

《 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

プログラム名 (テーマ)：サンゴのふしぎ

ねらい：サンゴ礁の生き物と干潟の生き物を通して本物の海に興味をもつ

日時：2019年6月23日 10:00～12:30

会場：ユニコムプラザさがみはら

対象：小学生21名、保護者20名(計41名)

指導者：1名

協力者：1名

準備物：教材：《サンゴ礁ジグソーパズル》、《干潟ジグソーパズル》、《海の生き物椅子取りゲーム》、
《サンゴ礁パネルシアター》

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

ブルーシート、椅子

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		海の写真スライドショー	・沖縄やパラオで撮った水中写真を50枚ほど連続で紹介 ・子供達に馴染みやすいウミガメやサメの写真も混ぜておき、場を温める
20分	海の生き物椅子取りゲーム	・円形に並べた椅子に内側に座ってもらう ・生き物カードを一人一枚配布し、内容を読む時間をとる ・ルール説明と練習(詳細は教材のダウンロードページを参照) ・途中で一度カードをシャッフルして、時間まで何度か繰り返す ・最後はブルーシート上に手持ちのカードを出してもらい、擬似的に生態ネットワークを再現する	・体を動かしながら、海の生き物への関心を高める ・WS参加意欲を高める
15分	サンゴ礁ジグソーパズル	～パズル制作～ ・パズルのピースを全て出し、参加者に完成させてもらう ・ピースを取り合いや、制作場所の争いが始まったら仲裁にはいる ・完成が長引きそうなら、途中で完成の図を見せる ～パズル完成～ ・完成したパズルを見ながら、気になる部分や生き物を聞き出す ・参加者から上がってきたトピックを絵を見ながら解説する 例)海ごみ→プラスチック問題、工場やビル→埋め立てと経済利用のバランス、生き物→それぞれの生き物の生態や他の生き物との繋がり	・体を動かしながら、参加者同士コミュニケーションをはかる ・サンゴ礁の全体像を知る ・環境問題や生き物の生態の不思議に興味を持つ

10分	休憩 (時間調整)		
20分	サンゴ礁パネルシアター	<ul style="list-style-type: none"> ・パネルシアターのパーツを使って、サンゴの構造、産卵～成体までの流れを解説 	<ul style="list-style-type: none"> ・サンゴの生態とサンゴが生息するのに必要な環境を知る
10分	沖縄の海と東京の海	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドを用いて、これまでに学んできた沖縄の海と関東の海の違いを聞く ・パネルシアターで学んだサンゴ礁の環境を思い出してもらい、潮干狩りや海水浴で行ったことのある関東の海と違うところをいろいろあげてもらう ・関東の海の写真をつかって、サンゴ礁と景色は全く異なること、地球の海には多様な環境があって、それぞれに違う生き物がいることを伝える 	
20分	干潟ジグソーパズル	<ul style="list-style-type: none"> ・サンゴ礁ジグソーパズルの要領で干潟ジグソーパズルを作ってもらう ・完成したパズルの絵を使って、生き物の特徴を解説する <p>例) カニ3種は干潟の中でも微妙に違う環境を好んで棲み分けている等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・関東の干潟も重要な生態系で、その中でも些細な環境の違いで住む生き物が異なる 	<ul style="list-style-type: none"> ・サンゴ礁以外の海の環境に触れ、海にも多様性があることを知る
5分	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・サンゴ礁には様々な生き物がすんでいて、それぞれ関わり合っている ・サンゴ礁と干潟のように海の環境にも多様性がある ・パズルや椅子取りゲームやスライドショーで気になった生き物がいたら、海や水族館で本物を観察してみよう 	
10分	おまけ 海の生き物椅子取りゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者 (子供) に見学していた親も加わってもらい、会場にいる全員で椅子取りゲームを実施 	

●ふりかえり・改善点やアイデアなど。

・スライドショーやパネルシアターのように話を聞く体勢の時間と、パズルや椅子取りゲームのように体を動かす時間が交互にプログラムされていたので、参加者の気持ちのアップダウンをうまくコントロールすることが重要。

・サンゴ礁ジグソーパズルは最初に参加者に制限時間を決めさせて始めると、ゲーム性があり集中して作ることができる。

・サンゴ礁ジグソーパズルも干潟ジグソーパズルも参加者の気になるものを聞いて、それに沿って環境問題や生物の不思議などの話を組み立てるので、それぞれの環境や生態については指導者がある程度頭に入れておき、引き出しをもっておくと子供達の興味関心に沿って教材を最大限活用できる。

・大人も混ざった最後の椅子取りゲームは時間調整で行なったが、予想以上に盛り上がり大人も生き物の特徴について真剣に考えているようだったので、通常プログラムに入れてもいいかもしれない。

・椅子取りゲームでは出されたお題に自分のカードが当てはまるのかどうか迷っている子が多くいた。このゲームでは生き物の生態について正確に学ぶことを追求するわけではないが、もう少しカードに出てくる生き物一つ一つについて学ぶ時間があってもよかったかもしれない。

以上