

Title	LGBTQリテラシー教育を向上するためのツールキットのデザイン
Sub Title	Design of LGBT literacy kit to improve literacy education
Author	李, 宋天成(Li, Songtiancheng) 大川, 恵子(Okawa, Keiko)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2024
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2024年度メディアデザイン学 第1169号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002024-1169

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2024 年度

LGBTQ リテラシー教育を向上するための
ツールキットのデザイン



慶應義塾大学
大学院メディアデザイン研究科

李 宋天成

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士(メディアデザイン学)授与の要件として提出した修士論文である。

李 宋天成

研究指導コミッティ：

大川 恵子 教授 (主指導教員)

陳 敦雅 准教授 (副指導教員)

論文審査委員会：

大川 恵子 教授 (主査)

陳 敦雅 准教授 (副査)

砂原 秀樹 教授 (副査)

修士論文 2024 年度

LGBTQ リテラシー教育を向上するための ツールキットのデザイン

カテゴリー：デザイン

論文要旨

ダイバーシティとインクルージョン（D&I）が組織の重要な価値観として注目される中、学生や社会人がこれらを深く理解することの重要性がますます高まっている。D&I の理解は、LGBTQ や SOGI ハラスメントに対する適切な対応を促進し、インクルーシブな環境を形成するために不可欠である。2022 年 12 月に発表された改訂版生徒指導提要では、LGBTQ に関する課題とその対応が新たに追加され、2025 年からは日本の小学校教科書にも性別多様性に関する内容が増加する予定である。こうした動きは教育システムにおける D&I の理解の進展を示しているものの、学校教育では知識の提供に偏りがちであり、生徒が D&I を日常生活でどのように実践するかについての指導は十分とは言えない。そのため、教室外における柔軟で多様な学習機会を提供し、生徒が多様性について深く考え、実際に行動に移せるようなきっかけを与えることが重要である。

本研究では、このような背景を踏まえ、LGBTQ リテラシー教育ツールキットを開発したものである。LGBTQ について議論する環境を提供し、「知識」「態度」「スキル」「経験」の 4 つの視点から構成された対話カードを用い、参加者が対話を通じて LGBTQ に関する問題を振り返り、その理解を深めることを目的としている。さらに、ワークショップを通じて来場者にツールキットを体験してもらい、参加前後の理解度の変化を検証した。

検証の結果、理解度が不十分だった参加者や否定的な態度を持っていた参加者においても、対話カードを通じて理解が著しく向上することが明らかになった。これらの結果から、本ツールキットは D&I の促進に有効であると考えられる。

キーワード：

ダイバーシティ&インクルージョン, リテラシー教育, LGBTQ, 対話的な学び

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

李 宋天成

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2024

Design of LGBT Literacy Kit to Improve Literacy Education

Category: Design

Summary

As diversity and inclusion (D&I) continue to gain recognition as vital organizational values, it has become increasingly important for students and professionals to develop a deeper understanding of these concepts. Understanding D&I is essential for fostering inclusive environments and promoting appropriate responses to issues such as LGBTQ and SOGI harassment. The revised Student Guidance Guidelines published in December 2022 introduced new content addressing LGBTQ-related challenges and their solutions. Furthermore, starting in 2025, Japanese elementary school textbooks will include expanded content on gender diversity. While these developments demonstrate progress in understanding D&I within the educational system, school education tends to focus primarily on knowledge dissemination, often lacking sufficient guidance on how students can apply D&I principles in their daily lives. Therefore, it is crucial to provide flexible and diverse learning opportunities outside the classroom, enabling students to deeply reflect on diversity and take actionable steps toward inclusivity.

This study addresses this context by developing an LGBTQ literacy education toolkit. The toolkit is designed to create an environment where participants can engage in discussions about LGBTQ issues. It employs dialogue cards based on four perspectives: "Knowledge," "Attitude," "Skills," and "Experience." Through dialogue, participants are encouraged to reflect on LGBTQ-related challenges and

deepen their understanding. Additionally, workshops were conducted to allow participants to experience the toolkit firsthand, with an evaluation of changes in their understanding before and after participation.

The evaluation revealed that even participants who initially lacked sufficient understanding or held negative attitudes showed significant improvement in their comprehension through the use of the dialogue cards. These findings suggest that this toolkit is effective in promoting D&I.

Keywords:

diversity and inclusion, literacy education, LGBTQ, learning through dialogue

Keio University Graduate School of Media Design

Songtiancheng Li

目次

第1章 序論	1
1.1. 研究背景	1
1.1.1 国際的な取り組みと動向	1
1.1.2 教育機関と組織におけるインクルージョンの推進	1
1.1.3 教育方法の変化	2
1.2. 研究目的	3
1.3. 本論文の構成	3
第2章 関連研究	5
2.1. リテラシー教育	5
2.2. 学校における LGBTQ 教育の現状と課題	6
2.3. 学校外における LGBTQ 教育の現状と課題	8
2.4. 現在行われている LGBTQ リテラシー教育の取り組み	9
2.5. 対話的な学び	11
2.6. 対話カード	12
注	14
第3章 デザイン	16
3.1. デザインコンセプト	16
3.2. 対話カードの構成と使い方	17
3.2.1 対話カードの構成	17
3.2.2 カードの使い方	19
3.3. Prototype1	20
3.4. Weekly meeting でのワークショップ	20

3.4.1	実施内容	20
3.4.2	実施結果	22
3.4.3	考察	23
3.5.	Prototype2	24
3.5.1	カードの再分類と拡充	24
3.5.2	ツールキットの構成内容	25
3.5.3	パッケージデザイン	27
3.6.	Prototype3	28
3.6.1	三段階のレベル別カードデザイン	28
3.6.2	カード裏面のリデザイン	31
3.6.3	ヒント提示方法の改良	32
第 4 章	検証	39
4.1.	実施内容	39
4.2.	実験当日のプロセス	39
4.3.	結果	42
4.4.	考察	45
4.4.1	インタビューから得られた知見	45
4.4.2	自作対話カードを通じた課題意識の可視化	50
第 5 章	結論	53
5.1.	研究のまとめ	53
5.2.	今後の課題と展望	54
	謝辞	56
	参考文献	58
	付録	61
A.	アンケート調査内容	61
B.	Survey Questionnaire	63

目 次

2.1	Ally Teacher 's Tool Kit	10
2.2	「きみと友達でいたいから～知りたい、多様な性のかたち～」	11
2.3	Relationship Matters	13
2.4	The Thing from the Future	13
2.5	Metagame	14
2.6	LGBTQ ボーダーレスカード	15
3.1	LGBTQ リテラシー対話カードの使い方	18
3.2	LGBTQ リテラシー対話カードの注意事項	18
3.3	LGBTQ リテラシーカードの例	19
3.4	LGBTQ リテラシーカードのデザインイメージ	21
3.5	LGBTQ リテラシーカードの印刷物	21
3.6	カテゴリー分けたカードのデザイン	29
3.7	LGBTQ リテラシー教育ツールキットのパッケージ	30
3.8	LGBTQ リテラシー教育ツールキットの内容物	30
3.9	カード正面のリデザイン	34
3.10	カードをめくることでヒントを確認する仕組み	35
3.11	初級カード: 基礎知識レベル	35
3.12	中級カード: 共感・理解を深めるレベル)	36
3.13	上級カード: 討論・社会課題レベル	36
4.1	KMD Forum で実施したワークショップの様子 (第1日)	40
4.2	KMD Forum で実施したワークショップの様子 (第2日)	40
4.3	使用方法 (人数別)	43

4.4	注意事項	44
4.5	自作対話カード	44
4.6	アンケートの結果（アンケート調査結果（日本語話者向け） . .	46
4.7	アンケート調査結果（英語話者向け）	47
4.8	体験前後における LGBTQ 理解度の変化	48
4.9	体験後の新たな知識の習得、態度の変容、スキルの習得に対する 認識	49
4.10	インタビューの様子	50
4.11	書き込んだ自作対話カード	52

目 次

3.1	Knowledge に関する質問	25
3.2	Attitude に関する質問	26
3.3	Skill に関する質問	27
3.4	LGBTQ に関わる知識例	37
3.5	LGBTQ へのサポート例	38

第 1 章

序

論

1.1. 研究背景

1.1.1 国際的な取り組みと動向

2015 年 9 月に国連で採択された「持続可能な開発のための 2030 アジェンダ」(及び SDGs (持続可能な開発目標)) は、「誰一人取り残さないこと」、すなわち「インクルージョン」をコアコンセプトとしている。(Ministry of Foreign Affairs of Japan 2023) これに伴い、近年、性の多様性に対する理解促進の取り組みが国際的に進んでいる。また、2023 年に広島で開催された G7 サミットにおいても、ジェンダーに関する項目がコミュニケに設けられ、「性自認、性表現、性的指向に関係なく、すべての人が差別を受けることなく生き生きとした人生を享受できる社会を実現する」と明記された。(倉元綾子 2023) この国際的な動向により、G7 の中で唯一同性婚を認めていない日本でも、令和 5 年 6 月 23 日に「LGBTQ 理解増進法」が公布・施行されるに至った。(金城克哉 2023)

1.1.2 教育機関と組織におけるインクルージョンの推進

教育機関や企業において、ダイバーシティとインクルージョン (D&I) の推進は重要な指導方針として位置づけられている。特に、SOGI (Sexual Orientation and Gender Identity) に関するハラスメントの防止は、多様な価値観を受け入れる組織づくりにおいて欠かせない課題である。(滑田明暢他 2022) そのため、教育機関や企業において正しい認識を全社的に浸透させる取り組みが必要とされている。近年、性の多様性に関する方針やガイドラインを策定する大学が増加してお

り、早稲田大学や筑波大学などがその代表例である。また、出張授業を通じて学生に啓発する活動も進展している。例えば、千葉大学においては、教員および学生を対象に、学校生活で直面する困難やLGBT インクルーシブな学校環境を整備することに関する出張授業を実施している。(小山義徳)このような取り組みにより、学生が性の多様性に対する理解を深め、差別や偏見のない社会を構築することに寄与することが期待されている。多くの企業も、D&Iをコアバリューとして策定している。例えば、アクセンチュアでは、LGBTIQ+インクルージョンを重要な取り組みとして位置づけており、自発的な社員で構成されたLGBTQ アライ・コミッティが主体となり、アライと共にさまざまな活動を推進している。インクルーシブなポリシーを策定し、性的指向や性自認に対する差別を禁じるガイドラインを設けることで、採用、昇進、定着の各段階で平等を確保している。これにより、社員が自分らしく働ける環境を整え、組織全体のパフォーマンス向上とイノベーションの促進を目指している。

1.1.3 教育方法の変化

近年、社会構造や価値観の多様化に伴い、教育の目的も単なる知識伝達から、総合的な思考力や問題解決能力の育成へとシフトしている。従来の講義中心の教育手法は知識の伝達には有効であったが、複雑化する社会問題や多様な価値観に対応するには限界が見え始めている。学習者が受動的に知識を受け取るだけでは、自ら考え、批判的に物事を捉える力を十分に育むことが難しいとされている。(井庭崇他 2019)

こうした課題を背景に、2017年に改訂された学習指導要領では、「主体的・対話的で深い学び」の実現が強調されている。その中でも「対話的な学び」は、学習者同士が対話を通じて意見や経験を共有し、相互理解を深める重要な手法として位置付けられている。対話を通じて、学習者は新たな知見を得たり、異なる視点に触れたりすることで、深い理解や共感を育むことが期待されている。(文部科学省 2017)

しかし、対話的な学びを実践するにあたり、いくつかの課題も指摘されている。例えば、対話の質をどのように確保するのか、形骸化した形式的な活動に陥らな

いたための工夫は何か、さらには対話が単なる目的化を避け、真の学びの深化につながるためのプロセス設計が求められている。これらの課題を解決することは、今後の教育実践および研究において重要なテーマとなっている。(田代高章他 2018)

