

第三回 海を学ぼうスクール in 中野区
～海と日本 PROJECT～

実施報告書

主催： LAB to CLASS プロジェクト

特定非営利活動法人 海の環境教育 NPO bridge

〒108-0073 東京都港区三田 3-2-21 ローランドミュージズ 203

MAIL: info@npo-bridge.org

URL : <http://www.npo-bridge.org>

海洋学習教材サイト URL: <https://lab2c.net/>



実施概要・実施結果

実施概要

- 名称：海を学ぼうスクール in 中野区 ～海と日本 PROJECT～
- 日程：2019年11月24日（日）
- 時間：＜海×先生＞9：00～17：00
＜海の生きもの KIDS ワークショップ＞ 13：00～16：00
- 場所：新渡戸文化学園アフタースクール 10号館（東京都中野区）
- 対象者：＜海×先生＞ 学校教員・指導者，教員・指導者を目指す方（学生含む）
＜海の生きもの KIDS ワークショップ＞ 小学生
- 参加費：無料（要事前予約）
- 公式 HP: <https://npo-bridge.org>
- 主催：LAB to CLASS プロジェクト（特非 海の環境教育 NPO bridge）
※本イベントは、海と日本 PROJECT（日本財団）の一環で実施しました
- 協力：学校法人新渡戸文化学園，未来教育 confeito，
海辺の環境教育フォーラム，一般社団法人 JEAN
- 後援：公益社団法人日本環境教育フォーラム，

実施実績

	選択ワークショップ	参加者数
【海の生きもの KIDS ワークショップ】	イルカのふしぎ	(小2～小6) 16名
	サンゴのふしぎ	(小1～小6) 18名
	海の生きもの	(小1～小2) 21名
	【合計】	小学生 55名
【海×先生】	18名	
総合計		73名

実施スケジュール

◆9:00～17:00

○海×先生 ～「知る・つくる・実施する・ふりかえる」海のPBLデザイン

◆13:00～15:00 海の生きもの KIDS ワークショップ

※事前選択制

○もっと知りたい！イルカのふしぎ

○もっと知りたい！サンゴのふしぎ

○もっと知りたい！海のいきもの

◆15:10～16:00 当日のお楽しみプログラム

「海の生きもの KIDS ワークショップ」参加者に向けて、「海×先生」参加者が考案した海のプログラムを実施。

もっと知りたい！サンゴのふしぎ

講師：大堀健司（エコツアーふくみみ）



概要

国内にサンゴ礁がある日本。もっと身近に感じられるように、想像力でサンゴ礁の世界を作り出してみました。《サンゴクイズ》でサンゴの基礎知識を確認。『サンゴの進化じゃんけん』で〈卵ー幼生ー成体〉への変化を体験。《サンゴのパネルシアター》でサンゴの生態、サンゴ礁の役割、そして環境問題をじっくり学び、《どーなる？コーラル サンゴ生き残りゲーム》でサンゴ増減の原因と再生力を体感しました。これらのプログラムは、サンゴに興味を持ち、サンゴ礁を守りたいと思える子どもたちを増やすことが目的です。

*文中《 》内は、海洋学習教材「LAB to CLASS」の教材名です。

- テーマ： サンゴ
- 対象：小学 1～6 年生 18 名
- 会場：新渡戸文化学園 10 号館 2 階
- 実施時間：2 時間
- 使用教材：サンゴクイズ／サンゴのパネルシアター／
どーなる？コーラル サンゴ生き残りゲーム
- 主な学習（紹介）テーマ：サンゴの生態、サンゴ礁の環境問題

活動の様子



◎サンゴクイズ

2 択のクイズでサンゴとサンゴ礁に関する基本的なことを学びました。不正解の回答にも至った理由があるはずですし、問題によってはどちらにも正解の場合もあるのです。それらを丁寧に説明しながらクイズを進めました。自信たっぷりな場合、少し迷っている場合…立ち位置でそれぞれの思いを表現していました。

