

わたしはだれでしょう・そっとのぞいてみよう

■プログラムの概要

ねらい	<ul style="list-style-type: none">・生きものに親しみを持ち、生きものが生きていける環境を学ぶ。・いろいろな生きものが身近な場所で、生きていることに気付く。・生きものがすんでいる場所に行き、その生きものにとって、その場所が大切であることを学ぶ（どんな場所か、考えあう）。・いろいろな生きものは身を隠せるところにすんでいることに気付く。・生きものは、自分の体をその環境に合わせて生きていることに気付く。		
キーワード	いきもの		
対象	幼児～小学生		
時間	90分	実施場所	園庭・校庭・公園・野外
使用するもの	<ul style="list-style-type: none">・校内（区）図、（公園図など） ・校内平面図（グループ分）・生きものワークシート（生きものの種類、すみかすみかの周りの特徴など）・筆記用具、デジカメ（活用できる場合は）・合図のタイコなど		
全体の流れ	<ol style="list-style-type: none">1. 導入2. 私はだれでしょう（動物カード）を行う3. 私はだれでしょう（フクロウとカラス）を行う4. そっとのぞいてみよう（調査）の説明 やり方と注意事項、グループの役割を決める。5. 調査活動開始 屋外をグループで回り、生きものすみかを調べる。6. まとめ、発表7. ふりかえり		

時間	学習内容	指導上の留意点
5分	<p><そっとのぞいてみて見ようの説明> 生きものがすんでいるところの特徴を話し、やり方と注意事項を説明する。</p> <p>注意事項</p> <ul style="list-style-type: none"> • 静かに生きものに近寄ること。 • 生きもののすみかを触ったり、壊したりしないこと。 • 集合がかかったら、途中で切り上げること。 	<ul style="list-style-type: none"> • グループ内で役割を決めておく。 班長（行動呼びかけ） 発表係（1～2名） 記録係2名（スケッチする人、生きものの名や場所の様子を書く人） シールなどはる係 • 危険な場所や、立ち入り禁止の場所確認。
20分	<p><調査活動開始> やり方</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大まかな場所の目印の建物や設備など入れた平面図を作り、全グループが持つ。 • 地図に沿って、生きものがすんでいると思う場所に行き、何箇所か観察する。 • 一番記録したい生きものを探し、生きものの名前とその場所の特徴を記入する。 • 生きものの様子をスケッチする。 	<p>ほじったりさわったりしないで、生きもののすみかをのぞかせてもらう気持ちで行う。</p>
15分	<p><まとめ></p> <ul style="list-style-type: none"> • 集合（教室や壁があるところ） • 大きな校内（地区）地図に、各グループが見つけたことを発表しながら（生きものの名前、場所、特徴など）すみかをシールで示していく。 • 上記の地図を見て学校（地域）全体の生きものの分布、すみかの様子、分布で気付いたこと考えたことを発表する。 • 生きものがすみやすい所の特徴を考えあう。 	<ul style="list-style-type: none"> • 子ども達からくみ上げるようにする。 • 名前が分からない生きものは、その場で確認するか後で調べる。 • シールの色は生きものの種類で分ける。（あり、バッタ類、アゲハチョウ、その他のチョウ、鳥、トンボ、ダンゴムシ、ハサミムシ、いもむし など）そこに特徴を書き足していくとよい。 • グループ行動で発見できたことを励まし合う。〔拍手する〕
5分	<ul style="list-style-type: none"> • ふりかえりを行う 	

■使用するもの

物 品 名	数 量	備 考
<わたしはだれでしょう>		
動物カード	30枚～ (人数分以上)	(社) 日本ネイチャーゲーム協会作成
洗濯バサミ	上と同数	
<フクロウとカラス>		
ロープ	3本	10メートルぐらいのロープ なければ1本でも。 後はバンダナなど目印にする。
フクロウとカラス 実演用アイテム (種など)	適宜	フクロウとカラス用 随時
<そっとのぞいてみてみよう>		
校内地図(地区地図)	1	拡大図(模造紙 2~4枚分など)
コース図(平面図)	グループ数	記録用地図
画板・筆記用具		探検バッグなど
ワークシート	1人1枚	
ふりかえりカード		

■実施にあたって留意する点

- ・「わたしはだれでしょう」は、幼児の場合は、わかりやすい身近な動物を選択して、使用する。
- ・分類は大人でも難しいが、初めから答えを特定できる質問(大きさ・色・食べものや鳴き声など)を聞かないようする。「陸にすんでいるか・海にすんでいるか・足は何本か・公園や学校で見られるか・食べ物は何か。」など、具体的に聞いていき、最後は、「どんな色をしているか。大きさはどのくらいか。鳴き声はどんなか。」など、決め手になることを聞いていくように促す。
- ・お話は、生きものの生態(生活している様子)、生理(食べたり、子育てしたりすること)などわかることを話す。
- ・フクロウとカラスのゲームは追いかけっこをしていくうちに、最後は生きものの生態などに関心を持つことがねらいである。
- ・「そっとのぞいてみてみよう」は、あらかじめ下見をして、生きものが隠れている場所や、危険な場所がないか確かめておく。