

海洋教育

所属 F2,F6班

1. テーマ

海洋問題に興味や危機感を
持ってもらい、問題解決について
深く考えてもらう

2. 制作に至る過程について

1. 海洋教育について研究しようと思った理由

・生態系の保全について調べたところ生物の宝庫であるサンゴ礁を保全することで生態系を守れると思ひ、そのためには様々な海洋問題などの要素を調べる必要があると考えた

・海洋保全には多くの人々が共通理解を持ち、協力する必要がある
→まずは、海洋教育を通してたくさんの人に海洋問題について知ってもらうことが重要

2. カードゲームという選択

・先生の紹介で気候変動についてのゲームを体験させていただく機会があった
・ゲームは楽しみながら自分たちで主体的に海洋問題について考える機会になる
→ポスター発表など受動的な方法よりも関心をもってもらいやすい

3. 制作で苦労した点

・海洋問題やその解決法を調べる際、膨大な量の情報収集が必要で、さらにゲームに活かすためにはそれらを理解する必要があった
→個々の海洋問題の関連が見えるなど、新たな発見も多くあった



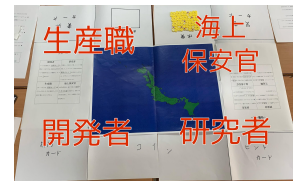
3. ゲームの仕立て

1. 役割について

- ・開発者…表の中から1枚技術カードを開発する
- ・研究者…次のターンで知りたいヒントを選べる
- ・生産職…表の中から1枚資源カードを得られる
- ・海上保安官…密漁や大災害に対応する

2. ゲームボードについて

右の画像が実際のゲームボードとなる。役職毎に座る位置が決まっている。



3. ゲームの流れについて

- ①災害カードを引く
- ↓
- ②話し合いをし、各役職の行動を決定する
- ↓
- ③ダメージの計算をする
- ①～③を繰り返す

4. ゲームの終わり方について

クリア…全ての災害カードを解決する

ゲームオーバー…水質を示すおはじきが全て無くなる

4. 海洋教育としての意義・今後の活用法

1. 海洋教育としての意義

- ・海洋問題についてどう対策すればいいのかわかると自分で考えることができる。
- ・海洋問題に興味や関心を持ってもらえる

2. 今後の活用法

リモートアプリなどを活用し、より多くの人にゲームを体験してもらう。

<https://www.wwf.or.jp/>

堤 裕昭(2012)「有明海奥部における大規模な赤潮の発生とその発生メカニズムと原因」沿岸海洋研究 4巻,第2号,165~174

本城 凡夫(1999)「有害赤潮による被害と対策」水産増殖47(2),165~171

松本 亮・小林 周平・中山 裕文・井村 秀文(発行年未記載)「東アジアの環境問題の発生・対策の歴史的過程:日本・韓国・中国の比較」

北海道水産林務部総務課「北海道の水産9」

鳥居 謙一(2000)「生態系保全の観点から見た海岸事業の現状と今後の展開」応用生態高層集:日本の沿岸環境保全29~36

稲森 悠平(1992)「水環境保全のための生活排水処理技術の開発・普及のあり方」特集・生活系排水処理シンポジウム

<https://www.stat.go.jp/>

<http://okinawagreen.net/akatsuchi/index.html>