

A 「ごみコレクション」はどこへ行く？——みんなの町のごみの行く先を考えよう

- 授業のねらい：地域のポイ捨てごみの実態と、海へのごみ流出のメカニズムを結びつけ、海ごみ問題への実感を持つ。

事前 指導	登下校路や町で、ポイ捨てされたり、転がっていたりして、きちんと捨てられていない「ごみ」を一人ひとつ探して覚えてこさせる。	タブレット等 ICT を使用させ、写真を撮らせることも可能。その場合、ワークシートの絵を描く部分を省略する。また、事前に写真を提出させておきたい。
導入	○授業のねらいを確認 ○事前のごみ探しの結果を確認、持参忘れ児童は他の児童のごみ情報を一緒に分析させるなど指示。	
展開	<p>○ワークシートを書き込ませる。</p> <p>○シートを「ごみコレクション」と呼び、段階を分けて分類する。(流れ例：①でプラスチック、燃えるもの、それ以外で分ける→②の場所に注目させる→③を数名発表させる)</p> <p>【分類】</p> <p>①素材——燃えるもの、プラスチック、金属、色々混ざっている</p> <p>②場所——道端、施設や公園の敷地、川・水路の近く</p> <p>③捨てられた場所から見つけた場所までの違い——見つけたところで捨てられた／移動してきた</p> <p>○「こうしたごみは、このあと、どこに行くと思うか」を考えさせる。</p> <p>○「ごみコレクション」のような道ばたのごみの行先を、動画で確認する。</p> <p style="text-align: center;">vol.2 本当はこわ〜い海ごみの話</p> <p>○動画を踏まえて再度「ごみコレクションはどこへ行くと思うか」の問いを振り返り、気づいたこと・思ったことを数名に発表 or 隣同士で話させる。</p>	<p>絵を描かせると、集中して詳細を思い出す機会になる。他者へ伝える際には口頭補足が入るので、出来栄にはこだわらず、鉛筆描きのみとしたい。</p> <p>書き込みシートを持って、教室の前や後ろに集まらせると、視覚的に割合がわかる。ごみ絵・写真は必ずしも見なくてもよく、本人の想起のために使用。「授業後、集めて綴じたものを教室に置くから見られるよ」などと整理する。</p> <p>「わからない」も大切。通常の生活世界には見えていないプロセスの存在に気づいた答え。</p> <p>よくあるごみ：食品や製品の包装(プラ)、たばこ(紙製だがフィルターはプラ)、マスク(不織布はプラ)</p>
終末	<p>○今日集めた「ごみコレクション」が、今後、誰も拾っていないのに消えたなら、それはどういうことかを確認する。</p> <p>【補助例】(具体的な地域の環境を参照して) ○○川、○○港に流れているかもしれない。(飼育経験があるメダカ等の生き物をあげ) ○○が困っているかもしれない。</p>	<p>「翌日に誰も拾わなかったら」「雨が降ったら」など、時間経過や理料的な条件の変化にも目を向けさせる。</p>

バリエーション B → A (この授業) の 2 時間で進める場合、この授業のワークシート記入量を減らし展開部の分類③を省略するなどで短縮し、終末で動画 vol.5「スナメリさんがやってきた本当の理由」を視聴させることもありうる。その場合、ごみコレクションそのものへのリフレクションで終える代わりに、「地球の乗組員には、見えないごみの行く末を想像することも大切なかもしれない」「ほかに、生活のどんな場面でどんなことを新しく想像することが大切か」などの問いを開く終末へ。

B 「藻場のよさ」のはてはどこ?——海の森から恵みのつながりをたどろう

- 授業のねらい：藻場を要とする海の環境、海の生き物、および海から人間が受ける恩恵の相互のつながりを考え、海洋環境問題が陸の人間の生活に多面的に関係することをとらえる。

導入	○適宜。「海の森」「海のアパート」などの表現が動画で出てくるので、海の中はどんな世界か、これまでの経験や学習素材（国語科・道徳科・理科等の教科書に登場する場合など）から振り返らせる、等。	
展開	<p>○大阪湾の海の中が実際にどのような世界かを見るため、動画を視聴。</p> <p style="text-align: center;">vol.1 大阪湾の MOBA がいま、あつい!!</p> <p>○クイズで動画を止め、クイズの回答を挙手等で確認する。 → 回答が一定分散する場合、各自の回答に沿ってグループ化し、そのグループが選んだ選択肢を START にして、ワークシートに取り組み。 → 回答が偏った場合、動画を再生し「全て正解」まで追加視聴後、担当する START の選択肢を班ごとに指定するなどして、ワークシートに取り組み。</p> <p>○各グループ内で出た意見を対象の選択肢ごとに黒板に集め、意見の関係づけ・整理を行う。</p> <p>○動画を再生し、最後まで視聴</p> <p style="text-align: center;">vol.1 大阪湾の MOBA がいま、あつい!!</p>	<p>03:02 で停止し、クイズへ</p> <p>ワークシートは連想ゲーム的な内容。藻場があると海がきれい→海が綺麗だと小さな魚が住みやすい→大きな魚も…など、連想しつつその理由を書かせる。</p> <p>藻場＝海中の生き物のため、と限定せず、人間への恩恵へ影響関係を辿ろうとする答えに注目。また人間も仕事や「どんな場面」など、具体性を重視する。</p>
終末	○動画の終盤「本日のスナメリまとめ」に対し、「あなたの気づきや皆と確認して大切だと思ったことを一つ付け加えてみよう」と呼びかける。	05:10 までが藻場の効果（よさ）の説明。その後は藻場再生の取り組み紹介に入る。ここで一旦切り、ワークの成果を評価しても。

