



Riverwalk

Guidebook

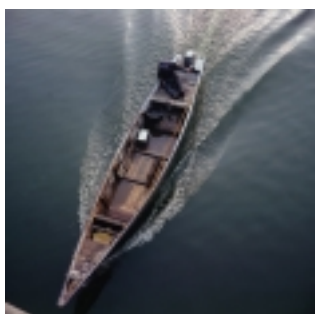


RIVERS
川

目次

第1部 リバーウォークの紹介

川プロジェクト	6
リバーウォークウェブサイト	6
サポート	6
川プロジェクトへ参加するには	7
このガイドブックについて	7
お問い合わせ	7
川を研究しよう	8
大きな質問	9
ツアー	10
「組」と「ワークグループ」について	11
頼りにしてください!	11



第2部 リバーウォークの使い方

はじめに	13
ログイン	13
組のメインページ	14
ワークグループ	15
リバーウォークを歩む	16
「鮭組」「マス組」	16
「リュック」	16
「ツアー」	16
「掲示項目」	17
「トピックス」	17
ワークグループリスト	17
他人のツアーを見る	18
ツアーを歩む	19
掲示板でメッセージの読み書き	20
リュックの使い方	21
リュックに入られるもの	22
文書の入れ方	22
画像、映像、音の入れ方	22
URLの入れ方	23
リュックに入っているものを表示、編集する	23

新規ツアーの作成	24
1: ワークグループに入る	24
2: リュックに入っているものを共有します	25
3: 新規ツアーをはじめます	26
4: ページ作成	27
5: 資料を選びます	28
6: ページを追加します	28
7: 出版！	28



第3部 授業カリキュラムへの導入

リバーウォークを授業カリキュラムに取り入れる	30
段階	31
「ミニ」活動プラン	32
川と水の記憶	32
君の川の音は？	32
君の川を「チャート」してみよう	32
川に関するコンセプトを「マッピング」してみる	33
ナイル川流域の水政治問題	34
街づくり	37
討論会：産業公害について	39



リバーウォークの紹介

ここでは川プロジェクトとリバーウォークの概要を説明します。プロジェクトの目的のほか、ツアー、ワークグループ、メンターなどリバーウォークの基本的な構成を説明します。

目次

川プロジェクト	6
リバーウォークウェブサイト	6
サポート	6
川プロジェクトへ参加するには	7
このガイドブックについて	7
お問い合わせ	7
川を研究しよう	8
大きな質問	9
ツアー	10
「組」と「ワークグループ」について	11
頼りにしてください！	11

the rivers project



川プロジェクトは、世界の川の文化、自然科学、美しさの探究を通し、世界各地の子供たちの交流を深めることをめざしています。日本をはじめ世界各国の学校と協力し、米国ミシガン大学インタラクティブ・コミュニケーションズ&シミュレーションズ(ICS)グループでは、川や水域に関する文化、自然生態、地理、政治、芸術の研究に興味のある子供たちをサポートする活動や教材を開発しています。

Riverwalk website

リバーウォークは、世界各地の子供が、土地、文化、分野の違いをこえて、川について語り合う手助けをすることを目標としています。このプログラムに参加する子供たちは、身近にある川や、興味のある川について、また川に関連したトピックについて研究することができます。リバーウォークのウェブサイトを使って、子供たちは自分の取り上げた川やトピックの重要性を世界中の仲間たちに説明します。子供たちは世界各地の川が、豊かな資源をどのように利用し、そして守ってきたのかといった課題を一緒に話し合うことができます。ディスカッション(話し合い)は、参加者がリバーウォークのウェブサイトを使って制作する材料に、専門家、教師、大学生らが資料を補足したものを中心にすすめられます。この材料をベースとし、生徒は「ツアー」(物語)を、地理、歴史、テーマ別の資料を加味しながら作りあげていきます。その過程で大学のメンターたちが助言、ガイダンス、専門的意見を提供します。

サポート

リバーウォークは国土交通省出雲工事事務所、米国ミシガン大学教育学部、日本学センターおよび国際研究所の助成を受けています。リバーウォークの内容、意見は、かならずしもこれらの団体の見解を反映したものではありません。

川プロジェクトへ参加するには

このプロジェクトの活動プランは、さまざまなレベルの活動とスケジュールに対応できるようデザインされています。したがって、深く掘り下げた活動をめざすクラスはそのレベルに応じたサポートを受けることが可能であり、比較的に簡単な活動に興味のあるクラスも意義ある体験がもてるようになっています。リバーウォークのサイトにログインするためには、ユーザ名とパスワードが必要です。ユーザ名やさらに詳しい内容を知りたい方はご連絡ください。

国土交通省出雲工事事務所の助成によって、リバーウォークは現在無料で参加することができます。

このガイドブックについて

川プロジェクトやリバーウォークと同じように、このガイドブックも発展過程にあります。リバーウォークがこれから成長していくにしたがって、ガイドブックには新しい活動プランや材料が盛り込まれる予定です。このガイドブックにはスタートの方法、ツアーの作り方、クラス内での活動への結びつけ方などにかんする基本的な情報が含まれています。レッスンプランやリバーウォークの活動アイデアなどを提供することに興味をお持ちの方がいましたら、どうぞお知らせください。

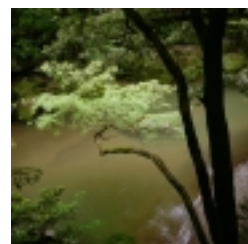
リバーウォークにかんするお問い合わせ

Jeff Kupperman(ジェフ・カッパーマン), コーディネータ

Interactive Communications and Simulations (ICS)
School of Education, University of Michigan
610 East University, 1228 SEB
Ann Arbor, MI 48109, USA

電子メール: jkupp@umich.edu
電話: +1-734-764-5547
ファックス: +1-734-647-9158
(日本語でどうぞ)

<http://ics.soe.umich.edu/riverwalk/index-j.html>





リバーウォーク：ひとりで、そして仲間と協力して川を研究しよう

川は人間の文化や自然にかかわる物語を豊富にたたえています。川は交通路として、食料源として、芸術や文学の想像力をかきたてる源として、人間と深くかかわってきたのです。世界の文明は農業、工業の発展、政治権力のために川を開拓し、利用してきました。同時に、川は洪水を引きおこし、川を生活の頼りどころとする社会に大きな打撃を与える存在でもあります。ある土地の人々は川を彼らのふるさとと呼び、川への依存を深く認識しています。一方ある人々にとっては、身近の川はたんに地理的な目印であったり、彼らの日常生活にほとんどまったく関係のない存在であったりします。しかし受け止め方の違いにかかわらず、川は人間社会、そして自然体系とその循環にとってひじょうに重要な存在です。

