

第4章 ピア・ラーニングセッション

1 ピア・ラーニングセッション概要

- ・ 全PYは、ピア・ラーニングセッションの各セッションにおいて、オーガナイザーあるいは参加者となる。オーガナイザーとなるのは一人最大1セッションとする。
- ・ ピア・ラーニングセッションは、オーガナイザーがこれまで勉強してきたこと又は経験してきたこと等について参加青年と共有し議論する活動として、次のことを目的として実施する。
 - 【オーガナイザー】
 - 自らの考えや経験等を伝えることによりプレゼンテーション能力を高めること
 - ピア・ラーニングセッションの企画・立案から実施、参加者からのフィードバックまでの一連のプロセスを経験することによりプロジェクトの遂行能力を高めること
 - 【参加者】
 - オーガナイザーの考えや経験等が共有されることでお互いのバックグラウンドをより深く知ることができること
 - オーガナイザーの運営方法からワークショップやディスカッションの効果的な実施方法を学ぶこと
 - 評価及び価値のあるフィードバックができるようになること
- ・ セッションの内容は、オーガナイザーが過去または現在で取り組んでいる研究や活動から得られた経験及び知見のほか、オーガナイザーの自国の活動報告で各国へ発信し共有したいと希望するものとする。
- ・ 事業の趣旨に反するものとならないよう留意し、内容を確認のうえ各国2～3のピア・ラーニングセッションを計画して提出する（合計で、最少22、最多33のピア・ラーニングセッション）。
- ・ オーガナイザーはセッションのテーマ内容について、自らの経験及び知見を共有するに当たり、学術的な内容から日常生活に即した内容まで多角的な視点からアプローチすること。その場合、オーガナイザーはセッション内容を深めるために、テーマ内容に関連する調査及び研究が必要であるが、専門家である必要はない。
- ・ 各セッションは、オーガナイザーが参加者と協力して運営する。
- ・ ピア・ラーニングセッションは、ワークショップ方式、講義方式、ディスカッション方式、その他、セッションのテーマに適した効果的な方法を選択し実施する。
- ・ オーガナイザーは、参加者の好奇心を刺激し、セッションに参加する経験がより良いものとなるように、相互に交流や対話を行うなど、クリエイティブなセッション内容になるよう心掛けて計画すること。
- ・ 活動時間（75分）の内容は、(1) 活動（60分）、(2) 参加者からのフィードバック（15分）とし、「(2) 参加者からのフィードバック」では、参加者からセッションの運営や内容について、主に、オーガナイザーが何を継続し、どういった改善が必要かという観点からフィードバックを受ける。
- ・ オーガナイザー以外の参加者は、当日参加したいピア・ラーニングセッションに自由に参加することができる。
- ・ 参加青年は、セッションI, II, III全ての参加を必須とし、各回終了後のフィードバックアンケートに必ず回答しなくてはならない。

2 ピア・ラーニングセッション一覧

* B:ブルネイ、C:カンボジア、I:インドネシア、J:日本、L:ラオス、Ma:マレーシア、My:ミャンマー、P:フィリピン、S:シンガポール、T:タイ、V:ベトナム

(1) ピア・ラーニングセッションI (令和3年12月5日)

