

アクションキット



Champions for Nature Challenge (自然保護の匠)

Earth Tribeの「環境の為に良い選択」と「自然と生物多様性」の学習プロセスと認証



SCOUTS[®]
Creating a Better World



SCOUTS[®]
Creating a Better World



©World Scout Bureau Inc.

スカウト開発部
2020年6月

World Scout Bureau
Global Support Centre
Kuala Lumpur

Suite 3, Leve 17
Menara Sentral Vista
150 Jalan Sultan Abdul Samad
Brickfields
50470 Kuala Lumpur, MALAYSIA

電話: + 60 3 2276 9000
ファックス: + 60 3 2276 9089

worldbureau@scout.org
scout.org

この文書は、主に各国スカウト連盟（NSO）、教育機関
全般を対象としています。

この文書の作成は、国連環境計画、(WWF)との協力と
2017-2020の3年期の間に運営された教育方法ワークス
トリームのベターワールドフレームワークユニットからの
世界スカウト環境プログラムレビューサブユニットの作業
のおかげで可能になりました。このコンテンツの開発に対
する彼らの貢献に深く感謝しています。複製は、スカウト
運動の世界機構のメンバーである各国連盟のために認可さ
れています。

ソースのクレジットは、
©2020. World Organization of the Scout
Movement.
各国連盟は許可により複製可

WWF(世界自然保護基金)は環境に関するアクティビティをする世界
で有数の機関です。過去60年間にわたって、人々と自然が繁栄する
のを援助するために。世界有数の保護団体として、100以上の国でア
クティビティしています。あらゆるレベルで、世界中の人々と協力し
て、コミュニティ、野生生物、そして彼らが住んでいる場所を保護す
る革新的なソリューションを開発し、提供しています。

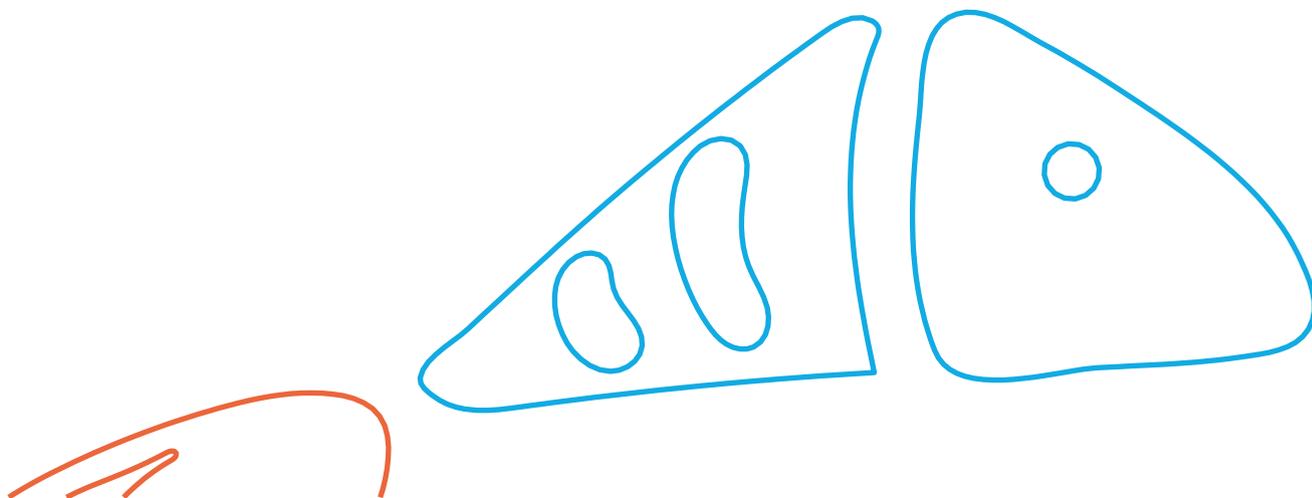
WWFの使命は、地球の自然環境の劣化を止め、世界の生物多様性を保全
し、再生可能な天然資源の利用が持続可能であることを保証し、汚染と
無駄な消費の削減を促進することによって、人間が自然と調和して暮ら
す未来を築くことです。

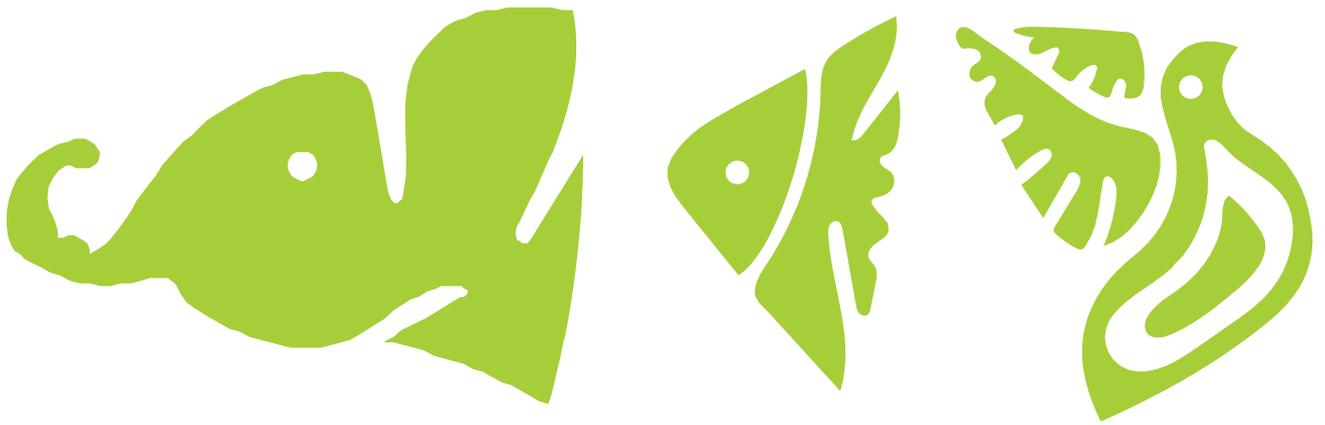




Champions for Nature Challenge (自然保護の匠)

Earth Tribeの「環境の為に良い選択」と「自然と生物多様性」
の学習プロセスと認証





コンテンツ

はじめに	6
Champions for Nature ChallengeとEarth Tribeの旅	8
ツール:	13
1. 自己評価	13
2. やってみよう!	20
3. 次の計画	65
ノート	66



WOSM

スカウトアクティビティは、若者が積極的な市民に成長するのに役立つプログラム、イベント、アクティビティ、プロジェクトに参加する機会を提供します。これらの取り組みを通じて、若者は他の人々に行動を起こすよう促すポジティブな変化の代理人になります。



WWF

このチャレンジは、非常によく知られているカリスマ的な黒と白の動物で - 長い間絶滅危惧種に分類され、1961年以来WWFのシンボルであるパンダによって代表されています。2016年、パンダは脆弱な種として再分類され、種の保全に関しては世界のシンボルであり続けています。

WWFとのパートナーシップを通じて、WOSMは環境教育へのアプローチを見直しました。スカウトはアースアワーの世界的なお祝いなどに関わっていたり、一部のスカウト連盟は、環境について若者を教育するためにWWFと地元のコラボレーションを確立しています。WOSMはearth Tribe イニシアティブとChampions for Nature Challenge(自然の匠)を開発するにあたり専門家のアドバイスを受けています。

Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)アクションキットは、スカウト/若者が以下を行うために提供されています。

- **環境の為に良い選択** と**自然と生物多様性**の学習プロセスに関連して、あらゆる消費習慣に関連してあるいは起因するさまざまな環境問題を探求し、理解する。
- 地域社会における個人の習慣、責任ある消費、自然との相互作用に関連するニーズと課題を特定し、他の人々と協力して持続可能な解決策を作成できる
- コミュニティ、グループ、パートナーなど、主要な利害関係者と協力しながら、**環境の為に良い選択**と**自然と生物多様性**に関連する特定の問題の解決に貢献するための行動を取ります。

Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)を通して、あなたはEarth Tribeの一員になる旅をします。

このチャレンジは、7歳以上のすべての若者を対象に企画されており、自然保護を提唱し貢献する新しい方法を発見し、天然資源の保護に大きく貢献する新しい消費習慣を見つけ出すことが望まれています。Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)は、その為に役立つコンテンツとアクティビティを紹介しています。

Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)を達成して、Earth Tribeの一員となるには、このアクションキットを活用しましょう。



自然の為
に良い選
択の提唱

環境にやさしく健康的なライフスタイルを育む上で、有意義な習慣を取り入れ、提唱する

ま



自然の為
のチャン
ピオン

生態系を理解し、自然とつながるとともに、持続可能な自然資源保護の実践を取り入れること

Champions for Nature Challenge (自然保護の匠) と Earth Tribe の旅

Champions for Nature Challengeは、Earth tribeの一員になるためのチャレンジの一つです。この旅で成功するために成人指導者あなたをサポートします。

チャレンジに挑戦する
関心ををみつけ、共有
する

- Earth tribeの一員になるための概要
- Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)入門ネ
- 自然に関する習慣や知識に関する自己評価の

若者と成人指導者は個人的なプロセスに同意する(知り、協力し、行動する)

- Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)が目標とする各年齢層に関連する知識、態度、アクティビティについて合意する
- 「環境の為に良い選択」または「自然と生物多様性」に焦点を当てたコミュニティ開発プロジェクトに合意する
- このプロジェクトの「旅路」に必要な行動について合意する

合意した行動を実行する

- 情報を入手・調達することで気づく。
- プロジェクトの企画やイベントへの参加による協力
- プロジェクトを実行したり、奉仕したり、啓蒙アクティビティやロモーアクティビティへの参加したりして行動する
- [scout.org](https://www.scout.org) と [SDG ハブ](#)でのアクションの共有

仲間、受益者、成人指導者と結果と行動の影響を評価する

- 関わり
プロモーション、啓蒙アクティビティ
- コミュニティ開発プロジェクト

仲間、受益者、成人指導者と共に能力の班制評価する

- 技能
- 知識
- 身に付いた態度

成人指導者は**Champions for Nature Challenge** (自然保護の匠)のバッジを授与する

- 所属するグループで意味おある、シンプルな式典で若者をほめたたえる
- バッジと証明書を授与する

新し学習プロセスを続ける

まだ探索していないその他の情報

環境の為に良い

自然と生物多様性

クリーンエネ

健康な惑星



これではれて**Earth Tribe**の一員です。

おめでとう！これであ
なたは



環境の為良い選択と健康なライフスタイルの **提唱者**

また
は



自然と生物多様性の
チャンピオン

あなたは今世界的な**Earth tribe**のメンバーであり、**SDGs**に向けてより多くの貢献するために他のチャレンジを完了することによって、さらに旅を続けることができます。