世界各地の関係がますます密接になり、工業化が進み、自然資源の大切さがより明らかになるにつれ、現代の子供たちにとって地球の川と私たちの関係について学ぶことはとくに重要になってきました。川にかかわる文化史や、現在人々が直面している問題の研究は、未来をになう世代のなかに環境問題への関心と責任の意識を育て、共有する機会になるでしょう。とくに重要なのは、こういった研究は文化の違いをこえて、世界中の人々に参加をよびかけなければならないことです。

大きな質問

生徒同士が川の問題について意見を交換し、いっしょに考えることで、交流する場をつくる手助けをするのがリバーウォークの目標です。子供たちはたとえばこのような大きな質問を問いかけられます。なぜこんなにも多くの文明が川の流域で発達したのだろうか。そして時代の流れとともにさまざまな社会と川の関係はどのように変化したのだろうか。

川が「浄化される」または「汚染される」とはどのような意味だろう。

限られた水資源をめぐる国や共同体が争うとき、どんなことがおこるだろう（「水政治問題」）。

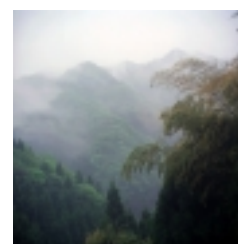
社会は川と共存するうえでどのような選択をしてきたのだろうか。川の破壊力をコントロールするいっぽう

で、川からさまざまな恩恵を受けるにあたってどのような判断がおこなわれてきたのだろうか。

自分の住む社会で環境問題について行動をおこすということはどういう意味だろうか。クラスとしてどのようなことができるだろう。

川は芸術、文化、個人的にどういった意味をもつことができるだろうか。

私たちのほとんどはあまり真剣に考えたことがないでしょうが、こういった質問の答えは文化、政治思想、地理的環境、経済状況、個人の考え方によって異なってくることでしょう。このプロジェクトでは、こういった違いについて話し合い、川だけでなく広く自然や社会について私たちが持っている価値観を、より深く認識することの重要性をよびかけます。その過程で、私たちは科学、地理、政治、歴史、芸術、哲学思想、文学についてさらに学ぶことができるかもしれないのです。



ツアー

リバーウォークへの参加は上記のような質問を考えることから始まります。最終的に、生徒が他の参加者と共有できるような作品を掲示するのが目標です。共有は「ツアー」という形でおこなわれます。ツアーとは、だれかに自分の発見した場所や考えを紹介する、オンライン上の物語（いいかえれば「ミニ」ウェブサイト）のことです。たとえば、Eduardo Junqueiraが作ったアマゾン川流域にあるジャウ川のツアーは、このすばらしい川と周辺に住む人々のことを紹介しています。ツアーは文章や写真から統計、ゲームまでなんでも使って構成することができます。そしてツアーには自分のものやほかのツアーについて仲間たちと話し合うことのできるディスカッションの場が設けられています。ツアーを作成するのにコンピュータの天才である必要はありません。リバーウォークのサイトには、材料を集めてツアーを作る手助けをするツールが用意してあります。



Photo credit: Fundacao Vitoria Amazonica

「組」と「ワークグループ」について

リバーウォークの参加者は「組」(guild)と「ワークグループ」に分けられます。現在ふたつの組があり、リバーウォークの参加者全員がこのどちらかに含まれます。マス組は小・中学生、サケ組は中学生高学年および高校生向けの組です。組の中にさらに小人数の生徒で構成するワークグループがあり、単独のツアーや複数のツアーを作成します。ワークグループは学校のクラスの中の小グループ、クラス全体、あるいは異なる学校からの参加者で同じ興味をもつグループであっても構いません。第2部で組やワークグループについてより詳細に説明します。



頼りにしてください！

リバーウォークのプロジェクトをすすめるうえで、メンターがいつでもみなさんの手伝いをします。メンターの多くは大学生で、さまざまな分野を専攻していますが、次の三つの重要な役割もっています。



1. 彼らは進行役です。ディスカッションの質問を考え、同じような興味をもつグループを関係する手助けをします。
2. 彼らは資料収集係です。ツアーを作るうえで必要な情報を探す手伝いをします。
3. 彼らは編集者です。ツアーを洗練し、理解しやすい形にする手伝いをします。

リバーウォークの使い方

ここではウェブサイト「リバーウォーク」の機能や使い方を説明します。

目次

はじめに	13
ログイン	13
組のメインページ	14
ワークグループ	15
リバーウォークを歩む	16
「鮭組」「マス組」	16
「リュック」	16
「ツアー」	16
「掲示項目」	17
「トピックス」	17
ワークグループリスト	17
他人のツアーを見る	18
ツアーを歩む	19
掲示板でメッセージの読み書き	20
リュックの使い方	21
リュックに入られるもの	22
文書の入れ方	22
画像、映像、音の入れ方	22
URLの入れ方	23
リュックに入っているものを表示、編集する	23
新規ツアーの作成	24
1: ワークグループに入る	24
2: リュックに入っているものを共有します	25
3: 新規ツアーをはじめます	26
4: ページ作成	27
5: 資料を選びます	28
6: ページを追加します	28
7: 出版！	28

はじめに

リバーウォークに入るのにユーザ名 (username)とパスワードが必要です。各人に個人のユーザ名を持つことをお勧めします。

ユーザ名がない方はメールでジェフ・カップマン (jkupp@umich.edu宛)に申し込んでください。

ログイン

ユーザ名をもらったら、「入口ページ」からはじめてください。

<http://ics.soe.umich.edu/riverwalk/index-j.html>

入口ページからマス組、または鮭組に入ってください。マス組は小学～中学向けの組です。鮭組、中学～高校向けの組です。

組の名前をクリックしたら、ログインの画面が出ます。ユーザ名とパスワードを入力してください。

ログイン画面

「組」のメインページ

組にログインしたら、このような画面が出ます。

現在のページの
場所を示す表示

The screenshot shows the Riverwalk website interface. At the top, there is a navigation menu with links for 'RIVERS', 'Riverwalk', 'S', 'T', 'P', 'B', 'A', and 'LOGOUT'. A box highlights the 'Riverwalk' link. Below the menu, the date 'December 14, 2000' is displayed. The main content area features a 'RiverWalk Quick Guide' section with text about the guide's availability and featured tours. To the right, there is a calendar for December 14, 2000, and a 'Workgroups' section listing 'Ann Arbor Girls Middle School' and 'Brewster Middle School'. Annotations with lines pointing to these elements are labeled: 'メニューバー' (Menu bar) pointing to the top navigation, 'カレンダー' (Calendar) pointing to the date and calendar, and 'ワークグループのリスト' (List of workgroups) pointing to the workgroups section.