1.2. 研究目的

今後、私たちの社会は多様性を尊重する方向へ進み、LGBTQ に対する理解と受容がますます求められる時代に突入すると考えられる。しかし、社会が多様化を推進している一方で、個人が実際に LGBTQ に関する状況に直面した際、どのように対応すべきかを理解していない場合が多い。D&I の推進が社会全体で進められる中、大学は多様性を学ぶ場としての役割を果たし、企業や組織では LGBTQ を含む多様な人々が共に働く環境の整備が求められている。こうした流れの中で、大学生は未来の社会を担う重要な構成員として、また、社会人はすでに職場や地域社会で多様性と向き合う立場として、それぞれ LGBTQ に関する知識とスキルを身につけることが必要である。そのため、多様な性のあり方を尊重し、誰もが安心して生活できる包括的な環境を構築するための教育が不可欠である。本研究では、大学生や社会人をはじめとする幅広い層を対象に、LGBTQ に対する理解を深め、対話を通じて適切な対応スキルを習得し、行動変容を促すことを目的とした教育ツールをデザインする。

1.3. 本論文の構成

1.3 本論文の構成本論文は、LGBTQ リテラシー教育をテーマとし、対話的な学びを活用した新たな教育ツールの提案とその検証を目的として構成されている。以下に各章の概要を示す。

第1章では、研究の背景、目的、および論文の構成について述べる。具体的には、近年注目される多様性教育やリテラシー教育における課題と、それに対応するための対話的な学びの意義を説明する。本研究の具体的な目的やアプローチも本章で整理する。

第2章では、現行のLGBTQリテラシー教育の現状と課題についての文献レビューを行う。特に、学校教育におけるLGBTQ教育の現状とその課題、さらに学校外での取り組みについても検討する。また、現在行われている具体的なLGBTQリテラシー教育の事例を取り上げ、それらがどのように課題に取り組んでいるかを分析する。さらに、対話的な学びとそれを支える教育手法としての「対話カード」の概念について詳しく述べる。

第3章では、本研究で提案する対話カードのデザインコンセプトとプロトタイプの開発プロセスについて説明する。本研究で開発した対話カードの構成や具体的な使い方、デザインの工夫について述べる。また、カードデザインの改良プロセスについても触れ、3回にわたるプロトタイプの改善と、それを基に実施されたワークショップの試行結果を詳細に検討する。最後に、それらの取り組みを通じて得られた知見や考察をまとめる。

第4章では、提案した対話カードの有効性を検証するための実験について述べる。実施したワークショップやデータ収集の具体的な内容と手法を説明し、分析結果を示す。ここでは、定性的および定量的な分析を通じて、参加者の学びの変化やカードの教育的効果について評価を行う。

第5章では、本研究の成果と課題、そして今後の展望についてまとめる。本研究を通じて得られた成果を整理し、LGBTQリテラシー教育や対話的な学びの実践における貢献を論じるとともに、今後の課題としてさらなる改良点や研究の可能性を提示する。

第 2 章

関 連 研 究

2.1. リテラシー教育

「リテラシー」という概念は多義的であり、その定義は文脈や時代によって大きく異なる。最小限の意味では「読み書き能力（識字）」を指し、最大限では「口承文化」に対する「書字文化」（文字を媒介とする文化）と定義される。この二つの意味のうち、基礎的かつ広範な解釈は後者にあるとされる。「リテラシー」は元来、文字文化の広がりや教育との関係性の中で発展してきたが、その教育概念としての定義は単に「書字文化」に限定されるものではない。教育史的に見ると、「リテラシー」という語が最初に登場したのは1883年、マサチューセッツ州教育委員会の教育誌『ニューイングランド・エデュケーションジャーナル』においてであり、当時は学校で教えられる「共通教養」としての「読み書き能力」を意味していた。(佐藤学 2003) 近代の公教育制度の中で、「リテラシー」は主に二つの系譜を辿ってきた。一つは「教養」としてのリテラシーであり、ルネサンス以降の人文主義を背景に発展した「高度で優雅な教養」を意味していた。この概念は自由主義教育やリベラル・アーツの伝統と結びつき、個人の文化的素養を形成するための教育として展開された。もう一つは、19世紀末に登場した「識字」あるいは「読み書き能力」としてのリテラシーであり、これは社会的自立に必要な基礎的能力を指す「機能的識字」(functional literacy)として普及してきた。(Brink 2010) リテラシー教育に関するアプローチは、大きく三つのイデオロギーに分類されるとされる。第一は「道具的イデオロギー」に基づくもので、読み書き能力を「道具的技能」として捉え、その習得を教育の目的とする考え方である。これは社会的効率主義や行動主義心理学に基づき、基礎技能の機械的習得を目指す教育として広

く受け入れられてきた。第二は「相互作用イデオロギー」に基づくもので、リベラル・アーツの伝統を背景に、知識や技能を学習者と文化の相互作用の中で形成されるものと捉え、学習者の自律性や真正性を重視する教育観を特徴とする。第三は「再生産イデオロギー」に基づくもので、リテラシーを「文化資本」として定義し、教育を通じて階級や性別、人種に基づく権力関係を再生産する過程として捉え、批判的リテラシーの形成を目指すものである。(Cubberley 1919) これらのアプローチは、識字教育が単なる読み書き能力の習得にとどまらず、社会的問題への対応力を育む上で重要な役割を果たすことを示している。特に性別や人種に関する課題において、批判的リテラシーは正しい理解を促進し、差別や不平等を乗り越えるための手段として機能する可能性を有している。

2.2. 学校における LGBTQ 教育の現状と課題

学校における LGBTQ 教育は、性の多様性や LGBTQ に対する認識の広がりが必要とされている一方で、多くの課題が残されている。教育現場では、LGBTQ に関連する教育の取り組みが進みつつあるものの、その普及や具体的な内容においては大きな偏りが見られる。(李修京他 2018)

まず、多くの学生が「LGBT」という用語を認識している一方で、その詳細な意味や「SOGI (性的指向と性自認)」といった概念についての理解は極めて低いことが調査で示されている。(中山俊昭 2021) また、LGBT に関する教育を受けた学生とそうでない学生の間には理解度に有意な差が見られるが、「LGBTQ」や「SOGI」の理解においては十分な教育が行われていない現状がある。

一方で、「大学生の LGBT に関する実態」に関する調査によると、LGBT という言葉について「初めて聞いた」「聞いたことはあるが意味はわからない」と答えた人が半数以上を占めており、多くの学生がこの分野における基本的な知識を欠いている状況が浮き彫りになった。また、身近に LGBT の学生がいる場合、「何らかの支援をしたい」と考える人と「まだわからない」と答える人がほぼ同数であり、サポートの意欲がある一方で、具体的な方法が不明確であることが課題として挙げられている。(羽田野花美他 2019)

さらに、「LGBT に関する人権を守るためにどのようなことが必要だと思いますか」という質問に対して、最も多くの人々が「社会全体での教育や啓発」を選んだ結果が得られた。このことから、学校教育における包括的な LGBTQ 教育が必要とされていることが明らかである。また、「LGBTQ + に対して理解していること・したいことをどのように伝えたいと思いますか」という質問では、多くの人々が「アクションを起こしたいが、どのようなアクションをすべきかわからない」と答えており、教育や啓発の不足が行動の障害になっている現状が見て取れる。

文部科学省は「性同一性障害に係る児童生徒へのきめ細やかな対応」の重要性を強調しており、トイレや制服の利用、個別の相談対応などの支援(文部科学省 2016)を進めているが、その取り組みは性同一性障害に限定されることが多い。一方で、同性愛やバイセクシュアルなど、より広範な性的指向や性自認に関する教育はまだ発展途上であり、包括的なアプローチが求められる。(丸井淑美 2020)

また、教育現場では教員自身の理解不足や研修の欠如が指摘されている。多くの教員が性の多様性について学ぶ機会を持たず、そのために適切な指導が難しいとされる状況が明らかになっている。特に、教育現場での性の多様性への対応が個別対応にとどまり、全体的な教育の一環として取り入れられていないことが大きな課題として挙げられる。(勝田みのり 2021)

さらに、LGBTQ 当事者へのいじめや差別も依然として深刻であり、その改善には、教育の中で性の多様性を理解し、互いに受け入れるための指導が不可欠である。例えば、LGBTQ の学生の約 60% がいじめ被害を受けたという調査結果が示されており、これらを未然に防ぐ教育が求められている。(三重県男女共同参画センター 2018) また、厚生労働省の調査によると、カミングアウトを受けることに対して不安を感じたり、「どのように対応すれば良いかわからない」という人の割合が高く、受け手の理解や対応能力を向上させるための教育が急務であるといえる。(厚生労働省委託事業 2020)

以上のことから、学校における LGBTQ 教育には、単に知識を提供するだけでなく、行動を促進し、態度を形成する教育が求められる。具体的には、学校教育における性の多様性に関する知識の普及、教員の研修強化、そして包括的な LGBTQ 教育のカリキュラム開発が不可欠である。また、教育現場での実践的な取り組み

とともに、家庭や地域社会全体で性の多様性を受け入れるための啓発活動を進める必要がある。(加藤慶 2023)LGBTQ 教育は、社会全体での意識改革の一端を担うものであり、今後さらに強化されるべき重要な分野である。

2.3. 学校外における LGBTQ 教育の現状と課題

日本社会において、学校外での LGBTQ 教育は複雑かつ深刻な課題に直面する。これらの課題は、家庭、地域社会、文化的伝統、そして社会政策の多層的な側面に関連する。まず家庭環境において、性の多様性や性的少数者に関する話題は、多くの日本の家庭で依然としてタブーとされる。(高城佳那 2019)の研究によれば、青少年が自分の性別アイデンティティや性的指向を家庭で明かす際、大きなプレッシャーに直面することが多いことが明らかになる。この現象は、日本の伝統的な家族観が「正常な」行動を期待することと密接に関連する。そのため、親は LGBTQ に関する知識を持たず、このような問題に効果的に対処するための教育リソースや手段を持たない。家庭内での拒絶や理解不足は、LGBTQ の青少年が精神的健康問題に直面する要因となるだけでなく、社会的孤立感を増幅させ、成長過程での不安定感をさらに助長する。

地域社会のレベルでも、LGBTQ 教育は厳しい抵抗に直面する。地域社会における性的少数者教育は通常、地方自治体やリソース配分に依存しているため、教育内容が地域間で大きく異なることを指摘された。(さおり他 2016) 東京のような大都市では、図書館のリソースや講座、イベントなどを通じて、住民に一定の LGBTQ 教育を提供する場合もある。しかし、保守的な農村部や小さな町では、こうしたリソースや教育は極めて限定的であり、あるいは全く存在しない。このような地域間の格差は、LGBTQ コミュニティの社会的可視性を低下させるだけでなく、地域全体の多様性に対する受容と包摂を妨げる。また、メディアや文化が LGBTQ 教育に与える影響も無視できない。近年、日本のポップカルチャー作品の一部が LGBTQ 関連の内容を取り入れ始めるが、その効果は限定的である。(永田龍太郎 2020) 例えば、橋本みさきは、「ボーイズラブ」文学やアニメのような文化製品が性別や性的指向の多様性に対する認識を一定程度高めていると述べるが、

それらの影響は主に青少年や若者といった特定の視聴者層に限られる。(橋本みさき 2016) 一方で、主流メディアが LGBTQ 教育の普及に果たす役割は依然として低く、統一されたプロモーション戦略や明確な情報伝達が不足しているため、家庭や地域社会におけるこれらの問題に対する理解は停滞したままである。さらに、政策や法律の不備も学校外 LGBTQ 教育の重要な障害となる。日本では LGBTQ に関連する政策が相対的に遅れており、性的少数者の権利を保護するための全国的な反差別法や政策はまだ存在しない (McLelland and Dasgupta 2005)。このような政策の空白により、LGBTQ 教育は国家レベルでの統一的な推進ではなく、地方自治体や非政府組織の努力に依存することになる。これにより、リソースの分配が不均一になるだけでなく、地域社会レベルでの教育が長期的かつ持続可能な支援を欠く。最後に、日本の伝統的な文化に深く根ざした性別役割や家族価値観も LGBTQ 教育に大きな影響を与える。日本の家庭が一般的に性別役割の安定性や社会的機能を強調し、このような観念が性別や性的指向の多様性を受け入れることを妨げる。(内閣府男女共同参画局 2023) このような文化的環境では、多くの家庭や地域社会が LGBTQ 教育を必要な社会的実践と見なさず、日常生活の中から排除する傾向がある。たとえ開放的な地域社会や学校環境においても、LGBTQ 教育はしばしば伝統的価値観の挑戦を受け、その結果、教育活動の効果や普及範囲が制限される。(葛西真記子 2019)

