

プログラム名	“ゴミ” 本当に『ゴミ』なの…？	
実施団体	○団体名：仙台リバーズネット・梅田川 ○代表者名：楠原 俊之 ○電話：090-6783-2232 ○住所：仙台市青葉区水の森 1-28-27 OE-Mail：t_kusuhara35@xc4.so-net.ne.jp	
対象者	小学生（特に授業と関連する3～4年生）～成人	
対象人数	10～40人	
学習場所	室内	
学習時間	約60分（45分授業に対応可能）	
実施時期	通年	
準備物品・費用等 （講師謝金を除く）	実施団体側	サンプル教材ゴミ・教材サイコロ・ゴミカード・ビニールシート等 一式
	利用者側	ホワイトボード・生徒持参のサンプルゴミ・筆記用具・その他必要品については協議（視聴覚用機器・スクリーンなど）
事前打ち合わせ	実施半月前	
効果的な学習段階	仙台市環境局のゴミに関する出前講座と併行実施が効果的	





1. 学習のねらい

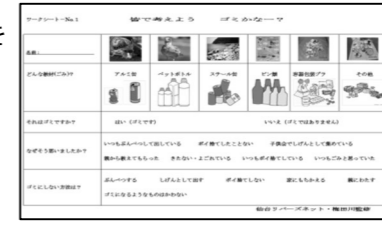
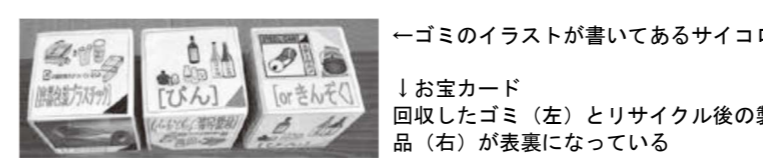
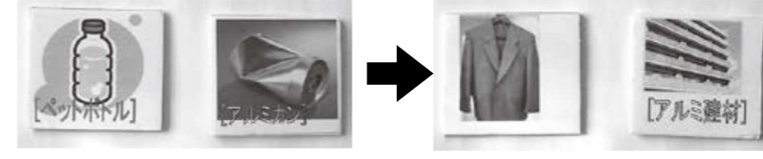
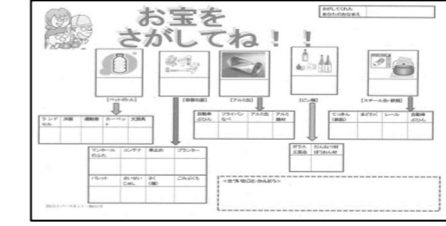

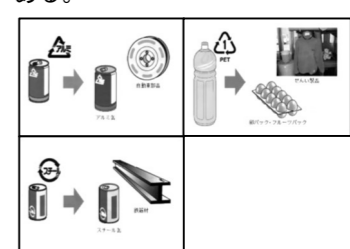
日常生活の中で重要課題の一つ、『ゴミ』問題について、その発生から処理まで、『ゴミの一生』を総合的に学習する。家庭ゴミは分別され指定の集積所へ搬出する。一方放置ゴミは忘れられ、ポイ捨てゴミは風で飛散し川に飛んだり、歩道に吹きだまったりしている現実にスポットを当て、ポイ捨てゴミについて楽しく学ぶ。

パート1 ゴミの発生・ポイ捨て編
 ゴミとは何？ ゴミはどこからどこへ？ゴミはどんな悪さをするの？ポイ捨てした結果どうなるの？ゴミのポイ捨てが環境に及ぼす影響について学ぶ。

パート2 ゴミの資源性（資源・お宝）編
 「お宝探しゲーム」を通してゴミがどんなものに生まれ変わるか知り、ゴミの資源性を学ぶ。
 「“ゴミ” 本当に『ゴミ』なの…？」学習を通して問いかける。