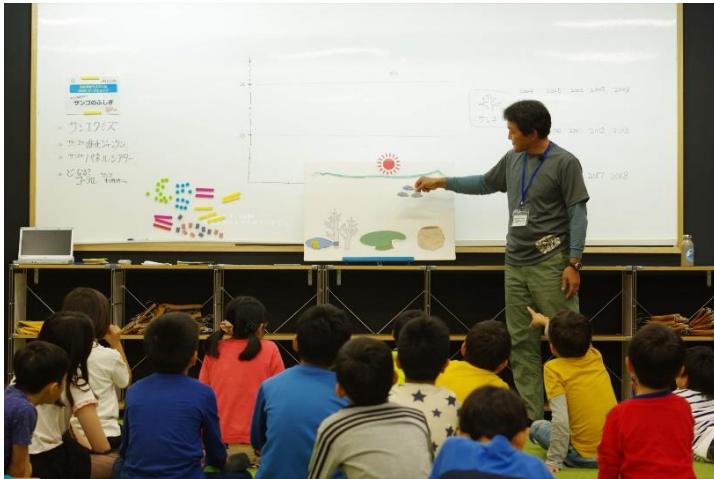


サンゴの一斉産卵から幼生になり、群体サンゴに成長するまでの過程を、動画で見ました。生物としてのサンゴを意識してもらう時間です。

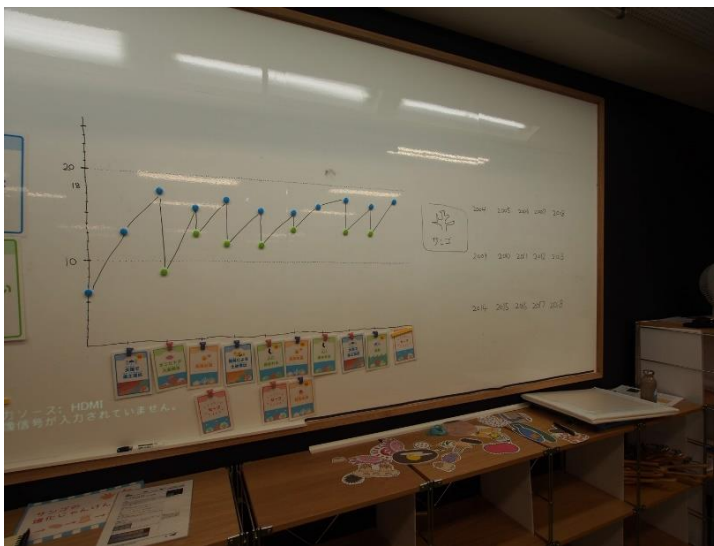


◎サンゴの進化じゃんけん

開発途中のプログラムです。最初は全員がサンゴの卵になってスタートし、じゃんけんに勝つと少しずつ成長できます。最後は全員でサンゴ礁になってみました。そして子どもたちから意見をもらい、ルールを変えてもう一度実施。一つの学習活動を作り上げる場にも参加してもらいました。



◎サンゴ礁パネルシアター
 たっぷり体を動かしたので、パネルシアターで静かな時間としました。サンゴの生態に加え、サンゴ礁の生態系と環境問題の話をしました。問いかけると積極的に答えてくれる姿勢がうかがえました。



◎どーなる？コーラル サンゴ生き残りゲーム
 サンゴが成長するために不可欠な環境条件を悪化させる様々な環境問題。それらに対応してサンゴの数が増減することを、参加者一人一人がサンゴになって体感する活動です。「オニヒトデの大量発生が実際のこのようだった」「いろいろな被害があると思った」などの感想があがりました。



◎2016年に石垣島で起きたサンゴの白化現象
 近年実際に起こった白化現象と、それに直面した地元の子どもの様子をみてもらいました。楽しかったゲームでの体験と実際に起こっていることをリンクさせる時間となりました。

*実際の“サンゴ礁体験”を伴わない、一度きりのサンゴの学習。サンゴやサンゴ礁に興味を持ってもらい「サンゴ礁に行ってみたいな」と思ってもらうことを重視しました。参加者の子どもたちはどの活動にも積極的に関わり、活動後に「どんなサンゴ礁の生きものになってみたい？」と問いかけると、サンゴを含め様々な生きものを選び、その理由からも私が話したことをしっかり受け止めてくれている様子が伺えました。

もっと知りたい！海の生きもの

講師：高橋麻美（MSC 海洋管理協議会 日本事務所）

寺西聡子（特非 ディスカバーブルー）



概要

学校の教室に《海の生きもの椅子取りゲーム》のカードを応用して、子どもたちと一緒に生きものいっぱいの豊かな海をつくって遊びました。砂浜から深海まで、小さいものから大きなものまで…ユニークで愛らしい生きものいっぱいの海を楽しみながら学んだ2時間。帰り道に「海へ行ってみたいね！」という親子の会話が引き出せていればいいな、と思います。

