

行動しよう！ 未来を変える 地球づくり！

| | | | |
|-------------|---|--|---|
| 所属 | 愛知県名古屋市立西築地小学校 | 実践者 | 榊原 早織 |
| 対象 | 小学校3年生(35人) | 時間数 | 23時間 |
| 場所 | 教室・体育館・多目的室 | 実践教科 | 総合・体育・図工・道徳・学活 |
| ねらい | <p>テーマ【 肯定的・価値観・多面的・体験・SDGs・主体的 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分とは異なる考え方、暮らし、文化を肯定的に受け入れ、もっと知りたいと興味をもつ。 ・人・物などを通し、日本と世界がつながっていることを多面的に実感する。 ・自主的に考え、学び、世界の未来のために今、どう行動すべきか考えることができる。 | | |
| 実践内容 | 回 | プログラム | 備考 |
| | 1 2-3 4-6 7-12 | <p>① 世界っておもしろい！ 《 世界と肯定的に出会おう 》</p> <ul style="list-style-type: none"> ●パラグアイって？ ●世界の食卓 ●世界のダンス ●世界の動物  | <ul style="list-style-type: none"> ・パラグアイの写真・動画・民芸品 ・冊子「世界の食卓」、巨大世界地図 ・世界のダンス音楽 ・世界の動物の写真、世界の民族柄 |
| | 13 | <p>② ちがいを楽しもう！ 《 いろんな価値観を知ろう 》</p> <ul style="list-style-type: none"> ●大切なものビンゴ ●友情の日  | <ul style="list-style-type: none"> ・パラグアイの子どもが描いた絵 ・パラグアイの写真・動画 |
| | 14 15 16-18 | <p>③ 私たちが知らない世界 《 世界が抱える問題を知ろう 》</p> <ul style="list-style-type: none"> ●日本への輸入がなくなると？ ●カカオ豆って？ ●問題を体験しよう(貿易ゲーム)  | <ul style="list-style-type: none"> ・グローバルフェスタ JAPAN2017 資料 ・エチオピアの少年の動画、ACE HP ・冊子「新・貿易ゲーム」 |
| | 19-20 21 22 23 | <p>④ 今、私たちができること 《 学び、考え、行動しよう 》</p> <ul style="list-style-type: none"> ●SDGs って？ ●2030 SDGs ゲーム ●今、私たちができること ●伝えよう！発信しようプロジェクト <p><日常実践></p> <ul style="list-style-type: none"> ●今日のカントリー(朝の会) ●友情カード交換(席替え時)   | <ul style="list-style-type: none"> ・グローバルフェスタ JAPAN2017 資料 ・クラスで考えた SDGs プロジェクト ・ワークシート ・SDGs の17個のロゴ ・巨大世界地図、世界白地図 ・友情カード、総合ファイル |
| 成果 | <ul style="list-style-type: none"> ・パラグアイをきっかけに世界の国々に興味をもち、他の国についてもっと知りたいという意欲が高まった。 ・他国と日本の関わりを知ることで、多様な考え方を受け入れ、自分とは違う価値観に気づくことができた。 ・今、世界が抱えている問題を知り、それを解決するために、自分に何ができるかを考えることができた。 | | |
| 課題 | <ul style="list-style-type: none"> ・子どもの知りたいという意欲に応えるために、教師が世界の国々について深く知っておく必要がある。 ・自分と違う価値観を受け入れることは、身近な友達との関わりと同じであることをもっと実感させたかった。 ・「伝えよう！発信しようプロジェクト」を学校内だけでなく、地域や家庭でも活動をさせるとよかった。 | | |
| 備考 | <ul style="list-style-type: none"> ・世界のダンス音楽「ブラジルのサンバ」「エジプトのベリーダンス」「アメリカのロボットダンス」 ・グローバルフェスタ JAPAN2017「JICA ブースの SDGs クイズ、日本への輸入がなくなると？の展示資料」 | | |

[授業実践の詳細]