国	セッションの題名	主催者*	セッションの目標	活動
1	カンボジア コロナ禍における教育:挑戦、機会、解決	C41, C42, C43, C71, C72, C73, C92	コロナ禍に生じた教育システムの共通する課題を参加者に共有して教育の革新を促し、将来の方向性への良い影響を提起すること	<ul style="list-style-type: none"> カンボジアの教育システムの概要説明(コロナ禍前、及びコロナ禍の教育システム) コロナ禍の教育の課題と機会 解決策
2	インドネシア 摩訶不思議!あなたをとりこにする独特なインドネシアの伝承	I12, I22, I31, I41, I51, I62, I71, I83, I92	インドネシアの主要な島々をめぐるバーチャルツアーを通じて、インドネシアの文化、料理、観光を参加者に紹介すること	<ul style="list-style-type: none"> 主催者それぞれが、自身の州の特別、また、独特なものに関しての説明を行う。
3	日本 オノマトペで表現しよう!	J11, J12, J13, J93	ボデイランゲージを使ったコミュニケーションの機会を設け、シアター・ゲームやASEAN各国及び日本のオノマトペを紹介することにより、言語の多様性を学ぶこと	<ul style="list-style-type: none"> 導入(ミスコミュケーションの体験) シアター・ゲーム(表現クイズ、ストーリーテリング) オノマトペ・ゲーム(オノマトペ・クイズと表現) デイスカッション(独特な表現の例) ミスコミュケーションを克服するために、どのような表現を活用できるか
4	ラオス ラオスへの安全な旅のヒント～観光地、文化、マナー	L62, L63, L81, L91, L93	様々なタイプのラオスの観光(1.自然アドベンチャー、2.文化、歴史、少数民族の生活様式をたどる観光、など)を、コロナ禍においても準備し、紹介すること	<ul style="list-style-type: none"> ラオスや観光地についての説明、ラオス北部・中部・南部(メコン川の宝石)のビデオ上映 ラオスにおける「して良いこと、してはいけないこと」と 問い合わせ(ラオスのどこを訪れたいか、またその理由)
5	マレーシア トラナム織り	Ma33, Ma52, Ma63, Ma82, Ma83	マレーシアのインド文化であるトラナム(縁起物の吊り下げ型の飾り)を紹介し、マレーシアの多民族文化について知ること	<ul style="list-style-type: none"> 説明(インド文化、トラナムとは何か) 実践(トラナム織りと装飾のワークショップ、縁起の良いトラナム体験を共有)

国	セッションの題名	主催者*	セッションの目標	活動
6	ミャンマーの伝統衣装 (ロンジー)	My11, My12, My13, My31, My62, My63, My71	ミャンマーの伝統衣装 (ロンジー) を知ること。4つの時代におけるロンジーの変化及び人々が文化を大切にしながらどのようなように変化に対応してきたかを伝えること。自国の文化を尊重していくことは青年の手にかかっていると伝えること。	<ul style="list-style-type: none"> ・説明 ・ディスカッション ・発表
7	リーダーシップ・サークル (影響を与える道筋: リーダーシップ促進、アドボカシーの発展)	P93	4つのリーダーシップ・サークル (1. 自分自身のリーダーシップ、2. 他者との間のリーダーシップ、3. コミュニティでのリーダーシップ、4. 社会でのリーダーシップ) を共有すること。これらのリーダーシップ・サークルは、自身の人生の大きな目的を見つけることに影響し、コミュニティに重要な変化を生み出す。	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者の経験に基づくリーダーシップを定義する。 ・4つのリーダーシップ・サークルのディスカッション (フィリピンの青年育成計画、SDGs、エンパワメントやコミュニティ開発に関連するその他の青年計画などと、個人の経験を関連付けてディスカッションする。) ・シェアリング
8	スタートアップ・エコシステム	S52, S62, S92	シンガポールが活気のあるスタートアップ・エコシステムを構築した要因を、個人、対人、グループ、システム、社会全体のシステムについて体系的に調べる	<ul style="list-style-type: none"> ・個人: 青年の起業家への門出 ・対人: ひらめきや他者のサポートが、エコシステムの成功において、いかに重要な構成要素であるか ・グループ: 初期のスタートアップのサポート ・システム: 資金調達、政策や法令、教育など、国レベルの要因 ・社会全体のシステム: 成功したスタートアップは世界的に成長するため、世界規模でスタートアップのインフラや課題を見る必要がある。
9	持続可能な将来のために責任感をもった消費者になろう	T82	我々の消費行動や具体的な製品について、見落とされ、認知されていない情報を共有すること	<ul style="list-style-type: none"> ・導入 (よく購入するもの、対、日常生活で本当に必要なもの) ・情報共有 (私たちの消費行動の影響) ・ディスカッション (可能な限り最も持続可能な方法で製品を購入するにはどのようなやり方があるか、私たちの欲求を抑えるためにできることは何か)
10	ベトナム料理: ヴィーガン (完全菜食主義)	V11, V12, V22, V23, V73, V82, V91	ヴィーガン食を通じてベトナム料理について学び、ベトナムの文化の魅力やヴィーガン食の効能や奥深さへの気づきを得ること	<ul style="list-style-type: none"> ・ベトナム料理の世界の紹介 ・新たな生活スタイルとしてのヴィーガン食 ・ヴィーガンのベトナム料理: ベトナム料理における私たちの提案、ライブ・クッキング・ショー

