすくなっている。

趣味をもっていない、または趣味にあてる時間がない。

一人になる時間がない。

#### (3) 通訳者同士の横のつながりの大切さ

通訳をしていく上での悩みや問題は、一人で抱え込まないで、話し合うことにより解決していくことも大切である。通訳者同士の横のつながりを大切にすることで、自主研修会、情報交換等を行うことができ、レベルアップを図ることが可能となる。

### 2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分(返却用・手元資料用)

ふりかえりシート今回分(記入用紙)

レジメ(ユニット6進行次第)

「疲れきった通訳物語」シナリオ

模造紙、マジック

自己管理チェックシート

講義用資料(通訳者の自己管理)

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりシートのコメント記入
補助者	2人	コーディネーターの補助(参加者の多少により人数調整)

5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
導 入 10分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ふりかえりシートの前回分返却</li> <li>2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる</li> <li>3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。</li> </ol>	
展 開 70分	<ol style="list-style-type: none"> <li>10分 1 「疲れきった通訳物語」の読み上げ 補助者が「疲れきった通訳物語」を読み上げる。</li> <li>30分 2 グループ・ディスカッションの実施 4～5人のグループで、この「疲れきった通訳物語」の問題点を議論する。 (1) グループ内で、進行役、記録、発表者、タイムキーパー、うなずき役を決める。 (2) 「疲れきった通訳物語」の問題点と思う事項を出し合い、グループで解決策を検討する。 (3) 検討内容をもとに、自己管理チェックシートを作成する。 (4) グループ毎に自己管理チェックシートを発表する。 (5) コーディネーターが必要に応じてコメントする。</li> <li>30分 3 コーディネーターの講義 コーディネーターがユニット6のポイント(学習目標)を講義する。</li> </ol>	<p>コーディネーターと補助者でロールプレイを行うことも可能。</p> <p>自分が過度なストレスをためないように自己管理することの大切さが理解できたか。</p>
ふりかえり 10分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 まとめ 「疲れきった通訳物語」を再度活用し、今回学んだことを順にふりかえる。自己学習のための参考資料(URLなども含めて)の情報提供を行う。</li> <li>2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</li> <li>3 次回の予定を説明する。</li> </ol>	<p>次回までの自己学習(宿題)範囲を決めてもよい。</p>

(参考文献)

『異文化トレーニング』

著者：八代京子 町恵理子 小池浩子 磯貝友子 出版：三修社

## ユニット7 母国、日本の学校生活と子どもの問題を学ぶ

### 1 学習目標

母国、日本の学校生活と子どもの問題を学ぶ。教育の面でも日本と各国との間に違いがあることを知る。

#### (1) 母国、日本の学校生活と学校文化

学校の1日の流れ・・・給食、登下校等  
学校行事

#### (2) 子どものアイデンティティ形成に関する知識

母語指導の必要性  
異文化ストレス等

### 2 準備するもの

名札	ホワイトボード、マグネット
ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）	ふりかえりシート今回分（記入用紙）
レジメ（ユニット7進行次第）	
ロールプレイのシナリオNo.7（修学旅行の説明）	
講義用資料（母国、日本の学校生活と子どもの問題）	
「通訳者標語」（ユニット3で作成したもの）	
自己学習用資料（参考文献、参考サイト等）	

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人 数	役 割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりペーパーのコメント記入
教育関係者	1人	母国、日本の学校生活と子どもの問題医療制度の基礎知識の講義をする（外国籍住民の教育に携わった経験がある方が望ましい）
補助者	2人	コーディネーターの補助（参加者の多少により人数調整）