2-3 時限目「世界の食卓」～世界っておもしろい！《世界と肯定的に出会おう》～

この時限のねらい

- ・世界の様々な国の場所や暮らし、食生活を知ることにより、世界を身近に感じたり、もっと知りたいと興味をもったりすることができる。

1 児童生徒の活動の流れ

- ① これはどこの国でしょうクイズ【フォトランゲージ】
 - ・グループで1枚世界の食卓(アメリカ・ドイツ・インド・エクアドル・エジプト・ベトナム・オーストラリア・チャド・マリ)の写真を受け取り、その写真をよく観察し、どこの国の写真かを考える。そして、なぜそう思ったのか、理由と気がついたことを話し合う。
- ② クイズの答え合わせとシェアタイム
 - ・クラス全体に写真を見せながら、なぜその国だと思ったのか、理由をふまえて発表する。
 - 教師からその国の暮らしや文化、生活の様子を聞く。
- ③ 今日の学び
 - ・今日の授業で考えたことや知ったことを記入する。



<「このリンゴみたいな果物はなんだろう？」>



<「写真をじっくり見るとタオルを頭にまいて、家が土でできていることに気がきました」>

2 児童生徒の活動の成果・反応

- ◇ 子どもたちは、様々な国の生活や食卓を知ることとても楽しんでいった。また、写真からの情報だけではわからない、風習や文化についての説明においても、真剣に聞いていた。
- ◇ 日本とは違う、他の国の食生活を知って自国の生活に感謝したり、世界の食糧は輸入と輸出によって成り立ったりしているということを知り、国際協力への関心が芽生え始めた。

3 使用した教材

<教材1> 地球の食卓カード

7-12 時限目「世界の動物」～世界っておもしろい！《世界と肯定的に出会おう》～

この時限のねらい

- ・世界の様々な動物やそこに住む人々の文化を知ることにより、世界を身近に感じたり、もっと知りたいと興味をもったりすることができる。

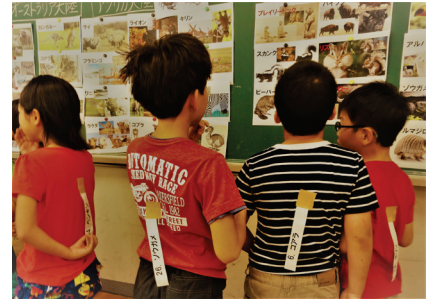
1 児童生徒の活動の流れ

- ① 知ってる？世界の動物クイズ【フォトランゲージ】
 - ・巨大世界地図を見ながら、世界六大陸に住んでいる様々な動物の写真が画面に表示される。子どもたちは、写真やヒントを基に何という名前の動物かを当てていく。正解の回答がでると教師から、その動物の特徴と住んでいる地域を伝えられる。(紹介した動物は、コブラ、ドードー、ライオン、カモノハシ、

カンガルー、タランチュラ、オオハシ、トナカイ、カメレオン、パンダ、トキ、バイソン、プレイリードッグなど子どもの人数分の動物の写真)

② 私は誰でしょうゲーム

- ・教師からクラス全員の背中に先ほど学んだ動物の名前の紙が貼られる(全員違う動物名)。子どもたちは、自分の背中に貼られている動物の名前を、ヒントを基に当てていく。ヒントは友達に質問して聞くことができる。ただし、質問は友達が「はい」か「いいえ」で答えられる質問をしなければならない。例「私は鼻が長いですか?」。答えがわかたら教師の元へ行く。
- ・この後、世界の動物の特徴を基に版画を制作し、作品展で発表をした。



<僕の背中には何て貼ってあるのだろう?>

2 児童生徒の活動の成果・反応

- ◇ 絶滅危惧種や既に絶滅してしまった動物など、人間によって動物が被害にあっていることを初めて知り驚いた様子だった。また、今まで知らなかった動物をたくさん知り、子どもたちは授業が終わると黒板に貼られた動物の写真を興味津々で眺めていた。
- ◇ 世界に対するの興味関心が高まった。

3 使用した教材

<教材2> 地球教室(基礎編)