組のメインページ

組のメインページです。このページからリバーウォークの様々なところに行けます。また、メンターたちからの最新メッセージ(トピックス)が見れます。

ヒント

他人のツアーを見たい時はメニューバーで「ツアー」(TOURS)をクリックします。

自分のツアーを作りたいとき、まずワークグループのリストでワークグループを選択します。

ワークグループ

ツアーの作成は、ワークグループで行います。

ワークグループの形成はクラス単位、クラス同士、小グループ同士など様々な形が考えられます。メンターたちは参加者の希望に従ってワークグループを設定します。

ワークグループモードに入るのに、カレンダーの下のリンクをクリックしてください。ワークグループモードの中の掲示板は、ワークグループのメンバーとメンターたちに限ります。

ワークグループモードのとき、メニューバーには「workgroup」が書いてあります。



ワークグループのメニューバー

組のメインページに戻るのに、メニューバーで「メインに戻る」をクリックしてください。

注意

ワークグループの中の作成中ツアーは、ワークグループのメンバーならどれでも編集できます。複数のメンバーが、一つのツアーを作成できるのです。

リバーウォークを歩む

メニューバーを使ってリバーウォークの様々なところに行けます。



「鮭組」「マス組」(Salmon Guild, Trout Guild)

参加者は鮭組（高学年）とます組（低学年）という、2つの「コミュニティー」に別れています。組の名前をクリックすると、その組のメインページに行きます。

「リュック」(Backpack)

リュックは文書、画像、映像、音、URLなどを保管するところです。それぞれの参加者に自分のリュックがあります。リュックに入っているものは、ツアーの素材になります。

「ツアー」(Tours)

他人のツアーを見たり、掲示板で話し合う場所。ワークグループの画面から入ると、作成もできます（ワークグループのことは下記の説明をご参照ください）。

「掲示項目」(Posts)

最新の掲示されたメッセージのリストが見れます。カレンダーの日付けをクリックすると、その日に掲示されたメッセージのリストが表示されます。毎回ログインしたときに最初にここを見ると便利でしょう。

「トピックス」(Activities)

トピックスのリストを表示します。トピックスはメンターや開発者からのお知らせや小さな課題やプロジェクトの掲示板です。

「ワークグループリスト」

ワークグループの名前をクリックすると、そのワークグループに入ります。

他人のツアーを見る

メニューバーで「ツアー」をクリックすると、他人のツアーを見たり、コメントを付けたりすることができます。



「出版」されたツアーのリストがでます。ツアーのタイトルをクリックするとそのツアーが見れます。まず表紙ページが出て、そのツアーの内容と著者について簡単な紹介があります。



ツアーを歩む

画面の左側に「目次」があります。ツアーの中のそれぞれのページタイトルです。順番にクリックするとツアーを最後まで見れます。

The screenshot shows a web page titled "Riverwalk" with a sub-page "Jau National Park, Amazonia". On the left side, there is a vertical menu labeled "TOURS" containing a list of links: "Jau National Park, Amazonia", "From the Air", "Backside", "Flood Season", "Jacapes", "Canoebas", "Cutting Trees", "How About a Swim?", "Foam", "We Live Here", "Park Ranger", "Research", "Here's Your Hotel", "Sunset", and "Your Turn". The main content area has a heading "Jau National Park, Amazonia" and a section "About this Tour..." with text describing the Amazon river basin and the park. Below this is a section "Meet the Authors..." with information about Eduardo Junqueira and the Fundacao Vitoria Amazonica. At the bottom of the main content area, there is a button labeled "discuss 掲示板".

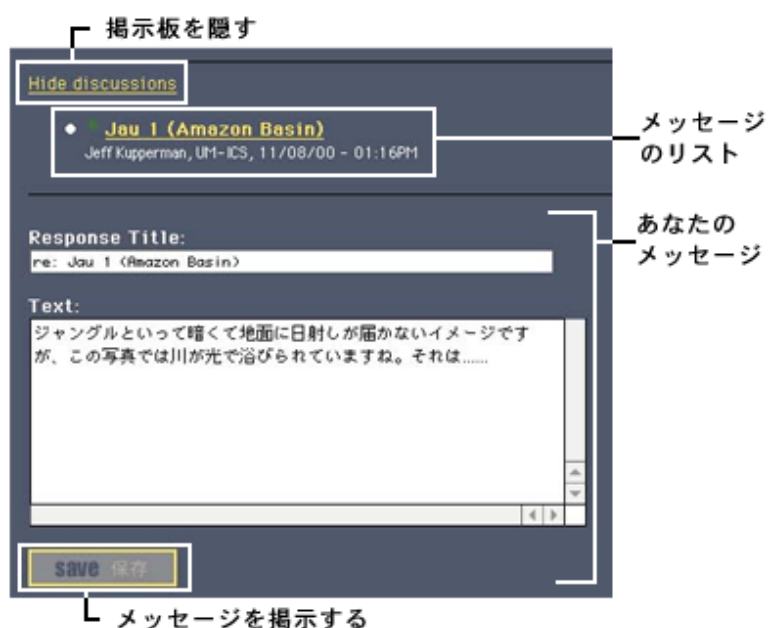
ツアーの目次

掲示板を表示するボタン

掲示板でメッセージの読み書き

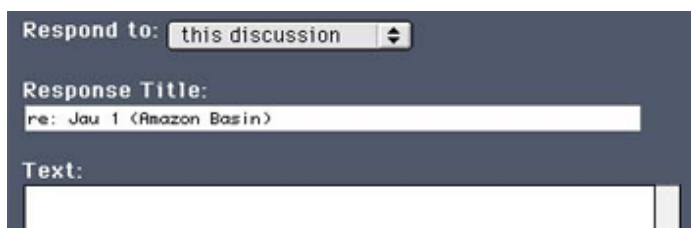
各種のページの下部にある「掲示板」ボタンをクリックすると次のものが表示されます。

- 1、「Discussion thread」というメッセージのリスト
- 2、自分のメッセージを書くためのフォーム



ヒント
もしその知識があれば、メッセージの中にHTMLのタグも使えます。

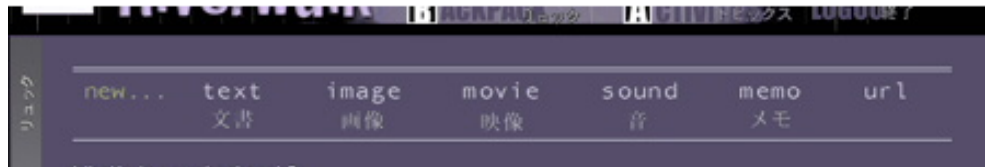
「Discussion thread」の中のメッセージのタイトルをクリックすると、画面の上部に表示されます。印が「現在表示されています」という意味です。印が付いているメッセージはプロジェクトスタッフやメンバーが書いたという意味です。