### 5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
導 入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる	

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
	<p>3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。</p>	<p>今回から教育分野に絞って学習していくことを確認する。</p>
<p>展 開 70 分</p>	<p>25 1 「母国、日本の学校生活と子どもの問題」の講義 分 (1) 母国、日本の学校生活 (2) 子どものアイデンティティ形成に関する知識 (3) 参考文献、サイトの紹介</p> <p>35 2 ロールプレイ：シナリオNo.7の実施 分 修学旅行の説明を受けるときの通訳を想定したシナリオを使ってロールプレイを行う。 (1) 言語ごとにグループとなる。補助者が教師役、保護者役となり、参加者が通訳役として1人ずつロールプレイを体験する。 (2) シナリオを2回繰り返す。時間がないときは、シナリオをいくつか区切って参加者を交代し、全員が2回通訳役を体験できるように調整する。 (3) ロールプレイ講師は、参加者のロールプレイが終わる毎に助言・指導する。</p> <p>10 3 コーディネーターによるコメント 分 全体ふりかえり、講評を行う。</p>	<p>教育の面でも日本と各国との間に違いがあることを知る。各国事情の詳しくは、自分の担当する言語別自己学習による。</p> <p>これまでの学習、特にユニット3の学習内容を意識させるために、ユニット3で作成した「通訳者標語」を掲示する。</p> <p>コーディネーターと補助役は、参加者の通訳適性を観察する。</p>
<p>ふり かえり 10分</p>	<p>1 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。  (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>2 次回の予定を説明する。</p>	<p>ふりかえりシートは基本的に毎回この時間に記入、提出する。</p> <p>自己学習（参考文献）</p>

## ユニット8 義務教育制度を学ぶ

### 1 学習目標

日本の義務教育制度について学ぶ。

#### (1) 義務教育制度

就学義務のないことの意味

入学手続き、転校・編入・帰国時の手続き方法等

#### (2) 小中学校での生活の様子

学校の1日の流れ、1年間の学校行事、必需品

必要経費と納入方法

災害時の対応・地震の知識

### 2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）

ふりかえりシート今回分（記入用紙）

レジメ（ユニット8 進行次第）

ロールプレイのシナリオNo. 8（転入手続き）

講義用資料（日本の義務教育制度について）

「通訳者標語」（ユニット3で作成したもの）

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりペーパーのコメント記入
教育関係者	1人	日本の義務教育制度についての講義をする（外国籍住民の教育に携わった経験がある方が望ましい）
補助者	2人	コーディネーターの補助（参加者の多少により人数調整）

### 5 学習活動の流れ

流れ	学習活動	ポイント
導入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる 3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。	
20分	1 「日本の義務教育制度について」の講義 (1) 義務教育制度について (2) 小中学校での生活の様子	各国との間に違いがあることを念頭に置きながら、義務教育制度について学ぶ。

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
<p>40 分</p> <p>展 開</p> <p>70 分</p> <p>10 分</p>	<p>2 ロールプレイ：シナリオNo. 8の実施                      外国籍児童（生徒）受入経験の少ない学校へ、日本語がわからないという保護者を連れて、転入手続きにきたときの通訳を想定したシナリオを使ってロールプレイを行う。</p> <p>(1) 言語ごとにグループとなる。補助者が教師役、保護者役となり、参加者が通訳役として1人ずつロールプレイを体験する。</p> <p>(2) シナリオを2回繰り返す。時間がないときは、シナリオをいくつか区切って参加者を交代し、全員が2回通訳役を体験できるように調整する。</p> <p>(3) ロールプレイ講師は、参加者のロールプレイが終わる毎に助言・指導する。</p> <p>3 コーディネーターによるコメント                      全体ふりかえり、講評を行う。</p>	<p>これまでの学習、特にユニット3の学習内容を意識させるために、ユニット3で作成した「通訳者標語」を掲示する。</p> <p>コーディネーターと補助役は、参加者の通訳適性を観察する。</p>
<p>ふりか えり 10分</p>	<p>1 ふりかえりシートの記入                      (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。</p> <p>(2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>2 次回の予定を説明する。</p>	<p>ふりかえりシートは基本的に毎回この時間に記入、提出する。</p>

## ユニット9 児童・生徒のトラブル事例を学ぶ

### 1 学習目標

小中学校における児童・生徒のトラブル事例とその背景を学ぶ。

(例) コミュニケーション不足に起因するトラブル、不適応、行事不参加、長期欠席、暴力事件、集金未納入、就学辞退、学校外の非行等

生活習慣や価値観の違いから、児童、生徒がトラブルを起こすこともある。また、その保護者が、日常的に差別を受けていると認識していることもある。したがって、保護者と学校側が話し合うときの通訳者としては、トラブル発生の背景について、ある程度の理解が必要であることを知る。