13 時限目「大切なものビンゴ」～ちがいを楽しもう!《いろんな価値観を知ろう》～

この時限のねらい

- ・世界に住む、同じ年の友達の考え方を知り、自分とは違う考え方も「面白い!」「あり!」と受け入れることができる。

1 児童生徒の活動の流れ

- ① 私たちの大切なもの
 - ・自分の生活の中で「大切なもの」をビンゴカードの真ん中に一つ記入する。その後、クラスの友達に「あなたの大切なものは何ですか?」と尋ね、周りの8マスに記入する。
- ② 大切なものビンゴ
 - ・パラグアイの子の「大切なもの」とクラスの子の「大切なもの」でビンゴをする。パラグアイの子と同じものができたらマスに赤丸で囲む。
 - ・最後に真ん中のマスが赤丸にならなかった子が自分の「大切なもの」を発表する。その子の「大切なもの」はパラグアイの子との違いになる。黒板には、パラグアイの子と共通のもの、違うものがまとめられる。
- ③ 今日の学び
 - ・今日の授業で考えたことや知ったことを記入する。

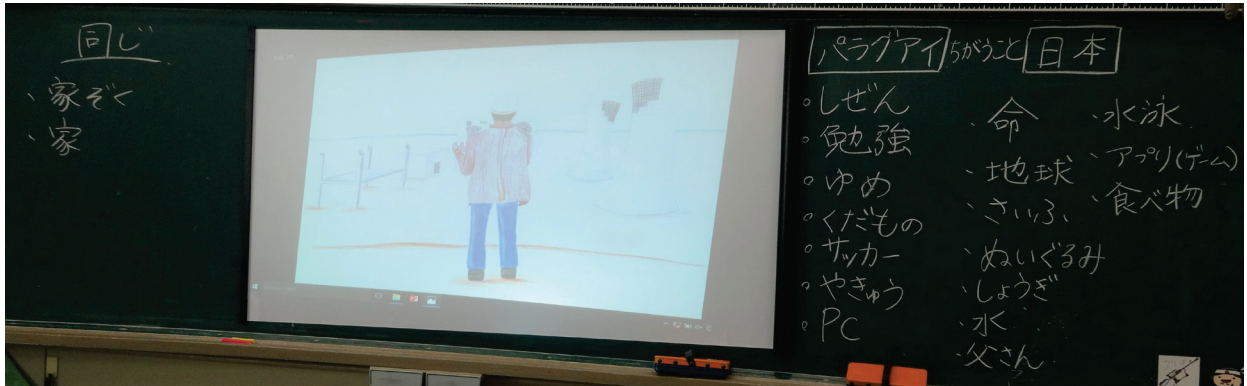
あなたの生活の中で「大切なもの」は?

| | | |
|--------------------|----------------------|---------------------|
| 食 <small>い</small> | 水 | お母 <small>お</small> |
| い <small>い</small> | 自分 <small>自分</small> | 土 <small>土</small> |
| 家 | かぞ <small>か</small> | ペット |

<○はパラグアイの子と同じもの>

2 児童生徒の活動の成果・反応

- ◇ パラグアイと日本は違う、そして性別や性格が違っても「家族」や「家」という大切なものは似ていることに気づくことができた。
- ◇ パラグアイの子との違いだけでなく、クラスの子との違いにも気づくことができた。また、クラスの子の「大切なもの」の多様性も受け入れ、楽しむことができた。
- ◇ 人と人との様々な違いを知ることができた。例えば、「生まれる前からあるもの」「生まれたあとにできるもの」「目にみえるもの」「目にみえないもの」「感情」といったもの。
- ◇ パラグアイの子は「自然」を大切だと描いている子が多かった。自分たちと考え方が違うことを「おもしろい」と感じ、多様な考え方を受け入れていた。



<私たちとパラグアイの子の「大切なもの」。同じところと違うところ>

3 使用した教材

<教材3> パラグアイの子が描いた「大切なもの」の絵

16-18 時限目 「問題を体験しよう(貿易ゲーム)」 ~私たちが知らない世界《世界が抱える問題を知ろう》~

この時限のねらい

- ・友達との交流を通して日本と世界がつながっていることを実感し、世界の現状に気づくことができる。
- ・友達との話し合いを通して、日本や他の国の気持ちを客観的に考えることができる。