どのように：

Scouts for SDGsは、積極的なグローバル市民と持続可能なコミュニティを開発するという約束を、実現し、提供することを目的としています。Earth Tribeの学習プロセスは、若者が3つのステップで「教育の旅」を探求し、明確にすることを可能にします。



知る - 協力する - 実行する



環境教育の為の能力

- あなたの周りの世界の主要な環境問題について**知り**ましょう。
- 他の人々と**協力**して、生態系、生物多様性、屋外空間を保護する解決策を見つけましょう。
- 変化をもたらすことのできるアクティビティを生み出し**実行**しましょう。

Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)は、「環境の為に良い選択」、「自然と生物多様性」の学習プロセスに関連する若者の育成に貢献します。若者は、成人のサポートを受けて、各年齢区分に応じて同じプロセスであっても、それぞれ異なるアクティビティを選択し実行します。

Champions for Nature Challenge-知る、気づく

何についてですか？

人間の消費習慣に関連または、その結果として起こるさまざまな環境問題を探求し、理解する

どうやって：

- 人間、自然、生物多様性の関係に関する知識と理解に関する自己評価を完了します。
- あなたが取り組みたい学習プロセスを決定します。 - 「環境のために良い選択」または「自然と生物多様性」。
- 年齢セクション(カブスカウトのための2つのアクティビティとスカウトとローバーのための3つのアクティビティ)に従って「環境の為に良い選択」あるいは「自然と生物多様性」の学習プロセスの中のアクティビティをやってみましょう。あるいはそれぞれ年齢区分で提案されている能力と一致する場合は、独自のアクティビティを実行してもかまいません。
- アクション キットのアクティビティをやってみた後、それをヒントにコミュニティ サービス プロジェクトを実行するためにどちらの学習プロセスをたどるのか決定します。

Champions for Nature Challenge- 協力する

どういうことですか？

地域社会のニーズや課題を特定し、他の人々と協力して持続可能な解決策を企画します。

どうやって：

- コミュニティの問題やニーズを、班や組、コミュニティ、パートナーと共に特定します。
- 考えられる解決策を一緒に考えだし、プロジェクトとして取り組む方法を決定します。
 - コミュニティメンバーと一緒にあらゆる可能性をブレインストームする
 - 長期的なプロジェクトの実現可能性と持続可能性を確認する。
 - コミュニティーの受益者に結果を提示する
 - 行動を起こす解決策に合意する

- プロジェクトを実行し、周知し、必要な資金とリソースを集めるためのアクションプランをたてます。
 - 1つのSMART目標を設定します: (S特定な - M測定可能な - A達成可能な - R現実的な - T時間に合った)目標であること。
 - 持続可能性の原則を計画に適用し、リソースの使用に注意してください。

Champions for Nature Challenge – 実行する

どういうことですか？

主要な関係者、地域社会の人々、団や班、パートナーと協力しながら、「環境の為に良い選択」や「自然と生物多様性」に関連する特定の問題の解決に貢献するための行動を実行する。

どうやって：

- 合意した奉仕プロジェクトを実行する
 - 地域メンバーやパートナーと協力して計画を実行
 - 計画の進捗状況をモニターする
- 評価する(目標、効果、個人の総合評価など)
- Scout.orgとSDGハブで報告し共有します
- 仲間、受益者、パートナーと努力を認め合い祝います。

「協力と実行」の2つのステップに「[コミュニティサービスプロジェクトの開発方法ガイドライン](#)」を参照することができます

このアクションキットのアクティビティーとツールを活用し、**Earth Tribeの一員**になるための**Champions for the Nature Challenge(自然保護の匠)**の旅を始めましょう。



自己評価

Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)

Champions for Nature Challenge (自然保護の匠) 終了おめでとう！
次に進む前に先に、この自己評価を受けてください。この評価をすることにより、「環境の為に良い選択」と「自然と生物多様性」の分野で学んだ知識と気づきをよりよく認識することができます。

- あなたの年齢別のシートを使用します。
- あなたの個人的な知識、スキル、態度に基づいて、「環境の為に良い選択」と「自然と生物多様性」の2つの領域の各ポイントの横にあるボックスにチェックを入れてください。
- 「私お目標」と「私のアクティビティ」の欄にメモを書き留め、次の朝鮮の旅を始めましょう。

メモ：

15歳未満の方は、リーダーの助けを借りてフォームに記入してください。

自己評価

Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)

名前：

それぞれ学習目標について、あなた自身のレベルに√またはXを入れてください。

発見 - 私は探検を始めたばかり

です。

探検 - 私は探検中です。

認識 - 私は私の探検を終えました。

年齢セクション (7-10)	私は探検の始めたばかりです。	私は探検中です。	私は探検を終えました。	自分の個人的な目標 私は積極的な行動(大人の助けを受けた)を通じて取り組みたい問題を選択することができます	自分のアクティビティ アクティビティまたはプロジェクトの決定 (個人またはチーム/組と)
	(√またはX)			Champions for Nature Challenge の旅開始するためのメモを書く	

環境の為に良い 選択

1	私は健康的に生きるために何が出来るか、そして環境への影響を減らす方法を知っています。					
2	私は自然界、他の人々、そして将来の世代のニーズに照らして、私の個人的な欲求を減らします。					
3	私は環境に配慮した行動のためにあらゆる機会を利用しています。					

<p>年齢セクション (7-10)</p>	私は探検の始めただけです。	私は探検中です。	私は探検を終えました。	<p>自分の個人的な目標</p> <p>私は積極的な行動(大人の助けを受けた)を通じて取り組みたい問題を選択することができます</p>	<p>自分のアクティビティ</p> <p>アクティビティまたはプロジェクトの決定 (個人またはチーム/組と)</p>
	(√または X)			Champions for Nature Challengeの旅を開始するためのメモを書く	

自然と生物多様性

1	私は自分の地域の事を知っていて、地元の生き物や生息地について学びます。					
2	私は屋外が好きで楽しめます。そして、自然に感謝します。					
3	私は自然の中で時間を過ごしながら、他の生物を尊重し、私はそれらに影響を与えないように振る舞う方法を知っています					

名前：

<p>年齢セクション (11-14)</p>	<p>私は私の道の始まりについて、この問題についてもっと学ぶ必要がありません</p>	<p>私は私の道を行んでいて、私はプロジェクトやアクティビティを始めました。</p>	<p>私は問題を理解し、アクティビティやプロジェクトに参加し、問題の解決策を促進します</p>	<p>私の個人的な目標</p> <p>積極的な行動で影響を与えたい問題を選択できます</p>	<p>自分のアクティビティ</p> <p>アクティビティまたはプロジェクトの決定 (個人またはチーム/班と)</p>
	<p>(√または X)</p>			<p>Champions for Nature Challenge旅を開始するためのメモを書く</p>	

環境の為に良い
選択

1	私は、自分のライフスタイルと環境問題の間のつながりだけでなく、世界的な富の分配の不公平を理解しています。					
2	私は私の食べ物がどこから来ているか理解しています。					
3	私は自分の行動が環境や他の人々に与える影響に責任を感じています。					
4	気候変動の結果、飢餓や貧困を経験することが多い人々に共感し、影響を受けた人達を支援するために行動します。					
5	私は環境への影響を減らすために自分自身と私の友人に挑戦します					

年齢セクション (11-14)	私は私の道の始まりについて、この問題についてもっと学ぶ必要があります	私は私の道を歩んでいて、私はプロジェク​​トやアクティビティを始めました	私は問題を理解し、アクティビティやプロジェク​​トに参加し、問題の解決策を促進します	私の個人的な目標 積極的な行動で影響を与えたい問題を選択できます	自分のアクティビティ アクティビティまたはプロジェクトの決定 (個人またはチーム/班と)
	(√または X)			Champions for Nature Challenge の旅を開始するためのメモを書く	

自然と生物多様性

1	私は自然の法則を理解し、自分の周りの環境でどのようなになっているかを理解することができます。				
2	私は社旗が生物多様性に与える影響を理解します。				
3	私は生物多様性の損失を減らすための行動に取り組むことを約束するように勧めます。				
4	私は、私たちの地域の自然を保護し、回復するのに役立つイベントに参加しています。				

名前：

<p>年齢セクション (15歳以上)</p>	<p>私は旅の始めたばかりです</p>	<p>私は私の道を選んでいて、私はプロジェクトやアクティビティを始めた</p>	<p>私は問題を理解し、アクティビティやプロジェクトに参加し、問題の解決策を促進します</p>	<p>私の個人的な目標</p> <p>ポジティブな行動で影響を与えたい問題を選択できます</p>	<p>自分のアクティビティ</p> <p>アクティビティまたはプロジェクトの決定 (個人またはチーム等と)</p>
	<p>(√または X)</p>			<p>Champions for Nature Challengeの旅を開始するためのメモを書く</p>	

環境の為に良い
選択

1	私はより健康的で持続可能な選択の為の情報とヒントを求めています。					
2	世界の他の地域の環境問題と、それらがグローバルに関わり、個々の選択によってどのように相互に関連しているかについて学びます。					
3	環境ののっとプリント (負荷) をへらすおくと、寺族可能性に貢献できると思います。					
4	私は、私の地域社旗の人たちを寺族可能な解決策の実施に参加させたいと思います。					
5	私は食糧不足を減らすために環境にやさしい習慣を採用することを他の人に勧めます。					
6	私は自分の習慣を評価し、より持続可能にし、他の人が同じようにするのに助けるために継続的に向上します。					
7	私は、環境問題の結果からくる貧困や飢餓に苦しむ人々を支援するための方策を実践します。					
8	私は、諸機関、団体や地域社会がより持続可能な行動をとるために、変化するのを支援します。					

<p>年齢セクション (15歳以上)</p>	<p>私は旅の始めたばかりです</p>	<p>私は私の道を進んでいて、私はプロジェクトやアクティビティを始めました</p>	<p>私は問題を理解し、アクティビティやプロジェクトに参加し、問題の解決策を促進します</p>	<p>私の個人的な目標</p> <p>ポジティブな行動で影響を与えたい問題を選択できます</p>	<p>自分のアクティビティ</p> <p>アクティビティまたはプロジェクトの決定(個人またはチーム等)</p>
	<p>(√または X)</p>			<p>Champions for Nature Challenge の旅を開始するためのメモを書く</p>	