### 2 準備するもの

名札	ホワイトボード、マグネット
ふりかえりシート前回分(返却用・手元資料用)	ふりかえりシート今回分(記入用紙)
レジメ(ユニット9進行次第)	トラブル事例シート
講義用資料(児童・生徒のトラブル事例)	
模造紙、マジック	

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人 数	役 割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりペーパーのコメント記入
教育関係者	1人	児童・生徒のトラブル事例についての講義をする(国際教室担当者や、自治体、教育委員会の相談員等、普段トラブルの対応にあたっている経験豊富な方が望ましい)
補助者	2人	コーディネーターの補助(参加者の多少により人数調整)

### 5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
導 入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる 3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。	

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
<p>展 開 70 分</p>	<p>1 「トラブルの事例とトラブル発生の背景について」の講義                      (1) トラブルの事例                      (2) トラブル発生の背景</p> <p>2 言語別グループ(4~5人)でグループディスカッション                      (1) グループ内で、進行役、記録、発表者、タイムキーパー、うなずき役を決める。                      (2) トラブル事例シートをもとに、外国籍児童(生徒)受入経験の少ない学校に在籍している外国籍児童(生徒)に関わるトラブルについて、日本語がわからない保護者の通訳を想定する。保護者の考え方、日本の学校の考え方、通訳として望ましい態度や考え方、等を話し合い、模造紙に書き出していく。                      (3) グループ毎に発表する。内容を受けて、コーディネーターがコメントする。</p>	<p>日本と各国との間に生活習慣や価値観違いがあることを念頭に置きながら、トラブルの事例について学ぶ。</p> <p>コーディネーターと補助役は、グループディスカッションの様子から、参加者の協調性や積極性を観察する。</p> <p>ポイントを押さえて、学習目標に沿った話し合いをし、まとめることができたか。</p>
<p>ふりか えり 10分</p>	<p>1 ふりかえりシートの記入                      (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。                      (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>2 次回の予定を説明する。</p>	<p>ふりかえりシートは基本的に毎回この時間に記入、提出する。</p>

## ユニット10 進学、就職に関する制度を学ぶ

### 1 学習目標

中学、高校卒業後の進学、就職に関する制度を知る。また、ロールプレイを通して面談の会話を体験し、よく使われる用語の語彙を増やす自己学習につなげる。

#### (1) 中学卒業後の進学と就職

【進学】 高校の種類、入試制度、学区、高校の情報、  
学費

【就職】 ハローワークを通じて就職する場合

#### (2) 高校卒業後の進学と就職

【進学】 大学、専門学校  
学費

【就職】 高校を通じて就職する場合

#### (3) 面談に必要な用語

入試に関する専門用語  
成績に関する専門用語  
経済的な相談に関する用語  
専門科の説明に関する用語

### 2 準備するもの

名札  
ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）      ホワイトボード、マグネット  
ふりかえりシート今回分（記入用紙）  
レジメ（ユニット10進行次第）  
ロールプレイのシナリオNo. 9 （中学校での進路の三者懇談）  
ロールプレイのシナリオNo. 10 （中学校での進路の三者懇談）  
ロールプレイのシナリオNo. 11 （高校での進路の三者懇談）  
「通訳者標語」（ユニット3で作成したもの）  
講義用資料（進学、就職に関する制度）

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりシートのコメント記入
教育関係者 コーディネーターの兼務可	1人	進学、就職に関する制度についての講義をする (進路指導担当者や、自治体、教育委員会の相談員等、普段対応にあたっている経験豊富な方が望ましい)
ロールプレイ講師	言語毎1人	ロールプレイでの助言・指導。教育通訳精通者。補助者2との兼務も可能。
補助者1	言語毎1人	コーディネーターの補助、ロールプレイの教師役
補助者2	言語毎1人	ロールプレイの保護者役。母語と日本語が堪能であることが条件になる。

