

理科の授業を発展させる体験学習・環境教育プログラムの体験 “プロジェクト・ワイルド”と“プロジェクトWET”

○大鹿 聖公^A, 佐藤 崇之^B, 向 平和^C, 大鹿 居依^D, 難波 良憲^E
OHSHIKA Kiyoyuki, SATO Takayuki, MUKO Heiwa, OSHIKA Orie, NANBA Yoshinori

北海道教育大学旭川校^A, 広島大学大学院教育学研究科^B, 龍谷高等学校^C,
元東広島市立安芸津中学校^D, (財)公園緑地管理財団プロジェクト・ワイルド事務局^E

【キーワード】環境教育, 体験学習法, プロジェクト・ワイルド, プロジェクトWET

I. 体験学習法

中央教育審議会による「審議経過報告」(平成 18 年 2 月)によれば, 確かな学力の育成として理数教育の改善と同時に, 言葉や体験の重視がうたわれている。このことは報告の中で「自然事象についての体験的な理解を重視する必要がある」という記載にも表れている。しかしながら, 学校現場では自然体験を教科や総合の学習に結びつける方法が広く認知されておらず, 子どもたちへどのように教えるかについて教員が実際に体験して学ぶ必要がある。

体験学習法は, 参加者・学習者が体験した中から学習すべき課題を見つけ, それを解決していく学習手法であり, この手法を用いたプログラムやプロジェクトは数多く普及・紹介されている。

本ワークショップではその中から, 野生生物ならびに水を題材とした環境教育プログラムを紹介し, 学校現場における環境教育の実践方法, 体験学習法, 理科における活用などを体験的に挙げる。

II. プロジェクト・ワイルド

プロジェクト・ワイルド (以下 PW) は, 幼稚園から高校の教員を対象として開発された, 野生生物を題材とする環境教育プログラムである。気づきや理解, 管理や保全における人間の役割, 価値観の多様性や環境問題の構造といった視点で, 野生生物と自然資源に対して責任ある行動や建設的な活動を身につけることを目的としている。様々な国で導入されており, 3種類のアクティビティガイドには合わせて約 200 種類のアクティビティが含まれ, 動物個体数の増減や捕食・被食のシミュレーション, 環境保全に関するディベートなどがある。

●日本の連絡先: (財)公園緑地管理財団プロジェクト・ワイルド事務局

III. プロジェクトWET

プロジェクトWET (以下 WET) の WET は「Water

Education for Teachers: 教師のための水に関する教育プロジェクト」の略で, 教育活動により水や水資源に対する認識・知識・理解を深め責任感を促すことを目標として開発された, 「水」に関する教育プログラムである。様々な国で導入されており, カリキュラムアンドアクティビティガイドには約 100 種類のアクティビティが含まれ, 体内や食品の水分量の考察, 水環境の生物数変化のシミュレーション, 環境破壊に関するゲームなどがある。

●日本の連絡先: (財)河川環境管理財団プロジェクトWET JAPAN 事務局

IV. 体験学習法と講習会

PW, WET とともに, ワークショップ形式の講習会で普及・展開がはかられている。講習会は体験学習法をベースとし, 参加者の体験や活動から内容の考察が行われる。このため, プログラムの内容を学習活動として行うだけでなく, 実社会と関連させて行うことも可能である。

V. 実践的な利用

アクティビティは単独で授業に導入したり, 内容ごとにまとめてテーマ設定をして利用したりなど, 場所や用途に応じて編成・実施できる。発表者らは, これまでに理科や総合的な学習「環境」, 「エネルギー」, 「川」での学習における利用を検討し, 学校現場での授業実践や教員を対象とした講習会などを行ってきた。本ワークショップでは, プログラムの内容紹介とともに, アクティビティの理科授業での活用法について実践事例を通して紹介する。

VI. 参考文献

公園緑地管理財団, 「プロジェクトワイルド本編」・「水辺編」, 2004.
河川環境管理財団, 「プロジェクトウェットカリキュラムアンドアクティビティガイド」, 2007.