

ト1枚に1アイデア、「質より量」で何枚も書く。みんなが見やすいよう「太い字」で書く。

<マッピング>

模造紙に、グループで書き出した環境問題を、関連性を明らかにしながら、マッピングする。

結果を発表する。



<環境問題マップについての分かち合い>

- ・「環境問題マップで思ったこと」を、ワークシート1に記入してから、グループ内で話し合いをし、グループごとに発表する。
- ・自分の所属する「施設が新たに果たせると思うこと」をワークシート2に記入する。
- ・グループ内で発表する。その際に、他のメンバーは、もっと他に考えられるテーマがあれば、提案する。
- ・その提案を、「期待されていること」としてワークシート2に記入する。

<環境教育事例紹介>

- ・ ストップ！温暖化すごろくゲームの紹介

環境教育で大切なことは、体験しっぱなしではなく、体験したあとに「何がどうだったのか」必ず「ふりかえり」をすることが大切。

- ・ 環境教育が求めるものは、「気づきから行動へ」
- ・ プログラム作り 野外の例、室内の例
「ワンダーラボ」（北陸電力の体験型実験教室など）の例

<プログラム素案作り>

ワークシートを使い、プログラムの目的、対象、施設素材の有無、入手の可否などをシートに記入していく。これをもとにプログラムの素案をつくることができる。

<ふりかえり>

今日の研修で気付いたことをシートに記入する。

<終了>

(記録：森田由樹子)



《ファシリテーターのふりかえり》

1日目の最後のふりかえりでは、進め方について、もっと目的を明確にした研修会にしてほしい、など、いろいろとお気づきの点をご指摘いただきました。その様な状況の中で進行についてとまどいを感じながらも、次第に話し合いに集中し、積極的に参加いただけたのは幸いでした。(定村)