1 児童生徒の活動の流れ

① 貿易ゲーム

- ・2~8人でグループを作り、A国(先進国)、B国(新興国)、C国(開発途上国)に分かれる。
 - A国…技術力(はさみ・コンパス・色鉛筆)が豊富。原材料(紙)と人手が不足している。
 - B国…一部の技術がそろってないが、原材料はA国よりも多い。
 - C国…原材料を豊富に持っているが、技術力が不足している。人手も多い。
- ・ゲームの説明を聞き、他の国よりも多くお金を稼ぐことが目的であることを知る。
- ・各グループには中身の違う封筒が配付される。封筒の中身と説明書を確認する。
- ・ゲーム開始。子どもたちは一斉に動き回る。どの国もいろんな知恵を出しながら活動をする。
- ・ゲーム終了。

② 貿易ゲームは現実世界でも起きている!

- ・結果発表と、実は封筒の中身がそれぞれ違ったことを知る。
- ・「不平等」に気づき、どのような気持ちになったかを話し合う。【ブレインストーミング】

③ 今日の学び

- ・教師から「生まれる国は選べない、あなたも私も」という話を聞いた後、どのような気持ちになったかを話し合い、発表する。
【ブレインストーミング】
- ・今日の授業で考えたことや知ったことを記入する。



<「はさみっていくらなら貸してもらえます?」>

2 児童生徒の活動の成果・反応

- ◇ 子どもたちは集中して意欲的に活動していた。途中から、物々交換をしにいたり、アルバイトをしに行ったりと知恵を使うチームも出てきた。また、情報が全くないC国にもかかわらず、巧みなコミュニケーション能力でA・B国しか知らない情報を得て、新しい稼ぎ方に切り替えているチームもあった。まさに、国際社会の縮図であった。
- ◇ 実は封筒の中身が違ったことを知ると、子どもたちからは「A国(先進国)だけずるい!」という声があちこちから聞こえた。ゲームを通してではあるが、新興国や開発途上国の気持ちを考えることができた。
- ◇ また、教師の話聞いた後での話し合いでは、「日本と外国は全然違う、A国(先進国)に「ずるい」と言ってしまったから謝りたいです。私はバナナを必死で作りました。友達が店番をしてくれたり、はさみで切って売ったり、協力しながらできました。全部の国が幸せになれるように私は願っています。」と、世界の現状に気づき、国際協力への意識の高まりを感じた。

3 使用した教材

<教材4> 新・貿易ゲーム

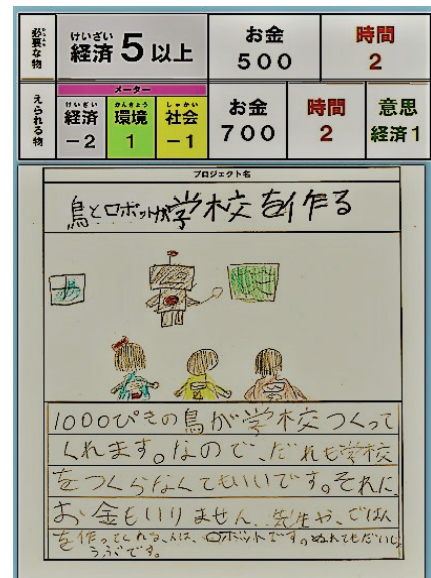
21 時限目「2030 SDGs ゲーム」～今、私たちができること《 学び、考え、行動しよう 》～

この時限のねらい

- ・世界の課題を知り、それを解決していく 2030 年までの過程をゲームを通して体験することにより、課題を解決するために自分はどんなことをしたらいいのか気づくことができる。

