

【実施報告】2019.5.18『Project WILD 自然発見塾』 主催：昭和記念公園

国営昭和記念公園での自然発見塾で 海の中の生き物をテーマに行いました。

講師：大石 団（すぎなみ PW+）



概要

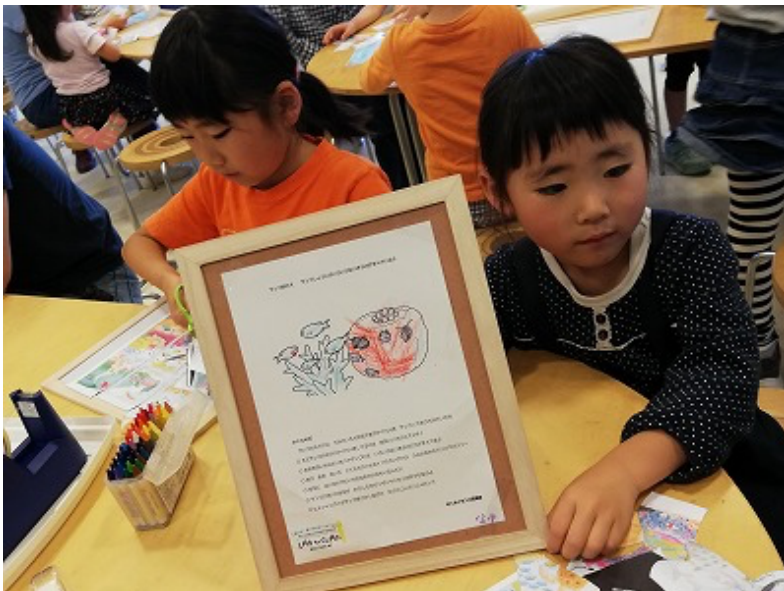
国営昭和記念公園では、毎月1度、幼児～小学生とその保護者を対象として『Project WILD 自然発見塾』という野生生物やその自然環境について“体験を通して学ぶ”イベントを実施しています。

こちらのイベントは基本的には野生動物の環境学習プログラムである Project WILD（以下 PW と略します）のアクティビティを通して体験学習をするイベントですが、2019年5月18日の回では「海の中の生き物」というテーマで開催し、前述の PW には海洋生物用のプログラムはないため、LAB to CLASS の教材を活用させて頂きました。

国営昭和記念公園は立川市と昭島市にまたがる内陸部の公園で、海に面していないにもかかわらず、参加者は午前の回・午後の回、合わせて70名に達しました。この数字は、いつもの参加者数よりも多めであったことから、来園者の海への関心の高さが窺えました。

- テーマ：海の中の生き物
- 対象：幼児～小学生とその保護者70名（午前・午後に分けて実施）
- 会場：昭和記念公園 花みどり文化センター多目的ホール
- 実施時間：1時間30分
- 使用教材：かんたんサンゴぬり絵/海の生きもの、椅子取りゲーム/餌の餌の餌は何？/サンゴ礁ジグソーパズル
- 主な学習（紹介）テーマ：海の中の生き物がどんなものがあるのかについて考える/海の生き物の特徴について考える/海の世界連鎖について考え海洋ゴミについて知る/自分たちとサンゴとのつながりから、環境について考える。

活動の様子



これから海の生き物について体験活動をする導入として《かんたんサンゴぬり絵》の低学年向け版を使い、集合時間からイベントスタートまでの間に保護者の方や指導者が塗り絵の物語を読み聞かせながら、塗り絵にチャレンジ。全員集合するのを待って、イベントスタート。幼児も多かったのですが子供たちは夢中です。



塗り絵をしたサンゴについて、動画教材を使い紹介しました。実際のサンゴの食事風景やサンゴ同士の喧嘩、そしてサンゴが生き物の生活の場になっていることに、子供たちだけではなく保護者の方も驚きの様子です。



今度は、みんなで海の中の生き物になって、《海の生きもの、椅子取りゲーム》です。本来は1人1つの生き物になってもらいますが、幼児～小学校低学年なので、保護者とペアで活動です。まずは自分の生き物の特徴を確認タイム。カードに書いてある生き物の特徴をそれぞれが確認。その後、生き物の問題が出され、それに当てはまる生き物だけ別の椅子に移動です。



