

こどもとSDGs

団体名 ● こどもとSDGs / 代表者名 ● 横川璃子 (人間科学部こども学科3年)

はじめに(背景・目的・目標)

私たちは環境の豊かさが十分に守られていないという背景から様々な活動を行った。また、本活動における目的は、子どもが環境問題を身近なものとして捉え、自分の行動の在り方を考えられるようになることである。

活動内容

梅光児童園での活動(活動回数:5回 参加者:子ども約10名、職員約10名)

- オリジナル紙芝居、絵本の読み聞かせ
- 苔玉、朝顔、チューリップの球根、ほうれん草の種植え
- ペットボトルと新聞紙を使用した輪投げ
- 植木鉢アート
- オリジナル塗り絵

わかばこども園での活動(活動回数:1回 参加者:子ども約35名、保育者約5名)

- オリジナル紙芝居の読み聞かせ
- オリジナル塗り絵
- オリジナルプログラミングゲーム「オランちゃんのおうちをまもろう」実施



※真剣にゲームに取り組む子どもたち

成果、結果の考察

オリジナルの紙芝居を通して、子どもたちは実際にボルネオで起きている環境問題を、自分たちの身近な問題として捉えようとする姿が見られた。物語として伝えることで、子どもたちは登場する動物の気持ちに共感し、「かわいそう」だけで終わるのではなく、「なぜこうなったのか」を考えようとしていた。

また、プログラミングゲームでは、子ども自身が考え、試行錯誤しながら取り組む中で、「ワニさんのお腹が痛くなったのはどうしてかな?」という学生の問いかけに、「人が捨てたゴミを食べたから」と答えたり、「もう一回やりたい!」「オランちゃん見て!」という声生まれ、主体的に活動する姿が見られた。自分の操作によって地球環境の結果が変わることを体験することで、「自分の行動が環境に影響を与える」ということを、実感として理解している様子が伺えた。このことから物語は、「なぜ守るのか」を伝え、ゲームは、「どう行動するのか」を考えさせる役割を持ち、2つを組み合わせることで、「知る→考えて行動する」という学びの流れが生まれ、子どもが主体的に参加する姿が見られたと考える。

今後の課題、展望

子どもたちが環境問題をより身近に感じられるように、日常生活や遊びと結びつけた活動へ発展させて継続して行なっていきたい。



※ゲームをクリアして何度も繰り返し行う様子