2.4. 現在行われている LGBTQ リテラシー教育の取り組み

ReBit LGBTQ+が開発する Ally Teacher's Tool Kit¹(図 2.1) は、中学校教師向けに設計する教育ツールキットであり、教育現場で LGBTQ+ の理解と包容を促進するための実践的なリソースを提供するものである。このツールキットには、性別や性的指向に関する基礎知識、実際のエピソードやケーススタディなど、多様な教育内容を含む。特に、教師が生徒のニーズに合わせて柔軟に調整できる指導マニュアルや、対話を通じて共感や他者を支える意識を育むための活動案やディスカッションテーマを提供する。このツールキットは、思春期における性別意識が

形成される重要な時期において、性の多様性に対する肯定的な認識を促進し、学校現場での LGBTQ+ 包容文化の推進を目指す。また、大阪市では「きみと友達でいたいから～知りたい、多様な性のかたち～」²(図 2.2) という DVD を平成 30 年度の人権ユニバーサル事業の一環として制作し、中学生を対象とする教育教材である。内容は、中学生の日常生活に密着するストーリーを通じて、LGBTQ+ に関連する感情や人間関係の問題を描く。たとえば、友人が自分の性的指向をカミングアウトする際の理解や支援の仕方を具体的に示す。また、専門家の意見を取り入れることで、科学的かつ正確な情報を提供し、各セクションの後にはグループディスカッションを促す質問や、具体的な支援方法を提案するアクティビティを設ける。この DVD は、性別や性的指向に関する基礎知識を分かりやすく伝え、多様性を尊重する意識を育み、いじめの防止や友好的な校風の形成を目指す。中学生向け DVD、多様な性のかたち～」などが挙げられる。これらの教材は、LGBTQ に対する理解を深めるための基礎的な知識を提供するものであり、教育現場での活用が進んでいる。



図 2.1 Ally Teacher 's Tool Kit



図 2.2 「きみと友達でいたいから～知りたい、多様な性のかたち～」

2.5. 対話的な学び

対話的な学びとは、参加者同士が対話を通じて互いの考えや経験を共有し合うことで、理解を深める教育手法である。この学びの手法は、特に複雑で多様な価値観や視点を理解する必要があるテーマにおいて極めて有効であるとされる。対話の過程を通じて、人々は異なる視点を直接聞き、共感や理解を育むことができ、それにより偏見や誤解の減少が期待される。また、対話的な学びは、単なる知識伝達に留まらず、参加者の主体性を引き出し、積極的に学びに関わる姿勢を促すという利点も持つ。自身の意見を表現し、他者の意見に耳を傾けることで、参加者間の協調性や批判的思考力が育まれ、物事への深い理解と新たな知の創出が可能となる。

文部科学省が2017年3月に告示した学習指導要領では、すべての教科等において「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」が求められている。(文部科学省 2017)「主体的な学び」「対話的な学び」「深い学び」の三つは相互に関連し合い、その中でも「対話的な学び」が中心的な役割を果たすと考えられる。田村学は、「対話的な学び」が持つ二つの意義を強調している。第一に、対話的な学びを通じて、学習者が主体的に学びへ向かう姿勢が促されること、第二に、対話が物事に対する深い理解を生み出しやすくすることである。さらに田村学は、「対話を通して一人では生み出せなかった知恵や新たな知が創造される」という点に

着目し、対話的な学びの持つ創発的な可能性を指摘している。これらの指摘は、対話的な学びが「主体的な学び」および「深い学び」と密接に連動し、学びの質を高める重要な要素であることを示している。(田村学 2021)

一方、2008年改訂の学習指導要領においては、思考力・判断力・表現力を育成するために「言語活動の充実」が掲げられた。しかし、その実践においては課題も浮かび上がった。具体的には、保健体育科をはじめとする各教科で「言語活動」が明確な意図を持って位置付けられず、形骸化した単なる話し合いに終始するケースや、言語活動そのものが目的化するケースが見られた。こうした課題は「対話的な学び」においても同様に発生する可能性があり、対話が「手段」ではなく「目的」となってしまう危険性が指摘されている。文部科学省は「対話的な学び」を「子供同士の協働、教職員や地域の人々との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じて、自己の考えを広げ深める学びの過程」と定義している。この定義において、対話はいくまで個人の認識の深化や拡張を支える「手段」として位置付けられている。(文部科学省 2015)

以上を踏まえると、対話的な学びの効果を最大限に引き出すためには、単なる意見交換にとどまらず、明確な目的意識と構造化された対話プロセスの設計が不可欠である。また、対話の中で主体性や協調性を養うためには、教師やファシリテーターが適切に介入し、学習者の発言を促進しながら深い思考へと導く役割を果たす必要がある。さらに、対話の質を評価するための枠組みや、学習者自身が対話を通じて得た新たな知識や視点をどのように統合し、活用するかを明確にすることも重要である。これにより、「対話的な学び」を真に効果的な学習手法として位置付けることが可能となる。

2.6. 対話カード

対話カードは、対話を引き起こす力を持つ。例えば、IRISSが開発した「Relationship Matters」カード(図2.3)は、若者のケアに携わる実務者間での対話を促し、サービスの質を向上させることを目的とする。このカードは、使用者が自分自身の価値観を振り返り、他者との関係性について深く考える機会を提供する

(IRISS 2016)。



図 2.3 Relationship Matters

「The Thing from the Future」(図2.4)は、未来のアーティファクトについての想像力を刺激し、対話を促すカードゲームである。このカードは、未来に関連する抽象的なテーマを具体化し、参加者が楽しく創造的に話し合うことを可能にする。特に、未来の社会や技術に関するシナリオのプロトタイピングに役立ち、幅広く利用される。(Candy 2018)



図 2.4 The Thing from the Future

また、「Metagame」(図2.5)は、主に文化的なアーティファクトに関する対話を

促進するカードゲームであり、パーティーの場面で楽しく議論を引き起こすことを目的とする。³このゲームは250枚以上のカードを用い、さまざまな形で対話を生み出す仕組みがあり、参加者間の理解とつながりを深める効果がある。これらの例は、対話カードが対話を促進し、意識向上に寄与する有効な手段であることを示している。



図 2.5 Metagame

さらに、LGBTQに関する問題を多面的に理解し、対話を通じて気づきを促進するためのツールとしても設計する。例えば、一般社団法人LGBT-JAPANが作成したLGBTQボーダーレスカード⁴(図2.6)は、参加者が安心して意見を共有できる環境を作ることに重きを置き、グループでの対話を通じて参加者間の理解を深めることを目指す。参加者がカードを引いて質問を読み上げ、各自の答えを共有し合うことで、より深い対話が生まれる。全ての答えが正解であり、分からないことも正解とすることで、参加者が安心して意見を共有できる環境を提供し、セッション後には振り返りを行うことで学びをさらに深めることができる。

注

- 1 [urlhttps://rebitlgbt.org/project/kyozai/chugakko](https://rebitlgbt.org/project/kyozai/chugakko)
- 2 <https://www.city.osaka.lg.jp/shimin/page/0000463549.html>
- 3 <https://metaga.me/>



図 2.6 LGBTQ ボーダーレスカード

4 <https://shimt.stores.jp/items/60963f27da019c1bf5c0bb15>

第 3 章 デ ザ イ ン

3.1. デザインコンセプト

本研究のデザインコンセプトは、対話カードを活用した LGBTQ リテラシー教育用の教材を提案することにある。このアイデアは、先行研究に基づいている。まず、対話カードは教育やトレーニングの現場において、会話を引き出し、参加者の意識を高めるための効果的なツールであると広く認識されている。特に、自由で安心な空間を提供し、参加者同士の深い交流を促す手段として活用されている。一方で、LGBTQ に関する既存の教材や教育方法は、知識の提供や受動的な学びに偏る傾向がある。この結果、学習者が単なる知識習得に留まり、行動や態度の変容が十分に促されない課題が存在している。

こうした背景を踏まえ、本研究では対話カードの特性と LGBTQ 教育のニーズを統合し、新たな教育ツールとして対話カードを設計することを目指す。具体的には、以下の 3 つの要素に基づいた設計を行う。

対話カードは、参加者間で自由にディスカッションを引き起こし、考えを共有しやすくすることで会話を促進し、自然に LGBTQ についての知識や理解を深められるように設計する。また、カードの内容は「知識」「スキル」「態度」「経験」の 4 つのカテゴリーに分類し、学習者が多角的に LGBTQ に関するリテラシーを向上できるように構成する。この分類により、単なる知識の暗記にとどまらず、実際の行動や態度の変容を促進する。さらに、対話カード形式であるため、繰り返し使用することが可能であり、学習者の世代や背景を問わず、多様な教育場面で長期的に活用できることを目指す。

本提案の目指すところは、単なる知識の提供にとどまらず、実際の対話を通じ

て学習者が自ら考え、感じ、行動を起こせるようにすることです。このような教材を通じて、LGBTQに関する偏見や誤解を解消し、多様性を尊重する社会の実現に寄与することを期待する。

3.2. 対話カードの構成と使い方

3.2.1 対話カードの構成

デフォルトのカードは、対話カード8枚(図3.3)、使い方紹介カード1枚(図3.1)、注意事項カード1枚(図3.2)で構成されている。

対話カードには質問とヒントが書かれており、2つのタイプに分かれる。第一のタイプは、LGBTQに関連する専門用語や概念を使った質問を通じて、参加者に考えさせ、正しい知識を得てもらうことを目的とするカードである。例えば、「あなたはアライですか？」という質問を投げかけることで、参加者自身の理解を深めるきっかけを作る。この質問に答える際、もし参加者が「アライ」という言葉の意味を知らない場合でも、カードの下部に記載された説明を参考にすることで理解を補うことができる。具体的には、「アライとは、LGBTQ コミュニティを支援する非 LGBTQ の人々を指す」というように、簡潔な定義や解説を付けることで、参加者が基本的な知識を共有しやすくする。このように、質問と解説を組み合わせることで、知識を自然に学べる仕組みを提供する。第二のタイプは、日常生活における具体的な問題や状況を想定したカードである。これらのカードは、LGBTQ コミュニティが直面し得る課題や困難を基に作られており、参加者が自分自身の考えや価値観を深めることを目的とする。例えば、「もし親友がカミングアウトしてきたら、どうすればよいか？」という問いが含まれる。このカードの下部には、LGBTQに関するガイドラインを参考にした支援のヒントを記載する。例えば、「感謝とサポートを伝える」「勇気をたたえる」「関係の強さを強調する」など、実際にとるべき行動の例を示すことで、参加者がより具体的な対応策を考える助けとする。

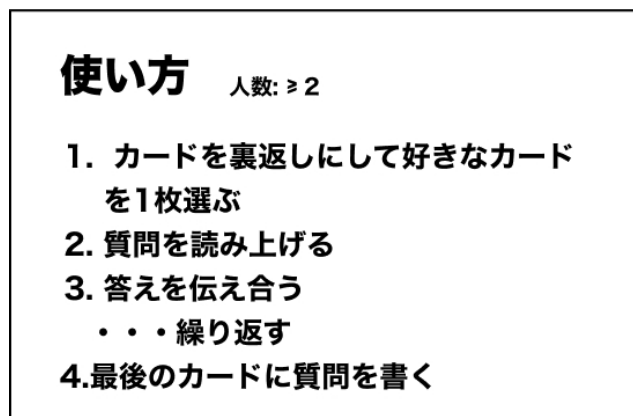


図 3.1 LGBTQ リテラシー対話カードの使い方

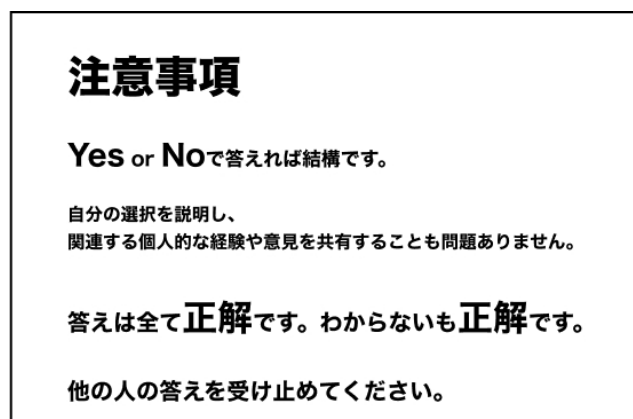


図 3.2 LGBTQ リテラシー対話カードの注意事項



図 3.3 LGBTQ リテラシーカードの例

3.2.2 カードの使い方

LGBTQ リテラシー対話カードは、以下の手順で進行することを想定する。まず、カードの配布とルール説明する。各参加者に対話カードをランダムに1枚配布し、カテゴリーと質問内容について簡単に説明する。必要に応じて、参加者は複数枚のカードを引くことも可能とする。次に、対話の開始 参加者は順番にカードに書かれた質問を読み上げ、全員でそのテーマについてディスカッションを行う。ディスカッションは、相手を否定しない「安心安全な場」で行うことが重要である。さらに、個人の考えの共有 各参加者が自分の考えや経験を共有する時間を設ける。特に経験や態度のカードでは、個人的な感情を話しやすくするための柔らかい雰囲気づくりを求める。その後、フィードバックと振り返り 全てのカードについて話し終えた後、参加者はディスカッションを通じて得た気づきや学びを簡単に振り返る。最後に、自分で質問カードを作ることができる。LGBTQ もっと知りたいこと、気になることがあれば、空白の質問カードに書き込んで次のセッションで追加することも可能とする。

