

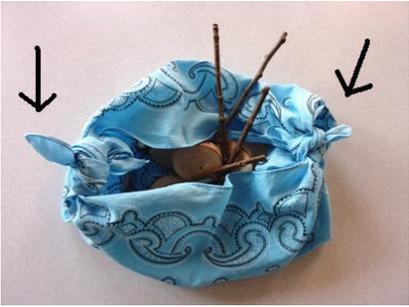
季節の自然と楽しく遊ぼう

■プログラムの概要

ねらい	・季節の自然の色々な面白さを発見し、身近な自然と仲良しになりセンスオブワンダー*を育てる。 （*美しいもの・未知なもの・神秘的なものに目を見はる感性） ・校庭や近くの公園、地域の自然に関心を持ち、大切にしようとする気持ちを育てる。		
キーワード	いきもの、身近な自然		
対象	幼児、小学校1年～4年		
時間	45分～90分	実施場所	校庭・体育館（雨天）
使用するもの	（児童） バンダナ、ワークシート、筆記用具、観察ケース、帽子、汗ふきタオル （指導者） バンダナ、ゲームのやり方カード、食物連鎖のやさしい紙芝居		
全体の流れ	1. あいさつ 2. 導入とゲームの説明 3. ゲーム「コウモリとガ」をグループに分かれ行う 4. クラスごとに集合して、ゲームの感想を話し合う 5. グループごとに「フィールドパターン」の観察活動 6. クラスごとに集合して、発表 7. 全体で集合して、感想などを発表する 8. ふりかえり・まとめ片付け		

■進め方

時間	学習内容	指導上の留意点
5分	<p><あいさつ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタッフ紹介 ・今日のめあてを説明 	
10分	<p><導入></p> <ul style="list-style-type: none"> ・食物連鎖の話（コウモリはガを捕まえて食べる） <p><ゲーム「コウモリとガ」の説明></p>	<p><コウモリとガ></p> <p>このゲームで自然界の「食う／食われる」の関係を体験する。コウモリが自然の中でどのようにガを捕まえるのか、再現し、学ぶ。</p>
20分	<p><ゲームを行う></p> <p>クラスごとに分かれグループを作る</p> <ol style="list-style-type: none"> ①10～15人で輪を作り、コウモリ1名とガ3名を決める。 ②コウモリとガの人は輪の内側に入り、コウモリはバンダナで目隠しをする。 ③目隠しをしたコウモリが「バット」と叫ぶと、ガは「モス」と応え、その声をたよりにコウモリはガを捕まえる。 ④輪の役はコウモリとガが出ないように手をつなぐ ⑤捕まったガは、輪の役になる。 ⑥なかなか捕まらない場合は、輪を狭くするなど、工夫をする。 ⑦役割を交代して、繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学年全体でおこなう。 ・ゲーム中ケガの無いように、あらかじめ石などを拾っておく。 ・足元の凹凸にも注意。 ・各グループに大人が1人以上入る。 ・目隠しをした子どもの手が、周りの子どもの顔などに当たらないよう、注意する。
10分	<p><集合></p> <ul style="list-style-type: none"> ・食物連鎖をやさしく伝える（生き物は、生き物を食べて生きていくこと） ・ゲームの感想を出し合う 	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとに集合して聞く。
10分	<p>休憩</p>	
10分	<p><フィールドパターンの観察活動の説明></p> <ol style="list-style-type: none"> ①グループ内の役割の確認。 ②フィールドパターンカードに書かれているパターンと同じ形のものを探す。 ③どんなものを見つけたかをカードに書き込む。捨てるものであれば持ってきて構わない。 ④パターンは大きな景色の中から、小さなもの的一部分まで、いろいろなところにあることを伝える。 ⑤探す範囲と集合時間・場所を伝え、活動を開始する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスごとに分かれグループを作る。 ・1グループ4～5人、班長、記録係、発表者2名、たからものバンダナ袋を持つ人などを決めておく。 <p><フィールドパターン></p> <p>小さなものから大きなものまで自然界はいろいろな形や模様から成り立っている。一見、乱雑に見える自然の中からいくつかの図形を手掛かりにそれに類似した形を探すことで、自然から発せられる視覚的情報に気づくことができる。</p>

時間	学習内容	指導上の留意点
10分	<p><フィールドパターンを行う></p> <ul style="list-style-type: none"> 落ちていた葉や、木の実などを拾ってきてもよい（バンダナ袋…右図参照） 	<ul style="list-style-type: none"> 生きているものはとらない バンダナ袋は四隅を2つずつ結ぶ 
15分	<p><集合></p> <ul style="list-style-type: none"> クラスごとにフィールドパターンしたものを発表する。 発表者や全体からも出し合う 	<ul style="list-style-type: none"> 集合は学年全体に知らせる 他の人の発見に拍手する
5分	<p><全体で集合></p> <ul style="list-style-type: none"> 発見したことや気づいたこと、感想などを発表する シェアリングカードに記入する 	<ul style="list-style-type: none"> 時間により前後する
	終了 あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> 拾ってきたものは、元にあった場所へ戻す。

■使用するもの

物品名	数量	備考
ワークシート		
フィールドパターンカード	各班1枚	
シェアリングカード	1人1枚	
バンダナ	各自1枚	
筆記用具	各班1	
観察ケース	各班1	
帽子・汗ふき		熱中症・防虫対策
<指導者用>		
バンダナ	1枚	
コウモリとガのやり方カード	1	
食物連鎖のやさしい紙芝居	各クラス1	「コウモリとガ」で使用
ハンドマイク		学年の人数が多い場合

■実施にあたって留意する点

- ゲームー事前準備で、コウモリとガを4人位一組で、順番を決めておく。
- コウモリとガのゲームは、12～15人位を1グループとして、輪を作り、4人は中に入る。
- フィールドパターン（形探し）のグループは4人一組で、隊長・記録・たからもの・発表係を事前に決めておく。
- たからものは、落ちているものは借りてきてよいが、終わったら同じ場所に返しに行く。
- 探検のあと、全部のグループが見つけたパターンの宝物を発表する。
- 時間があれば、最後に学年で一緒になって、学級に一グループ位、見つけたたからものを紹介する。
- 教室で、全員ふりかえりカードに記入する。