*文中《 》内は、海洋学習教材「LAB to CLASS」の教材名です。

- テーマ：海のいきもの
- 対象：小学1、2年 22名
- 会場：新渡戸文化学園10号館1階 音楽室
- 実施時間：2時間
- 使用教材：鳴き声仲間さがし／海の生き物椅子取りゲーム
- 主な学習（紹介）テーマ：海の生物の多様性、海の環境の多様性、生きものいっぱいの海の楽しさのバーチャル体験

活動の様子



まずは《鳴き声仲間探し》で、アイスブレイクを行いました。目隠しをするという行為は、どの子どもドキドキし、さらに「ぎゃーぎゃー」「びーびー」と鳴くなど、どの子ども初体験のゲームは、得意不得意関係なく、子どもたちの緊張をほぐしてくれました。



子どもたちが打ち解けたところで、今日のミッションを発表しました。「みんなで教室に海をつくりま

す！」あらかじめ、ブルーシートと模造紙を使ってある程度再現しておいた海が気になって、そわそわしていた子どもたちは、大喜びでした。



まずは、《海の生きもの椅子取りゲーム》のカードに出てくる生きもの学習を兼ねて、様々な生物の特徴、おもしろい行動や生息場所などをスライドで紹介しました。

講師二人がダイビングや磯観察で日々出会う海の生きものたちは、色形、動きまでも美しく、とても魅力的です。教材ではイラストで表現されている生物を、海中で撮影した写真と一緒に見せることで、私たちが素敵だと思っている生きものたちの美しい姿を知ってもらい、リアルな海への好奇心を掻き立てるように工夫しました。



《海の生きもの椅子取りゲーム》では、すでに生きものについてのインプットがされていたので、子どもたちの興味も深まっていました。そして、忘れてしまったこともお友達どうしで教えあって、もりあがっていました。また、自分の知っている情報から、知らない生きものものをなんとなく予想している子もいて感心しました。



どんどころに棲んでいるのか、カラダは硬いのか、柔らかいのか、何を食べるのか・・・、その生きものを知ると、親しみが湧いたり、好きになったりする、それが大切なことだと思います。



続いて、いよいよ「海をつくろう！」の時間です。椅子取りゲームで最後に持っていた「生きものカード」をその生物が暮らしやすい場所、好きな場所を考えて、「ブルーシートの海」に貼ってもらいました。

生きものに詳しくなった実感が子どもたちに生まれたようで、「まかせてよ！」と張り切って取りかかりました。

ゲームをすることによって、子どもたちは、その生きもの暮らしぶりや特徴をより真剣に考えてくれるようです。それぞれ生物のことがすっかり頭に入っていたのか、寂しかった海はあっという間に生きものがたくさん暮らす、賑やかで豊かな海になりました。



完成した海を見ながら、ふりかえりとまとめです。子どもたちなりに気づいたことや、生きものが暮らしやすいように工夫した点もたくさん見受けられたので、それぞれに発表してもらいました。講師からは、海の環境が複雑で多様であるからこそ、たくさんの生物がいて、お互いにつながりあって生きていること、そしてどの種もみんなかけがえのない生きものであることを、伝えました。また、海洋ゴミ問題をはじめとする環境問題にも触れました。



私たち人間も、すべての生物とつながりあう“生きものの一員”だということを理解し、多くの問題を考えてもらえればと思います。

プログラムの最後は、「次に海に行ったら、あってみたい生きもの」をそれぞれ描いてもらいました。

イルカは定番の人気、なかにはヒトデやプランクトンという子どももいました。たくさんの生きものが暮らす海を好きになって、今度はぜひ、海へ行ってもらえたらうれしいです。

＊海がもっと身近な存在で、大切に思えるようになるには、海で楽しい体験をするのが一番です。私たち講師が、磯観察やダイビングを通して知ることのできた海の楽しさを、学校の教室のなかで一緒に体験してみたいということで、今回のプログラムを考えました。

まずは海の生きものの魅力を知ってもらい、好きになってもらうことが大切との考えから《海の生き物椅子取りゲーム》のカードになっている生物種に即し、私たちがこれまで出会ってきた海の生きもののお話をしました。30種類近くの生物の話でしたが、もともと海の生きものに興味を持った子どもたちだったこともあり、熱心に聞き、質問や感想をくれました。