3.3. Prototype1

本研究におけるLGBTQリテラシー教育対話カードのプロトタイプは、これまでのデザインコンセプトとカードの使用方法を統合し、試作されたものである。使用者が効果的かつ直感的に利用できるよう、以下の要素で構成されている。まず、「使用説明カード」と「注意事項カード」が含まれており、使用方法や留意すべきポイントを簡潔に示す。また、16枚の対話カードは主にLGBTQに関連する基礎的な知識や、日常生活において直面しやすい問題や課題をテーマとして構成され、場面やロールプレイングの要素も取り入れていることを通して、参加者自身が考え、発言し、行動する経験を得ることで多角的にLGBTQに対する理解を深めることができる。カードのデザインにおいては、視覚的なインパクトと読みやすさの両立を重視した。具体的には、カードの裏面にはグラデーションの虹色を背景として採用し、これはLGBTQの象徴ともされる「多様性」と「包摂性」を視覚的に表現している。一方、カードの表面は淡いグラデーションの虹色背景を使用し、主体となるテキスト内容を際立たせる工夫が施されている。これにより、読みやすさと視覚的なアクセントが確保され、教育的なメッセージが強調されるようになっている。さらに、各カードの右下には番号を付与し、カードの順序や全体の枚数を簡単に把握できるように配慮した。この番号付けにより、使用者はカードの管理がしやすくなり、対話を進行する際の利便性が向上する。(図3.4)

3.4. Weekly meetingでのワークショップ

3.4.1 実施内容

2023年6月14日G-education Weekly Meetingにおいて、私はファシリテーターとしてワークショップを実施し、LGBTQ対話カードの有効性を検証した。開始時に注意事項やカードの使用方法を説明し、2名の参加者が対話カードからそれぞれ1枚を引き、カードに記載された質問を読み上げた後、順番に回答を行った。全ての質問に回答した後はフィードバックセッションを設け、参加者から貴重な意見を得た。



図 3.4 LGBTQ リテラシーカードのデザインイメージ



図 3.5 LGBTQ リテラシーカードの印刷物

1. 参加者へ説明

まず、ワークショップの概要と目的を説明する。その後、LGBTQ 対話カードの使い方と注意事項について詳しく説明する。特に、「対話カードの4つのカテゴリー（知識、スキル、態度、経験）とそれぞれの意図」、「質問に対する回答に正解はなく、自分の考えを自由に述べてよいことを伝える」、「他者の意見を尊重し、対話を通じて理解を深めることを目的とすること」を明確に伝える。

2. 対話カードを体験する

説明が終わった後、参加者に対話カードを引いてもらい、質問に回答する。その回答に基づき自由に意見交換を行い、多様な視点を共有する。

3. インタビュー

希望する参加者に対してインタビューを実施する。このインタビューでは、ワークショップ全体の感想や具体的なフィードバックを収集し、次回以降の改善点を見つけることを目的とする。また、参加者の個人的な体験や学びの具体例についても聞き取り、より深い定性データを得る。

3.4.2 実施結果

参加者1は「この方法は、自分が過去に体験した出来事を思い出させた。LGBTQ コミュニティが言葉の差別を受ける場面を目撃したことがありますが、その時はどう対応すれば良いかわからなかった。この体験を通じて、具体的なサポート方法をより理解できました」と述べた。一方、参加者2は「個人的にはLGBTQ についてある程度理解しているつもりですし、周囲にもLGBTQ の友人が多い。ただ、宗教的背景などの敏感なテーマに関しては、たとえばLGBTQ が違法とされる国から来た学生の場合、特定の質問が不快に感じられるかもしれない。そのため、ルールの中で“全ての回答を受け入れる、どんな回答も正解である”と明記されている点は非常に賢明だと思います」と述べた。

3.4.3 考察

これらの参加者のフィードバックや教授の助言、自分自身の振り返りを踏まえ、LGBTQ リテラシー教育において単に「知識 (Knowledge)」を提供するだけでは不十分であることが明確になった。リテラシー教育には「スキル (Skill)」「態度 (Attitude)」といった多角的な視点が必要であり、それによって行動変容を促進することが可能になる。また、対話の価値をさらに議論し、その価値を高めるための工夫が求められる。このような視点から、デザインエレメントの分析・設計・評価が重要であると考え、以下の改善案を導入することにした。まず、これまでのカードを「Knowledge」「Skill」「Attitude」の3つに分類し、それぞれの目的を明確化した。知識を得ることを目的としたカードでは、「あなたはアライですか？」などの質問を通じて参加者が自分自身の理解を深めるきっかけを提供し、カードの下部には「アライとは、LGBTQ コミュニティを支援する非LGBTQの人々を指します」といった簡潔な解説を記載した。スキルに焦点を当てたカードでは、日常生活や具体的な場面を想定したシナリオを取り入れ、例えば「もし親友がカミングアウトしてきたら、どうすればよいか？」といった質問を設けた。このカードの下部には、LGBTQ に関するガイドラインを参考にした支援のヒントとして、「感謝とサポートを伝える」「勇気をたたえる」「関係の強さを強調する」などの行動例を示した。また、態度を育成するカードでは、参加者が他者の経験や意見を尊重しながら議論を進めるよう促す問いを設計した。さらに、カードデザインにおいて視覚的な改善も行った。ヒントはカードの中に隠されており、それを見るには裏返す必要があるため、インタラクティブ性が増している。また、回答後に他の参加者から意見や体験談を引き出す追問カードを設け、「あなたならどう感じますか?」「似たような経験はありますか?」などの追加の問いを提示した。これにより、会話がより活性化し、参加者間の交流が深まることを期待している。これらの改善を通じて、カードが単なる情報提供ツールではなく、参加者の思考を刺激し、対話を通じて多角的な学びを提供する実践的なツールへと進化することを目指している。このデザイン改良により、参加者は知識を深めるだけでなく、スキルや態度の成長を促されることが期待される。今後はこれらのカードを用いてさらに多様なフィードバックを収集し、デザインの完成度を高めていく予定で

ある。

3.5. Prototype2

第一版では、LGBTQに関する知識の普及と対話の促進を目的としたカード形式の教材として設計され、学習者が質問に答えながら考えを深めることに重点を置いていた。運用を通じて得られたフィードバックや課題を踏まえ、より体系的で柔軟に活用できる形へと改良し、対話カードからツールキット（Toolkit）へと発展させた。これにより、第二版のプロトタイプは、LGBTQリテラシー教育を支援するための学習ツールの集合体として設計され、知識習得・共感・議論の各レベルに対応するオリジナル対話カードに加え、LGBTQガイドラインへのアクセス用QRコードが印刷された紙を含む構成となった。対象者や学習目的に応じて適切に組み合わせて活用できる設計とし、対話の促進だけでなく、対話を促進するだけでなく、必要な情報へのアクセスを容易にすることを意図している。さらに、カードの体系的な分類を行い、各質問の目的を明確に整理するとともに、質問の数と内容を大幅に拡充し、多様なシナリオや視点からLGBTQに関する知識・共感・議論を深められるようにした。

3.5.1 カードの再分類と拡充

第一版ではカードの分類が明確ではなかった点を改善し、第二版では対話カードを以下の三つのカテゴリーに整理した：

1. Knowledge カード

LGBTQに関する基礎的な知識や用語の理解を促す内容。（図 3.1）

2. Skill カード

LGBTQに関連するシチュエーションにおける具体的な対応方法や実践的なスキルを学ぶ内容。（図 3.3）

3. Attitude カード

参加者自身の考え方や偏見に向き合い、他者への共感や包摂的な態度を育む内容。
(図 3.2)

また、各カードには新たに「質問」と「ヒント」を追加し、参加者が対話を進める際に具体的なガイドラインを得られるよう工夫した。問題は LGBTQ に関する議論を深めるための問いかけであり、ヒントは答えや議論の方向性をサポートする役割を果たす。(図 3.4)

	Knowledge
1	あなたの国では同性婚は合法ですか？
2	「LGBT 理解増進法」を聞いたことがありますか？
3	「SOGI ハラ」を聞いたことがありますか？
4	LGBTQ+の「Q」が何を表すか知っていますか？
5	あなたはアライですか？
6	誰かをアウティングしたことがありますか？
7	性自認と性別の違いは知っていますか？
8	性的指向はいくつの種類があると思いますか？

表 3.1 Knowledge に関する質問

3.5.2 ツールキットの構成内容

第二版では、内容物の充実と整理にも取り組み、視覚的・機能的に統一感のあるパッケージデザインを採用した。これにより、利用者がツールキットを手にとった際の直感的な理解と使用体験の向上を図った。具体的な内容物は以下のとおりである：(図 3.8)

1. 対話カード（3 枚組）(図 3.6)

前述の三つのカテゴリー（知識、技能、態度）に基づいてデザインされたカード。

	Attitude
1	もし親友があなたにカミングアウトしたら、どうな気持ちになりますか？
2	LGBTQ+の人々が結婚の権利を持つべきだと思いますか？
3	もしトランスジェンダーの人が友達になりたいと言ったら、あなたはそうしたいと思いますか？
4	もし家族があなたにカミングアウトしたら、嫌な気持ちになりますか？
5	LGBTQ+という話題について初めて聞いたのはいつですか？その時、どのように感じましたか？
6	自分の性的指向や性自認について疑問を持ったことがありますか
7	もし家族があなたにカミングアウトしたら、嫌な気持ちになりますか？
8	もし家族があなたにカミングアウトしたら、嫌な気持ちになりますか？
9	生物学的な性別が男性でも、心理的な性別が女性の方が女性用トイレに行くと思いますか？
10	学校でLGBTQに関する教育を増やすべきだと思いますか？
11	学校で自分の性的指向を公開するのは安全だと思いますか？
12	職場で自分の性的指向を公開するのは安全だと思いますか？
13	街で二人の男性が手をつないでいるのを見かけたら、嫌な気持ちになりますか？
14	街で二人の女性が手をつないでいるのを見かけたら、嫌な気持ちになりますか？
15	多様性と包摂性を重視する企業で働きたいと思いますか？その理由は何ですか？
16	社会でLGBTQ+の人々が直面している主な課題は何だと思いますか？
17	自分の周りにLGBTQ+の人がいるとき、嫌な気持ちになりますか？
18	あなたの家族がLGBTQ+に対して肯定的な態度を持っていると思いますか？

表 3.2 Attitudeに関する質問

	Skill
1	もし親友がカミングアウトしてきたら、どうすればよか？
2	異なる文化背景の中で LGBTQ についてどのように議論すればよいか？
3	学校や職場でより包摂的な環境を作るためにあなたは何かができますか？
4	学校で LGBTQ+ の人が差別された場面を目撃したらどうすれば良いか？

表 3.3 Skill に関する質問

2. 注意事項カード（1 枚）

ツールキットの使用上の留意点やマナーについて記載。

3. 使用方法カード（1 枚）

カードの使用手順や推奨される進行方法を説明。

4. オリジナル対話カード（1 枚）

参加者自身が新たな対話カードを作成できる空白のカード。

5. LGBTQ サポートガイドライン（1 枚）

LGBTQ コミュニティを支援するためのリソースや推薦ガイドラインを提供。

3.5.3 パッケージデザイン

第二版プロトタイプのパッケージデザインでは、視覚的な美しさと機能性に加え、環境への配慮を意識して設計されている。(図 3.7) 具体的には、パッケージには再生可能なエコ素材を使用し、持続可能なデザインの実現を目指した。これは、LGBTQ に関する教育の場において「多様性」と「包摂性」を重んじる理念と同様に、環境保護という現代社会の重要な価値観とも調和する試みである。

