

地球温暖化について、難しい報告書に目を通さなくとも、スッキリ分かる方法があります。ここでは、温暖化を「学ぶ」、こんなメソッドをご紹介します。

写真／キッチンミノル

五感を使って学ぶ。

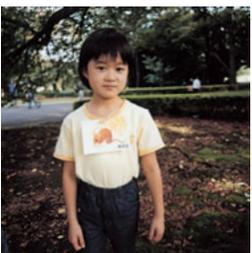
社団法人日本ネイチャーゲーム協会

1979年、アメリカで『Sharing Nature with Children』という1冊の本が出版された。世界的なナチュラリスト、ジョセフ・コーネルによって書かれたこの本は、「子どもたちと自然を分かち合う」という題名の通り、さまざまな「ネイチャーゲーム」を提案している。「ネイチャーゲーム」とは、五感を使って自然について楽しく学ぶことを目的とした自然体験プログラムで、日本には1986年に紹介され、今では130種類以上のネイチャーゲームがあるという。

社団法人日本ネイチャーゲーム協会は、日本での普及20周年を記念して、地球温暖化防止学習プログラムを開発した。事務局長の渡辺峰生さんは、「従来、地球温暖化についての教育は知識提供型が多かったのですが、

「従来、地球温暖化についての教育は知識提供型が多かったのですが、ネイチャーゲームでは、子どもたちが自然の中で直接感じることをベースに、温暖化について学んでほしいと考えています」と語る。

目で、耳で、自然を感じるネイチャーゲーム。太陽の光を浴びながら木々や生き物と触れあう、そんな一日を大人も子どもも共に過ごしてみたいだろうか。



地球温暖化を学ぶ、ネイチャーゲームの様子。子どもたちは、五感を使って自然の大切さに気づいていく。

シロクマの悲しみ

地球温暖化の影響によって、ホッキョクグマの餌場が損なわれてしまうことを体感するゲーム。



見て聞いて、触って自然を体験する、ネイチャーゲーム。

「みんなは、地球がどんどん暖かくなっているのを知っているかな？ そのせいで、寒い所に住むホッキョクグマは、とても困っているんです」。リーダーが、冬の凍った海を餌場とするホッキョクグマの生態を説明。

「ホッキョクグマは、海が凍ってからその上を渡って餌を獲りにいきます」
アザラシ役の人から2~3mほど離れた所に、ホッキョクグマ役の人を立たせます。氷を示す白いカードを地面に置き、ホッキョクグマは、氷の上を渡って、餌となるアザラシを獲りに行きます。

「温暖化の影響で、海が段々凍らなくなってくると……？」
氷のカードを数枚抜いて置きます。ホッキョクグマは、なんとかアザラシに近づくことができます。

「さらに温暖化が進むと……？」
氷のカードをさらに抜きます。ホッキョクグマは、アザラシに近づくことができません。こうして餌がなくなり、ホッキョクグマが絶滅の危機に瀕していることや、温暖化の原因についてリーダーが説明します。

地球温暖化について学ぶ、ゲームの遊びかたを紹介します。

動物や鳥、昆虫などの絵が描かれた「生きものカード」を、洗濯バサミでそれぞれの背中につけます。この時、本人にカードの絵が見えないように気をつけましょう。

参加者同士で、背中中のカードを見せ合い、交互に質問して自分がどんな生きものなのか、ヒントを集めます。「私の足の数は何本ですか？」「4本です」、「どんな所に住んでいますか？」「森に住んでいます」といったやりとりの中で、生きものの特徴をつかんでいきます。

自分の背中中のカードが何の生きものか分かったら、リーダーに報告します。当たっていたら、背中中のカードを身体の前に付けかえてもらって、終了。キリンや象、ウサギといった動物から、てんとう虫、蝶といった昆虫まで、さまざまな生きものについて学ぶことができます。

さまざまな生きものが描かれたカードを使って、その特徴を学んでいくゲーム。



動物交差点

暮らしの色合わせ

自然の中にある色を、さまざまなものを拾って集めることで感じるゲーム。



ネイチャーゲームについてもっと知りたい方は

18色の色が描かれたカードが配られます。グループに分かれ、制限時間20分以内で、カードに描かれたそれぞれの色に合ったものを、地面に落ちている自然のもの（木の実や花びら、葉など）から拾い集めます。

再び集合して、お互いに集めたものを見せ合います。その後、カードの番号に合わせて、集めてきたものを暖色系の色と寒色系の色の2つのグループに分けて置きます。
「この2つのグループの色は、どんな感じの色かな？」とリーダーが問いかけると、子どもたちから「寒い色と暖かい色！」という答えが。