自然と生物多様性

1	私は、地域レベルと世界レベルの両方で生物多様性の損失の原因を理解しています。					
2	環境紛争の異なる立場を特定し、個人の価値観に基づいて自分の意見をはっきりと持つことができます。					
3	自然と共生する方法や、社会の持続可能性を高める方法を熟考します。					
4	私の日常生活の中で、自分の行動が自然に与える影響を測ることを考慮に入れ、他の人にも同様に勧めます。					

2

やってみよう！

あなたの能力を開発するためのトピックとアクティビティー。

これは、若者と大人が第1段階「知る」を達成するために使用できるアクティビティーやトピックのサンプルです。これらのトピックとアクティビティーはあくまでも、アクティビティー例です。自分自身でアクティビティーを考えて実施してもよいですが、Champions for Nature Challenge(自然保護の匠)実施マニュアルにある目標とする能力を達成できるものでなくてはなりません。

どちらに興味がありますか：

環境の為に良い選択

環境にやさしい健康的なライフスタイルに向けた持続可能な習慣の開発

自然と生物多様性

自然とつながり、持続可能性に向けて保護する

アクティビティーをSDGsとどのように連携させるか。

以下に紹介するアクティビティーは、Champions for Nature Challenge（自然保護の匠）の教育目的に沿ったものです。また、持続可能な開発のための8つの主要な能力を開発するためにも役立ちます。長期的に、持続可能な開発のための能力を開発するのに役立つ学習目標を持っています。持続可能な開発のための教育とのつながりは、次の方法で行うことができます。

持続可能な開発の主要な能力 - すべてのSDGsを達成するための能力は入り組んでいます。どの能力も若者が今日の世界と建設的かつ責任をもって関わることを可能にします。能力とは、さまざまな複雑な状況で、個人が行動と自己組織化するのに必要とする特定の属性をさします。

SDGs の主要な能力（コンピテンシー）は次のとおりです。

- **システム思考能力:**関係を認識して理解する能力、複雑なシステムを分析する能力、異なるドメインや異なるスケールにシステムがどのように組み込まれているか考える能力、不確実性に対処する能力
- **予想能力:**複数の行く末（可能、可能性があり、望ましい）を理解し評価する能力;将来のための自分のビジョンを作成する;予防原則を適用する;行動の結果を評価する。リスクや変化に対処する。
- **規範的能力:**自分の行動の根本となる規範と価値観を理解し、反映し、持続可能性の価値、原則、目標を利害とトレードオフ、不確実な知識と矛盾の対立している場合において交渉する能力
- **戦略的能力:**地域レベルやさらに遠方においてでの持続可能性をさらに高め、革新的な行動を一括して開発し、実施する能力
- **コラボレーション能力:**他者から学ぶ能力、他人のニーズ、視点、行動(共感)を理解し尊重する能力(共感)、理解し、関連し、他に対して敏感である能力(共感的リーダーシップ);グループ内の競合に対処する能力;協調的で参加型の問題解決を促進する能力
- **批判的思考能力:**規範、慣行、意見に疑問を持つ能力、自分の価値観、感覚、意見を振り返る能力、持続可能性の言説で立場を取る能力。
- **自己認識能力:**地域社会と(グローバル)社会における自分の役割を振り返りうる能力;自分の行動を継続的に評価し、さらに動機づける能力;感情や欲望を対処する能力。
- **統合された問題解決能力:**複雑な持続可能性の問題に異なる問題解決フレームワークを適用し、上記の能力を統合し、持続可能な開発を促進する実行可能で包括的で公平な解決策を開発する包括的な能力。

持続可能な開発の主要能力は、若者がで学習の旅を通して身につけた知識、スキル、態度を評価するために、より良い観察を得るのに役立ちます。

持続可能な開発のための教育の詳細については、
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>

アクティビティー



環境の為に
良い選択

「グリーンであることは、単に"eco"を買う以上のものです。持続可能なライフスタイルへの揺るぎない取り組みである」

ジェニファー・ニニ

環境にやさしい健康的なライフスタイルに向けた持続可能な習慣の開発

7~10	11~14	15以上
アクティビティ:フットプリントのチェックリスト	アクティビティ:食べ物から見た眼鏡をかけて歩く!	アクティビティ:あなたの立ち位置は、
アクティビティ:環境に優しくらし	アクティビティ:リサイクルと削減	アクティビティ:4つのコーナー
アクティビティ:緑または赤	アクティビティ:私を出すゴミを監視しよう	アクティビティ:食品ピラミッド

60+

「環境の為に良い選択」のアクティビティーとして the Earth Hourのお祝いに参加してもかまいません。詳しくは、こちらのリンクへ [link](#).



時間



年齢範囲



資料と材料



主要能力



10-15 分



7 - 14



- あなたのフットプリントを査定する表

- [Online version¹](#)

- [印刷版](#)

- マーカー

- 参考資料
[Background reading material and educational resources²](#)



- Critical thinking
- 規範と価値観を反映する



Foorprint checklist(フットプリントチェックリスト)

概要:

このアクティビティは、参加者が自分のカーボンフットプリント追跡を改善し、習慣を変えることによって減らす方法を理解するのに役立ちます。

実施方法:

1. あなたのカーボンフットプリントをマッピングし、環境への個人的なマイナスのインパクトを削減する方法を話し合う。オンラインの表あるいはKISCが作成した印刷版の表を使用。
2. 小さなグループで、参加者が自分のフットプリント計算の結果について共有し、話し合う。
3. ファシリテーターは、個人が二酸化炭素排出量を削減することが重要である理由を説明します: (それを減らすことによって、温室効果ガスの大気への放出も減らします。この削減により将来の気候変動を和らげるのに役立ち、一人一人が環境にやさしい方法でそれぞれの消費を削減すれば、人類やその他の生き物にとって良い、健康的な世界になるでしょう。)
4. 先の背景資料と教育素材を使用して、カーボンフットプリント計算の学習と探査の旅により深く入ることができます

1. グローバルフットプリントネットワーク
2. <https://www.footprintnetwork.org/>



10~15分



7 - 14



- [The sustainable house activity banner Annex \(number\)](#)
- [Scout Centre of Excellence for Nature and Environment \(SCENES\)](#)
- [「Get to know SCENES」 poster](#)
- マーカーと紙



- 批判的思考能力
- 自己認識能力



7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY



11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES



12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION



13 CLIMATE ACTION

Your eco-friendly life (環境にやさしい暮らし)

概要:

このアクティビティは、日々の習慣で持続可能性に貢献する方法に焦点を当てています。参加者は日々の廃棄物管理の習慣を考え、実践を改善する方法を提案し始めます。アクティビティの目的は、より多くの持続可能な毎日の習慣を発見し実行することです。

活動方法:

1. ファシリテーターは、責任ある消費の重要性と、廃棄物管理が気候と地球にどのような影響を与えるかを説明することによって議論を開始します。
2. ファシリテーターは、グループを2つ以上のチームに分割し、サステナビリティハウスのグラフィックを表示します(別館番号)
3. チームは、各家とセクションのベストプラクティスと、より持続可能で環境に優しい方法について考える必要があります。
4. ブレーンストーミングの後、彼らは(ポストイットのような)小さな紙にそれらを書き留め、持続可能な家のグラフィックに貼り付ける必要があります。
5. ファシリテーターはチームを集め、一緒に彼らは議論し、使用されるべきベストプラクティスを決定します。
6. ベストプラクティスに合意した後、参加者は彼らの間で彼らの反省を共有します。

ファシリテーター向け情報:

- 家庭での行動が地域社会や環境に与える影響を強調する。
- 正しい答えも間違った答えありません。環境に優しい限り、誰もが違ったことを採用してもかまいません。
- 参加者は、日々の習慣を変え、より持続可能であり、少なくとも彼らの家と家族や友人の間で環境意識を広めることを誓うべきです。
- 友人の集会,キャンプ,本部での自分の実践を披露し、改善する方法について考えてもらいます。

報告の確認の為の質問:

- 家庭や友人の集会、キャンプ、学校などでの実施されていることを改善するためにどのような行動を取りますか?
- 地域社会で持続可能性に対する意識を高め、環境にやさしい生活を送るにはどうすればよいでしょうか。



15-20 分



7-10才 / 11 - 14才



- 緑と赤のカードを1人にセットで



- システム思考能力
- 批判的思考能力
- 自己認識能力



Green or Red (緑または赤) ³

概要:

このアクティビティの目的は、健康で持続可能な習慣に関する実践を見極めることで、若者に様々な発言を考えさせ、健康的なライフスタイルと持続可能性の問題について考え方を育んでもらいます。

活動方法:

1. 参加者に説明する情報について、彼らが同意するか、反対するかで2つの異なるタイプのカードを表示します:
同意 = 緑 同意しない = 赤
2. 各参加者に、緑色と赤のカードのセットを配布します。
3. 情報を聞いてどのようにカードをあげるか、実際にカードをもって挙げて見せます。
4. 始める前に、簡単な例を使用して練習します。例えば：私は猫より犬の方が好きです。

3. WWFの「[未来のための方法論](#)」から適応

5. 情報を読みあげるか、または表示してアクティビティを開始します。Yここにあげるのは例文です、他の情報も加えてください。
 - a. 再利用可能な材料を購入することは高価であり、必要ではありません。
 - b. 自分でハーブを育てることができます。それは健康で、より環境に優しいです!
 - c. 肉の消費量を変える/減らすのは不可能です。私たちは、代替タンパク質を見つけることができません!
 - d. 地元の食べ物を買うことは、私たちの健康と環境のために良いです。
 - e. 持続可能なライフスタイルのコンセプトは未来です!
6. 見えるところに投票結果を掲示します、情報投票が終わった時点で個々の情報と投票結果についてグループとのディスカッションを行います。

ファシリテーター向け情報:

- 投票後に、各参加者の視点を知るために議論を行うことができます。
- ファシリテーターは、参加者に相手の視点を尊重し、聴き取りができるように理解させる必要があります。
- ファシリテーターは、進行中の会話をサポートするために、[対話の10原則](#)のいくつかを紹介することができます。
- 「投票」の前後に行われる議論が、最も重要な教育面ですので、ペアまたはグループで議論する時間を確保してください。
- 投票は、講義やパネル討論をよりインタラクティブにし、終わりのない議論を中断したり引き揚げさせるのに便利な方法です。