パッケージのデザイン面では、LGBTQ コミュニティの象徴である虹色のグラデーションを基調とし、視覚的に多様性と調和を表現している。文字部分には柔

らかな色合いを用いることで、温かみのある印象を与え、教育ツールとしての親しみやすさを高めた。

さらに、パッケージの表面には、ツールキットの理念を反映したスローガン「Learn Together, Grow Together. Embrace Diversity, Foster Inclusion」を配置し、そのメッセージ性を強調した。これは、単なる教育ツールに留まらず、参加者同士が共に学び、共に成長し、LGBTQを理解し受け入れる社会の構築を目指す象徴的な言葉となっている。

パッケージの側面にも、視覚的に統一感を持たせた文字デザインを採用し、「Learn Together, Grow Together」を強調することで、使用者がツールを手にとった瞬間から本ツールキットの目的を直感的に理解できるよう配慮した。

3.6. Prototype3

本研究における LGBTQ リテラシー教育ツールキットの第三版プロトタイプ (図 3.9) は、参加者の多様な LGBTQ 理解度に幅広く対応し、さらに個別化された学習体験を提供することを目的として再設計されたものである。特に、学習者の知識や経験に応じた段階的な学習アプローチを採用し、カードの質問内容を「初級」「中級」「上級」の三つのレベルに分類し、カードのデザインと提示方法も改良した。

3.6.1 三段階のレベル別カードデザイン

本研究では、LGBTQ リテラシー教育の効果的な学習プロセスを構築するために、ATC21S (Assessment and Teaching of 21st Century Skills) で定義された 21 世紀型スキルのフレームワークを参考にした。特に、ATC21S における KSAVE フレームワーク (知識 : Knowledge、技能 : Skill、態度 : Attitude、価値 : Value、倫理 : Ethics) と、教育目標の 3 領域 (認知 : Cognitive、情意 : Affective、行動 : Behavioral) (鈴木美加 2022) の対応関係を考慮し、カードのレベルをデザインした。LGBTQ リテラシー教育における学習者の発達段階を踏まえ、初級 (知識習得)、中級 (共感・理解)、上級 (討論・社会課題) の三段階で構成されている。この分類は、学習者がまず知識を獲得 (初級) し、それを基に対話を通じて理解



図 3.6 カテゴリー分けたカードのデザイン

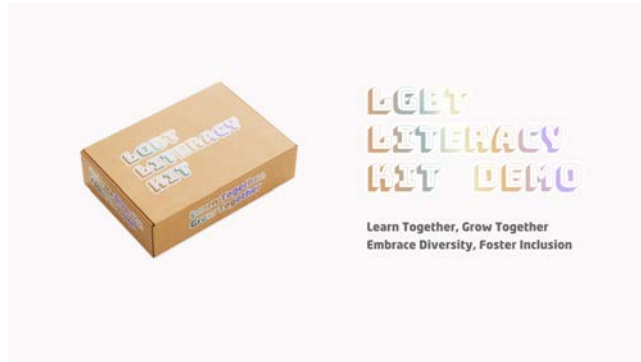


図 3.7 LGBTQ リテラシー教育ツールキットのパッケージ



図 3.8 LGBTQ リテラシー教育ツールキットの内容物

を深め（中級）、最終的には社会的課題として認識し行動する（上級）という、発展的な学習プロセスを促すことを目的としている。

初級（基礎知識レベル）は、主に LGBTQ についてほとんど知識を持たない層を対象としている。このレベルでは、LGBTQ に関する基本的な知識を提供し、参加者が LGBTQ という概念を「身近な存在」として理解することを目的としている。内容としては、LGBTQ や SOGI の定義、日常生活における具体的な質問（例：「友人がカミングアウトしたとき、どう対応するか？」）を含み、知識の普及と偏見の払拭を図るものである。

中級（共感・理解を深めるレベル）は、LGBTQ に対する一定の知識を有する層を対象とし、さらに共感力や理解を深めることを目的としている。このレベルでは、参加者が LGBTQ に関する問題を「自分ごと」として捉えられるよう、具体的なケーススタディやシナリオベースの質問が取り上げられる。例えば、「友人が差別的な発言をした場合、どのように対応すべきか？」といった問いを通して、共感や対話スキルの向上を促し、LGBTQ の視点から考える力を養う。

上級（討論・社会課題レベル）は、LGBTQ について比較的深い理解を持つ層を対象とし、LGBTQ の権利向上や社会的包摂についての議論を通じて、具体的な行動に繋がる意識を育むことを目的としている。このレベルでは、同性婚の合法化、企業における LGBTQ 支援施策、政策や倫理観に関するホットトピックが取り上げられる。複雑な社会課題についての議論を促すことで、参加者は社会的・倫理的な視点から LGBTQ の課題を理解し、社会全体の問題として認識する力を養う。

3.6.2 カード裏面のリデザイン

カードの裏面デザインも各レベルに応じてリデザインした。従来の統一デザインから一歩進み、レベルが上がるごとにデザイン要素がよりカラフルで豊かになるよう工夫を施した。

初級カードの裏面は、シンプルなデザインで構成されており、主に淡い虹色のグラデーションを用いることで、親しみやすさと視認性を確保している。初心者

が抵抗なく手に取れるよう配慮されたデザインである。(図 3.11)

中級カードでは、視覚的要素を増加させ、グラデーションに加えて繊細な模様やシンボルを組み込み、視覚的なアクセントを強化している。これにより、中級レベルの「理解と共感の深化」というテーマを象徴的に表現している。(図 3.12) 上級カードの背面は、多彩で複雑なデザインを採用し、複数の色やパターンを組み合わせることで「多様性」と「深い議論」を視覚的に表現している。上級レベルに取り組む参加者に対し、視覚的な刺激を与えるとともに、学びの深まりを象徴するデザインとなっている。(図 3.13)

このように、カード背面のデザインをレベルに応じて差別化することで、参加者はカードを見るだけで直感的に難易度を把握でき、学びのモチベーションを高める効果が期待される。

3.6.3 ヒント提示方法の改良

第三版プロトタイプでは、提示方法にも改良を加えた。従来はカード表面にヒントを直接記載していたが、第三版ではカードをめくることでヒントを確認できる構造に変更した。(図 3.10)

この変更の意図は、参加者に対して独立した思考の時間を提供することである。具体的には、参加者がまずカードの質問に対して自分自身で考え、その後、どうしても解答や議論の方向性がわからない場合に限り、カードをめくってヒントを確認できるようにした。この二段階構造により、参加者の主体的な思考を促し、自ら答えを導き出す過程を大切にする。ヒントの活用を補助的手段と位置付け、過度な依存を防ぎ、一人ひとりの思考の質を向上させる仕組みとして機能する。カードをめくるというインタラクティブな要素を加えることで、学習プロセスにおける参加者の興味や関心を喚起する。

このように、第三版プロトタイプは、基礎的な知識から始まり、具体的な共感や理解、さらには社会的行動へと学びを段階的に深める構成となっている。それぞれのレベルは、学習者の理解度に応じて適切な問いを設定し、柔軟かつ効果的

に LGBTQ 理解を促進することを目指している。今後はワークショップを通じて、各レベルの実践的効果を検証し、さらなるブラッシュアップを図る予定である。



図 3.9 カード正面のリデザイン



図 3.10 カードをめくることでヒントを確認する仕組み



図 3.11 初級カード: 基礎知識レベル



図 3.12 中級カード: 共感・理解を深めるレベル)



図 3.13 上級カード: 討論・社会課題レベル

番号	Knowledge に対してヒント
1	同性婚は、世界中の一部の国で法的に認められていますが、すべての国で合法というわけではありません。日本では、同性婚に関する法律がまだ議論されていますが、ある一部の地域ではパートナーシップ制度が導入されています。
2	この法律は、日本において LGBTQ+ に関する理解を深め、差別や偏見をなくすことを目的としています。2023 年に大きな注目を集めた法律です。
3	SOGI は、「性的指向 (Sexual Orientation)」と「性自認 (Gender Identity)」の略です。この言葉は、性別や性的指向に関連する差別や嫌がらせに関係しています。SOGI ハラとは、「性的指向 (Sexual Orientation) や性自認 (Gender Identity)」を理由にしたハラスメント (嫌がらせ) を指します。
4	「Q」は、性自認や性的指向がはっきり定まっていない、または周囲の定義に当てはまらないと感じている人々を指します。「Q」は主にクエスチョニング (Questioning) やクィア (Queer) を表しています。
5	アライとは、自分自身が性的マイノリティであるかどうかによらず、積極的に LGBTQ+ を理解し、社会や職場をより良いものにしていく人たちのことを指します。当事者が何か困ったときに頼ったり相談できたりする「味方」のような存在です。
6	アウティングとは、LGBTQ の性的指向や性自認を、本人の了解を得ることなく勝手に暴露する行為です。善意の (意図しない) 行動であっても、本人の了承なく他の人に伝えることはプライバシーの侵害です。
7	性別は出生時に割り当てられますが、性自認は個人が自分自身をどう感じるかに基づいています。性自認は、男性や女性に限らず、ノンバイナリーやトランスジェンダーなど、さまざまな形で存在します。
8	性的指向にはさまざまな種類がありますが、一般的に知られているいくつかのタイプは以下の通り：異性愛、同性愛、両性愛、多性愛、全性愛、無性愛、非性愛などがあります。

表 3.4 LGBTQ に関わる知識例

番号	Skill に対してヒント
1	感謝とサポートを伝える。“話してくれてありがとう。いつでもあなたの味方だから、何かあったら教えてね。”勇気をたたえる。“この話をするのはすごく勇気がいったよね。本当に強いし、正直に話してくれてありがとう。”関係の強さを強調する。“これで私たちの関係が変わることはないよ。今まで通り、あなたのことを大切に思ってるよ。”
2	例えば、ムスリム国家では法律によって LGBTQ が禁止されている場合があります。議論を進める際には、まずそれぞれの文化が持つ信念や伝統、価値観を理解し、尊重することが大切です。自分の意見を押し付けるのではなく、互いの立場を尊重しながら対話を進めること。
3	自分の意識を高め、決めつけを避ける誰にでも無意識のうちにステレオタイプ（固定観念）があるかもしれません。これはメディアや社会の影響を受けることが多いです。外見や行動、他の人の意見で LGBTQ の同級生を判断せず、性別や性指向を勝手に決めつけないことが大切です。例えば、「彼氏/彼女いる？」ではなく、「パートナーいる？」のように性別を限定しない聞き方をすることが良いです。インクルーシブ（包摂的）な言葉遣いを使う。ちゃんとした代名詞を使ったり、相手の性別や性的指向を勝手に決めつけないように、みんなが安心できる言葉遣いを心がける。例えば、相手の名前や使いたい代名詞（彼、彼女など）を尊重することが大切である。
4	差別的な行為に対して声を上げる可能であれば、その場で差別的な行為に対して声を上げましょう。ただし、相手を批判するのではなく、丁寧かつ冷静に「その言葉は不適切だと思います」などと伝えることで、差別行為が不適切であることを示します。学校に報告する差別的な行為を目撃した場合、学校の信頼できる教員やカウンセラーに報告しましょう。多くの学校では差別行為やいじめに対する対策を持っていますので、適切な対応がなされるよう助けを求めることが重要です。サポートの方法は、学校のポリシーや状況に応じて異なります。

表 3.5 LGBTQ へのサポート例

第 4 章

検 証

4.1. 実施内容

Weekly Meeting での実験から得られたフィードバックを基に、LGBTQ 対話カードのデザインを改善した。「知識」「スキル」「態度」「経験」の 4 種類のカードを追加し、さらにアンケートとインタビューのセッションを設けました。参加者が対話を通じて、LGBTQ に対する理解を深め、適切に対応するための知識とスキルを自然に身に付け、行動変容が起きるのか図るため、KMD フォーラム 2025 の参加者を対象に、本研究で開発した LGBTQ リテラシー教育ツールキットを用いてワークショップを計 2 回行った。第一回目は 2024 年 10 月 12 日 13:00 18:00(図 4.1)、第二回目は 2024 年 10 月 13 日 11:30～ 18:00 に実施し(図 4.2)、5 つの国からの学生および社会人を含む 20 名の参加者が参加した。LGBTQ リテラシー教育ツールキットの中にある対話カードを体験してもらい、体験後はアンケートとインタビューにて検証をした。そのうち、13 名がアンケートに回答し、10 名がインタビューに応じた。

