

学び育む

温暖化原因「わからない」3割

* 18歳意識調査

地球温暖化のリスクについて知っている若者は約7割に上ったものの、温暖化の原因については約3割が「わからない」と回答していることが、日本財団

(東京)が行った「18歳意識調査」で明らかになった。

調査は昨年12月上旬に、全国の17〜19歳を対象にインターネット上で実施。1000人から回答を得た。

豪雨や高潮、気温上昇などの地球温暖化によるリスクについて「知っている」と答えた人は、全体で67.0%に上った。温暖化の原因については、「人間の社会活動に伴う温室効果ガスの排出」との回答は63.7%あったが、「わからない」も29.5%あった。

温暖化対策の国際的枠組み「パリ協定」では、日本の温室効果ガスの削減目標は「2030年度に13年度比で26%減」としている。これについて、各国と比べて十分かどうかを聞く

◎若者の気候変動への意識 一部抜粋。日本財団の調査から

温暖化のリスク	知っている	67.0%
	知らない	33.0
パリ協定での日本の目標を他国と比べると	わからない	47.6
	十分ではない	29.4
	十分	23.0
グレタさんに共感するか	どちらともいえない	52.9
	共感する	29.6
	共感しない	17.5

リスク「知っている」は7割

最も高かった。理由については、「国ごとの状況がわからない」「知識が十分でない」などが挙げられた。米国のトランプ大統領がパリ協定からの離脱を通告したことについては、「わからない」が52.9%と最多だった。

気候変動対策を訴える抗議活動が全世界の若者に広がるきっかけを作った、スウェーデンの環境活動家グレタ・トゥンベリさん(17)について共感するかを問うと、「どちらともいえない」が52.9%と過半数を占め、「共感する」は29.6%、「共感しない」は17.5%だった。

詳細な調査結果は、日本財団の「18歳意識調査」のページ(https://www.nippon-foundation.or.jp/what/projects/eigheten_survey/)で見ることができます。

業が参画することになる。

みらプロでは、「プログラミングが社会でどう活用されているか」に焦点を当て、指導案の提供を行う。参画企業の社員を講師として学校に派遣するほか、企業活動で実際にプログラミングが使用されている様子を見てもらうため、企業訪問として児童たちを受け入れてもらう。ポケモンによる指導案では、職場体験や社員へのインタビューを通じて、ゲームが作られるまでにはどのような仕事があるのかを知ってもらうことを想定している。

文科省の担当者は、「学校の先生や児童たちに、探究的に取り組んでもらえるような指導案や指導事例を提供していきたい」と話している。

プログラミング、企業と連携 文科省推進

小学校でのプログラミング教育が今年4月から必修となるのを前に、文部科学省は、民間の企業などと連携しながらプログラミング教育の充実を図る取り組み「みらプロ2020」の概要を発表した。

みらプロは、プログラミング教育に向けた機運醸成を目指し、昨年9月に「未来の学び プログラミング教育推進月間」(通称みらプロ)として始まった。昨年は単月での実施だったが、新年度からは年間を通して行われる。

NTTドコモや佐川急便、グループ合同会社などのほか、新年度からは、ポケットモンスターを提供する株式会社「ポケモン」、デジタルサイネージ(電子看板)を提供する「しくみデザイン」の2社が新たに加わり、計17の民間企



No.2485



教育ルネサンス

学校防災を見直す 4

学び育む



避難時の自主判断力養う

震災9年

災害時には、主体的に判断できるかどうか、命に関わることもある。学校現場で子供たちの判断力を鍛える取り組みが進んでいる。

「大きな地震のため、避難所に避難しなければなりません。あなたは家族同然の飼犬『タロウ』と一緒に連れて行きますか」

2月下旬、茨城県常総市立大生小学校6年生のクラスで、担任の金子緑条教諭(32)が問いかけた。「イエス(連れて行く)」「ノー(連れて行かない)」のどちらかを選ぶか1人で考え、理由を発表し

あう「クロスロード」というゲームだ。

「イエス。えさを食べられずに死んでしまうかもしれないから」「ノー。避難所で犬がほえたり走ったりして周りの人に迷惑をかけ、追い出されるかもしれないから」。子供たちは次々と意見を発表していく。

「連れて行かない」という意見には「犬が死ぬと家族や自分も悲しくなる」と反論の声が上がった。「連れて行く」には「犬アレルギイの人が避難所にいると、困らせてしまう」との指摘が出た。

「犬も家族の一員だから」とイエスを選んだ渡辺乃愛さん(12)は「悩んだけど、最後には自分の考えが出せた」と振り返った。

英語の「クロスロード」には岐路、分かれ道といった意味がある。このゲームは1995年の阪神大震災後の調査で「自分の判断が正しかったのか迷っている」という声が聞かれたことをきっかけに、吉川肇子・慶応大教授(社会心理学)らが開発した。2015年の鬼怒川の堤防決壊で校舎が浸水した大生小では翌16年に初めて実施し、今年度は全学年で取り組んだ。

秋葉光博校長(57)は「正解がない問題を考えることで、真剣に判断しながら防災意識を高められる」と、手応えを語った。



クロスロードで意見を交わす児童ら(2月27日、常総市立大生小で)

16年の台風10号による豪雨

い問題を考えることで、真剣に判断しながら防災意識を高められる」と、手応えを語った。

で大きな被害を受けた岩手県岩泉町の小中学校は、岩手大地域防災研究センターの協力を得て、水害の発生が近づいたときの行動を時系列で決めておく「学校版タイムライン」を作った。

町立門小学校では、子供たちが通学路で崖崩れなどのおそれがある危険箇所を地域安全マップにまとめ、タイムライン作りに役立てた。小野寺俊哉校長(57)は「自分の身は自分で守るという自覚につながった」と話す。

クロスロードやタイムラインなどの活用は、今の教育現場が力を入れる「主体的・対話的で深い学び」(アクティブラーニング)にもつながる。同センターの福留邦洋教授(地域防災)は「児童生徒が自ら考え、行動できるようにすれば、保護者や近隣住民らの地域防災力の向上にもつながる」と期待している。