

# 哺乳類を題材とした小学生向け環境教育プログラムの考案 ～ 外来種を通して生態系を考える～

1502 安部尚子  
指導教官 市川智史助教授

## 1. 研究目的

本研究は、外来哺乳類に関わる諸問題を題材として、生態系の理解を培い得るような小学生高学年向けの参加体験型環境教育プログラムを開発することを目的とする。

## 2. 研究方法

外来種及び外来種問題の現状と本質を把握する。  
学校教育、社会教育における外来種に関する教育の現状を把握する。  
環境教育プログラムの作成と実践的検証を行う。

## 3. プログラムの考案

テーマ：「不思議の国の動物たち - 外来野生動物を考える -」

対象者：小学校 高学年

ねらい：多くの哺乳類動物の形態・性質を知り、哺乳類の中にも家畜、在来の野生動物、外来哺乳類がいることを知る。

外来哺乳類を通して、動物がすんでいる環境への理解と関心を深め、本来の生態系のあり方について考える。

## 4. 模擬実践

滋賀大学教育学部環境教育課程1回生を対象とした授業科目「環境教育基礎実験」において、アクティビティ2までの模擬実践を行った。実施日時は、2004年11月8日、12月6日である。参加者の感想には次のようなものがみられた。「外来哺乳類について、名前は聞いたことがあったが、詳しくは知らなかったので、いろいろと知ることができた。」「ゲームしながら、知識を身につけていけるので覚えやすい。」「野外での活動、グループでの活動は勉強のようでなくよかった。」「スケッチブックに張るといのも本ができていくようでよかった。」

## 5. プログラムの提案

模擬実践の結果をふまえ、プログラムを改善した。全体のプログラムを以下に示す。

時間	手順(言葉がけの内容ほか)
30分	アクティビティ1：最初の扉(動物の世界) Q1. から Q5 まで：動物カードを取りに走り質問の内容で2つ及び3つのグループに分かれる。 各問題ごとに動物(特にわかりにくいもの)の説明をする。 取った5枚の動物カードをスケッチブックにはる。その時横のページにその動物のメモを書く。
40分	アクティビティ2：第2の扉(なぞの動物の世界) 第1ラウンド：家畜・ペット、第2ラウンド：日本の野生動物、第3ラウンド：外来種。3ラウンド行う。 相手グループの動物を当てあう。
30分	アクティビティ3：第3の扉(フードサバイバル) キツネ・マンゲース・ウサギになる。 キツネとマンゲースは、ウサギを捕まえる。ウサギは、グラウンドにばら撒かれたえさを拾う。 5分間にキツネ・マンゲースは、ウサギを3匹捕まえられたら、生き残れるとする。 ウサギは、キツネやマンゲースに捕まえられなくて、えさを50キロ以上集められたら生き残れるとする。 5分後にはだれがどれほど生き残っているか。2回目、3回目は、えさや量や動物の数を変える。
45分	アクティビティ4：第4の扉(動物家族のハウス設計) 4人ずつ5グループになる。 各グループごとに、今までに集まった動物カードの中から動物を一種選ぶ(家畜・ペット以外)。他のグループと同じ動物にならないように。 選んだ動物の家を設計する。話し合い必要なものを決め、動物の家の図案を書き、グループ内で発表し、みんなの意見をまとめて模造紙に家の設計図を描く。