1 児童生徒の活動の流れ

- ① あったらいいな、こんなプロジェクト！
 - ・SDGs についての知識を得たところで、今の世界を変えるために、どんなプロジェクトがあれば、2030年までにSDGsを達成することができるかを考える。今の自分の力ではできない突拍子のないプロジェクトでも構わない。
- ② 2030 SDGs ゲーム
 - ・子どもたちが思い思いに考えたプロジェクトを基に 2030SDGs ゲームを制作し、ゲームを行う。
 - ・貿易ゲームとは違い、各グループに同数の「お金」「時間」「目標」「プロジェクト」カードが配られる。各グループは「目標」カードにかかれた目標を達成しなければならない。そのために、「プロジェクト」をこなして世界を変えていく。但し、プロジェクトを実行するためには、プロジェクトにかかっている数の「お金」と



<あったらいいなと思うプロジェクトを書いた2030SDGs ゲームのプロジェクトカード>

「時間」、そして「2030 世界のメーター」が必要となる。制限時間内に各グループがゴールを目指す。
 (前半 10 分、中間の振り返り 5 分、後半 10 分、最終の振り返り 10 分)
 ・貿易ゲーム同様、各グループは知恵を出し合って、協力してゴールを目指す。



＜時間とお金を使ってどのプロジェクトを
 こなしていくか計画を立てよう＞



＜プロジェクトをこなしたら
 2030 年の世界メーターを変えておこう＞



＜目標に書いてあった、「豊かな世界」
 を作るには何がどうなればいいのか＞

- ③ 今日の学び
 ・今日の授業で考えたことや知ったことを記入する。

2 児童生徒の活動の成果・反応

- ◇ 当日は授業参観で保護者も来ていたため、子どもと一緒にゲームに参加していただいた。親子で SDGs について考える機会になった。
- ◇ どのグループも始めは、自分たちの目標を達成することに一生懸命になり、「2030 年の世界メーター」の数値をどんどん悪くして行ってしまった。途中、自分の目標を達成したグループから、周りの状況を見る余裕が生まれ、他のグループを助けようという気持ちが生まれた。その気持ちがだんだんと周りにも波及し、最終的にはクラスみんなで環境メーター（地球環境）をよくしよう。まだ目標を達成していないグループを助けてあげようと協力の輪が広がっていた。
- ◇ 最終の話し合いでは、体験から感じた素直で温かい意見がたくさん挙げられた。例えば、「このゲームをやっている、2030 年までにどのようにすれば目標を達成していくことができるのか、自然にわかった。」「環境は簡単にはよくすることはできない」「豊かな世界を作るためには助け合うことが大事」「みんなが考えたプロジェクト、1つでもいいからいつか実行してみたい。2030 年の世界がどうなっているか、私は見てみたい。」「世界の全員が協力すれば、より早く目標を達成できると思う。」といったものだ。実践の初期と現在とでの子どもたちの考え方や意識の成長が感じられた。
- ◇ 保護者から「お～！」と声があがった発言があった。それは、「今が変わると未来も変わる」という意見だ。今の行動が未来に繋がっていることを、体験を通して自然に気がついている様子が感じられた。

2030年の世界をつくろう
 名前 ()

① 3年1組がつくった2030年の世界は、どんな世界になりましたか。

少し環境が悪くなりましたけど絵がよかったです。
 社会が少くない

② ゲームをして、わかったこと、気がついたこと、知ったことなどを書きましょう。

2017年～2030年まででここから変わらなうと思いましたが環境がなくなりました。3年1組が作ったアイデアが全部では出ないけどいいから、いかにこうしたいと思いました。2020年の時を比べると今の時私はどうなっているか見てみたいです。

③ 班で話し合っ、新たにわかったこと、気がついたこと、知ったことなどを書きましょう。

豊かな世界を作るためには助け合うことが大事だと分かりました。SDGsは2030年までに7回に変化していくことが分かりました。環境適合の細い組が出来ていきました。仮に人がふえれば仮に人が消える人だと分かりました。