(2) ピア・ラーニングセッションII (令和3年12月12日)

国	セッションの題名	主催者*	セッションの目標	活動
1	ブルネイ 青年の視点:自覚し、意識して生きる	B33	自覚し、意識して生きる決意を理解すること。各国の成功事例を探ること。未開発のアイデアを掘り下げ、コミュニティで達成するために拡散すること。参加者から自分の経験についてデータ主導の改善を行うこと。	<ul style="list-style-type: none"> 青年の視点について導入 ブレイクアウトルームでのディスカッション (A: 創造産業, B: 青年のエンパワーメント) 全体共有
2	インドネシア インドネシア料理の紹介	I13, I21, I32, I42, I52, I63, I73, I82, I91	世界最大の島国であり、多様な文化、言語、伝統があるインドネシアの、特に食における多様性を紹介すること	<ul style="list-style-type: none"> インドネシアの紹介 インドネシア料理の紹介 インドネシア伝統文化の紹介 (インドネシアの人々は普段何を食べているか、どんな栄養があるか、そしてインドネシアの人気料理をどのように作るか)
3	日本 SDGs達成に係る発酵の潜在的可能性の探究	J73, J81, J91	我々の生活スタイルを改善し、環境を守る発酵についての知識を伝えること。ここでは、麹菌に焦点を当てる。ASEAN各国の参加者と麹菌の影響について共有し、食以外にも様々な分野で麹菌の新しい活用方法を発掘する。	<ul style="list-style-type: none"> トピックスの紹介、発酵の可能性や麹菌のもつパワーの説明 ディスカッション 「どのように発酵技術と麹菌を使えばSDGsを達成できるか」という重要な質問を主催者から投げかける。 アイディアの共有
4	ラオス マインドセット(ポジティブな考え方)	L43, L53, L71, L73, L92	良い物事の考え方は我々の人生を変える。参加者はセッションを通じ、ポジティブな人間となることを学び、自分がどのくらいポジティブに考えられているかを確認することができる。	<ul style="list-style-type: none"> 説明 (1. ポジティブな考え方は何か、2. ポジティブな考え方の良い影響、3. ポジティブ・マインドセットの特徴、4. ポジティブを実践する方法) お城テスト (性格テスト)
5	マレーシア 剪纸(中国切り絵)	Ma12, Ma41, Ma42, Ma81, Ma91	マレーシアの中華文化である、剪纸(中国切り絵)を紹介すること。加えて、マレーシアの文化の多様性について取り上げる。	<ul style="list-style-type: none"> 説明 (中国の剪纸(中国切り絵)とは何か、剪纸デザインの種類) 実践: 剪纸を作り装飾するワークショップ 剪纸の作成体験からの感想共有
6	フィリピン 草の根のレンズ写真を通じて地域の意思決定プロセスにおけるコミュニティの力を高める	P11	コミュニティ運営において住民の意義ある参加を促すための、参加型のツールである、フォトボイスという手法を紹介すること	<ul style="list-style-type: none"> フォトボイスについて説明 (なぜ写真なのか、フォトボイスのねらい、地域開発で使用されるフォトボイスの事例、実際のプロジェクトにおけるコミュニティからの成果事例) ディスカッション