場合によって"respond to..."の表示があります。その掲示板で新しい項目になるのか、第三者へのメッセージの返事になるのか、ということです。"This discussion"を選択したときに新しい項目、"This post"を選択したときに第三者の表示されたメッセージへの返事となります。

「リュック」(Backpack)の使い方

リュックは文書、画像、映像、音、URLなどを保管するところです。それぞれの参加者に自分のリュックがあります。リュックに入っているものは、ツアーの素材になります。



リュックの新規挿入メニュー

リュックにもものを入れる方法が様々あります。

- (1) 画像、映像、音などを自分のパソコンからアップロードする。
- (2) 文書をワープロやウェブページなどからカットとペーストする、あるいは直接打ち込む。
- (3) 他人のツアーやリソースライブラリから直接取る。(手のアイコンをクイックする)



リュックの中の写真

対応できる形式

リユックに入れられるのは、下記のような形式です。

物の類	形式
文書	普通のテキスト、HTML
画像	ブラウザで表示できるもの（主にJPEGとGIF）
映像、音	ブラウザで再生できるもの（.mov, .aif, .wav等） ブラウザの種類や設定によって再生できないものもあるので、要注意
メモ	普通のテキスト、HTML
URL	「http://」からはじまるウェブアドレス

文書の入れ方

- 1) リユックのメニューバーで「text/文書」をクリックします。
- 2) タイトル(title) 本文(text)、著作者(source/reference)を入力します。
- 3) 「保存」をクリックします。

画像、映像、音の入れ方

文書の入れ方と同様です。ただし、「attachment」（添付）のところに「参照」ボタンをクリックし、自分のパソコンにあるファイルを選択してください。

「本文」の代わりに画像のキャプション、解説などを書いても結構です。

ヒント

画像、映像、音のファイルをなるべく小さくしてください。パソコンの環境によっては、ファイルが大きいほどダウンロードする時間がかかるためです。

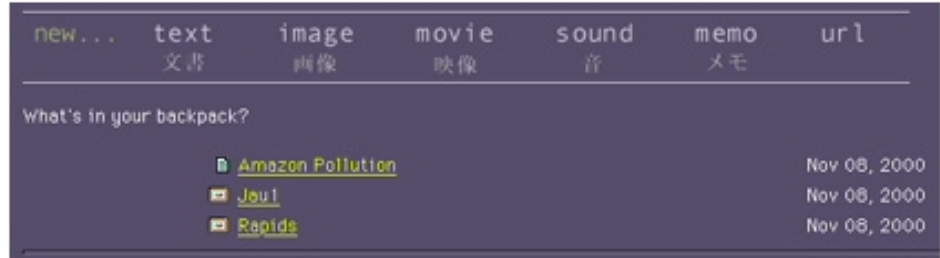
URLの入れ方

文書の入れ方と同様です。キャプション(Caption)のところにウェブサイトのサマリー や意見などを書いてください。URLは必ず「http://」を頭にご書いてください。

リュックに入っているものを表示、編集する

メニューバーの下にリュックに入っているもののリストが表示されます。1つをクリックすると内容が表示され、編集ボタンと削除ボタンが表れます。

画像、映像、音の場合は「アップロード」ボタンもあります。画像等を入れ替えるときに「アップロード」ボタンを使います。タイトルやキャプションを編集するときの「編集」ボタンです。リストに戻るのは「全て表示」ボタンです。



リュック中身のリスト

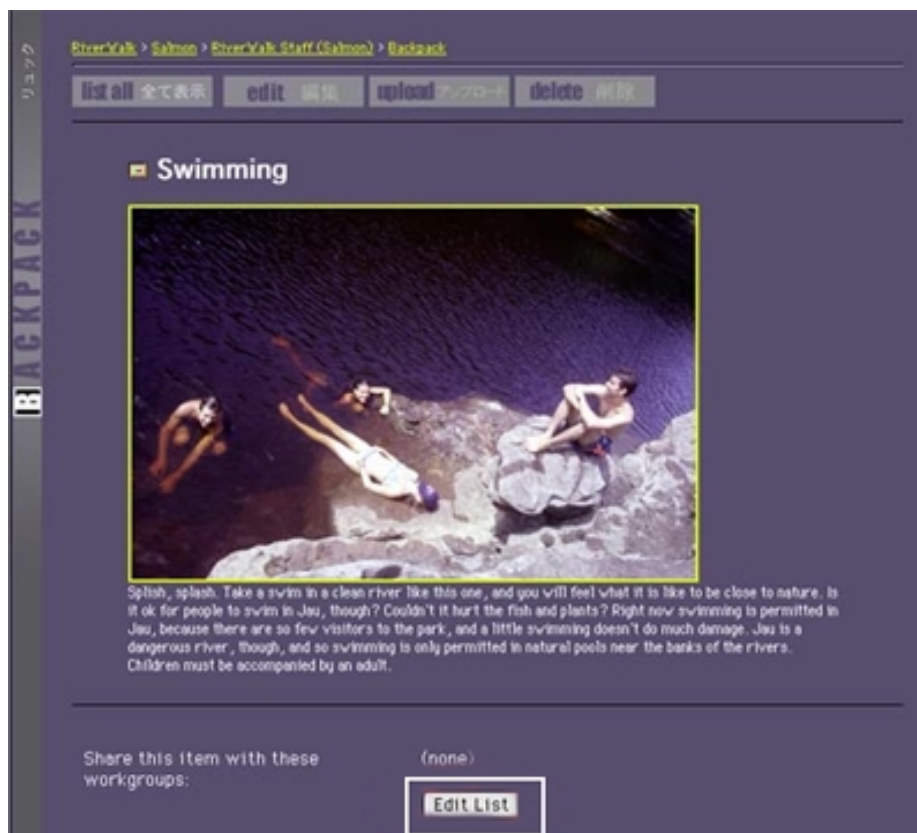
新規ツアーの作成

1: ワークグループに入ります

まず組のホームページに行きます。(組のホームページはログインしたあとに表示される画面です。あとでこの画面に戻りたいときにメニューバーでSalmon Guild/ 鮭組またはTrout Guild/ マス組をクリックしてください。) 右下のワークグループの名前をクリックします。



The screenshot shows the Riverwalk website interface. At the top, there is a navigation bar with 'RIVERS' and 'Riverwalk' logos, and a menu with 'SALMON GUILD', 'TROUT GUILD', and 'LOG OUT'. Below the navigation bar, the main content area displays a post titled 'December 14, 2000' with the sub-heading 'RiverWalk Quick Guide'. The post text mentions a 'RiverWalk Quick Guide' and two featured tours in the Salmon Guild. To the right of the post is a calendar for December 14, 2000, showing the date '14' highlighted. Below the calendar is a 'Workgroups' section with a list of groups: 'Ann Arbor Girls Middle School' and 'Brewster Middle School'. A white box highlights the 'Workgroups' section, and a line points from the text 'ワークグループに入る' to this box.