5 学習活動の流れ

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
導 入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる。 3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。	
展 開 70分	1 「進学、就職に関する制度について」の講義 (1) 中学卒業後の進学と就職 (2) 高校卒業後の進学と就職 2 ロールプレイ：シナリオNo. 9の実施 中学校での三者懇談のシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 (1) 言語毎にグループとなる。補助者が教師役、保護者役となり、参加者が通訳役として1人ずつロールプレイを体験する。 (2) シナリオを2回繰り返す。時間がないときは、シナリオをいくつか区切って参加者を交代し、全員が2回通訳役を体験できるように調整する。 (3) ロールプレイ講師は、参加者のロールプレイが終わる毎に助言・指導する。 2 ロールプレイ：シナリオNo. 10の実施 中学校での三者懇談のシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 < 以下、2に同じ > 3 ロールプレイ：シナリオNo. 11の実施 高校での三者懇談のシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 < 以下、2に同じ > 4 コーディネーターによるコメント 全体ふりかえり、講評を行う。	ユニット3の学習内容を意識させるために、ユニット3で作成した「通訳者標語」を掲示する。  ユニット3の学習が定着しているか。  参加者の通訳適性を観察する。  いろいろな場面の会話を体験し、通訳言語の語彙を増やす自己学習につなげる。
ふりかえり 10分	1 まとめ 今回学んだことを順に、簡単にふりかえる。自己学習のための参考資料（URLなどを含めて）の情報提供を行う。 2 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。 (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。 3 次回の予定を説明する。	次回までの自己学習（宿題）範囲を決めてもよい。

## ユニット11 学校保健制度を学ぶ

### 1 学習目標

#### (1) 学校保健制度の概要

学校保健室の役割

定期健康診断

学校伝染病

学校健康センター制度等

#### (2) 学校保健制度に関するトラブル事例

外国籍保護者、児童・生徒の理解不足によるトラブル事例を学ぶ

学校側の理解不足によるトラブル事例を学ぶ

### 2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）

ふりかえりシート今回分（記入用紙）

レジメ（ユニット11進行次第）

ロールプレイのシナリオNo. 12（就学時健康診断）

「通訳者標語」（ユニット3で作成したもの）

講義用資料（学校保健制度の概要）

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりペーパーのコメント記入
教育関係者 コーディネーターの兼務可	1人	学校保健制度についての講義をする（学校保健指導担当者、養護教諭等、普段対応にあたっている経験豊富な方が望ましい）
ロールプレイ講師	言語毎1人	ロールプレイでの助言・指導。教育通訳精通者。補助者2との兼務も可能。
補助者1	言語毎1人	コーディネーターの補助、ロールプレイの教師役
補助者2	言語毎1人	ロールプレイの保護者役。母語と日本語が堪能であることが条件になる。

### 5 学習活動の流れ

流れ	学習活動	ポイント
導入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる	

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
	<p>3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。</p>	
<p>35 分  展 25 分  開  70 分  10 分</p>	<p>1 「学校保健制度について」の講義 (1) 学校保健制度の概要 (2) 学校保健制度に関するトラブル事例</p> <p>2 ロールプレイ：シナリオNo. 12の実施 就学時健康診断を想定したシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 (1) 言語ごとにグループとなる。補助者が教師役、保護者役となり、参加者が通訳役、生徒役として1人ずつロールプレイを体験する。 (2) シナリオを2回繰り返す。時間がないときは、シナリオをいくつか区切って参加者を交代し、全員が2回通訳役を体験できるように調整する。 (3) ロールプレイ講師は、参加者のロールプレイが終わる毎に助言・指導する。</p> <p>3 コーディネーターによるコメント 全体ふりかえり、講評を行う。</p>	<p>日本と各国との間に生活習慣や価値観の違いがあることを念頭に置きながら講義を聴く。</p> <p>これまでの学習、特にユニット3の学習内容を意識させるために、ユニット3で作成した「通訳者標語」を掲示する。</p> <p>コーディネーターと補助役は、参加者の通訳適性を観察する。</p>
<p>ふりか えり 10分</p>	<p>1 ふりかえりシートの記入 (1) 参加者が自ら課題意識をもつようにするため、ふりかえりシートに今回の研修で学んだこと、今後学びたいこと、感想等を記入し、提出する。  (2) コーディネーターは、提出された当該シートを持ち帰り、1枚毎に朱書きで簡単なコメントを記入する。</p> <p>2 次回の予定を説明する。</p>	<p>ふりかえりシートは基本的に毎回この時間に記入、提出する。</p>