その後、ゲームと海の工作を続けて行ったことで、子どもたちの興味が深まり、知識が定着していく様子わかりました。室内でのプログラムが楽しければ、「本物の海での体験はもっときっと楽しいはず」という期待も込めて、最後には、次に海で会いたい生きものを紙に描いてもらいました。教室に海をつくって、次は教室から海へ出かけてみる…そんな最初のステップとなるプログラムになったと思います。

もっと知りたい！イルカのふしぎ

講師：人見道夫（ネイチャーガイド 風の道）



概要

イルカをもっと好きに、イルカの棲む海を好きに、海を含む自然を好きに、そして、好きなモノを大切にしたいと思う気持ちを育むことを目的として、イルカを入り口としたワークショップを行いました。

- テーマ：イルカ
- 対象：小学2～6年 16名
- 会場：新渡戸文化学園10号館中2階
- 実施時間：2時間
- 使用教材：鳴き声仲間さがし／イルカを知ろう！／実物大のイルカを作ろう！
- 主な学習（紹介）テーマ：イルカの生態について、イルカの身体の大きさ及び構造

活動の様子



◎アイスブレイク

皆でジャンプ！

魚の群れになった気分で声を合わせてみんなで同じ方向へジャンプ！ぶつからないように周囲の気配を感じるのがポイントです。



◎イルカを知ろう！

イルカの暮らしについての、三択クイズ形式プログラム。

正解を当てることより、問いに対する答えを自分で考えることを優先しました。三問しかありませんでしたが、最後には、どうしてそう思うのかなど、自分の考えをしっかりと話してくれるようになりました。



◎鳴き声仲間探し

目隠しをして、声だけで自分の仲間を探します。

音を使って生活しているイルカたちの世界を疑似体験。

子どもたちの元気な声が響き渡りました。声を出すのは得意ですが、仲間の声を探すのが難しそうでした。



◎実物大イルカをつくろう

小学生が数名のグループで時間内に完成できるように、あらかじめつくっておいた実物大のイルカの胴体に、背ビレ、胸ビレ、尾ビレ、吻などを付けていきます。「どこについているのかな？どんな向きかな？」みんなで相談しながら進めます。



◎振り返りと集合写真

最後に、面白かったこと、印象に残ったこと、イルカのイラストなどを書いてもらいました。そして、自分たちでつくった実物大のイルカと一緒に集合写真！



*イルカが棲んでいる「音を中心の世界」の体験、生態の不思議、実際に触れることができるイルカ。知識を言葉で伝えるのではなく、自分の身体を動かし、自分で想像して、自分の手で触れて感じるワークショップは、小学生の柔軟で豊かな感性に響いたようで、最後まで集中して楽しんでくれました。じつは、はじめはイルカが好きではなかった子もいましたが、最後にはみんながイルカを大好きになってくれました。「イルカが好き」「大切にしたい」という気持ちを今後もさらに育み、イルカや海を思い、そのための行動に繋がっていったら嬉しいです。

海×先生～「知る・つくる・実施する・振り返る」 海の PBL(project based learning) デザイン

講師：山藤旅聞氏（学校法人新渡戸文化学園）、川端潮音（特非 海の環境教育 NPO bridge）



概要

LAB to CLASS 教材を活用した海洋学習プログラム（海の project based learning デザイン）を立案し、子どもたちに実施するまでのワークショップを、教育関係者を対象に実施しました。講師の山藤旅聞氏から『PBL（project based learning）デザイン』を行う際の視点や、計画策定時のポイントを解説していただき、その後 LAB to CLASS の教材を 2 種類体験。参加者 4～5 名で 1 グループをつくり、小学生約 20 名に向けて 45 分間のプログラムを企画、実施しました。参加者からは、「実際に子どもの反応が見られてよかった」「この短時間のなかで、海洋学習の場をつくる一連の流れが分かった」等のコメントをいただきました。

- ・ テーマ：「知る・つくる・実施する・振り返る」海の PBL デザイン
- ・ 対象：教育関係者 18 名
- ・ 会場：新渡戸文化学園 10 号館 2 階
- ・ 実施時間：7 時間
- ・ 使用教材：サンゴ礁ジグソーパズル／餌の餌の餌は何？ ほか
- ・ 主な学習（紹介）テーマ：PBL（project based learning）デザインの作り方／海洋学習教材「LAB to CLASS」の作成意図と狙い

