

# 21世紀子ども放課後 環境教育プロジェクト 環境教育プログラム

環境のこと、資源のことを、遊んで学ぶ教育キット

ASEEP21ウェブサイト <http://www.env.go.jp/policy/aseep>

検索

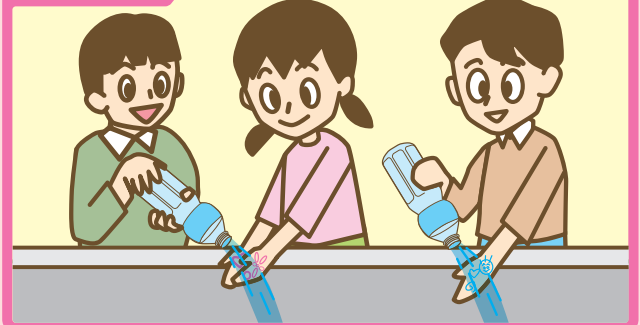
## 環境教育 プログラム 試行事業の 特長

- ◆ 試行を行う教室に、本事業で作製した4種類のプログラムキットを送付します。そのうち1つのプログラムを選択し、試行教室を実施します。
- ◆ 環境省より派遣する環境カウンセラーが、その試行教室を担当します。
- ◆ プログラム試行において、自治体や教室が負担する費用はありません。
- ◆ プログラムキットは、その後も放課後こども教室等でご活用いただけます。

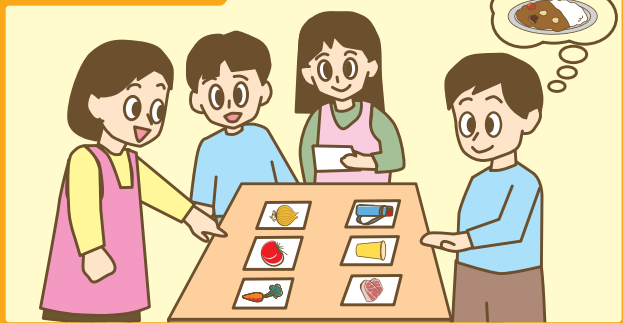
### 低炭素バスケット



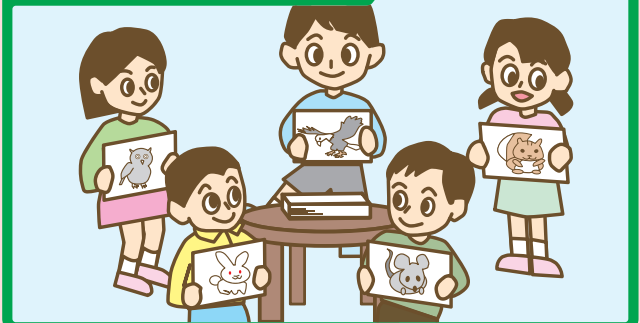
### 節水大作戦



### えこちょいす

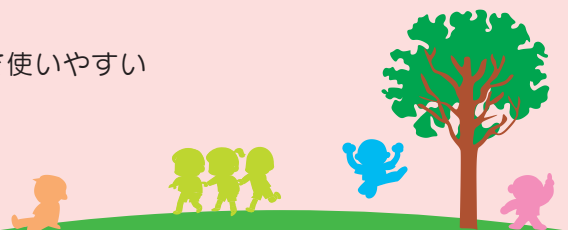


### カードゲーム:bidi(ビディ)



## 環境教育 プログラム キットの特徴

- ◆ 環境に配慮した行動に結びつく設計
- ◆ 指導の手順や要領が明確に示されており、現場で使いやすい
- ◆ 1年生～6年生までの幅広い学年に対応可能
- ◆ 途中参加・途中退席、単発での参加に対応可能



# 4つのプログラム内容

## 低炭素バスケット

地球温暖化防止に  
資する行動をしよう



ねらい

日常生活を振り返り普段の行動と地球温暖化問題を中心とした環境問題とのつながりを考え、温室効果ガスの排出が少ない低炭素社会づくりに向けてどのような行動をとればよいのかを知る。

### プログラム概要

- 子どもの人数より一つ少ない椅子を内向きにして円形に並べる。
- オニになった子どもは、環境配慮に関する行動が記載されているカードを一枚引き、読み上げる。その行動に該当する子どもは起立し、自分が座っていた以外の椅子に座る。
- その行動が環境配慮に適切であった場合のみ椅子を移動した子どもにシールを付与し、最後にシールの枚数を競う。
- 椅子取りゲームの一種である「フルーツバスケット」の応用。

## 節水大作戦

水を大切にした  
取り組みをしよう



ねらい

水の利用方法についてゲーム形式で学び、さらに自分たちの節水術による効果を体験することにより、“節水を知る”から“節水に取り組む”に結びつける。

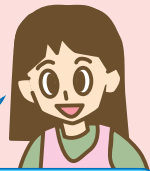
### プログラム概要

①水について知るためのゲーム

- カードを用いて、水がどこから家庭までやってくるのかを順番に並び替える。
  - カードに書かれた活動について、水使用量の多い順に並び替える。
- ②水の節水術についての体験学習
- 肌にやさしいペンでフェイスペインティングを楽しむ。
  - 顔や手に書いた絵を、じょうろやボウルなど節水の工夫ができる道具を使いながら洗い落とす。
  - どれだけ少ない水の量で洗えたかを競う。

## エコちょいす

環境への影響を意識した  
商品選択をしよう



ねらい

商品によって環境への影響度合が異なることを知り、日常生活において環境への影響を考えた商品選択を意識させる。

### プログラム概要

- 食材などが記載された『商品カード』から、“より環境にやさしいもの”を考えながら、商品を選択する。
- 『商品カード』には、同一の商品が4種類あり、それぞれ環境への配慮度合に応じて、点数が付いている。『商品カード』の表面には商品の写真が、裏面には点数が記載されている。
- 必要な商品を揃えたら、『ヒントカード』を参考にしながら、その『商品カード』から、どのような料理が作れるかを当てる。
- 『商品カード』を裏返し、カードの合計点数を競う。料理を当てた場合には、得点が加算される。

## カードゲーム: bidi(ビディ)

生物多様性の  
重要性を理解しよう



ねらい

生物と生物が密接に関わって暮らしていることを理解し、人間による様々な活動が生物に影響を及ぼしていることを知る。

### プログラム概要

- 世界を7地域に分け、それぞれの地域の絶滅危惧生物10種を描いたカードゲーム。カードには、絶滅の恐れの高い順に10～1点の点数が付いている。
- 参加者にカードを5枚ずつ配り、残りのカードの山から1枚ずつ順に引いては手持ちカードを1枚手放す。
- 誰かがカードの山から「公害」、「開発」、「温暖化」などの特殊カードを引くと、全員が特定の地域のカード全てを手放すというルールがあり、人間活動が生物に大きな影響を及ぼしていることを理解できる。
- 同じ地域のカードを5枚揃えた参加者が出た時点でゲーム終了。ゲーム終了時点での手持ちカードの点数を競う。