2. 学習する内容	3. 学習のポイント
<p>パート1 ゴミの発生・ポイ捨て編</p> <p>(1) 漂流ゴミ問題（5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> 世界的な海洋問題：海洋動物がゴミによって亡くなるなどの被害を受けている現状を知る。  <p>漂着ゴミの被害を受けた海洋生物</p>  <p>七北田川河口の漂着ゴミ</p> <ul style="list-style-type: none"> 河川のゴミ問題：拾っても拾ってもなくなる川川ゴミについて知る。 <p>(2) ゴミポイ捨ての結果（5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> 『漂流ゴミ』の問題はなぜ起きているのかを考える。漂流ゴミが海洋生物に多大な被害を与えている事、そのゴミが私たち身近な場所から発生している事を学ぶ。『ゴミの発生はポイ捨てが原因？』 	<p>実際に起きている環境問題を紹介し、環境問題に興味を持つ。</p> <p>ポイント1：ポイ捨てするとどんな問題が起きるのか？</p>  <p>河川の散乱ゴミが海洋に流れ出る模式図（仙台市作成）</p>  <p>海岸に打ち上げられた漂着ゴミ</p>

学習概要	<p>パート2 ゴミの資源性（資源・お宝）編</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習に先立ち参加者に家庭から自分で「ゴミ」と思ったものを一点持参してもらう（汚れを落として持参するようにする）。 5～6名のグループに分かれる。 <p>(1) ゴミ判別作業（5分）</p> <p>①グループ内で持参したゴミが何故ゴミなのか持参者に発表してもらい、ゴミかどうかの判定と、その理由をワークシートに記入する。</p> <p>②グループ毎にゴミとはどんな物で、ゴミにしない方法は何かをまとめ、発表する。（ワークシートNo. 1参照）</p>  <p>(2) お宝探しゲーム（25分）</p> <p>①サイコロを振ってサイコロ面と同じものをお宝カードの中から探す。</p>  <p>←ゴミのイラストが書いてあるサイコロ</p> <p>↓お宝カード 回収したゴミ（左）とりサイクル後の製品（右）が表裏になっている</p>  <p>②ゴミを原料として作られる物をグループ毎にワークシートに記入し、発表する。（ワークシートNo. 2参照）</p>  <p>(3) 振り返り（5分）</p> <p>各グループで作成した2つのワークシートを利用してゴミの資源性やポイ捨ての問題について考え、皆で確認し、理解する。</p>	<p>グループ分けは、仙台市ゴミ減量化キャラクター『ワケルくん一家』の家族構成（ワケルくん、ワケミちゃん、セツコさん、トメさん、ワケ猫ちゃん、ワケタロウ）にし、参加者に身近なプログラムであることを感じてもらおう。</p>  <p>川を模したブルーシート上に散乱ゴミと見立てたお宝カードを置く</p> <p>ポイント2：ゴミの資源性を考える</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴミと思われたものが本当にゴミなのか、ゲームを通してゴミの資源性を考える。 大半のゴミは、多くの品物を作る材料となり、貴重な資源でお宝である。  <p>ポイント3：学んだ事を実践する</p> <ul style="list-style-type: none"> 「こんな品物が作れる材料を捨てるの？」を合言葉に環境について学ぶ。 <p>ポイント4：環境問題について皆で考える</p> <ul style="list-style-type: none"> 海に流れ出たゴミは、多くの海洋動物に被害を与えている。 ゴミにするのもしないの、個人の考え方・意思が大きな要因である。
	追加・変更できる学習内容	◆ゴミの発生・ポイ捨て編を主テーマとしたパート1と、ゴミの資源性（資源・お宝）編を主テーマとしたパート2とに分け、それぞれを単独で実施することも可能。
	事前・事後学習についての助言	◆河川の漂着ゴミのある現場へ行くなどの事前学習をすると効果的 ◆校内・学校周辺での清掃活動と連携して実施すると効果的
	雨天時の学習内容	◆屋内での学習なので雨天時も実施可