リーダーが問題を出し、作戦タイムです。僕は泳げるかな？

そして笛の合図で動きます。ルールはフルーツバスケットと同じですが、幼児や低学年向けに作戦タイムを作り、笛の合図で移動することでじっくり生き物について考えて、その都度それぞれの生き物がどうだったのか共有していきます。



次は、海の中の食物連鎖を教材《餌の餌の餌は何？》のカードを使って順番に並べて、考えてみました。

まずは身近な食卓に並ぶ海の生き物カードを使って、食べる側と食べられる側がいることを考えてから、イラストに描かれているヒントを参考に、さまざまな海の生き物を並べていきます。完成したら、壁に模造紙を貼って描いた海に生き物のカードを並べて貼って、参加者全員で共有し、食べる生き物と食べられる生き物の関係について考えてみました。



Project Wild 自然発見塾では、「家に帰っても学びを振り返ってほしい」と思い、毎回お土産となるクラフト製作を盛り込むようにしています。

今回は、講習会で私が実際に体験した《サンゴ礁ジグソーパズル》を制作物にしました。家庭で繰り返し楽しみ、サンゴ礁の生き物の生息環境について話題になったらという思いからです。



パズルの絵を A5 サイズに縮小して印刷しておいたマグネットシートを、カットするのは子供たち。作ったパズルは A4 のホワイトボードへ貼り付けて楽しんでもらいます。

ホワイトボードの裏面には、最初に塗った《かんたんサンゴめり絵》を貼り付けて、持ち帰ってもらいました。

まずは会場で、さっそくパズルに挑戦。そしてこの時、保護者の方に 1 ピース隠してもらいました。



作ったパズルが 1 ピースない事で完成しない、となったところで、全体でこのサンゴ礁の絵についてみんなで考えてみる。

生き物のつながり、人間と生き物との関係、ごみ問題、農業、工場排水、生活排水、このパズルの絵にはさまざまな要素が描かれ、いろんな発見があります。そこから、ではどうすればサンゴや生き物が豊富な海になるのか？を考えました。

実施後の感想

今回、私以外のスタッフは LAB to CLASS を知らない状況下で実施し、振り返りで意見がでたことは、この教育プログラムが指導者にとって使いやすく、学習者にとってわかりやすいものであるということです。理由は次の3点です。

① ネタやイラスト等の教材が、無料ダウンロードできる

環境教育を実践したくても、解説に使用するネタやイラストを自前で用意することが難しい人が多いことだろう。実際われわれ国営公園スタッフもその点で苦勞しているのが現状である。そのようななか、LAB to CLASS では、すぐに使用できるネタやイラストを無料で提供してくださっているので、実施する側としては非常に嬉しい。

② 受講料を払ってライセンスを登録しなくてもアクティビティを活用することができる

環境教育プログラムの多くは、このプログラムを使用できるまでには、高い受講料を払ってライセンスを登録しなければならない。

それに比べ LAB to CLASS は、誰でもアクティビティを使用することができる手軽さがあるため、普及力が高いと思われる。

③ 海が無い場所でも、海について考え、海について知ることができる

海のない立川市と言う内陸エリアにおいて、初めて LAB to CLASS のアクティビティを使用させていただく初の試みとなったが、参加申込者数としてはいつも以上に多く、海への関心の高さが窺えた。

全体を通して、対象年齢が幼児（4歳程度）～参加の為、既存のアクティビティをそのままではできず、ゲーム性を落として丁寧に進行しなければならなかった。また、テーマが海の生き物だが、実物は用意できない環境で、その期待には応えられなかった。答えありきではなく、考え方を重視し、参加者から引き出すことにはついていた。