「編集」ボタンで共有するワークグループを選ぶ

2: リュックに入っているものを共有します。

リュックに入っているものをツアーで使う前に、ワークグループに共有しなければなりません。まずリュックで共有したい項目を表示します。画面の下部に「この資料を共有する」というところがあります。「編集」ボタンをクリックしてください。

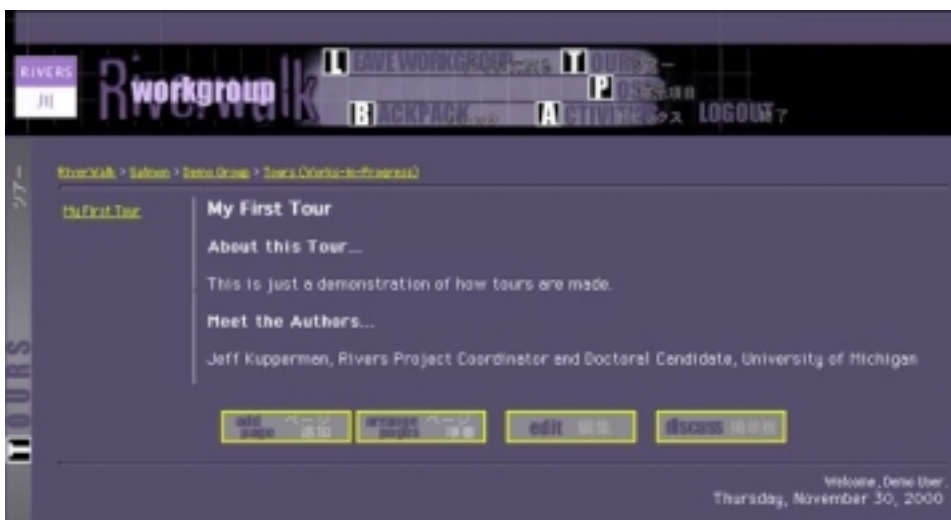
それからワークグループを選択してください。



新規ツアーをはじめる

3: ツアーを作りはじめます

メニューバーでTours/ツアーをクリックしてください。ワークグループに作成中のツアーがあれば、ここでタイトルが表示されます。New tour(新規ツアー)をクリックします。Titleの枠にツアーのタイトル、Abstractの枠に簡単な概要、About the authorの枠に著者の紹介を入力します。(後で編集できますが、必ずタイトルを入力してください。)'保存'をクリックするとツアーの「表紙」が表示されます。



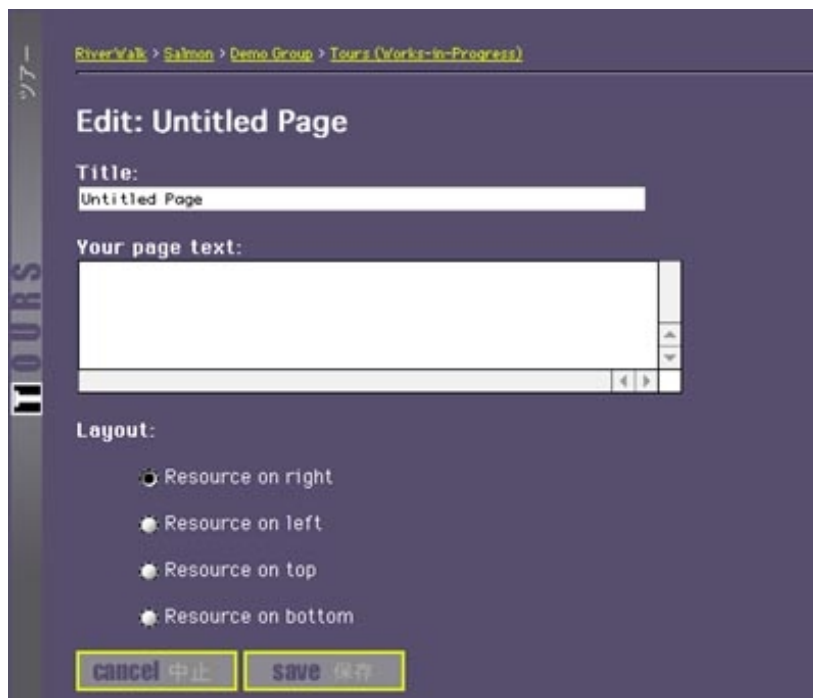
ツアーの表紙

ヒント

作成中のとき、ページを追加したり順番を変えたりするのに、表紙（目次に一番上のページ）にもどって適当なボタンをクリックしてください。

4: ページ作成

ツアーの「表紙」で「ページ追加」をクリックします。ページのタイトルと本文を入力し、レイアウトを選び、「保存」をクリックします。レイアウトは画像などの「resource」（資料）がページの右側、左側、上部、下部など、どこにするかという選択です。全てが後から編集できるのでとりあえず決めても結構です。



ページの新規作成

ページが表示されます。白い枠は画像などの資料が入る場所です。左側にツアーの目次があります。目次には、いま見ているページのタイトルの横に星印があります。



ヒント

リユックの項目を共有したとき、または新規ページが作成されたとき、新しい掲示項目ができます。Posts/ 掲示項目すべてが見れます。カレンダーで日付をクリックしてその日の掲示項目を見ることができます。

掲示項目を見ると、ワークグループで新しい資料やページがあるかどうか一目でわかります。

5: 資料を選びます

白い枠の下の虫眼鏡の印 をクリックします。共有されている資料の名前がリストで表示されます。この リストは、自分が共有した物だけではなく、誰がこのワークグループに共有しても、リストに出ます。つまり、共有の資料のリストです。ページに入れたいものを選択します。「資料を挿入」をクリックするとページの中で資料が表示されます。「資料にリンク」をクリックするとページにその資料へのリンクができます。



ページに付ける資料を選ぶ

6: ページを追加します

目次でツアーのタイルをクリックし「表紙」に戻ります。(4)と(5)を繰り返します。

7: 出版!