## ユニット12 支援情報の概要を学ぶ

### 1 学習目標

児童・生徒を支援する制度や機関の概要を学ぶ。

#### (1) 公的機関による支援情報

児童相談所、スクールカウンセラー、市区町村役所等

教育委員会による支援制度（国際学級、相談員、日本語指導等協力者等）

#### (2) 民間機関による支援情報

NPO情報、フリースクール、地域の日本語教室、学習教室等

外国人学校の情報等

### 2 準備するもの

名札

ホワイトボード、マグネット

ふりかえりシート前回分（返却用・手元資料用）

ふりかえりシート今回分（記入用紙）

レジメ（ユニット12進行次第）

ロールプレイのシナリオNo. 13（児童・生徒の支援情報）

「通訳者標語」（ユニット3で作成したもの）

講義用資料（児童・生徒の支援情報）

### 3 参加者が用意するもの

ノート、筆記用具、辞書、用語集、これまでに配布された資料

### 4 講師と役割

	人数	役割
コーディネーター	1人	全体の進行管理、進行役、まとめ役、ふりかえりペーパーのコメント記入
教育関係者 コーディネーターの兼務可	1人	児童・生徒の支援情報についての講義をする（国際学級担当者や、自治体、教育委員会の相談員、国際担当指導主事、日本語指導等協力者、NPO支援機関の担当者等、普段児童・生徒支援の対応にあたっている経験豊富な方が望ましい）
ロールプレイ講師	言語毎1人	ロールプレイでの助言・指導。教育通訳精通者。補助者2との兼務も可能。
補助者1	言語毎1人	コーディネーターの補助、ロールプレイの教師役
補助者2	言語毎1人	ロールプレイの保護者役。母語と日本語が堪能であることが条件になる。

### 5 学習活動の流れ

流れ	学習活動	ポイント
導入 10分	1 ふりかえりシートの前回分返却 2 前回のふりかえり ふりかえりシートの中から、ポイントになるものを紹介しながら、前回の研修内容を簡単にふりかえる	

流 れ	学 習 活 動	ポ イ ン ト
	<p>3 今回の流れの説明 レジメにより、この回の全体の流れを説明する。</p>	<p>ユニット12が全体を通してのまとめであることを意識させる。</p>
<p>展 開 70 分</p>	<p>1 「児童・生徒の支援情報について」の講義 (1) 公的機関による支援情報 (2) 民間機関による支援情報</p> <p>2 ロールプレイ：シナリオNo.13の実施 児童・生徒の支援情報を保護者に提供するというシナリオを使ってロールプレイを行い、教育通訳の基礎能力を身につける。 (1) 言語ごとにグループとなる。補助者が教師役、保護者役となり、参加者が通訳役、生徒役として1人ずつロールプレイを体験する。 (2) シナリオを2回繰り返す。時間がないときは、シナリオをいくつか区切って参加者を交代し、全員が2回通訳役を体験できるように調整する。 (3) ロールプレイ講師は、参加者のロールプレイが終わる毎に助言・指導する。</p> <p>3 コーディネーターによるコメント 全体ふりかえり、講評を行う。</p>	<p>外国籍児童（生徒）が日本で生活していく上でどのような支援のあり方が必要かを考えながら講義を聴く。</p> <p>これまでの学習、特にユニット3の学習内容を意識させるために、ユニット3で作成した「通訳者標語」を掲示する。</p> <p>コーディネーターと補助役は、参加者の通訳適性を観察する。</p>
<p>ふりか えり 10分</p>	<p>1 ふりかえりシートの記入 参加者が、ふりかえりシートに、今回の研修全体を通して学んだこと、感想等を記入し、提出する。</p> <p>2 今後の予定を説明する。 (1) 選考があるかどうか知らせる。 (2) 通訳として登録されたかどうかの通知方法や、登録者対象のオリエンテーションの日時等を知らせる。</p>	<p>研修終了後も自己学習を続けることの大切さを知る（これまでの学習で用いた資料を復習する、参考文献、参考サイトを活用する等）</p>