「暖かく感じる色は、暮らしの中に取り入れると、本当に暖かいと感じるようになるんだよ」。リーダーが、視覚を通して感じることでできる温感について説明。暮らしの中で色を上手に使うことにより、余分なエネルギーを使わない暮らしの工夫ができることを伝えます。

社団法人日本ネイチャーゲーム協会
電話 03-5363-6010 FAX 03-5363-6013
e-mail : jimukyoku@naturegame.or.jp
HP :http:// www.naturegame.or.jp

生きもの背比べ

住んでいる場所やそれぞれの特徴によって、生きもの同士の関係性を学ぶゲーム。



リーダーの出す指示に従って、「動物交差点」のゲームで胸に付けたカードの生きものが、他の生きものとどんな関係にあるのかを学びます。

分かれよう！
空を飛ぶことができるものとできないものに分かれる。

集まろう！
足の数が同じもの同士で集まる。

並ぼう！
(1) 背の高さ順に並ぶ。
「ウミガメとウサギでは、どちらの背が高いかな？」
(2) 暑い所に住んでいる生き物から寒い所に住んでいる生きもの順に並ぶ。
「ホッキョクグマやペンギンは、キリンや象と比べて、うんと寒い所に住んでいるんだよ」と、リーダーがそれぞれの特徴を説明してくれます。

※今回ご紹介したゲームは、温暖化をテーマに従来のネイチャーゲームをアレンジしたものや、現在開発中のものです。



右/四谷大塚の、田部真哉講師。
中/早稲田アカデミーの、的場直人講師。
左/日能研の、篠田義孝講師。

カリスマ先生に聞け！ チーム・マイナス6%

写真/石原敦志

近年話題を呼んだ映画『不都合な真実』。ゴア・アメリカ元副大統領のスライド講演をまとめたドキュメンタリー映画だ。この映画の中で、何よりインパクトが大きかったのは、その「分かりやすさ」だろう。ユーモアを交えた語り口。多用される写真やグラフ。地球温暖化を訴える際の、「プレゼン力」の重要性を、何より印象づけた映画だった。

さて、プレゼン力の高さといえば、学習塾の先生も侮れない。「ここは試験に出るぞ！」なんてフレーズをさみながら、巧みにポイントを教え込んでいく、あのテクニックが応用できないか……そんな発想から、ユニークなプログラムが実現した。

その名も、「地球温暖化防止 スペシャル・スクール」。これは、小学校4〜5年生を対象に、国連の「気

候変動に関する政府間パネル(IPCC)第4次評価報告書の各作業部会のメッセージを、正しく、わかりやすく解説しようというもの。10月8日、東京大学安田講堂に、抽選で選ばれた生徒約250人が集まり、「特別授業」が行われた。

授業では、3コマを、IPCC報告書の3つの作業部会の内容に対応させている。日能研・四谷大塚・早稲田アカデミーという3つの学習塾を代表する、いわば「カリスマ先生」が各コマを担当する。

1時間目は「温暖化って、どうなってるの?」。担当は日能研の篠田義孝講師。海面上昇に苦しむツバルや後退する氷河の写真などを使いながら、生徒を巻き込み、ぐいぐい授業を進めていく。「人間が招いた温暖化ならば、人間が止められるはず」と、



力強いメッセージで締めくくった。

2時間目は「温暖化になると、どうなるの?」。担当は四谷大塚の田部真哉講師。温暖化による伝染病の危険を寸劇を交えて解説するなど、ユニークな講義スタイルが印象的だ。「遠い国の人々、動植物、そしてまだ生まれていない未来の子どもたち……彼らが温暖化による被害を受けるのです。大切なのは想像力です」とい

う言葉が印象に残る。
3時間目は「温暖化を止めるには、どうしたらいいの?」。担当は、早稲田アカデミーの的場直人講師。フードマイレージや、排出権取引など、大人でもちょっと理解の難しい概念も、巧みな比喻で解説していく手際には、感心させられてしまう。さらには、日々の暮らしの中でできる温暖化対策を解説した後、「絶対止めてやるぞと強く言えば、温暖化は止められるんです」と強調する。

この授業は、映像として記録されており、今秋以降、DVD化され、教材として小学校などに配布することを予定しているという。温暖化の「真実」を、子どもたちと一緒に分かりやすく学べるチャンスかも……。



上/集まった約250人の小学生たち。
中/授業の後には、スペシャル・ゲスト、さかなクンが登場。授業の「復習クイズ」で会場を盛り上げた。
下/会場となった東京大学安田講堂。

「チーム・マイナス6%」運営事務局
e-mail: info@team-6.net
HP: http://www.team-6.jp