ツアーを完成したら、次の段階は組に出版することです。そのとき、ワークグループの「掲示項目」で新規メッセージを作ってメンターに知らせてください。(メンターたちは、すべての掲示項目が見れるのです。)メンターのOKができれば、ツアーを出版します。つまり、他人が見られるように、組のツアーリストにだします。

リバーウォークはさまざまな方法で生徒の学習に使うことができます。このセクションではリバーウォークを授業のカリキュラムに取り入れる方法の例を説明します。実際の活動トピックのアイデアもいくつかここで紹介しています。ここであげたものは、あくまでもカリキュラムへ導入可能なプランの提案です。リバーウォークを使って作った活動プランを、先生方や生徒たちがサイトで紹介できます。

目次

リバーウォークを授業カリキュラムに取り入れる	30
段階	31
「ミニ」活動プラン	32
川と水の記憶	32
君の川の音は？	32
君の川を「チャート」してみよう	32
川に関するコンセプトを「マッピング」してみる	33
ナイル川流域の水政治問題	34
街づくり	37
討論会：産業公害について	39

リバーウォークを授業カリキュラムに取り入れる

過程プランの提案

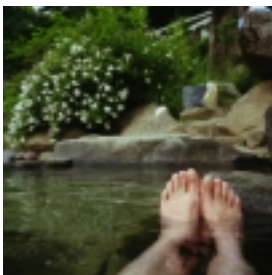
川プロジェクトは三つの主要な段階（フェーズ）を踏んで使用することをお勧めします。第1段階「足を水にひたしてみよう」は、プロジェクトへの導入の活動プランで、生徒に無関係に見える出来事や場所との関連をじょじょに発見させる手助けをし、川の研究の内容とその重要性を認識させ、そしてツールやリソースの使い方を理解させることを目的としています。第2段階「飛び込んでみよう」では、生徒に彼らの作品と、関係ある場所のより詳細な研究とを連携させることから始めます。これをもとに人々が参加する「ツアー」を作成していきます。第3段階「網を投げてみよう」では、世界各地の学校のクラスから参加している生徒たちといっしょに「ツアー」を作ります。このツアーは、あるテーマや課題を共同研究する形式であったり、生徒がどこに「旅行」したいかを決め、それぞれの「目的地」について情報を集めることのできる「探検ツアー」であったりします。

第1、第2段階は学期中いつでも取り組むことができます。第3段階は同様にいつでもおこなえますが、多くの場合ほかの学校とスケジュールの調整が必要となってくる。学校間の調整のために、川プロジェクトのスタッフがどのクラスでも参加できる「コアの活動プラン」を年間スケジュールのなかに作る予定です。また個々の学校が参加する活動のパートナーを探すお手伝いをします。

活動プランのアイデア

このセクションではこれから「ミニ」活動プランと、より詳細に活動が説明されている規模の大きなプランをいくつか紹介します。

「足をひたしてみよう」



オンライン、オフラインで川を探検する

- これまでに作成されたツアーをブラウズする
- オンライン、オフラインのリソースを探ってみる
- 仲間の作品にコメントする
- 仲間のコメントに答える
- 外に出て川をじかに体験してみる

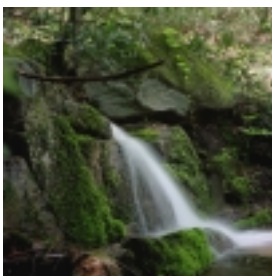
「飛び込んでみよう」



自分のツアーを作ってみる

- 川やテーマをひとつ選んで、調査の計画をたてる
- メンターや専門家に研究や調査法を相談してみる
- ほかの仲間と集めた情報やアイデアを交換する
- 集めた情報をまとめる
- クラスのグループの仲間と相談して意見をまとめる
- 調査の結果を発表するツアーを作成してみる

「網を投げてみよう」



ほかの学校の仲間と共同で作業をする

- ほかの学校の仲間と協力して調査をすすめる
- 問題を話し合う
- 「探検ツアー」に参加する
- 世界中のグループと交渉し問題解決に取り組む
- 住んでいる街や地域で行動をおこしてみる

リバーウォークの「ミニ」活動プラン

川と水の記憶

次のような質問を子供にします。「川を考えるとどんなストーリーが頭に浮かぶだろう。川にかんする経験だったらなんでも書き出してみよう。」子供の川の知識はまだ限られたものだと思います。物語、絵画、地図、スケッチ、映画などメディアの種類を広げてあげましょう。大切なのは生徒たちからアイデアをできるだけ引き出し、あとでリバーウォークのサイトを使って作品を掲示し、意見を交換するのに慣れさせることです。

君の川の音は？

ここでの質問は簡単です。「君の川の岸ではどんな音がするだろう？」この質問は「君の川の中ではどんな音がするだろう？」といった質問に発展させることができます。

音を収集する作業は、文字どおりカセットレコーダーに音を吹き込むことでできます。あるいは、イメージ、言葉、活動、プロジェクトを「構成」することで音を抽象的にとらえることもできます。「君の川の音はどのような姿をしているだろう？」「川の沿岸で商業活動は盛んだらうか？」「川を旅行したら通り過ぎる車の音や、頭の上をとぶ飛行機の音が聞こえるだらうか？」

音に注目することで、たとえば音楽にかんするプロジェクトなど、別の領域の活動に発展させることができます。また、盲目の生徒のための活動プランや、それを発展させて健常者の生徒に目隠しをしたり、誰かに手をとってもらって歩いたりする活動をすることもできます。異なった言葉を話す生徒たちの声をこの中で使ってみてもよいでしょう。

君の川を「チャート」してみる

このチャートは、生徒やクラス全体で、この場所からあちらの場所、現在から過去などの関係をたどりながら作成していく活動プランです。

はじめに、「川はどこから流れてきてどこに行くのだらう？」という非常に基本的なコンセプトから考えます。そこから、生徒は川の水が流れていく場所や、海や世界の生態系の主要な「流れ」との関連性をしめすことで、イメージ上の「流れ」を追うチャート(図)を作っていきます。また、水上交通にかんする考え方が、時代を追ってどのように変化してきたのか、あるいは生徒の住む地域で伝統的に使われてきた川の交通

手段はどのようなものだったのか。それらをチャートに示すことができます。さまざまな文化から多くの生徒が参加しているのですから、船、漁業、野生動物、水中生物などのトピックについて考えるよいチャンスとなることでしょう。

川にかんするコンセプトを「マッピング」してみよう

まず、生徒に次のような文章を完成させてみましょう。

「『川』という言葉から私は．．．を連想します」

「水は．．．くらいの（．．．する）価値があります」

「水といえば、私は．．．についてもっと知りたい」

「川（水）について私が知る中でいちばんおもしろいことは．．．です」

この例や自分たちで考えた文章を使って、生徒に2つの文章を作らせ、それを別々の紙に書かせましょう。

つぎにその紙を全部集めて、袋の中に入れます。それぞれの生徒に袋の中をみないようにいって2枚の紙を引かせましょう。

そして紙に書かれたアイデアを関連づけて、コンセプトマップを作ってみましょう。ポイントは、生徒が自分で書いたのではなく、引いてきた紙に書かれたアイデアを結びつけなければならないことです（ただしその文章を書いた生徒の助けを借りることができます）。この活動プランは小さなグループで、あるいはクラス全体でおこなうことができます。ただし、もし生徒が今までにコンセプトマップを作ったことがなければ、少なくとも最初の数段階を先生が指導しながらクラス全体で作ってみる必要があるでしょう。

