1．　環境学習コーディネート実施概要（Web 掲載）

依頼№	10	事例№	9	依頼者	株式会社鈴六	実施場所	EPO 中部
実施対象	株式会社鈴六　マーケティング推進部　縄手ｼﾞｮｲｾ　氏						
実施日時	令和 7 年 8 月 26 日（火）　14 時 00 分～15 時 00 分						
テーマ	古着リサイクルに関わる環境学習教材						

●依頼内容

株式会社鈴六にて制作された古着リサイクルに関わる環境学習教材（「服ポイゲーム」）に対して、専門家や知見のある方からのアドバイスがほしい。

●講師：浅野智恵美 氏（環境カウンセラー）　原 理史 氏（中部地方 ESD 活動支援センター、中部大学国際 ESD-SDGs センター）

【浅野智恵美氏】浅野氏は、地球温暖化、資源・エネルギー、3R を専門とし、これまで名古屋市食品ロス削減推進部会委員、豊田市総合計画審議会委員、武豊町環境保全対策審議会委員、エコアクション 21 判定委員、サステナ CSR 検定 1 級ストラテジスト、省エネ・脱炭素エキスパート（家庭部門診断指導級）、（公社）日本消費生活アドバイザー・コンサルタント・相談員協会（NACS）会員、消費生活アドバイザーなどを務めている。また、自治体、学校、企業、団体等で環境・消費生活講座を担当している他、環境コラムの執筆、NHK 教育番組「どーする？地球のあした」質問コーナーの回答者を務めている。
【原理史氏】原氏は EPO 中部および中部大学中部高等学術研究所に所属するとともに、中部地方 ESD 活動支援センター担当責任者、名古屋産業大学大学院非常勤講師などを務めている。これまで、子どもから大人まで様々な年齢層を対象に、ESD をはじめとする環境問題に関わる各種講演会の実績がある。

●教材検討会の内容

「服ポイゲーム」について検討するにあたり、はじめに㈱鈴六の担当者から、「服ポイゲーム」作成の背景と目的について説明があった。その上で、ゲームの全体像を知るとともに、問題点や改善方法等を明らかにするため、講師 2 名、環境創造研究センター2 名の計 4 名でゲームを実際に体験した。

二人の講師からは、より楽しく、学習効果のあるゲームとするために、ゲームの狙いやゴールを明確にする、使用するカードの一覧表や行動の選択肢の一覧表を作成する、サイコロを指示カードにかえる、ゲームに物語性をもたせる、といった提案がなされた。また、カードやチップの配り方、ペナルティの付け方といったゲームのルールの見直しや、服カードや指示カードに表記する言葉を小学生にわかりやすいものに変えるといった具体的な提案もなされた。さらに、ゲームを行う際は、その前後に古着の廃棄の実態や衣類のリサイクルの必要性に関わる講義とセットで行った方がよいこと、また、今後、㈱鈴六の社員の家族や小学校のトワイライトルーム等でゲームを体験してもらいながら、よりよいかたちに改善していくとよいのではないかといった提案がなされた。

●教材検討会の様子

教材検討会は、講師 2 名およびコーディネーター（環境創造研究センター）2 名の計 4 名で、実際に「服ポイゲーム」を体験しながら進められた。依頼者からは、大量の衣類が廃棄されている実態を受けて、子どもたちに、衣類はリユースやリサイクルできることを知ってもらい、行動につないでもらいたいという思いで「服ぽいゲーム」を制作したことが説明された。講師からは、ゲームをやりながら、気づいた時点で随時、ゲーム設計の意図やルールの詳細などに対する質問が投げかけられたり、改善に向けたさまざまな提案がなされたりした。

「服ポイゲーム」を体験しながらアドバイスが行われた



古着のリサイクルに関わる学習教材「服ポイゲーム」