活動の様子



◎山藤旅間氏による講義。

「PBL (project based learning) や CBL (challenge based learning) はなぜ必要なのか、学校現場でこれらは本当に必要なのかという問いに始まり、“共につくる”教育の場の必要性について学びました。



◎LAB to CLASS 教材の体験。

《サンゴ礁ジグソーパズル》《餌の餌の餌は何?》の2つの教材を体験しました。問いかけを変えれば様々な年齢や場所で使えること、導入にも振り返りにも活用できることなど、講師が沖縄県や長野県で実施した例も紹介しながら、教材の活用方法を学びました。



◎LAB to CLASS 教材の見本展示

教材の中から、室内で実施できる 11 種類の教材を紹介し、LAB to CLASS 教材の企画意図やプロジェクトの狙いを紹介しました。

【展示教材】

- ・プランクトン模型をつくろう
- ・実物大のイルカをつくろう
- ・海へ！水てき君の大冒険
- ・お魚のごはん
- ・干潟のジグソーパズル
- ・サンゴ礁ジグソーパズル
- ・どーなる？コーラル～サンゴ生き残りゲーム
- ・餌の餌の餌は何？
- ・海の不思議な仲間たち
- ・海の生きもの椅子取りゲーム
- ・プラスチックを探せ！（作成：JEAN）



◎グループミーティング

Project Design Map を活用し、本質的な問い「何を伝えたいか?」「このプログラムを通して、参加した子どもたちにどんな行動を生み出したいか?」を考えます。ポイントは、一方的でなく、関わるすべての人にとってワクワクするものであること。

そして、LAB to CLASS とパートナーを組むことで何ができるか、教材には生物の他にも国語や環境問題などアカデミックな学びがあること、自分たちがワクワクすること（新しい教材も生み出せる!）、パートナーへのフィードバックは何か…などを考えていきます。



◎プログラムづくり

伝えたいテーマが決まったら、次は形にしていきます。LAB to CLASS 教材をヒントに、クイズ形式や紙芝居風など様々なアレンジプログラムが生まれました。



◎指導実践

4つのグループが作ったオリジナルのプログラムを、同時開催中の【海の生きもの KIDS ワークショップ】の参加者（小学生）に向けて、実践してみました。

◆「海の物語をつくる」をテーマにしたチーム。即席ペープサート(紙人形)を作り子どもたちに実演してもらいました。



◆「環境にやさしい行動ができている?」をテーマとした〇×ゲーム。親子と一緒に、普段の行動を思い出しながら質問に答えてもらいました。



◆水の循環に着目し「水ものがたり」をテーマにしたチーム。最後は LAB to CLASS 教材をアレンジした紙芝居でまとめました。



◆LAB to CLASS 教材《海の生きもの椅子取りゲーム》のカードを使った名前あてゲームと、《サンゴ礁ジグソーパズル》を実施したチーム。子どもたちの興味関心を次の行動につなげるための“声かけ”を工夫していました。



◎ふりかえり

無事に全プログラムが終わりホッと一息。それぞれのプログラムを振り返りながら、「次に実施するなら・・・」という視点で話し合いました。皆さん充実した様子で達成感に溢れています。実施者が楽しめることも大事なポイント！ PBL デザイン手法を活かして、海を学ぶ場を身近なところから広げていってほしいと思います。

*長丁場なワークショップでしたが、途中でキッズワークショップの様子を見学したり、各チームの進捗共有とアドバイスを挟んだことが良い刺激となり、集中力が途切れることなくどのチームからも非常に魅力的なプログラムが生まれました。実際に実施することで反省点や改善点が明確になり、また振り返りを共有することで「次は自分たちで実践できそう」「実際の授業で使ってみます」など、次につながるコメントもいただきました。

「誰でも、どこでも、海を学ぶ場をつくることができる！」という実感を持ってもらう」という本ワークショップの目的は、参加者にその面白さ、必要性とともに十分に伝わったように思います。今回のワークショップをきっかけに、LAB to CLASS 教材が様々な場所で活用され、海の PBL(project based learning)が広がっていくことを願います。