Walking with your food glasses on! 食べ物（から見た）眼鏡をかけて歩く!⁴



1 時間



11歳以上



- マーカー
- フリップチャート
- 粘着のついたカード
または 付箋



- システム思考能力
- 批判的思考能力
- 予知能力
- 戦略的能力



概要:

自宅の近所の食物の生産と消費に関することに注意を払います。

活動方法:

- 近所を歩く:**「食べ物(から見た)眼鏡」をかけます!これは、ある生きまわりながら、食料、食料生産、消費、貯蔵などに関するものを見つけることを意味します。友達と一緒に近所歩いて、食べ物について考えさせるどんなことを見つけますか?おそらく、あなたはこんなことに気づきます:
 - ウガリ作りに使えるトウモロコシやキビの畑
 - 誰かが不注意に捨てた溝に落ちている空き缶
 - 農場から乳製品工場に牛乳を輸送するローリー
 - スーパーマルケから帰る途中で買い物袋を持っている人
 - パン、チーズ、バターの朝食を考えさせる牛
 - 湖や魚
 - バナナをつんだ船
 - ネズミ狩りをする猫
 - 動物の糞
 - オレンジの木
 - 毛虫に食べられた葉
- レポート:**お互いに何を見て、何を経験したがを伝えます。
- 食物連鎖を特定する:**食物連鎖を作ります、ゆりかごから墓場への道を作るようにしてください。例:オレンジ:種—木—オレンジの実—工場—ジュース—ジュース包装—食品店—キッチン廃棄物
- WWFの「[未来のための方法論](#)」から適応

4. **持続可能な使用:**友人と話し合い、その食べ物の旅を想像し、それを描くか、それを想像するためにいくつかのカードを使用してみてください。カードを使用して、各カードに1つずつ異なるステップを書き込み、接続のチェーンを識別します。または、マーカーを使用して図を描きます。

食物連鎖は持続可能か?どのように良い方向に変更できますか?

今、接続の新しいチェーンを提案します。必要と思う場合は、さらに手順を追加するか、持続可能でないものを削除します。カードやポストイットがない場合は、マーカーを使用することもできます。

ファシリテーター向け情報:

- 持続可能な食物連鎖プロジェクト参照([SUSTAIN -The Alliance for Better Food and Farming](#))

持続可能な食物連鎖について話すとき、私たちは人々や動物の健康と福祉を高め、働き、生きる力を向上させ、公平性を促進し、社会と文化を豊かにする食べ物、農業、習慣を意味します。

「持続可能な食糧」は、一部の著者によると、以下の基準を満たす食品を指します。

- **近接-** 最も近い実用的な現材料からできたもの、またはエネルギー使用を最小にしたもの。
- バランスの取れた食事の一部として**健康**で、有害な生物学的または化学的汚染物質を含まない物
- 生産者、加工業者、小売業者、消費者間で**公平または協調的に取引**されたもの
- 食品分野の従業員に対して賃金・労働条件で**搾取のないこと**・その生産において環境的に有益または**良性**(例えば有機的)
- 地理的アクセスと手頃な価格の両方の面で**アクセス可能**・生産と輸送の両方で高い動物福祉基準が守られていること
- 社会の全ての人々を**社会的に受け入れていること**・食と食文化に関する知識と理解を促す



10-15 分 s



7 - 14



- ゴミ 1セット、またはゴミカード 1セット
- 壁、場所、または 4 人の担当者またはボックス。



- システム思考能力
- コラボレーション能力
- 批判的思考能力



Recycling and reducing (リサイクルと削減)

概要

リサイクルと廃棄物の削減の違い、そしてどのように消費をより責任を持って環境にやさしくするかを理解するのに役立ちます。

活動方法:

1. ファシリテーターは、アルミニウム、堆肥、紙、プラスチックの4つのカテゴリが示されている場所または4つの箱を準備します。
2. ファシリテーターは、参加者を4つのグループに分けてもらいます。
3. 各グループにゲームカード⁵のセットを入れた紙袋を配ります。
4. ゲームカードを紙袋から出してマットや箱の適切なカテゴリに置くように参加者に指示します。
5. すべてのカードが適切なカテゴリに並べ替えられている場合。右のカテゴリに配置されているカードのポイントを与えます。最もポイントの多いチームが勝ち!

5. Lakeshorelearnng.com

ファッションリテーター向け情報:

- リサイクルは、自然にマイナス、中立、またはプラスの影響を残しますか？リサイクルはポジティブに見えるかもしれませんが、実際には環境に中立的な影響を与えます。
- それでは、減らすのはどうですか？再利用は、別の目的のために再び消費した品目を使用すると定義されます。これは、より良い環境を作り、自然を守るために必要な正しい影響です。環境に優しくない物質の消費量を減らすことから始めると、ほとんどの企業はこれらの材料の生産を停止します。私たちは自分自身から始めて、他の人のために良い模範を示すべきです。今でなければ、いつ？私たちがなければ、誰ですか？
- では、消費を減らすにはどうすればよいのでしょうか。
- 小さな一歩からはじめることができます、小さくても地球に本当に大きな影響を与えます。いくつかのアイデアを次に示します。
 - 自分のエコバッグを持参してください
 - ボトル入り飲料水の購入をやめて、自分のボトルを持参してください
 - コーヒーショップに自分の魔法瓶を持参してください
 - ビニール袋よりも段ボールを選択してください
 - ストローにノーと言いましょ
 - 使い捨てカミソリを買わないようにしましょう
 - 食品の貯蔵について考えなおしましょう



2 週間 各 4 時間



11-14



- ペンとノート



- システム思考能力
- 自己認識能力
- 批判的思考能力
- 問題解決能力



My Waste monitoring 自分の出すゴミを監視しよう

概要:

このアクティビティは、廃棄物の排出量とどれだけの人々が廃棄物を追加するかを理解します。アクティビティ中に参加者は、廃棄物を削減する方法についてのアイデアを考えだします。

活動方法:

第1週/廃棄物の追跡 -参加者に、自分の家庭廃棄物の記録を取り、重さを測り、種類を分類してもらいます。同時に自分の町の廃棄物の統計をオンラインでチェックするよう言います。

第2週/比較と発見 -参加者に統計量を比較し、廃棄物排出量の多い、少ない理由について話し合ってもらいます。また、廃棄物管理に関連する話題についても、以下のように話し合ってもらいます。

- あなたの廃棄物が行先。
- 有機廃棄物の管理について、回収されるのか？または堆肥されるのか。
- さまざまな種類の廃棄物はどのように分類されていますか？
- あなたの自治体では、何種類のゴミ分別がされていますか？

第3週/地元の廃棄物管理施設を訪問 -お住いの地域の地元の廃棄物管理施設への訪問の予約をします。
施設では廃棄物がどこに運ばれるのかを学び、それを処理する方法についてより多くの質問をすることができます。

報告の確認の為の質問:

- 地元の廃棄物管理施設で何を見て経験しましたか?
- そもそもそこで見た廃棄物を全部生産する必要があったものだと思いますか?
- そんなに多くの無駄を避けるための選択はありますか?
- あなた自身の廃棄物の量を減らすためにどんなことから始められますか?

What is your stand on... あなたの立ち位置は⁶



30-40 分



15 歳以上



- 自然に関する事柄
あるいは絵を印刷
したもの
- 床にラインを引く
ためのガムテープ
、ロープまたはチ
ョーク



- システム思考能力
- 自己認識能力
- 批判的思考能力



概要:

このアクティビティでは人々の持続可能性と自然に対する、姿勢、価値観や展望を探索します。同時に若者が反対意見の敬意を払いながら挑戦し、自信の意見を活発に発言することを後押しします。

活動方法:

1. ガムテープやロープで床/地面に長い線を張ります。線に沿って数字 1 ~ 6 と書きます。
2. 各参加者がアクティビティ中に自分の意見をかけるように、A4用紙 1 枚と、色の違うマーカーを渡します。
3. ファシリテーターは、一連の声明や画像が彼らに提示されることを説明します。そのそれぞれに、1番(同意)または6番(反対)に立つことによって、どれだけ強く同意するか、反対するか、おれだけ持続可能であるか否かを考えながら意思表示します。数字の間のたつこともできます。同じ場所あるいは隣の番号の所に立っている人と意見の交換することができます。ファシリテーターは、彼らの何人かに発表するように依頼します。
4. ファシリテーターが事前に準備した声明を読みます。同意するか、否か、持続可能であるか、ないかの声明は以下のようになります:
 - a. 自然は人間に先行する
 - b. 誰もがエネルギーの使用を減らす必要があります!
 - c. 誰もが環境保全に責任を負う
 - d. 私たちは木を切り倒してはならない。
 - e. 原住民の常識は、私たちが今日学校で学ぶものよりも環境を保全するのに役立ちます。
 - f. 人々はトイレを訪れた後、食べる前に手を洗います。
 - g. 湿地での伐採と栽培
 - h. 草藪を燃やす
 - i. 品物を買うか、リサイクル、再利用、修理するか

6. WWFの"[未来のための方法論](#)"から転用

5. アクティビティの応用編 - 新聞からの写真を使用します。参加者に、その記事に関してどれだけ賛成/反対するか、持続可能だと思うか否かを示してもらいます。そして、非持続可能な行動を持続可能な行動に変えることができる方法を尋ねます。

ファシリテーター向け情報

1. 練習を始める前に、誰もが敬意を払って異なるトピックについて異なる意見を述べることを説明してください。同様に、議論されたトピックに関する彼らの見解によって判断/審判されることのないことを説明してください。対話の[10原則](#)を使用して、円滑にファシリテートしましょう。
2. 他の人が進めた議論を聞いた後、一部の人はグループを変更したいと思うかもしれません。
3. 後日のフォローアップとして、あなたは再び同じ質問をして、最初に持っていた見解が変化したかどうか、もしそうであればどのような方向に変化したかを確認することができます。



20-30 分



15 歳以上



- 準備物無し



- 自己認識能力
- 批判的思考能力



Four Corners 4つのコーナー⁷

概要:

このアクティビティの目的は、参加者が、持続可能な生産に関連する意見、視点、価値観を述べ他者の意見を検討するのを助けます。

活動方法:

1. ファシリテーターは、4つのコーナーがはっきりマークすることのできる会議室または屋外で床に正方形を描きます。
2. ファシリテーターは、参加者が4つの可能な答えのうちの1～4の内の1つを選択して移動することによって質問に答えると説明します。それぞれの答えは4角の内の一つです。
3. 参加者はスペースの中央に来て、質問を聞いて好きな位置に行く準備をします。
4. インストラクターは質問を読み上げ、どのコーナーがどの選択肢に割り当てられているかを告げます。それぞれが自分の好みを反映したコーナーに移動します。
5. すべての参加者が自分の好きなコーナーに行くと、ファシリテーターは何人かになぜそこを選んだのかその理由を聞きます。違ったコーナーの異なる参加者に意見を聞きます。参加者は、考えを変えた場合にコーナーを移動することができます。

7. WWFの"未来のための方法論"から転用

ファシリテーター向け情報

- 参加者に自立的に考え、自分できめるよう促します。
- 自分が尋ねる質問に関する知識を深めるためにアクティビティの前に自分でよく調べるようにしてください。
- 環境に関連する3つの例を次に示しますが、ファシリテーターとして、参加者が議論するためにもっと色々な質問を用意することができます。
 - **新しい服を買うとき、あなたにとって何が一番大切ですか?** 価格 / ファッションナブル性 / どのように生産されたか / どれでもない
 - **製品の持続可能性を確保するのは誰の責任ですか?** 一般の人々 / 先進国 / 政府 / どれでもない



1.5 時間



15 以上



- 1週間に消費する食べものの表
- 食品ピラミッド



- 自己認識能力
- 批判的思考能力



Food Pyramid 食品ピラミッド

概要:

このアクティビティは、毎日の食べ物の選択が環境に与える影響を理解すること、そしてバランスのとれた食事があなたの健康と地球のバランスにどのように良いかを理解することです。参加者は、食事と栄養のための推奨食品ピラミッドを振り返ります。

活動方法:

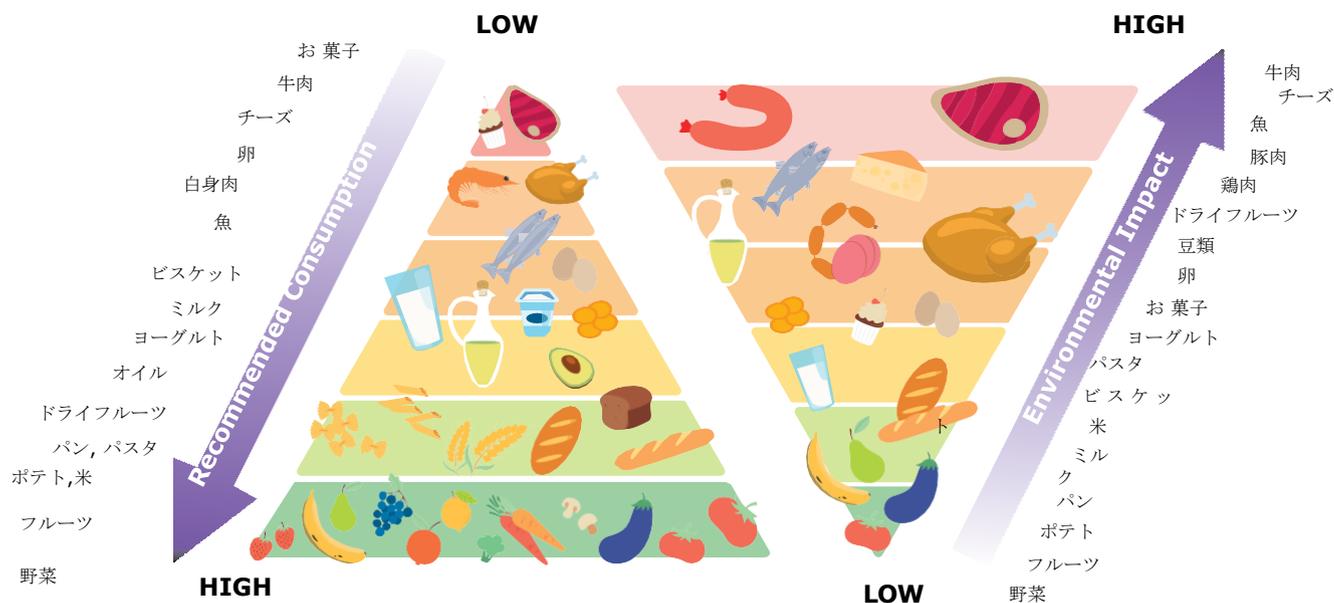
1. 参加者にグループで一緒に座って、好きな食べ物や飲み物が何であるかを意見交換してもらいます。あなたはどのくらいの頻度でそれぞれを食べますか?毎週の食べ物の表を紹介し、その中の頻度を書くように指示します。終わったら、各食品カテゴリーすべてにマークをつけ表の端に追加するように指示します。
2. 食品の継承に応じて空のピラミッドのステップに記入します - 最大の数はピラミッドの基礎の部分であり、最小はトップです。あなたが週の間すべての食べ物のタイプを摂っていなかった場合は、ピラミッドの底に食べていなかった食品の種類と同じだけ多くのピラミッドのステップを省いて起きます。
3. 標準食品ピラミッド⁸を紹介し、参加者の作ったピラミッドと比較してもらいます。次の質問を投げかけます:違いが見えますか?特定の食品タイプを食べ過ぎたり少なすぎたりしていますか?
4. あなたの食品ピラミッドを環境影響ピラミッド⁹と比較します。次の質問をします。あなたが食べている食べ物で高い環境影響の物がありますか?もしある場合、あなたはこの食べ物を食べ過ぎていますか?あなたの健康と環境のために良いものの代わりに何か他のものを食べることができますか?

グループに気づいたことを他のグループと交換してもらいます。

8. [Barilla Center for Food and Nutrition](#)
9. [Barilla Centre for Food and Nutrition](#)

ファシリテーター向け情報

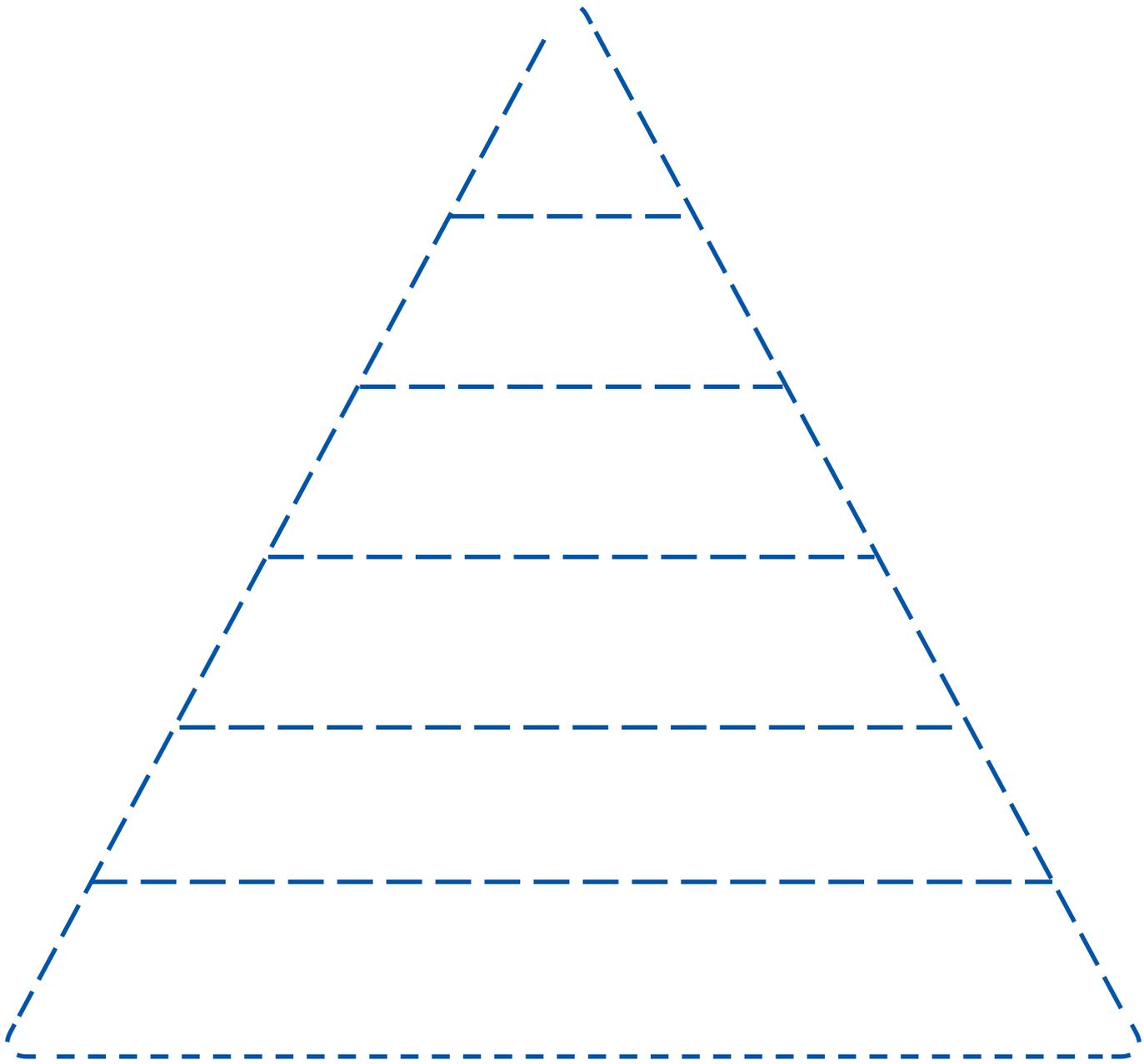
- ここに提供されるピラミッドグラフィックは、地中海の食事に焦点を当てています。さまざまなプラットフォームを通じて、参加者の国/地域の環境ピラミッドを検索してください。
- ここに提供されるグラフィックは主に15歳以上の人々のためのものです。他の資料を探して、住んでいる場所に合ったピラミッドを見つけることが大切です。



www.freepik.com

食品の種類	1日目			2日目			3日目			4日目			5日目			6日目			7日目			合計
スイーツ, 牛肉	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	
チーズ, 卵, 白身肉, 魚, ビスケット	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	
ミルク, ヨーグルト	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	
オイル, ドライフルーツ	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	
パン, パスタ, ジャガイモ, 米	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	
果物, 野菜	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	B	L	D	