4.2. 実験当日のプロセス

1. 座席案内

会場内に設ける「Global Education」ブースのデモ体験エリアにて、参加者を座席に案内する。

2. 参加者へ説明

まず、ワークショップの概要と目的を説明する。使用方法は参加人数によって異



図 4.1 KMD Forum で実施したワークショップの様子（第1日）



図 4.2 KMD Forum で実施したワークショップの様子（第2日）

なる。(図 4.3) その後、LGBTQ リテラシー教育ツールキットに含まれる対話カードの使い方と注意事項について詳しく説明する。特に、「対話カードの4つのカテゴリー（知識、スキル、態度、経験）とそれぞれの意図」、「質問に対する回答に正解はなく、自分の考えを自由に述べてよいことを伝える」、「他者の意見を尊重し、対話を通じて理解を深めることを目的とすること」を明確に伝える。(図 4.4)

3. 対話カードを体験する

説明が終わった後、参加者に4つのカテゴリーから順番で対話カードを引いてもらい、質問に回答する。その回答に基づき自由に意見交換を行い、多様な視点を共有する。

4. 自作対話カードを作成する

すべての対話カードの体験を終了した後、参加者にLGBTQに関してまだ抱えている疑問や考えをカードに記入してもらう。(図 4.5) このカードを次回のワークショップで使用する新しい対話カードとして追加し、次回の参加者が引けるようにする。

5. 体験後のアンケート

体験終了後、参加者にアンケートへの協力を依頼する。LGBTQ リテラシー教育ツールキットに同梱するQRコードが印刷された紙をスキャンしてもらい、オンラインでアンケートに回答してもらう。また、アンケートは英語版と日本語版があり、言語によって選ぶことができる。具体的には以下の内容を尋ねる：

- 対話カード体験前後の理解度の変化。
- 新たに学んだ知識、態度の変化。
- LGBTQ+をサポートするためのスキルをどの程度習得したと思うか。
- 対話カードの教育ツールとしての有効性。
- カードが「知識」「スキル」「態度」「経験」のカテゴリーに分かれている点が理解促進に役立つと思うか。

- このツールがどのような場面で活用できるか。

6. インタビュー

アンケート回答後、希望する参加者に対してインタビューを実施する。このインタビューでは、ワークショップ全体の感想や具体的なフィードバックを収集し、次回以降の改善点を見つけることを目的とする。また、参加者の個人的な体験や学びの具体例についても聞き取り、より深い定性データを得る。

4.3. 結果

参加者 20 名のうち、英語版 (図 4.7) に回答したのは 5 名、日本語版 (図 4.6) に回答したのは 8 名で、合計 13 名がアンケートに回答した。また、5 名が自作対話カードを書いた。参加者の理解度を以下の 5 段階で評価する。「ほとんど理解していない」(レベル 1)、「少し理解している」(レベル 2)、「ある程度理解している」(レベル 3)、「よく理解している」(レベル 4)、「非常に詳しく理解している」(レベル 5)。以下は各カテゴリーごとの結果の概要である。LGBTQ 理解度について、体験前の理解度が「ほとんど理解していない」または「少し理解している」に該当する参加者 (5、6、7、8、9) は、体験後には理解度がレベル 4~5 に達する。体験前にすでに LGBTQ にある程度理解を示していた参加者 (1、2、11、12) は、2 人が「少し深まった」、1 人が「ある程度深まった」、1 人が「あまり変わらなかった」と回答した。(図 4.8) 体験後、LGBTQ に関する新しい知識の習得について、4 人が「たくさん学びました」、6 人が「いくつか新しい知識を得ました」、2 人が「少し学びました」、1 人が「新しい知識は得られませんでした」と回答した。体験後、LGBTQ へ態度の変化に関して、2 人が「態度が大きくポジティブに変わった」、5 人が「態度が少しポジティブに変わった」、5 人が「態度は変わらなかったが、理解が深まった」、1 人が「全く変わらなかった。」と回答した。体験後、LGBTQ へをサポートするための具体的なスキルや対応方法に関して、5 人が「十分に身につけている」、3 人が「ある程度身につけている」、4 人が「少し身につけている」、1 人が「ほとんど身につけていない」と回答した。(図 4.9)

使用方法（一人の場合）

1. カードを4枚に引いてください。
2. 質問を一枚ずつ読み、考えて答えてください。
(一部のカードにはヒントがあるので、わからない場合は参考してください。)
3. LGBTに関する質問を書きてください（もしあれば）。
4. 書いたカードを次のラウンドで使うので、本来の位置に戻してください。
5. アンケートにもご協力ください。

使用方法（複数の人の場合）

1. スタッフがカードを4枚に引きます。
2. スタッフが質問を一枚ずつ読みます。参加者はそれを考えて答えてください。
(一部のカードにはヒントがあるので、わからない場合は参考してください。)
3. LGBTに関する質問を書きてください（もしあれば）。
4. 書いたカードを次のラウンドで使うので、本来の位置に戻してください。
5. アンケートにもご協力ください。

図 4.3 使用方法（人数別）

注意事項

- 1.すべての答えが正解です。「わからない」もOKです。
- 2.なぜそう思うのか、その理由を説明しても構いません。
- 3.個人的な経験があれば、ぜひシェアしてください。
- 4.他人の答えを**受けとめて**ください。

図 4.4 注意事項

**LGBTQについて何を聞きたい、
知りたいことがありますか？**



see others
answers

図 4.5 自作対話カード

カテゴリーに分けられた質問では、9人が「非常に役立つと思う」、2人が「役立つと思う」、1人が「たぶん役立つと思う」と回答した。LGBTQリテラシー教育ツールの大学における導入効果とについて、9人が「非常に役立つと思う」、2人が「役立つと思う」、1人が「たぶん役立つと思う」を選択した。また、使う場面について、5人が「学校の授業やクラスディスカッション」、2人が「新入生歓迎会やアイスブレイク」、6人が「チームワーク、チームビルディング」と回答した。

以上の結果を総合すると、体験前にLGBTQについて十分な理解を有していない参加者に対して、本ツールキットはその理解度を顕著に向上させる効果を示した。一方で、体験前にすでにLGBTQに関する一定の知識や理解を有している参加者に対しては、さらなる理解の深化に対する効果は限定的であると考えられる。

4.4. 考察

4.4.1 インタビューから得られた知見

本実験のインタビューセッションで得られた参加者のフィードバックを総合的に分析した結果、以下の知見が得られた。(図4.10) 参加者からは「3人で話しているいろいろな意見がとても学びになりました」という意見が寄せられ、少人数グループでのディスカッション形式が学習体験を豊かにする効果を持つことが示唆された。他者の視点や意見との対話を通じて、LGBTQに関する多様性や課題をより深く理解することが可能である。この点は、協働学習(Collaborative Learning)の理論と一致し、参加者間の対話を通じた知識の共有や認知の深化が期待できると考えられる。また、「一つ一つが小さい単位なのが、とても良いです！時間がなくても隙間で考えられる」というフィードバックが示すように、カードが小さな単位で構成されていることが高く評価された。このようなモジュール設計は、現代の大学生が持つ断片的な時間の活用に適応しやすいという利点がある。今後の設計においては、このモジュール性をさらに強化し、短時間でも実施可能な内容設計を進めることが望ましい。さらに、「カードもっとあればいいと思います」という意見からは、現状のカード枚数が一部の参加者にとっては十分でない可能性が示唆される。特に、複数回使用する場合に内容の繰り返しによる新鮮味の欠如

