

《 LAB to CLASS 教材活用事例：プログラムシート》

指導者名 高橋麻美/寺西聡子

プログラム名 (テーマ)： もっと知りたい！海の生き物

ねらい： ・海の環境の多様性とそこに生息する生物の魅力溢れるオリジナルな暮らしぶりを知る
 ・海の多様な環境と生息する生物の種のひとつひとつが大切でつながりあう生態系を学ぶ
 ・教室内での擬似生物観察体験を通し、海への興味を引き出し、本物の海へ行くきっかけを作る
 ・参加者がプログラムでの交流や作業協力を通し、仲間と一緒に海の楽しさを体験する

日時：2019年11月24日 13:00～15:00

会場：学校法人新渡戸文化学園

対象：小学1、2年生22名

指導者： 2名

協力者： 2名

準備物：教材：《鳴き声仲間探し》、《海の生き物椅子取りゲーム》

*「教材」はLAB to CLASSのWEBページからダウンロードできます。

バンダナ、模造紙、新聞紙、ブルーシート、養生テープ、マスキングテープ、A4用紙、ペン

その他：

進行表：120分

所用時間	内容		詳細	備考
5分	導入	挨拶	・講師、スタッフの自己紹介	
5分		教材の狙い	・海には、さまざまな環境があり、そこに多様な生物が暮らしていることを学ぶ ・写真や動画を使ったレクチャーで、海に行って生き物探しをバーチャルで体験する ・学習や体験をもとに、たくさんの生き物が暮らす海を参加者全員で協力して作り上げる。 ・はじめに「最後のミッションとして、みんなで海をつくります」と今回のゴールを見せる。また教室後方に、ブルーシートと模造紙で、砂浜、磯、藻場、海底などの枠組みだけをおおまかに作っておいたものを見せることで興味を引き出すのと同様に、目標をつくることでプログラムに集中して参加できるようにした。	
20分	アイスブレイク	鳴き声仲間探し	・鳴き声仲間探しゲームにより、参加者どうしの交流を深める。それにより、会場の雰囲気を和らげ、参加者が楽しめる環境づくりを目指した。 ・生物のコミュニケーションにおける鳴き声の重要な役割について解説した。 ・カードをシャッフルし、2ゲームおこなった。 ・目隠しをすることで、非日常となり、簡単かつこれまでやったことのないゲームであるため、子どもたちのレベルに差がなく、誰でも楽しめる。	
15分	バーチャルで楽しもう！海の生き物観察		・海の生き物をスライドの写真と動画で紹介した。 ・海の生き物たちが海で生きているいきいきと美しい姿を伝え興味を引き出すため、使用する写真や動画の選定を工夫した。 ・生き物だけでなく、砂地、磯、藻場、海底と浅海など、生き物たちがいきるさまざまな環境があることが大切であることも伝えた。 ・それぞれの、環境に行ったつもりになって、生物に出会うストーリーに仕立てた。 ・このあとに椅子取りゲームを実施するので、ゲームのカードになっている生物を取り上げ、ゲームに必要な生態や体の特徴を学んだ ・子どもから「知ってる！」という発言がでるときもあったが、海洋生物が好きな子どもの活躍のチャンスになるので、子どもから発言してもらった。	PC、プロジェクター、スクリーン