B = 朝食、L = ランチ、D = ディナー



アクティビティー



自然と生物多様性

「確かに、我々は将来の世代のためにすべての種によって健康で居住可能な惑星を残す責任があります」

デビッド・アッテンボロー

自然とつながり、持続可能性に向けて保護する

7~10	11~14	15以上
アクティビティ: 何が危険にさらされていますか?	アクティビティ: 生命の網	アクティビティ: S.E.E リンク
アクティビティ: INaturalistによるSEEKアプリを使って自然を発見する	アクティビティ: INaturalistによるSEEKアプリを使って自然を発見する 上級レベル	
アクティビティ: BioBlitz - 自然地域の探検	アクティビティ: ワン・プラネット	
アクティビティ: 自然への影響を最小限に抑える	アクティビティ: 植樹について学ぶ	アクティビティ: ストーリーテリング - the Pixar pitch



時間



年齢範囲



資料と材料



主な能力



第1週—研究、
第2週- 1時間



7 - 14歳



- 大きなクリップ (色々な色がある方が楽しい) 各参加者に2個ずつ

- 外来種カード(赤)
- 在来種カード(グリーン)
- 絶滅危惧種のリスト、
:あなたの地元の種のリスト、気がかりな種、危惧種のリスト
- システム思考能力
- 批判的思考能力



What is at risk?何が危険にさらされていますか？¹⁰

概要:

このアクティビティは、じゃんけん(RPS)ゲームに基づいており、若者が生態系とその中の在来種の両方に対する侵略的な種の影響を体験することを可能にします。ゲームは適応可能であり、大人は若者が表現できる自分の地域で危険にさらされている特定の種を含めることを含むことも可能です。

活動方法:

1. すべての参加者が危険にさらされている在来種としてゲームを開始します。参加者はカードを持ち、自分の人生と子孫の生命(種の将来)を表す2つのペーパークリップを受け取ります。
2. ゲームが始まる前に、参加者は彼らの周りを見て、在来種の多様性を視覚化します。
3. 参加者はみな、じゃんけん(RPS)を知っているはずですが、じゃんけんの練習をします。このアクティビティではずっとじゃんけんを使います。
4. ファシリテーターからの合図で、参加者は相手を見つけ、じゃんけんを始めます。勝者は敗者から1つのペーパークリップを集めます。
5. 参加者がすべてのクリップをとられたらファシリテーターの所へ行き、新しいカードをもらいます。ファシリテーターは外来種の新しいカード(赤いカード)を渡します。外来種は在来種への脅威を表します。参加者は凍カードをかれらの在来種カードの上に置きます。a

10. ローワー・テムズ・バレー保護局

6. 外来種の参加者は利点を持っています。ゲームは次のルールで続行します。
 - a. 外来種は、在来種の参加者に勝つ;外来種は在来種からクリップ2つ取ります。
 - b. 外来種が負けると、在来種の参加者からクリップ1つを取ることができます。
 - c. 外来種対外来種の場合 - 勝者はクリップ1つのみを受け取ります。
7. 外来種がすべてのペーパークリップを失った場合、彼らはじゃんけんを続けますが、ペーパークリップを獲得するまで在来種の参加者とだけじゃんけんすることができます。
8. ゲームは、すべての参加者が外来種になると終了します(ファシリテーターは、参加者の数と配った外来種カードの数を追跡する必要があります)。参加者はペーパークリップを集計して、どの外来種が生態系に最も影響を与えたかを調べることができます。
9. 私たちが救わなければ、外来種によって生態系がどれほど迅速に影響を受けるかを参加者が体験できるように、追加のラウンドを行います。

参加者に対するいくつかの質問事項:

1. 外来種は、在来種の生態系にどのような影響を与えていると思いますか?
2. これらの外来種はどうやってここに来たと思いますか?
3. 外来種がチェック無しで入り込んだ場合、誰が苦しむだろうか?
4. 外来種の蔓延に対して何ができるでしょうか。
5. 植物や他の生物の非在来種の普及と導入を止めるにはどうすればよいでしょうか。

第3週 - 追加の研究

参加者は、彼らがゲームで担当した外来種がはびこることを避ける方法に関する研究を持参します。グループ研究やプロジェクトで、調査結果のプレゼンテーションで行うことが奨励されます。

ファシリテーター向け情報:

- 外来種は非在来であり、彼らが持ち込まれた生態系に属していません。それらを持ち込んだ人間に責任があります。

- 外来種には都合の良いことがあります。それは、新しい環境では外来種を食べたい、とか利用したいというものがないので、急速に繁殖し、増殖することが自由なのです。
- 一部の外来種は、資源のために既存の在来生物を上回り、これらの在来種を消滅させる可能性があります。
- 一部の外来種は、在来の食草動物が克服するために進化していない化学物質や棘のような防御を持っています。そのため外来種の数を制御するための天敵なしでふえつづけることができます。
- 外来種は、在来種の生物多様性に大きな影響を与えます。

参加者は、在来種が直面している課題に共感し、内部化し、外来種が我々の在来種の生態系に与える脅威を認識することができる。データグラフ化の結果を利用して、この外来種の乗っ取りがどれだけ速く発生するかを参加者に示すことができ、なぜこれが起こるのか、それについて何ができるかについて質問を促します。

生態系と環境との人間のつながり。1つの生態系が傷つくと、私たち全体が傷つくこととなります。

参加者は、外来種は、私たちの在来種が対処しなければならないすべてではないことを認識する必要があります。生息地の喪失は、世界的にもう一つの大きな懸念事項です。気候変動と温室効果ガスそして汚染はさらに懸念されます。これらの課題はすべて、人間の関心の欠如と人間の非介入によって複雑化しています。

応用編:参加者またはファシリテーターは、開始時に在来種と外来種の数記録し、数分の間隔をおいてグラフを導出できるチャートに書き込みます。

時間(分)	在来種数	外来種の数
開始		
2		
4		
6		
8		
10		



20 - 30 分



7 - 14



- [Seek by iNaturalist](#)
- [iReal-time Computer Vision predictions in Seek by iNaturalist version 2.0](#)
- [Our Planet Lab toolkit](#)
- アプリを使うための 機器



- システム思考能力
- 批判的思考能力



Discovering Nature with Seek App by iNaturalist

iNaturalistによるSeekアプリを使って自然を発見する¹¹

概要:

参加者は、周囲の自然環境を発見するために、イベント/会議や他の野外アクティビティ中にアプリを使用するように招待されます。アクティビティの終わりまでに、参加者は生物多様性の重要性とそれを維持するために若者がどのような行動を起こすことができるかを理解します。

活動方法:

1. ファシリテーターは、[ビデオチュートリアル](#)の助けを借りて、Seekアプリと生物多様性を紹介します。参加者は自分の携帯を利用してアプリを使用します。これは、彼らがこのアプリを使用できるアクティビティ、例えばハイキングや他の野外アクティビティが続く紹介になります。
2. あなたは私たちの惑星ラボのツールキットからアクティビティやガイダンスを利用することができます
3. 参加者は、アクティビティ中に少なくとも3つの野生動物や植物種について学び、それを完了する際に、これらの種について学んだことについて話あいます。

11. [Seek by iNaturalist](#)

ファシリテーター向け情報:

Seek by iNaturalist アプリについて

iNaturalistプラットフォーム(カリフォルニア科学アカデミーとナショナルジオグラフィック協会の共同イニシアチブ)の一部であるSeekアプリは、WWFとNetflixが発表した一連の教育ツールで構成され、ヒットシリーズ「私たちの惑星」によって引き起こされた私たちの惑星を救うことに関する世界的な会話に若者を巻き込みます。

「私たちの惑星のための市民科学」ツールキットは、学校、大学、青少年グループのために利用可能です。ユーザーは更新されたアプリ'Seek 'by iNaturalist"または地域の生物多様性を監視し、地域社会の野生生物の条件を改善するための生物多様性行動計画を開始するために提供されたオフライン記録ツールを利用することができます。

報告の確認のための質問

- このアプリは、あなたの地元のグループでアクティビティを開発するのに役立つと思いますか?
- どのようなアクティビティでこのアプリを使うことができますか?
- このアプリは、あなたが地球の生物多様性を保護するためにどのように役立ちますか?



1週目 2時間

2週目 4時間

3週目グループでアクティビティ



7 - 14



- 第1週 - ビデオまたは写真、選択した領域のコンピュータまたはマップ
- 第2週: グループごとに、ロープまたはフラフープ、虫眼鏡、種識別のコピーをつけたクリップボード、カードワークシート、デジタルカメラ(利用可能な場合)。
- 第3週 - データ、写真、および遠征中に収集したサンプル (標本)。
- システム思考能力
- コラボレーション能力



BioBlitz - Natural area exploration

自然地域の探検¹³

概要:

参加者は、BioBlitzの組織化と実行に協力し、短期間で特定の地域でできるだけ多くの種を見つけて特定します。BioBlitzでは、科学者、家族、学生、教師、その他のコミュニティメンバーと一緒に地域の生物多様性のスナップショットを取得します。

活動方法:

第1週 - バイオブリッツの準備

1. ファシリテーターは、グループがBioBlitzに参加することを説明します。参加者と一緒に、探検したい自然の領域を選択して、学習を行います。自然保護区、国立公園、あるいは都市公園である可能性があります。近くの環境で生物多様性を見つける可能性のある地域について話し合います。
2. ファシリテーターは生物多様性と BioBlitz の概念を説明します。若者にウイルダerlandのアレックとアメリカの少年スカウト、タルサ部隊20のビデオをバーチャルビデオ-bioblitzで見たり、写真を見たりします。見たことのない新しい種を見たら手を挙げるように指示します。
3. 彼らがビデオや写真で見たものについて話し、なぜ自然地域のすべての種の目録を作ることが役に立つのか?尋ねます。
4. 「マップメーカーインタラクティブ」または「Google マップ」を使用して、若者に調査エリアを探索してもらうよう招待します。参加者に、グループが BioBlitz を実施する選択したエリアのマップを見つけて作成してもらいます。質問: どのような生き物を特定できますか? どのような地域で様々な種を見つけることを期待していますか? BioBlitzの一部として目録を作成しようとしている生物多様性にどのような人間の領域が影響を与える可能性がありますか?

12. [バイオブリッツ バイ ナショナルジオグラフィック](#)

5. 事前に現場体験を計画します。参加者と、BioBlitz を実行する時間を使って効率的に作業する方法について話し合います。参加者は小グループに分けます。参加者が行きそうな場所にマップに印をします。参加者一人一人にノートと鉛筆を持参してもらいます。
6. 様々な植物をどこで見たことがありますか?様々な動物をどこで見たことがありますか?どのような生息地とどのような条件が動物や植物が生き残るのを可能にしますか?

