

## 環境学習コーディネート実施概要（Web 掲載）

|       |                                             |       |    |     |            |      |            |
|-------|---------------------------------------------|-------|----|-----|------------|------|------------|
| 依頼No. | 09                                          | 事例No. | 07 | 依頼者 | 東浦町立石浜西小学校 | 実施場所 | 東浦町立石浜西小学校 |
| 実施対象  | 石浜西小学校 5 年生全員（1 クラス、40 名）                   |       |    |     |            |      |            |
| 実施日時  | 平成 30 年 9 月 5 日（水）10 時 45 分～12 時 25 分（2 時限） |       |    |     |            |      |            |
| テーマ   | 愛・シンパシーワークショップ ～動物の気持ちになってエコを考えてみよう～        |       |    |     |            |      |            |

### ●依頼内容

動物の気持ち、命の尊さなどを学ばせる環境学習の講座ができる講師を紹介してほしい。

### ●講師：アースネットなごや 今井光代氏

アースネットなごやは、地球環境と調和した持続可能な社会をめざしながら、平和な社会の実現を願い活動している団体。講師の今井氏は、地域の環境グループ「エコライフエコちゃん」などでの地域活動や児童デイサービスの保育士をしながら、市民講師としても活躍中。

### ●授業の内容

|                                |                     |                                                                                                                                                                                                                                       |      |
|--------------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| ワーク<br>ショッ<br>プ<br>の<br>実<br>施 | 講師のあいさつ             | 講師の今井氏が自己紹介をしました。                                                                                                                                                                                                                     | 5 分  |
|                                | 森のなかまたち<br>（カードゲーム） | 生き物とそれが食べるものが記されている首掛けカードを配布しました。<br>共感（シンパシー）というキーワードについて説明があった後、児童たちは生き物や人間に扮して、グループ毎に神経衰弱の要領でゲームが行われました。生き物によって、食べられるものの種類が多かったり、少なかったりしました。<br>第 1 ゲームは、人間が現れる前、第 2 ゲームは人間が現れて、いろいろなものを有利に持っていく。さらに、ブラックカードが加わる形で第 3 ゲームが進められました。 | 40 分 |
|                                | 座学                  | ゲームの結果を踏まえ、ブラックカードに関する感想を板書したり、人間や生き物の活動に関して意見や感想を発表しました。この際に、人間の万能感に関して、生き物の視点で見方を実感できるような体験となりました。                                                                                                                                  | 45 分 |

### ●授業の様子

食べられたり食べられなかったりしながらゲームを進める中で、子どもたちは、生き物の気持ちに共感しながら、人と生き物の関係を実感しました。

ゲームで体感した人間と自然とのかかわりを確認しながら、人が与える自然への影響を知ること、人間に対する見方を考えることのできる授業となりました。

配布された首掛けカードで、自分がどんな生き物になるのか興味しんしんの子どもたち



ゲームの基本は、「トランプの神経衰弱」と同じで、2 枚そろえばゲット、その度歓喜があふれた。