10分	休憩 (時間調整)		
15分	同上	・同上 (前半は主に砂地、干潟、藻場、サンゴ礁、後半は、磯、岩礁に分けた)	PC、プロジェクター、スクリーン
20分	海の生き物椅子取りゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムのつなぎとして「海の生き物に詳しくなるところで、みんなでゲームをします」と声をかけると、子どもたちは張り切る様子をみせた。 ・はじめにルール説明を行うが、口頭では伝わりにくいので、まずはやってみることにした。スタッフが多い時はスタッフがやってみてもよいし、「練習」ということで子どもたちにやってもらってもよい。「練習」というと、失敗を恐れなくなった。 ・鬼は講師が先にやってみせ、お題を大きな声で言う。はじめのうちは、全員が席に着いたところで、お題の確認と答え合わせをした。 ・講師が間違ったり、鬼になったりすることで、子どもたちも安心してどんどんチャレンジするようになった。 ・「わからなかったら、聞いてね」といって、鬼のお題も、椅子取りする方も、スタッフと相談しながら進めた。消極的な子には、こちらからアドバイスを与えた。 ・ルールと手持ちのカードの生き物の特徴を理解し、ルールに慣れてくると、子どもたちがどんどん進めるようになるので、カードシャッフルを行った。 ・一斉席替えの「台風」は盛り上がるが、連続使用するとゲームが成立しないので、使用するタイミングのルールを先にきめておくとうい。 ・さらに10回ほどで、子どもたちが慣れてくるので、終了した。 ・「今持っているカードの生物にみんなはくわしくなっているはずですよ。」として、次のプログラムにつなげた。 	
15分	海を作ろう！	<ul style="list-style-type: none"> ・カードを養生テープでブルーシートに貼り付けた。作業は子どもたち主体で任せ、講師とスタッフはサポートした。 ・海の家藻や岩を付け足したい場合は、その場で工作させた。 ・好きな生き物を描いて貼り付けた。 ・子どもたちはこちらから指示しなくとも、バーチャル海の生き物観察で見た通り、エビ貼り付けるために、隠れるいわばを作ったり、タコのためにすみかをつくっていた。 ・ブルーシートの上に入り、自分自身が海の中で泳いでいるつもりで楽しむ子どもも見られ、子どもそれぞれの楽しみ方ができたようだった。 	ブルーシート、模造紙、新聞紙、養生テープ、マスキングテープ
15分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちが作った海を見ながら要点を確認し、それぞれの生き物の生息場所をおさらいした。 ・子どもたちからも、気づいたところや、自分で貼り付けや工作した時の工夫した点を発表してもらった。 ・砂浜、藻場、磯など海の環境の違いと、それぞれに生息する生物のちがいを説明した。それにより、多様な生物が生息していることを解説した ・生物どうしのつながりについて解説し、私たち人間もそのつながりの一員であることを伝えた。 ・海洋ゴミ問題についても触れ、海が豊かであるためには、私たちみんなの協力が必要だということをお話した。 ・教室で海を学ぶのも楽しいが、本物の海はもっと素晴らしいことを伝え、ぜひ、海にいったほしいと伝えた。そのとき、海で会いたい生物をA4用紙に自由に描いてもらった。イルカはもちろん人気だったが、ヒトデや貝、プランクトンなどを描く子も見られた。 	

●ふりかえり・改善点やアイデアなど。

- ・「最後のミッションとして、みんなで海をつくります」と今回のゴールを見せ、興味を引き出すのと同時に、目標をつくることでプログラムに集中して参加できるようになる。
- ・鳴き声仲間探しは、目隠しをすることで、非日常となり、簡単かつこれまでやったことのないゲームであるため、子どもたちのレベルに差がなく、誰でも楽しめる。
- ・海の生き物椅子取りゲームは、単発で使うには、生き物のことがわからない場合や、興味が深まらないこともあり難しい。知識だけに止まらず、海の生き物たちが海で生きているいきいきと美しい姿を伝えるため、使用する写真や動画の選定を工夫した。
- ・生き物が海の中で生きている様子を見ながら生き物を紹介し、生き物の生きている海の環境についても見てもらうことにより、海の中での観察を疑似体験するようなストーリーを意識した。
- ・一斉席替えの「台風」は盛り上がるが、連続使用するとゲームが成立しないので、使用するタイミングのルールを先にきめておくとうい。
- ・紹介の方法としては、生物の特徴ごとにまとめて説明してもよいと思う。
- ・画像や写真を見たあと、椅子取りゲーム、工作と体を動かして自分で作業することで、より理解が深めることができた。
- ・工作は子どもたちが自由に作る余白もあり、もっとゆっくり海を作りたいという声もあった。学校の授業などでは、バーチャル海の生き物観察で生き物について知る時間と、工作の時間と、数時間に分けておこなっても素晴らしい海が出来上がると思う。

以上