第2週 - バイオブリッツを実施する

1. 探検のために選択されたサイト上で、最初に個々で静かな観察の時間を過ごし、次にそれぞれ相談しながらチームで観察します。
2. まず、約5分間、参加者に静かに座って周囲を観察してもらいます。ノートには、見たり、聞いたり、匂いを嗅いだりした生き物を言葉であるいは絵に描いたりするように指示します。
動物に気づいたら、データシートにメモするか、可能であれば写真を撮ってください。
3. 沈黙の観察の前後に、参加者に研究する地域を選んでもらいます。フラフープやロープを使用して選択した研究エリアに印を付けてもらいます。
4. 彼らがBioBlitzを行うにつれて、参加者は調査領域の地図上に調査結果をマークし、また、種識別カードワークシートで見つかった種に関するできるだけ多くの情報を記します。
5. 種を特定し、参加者が目録作りを終了したら、グループの集会場所に戻ります。
6. 帰宅前に、非常に小さな生物のサンプリングや、飛んでいる生物、這っている生物あるいは、雨や風物理的要因など、遭遇する課題について話し合い、データに及ぼす可能性のある影響について話し合います。

第3週 -研究

1. 周辺のBioBlitzで観察された生物を識別し、フィールドガイド等の専門家に助言を仰ぎ、その種の識別カードに情報を追加する。研究対象地域の多様性を表す目録を作成します。
2. 結果をマップに積み上げ、データを共有します。
 - a. 何種が見つかりましたか?
 - b. どこで何の種が見つかりましたか?
 - c. どのような生息地で種が見つかりましたか?
 - d. お互いの近くで発見された種は何と何ですか?
 - e. どのような無生物要因が見つかった種に影響を与えた可能性がありますか?
 - f. グループの研究方法は、発見された種にどのような影響を与えたでしょうか?
 - g. あなたが別の近所のBioBlitzを行う場合、あなたは別の方法で何をしますか?
3. 調査エリア内の様々な種の分布を示す地図を作成するよう参加者に依頼します。他の友人や他の人々の生物多様性の概念を視覚的に表示するために、それらを切り取って地図に貼り付けさせます。
4. 調査結果について話し合います。参加者が目録を作成した地域の中および地域間での生物多様性について話し合います。

ファシリテーター向け情報:

- **Bioblitz**とは何ですか: 市民科学者のチームが自然地域でできるだけ多くの種を識別するのに役立つイベントです [Whatバイオブリッツとは何ですか?](#)

iNaturalist/Seekアプリ(ご希望であれば):Discovering Nature の iNaturalist/Seekアクティビティガイドでより詳しい説明を得ることができます。

科学者や自洗環境保護に責任のある人々は、そこで生物多様性を理解する必要があり、目録を作ることがそれを行う一つの方法です。

- 植物は通常、土壌、水、日光を必要とし、野生動物には食料、水、居場所、スペースが必要です。
- iNaturalistなどのスマートフォン技術やアプリは、BioBlitzの一環として、生き物に関する写真や生物学的情報を収集しやすくします。iNaturalistにアップロードされた高品質のデータは、世界中の科学者や政策立案者が使用するオープンソースデータベースであるグローバル生物多様性情報ファシリティの一部となっています。
- あなたは、種を探すためにどの程度岩や土壌を移動することができるかを事前に決定する必要があります。良い一般的なルールは、岩を持ち上げるが、その元の場所に戻すということです。参加者は研究現場から種を持ち去ることを避け、見つけたようにサイトを離れるように、しなければなりません。早朝や暖かい季節に調査を行うことは、異なる結果をもたらすかもしれないと気付く若者もいるかもしれません。



40 分



7 -11



- [‘A World without Rainforest’](#) のセット



- システム思考能力
- 予想能力



Minimum impact on Nature 自然への影響を最小限に抑える

14

概要:

今と同じ速度で熱帯雨林を伐採し続けると、地域や世界中で何が起こるかを探る。

活動方法:

1. ファシリテーターは、熱帯雨林を保護するために多くのことが行われているが、それはまだ破壊の脅威にさらされていると説明する。毎分25のサッカーのコートに相当する領域が破壊されています。このアクティビティは、このまま熱帯雨林を破壊し続けるとどうなるかを示しています。
2. 参加者を4~5人のグループに分け、「A World without Rainforest 熱帯雨林無しの世界」カードのセットを与えます。彼らはカードを2つのカテゴリーに分類する必要があります:「森林伐採が熱帯雨林に生息する人々、植物、および動物に与える影響」と「森林伐採が私たちすべてに与える影響」。彼らは「森林伐採が私たちすべてに影響を与える影響」の山に7枚のカードを持っている必要があります。
3. 次に彼らは彼らが最も重要であると思う問題に準じて7枚のカードをランク付けする必要があります。最も重要を2枚と最も重要でないを2枚ランク付けることができます。
4. グループ間で最も重要と最も重要でないカードについて意見交換します。

13. [スカウトスコットランド](#)

5. カードから収集した情報を使用して、森林、人、生物多様性、国内外での気候変動に対する影響について、話します。
6. やし油を使っている食品や化粧品、皮革製品、木材製品の使用などの問題に関連していることを探求するよう奨励します。

リソースと参照:

- <https://www.scouts.scot/media/1606/goal-15-life-on-land.pdf>
- <https://www.scouts.scot/media/1595/17-activities-for-17-goals-print-friendly-scout-card.pdf>



45 分



7 -10, 11-14



- 紐1巻
- 植物や動物を表すカード



- システム思考能力
- 予想能力



Web of Life—生命の網¹⁵

概要:

今と同じ速度で熱帯雨林を伐採し続けると、地域や世界中で何が起こるかを探る。

活動方法:

1. **参加者をグループに分けます。**最大グループサイズは15人です。理想的なサイズは8~12人になります。各グループは成人一人と一緒に円になって座ります。
2. **各参加者に、植物または動物の名前を割り当てます。**彼らはその植物や動物について少しは知っていることを確認してください。ゲームをするには、その植物や動物が食物連鎖にどのようにつながっているか知る必要があります。
3. **ゲームを開始する** - 紐1巻を見せ、その紐が私たちに、植物と動物の間の接つながりを見せることができると説明します。あなたは太陽になります。すべてのエネルギーは太陽から来ているので、あなたから始まります。

巻紐を渡しながら、「私は太陽です。私はリンゴの木に紐を渡します、なぜなら、リンゴの木が成長するためにエネルギーを与えるからです。」といいます。

4. **ゲームを続ける**- 次に“木”は円の中で、何等かの関係のある植物あるいは動物選びます。”木”は紐をもったまま、巻紐をその植物あるいは動物に渡します。例えば、木はその葉を食べる鹿に巻紐を渡すかもしれませんが、樹皮の中の虫を食べるキツツキに渡すかもしれません、あるいは枝に来るフクロウに渡すかもしれません。紐は短めにもってください。(みじかすぎないように!)。皆が紐につながるまで続けます。いくつかの植物や動物はもっとつながりがあるかもしれません。でもとにかく全員が”網”の一部になっていくてはなりません。

14. [スカウトスコットランド](#)

5. **つながりを探る**- 若者と一緒に振り返ります。どの植物や動物が最もつながりを持っていますか?誰が誰に依存していますか?
繋がりが壊れるとどうなりますか?キノコ(または他の植物や動物)が消えた場合はどうなりますか?
キノコはそれほど重要ではありませんか?キノコがウェブ上で優しく引っ張ってもう一度ゲームを試してみてください。円の中の各植物や動物が引っ張りを感じれば、彼/彼女はそれぞれが表す植物や動物の名前を叫びます。
6. **ゲームを終了する** - ゲームについて何人かの参加者に尋ねます。ゲームについてどう感じましたか?ほかにも例えば家の裏庭から、他のいくつかのつながりの例を提供することはできますか?



20 - 30 分



13歳以上



- [Seek by iNaturalist](#)
- [私たちの惑星ラボツールキット](#)
- [ビデオチュートリアル](#)
- アプリ用のモバイル デバイス



- システム思考能力
- 批判的思考能力



INaturalist で自然を発見する - 上級レベル¹⁵

概要：

ファシリテーターは、ビデオチュートリアルの助けを借りて、INaturalistアプリと生物多様性について紹介します。参加者はそれぞれのモバイルデバイスを使ってこのアプリを使用します。これは、彼らがこのアプリを使用できるアクティビティ、例えばハイキングや他の野外アクティビティ等の導入になります。

活動方法：

1. [私たちの惑星ラボツールキット](#)にあるアクティビティやガイダンスの一部を使用することができます
2. アクティビティ後に、参加者は他のイベント/集会での野外アクティビティでアプリを使用して、周囲の自然環境を発見することができるようになります。
3. プロジェクトを管理することで、INaturalist で探査の旅を続けることができます。この[Web サイト](#)にアクセスして、より多くのリソースを取得できます。

ファシリテーター向け情報:

- iNaturalistの詳細を知る [\(ここをクリック\)](#)
- 参加者は、アクティビティ中に少なくとも3つの野生動物や植物種について学び、それを完了する際に、これらの種について学んだことを議論する必要があります。
- アクティビティの終わりまでに、参加者は生物多様性の重要性とそれを維持するために若者がどのように行動を起こすことができるかを理解する必要があります。
- 「私たちの惑星のための市民科学」ツールキットは、学校、大学、青少年グループ等のために利用可能です。

報告の確認の為の質問

- このアプリは、あなたの地元のグループでアクティビティを開発するのに役立つと思いますか？
- どのようなアクティビティでこのアプリを使用できると思いますか？
- このアプリは、どのように地球の生物多様性を保護するために役立ちますか？



制限なし



11歳以上



● Access to internet

● スクリーン/ラップトップ/モバイル



● システム思考能力

● 規範と価値観を反映する能力



ワン・プラネット¹⁶

概要:

このアクティビティの目的は、参加者に私たちの惑星を理解するよう促すことです - そして、地球が直面する課題と、地球を保存し、自然と人々が繁栄する未来を作り出す方法作り出します。

活動方法:

1. ファシリテーターは、参加者に[ワンプラネットのエピソード](#)を見せます。それぞれの興味のある領域に基づいてイントロビデオや他のものを見ることができます。
2. グループは、彼らが行うことができる様々なアクティビティを含む[ワンプラネットエデュケーショナルリソース](#)を実行します。
3. 追加:彼らは教室でスカイプの[私たちの惑星は](#)、を通して専門家や世界中の教室をつながることができます。
4. さらにつけたしの部分!惑星のために声を上げることを誓うと仮想驚くべき惑星を渡ってインタラクティブな旅を通してより多くを学ぶなど、地球[のために何ができるか](#)をさがしてください。

