



【プログラムの進め方】①むし・むし・むし・私は、誰でしょう？

	学習内容・活動	写真
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・始めに虫が好きかと尋ね、バッタの絵を描かせる。 ・描いたら、一か所に集めて見せっこ。 ・虫の体の特長を解説。体は、頭、胸、腹の3つに分かれて、胸から足が6本生えて、上から見ると左右対称であることがわかる。 	 <p>■虫の顔</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・虫の顔の拡大写真を見せて、どんな虫か当ててもらおう。また、体つきをカードからどの虫か、探してもらおう。 ・カレー好き？何で食べる？うどん好き？何で食べる？道具は、スプーン、おはし。 ・虫が何か食べてるところ見たことある？ ・虫の口の特長や働きについて解説。 ・かむ、吸う、なめる、かじる、さまざまな口を身近な道具に置き換えると何だろう？ 	 <p>■虫のからだ</p>
ふりかえり・まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・虫は、生きていくために、都合のいい体をしている。 ・争わないように食べるものを変えている。 ・生き残るために住んでいる環境に合わせて、子孫を残していることを学ぶ。 	 <p>■道具に例えると</p>  <p>■口のはたらき</p>

【プログラムのアピールポイント】

- ・昆虫とそうでないものの区別がつくようになる。
- ・昆虫のからだは、食べものや住む環境に合わせていることを知る。
- ・同じものを使う、何度も繰り返すことでカタチを認識するようになる。
- ・文字の書けない子どもに対応が可能。
- ・自然への興味を刺激する。
- ・昆虫のからだの他の部位について考えるなど発展・応用に富む。





【プログラムの進め方】②タカさんのくらしを体験しよう！

	学習内容・活動	写真
導入	<ul style="list-style-type: none"> • これまでにワシやタカを見たことがあるか尋ねて、オオタカという身近な自然の頂点に立つ野鳥の生態について写真などで説明。 • オオタカは、1993年「種の保存法」という国が決めた約束で国内希少野生動物種に指定されたことを伝える。準絶滅危惧種。 • 今からオオタカの暮らしを体験してもらうことを告げ、生きものが生きていくために必要なものは何かを尋ねる。 	 <p>■オオタカ</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> • 食べもの、水、すみか、生息地。この内、食べもの、水、すみかの3つを使って、ゲームを実施する。 • 3つのグループに分けて、スティックでボールを打ち、的であるペットボトルを倒したら、それが手に入る。制限時間内に3つ倒さないと生きていけないことなどルールを話す。 • 1回目終了後、3つ取って生き残ったタカがいるか尋ねる。3つ取れば、繁殖できる。 • 生き残れなかった人には、もう1回チャンスがある。再チャレンジ。当たり前で当たらない。自然界は、厳しいことを実感する。 • 2回目を終えて、3つとれたタカはいる？ • さてさて、最後は、野生の生きものを保護する種の保存法という国が決めた約束事がある。 • これが最後のチャンスです。チャレンジしますか？ • これがダメだったら、残念ながら絶滅です。 • オオタカもそうであるが、自然界は、自分で欲しいものを手に入れないと生きていけない厳しい世界です。いろんな生きものが積み木のように重なり合っていてつながっています。1つ崩れると全て崩れてしまいます。 	 <p>■環境の要素</p>
ふりかえり	<ul style="list-style-type: none"> • 2回目を終えて、3つとれたタカはいる？ • さてさて、最後は、野生の生きものを保護する種の保存法という国が決めた約束事がある。 • これが最後のチャンスです。チャレンジしますか？ • これがダメだったら、残念ながら絶滅です。 • オオタカもそうであるが、自然界は、自分で欲しいものを手に入れないと生きていけない厳しい世界です。いろんな生きものが積み木のように重なり合っていてつながっています。1つ崩れると全て崩れてしまいます。 • みなさんは、とても恵まれています。食べものは、残さない、水を大切に使う、おうちに帰ったらおうちの人のいうことをよく聞いて、自然を汚さない、傷つけないようにしてください。 • オオタカの飛び自然、見たいよね。 • 今度、公園や山に行った時、観察するように促す。そして、何か発見したら、気づいたら、おうちの人か先生に教えてねと伝えて終わる。 	 <p>■スティックと的</p>
まとめ		 <p>■欲しいものをゲット</p>

【プログラムのアピールポイント】

- 野性の生きものが生きていくために必要なものがわかる。
- 体験を通じて、自然界に目を向けることができる。
- 自然前保護のきっかけづくりに役立つ。
- 同じものを使う、何度も繰り返すことでカタチを認識するようになる。
- 絵や文字の書けない子どもに対応が可能。
- アートプロジェクト「フクロウのパペット」をこの後、行うとより深まる。

