









【プログラムの進め方】 ①「旬ってなんだろう」

	学習内容・活動	写真
導入	<p>昨夜や今朝の朝食メニューを問い、黒板に書き出す。季節感を感じる食べものの有無を問う。食材には、旬があり、地産地消、身土不二の意味を知る。6グループに分ける。</p>	
展開	<p>野菜、果物、魚介、各 12 種の食材カードを配布し、それぞれを春夏秋冬に区分された A3 シートに分類することを告げる。各グループで合意を取りながら実施し、できたら手話で拍手のポーズ。各グループで見せっ子して、正解を示す。間違えるとカードを裏返す。正解は、1 枚 10 点とする。最高得点のグループに拍手。何が難しかったのかなど感想を発表。</p>	
まとめ	<p>農林水産省「いちばん身近な食べものの話」から日本の食料自給率や食生活の変化、身近な食べものが外国に依存していることに気づかせる。また、国産と外国産、露地物とハウスものなど食材を育てるための消費エネルギーの違いを学び、食生活を再考させる。フードマイレージやバーチャルウォーターという言葉の意味も地図を使って学ぶ。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>プログラムのアピールポイント①</p> <p>子どもたちの家庭での食事や買い物を問い、開かれた質問をしながら、様々な意見を引き出し、学習者のねらいに意見を集約していくことがポイント。旬の食材をイラストカードや四季シートで見える化したことが楽しい学びにつながる。「たべものがたり」は、楽しく学ぶ工夫が満載。3 部作を通じて、食から省エネや地球温暖化対策を身につけることができる。</p> </div>	 

【プログラムのアピールポイント②】

グループで、野菜、果物、魚介、各 12 種の食材カードを四季別に分類し、得点を競う。日本の食料自給率や露地物とハウスもの、国産と外国産など身近な食材を育てるための消費エネルギーの違い、フードマイレージ、バーチャルウォーターなどをゲーム感覚で楽しく学ぶことができる。合意形成能力を身につけることができる。食材には、旬があることや地産地消、身土不二などの意味を知る。栽培に要する消費エネルギーの違いから旬や地産地消が省エネであることを学ぶことができる。小学館発行教育技術 MOOK「小学校環境教育実践事例集」に掲載。

【プログラムの進め方】 ②「旅する食べもの」

	学習内容・活動	写真
導入	<p>児童から今朝の朝食や昨晚の夕食など最近食べた魚介類を問い黒板に書き出す。魚介類には、生ものや乾物があり、海藻が安定剤や乳化剤など食品添加物として使用されていることや養殖もある。私たちは、さまざまな魚介類を食している。野菜や果物、肉も同様であることを伝える。</p>	
展開	<p>四季に分けた1年分の新聞広告を見せ、季節を1つ選び、グループの代表者に3種の広告と赤・青・黄色のポストイットを持ち帰るように指示する。魚介類は青、野菜・果物は、黄、肉類は、赤のポストイットに1食材と産地を明記するように伝える。15分。作業が終わったら、それをジャンル別、産地別に日本地図や世界地図に貼りつけることを指示する。産地が特定できないものは、海に貼りつける。</p>	
まとめ	<p>貼りつけ作業が終わったら、地図から何が読み取れるのかを問いながら、気づいたことを話し合い、ノートにまとめて発表させる。日本や県の食料自給率などから私たちの食材は、いろんな地域や外国から輸送されていること、価格が安くとも膨大なエネルギーも同時に消費していることに気づかせる。フードマイレージやバーチャルウォーターを意識して食品を選ぶ、マイボトル、マイバックの持参、公共交通や自転車、徒歩の利用。地産地消がエネルギー消費が少なく、地球にやさしく健康にもいいことなどを学ぶ。</p>	 

【プログラムのアピールポイント】

身近な食材の生産地を知り、日本の食料自給率などからフードマイレージやバーチャルウォーターなど私たちの食生活は、外国に依存し他国の水資源やエネルギーを消費していることに気づくことができる。「見える化」したことで理解が深まる。また、ジャンル別に季節を替えて行うとか、幅広く応用と発展が期待できる。食材の原産国や産地の変化もわかる。食材から地球温暖化防止を推進することができる。評価の高い活動である。

【プログラムの進め方】 ③「地球にやさしいお買いもの」

	学習内容・活動	写真
導入	<p>最近、割りばしを使ったか、それが、使い捨てか、資源かを問いながら、割りばし3膳でA4の用紙1枚、またはハガキ1枚が再生できることを告げる。また温室効果ガスや地球温暖化にふれながら、植物は、地球になくってはならない生物であることを知る。加えて、日本における割りばしは、起源からリサイクル品であることも理解させる。レジ袋は、石油から作られる。マイバックを持参すればCO2を削減でき、地球にやさしい。これからの生活スタイルについて説く。</p>	
展開	<p>これからお買いものゲームをすることを告げ、そのルールを伝える。マイバックをバトン代わりに、指示された商品を仮想スーパーから早く買ってくる買い物競争。次にその商品で何をつくるのか、メニュー当て競争。さらに、個々の商品のエコロジー度を問う。制限時間内に3段階で得点を競い合う。得点のいいチーム、悪いチームの感想を共有。</p>	
まとめ	<p>使い捨てのもの、遠くで生産されたもの、過剰包装なものは買わない。食べる量だけ買う。残ったら冷凍。容器は分別など、「匂って何だろう」「旅する食べもの」を思い出させながら、消費期限や賞味期限、夜の地球、6ヶ国の1週間分の食料の比較などから豊かさとは何かを問いかける。グリーンコンシューマーの10原則などから、自分の生活を見直す、できることから始めることが地球温暖化防止につながることを体験を通じて学ぶ。</p>	

【プログラムのアピールポイント】

社会に流通している商品には、環境にやさしいものとそうでないものがあることに気づき、商品の選び方で環境への負荷が異なることを知る。地球にやさしい消費者という考え方を学ぶ。地球温暖化を防ぐために日常生活を見直すことができる。食生活の中で保存、調理、片づけ、廃棄など視点を広げればより深い学習となる。いのちを食べるということから生物の多様性につなげることが可能。強食の食べ残しがなくなる。小学館発行教育技術MOOK「小学校環境教育実践事例集」に掲載。

以上、プログラム提供者：井上博夫