ファシリテーター向け情報:

Our Planet は活気的な NetflixとSilverback Filmsそして WWFの4年間にわたるコラボレーションです。その中では豊富な自然の驚異、象徴的な種、そして今も現存する野生生物の光景、そしてその存在を緊急的に脅かす主要素を明らかにします。今日、我々は我々の星、地球の健康に対して大きな脅威となっています。

その他のリソース:[私たちの惑星教室のリソース - 英国](#)

16. ネットフリックス、シルバーバック映画、WWF



4 時間



11 - 14歳



準備物なし



- システム思考能力
- 批判的思考能力



植樹について学ぶ

概要:

植林/植生のプロセスを理解する: 苗木屋/温室/庭師を訪問して植林と植生のために木や植物がどこから来るかを知る。

活動方法:

1. **準備 - あなたの周囲/地域の森林/植生についてグループで振り返りま**す。森林はどこに見えますか? 植生/緑の地域はたくさんありますか? おそらくあなたは以下を見つけるでしょう:
 - a. 植生はある程度で減らされています
 - b. 植生は別の場所で増えています
 - c. 木が切られ、よそに運ばれてしまいました。
 - d. 切られた木のあとは植えられていない。
 - e. 切られた木の場所は植え替えられています
 - f. 木は製材所で処理されます
 - g. 木から作られた製品が日常生活の中で木から来ています。
 - h. 知り合いが林業/大工で働いている
 - i. 木を切るのにはいくつかの理由がある。ただ単に邪魔なだけ、建築材料に使う、薪にする
2. **温室/苗木屋を訪問しよう** - 指導者が事前に、地域の苗木屋/温室/庭師訪問の調整準備をします。参加者は現地で、木の成長、植樹等について学び、さらには質問もすることができます。
3. **振り返り - 苗木屋/温室/庭師で見たこと、経験したことを話し合います**。木が再び成長するためにかかる時間を記録するようにしてください。木を伐採する必要があるのはいつだと思いますか? 木を伐採しないようにする方法はありますか? 自分で木を植えるために何をする必要がありますか?



20 - 30 分



14歳以上



- 色と意味の違うサイコロ3つで一セット



- コラボレーション能力



S.E.E（社会、環境、経済）リンク¹⁷

概要:

生態系機能、コンポーネント、および生態系への影響を調べることによって、社会、環境、経済(=S.E.E.)の間の関連性を探る。

活動方法:

1. 参加者は小さなグループに座らせます。参加者の一人がサイコロのセットを転がします。
2. 各ダイス(赤、緑、青)から1つずつ、3つの数字が選ばれます。各カテゴリから数字を使ってトピックを選択してストーリーを作成します。
3. グループは議論する時間、2-3分与えられます。その後、短いストーリーを作ります。用語は、の順番は任意です。グループは物語を書き留めます。1つのストーリーが終了したら、ダイスをもう一度転がして新しいストーリーを作成します。
4. すべてのグループが少なくとも1つの物語を完了したら、いくつかのグループに発表してもらい、その話について話し合います。
5. バリエーション:サイコロのセットを追加することによってさらに進むことができます。これらのサイコロは感情を示します:喜び、悲しみ、幸福、失望、満足感、興奮。

例: 赤いサイコロは水の循環を規制する、緑のサイコロは土壌、青おサイコロはエネルギー生成

そして物語:川の近くの町は人口と産業の増加のためにより多くの電力を必要としている。近くの川は、貯水池にせき止められれば、必要なすべてのエネルギーを提供するのに十分な大きさです。せき止められた川は川を通して異なる排出の自然周期を壊し、川の平均水位を減少させます。魚はもはや産卵のために川を上って移動することはできません。

17. [WWFの「未来のための方法論」から転用](#)

以前は川を流れてきた、栄養豊富な堆積物、そして水位が高い季節には川岸に堆積したすべての栄養豊富な堆積物は、ダムによって閉じ込められています。ダムによって水の循環の自然な規制が破られ、栄養豊富な土壌が不足しているため、下流の生態系が変化します。

赤 - 生態系機能	緑 - 生態系コンポーネント	青 - インパクト / 使用
<ol style="list-style-type: none"> 1. 水の循環を規制する 2. 避難所(動物用) 3. 食べ物(人間向け) 4. 気候を規制する 5. 水と空気をろ過 6. 回復力のための生物多様性 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 水 2. 空気 3. 土壌 4. 栄養素 5. 野生動物 6. 植生 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 集中的な食糧生産 2. エネルギー発電 3. 飲料水 4. 採掘 5. 観光過密 6. 都市化



1.5 時間



15歳以上



● 紙、鉛筆



● コラボレーション能力



Storytelling

ストーリーテリング – the Pixar pitch¹⁸

概要:

アドボカシーは、若者に自分の意見とより良い世界を作るための彼らの提案を表明する機会を提供します。青少年擁護は、教育、コミュニケーション、リーダーシップスキル、証拠の使用を包含しおり、変化のための説得力のあるケースを作るためのエビデンスも含まれます。ストーリーテリングは、魅力的で創造的で魅力的な方法であなたのケースを作るための強力なツールです。ピクサーピッチを使って生物多様性を提唱しよう。

活動方法:

1. 参加者は、自分が提唱したい問題を決定します。: 例えば生物多様性の喪失、種に対する特定の脅威、生息地を破壊する山火事など、
2. ピクサーストーリーモデルを紹介します。
3. 森林の中で人為的な火災を排除するために、山火事を例に取り組んでみましょう。
4. 参加者にピッチを作成する時間を与える:
 - a. ピクサーのストーリーを使用して空白を埋めます
 - b. 完了したら、ストーリーを書き直して拡張できるようにします。
 - c. 最後に、じかんがあれば、再度書き直して、話を拡張してください。
5. 何人かにそれぞれの話を披露してもらいます。

18. The Pixar- To Sell is Human ダニエル・ピンク 著

ファシリテーター向け情報:

- ファシリテーターの為の参照
- ピクサーフィルムは、6つの連続した文で同じ物語構造を使用しています。
 1. むかしむかし、..
 2. 毎日..
 3. ある日..
 4. そのため..
 5. そのため..
 6. 最後に～..
- この6文のテンプレートは、魅力的でしなやかです。それは投げてが物語の十分に文書化された説得力を簡潔さと規律を強制する枠組みの中で。利用することを可能にします。

ファインディングニモ

1. むかしむかし、..彼の一人息子ニモを非常に保護していたマーリンという名前の未亡人の魚がいました。
2. 毎日。。。マーリンはニモに海の危険性を警告し、遠くまで泳がないように懇願していた。
3. ある日..反抗行為で、ニモは父親の警告を無視し、公海へ泳いでいきました。
4. そのため..彼はダイバーに捕らえられ、シドニーの歯科医の魚の水槽にいれられてしまいました。
5. そのため..マーリンはニモを取り返すための旅に出発し、途中で他の海の生き物の助けを借りながら行きます。
6. 最後には　　マーリンとニモはお互いを見つけ、再会し、愛は信頼によることを学びます。

バイオダイバーの問題

1. むかしむかし、..その中に住んでいたすべての植物や動物に食料、きれいな空気、水を提供した美しい森がありました。
2. 毎日。。。人間は森林が提供した資源を使い、自分や家族に食糧を与えることができました。彼らは長年幸せに繁栄しました。
3. ある日..状況は変わりました:人間は、彼らの食糧を成長させるために森を燃やすために火を使用しました。すると気候が変化し、暑い季節がより暑くなり、梅雨はもはやそれまでの梅雨はありませんでした。
4. そのため..山火事は増加し、森林の多くのヘクタールを破壊しました。植物や動物は今や住む場所を失い、人間も同様に影響を受けました。
5. そのため..人間は彼らのやり方を変え、彼らは火を使用しない賢明な農業慣彼らをするようになり、より合理的に森林資源を使用するように自分自身を教育しました。
6. 最後には..森は元に戻り成長しました! そして今、植物や動物(人間を含む)は永遠に食べ物、きれいな空気、水を得ることになります。

この6文のテンプレートは、魅力的でしなやかです。それは投げがてが物語の十分に文書化された説得力を簡潔さと規律を強制する枠組みの中で、利用することを可能にします。

さて、あなたは**Pixar** スタイルのアドボカシーピッチを取得しました。

3

次の移動を計画する

プラスチックの問題とそれがあなたのコミュニティやエコシステムにどのような影響を与えるかについて知らされたら、コミュニティサービスプロジェクトを協力して行動するように計画する良い時期です。あなたは私たちの [Community サービス プロジェクト ガイドライン](#) を使用することができます。これは、プロジェクトの計画、実行、評価の方法についてより深く理解を得るためのものです。



あなたがどうにかしなくてはと思うような、地域をおびやかしているようなことは何ですか？

あなたや地域の人たちはどんな風になればよいと思っていますか？



行動計画におとしこみましょう。

特定されたニーズや問題を解決するためには、どのような手順を実行する必要がありますか。	これらの各手順の予想結果は何ですか。	これらの結果からコミュニティに何がもたらされますか？

プロジェクト中

あなたの計画をモニタリングする	結果と経験を評価する
<p>私たちは軌道に乗っていますか？• 計画された活動をすべて完了しましたか。 • 私たちの活動は、期待した結果(出力)を出せていますか？• 障害に直面したことがありますか？どうやってそれらを克服するのですか？</p>	<p>私たちは必要性や問題に対処しましたか？• 私たちの活動は、コミュニティに期待される利益(成果)を生み出しましたか？• 別の方法で何かをする必要がありますか。 - このプロジェクトから何を学びましたか？</p>

一例

コミュニティ内の廃棄物の発生源と、その処分方法を特定します。	コミュニティの廃棄物のある所と種類別の廃棄物管理センターまたは管理地域の地図？	市民は、汚染を避けるために、どこでどのように家庭廃棄物を正しく処分し、管理できるかを学びます。
--------------------------------	---	---

ノート





SCOUTS®

Creating a Better World

© World Scout Bureau Inc.
SCOUTING DEVELOPMENT
2020年6月

ワールドスカウト局グロ
ーバルサポートセンター
クアラルンプール

Suite 3, Level 17
Menara Sentral Vista
150 Jalan Sultan Abdul
Samad Brickfields
50470 Kuala Lumpur, MALAYSIA

電話: + 60 3 2276 9000
ファックス: + 60 3 2276 9089

worldbureau@scout.org
scout.org



earthtribe®