【プログラムの進め方】③クマさんのごはん

	学習内容・活動	写真
導入	<ul style="list-style-type: none"> クマという動物を知っているか？どんなクマが日本には住んでいるか？と尋ねる。 ツキノワグマとヒグマが住んでいる。ヒグマは、北海道。ツキノワグマは本州より南に住んでいる。 九州のツキノワグマは、絶滅し、今住んでいるのは、クマモンだけ。四国のクマも十数頭しかいません。 生きものは、北へ行けばいくほど体が大きくなる。 クマは、春から秋にかけて行動し、冬は冬眠する。 クマの食べものを知っているか？意見を拾う。 木の実や山菜、昆虫や果物、魚や蜂蜜、小動物を食べる。私たちと同じ雑食性。 	
展開	<ul style="list-style-type: none"> 今からクマになって食べものを探してもらうことを告げる。食材カードをばらまく。紙コップを渡す。 合図をしたら、1人1枚のカードをとり、元いた場所へ戻り、紙コップにカードを入れる。紙コップは、クマの胃袋。1回に1枚しか取れないルール。 制限時間を設けて、1回目の実施。カードは5種類。一か所に集めて、5種類食べた人はいるか？いたら拍手。 私たちもいろんなものを食べないと健康になれない。動物も同じ。 クマは、木の実などの植物食が75%、肉は、ほんの少ししか食べない。だから、5種類のカードで植物やドングリのカードを持っている人は長生きができる。もう1回やってみる？カードを戻す。 今度は、カードを少なくして行う。 2回目、欲しいものは手に入りましたか？カードが少なくて取り合いにならなかった？ 	
ふりかえり・まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 自然界では、災害や天候の都合で木の実がなかったり、いつもおいしいものが手に入るとは限らない。手に入れられないとどうなる？死んでしまうか、どこかへ移動することになる。 麓に下りてきて畑やキャンプ場を荒らす。時には、人に驚いて襲う時もある。 そうなると殺されてしまう。 四国のクマは、徳島と高知の県境、剣山周辺にいます。今、人の手で、調査をしたり、保護区を設けたりしながら見守っている。 みんなはとても恵まれているから、好き嫌いをなく、いろんなものを食べて健康に過ごすように促す。 	
		

■クマの食べもの

■食材カード




■食べものさがし

■クマの胃の中

【プログラムのアピールポイント】

- 日本のクマの生態がわかる。クマの食べものがわかる。
- 自然界の厳しさを知る。自然前保護のきっかけづくりに役立つ。
- 同じものを使う、何度も繰り返すことでカタチを認識できるようになる。
- 絵や文字の書けない子どもに対応が可能。

【プログラムの進め方】④アートプロジェクト「フロッタージュ」

学習内容・活動	写真
<p>※アートプロジェクトは、どちらかを選定してください。どちらも30分程度です。</p> <p>(1) フクロウのパペット 準備物：フクロウのマスク1人1枚、のり、ハサミ、クレヨンか水性マーカー、角底無地紙袋1人2枚 作業手順： ・フクロウの顔のコピーに着色して切り取る。 ・角底無地紙袋の底に顔を貼りつける。 ・袋に手を入れて完成。 ・角底無地紙の縁を外側に折り曲げていき、そこまで達すると鳥の巣の出来上がり。</p> <p>(2) シカのフットプリント 準備物：色画用紙、のり、ハサミ、用意できれば、バンドナカヘッドバンド、粘着テープ 作業手順： ・子どもの両手と片足が入る程度の色画用紙を用意する。2色にするとカラフル。 ・片手ずつ、指を開いて手の輪郭をトレース。 ・片足もトレース。この時、手とだぶらないようにする。これらを切り取る。 ・手をシカの角のように、足をシカの顔のように貼りつける。目と鼻をつけて完成。 ・応用すれば、鳥やチョウ、カニなどをつくることことができる。</p>	 <p>■フクロウのパペット</p>  <p>■鳥の巣</p>  <p>■シカのフットプリント</p>

【プログラムのアピールポイント】

- ・採取せずに自然の形を持ち帰る方法を知ることができる。
- ・同じものを使う、何度も繰り返すことでカタチを認識するようになる。
- ・絵や文字の書けない子どもに対応が可能。
- ・フクロウのパペットは、タカさんの暮らしを体験しようとコラボすると効果が深まる。
- ・シカのフットプリントは、単独行っても面白い。
- ・アリのフィンガープリントとかコーヒーフィルターのチョウとかいろんなやり方があるので要相談。

以上、プログラム提供者：井上博夫