参加者の声（アンケート結果）

アンケート回収率

<海×先生> 14枚（回収率 78%）

<KIDS ワークショップ>

子供 51枚（回収率 93%）

保護者 35枚

●海×先生 ～海のPBLデザイン～

1) 満足度（全体について、0-100%の中で答える）

80%以下・・・0名、 80-85%・・・2名、 90-95%・・・6名、 100%・・・6名

2) 満足度の理由、自由記述欄

- ・プログラムの実践をすることができて良かった。大切な情報交換もできました。
 - ・やっぱり一日の計画（3時間くらい？）では終わらない。参加型とかPBLがとても印象に残った。
 - ・時間的に少しバタバタでしたが、その分充実した内容だった。自分たちの準備で少ししか見られなかったので実際のワークショップを十分にみられる時間があればよりよかった。
 - ・インプットをもう少ししてから準備したかった。スタッフの方の経験などももっと聞いてみたかった。
 - ・例としてLAB to CLASSの教材体験をしてから実際に自分たちでできるプログラムを考えられて勉強になったし楽しかった。ぜひ次の活動を活かしたいし、今日考えた教材を完成させたい。
 - ・海について深く考えられた。これからいろいろやりたいことがたくさんできた。学校で先生に授業提案しようと思う。自分たちで授業することができてたのしかった。また機会があればやりたい。
 - ・経験を感じる充実した内容で大変刺激になりました。教科コラボで校外学習前後に活用させていただきたい。普段の授業でも少し早く終わったときにも！今日の経験で、教育現場で実際にLAB to CLASS教材を使用した時の反応を知ることができて良かったです。
 - ・教材 すばらしかったし楽しませていただきました。児童の反応がすぐに得られたのも良かったです。
 - ・知識を入れて、実践する流れは良かった。もっと海の知識を入れたかった。
- 最初は不安も多かったが、プログラムが進むにつれて期待にかわっていった。今後も多くの教材が作られることを楽しみにしています。

- ・教材体験のわくわくさがもっと伝わるといいと思った。イルカの教材がプラスチックだったことに疑問を感じた。全体の内容にはとても満足。子供の反応を見ることができて良かった。大堀先生の言葉やワークショップ内容が面白かった。
- ・まさか今日、自分たちで授業(?)をするとは思わなかったのですが、実際にやることで分かることがたくさんあった。イルカの模型づくりを12月に授業でやる予定。
- ・指導者向けのワークショップとして大変充実していました。プログラムをデザインするのみでなく、実施できたのが良かったです。アフタースクールの夏プログラムで1週間ぐらい集中したワークショップを開催したいです。チームメンバーにも恵まれ楽しいプログラムを作ることができました。山藤先生の、”0 or 100 ではない話”は本当に大切にすべき点で共感が持てました。
- ・自分の学習不足な点を多く学ぶことができてとても良かった。(LAB to CLASS 教材の活用方法) 中学校理科では時間確保が困難なので最近では道徳で取り組むことを考えています。

●海の生きもの KIDS ワークショップ / 子ども感想

<イルカのふしぎ> 14名 / 参加者 16名

楽しかった (13名)

- ・イルカを作るのが苦労したけど、作り終わったときの達成感がすごかった (8歳)
- ・いろんな海の生き物が知れた。パズルが楽しかった (7歳)
- ・イルカ作りが楽しかった。かえるみたいな魚がいたからすごかった。パズルが楽しかった。(7歳)
- ・知らないことをたくさん知れた。イルカを作ったら思ったより大きくてびっくりしました。パズルも楽しかったです。海のゴミは今すごく問題になっています。気を付けようと思いました (12歳)。
- ・イルカの性別の見分け方を知れて良かった。(9歳)
- ・パズルが楽しかった (7歳)
- ・イルカはあんなに大きいことにびっくりした (10歳)
- ・最後に海のことをやっていろいろなことを知れてよかった (10歳)
- ・イルカについても知れたし、海についても知れた (複数)
- ・イエスノーゲームで学べてびっくりした。パズルとクイズがあったから楽しかった (10歳)
- ・いろんな遊びがあって楽しかった。オスとメスの見分け方を初めて知った (10歳)

楽しくなかった (1名)

- ・海に最初から興味がなかった。(11歳)