ヒント

コンセプトマップを作成するのに役立つ「インスピレーション」というプログラムがあります。デモ・プログラムを www.inspiration.com からダウンロードすることができます。

この活動プランを小グループでやる場合、各グループがコンセプトマップをクラス全体に発表する時間をもうけることをお勧めします。

ナイル川流域の水政治問題

概要

この活動プランは、ナイル川流域の国々が、もっとも有効な水利用についてなぜ同意することができないのか、その理由を子供たちに理解させるためにデザインされました。すでに参加したクラスは、アクティビティを楽しみながら、ナイル川流域の水政治問題についてより深く知ることができました。

この活動の目的

- グループとして共同で作業することの大切さに焦点を当てる
- ひとつのグループの行動がほかのグループにどんな影響を与えるか学ぶ
- 水政治問題について、総合的に理解する

参加に適した学年

この活動は、小学校3年生のクラスがすでに体験しましたが、どの学年でもおおむね利用可能です。

活動時間

約45分から1時間

用意するもの

大きなボウル 1個、プラスチックのスプーン、箸、2種類のお菓子（キャンディのように小さなもの）、各グループ用のボウル、ナイル川流域の地図をジクソーパズルのように切ったもの

生徒の役割

生徒を4つのグループにわけ、それぞれにナイル川流域の主要な国、エジプト、スーダン、エチオピア、ケニアの政府を代表させます。各グループは「大使」をひとり選びます。この「大使」は、ゲームを2回、3回と進めていく前にほかのグループと取り引きをしたり「協定」を結ぶ役目をします。

はじめの質問

ナイル川って何だろう？どの大陸にあるのかな？ナイル川の水を利用している国をあげてみよう。その国の政治は安定していて、国民やほかの国から信用されているだろうか。各国が議論している問題には、どんなものがあるだろう。

活動プラン ステップ1

パズルを教室のまん中に置き、生徒にそのまわりに集まるようにいいます。パズルのピースを組みあわせるプロセスで、生徒は手を挙げて意見をいうことができます。生徒になぜ選んだピースをある特定の場所に置いたか、説明させましょう。

ステップ2

グループをエジプト、スーダン、エチオピア、ケニアの4つの国にわけ、ナイル川に沿って順番に、正しい位置に配置します。各グループに、流域における各国の政治権力、影響力、経済力をあらかず量の「技術力」を与えます。エジプトにはスプーン4本、スーダンにはスプーン3本と箸1組、エチオピアには箸4組、ケニアにはスプーン2本と箸2組をわたすと、うまくいきます。

ステップ3

ここからお楽しみの始まりです！お菓子1種類を大きなボウルの中に入れ、ゲームを開始します。

ヒント

- クラスにナイル川をめぐる政治問題の背景を前もって説明しましょう
- スプーン、箸、お菓子はたくさん用意しましょう
- クラスを4つ以上のグループに分けることは避けたほうが良いでしょう
- クラスの最後でまとめをしましょう

ゲームの規則

- 各グループは15秒の持ち時間のあいだに、与えられた「技術力」を使って自分たちのボウルにできるだけ多くのお菓子を入れていきます。お菓子が机に落ちた場合、そのお菓子は「むだ水」としてゲームからはずされます。
- グループの各メンバーは、ゲームを続けるのに5個のお菓子が必要となります。
- お菓子1個につき1点加算されます。ただしひとりに必要なお菓子の個数を下回った場合（4個以下の場合）、1個につき1点失います。

ゲームをさらに2回続けます。

- 2回目：各グループに、国の政治力と影響力を表わすお菓子（もうひとつの種類）を与えます（実際のゲームではエジプトに4個、スーダンに3個、エチオピアに1個、ケニアに2個与えました）。このお菓子は「金」を表わします。
- 3回目：大きなボウルのお菓子の数を減らし（これは水量の減少を表わします）、各グループの持ち時間を15秒から10秒に限定します。

「金」は各グループに一度だけわたされ、一個につき2点の価値があります。点数は1回ごとに加算されていきます。最も多くの点数をとったグループが勝ちます（ゲームの途中に、各グループに「貿易交渉」のあと1分間時間を与え、ほかのグループと結んだ協定や同意しなかった協定について話し合わせると、効果的です。）

関係を考える みる

この活動プランでおそらく最も重要なメッセージは、チームワークの大切さ、そしてチームワークが、ナイル川流域の国の緊迫した外交関係にどのように応用できるかということでしょう。活動プランの成功のカギは、各グループがいかに効果的に協力して作業するかにかかっています。もしひとつのグループがお菓子を取りすぎたり、大量にむだにしたりすると、下流にある国は、必要な水を採取できず、ポイントを失う結果になるため、じかに影響を受けることとなります。各グループの他国との交渉能力が、このアクティビティのおそらく最も重要なポイントだと思えます。なぜなら、水のムダ遣いや必要な摂取量の問題がいかに効果的に伝達されるかが交渉能力で決まるだけでなく、ゲームに勝ちたいという欲と、実際に国民の生活がかかっているという現実がミックスされたおもしろさがそこに表れるからです。

鍵となる コンセプト

貧困、飢餓、公害、水資源の減少などの問題を解決する第一歩として、ナイル川流域の状況を指摘することから始めなければなりません。ナイル川がその地域の主要な水の供給源であるならば、水が彼らの私有物であるという考えを各国は捨てなければなりません。こういった考えは川全体の水の量と質を低下させるだけからです。かわりに各国はひとつの共同体としていっしょに問題に取り組むべきでしょう。それは各国がばらばらに行動しているかぎり、流域を苦しめている問題に終止点を打つことはできないからです。

**別の課題に関連
づけてみる**

環境政策

孤立した環境政策は、深刻な川の荒廃と汚染を引きおこし、下流の国々に大きな影響を与えています。たとえば、土質の低下、有害物質や化学物質による水の汚染、川の水量の減少などがあげられます。

生態系の保護問題

汚染公害によって、水性、水際に生きる生物が死滅し、流域一体で大規模な飢饉と干ばつが起きています。そのために疫病、飢餓、それによる死がまん延しています。

国際政策

各国はこういった問題の解決に、共同で取り組むことを学び、地域とその住民を苦しめるだけの過去の孤立した態度を捨てなければなりません。

日常生活への関連

この例は、この国で最も汚染された川のひとつとして知られたルージュ川（ミシガン州デトロイト近郊）に見ることができます。しかし流域のコミュニティや政治的な働きかけによって、川を蘇生する努力が実をむすびました。この川の再生は、共同して努力することによって共通のゴールが達成される良い例といえるでしょう。

