

シロクマさんのきもち

■プログラムの概要

ねらい	普段の何気ない行動が地球に暮らす他の生き物に影響を与えていること知る。		
キーワード	地球温暖化		
対象	幼児～小学2年		
時間	50分	実施場所	広い場所
使用するもの	パソコン、プロジェクター、スクリーン（またはパワーポイント資料を印刷）、パワーポイント資料、パネル（ダンボールでも可） サイコロ、サイコロの表 地球儀（用意できれば）		
全体の流れ	<ol style="list-style-type: none">1. 導入2. 地球で何が起きているのだろうか？ （パワーポイントを使ったおはなし）3. ゲーム「シロクマさんのきもち」 シロクマが住む氷が減っていく現象を体験するゲーム。4. まとめ ゲームで行ったことが実際に起きている。地球温暖化のためにできることを考えさせる。		

■進め方

時間	内容	指導上の留意点
10分	<p><導入></p> <ul style="list-style-type: none"> 地球温暖化ってなんだろう？ 北極ってどこにあるの？ 	<ul style="list-style-type: none"> 地球温暖化や節電・省エネといった言葉を聞いたことがあるか質問する。 地球の模型を使いながら北極の場所を確認させるとよい
20分	<p><地球で何が起きているのだろうか？></p> <ul style="list-style-type: none"> 北極ではどんなことが起きているのか ものを粗末に扱うとゴミが増えて燃やし、地球が暑くなる。 	<ul style="list-style-type: none"> パワーポイント資料参照 パソコンの使用が難しい場合は印刷し、紙芝居で行う。 身近で行われていることをスライドに加えることで実感を持たせやすい 園・学校において行っている活動を織り交ぜると理解が深まる。
20分	<p><シロクマさんのきもち></p> <ol style="list-style-type: none"> ①パネル（人数+2～3）を敷き、その上に子どもを立たせる。 ②サイコロを振り、出た目に応じてパネルを減らしたり、移動したりする。 （パネルを減らす、1・2マス移動、休みなど） ③パネルから落ちてしまった子どもはパネルから離れ、サイコロを振る役、パネルを外す役をする。 ④残り人数がわずかのところで、ゲームを中断する。残った子どもに感想を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームは20名前後で行う。（余った子どもはサイコロを振る役、パネルを外す役をする。） パネルを外す際に、乗っている子どもに「とるよ」など声をかけるよう指導する。 安全監視役をつける。
10分	<p><まとめ></p> <ul style="list-style-type: none"> 住む場所が減ることで生き物が生きていくことが困難になる。 ゲームで行ったことが実際に起こり始めている。 地球温暖化のためにできることを考えさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを行っていくと、パネルが減ること、シロクマ役が減ることを喜び始めるため、現実でも同じようなことが起きていること、シロクマの地球上に暮らす仲間であること伝える。

■使用するもの

物品名	数量	備考
パソコン、プロジェクター、 スクリーン	各1台	なければパワーポイント資料を 印刷し、紙芝居で行う。
パワーポイント資料		
地球儀	1台	用意できれば導入で使用する。
パネル	人数+2~3枚	ダンボールやカーペットパネル など、滑るものを使用する。 形に変化をつけると良い
サイコロ	1	なるべく大きいもの
サイコロ表	1	出た目の行動を記載したもの

■実施にあたって留意する点

- ・氷に見立てた紙は滑りやすいので、ゲームをする前に「おともだちを押さない」「ゆっくり動く」などの約束をする。