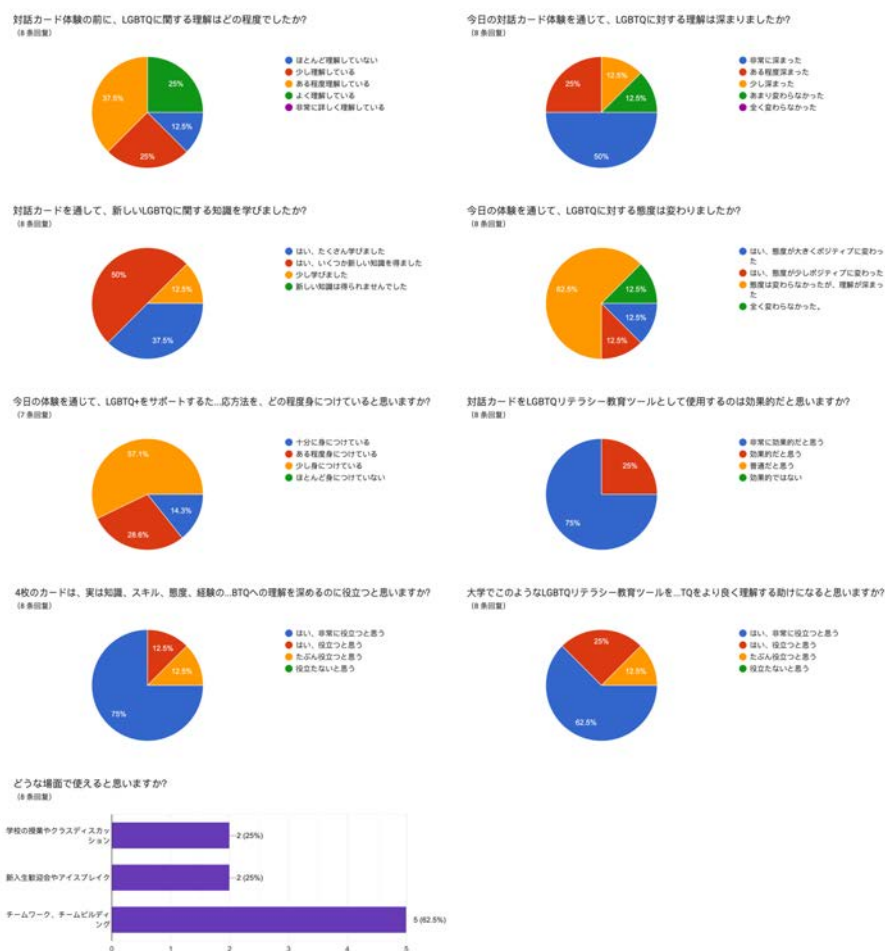


図 4.6 アンケートの結果（アンケート調査結果（日本語話者向け））

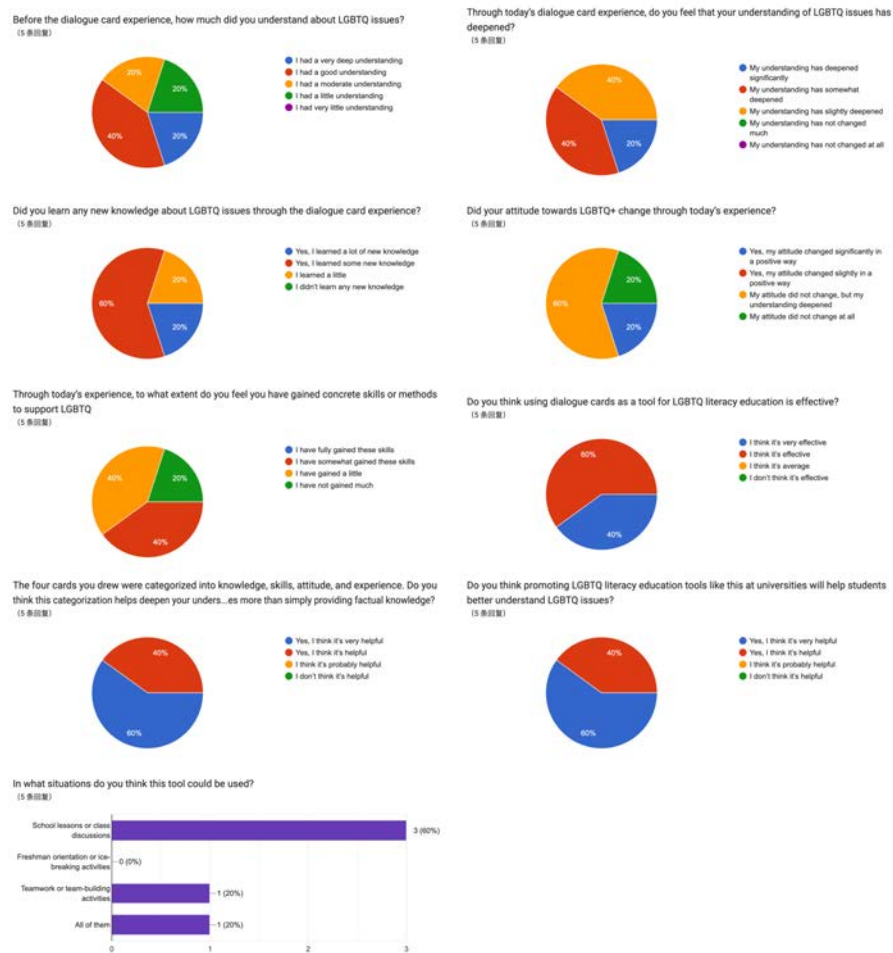


図 4.7 アンケート調査結果（英語話者向け）

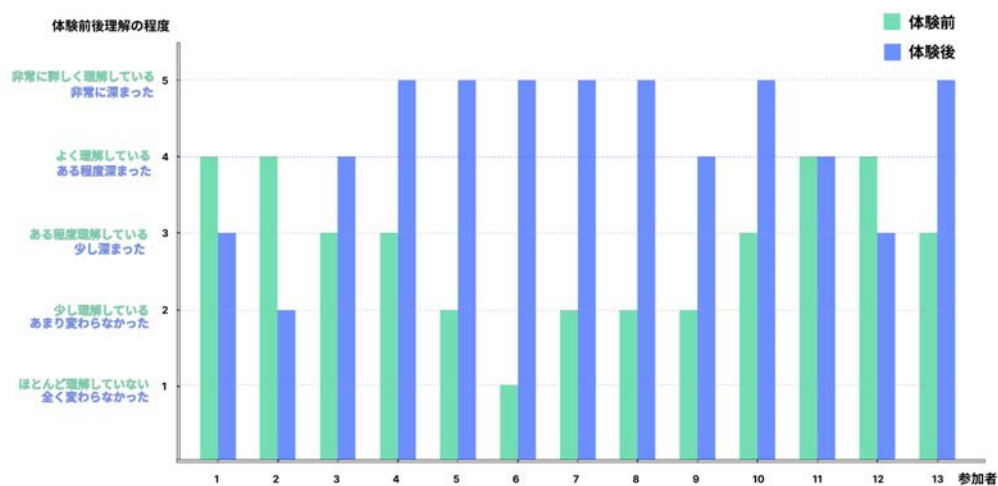


図 4.8 体験前後における LGBTQ 理解度の変化

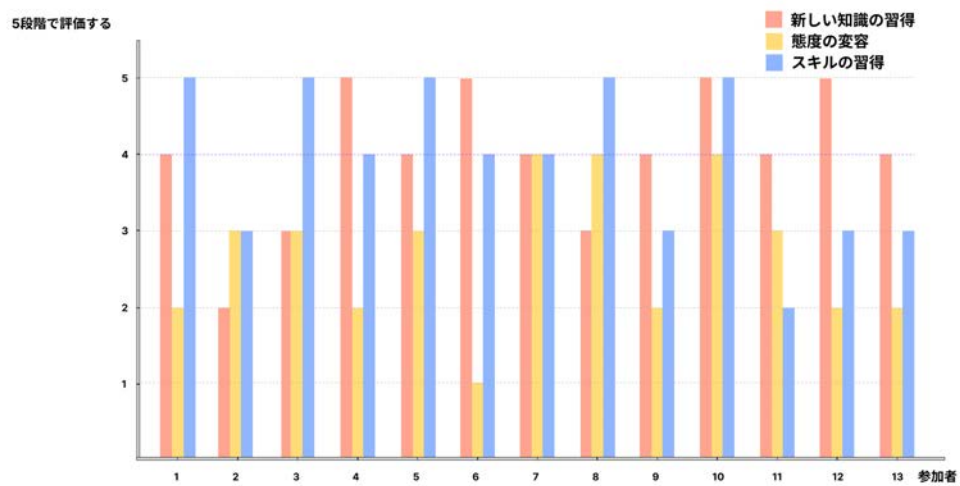


図 4.9 体験後の新たな知識の習得、態度の変容、スキルの習得に対する認識

が課題となる可能性がある。この点を解決するため、今後はカードの種類を増やすとともに、ユーザー生成コンテンツ（UGC）の活用を検討し、内容を動的に更新していく必要があると考えられる。英語のフィードバックでは、「I love that the cards offer neutral but thoughtful questions, and I would love to see how it would play out for freshmen undergraduate students」という意見が寄せられた。このことから、カードの質問が中立でありながら、深く考えさせる内容である点が評価されていることが分かる。中立性は、特定の価値観や意見を押し付けず、参加者間のオープンな議論や多様な意見交換を促進する重要な要素である。また、質問の啓発性は、参加者の批判的思考や多角的な視点を養う効果を持つと考えられる。さらに、このツールは大学新入生向けの教育活動においても重要な可能性を持つと示唆される。特に、新入生オリエンテーションなどの場面で、多様性教育のツールとして活用することで、早い段階から LGBTQ 課題への理解や受容的な態度の形成に寄与できると期待される。



図 4.10 インタビューの様子

4.4.2 自作対話カードを通じた課題意識の可視化

本実験では、参加者が自身の疑問や知りたいことを【自作対話カード】に書き出す活動を通じて、LGBTQ に対する関心や課題意識を可視化した。(図 4.11) その

中で、参加者1は「It's about Queer dating. When you feel attracted to someone, how do you hint/find out their sexual identity?」という質問を挙げた。この質問は、恋愛における性的指向の確認方法やクィアコミュニティ内での対話のあり方に焦点を当てている。このような疑問は個人の経験に基づくものであり、性的指向やジェンダーについて安全かつオープンな対話が行える環境の必要性を示唆している。また、誤解やスティグマを軽減するための教育的ツールや支援が重要であることが考えられる。次に、参加者2は「LGBTQの社会の関心を高めるために壁になっていることは何でしょう?」という質問を挙げた。この質問は、LGBTQに対する社会的認識の向上を妨げる要因に注目している。偏見や文化的固定観念、制度的制約など、社会的・文化的な課題が浮き彫りとなっており、これらを克服するためにはどのようなアプローチが効果的かを検討する必要がある。この視点は、教育活動や啓発キャンペーンの設計において、偏見の克服と多様性の受容を促進する手法を探るきっかけとなる。さらに、参加者3は「How to make elderly people accept LGBTQ? I want to know other people's opinion.」という疑問を挙げた。この質問は、高齢者層におけるLGBTQの受容を促進する方法に焦点を当てており、世代間の価値観のギャップを埋めるための具体的な方策を示唆している。高齢者は伝統的な価値観や文化的背景に影響される傾向があり、これが受容の妨げとなる可能性がある。この課題を解決するには、高齢者に共感を呼び起こす成功事例やストーリーテリングを活用し、受容的な態度を醸成する教育活動が必要である。最後に、参加者4は「Is there any biological effects that produce LGBTQ persons?」という質問を記述した。この質問は、LGBTQの存在に関する生物学的要因への科学的関心を反映している。この種の疑問は、ジェンダーやセクシュアリティに関する生物学的理解と社会学的視点の両方を深める必要性を示している。ただし、このような科学的議論が偏見やスティグマを助長するリスクを伴わない形で、多様性の受容を促進するために活用されるべきである。これらの記述を通じて、LGBTQに関する教育や対話が個人の経験、社会的課題、科学的探究の三つの側面を統合する形で進められる必要性が明らかになった。それぞれの疑問は、特定の課題に対する参加者の関心を反映しており、多様な視点を引き出すことで、偏見の克服と多様性の促進に寄与するアプローチを設計する手

がかりとなる。今後の教育活動では、これらの視点を踏まえ、個人と社会の双方に働きかける包括的な取り組みが求められる。

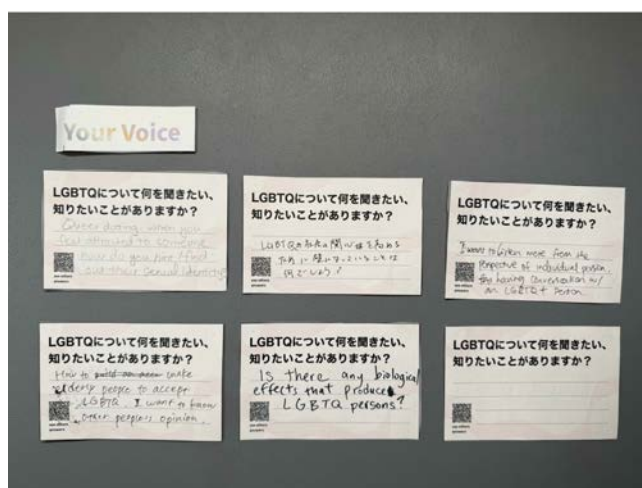


図 4.11 書き込んだ自作対話カード

第 5 章

結

論

5.1. 研究のまとめ

本研究は、大学生を対象とする LGBTQ リテラシー教育のための対話型ツールキットを開発し、その有効性を検証することを目的とした。第1章では、LGBTQ リテラシーの重要性と国際的な動向、日本国内の法整備や教育現場における取り組みについて述べた。また、インクルージョンを推進する必要性と、対話的な学びが多様性理解に有効であることを示し、本研究の背景と目的を明確にした。第2章では、LGBTQ リテラシー教育に関する関連研究を整理し、リテラシー教育の意義を広く議論した。特に「知識」「態度」「スキル」「経験」の4つのカテゴリーに基づく学習の重要性を確認し、教育現場での課題や既存の教材の限界を指摘した。第3章では、本研究で提案する対話型ツールキットのデザインコンセプトと具体的な設計プロセスについて述べた。カードの4つのカテゴリー（知識、スキル、態度、経験）ごとに質問内容を設計し、参加者が対話を通じて深い理解と共感を得る仕組みを構築した。また、ツールキットが学習者の主体性を引き出し、多様な背景を持つ参加者同士の対話を促進することを目指した。第4章では、提案したツールキットの有効性を検証するために実施したワークショップの結果を報告した。参加者のフィードバックやアンケート分析を通じて、ツールキットが LGBTQ リテラシーの向上に寄与する可能性を確認した。また、知識の習得だけでなく、態度の変容やスキルの向上が見られた点を強調し、改善のための具体的な提案を行った。以上を踏まえ、本研究の成果として、LGBTQ リテラシー教育において本ツールキットが多様性理解を深める有効な教育手段となる可能性を示唆した。これにより、学生が多様性を受け入れる力を育むだけでなく、包括的で

安全な環境を創出する一助となることが期待される。

5.2. 今後の課題と展望

本研究では、LGBTQ リテラシー教育ツールキットの有効性を検証し、その教育的意義を明らかにしたが、いくつかの課題と改善点も浮かび上がった。まず、長期的な効果の検証が必要である。本研究は主に短期間のワークショップを通じてツールキットの有効性を測定したが、LGBTQ に関する知識や共感が時間の経過とともにどのように維持されるのか、また、実際の社会的行動にどのような影響を与えるのかを評価するための追跡調査が求められる。今後の研究では、ツールキットを使用した学習後、数カ月から数年にわたるフォローアップ調査を実施し、持続的な学習効果を検証することが望ましい。また、研究対象の多様化も今後の課題の一つである。本研究では、より幅広い対象に適用可能なツールキットの開発を目指していたものの、実験の実施において参加者数に限りがあったため、十分な検証が行えなかった。そのため、本研究では主に大学生および一部の社会人を対象としたが、今後は高校生、教育者、LGBTQ 当事者、アライ（LGBTQ の支援者）、異なる文化的背景を持つ学習者など、より幅広い層への適用可能性を検討する必要がある。これにより、ツールキットが教育現場だけでなく、企業研修や地域活動など、多様な場面で活用できるかどうかを評価することができる。加えて、本研究では参加者（大学生および一部の社会人）を対象にツールキットの有効性を検証したが、実際に教育現場でツールキットを活用する教職員やワークショップのファシリテーターによる評価は十分に行われていない。ツールキットの使用が教育者にとってどの程度容易であり、授業やワークショップの進行に適しているか、また参加者の理解促進にどのように貢献するかを検討するために、今後は教育者を対象としたヒアリング調査や実践的な導入実験を行う必要がある。さらに、ツールキットの内容の多様化も今後の重要な課題である。現状では対話カードを中心に構成されているが、それだけでは学習者の興味や理解度に応じた柔軟な活用が難しい場面も想定される。より多様な学習スタイルやニーズに対応するため、今後は DVD 映像教材、教職員やワークショップ主催者向けのガイドラ