参考図書

Arun P. Elhanceの『第三世界の治水政策』は、水政策の影響力について背景を知るうえでとても役に立つ本です。本ではナイル川をはじめ世界の川のケース・スタディが数多く紹介され、政治舞台での水の役割の複雑な関係が、具体的に説明されています。にはナイル川の水政策の影響についてのケース・スタディがのっています。
ほかにも役に立つウェブサイトが数多くあります。

<http://www.american.edu/projects/mandala/TED/ice/NILE.HTM>
はナイル川流域のケース・スタディを紹介しています。

<http://chora.virtualave.net/tafesse-nile.htm>
にはナイル川の水政策の影響についてのケース・スタディがのっています。

街づくり

概要

生徒がプランナーになり街を作っていく楽しい活動プランです。街づくりの過程で、どんな街でも直面する問題について考えなければなりません。

参加に適した学年

どの学年でもおおむね参加可能です。

活動時間

約45分

この活動の目的

- 公正な環境計画のコンセプトを紹介する
- 都市づくりにおける公正な環境計画の重要性を生徒にしめす

用意するもの

マジックペン
大判の白い紙（模造紙など）

公正な環境計画の意味を理解する

環境と公明正大さ（justice）について、生徒に思いつくままに意見を出させ、「公正な環境計画」の基本的な定義を理解させていきましょう。

はじめの質問

「環境」「公正」と聞くと、どんな言葉がうかんでくるだろう。自分の身近なことから考えてみよう。（約5-7分）

活動プラン

ステップ1

生徒を4人ずつのグループに分けます。

ステップ2

生徒に父親（または母親）、環境保護を主張する活動家、工場主、店主の役割を与えます。各生徒に、都市計画をすすめるうえでそれぞれの立場の人がもつ関心や利害関係を書いた「アイデアシート」を渡します。

ステップ3

紙の中心より下に川、いっぽうの端に森、もういっぽうに湿地を描きます。この土地に都市を建設するよう生徒にいいます。

ステップ4

絵を描きはじめる前に、都市計画についてまず話し合うよう生徒にいいます（最低10分間）。自分の役割と立場をよく考えて、各自の関心や利害をここで話し合うよう指導します。

ステップ5

都市を紙に描かせます（15分）。話し合いを続けても構いませんが、都市のおおまかな様子は描きはじめる前に決め、作業をすすめるよう促します。

ステップ6

各グループに、彼らの都市について発表させ、どのような関心、問題点、課題がもちあがり、どうやって解決したか説明させます（15分）。

ヒント

- 「アイデアシート」を渡して、彼らの役のもつ関心や利害関係について理解を助けてみましょう。
- 各グループをまわって、描く作業の途中で彼らの都市計画をチェックし、生徒に質問をして予定通りに進んでいるか確認しましょう。

**作業を通して学ぶ
大切なメッセージ**

- 都市計画では、あらゆる立場の人が公正に扱われるべきであり、法律はすべての人の健康と環境を保護するものでなければなりません。
- 低所得者層や少数民族などの特定のグループが、しばしば公害の被害をいちばん受けやすい立場に追いやられています。

**アクティビティ
を広げよう**

大きな都市に出かけてみて、自分の都市や街と比較してみよう。工場、焼却場、ゴミの埋め立て場などに近い住宅のどのような人々が住んでいるか、観察してみよう。住民が、公害をひきおこす施設が造られる前からそこに住んでいるのか、住宅があとから建てられたのか、調べてみよう。

討論会：産業公害について

概要

アメリカの学校では、クラスでディベートとよばれる討論会をおこないます。ここでは、みなさんも同じようにある議題について、それぞれの立場を設定し、真剣に討論してみましょう。

川に関係した問題について、子供に深く考える機会を与える大変効果的な方法です。今までおこなった討論では、多くの生徒が熱心に討論に取り組み、その結果川にかんする問題についてより理解を深めています。この活動プランを体験すると、生徒がツアーを作成するにあたってアイデアを練っていくことが容易になります。

この活動の目的

- 生徒に川にかんする重要な問題について考え、討論をする手助けをする
- 川の汚染問題を学び、その工業、社会、環境への影響を話し合う

参加に適した学年

この活動プランは高校生に最適です。

活動時間

約45分から50分（クラスの人数による）

はじめの問題

公害、汚染とは何だろうか？ 私たちにどんな影響を与えるだろうか？ ほかの人にはどういう影響があるだろうか？

活動プラン

ステップ1

生徒に論争のシナリオを与えます。たとえば、「あなたは川が流れる街に住んでいます。この川沿いに自動車工場があります。いま街ではある提案が出されており、あなたは投票しなければなりません。この提案とは、自動車工場が有害物質を大量に川に流しているの（そのため川の流域のがん発生率はこの20年間で2倍になっています）、工場を閉鎖するか、この状況を改善するか、この二つの提案です。残念ながら、工場の廃水施設を改善するには、高いコストがかかるので、自動車会社は2番目の案には同意していません。つまりこの提案が賛成多数で可決されれば、自動車工場は閉鎖されることとなります。」

ステップ2

クラスを2つのグループに分けます。グループ1はこの工場を存続させるべき理由を、グループ2は工場を閉鎖するべき理由を考えます。2つのグループはこのあと討論をするので、説得力のある理由をあげるよう指導しましょう。

ステップ3

最後のステップは、アメリカで「金魚鉢のなかのディベート」と呼ばれています。このディベートでは、教室を2つのスペースに分け、各グループを配置します。教室の前方に2つの椅子をおき、各グループからかならずひとりずつ椅子に座って議論をするようにします。もし同じグループの別のメンバーが、議論に参加したい場合は、前に出ている生徒の肩をたたいて交代しなければなりません。この方式で重要なのは、メンバー全員が議論に参加するチャンスを作ることです。

**作業を通して学ぶ
大切なメッセージ**

- 川は私たちの日常生活に影響力をもちます。
- 自然や美しい景観だけが川にまつわる代名詞ではありません。しばしば議論を闘わせる対象となります。

鍵となるコンセプト

ポイント・ソース（源が一ヶ所の場合）型、ノン・ポイント・ソース（源が一ヶ所でない場合）型の水質汚染とは何でしょうか。

**日常生活に関連
づけてみよう**

どんなコストを払って私たちは自然を保護していくべきでしょうか？自然に値段をつけることはできるでしょうか。人の収入や仕事は、自然保護よりも優先されるものでしょうか？