バリエーション A → B (この授業) の 2 時間で進める場合、この授業をワークシートを使用せず挙手での話し合いに直接入るなどで短縮し、終末で動画 vol.5「スナメリさんがやってきた本当の理由」を視聴させることもありうる。その場合、本作 vol.1 のスナメリまとめで終える代わりに、「藻場再生に取り組む小学生たちも地球の乗組員かもしれない」「自分を大切にしたり生命って何か考えることも地球の乗組員だが、考えてみたいことはあるか」などの問いを開く終末へ。

バリエーション クイズをメインに取り上げず、藻場減少の要因「魚が増え過ぎ食害が起こる」に着目させ、クイズで示された「藻場のよさ＝魚が増える」との関係を考えさせると、理科・算数的な探究の機会となる。

参考資料 水産庁「第三版 磯焼け対策ガイドライン 第3章」（令和3年3月発行）
https://www.jfa.maff.go.jp/j/gyoko_gyozyo/g_gideline/attach/pdf/index-36.pdf の 19 ページに、温暖化が藻場に及ぼす複合的影響が整理されている。

C ハッピー・オオサカ・ベイベース発、「地球の乗組員」プロジェクト集をつくろう！

■ 授業のねらい：海ごみ問題、藻場の磯焼け、海洋温暖化など、「海で現れる問題」を、生活の個別的な場面のみならず生き方全体と結びつけ、包括的な視野で自己の生き方を見直す。

<p>導入</p>	<p>○vol.1,2 など視聴済みの動画の大きなテーマ、登場人物などを想起させる。</p> <p>○「スナメリ」「大阪湾」「海遊館」に着目。大阪湾のイメージは？スナメリがなんの仲間か知っている？海遊館に行ったことがある？など、動画への導入を重視。授業のねらいは後半で提示するため、ここでは示さない。</p>	<p>指導者は大阪湾のニュース（クジラやスナメリなど生き物関係）を多少知っている興味をひきやすい。</p>
<p>展開</p>	<p>○「(導入で話題にしたこと)に加え、大阪湾についてこれまで学んだことがあるよね」など、これまでと紐付け。より深く知るため、動画を視聴。</p> <div data-bbox="459 846 1018 913" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>vol.5 スナメリさんがやってきた本当の理由</p> </div> <div data-bbox="280 922 1193 1079" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>Aのみ実施後の場合：4:13で止め、「モバは海藻がたくさん生えた場所で、生き物が暮らしやすい。小さな魚などがたくさん住んでいる」「地球温暖化の影響で、ウニ・魚の活動が活発になり海藻が食べられ過ぎてしまう、磯焼けという出来事が起こっている」など補足。「海洋ごみ」と同じく大阪湾の問題だと整理する。</p> </div> <div data-bbox="280 1093 1193 1236" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>Bのみ実施後の場合：4:50で止め、「モバの話が出てきた。モバが減ると、スナメリさんは暮らしにくい。ほかにも大阪湾で生き物が困っていることがある。ごみの問題。ポイ捨てされたごみなどが海に流れ出し、生き物がそれを間違っって食べたり、浜が汚れたりしている」など補足。</p> </div> <p>○全て視聴した後、「地球の乗組員」に着目。動画内の海遊館職員・石川さんの発言を「地球の乗組員としてのプロジェクト」の例として位置付け、ワークシート上段を見ながら石川さんのプロジェクトを確認する。</p> <p>○ワークシートに取り組ませる。</p> <p>○ワークシートに書き込んだ内容をもとに、児童に班ごとで交流・相互説明させる時間をとり、適宜全体共有へ進む。</p> <div data-bbox="395 1617 1193 1697" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>立ち合い教員がいる場合、先に「地球の乗組員」プロジェクトを短く発表してもらうことで、空気作りをしてもよい。</p> </div>	<p>2:32で止め、「スナメリはなんの仲間？と児童向けのクイズにしてもよい。</p> <p>長いので4:59で止め、「スナメリさんのような大阪湾の生き物が困っているらしい。自分はどうしたらいいのか、パッと(指導者)はわからないな。わかる人はどれくらいいる？」と挙手で空気を測ってもよい。「石川さんの考えを聞いてから、みんなで考えてみよう」と動画再開へ。</p> <p>ポイントは、環境問題やごみ対策のような直接的な行動以外にあげられた、「自分を大切に」「生きているとはどのようなことを考える」。間接的なことは、大きな問題に向かうために実はとても大切。</p> <p>学級の指導のねらい次第で、ワークシートの「石川さんのプロジェクト」欄を空白にし、動画視聴をして書き取らせてもよい(国語科の取り入れ)。</p>
<p>終末</p>	<p>○作成した「地球の乗組員」プロジェクトは、集約してプロジェクト集とすると伝える。</p>	

バリエーション ワークシートに自分の「地球の乗組員としてのプロジェクト」を書き込ませる際、色を使わせながら色に意味を持たせる・考えさせることもできる。その場合、単に好きな色を使わせるのではなく、色の意味の例(ルールにはせず、新たな意味付け提案は積極的に評価して受け入れたい)を指導者が示してから取り組ませる。

設定例：

- ・ **青色** = 何かを知ろうとしたり、調べたりする
- ・ **赤色** = 何かの行動をする
- ・ **ピンク色** = 何か・誰かへの優しさ、思いやり
- ・ **緑色** = 誰かと一緒にすること

※ほか、クラスの色(=クラスのみみんなでやろう)、大阪府(深い青)の色など