

こどもに SDGs を伝えよう～環境問題を通して～

団体名 ● こどもと SDGs (三好ゼミナール)

代表者名 ● 塩崎紅里子 (人間科学部こども学科 3年)

はじめに(背景・目的・目標)

現在、プラスチックごみの増加により、海洋汚染化が進行している。また、パーム油の生産拡大に伴い、大規模な森林伐採が進行し、ボルネオ島のオランウータンの生息地が失われつつある。そこで、こうした環境問題を身近な課題として捉え、地域の子どもたち、保育者、保護者とともに、SDGs とはなにか、考えていくことを目的とし、ゴミを出さない生活を考えたり、自分で自分の食べ物を作る生活のきっかけとなるような活動を行った。

活動内容

① なないろビーンズ

4月、金沢星稜大学のリズム工房にて、なないろビーンズ(発達がゆっくりな子どもとその保護者の会)において、絵本の読み聞かせを行ったり、花や野菜の種を植えたりした。

② 蜜蝋ラップづくり

昨年度に引き続き、今年度も10月に金沢泉丘こども園において、親子を対象に蜜蝋ラップづくりを行った。15組の親子が蜜蝋ラップづくりに参加し、3回に分けて行った。また、海に流れたプラスチックラップを海の生き物が間違えて食べてしまうという内容の劇もし、子どもたちが環境問題をわかりやすく理解できるよう工夫をした。



写真1) 蜜蝋ラップづくりの様子

③ プログラミングゲーム作成

11月、ワンダーアカデミアの細谷さんの協力のもと、プログラミングゲームを作成した。三好先生が作成した絵本の「オランちゃんへのやくそく」を元に、環境問題について考える内容となっている。

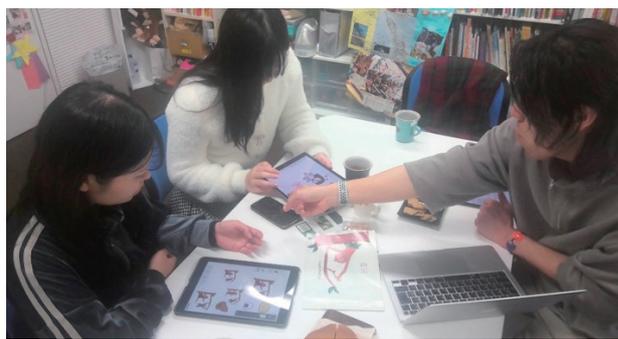


写真2) プログラミングゲーム作成の様子

成果、結果の考察

活動内容②と③について報告する。まず、②蜜蝋ラップづくりでは、子どもたちや保護者に、プラスチックごみ削減の一環として蜜蝋ラップを広めることで、環境問題への関心を育み、手を動かして学ぶ機会を提供できた。家庭で蜜蝋ラップを活用しようという声が聞かれ、環境教育の実践例として意義があったのではないかと考える。

③プログラミングゲーム作成では、子どもたちに馴染みのあるゲームにしたり、絵本を元にストーリー性を加えたことによって、子どもたちが環境問題を身近に感じることができるようではないかと考えられる。

今後の課題、展望

活動が教員の助言や既存の手法に依存しており、ゼミ生自身のアイデアや創意工夫が不足していたため、今後は、活動テーマを再構築し、地球規模の問題と結びつけることで、より深い学びを求めていきたい。また、プログラミングゲームを子どもたちの前で披露したことがないので、来年度から導入し、課題を見つけていきたい。