参加者の感想

良かった点

- ・絵や画像でわかりやすかった
- ・ゲーム感覚でよかった
- ・ゲームやイラストを使っていて、とても分かりやすかった
- ・ゲームが楽しかった。海の生き物に詳しくなれた気がします。
- ・食物連鎖に触れられて、とてもよかったと思います。
- ・海の中の生態系から食物連鎖まで、大人でも面白かった（74歳）
- ・大人も知らないことがありました。勉強になりました。楽しく参加できました。
- ・海の生き物の事が、小さい子にもわかりやすく伝えられていて、とても良かったです。
- ・「へー」と思うことがたくさんあり、わかりやすくて楽しかったです。

- ・ためになりました。ありがとうございました。
- ・今回のイベントについて、子どもと色々な会話が出来そうです。
- ・環境についてとても分かりやすくて、ためになりました！
- ・環境についてとても分かりやすくて、ためになりました。
- ・マグネットパズルなど、工夫が凝らしてあり、子どもたちも楽しんでいました。
- ・絵を張り付けて、簡単に見て学べる工夫がして会ってよかった。
- ・今日はゲームが楽しかった。特にジグソーパズルが楽しかった。
- ・考える講義で、とても楽しかったです。4歳の娘もとても楽しかったです。
- ・これを機会に、図鑑を見たり、水族館に行きたくなりました。
- ・だんだんと興味を引く内容でよかったです。
- ・毎回、楽しみにしています。

改善してほしい点

- ・アクティビティがたくさんあって楽しかったが、実物を見たり触ったりする機会がなかったので、子どもの学びとしては、記憶に残らないのではないかと思う。
- ・椅子取りゲームの「負け」というのは、やめた方がいい。
- ・最初の座学で飽きていたが、ゲームやパズル作りで楽しんでいました。
- ・今回が初参加でしたが、本物の海の生き物と触れ合えると思っていました。
- ・フルーツバスケットで全然動けず、物足りなかった。外に出て動きたかった。
- ・解説の方の「プランクトン」や「酸素」など小さい子には耳慣れない単語があった。

進行表

開始 時間	所要時 間	内 容	配布物、 スタッフの動き
8:30	準備	・スタッフ集合、打ち合わせ、各分担の確認	リーダーの指示に従う
10:30 13:30	3 分	・受付済ませたお子様から「サンゴの塗り絵」にチャレンジしてもらう。 ・スタッフ紹介・すぎなみ PW+とは？ ・プロジェクトワイルドとは？ ・Lab to class とは？ ・今日やることの説明	司会： 清島さん 開始： 大石
10:35 13:35	10 分	○サンゴの塗り絵 塗り絵を見ながら、海の生き物について考える。 →終わったらテーブル椅子移動（全員）	総合進行：大石 アシスタント：清島さん プロジェクターで動画投影
10:45 13:45	10 分	○海の椅子取りゲーム ルールはフルーツバスケット デモ→体験。笛で合図で動くよう変更。	進行：大石
10:55 13:55	10 分	○エサのエサは何？ 専用カードを使用するが、PWの私は誰でしょう形式で「食う」「食われる」を合わせる。壁に貼り付けて共有する。	担当：大石 壁に貼る担当：清島さん 生き物開設担当：長田さん
11:05 14:05	5 分	トイレ休憩 →テーブル、いすを戻す（全員）	クラフト準備
11:10 14:10	15 分	○クラフト「ジグソーパズル作り」	サポート：能登山さん
14:25 14:25	15 分	○ジグソーパズル遊び 途中で合図し、保護者は1つ隠す。	進行：大石
11:40 14:40	10 分	○サンゴ礁のジグソーパズル ①1Pないことでジグソーパズルが完成しないとの同様に、生き物のつながりの大切さについて話あう。 ②環境についても考えてみる。	進行：大石 サポート：能登山さん、長田さん
11:55 14:55	5 分	ふりかえり アンケート記入／記念写真	進行：大石 来月の紹介 清島さん

□準備物：サンゴの塗り絵 3 種を印刷／クレヨン、ハサミ、セロテープ／パズルの台紙印刷／ホワイトボード／プロジェクター／パソコン／配線コード／電源コード

・《海の生きもの、椅子取りゲーム》のカード／《餌の餌の餌は何？》のカード／《サンゴ礁のジグソーパズル》カード（デモ用）／ダックコール

□広報：公園HP、メールマガジン／園内でのポスターとチラシ掲示