<サンゴのふしぎ> 17名 / 参加者 18名

楽しかった 17名

- ・いろんな遊びができたから楽しかった。

- ・笑えた。
- ・いろいろなことが学べた。
- ・ゲームが楽しかった。サンゴは分裂するときいておどろいた（9歳）
- ・サンゴについて学べてから楽しかった。サンゴが大変なことになっていることにおどろいた（11歳）
- ・初めて会う人となかよくできたから楽しかった（10歳）
- ・体が動かして楽しかった。サンゴの進化じゃんけんが楽しかった（7歳）
- ・サンゴは白くなるとは知っていたけど死んでしまうとはおどろきました（11歳）
- ・話を考えることが楽しかった。サンゴは動物だったことを知った（9歳）
- ・自分でいろいろ考えられて楽しかった。サンゴは満月の夜に卵を産むことを知った（10歳）
- ・サンゴのことがよくわかった（7歳）

<海の生きもの> 20名／参加者 21名

楽しかった 18名

- ・特に最後と最初の海の紹介が楽しかったです。動物や生き物がもっと好きになれることをおしえてくれてありがとうございました。もっと生きもののことを教えてください（7歳）
- ・工作が楽しかった。
- ・フルーツバスケット（いすとりゲーム）が楽しかった（複数）
- ・カニに毒があること（おどろいた）。（複数）
- ・フグに毒があるのがびっくりした。（7歳）
- ・もう魚が絶滅しそうだとは知らなかったのこれからゴミを見つけたらちゃんと拾おうと思った（6歳）
- ・海や魚のこと、水のことを知れて楽しかった（複数）
- ・海にゴミは捨てちゃいけないとわかった（複数）
- ・ひとつめは、先生とも友達になれたし、知らない子とも友達になって協力できた。ふたつめは、海がこんなにきたないのをどうすればいいかが楽しかったです。ありがとう（6歳）
- ・動物プランクトンがあるのを知らなかった。水がリサイクルされているのを知ってびっくりした。水を生き物が利用するのを考えて水を大切にしたい。これからも海のことをもっと知りたい（8歳）
- ・海を作るところが楽しかった。（複数）
- ・ヒトデの絵をかくところが難しかった（7歳）
- ・いい石鹸や歯磨き粉があるってわかった（8歳）
- ・プランクトンがとても小さいと知って驚いた（8歳）
- ・最後のクイズが楽しかった。（7歳）
- ・タツノオトシゴが海藻に巻き付いていたところが面白かった（7歳）

ふつう 1名

楽しくなかった 1名

- ・小さい子向けだったから（9歳）

●海の生きもの KIDS ワークショップ / 保護者アンケート

<イルカのふしぎ> 10名

・海を学ぼうスクールを、親しい友人や知人にどの程度おすすめしたいと思いますか？（10段階） 10（勧める可能性が非常に高い）～0（勧める可能性なし）

10	9	8	7	6	5	4～0
1名	1名	3名	2名	1名	1名	1名

理由など / 自由記述欄

- ・楽しんでもらうには興味があるお子さんが良い。
- ・イルカのワークショップは良かったが、少し長すぎる。
- ・子供が楽しく学ぶことができた。（家が遠いので友人には勧められない）
- ・海、動物に興味を持つきっかけになった。
- ・参加者の人数と講師の人数のバランスが良く、大人も楽しめた。
- ・講師のみなさんがやさしく対応してくれて安心できた。笑いも交えて子供の心をつかんでくれていたと思います。
- ・学校では聞けない話が聞けた。
- ・幼児コーナーが助かった。子供が発言する機会が多く、知らない子供同士でも仲良くなる姿が印象的でした。

改善点

- ・3時間は子供の集中力的に少し長い。
- ・床に座る状態だったので疲れた。
- ・子供達の興味を引く内容で良かったが、イルカの生態や特徴など、もう少し詳しく知ることができると良かった。

今後、とりあげてほしいテーマ

- ・サメ
- ・海洋汚染
- ・SDGs

<サンゴのふしぎ> 9名

・海を学ぼうスクールを、親しい友人や知人にどの程度おすすめしたいと思いますか？（10段階） 10（勧める可能性が非常に高い）～0（勧める可能性なし）

10	9	8	7	6	5	4～0
1名	5名	1名	1名	0名	0名	1名

理由など／自由記述欄

- ・大人も子供もためになる。サンゴを知ることができた。普段気にしないことなので。
- ・楽しみながらのびのび学べている。先生がおやさしい。
- ・参加型で楽しく学べる。(家から遠いから9にしました)。サンゴの進化じゃんけんや生き残りゲームは、楽しみながらサンゴの生態を学べたように思います。
- ・楽しく学べましたが、もう少しゲームよりも学びが多い方が良かったです。(5年の保護者)
- ・海を通して、環境問題を理解できてよかった。海には毎年行くので、いつもと違い視点から見られると思いました。
- ・サンゴの勉強をする機会は珍しい。
- ・家が遠い、内容が簡単。