国	セッションの題名	主催者*	セッションの目標	活動
7	シンガポール ようこそ、我が家へ	S13, S21, S33, S91	シンガポールの食と住を通じて、シンガポールのリアルな体験を参加者と共有すること。シンガポールの公営住宅の概要について学び、それが民族と文化の関係にどれほど影響があるのか理解を深めること。シンガポールの食、コーヒー、お茶文化について知ること。	<ul style="list-style-type: none"> ・シンガポールの都市計画I(シンガポールの公営住宅HDBとは、都市計画の理由、近隣の様々な建造物) ・シンガポールの都市計画II(様々なニーズを満たす施設、遊び場、子供の遊び) ・あなたの飲み物ゲーム (Kopi-C (砂糖と練乳を入れたコーヒー)、など) ・料理や飲み物の紹介 ・近隣住民との関係性
8	タイ 感情を自由に:自分自身を解放し人生を変化させよう	T11, T12, T13, T23, T61, T63, T83	パンデミックの最中に、感情に気づく力を高めること。自尊心や明確な考え方、ポジティブな感情、そしてより平和的な感覚を研ぎ澄ますこと。感情コントロールのツールや技術を提供すること。	<ul style="list-style-type: none"> ・感情のホイールをチェックし、今の自分の感情を認識し、自分の感情に対して何ができるのかを考える。 ・感情を自由にする技術、タッピング
9	ベトナム あなたはいつ結婚しますか	V32, V41, V72, V81, V83	愛や結婚に関する課題を定義して直面し、それらを解決して、実際の生活にあてはめ、評価、分析、予想し、セクシャリティや家族、人権などについての他の価値や側面に関連づけるための基礎を形成すること	<ul style="list-style-type: none"> ・結婚の決定に影響を与える要因を連想する歌に挑戦 ・ディスカッション (結婚前及び結婚後の過程・考え方に影響を与える要因や要素) ・モン族の「誘拐婚」の慣習や、ベトナムの「運命の赤い糸」の考え方を紹介

(3) ビア・ラーニングセッションIII (令和3年12月19日)

国	セッションの題名	主催者*	セッションの目標	活動
1	ブルネイ ロックダウンによるバーンアウト(燃え尽き症候群)を避ける方法	B41, B42, B44	ロックダウン中の心の健康の重要性、また、ロックダウンで直面する状況や困難に打ち勝つための戦略を理解すること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 導入 (ロックダウン中のセルフケアの実践方法、バーンアウト(燃え尽き症候群)とその兆候) ・ 実践(動画を用いて、ヨガなどのセルフケアを実践) ・ 共有 (ロックダウンで経験したストレスや不安などのように対処したかについて参加者間で共有)
2	カンボジア カンボジアのLGBT: LGBTに対するドメスティック・バイオレンス(DV)	C13, C22, C51, C52, C62	LGBTへのドメスティック・バイオレンス(DV)が今もおおむね行われ、特にカンボジアなどの開発途上国において、未解決であるという懸念を提起すること。LGBTに対する差別は、個人の問題だけでなく社会問題であるという気づきを広げること。社会的弱者としての全てのLGBTの声となること。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 投票や質問によるLGBT導入 ・ カンボジアのLGBTに関する発表(カンボジアにおけるLGBTに対するDVの現状と概要、文献考察及び専門用語についての説明、カンボジアにおけるLGBTの権利、DV解決のための重要な課題やその種類、ケーススタディ) ・ 参加者から各国のLGBTの状況を共有
3	インドネシア インドネシアの伝統SPA体験(若々しく、健康でいるために)	I11, I33, I43, I61, I72, I81, I93	シンプルな動きで健康的な肌へと導き、伝統的な方法を用いて疲労した体をリラクゼーションし、エネルギー回復に役立つ、インドネシアの伝統的なSPAを紹介して、その知識を得ること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 導入: フェイシャル・マッサージやエッセンシャル・オイルなど、インドネシアのSPAの紹介 ・ SPAの実践: フェイシャル・マッサージとフット・SPA ・ まとめ: SPAの効能、特にフェイシャル・マッサージやエッセンシャル・オイルの使用について
4	日本 バーチャルJAPANツアー: 伝統文化の可能性を求めて	J21, J31, J32, J63	日本の文化をASEAN各国からの参加者に紹介すること。各国の独自文化や伝統をどのように保全していくかをディスカッションすること。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発表(日本文化探検): 食、芸能、銭湯、祭 ・ ディスカッション: 伝統文化の後継者不足を解決するための最善な方法は何か
5	ラオス 今こそ、気づく、ケアする、共有する	L11, L31, L42, L61, L72	「気づく、ケアする、共有する」。コロナ禍で、多くの人がクオーターライフ(人生の4分の1)・クラインスで勉強や仕事に悩んだり、社会的孤立や財政不安などの困難に直面したりしている。これらは、バーンアウト(燃え尽き症候群)やブラウンアウト、うつなどの心の健康の問題を引き起こす。それゆえ、自分の精神状態に気を配ることが必要不可欠である。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 心の健康の定義 ・ 心の不調をもたらす根本的な原因 ・ パンデミック時の心の健康 ・ 問いかけ: 悪い状況を乗り越えるための自分のストレス対処戦略は何か ・ ストレス対処戦略 ・ アクティビブ・リスニング ・ 瞑想

