アドボカシーと変革

参加者は、自分のコミュニティに影響を及ぼしている問題を特定し、その問題に関して今後期待する2つの変革についてブレインストーミングすることで、アドボカシーの概念を学ぶことができます。

アドボカシー・啓発活動とは

パート1

以下の内容を伝えます。

コミュニティや私たちの周囲には、私たちが喜びや感謝を感じるさまざまな場面があります。例えば友達に感謝したり、特定のスポーツチームに参加することを楽しんだりする場合もあるでしょう。もしかしたら、好きなアーティストの新曲を聴くのもそうかもしれません。

一方で、コミュニティに関して納得できないこともあるでしょう。例えば、経済的に余裕がないのに新しい校則によって高価な服が必要になったり、政治家が私たちのニーズを考慮せずに法律を作ろうすることもあるかもしれません。住んでいる地域の交通手段が、生活をする上で欠かせない場所に行く時に不便ということもあるでしょう。

例えば、最寄りのスーパーマーケットに行くのに、3本のバスを乗り継ぎ、さらに長時間歩かなければならないとします。

以下の質問を投げかけます。

あなたなら、この状況をどのように変えようとしますか。

相談に乗ってもらえそうな人はいますか。

同じような問題を経験した友達がいるかもしれません。あなたなら、どのように自分自身で問題に立ち向かいますか。

パート2

以下の内容を伝えます。

こうした状況において、悩みの対象に変化をもたらすことができれば、状況が好転すると感じることがよくあります。自分が信じることや、変えることを支持したいというこのような欲求を「アドボカシー」と呼びます。

クラスインタラクション

教室の前方にあるプロジェクタースクリーンで、アドボカシーに関するウェブサイトを見てみましょう。コミュニティに影響する問題に気付き、それを変えるために行動しようとした人々(主に若者)によって始められたアドボカシーの形が、このウェブサイトでどのように描かれているかにご注目ください。米国内の例では、fight for $15とWomen's Marchを、世界的な例ではグローバル・ボイス、世界自然保護基金(WWF)を取り上げています。

以下の内容を伝えます。

それでは、あなたが情熱を傾けているコミュニティでの問題と、その問題を解決するためのステップについて考えていきましょう。

課題

課題

課題

参加者を3人のグループに分けますこのセッションでは、少なくとも2日間、各グループに時間を与え次のことを行ってもらいます。1)まずコミュニティに影響を及ぼしている問題を調べ、その問題がどのように影響を及ぼしているかと解決策を2つ以上考えます。2)問題と解決策についてのポスターを、ギャラリーウォーク形式のような場でポスターセッションできるように作成します。

以下の内容を伝えます。

参加しているグループで次のことを行います。

1. あなたが変えたいと思うコミュニティの側面を調査し、明らかにします。ここでの「コミュニティ」とは、学校、近所、所属する地域の団体などを指します。友達や先生、家族に、変えたいと思っていることやその人たちに影響を及ぼしている問題について聞いてみてもいいでしょう。

2. ポスターを作ります。各グループが作ったポスターは壁に掲示されます。ポスターを見て回る「ギャラリーウォーク」を参加者全員で行い、そこで各グループは問題や解決策について話し合います。

各グループは、問題がコミュニティに影響を及ぼしている側面と、解決策をそれぞれ2つ以上明らかにする必要があります。

創造力を発揮しましょう。写真や、問題の程度や解決策を示すフローチャート、グラフ、図表を使用したりすることもできます(参加者がプリンターを利用できるようにすることが望ましい)。

ポスターに十分な情報を盛り込み、グループメンバーによる説明がなくても、他の参加者がポスターを見たり読んだりして解決策を理解できるようなものにしてください。

課題

各グループは十分に時間をかけて調査し、ポスターを完成できるようにしてください。また、グループの質問に答えたり、技術的なサポートを行ってください。すべてのグループを集め、グループごとに壁にポスターを掲示してもらい、他のグループのポスターを見て回る時間を20分取ります。つぎに、それぞれのグループが参加者全員にポスターの内容をプレゼンする時間を30分ほど取ります。

この学習コンテンツは、ハーバード大学バークマン・センターのYouth and Mediaチームによって開発され、クリエイティブ・コモンズ表示-継承4.0国際(CC BY-SA 4.0)パブリックライセンスに基づいて提供されています。これらのコンテンツは、Youth and Mediaチームをオリジナルソースとしてクレジット表記する限り、商業利用か否かにかかわらず、複製や派生物の作成を含む利用が許可されます。また、複製物や派生物を共有する際にも同じ条件が適用されます。提供中の学習コンテンツおよび今後提供される学習コンテンツは、バークマン・センターのオンラインプラットフォーム、Digital Literacy Resource Platformにも用意されています。