改善点

- ・時間が長い
- ・良い雰囲気ではあったが、ちょっとゲーム要素が強すぎるように思った。
- ・男の子の元気に女の子が負けてしまっている印象はありました。女の子も発言しやすい工夫があってもいいかも？

今後、とりあげてほしいテーマ

- ・真珠の養殖など
- ・プラスチックごみ
- ・温暖化による海への影響
- ・深海生物
- ・海で遊ぶことが減ってきているので、海で遊ぶ大切さ(良いこと)

<海の生きもの> 16名

・海を学ぼうスクールを、親しい友人や知人にどの程度おすすめしたいと思いますか？(10段階) 10(勧める可能性が非常に高い)～0(勧める可能性なし)

10	9	8	7	6	5	4～0
3名	1名	6名	3名	0名	2名	1名

理由など／自由記述欄

- ・子供がとても楽しんでた。楽しみながら遊びながら自然に学べる工夫に感心しました。
- ・海の生きものが好きな子にはとても面白いと思う。1年生の子にもわかりやすく、ゲームも取り入れていて非常に楽しく過ごせました。海の中のスライドもフルーツバスケットもほとんどすべてが印象に残っています。
- ・子ども自身楽しく参加できたのと、プロフェッショナルの方の話を実際にきくことができる良い機会だから。子供と一緒に参加できるから。ゲームをしながら海の生きもののことを学ぶことができ、娘(6歳)にもちょうどよかったかなと思う。

- ・うちの子には内容が低レベルだった（小2）、幼児～小1までが限界では。（夏に他社のサンゴのワークショップ（有料）に参加したのがすごく良かったので来てみたが残念だった。有料にして質が上がるのならそうしてほしい。子どもは、ずっとしゃべっている女の子がいて全然話が聞こえないし、話が進まなくてイライラしたとのこと。世の中にはいろんな人がいると言い聞かせましたが、子どもには難しい）
- ・海の生きものについて、もっとマニアックで面白い内容を聞きたかった。子供が飽きて、お楽しみプログラムは参加を拒否してしまった。
- ・講師の対応が良かった。
- ・周りのお子さんたちが思ったより知識があって驚いた。さらに海の生きものに詳しくなっていき面白かった。
- ・友達と一緒に学べるので。（親が話すより興味もって聞くから）
- ・わかりやすく楽しかった。普段あまり前に出るタイプでなく心配していましたが、好きなことなら自分を出せるようで楽しそうでした。また参加してみたいです。
- ・説明後、ゲーム・体験などで再認識することで理解が深まり、楽しく身につけているようだった。子供にゲームを通して学ばせることができ良かった。
- ・低学年でも楽しめるゲームを取り入れているのがありがたかった。
- ・内陸に住んでいるとプールは行っても海にはなかなか足を運びません。最近、台所で魚をさばいたときに目が付いている魚を触りたいといったので、参加するにはちょうど興味を持てる時ではないかと思いました。今晩はアジカイワシを買って食べたいと思います。
- ・前回参加して楽しかったため友人にも声をかけ参加した。ゲームを通して生き物の生態を学ぶことができ良かった。
- ・低学年には身近で楽しめる内容なので良かった。

改善点

- ・本物の海の生きものに触れるともっと良かった。
- ・海の生きものづくりは、もう少し材料を多種類そろえていただけたら、もっと世界が広がったかなと思う。
- ・スタッフの方々の実際の海の生きものふれあい体験のお話をもっと聞きたかった。
- ・絵やイラストの教材が多かったですが、実物の写真があった方がいいのではと思いました。
- ・実際の映像がもっとたくさんあると楽しいかも（←親の気持ち）。

今後、とりあげてほしいテーマ

- ・海と沿岸の地形
- ・生態系について
- ・海岸のゴミ拾い、環境問題についてのワークショップ
- ・深海生物、海に関わる科学技術など
- ・あたたかくなったらフィールドで磯を学びたい
- ・ほっきょくぐま、マンタ、大きな単体の生態をじっくり教えてくださるような内容も面白いかも。（子供にとって身近ではない大きな生き物）



2019年11月24日
海を学ぼうスクール in 中野区～海と日本 PROJECT～