国	セッションの題名	主催者*	セッションの目標	活動
6	ミャンマーにおける教育水準と雇用機会の関係性	My41, My42, My43	ミャンマーの若者にとって、雇用機会に教育が与える影響を理解すること。ミャンマーの若者が様々な分野で自分のキャリアをいかかして見つけていくか、また、国全体の発展のために、参加者それぞれの国で教育水準がどれほど重要なのかを学ぶこと。	<ul style="list-style-type: none"> ・ テーマに関する発表 ・ デイスクッション (1. 良い職を得るために質の高い教育を得ることがいかに大切か、2. 高い教育を受けていない人々のために、どのような職の機会を生み出すことができるか、3. 高校や大学は、就職に向けて学生が準備するために何ができるか)
7	ボーカル・ダイミクス: 声の高さ、速度、大きさ、ボイス・テクニク	P81	参加者が人前で話すことに対する恐怖や不安を最小限にし、話し方や声の出し方のコツを学び、実践すること	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実践 (イントネーション、感情) ・ デイスクッション (1. 対面コミュニケーション、対、非対面コミュニケーション、2. 統計、3. 声を運ぶ) ・ 重要なポイントの共有
8	スマート国家シンガポールの人工知能(AI)に人間味をもたせよう	S12, S23, S42, S53, S93	スマート国家やAIに関するシンガポールの知識や経験を共有すること。双方向のテクノロジー・ツールを使用し、ワークショップや講義、デイスクッションにおける効果的かつ魅力的な方法を共有すること。参加者の国におけるスマートシティの経験や知識から、あらゆる層の人々がデジタル化に対応できるようにイニシアチブを学ぶこと。	<ul style="list-style-type: none"> ・ スマート国家の包括性や、適切なペースで進歩していることに着目していることを強調 ・ アプリなどの実例 ・ データ・プライバシーに関するデイスクッション
9	MUTELU:スピリチュアリティ(精神性)が促進する地域の経済ツーリズム	T22, T31, T32, T33, T42, T51, T52, T53, T62, T71, T81, T93	「スピリチュアルな経済ツーリズム」を、ASEAN各国と日本における地域経済を強くするための概念として活用すること。ASEAN各国と日本における観光地を含めた観光ルートマップを共同作成すること。ASEAN各国と日本の文化の多様性を発掘すること。自国にある信仰を再確認すること。	<ul style="list-style-type: none"> ・ プレイクアウトルーム・セッション (参加者を3つのグループに分け、異なるトピックでデイスクッションし、スピリチュアル・ルートマップを作成する) ・ 共有 (スピリチュアルな観光ルートマップ作成のためのブレインストーミング)
10	ヴァイゲーム	V11, V13, V21, V22, V31, V33, V51, V53, V62, V71, V73, V82, V91, V92	ベトナムの伝統的なゲームを紹介し、日本やASEAN各国の文化との類似性を紹介すること。デジタル文化の時代に、ベトナムの伝統的なゲームを通じて、遊びの文化を保護し、促進すること。	<ul style="list-style-type: none"> ・ アイスブレイクゲームの紹介 ・ ロト・ゲームの紹介と実演