＜「私は2030年の世界がどうなっているのか見てみたいです」＞

23

時限目「伝えよう！発信しようプロジェクト」～今、私たちができること《学び、考え、行動しよう》～

この時限のねらい

- ・世界で起きている課題を解決していくために、「今、わたしたちができる」プロジェクトを考え、行動をすることができる。

1 児童生徒の活動の流れ

- ① 身近なSDGsを見つけよう
 - ・SDGsの17個の目標の中から、自分が興味のある目標を選び、それを解決するために、今の自分に何ができるかを考えたり、調べたりする。
- ② 伝えよう！発信しようプロジェクト
 - ・一人一人が考えたプロジェクトを画用紙に記入し、17個の目標別に分類する。それらをまとめ、目標別の発信ポスターを制作する。SDGsのどの分類に入るかは自分で考える。
 - ・画用紙に記入するときにはカラーペンを使い、多数の子が書いていることが一目でわかるようにする。
- ③ 校内に伝えよう！発信しようプロジェクト
 - ・ポスターを目標に合った場所に貼る。貼るのに適した場所を全員で話し合う。
 - ・クラス全員で校内を周りながら、ポスターを貼っていく。



＜省エネはエネルギーの項目かな？＞



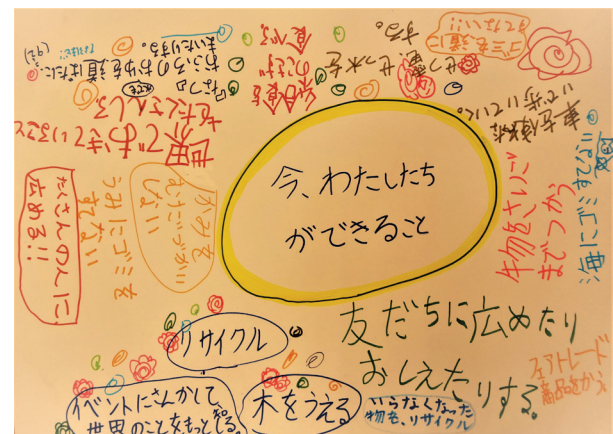
＜飢餓をゼロにプロジェクト＞

2 児童生徒の活動の成果・反応

- ◇ プロジェクトを画用紙に書くときには、地球教室の冊子を読んだり、今までの学習ファイルを見て調べたり、自ら進んで調べていた。自ら学ぶ姿勢が身についた。
- ◇ 発信ポスターを通して校内に伝えられること、影響を与えられることを喜び、意欲的に取り組んでいた。世界のために自分たちができる行動を起こすことができた。

3 使用した教材

＜教材2＞ 地球教室(基礎編)



＜【授業参観】今、私たちができることはたくさんあるんだね＞

■ 全体を通して

1 授業以外の様子

- ・日常実践として、毎日(9月～2月)の朝の会で「今日のカントリー」を行った。(日直が国名が書かれているシールを引き、その国を自分の白地図の中から探して色を塗る。日直は国を見つけたら、教室の巨大世界地図に色を塗り、国シールを貼る。)3学期にはカラフルで立派な巨大世界地図が完成した。
- ・また、席替えの時にはパラグアイの友情の日を真似て「友情カード交換」を行った。(同じ班だった友達の新しく見つけたいいところや嬉しかったことをメッセージに書いて渡す。)子どもたちは友情カード交換をとっても楽しみにしていた。3学期には、もらったメッセージカードで学習ファイルが厚くなっていた。
- ・その他、環境委員会でも掲示でSDGsを校内に呼びかけた。校内の至るところでSDGsのポスターが目につくので、立ち止まって読んでいる姿が見られた。全校生徒にも興味関心を持たせることができた。



<【朝の会】今日の国(ルワンダ)を見つけたよ>



<【席替え】友情カードをもらったときの笑顔>



<【作品展】世界の動物を版画で表現>

2 参考文献・資料

- 1) 開発教育協会『写真で学ぼう!「地球の食卓」学習プラン 10改訂版』2017年
- 2) 朝日新聞環境教育プロジェクト「地球教室」教材開発委員会『地球教室(基礎編)』2017年
- 3) パラグアイの子が描いた「大切なもの」の絵
- 4) 開発教育・国際理解教育アクションプラン研究会『開発教育・国際理解教育虎の巻「新・貿易ゲーム」』2006年