イン、学習者用のワークシートなどの補助教材を組み合わせることで、ツールキットを拡充していくことが求められる。これにより、学習者は視覚的・実践的なアプローチを通じてより深く LGBTQ に関する理解を深め、教育者はより体系的な方法でツールを活用できるようになる。ツールキットを教育現場に効果的に導入するためには、これらの補助教材を活用した授業設計やワークショップの実践事例を蓄積し、教育者がスムーズに活用できる環境を整備することも重要である。

謝 辞

本研究を進めるにあたり、多大なるご指導と温かいご支援を賜りました大川恵子教授に、心より深く感謝申し上げます。

大川教授は常に専門的な視点からの的確なアドバイスをくださり、研究が行き詰まるたびに励ましのお言葉をかけてくださいました。どのような時も笑顔を絶やさず、穏やかで優しいお人柄、そして惜しみないご指導のおかげで、安心して研究に取り組むことができました。教授の温かさと卓越したプロフェッショナルリズムに触れる中で、学問的な成長のみならず、人としての姿勢までも学ばせていただきました。2025年にはご退職とのこと、これまでの多大なるご功績に深い敬意を表しますとともに、これからの人生がますます充実し、素晴らしいものとなりますよう、心よりお祈り申し上げます。

また、陳敦雅准教授にも心より感謝申し上げます。陳准教授は研究の問題点を的確に見抜き、学術的な迷走を防いでくださいました。研究の質を高めるために多くの建設的なご意見をいただき、そのおかげで自分の考えをより深く掘り下げ、論理的に整理する力を身につけることができました。

加えて、Global Educationの皆様にも心より感謝申し上げます。皆様のワークショップへの熱心なご協力と積極的なご参加のおかげで、十分な実験データを得ることができました。また、多くの貴重なご意見や異なる視点に触れることで、私自身の視野も広がり、大きな学びとなりました。研究室の温かいサポートと活発な交流は、私にとってかけがえのない経験となりました。

最後に、私の両親にも心からの感謝を申し上げます。両親の絶え間ない支えと深い愛情があったからこそ、私は日本での留学という選択をし、理想とする大学院に進学することができました。遠く離れた地で学び続ける私を、いつも信じて見守り、応援してくれた両親の存在は、何よりも大きな力となりました。この感

謝の気持ちを胸に、これからも努力を重ね、両親への恩返しができるよう、一步步成長してまいります。

参 考 文 献

- Brink, Jean R (2010) “Literacy and education,” *A New Companion to English Renaissance Literature and Culture*, Vol. 1, pp. 27–37.
- Candy, Stuart (2018) *Gaming Futures Literacy: The Thing From The Future*, pp. 233-246.
- Cubberley, Ellwood Patterson (1919) *Public education in the United States: A study and interpretation of American educational history; an introductory textbook dealing with the larger problems of present-day education in the light of their historical development*. Houghton Mifflin.
- IRISS (2016) “Relationships Matter - A conversation tool to support practitioners reflect on caring for young people who are leaving care.” Accessed: 2019-06-13.
- McLelland, Mark J and Romit Dasgupta (2005) *Genders, transgenders and sexualities in Japan*. Routledge London.
- Ministry of Foreign Affairs of Japan (2023) “SDGs and Japan’s Development Cooperation.” Accessed: 2024-12-18.
- さおり釜野, 仁石田, 孝風間, 崇吉仲, 和也河口, 「日本におけるクィア・スタディーズの構築」研究グループ (2016) 『性的マイノリティについての意識 2015 年全国調査報告書 / 釜野さおり [ほか編]』, [河口和也].
- 井庭崇, 鈴木寛, 岩瀬直樹, 今井むつみ, 市川力 (2019) 『クリエイティブ・ラーニング 創造社会の学びと教育』, 慶應義塾大学出版会.

- 羽田野花美, 多久島寛孝, 末永芳子, 大坪昌喜, 岩村純子 (2019) 「大学生の LGBT に関する実態」, 『熊本保健科学大学研究誌』, 第 16 号, 141–150 頁.
- 永田龍太郎 (2020) 「ソーシャルインクルージョン渋谷区における性的マイノリティ (LGBTQ) に関する実践と課題」, 『人工知能』, 第 35 巻, 第 5 号, 622–626 頁.
- 加藤慶 (2023) 「地域福祉計画における性的マイノリティに関する研究—地域共生社会の実現に向けた課題は何か—」, 『東京通信大学紀要』, 第 5 号, 13–26 頁.
- 滑田明暢, 町田奈緒士, 樋口亜瑞佐, 河野禎之, 葛西真記子, 松並知子 (2022) 「教育現場における SOGI をめぐる現状と課題」, 『日本心理学会大会発表論文集 日本心理学会第 86 回大会』, SS-011 頁, 公益社団法人 日本心理学会.
- 葛西真記子 (2019) 「マイノリティ共感 (Inter-minority Empathy): 「性の多様性を認める態度」に関連する要因」, 『鳴門教育大学研究紀要』, 第 34 巻, 136–141 頁.
- 丸井淑美 (2020) 「性的少数者の学校生活の実態と学校教育の課題に関する研究—女性同性愛, 男性同性愛, 性同一性障害 (性別違和) の当事者インタビュー調査より—」, 『日本健康相談活動学会誌』, 第 15 巻, 第 2 号, 143–152 頁.
- 橋本みさき (2016) 「男性同性愛マンガの変化と現在」, 博士論文, Aichi University of Education.
- 金城克哉 (2023) 「琉球大学の建学の精神と性的マイノリティのインクルージョン」, 博士論文, 琉球大学.
- 厚生労働省委託事業 (2020) 「厚生労働省委託事業 職場におけるダイバーシティ推進事業報告書」.
- 高城佳那 (2019) 「学校・教育現場でのセクシュアルマイノリティとカミングアウト」, 『日本教育心理学会総会発表論文集 第 61 回総会発表論文集』, 645 頁, 一般社団法人 日本教育心理学会.

- 佐藤学 (2003) 「リテラシーの概念とその再定義 (i 特集j 公教育とリテラシー)」, 『教育学研究』, 第 70 巻, 第 3 号, 292-301 頁.
- 三重県男女共同参画センター (2018) 「多様な性と生活についてのアンケート調査」.
- 勝田みのり (2021) 「i 研究論文j 性的指向・性自認に違和感をもつ児童生徒に対する教員の意識と関わり経験」, 『共生教育学研究』, 第 8 巻, 171-182 頁.
- 小山義徳 「中学校における生徒の疑問に基づいた授業の開発」, 『千葉大学教育学部-附属学校園間連携研究成果報告書』.
- 倉元綾子 (2023) 「日本における LGBTQ+ と学校教育の現在」.
- 中山俊昭 (2021) 「大学生の意識調査からみえるセクシャルマイノリティ教育について」, 『大和大学研究紀要』, 第 7 巻, 73-82 頁.
- 田村学 (2021) 「学習指導要領の未来」.
- 田代高章, 宮川洋一, 馬場智子 (2018) 「教育課程改革における 「主体的・対話的で深い学び」 の位置づけと課題」, 博士論文, Iwate University.
- 内閣府男女共同参画局 (2023) 「第 5 次男女共同参画基本計画」.
- 文部科学省 (2015) 「教育課程企画特別部会における論点整理について (報告)」. Accessed: 2024-12-18.
- 文部科学省 (2016) 「性同一性障害や性的指向・性自認に係る、児童生徒に対するきめ細かな対応等の実施について」. Accessed: 2024-12-18.
- 文部科学省 (2017) 「学習指導要領 (平成 29 年告示)」.
- 李修京, 畠山佳穂, 城渚紗 (2018) 「『性の多様性』理解と『LGBT』認知のための教育」, 『東京学芸大学紀要. = 人文社会科学系. Bulletin of Tokyo Gakugei University』, 第 69 巻, 127-143 頁.
- 鈴木美加 (2022) 「学習を認知・情意・精神運動の領域で捉える提案」.

付 録

A. アンケート調査内容

1. 対話カード体験の前に、LGBTQに関する理解はどの程度でしたか？
 - ほとんど理解していない
 - 少し理解している
 - ある程度理解している
 - よく理解している
 - 非常に詳しく理解している
2. 今日の対話カード体験を通じて、LGBTQに対する理解は深まりましたか？
 - 非常に深まった
 - ある程度深まった
 - 少し深まった
 - あまり変わらなかった
 - 全く変わらなかった
3. 対話カードを通して、新しいLGBTQに関する知識を学びましたか？
 - はい、たくさん学びました

- はい、いくつか新しい知識を得ました
 - 少し学びました
 - 新しい知識は得られませんでした
4. 今日の体験を通じて、LGBTQ に対する態度は変わりましたか？
- はい、態度が大きくポジティブに変わった
5. 今日の体験を通じて、LGBTQ+をサポートするための具体的なスキルや対応方法を、どの程度身につけていると思いますか？
- 十分に身につけている
 - ある程度身につけている
 - 少し身につけている
 - ほとんど身につけていない
6. 対話カードを LGBTQ リテラシー教育ツールとして使用するのには効果的だと思いますか？
- 非常に効果的だと思う
 - 効果的だと思う
 - 普通だと思う
 - 効果的ではない
7. 4 枚のカードは、実は知識、スキル、態度、経験のカテゴリーに分けられた質問です。単に LGBTQ に関する知識を提供するよりも、このような分類が LGBTQ への理解を深めるのに役立つと思いますか？

- はい、非常に役立つと思う
8. 大学でこのようなLGBTQリテラシー教育ツールを広めることは、学生がLGBTQをより良く理解する助けになると思いますか？
- はい、役立つと思う
 - たぶん役立つと思う
 - 役立たないと思う
9. どのような場面で使えると思いますか？
- 学校の授業やクラスディスカッション
 - 新入生歓迎会やアイスブレイク
 - チームワーク、チームビルディング
10. 今日の対話カード体験やLGBTQリテラシー教育ツールについて、何かご意見やフィードバックがあればお聞かせください。（自由記述）

B. Survey Questionnaire

1. Before the dialogue card activity, how much did you understand about LGBTQ topics?
- Hardly understood
 - Understood a little
 - Understood to some extent
 - Understood well

- Understood very thoroughly
2. Through today's dialogue card activity, has your understanding of LGBTQ topics deepened?
- Deepened significantly
 - Deepened to some extent
 - Deepened slightly
 - Did not change much
 - Did not change at all
3. Did you learn new knowledge about LGBTQ topics through the dialogue card activity?
- Yes, I learned a lot
 - Yes, I gained some new knowledge
 - I learned a little
 - I did not gain any new knowledge
4. Through today's activity, has your attitude toward LGBTQ topics changed?
- Yes, my attitude has become significantly more positive
5. Through today's activity, to what extent do you feel you have acquired specific skills or methods to support LGBTQ+?
- Fully acquired
 - Acquired to some extent

- Acquired a little
 - Hardly acquired
6. Do you think using dialogue cards as a tool for LGBTQ literacy education is effective?
- Very effective
 - Effective
 - Neutral
 - Not effective
7. The four cards are categorized into Knowledge, Skills, Attitudes, and Experiences. Do you think this categorization is helpful in deepening understanding of LGBTQ topics, compared to simply providing knowledge?
- Yes, I think it is very helpful
8. Do you think promoting tools like these LGBTQ literacy education dialogue cards in universities can help students better understand LGBTQ topics?
- Yes, I think it would help
 - Probably would help
 - I don't think it would help
9. In what situations do you think this tool can be used?
- Classroom lessons or discussions
 - Freshman orientation or ice-breaking activities

- Teamwork or team-building activities
10. If you have any feedback or opinions about today ' s dialogue card experience or LGBTQ literacy education tools, please share them.