

プログラム名：私はだれでしょう・そっとのぞいてみてごらん

NPO法人センスオブアース・市民による自然共生パンゲア

■プログラムの概要

ねらい	・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		
目標	・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。（羽、足、身体の大きさ、体の色など） ・発展一春、夏、秋、冬毎に見つけた生きものを記録して地域、学校の生きもののハビタット（生息地）を記録していく。		
分野	自然・アメニティ分野		
対象	幼児5歳～小学生		
主な教科	保育の中の環境・生活科・理科・総合的な学習の時間		
時間	45分～90分	実施場所	園庭・校庭・公園・野外
使用するもの	・校内（区）図、（公園図など）掲示しておく。（校庭、学習室など）後のまとめで使用する。 ・校内平面図（グル〜プ分） ・生きものワークシート（生きものの種類、すみかとすみかの周りの特徴など） ・筆記用具・デジカメ（活用できるところは） ・合図のタイコなど		
全体の流れ	・私はだれでしょう（動物交差点）を行う。身近な生きものの生態を知る。（すみ所・食べもの・生まれ方等） ・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。 ・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て、生きものの名前とその場所の特徴を記入する。 ・集合がかかったら、途中でも切り上げる。 ・各グループで発表し、大きな地図にシールを貼りつけていく。（教室など） ・校内拡大図などに各場所にいることが分かっている生きもの名をシールなどで表現する。（あり、バッタ類、チョウ（アゲハ、その他のチョウ種類分け、）鳥、トンボ、ダンゴムシ、ハサミムシ、いもむし、などシールの色を決め掲示）そこに付けたしていくなど。 ・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。		
関連プログラム・事例	日本ネイチャゲーム協会「NATURE/GAME」ネイチャーゲーム指導員ハンドブック NO104 P66「動物発見ラリー」		

■進め方

時間	学習内容	指導上の留意点
00～05	あいさつ・自己紹介 今日の学習のねらいをつかむ	NPOスタッフ
05～20 20～30	動物交差点を行う。(保育園一木のオニゴッコ) 互いに背中に付けた動物の特徴を質問に応じて教え合う。4～5回聞いて答えが分かれば、リーダーのところにいて答えを言い、正解なら終了。丸く座って一人ひとりが自分が正解した動物のすんでいるところや特徴を読みあげる。	- アイスブレーキング(緊張をほぐす) - グループ毎に活動。 - 動物などの生息地に関心を高める。 - 楽しく行う。 - 正解が出ないようなら、助言する。 - 時間内で、生きものの特徴や生活について解説を読む。(保育園では、指導者)
30～45	私はだれでしょうフクロウとカラス 全体を2組に分け、一方をフクロウ、もう一方をカラスとする。 真ん中のロープを挟んで、1, 5M空けて両チーム向かい合う。ロープで決めたエリアの外側が互いの安全な陣地。 指導者が、問題を出し、それが正しければ両者が走る方向を指さしてから、フクロウがカラスを追いかける。間違った問題の時は、その逆になる。捕まった人は相手チームのメンバーになる。 1問毎に正解を言う。 時間内に出来る問題数で行う。	問題は、以下のようなものを取り交ぜる。 1、記憶型—先ほどやった私はだれでしょうの動物を取り上げる。 2、観察型の問題—周囲にある、動植物等の生態で、実物を見せてから問題を言う。 3、実験型の問題—問題を出した後、物前でやって見せる。それを見て追いかける。 4、知識型の問題
45～50	トイレ休憩	
50～55	- 生きものがすんでいるところの特徴を、話す。生きもの探しと環境調査を説明する。 - 調査活動開始。 - 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。 - スケッチしたり、場所の特徴を記録する。	子ども達からくみ上げるようにする。 - 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。
55～80	校内地図に沿って、あらかじめ生きものがいそうなところを回る。	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。

時間	学習内容	指導上の留意点
80～90	・集合（教室や壁があるところ） ・生きものがいたところにシールを貼る。 ・発表—生きものの名前、場所、特徴など ・生きものがすみやすい所の特徴を考えあ	・校庭（地域）から近い学習室などで行う。 ・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。 ・グループ行動で発見できたことを励まし合う。〔拍手する〕
90～95	- う。 ・ふりかえりを行う	

■使用するもの

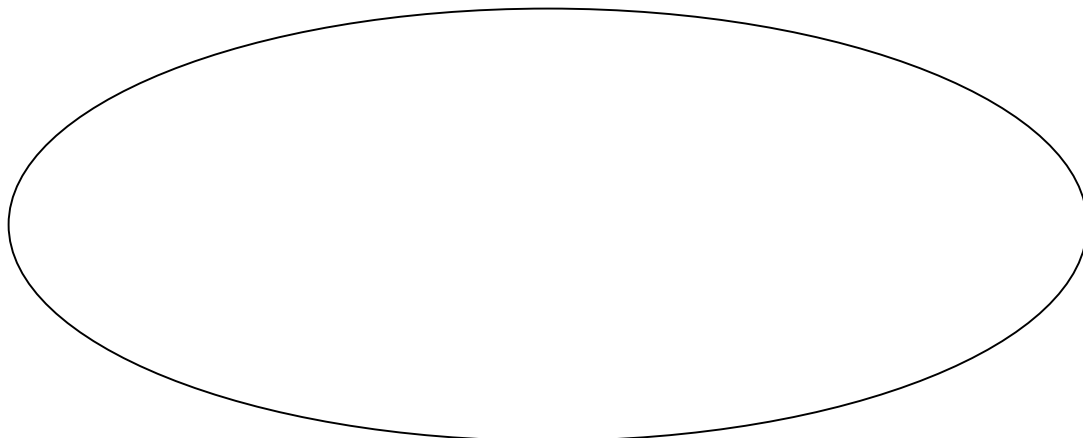
物 品 名	数 量	備 考
校内地図（地区地図）	1	拡大図（模造紙 2～4枚分など）
コース図	グループ数	記録用地図
ワークシート	児童数（参加者）	
動物交差点セット		NPO持参（洗濯バサミなど含む）

■実施にあたって留意する点

保育園—時間60分以内（木のオニゴッコ・そっとのぞいて見てみよう）小90分（動物交差点・そっとのぞいて見てみよう）など

ワークシート そっとのぞいてみてごらん 年 組 班

いきもののすがたのえ（名前が分かれば名前も）

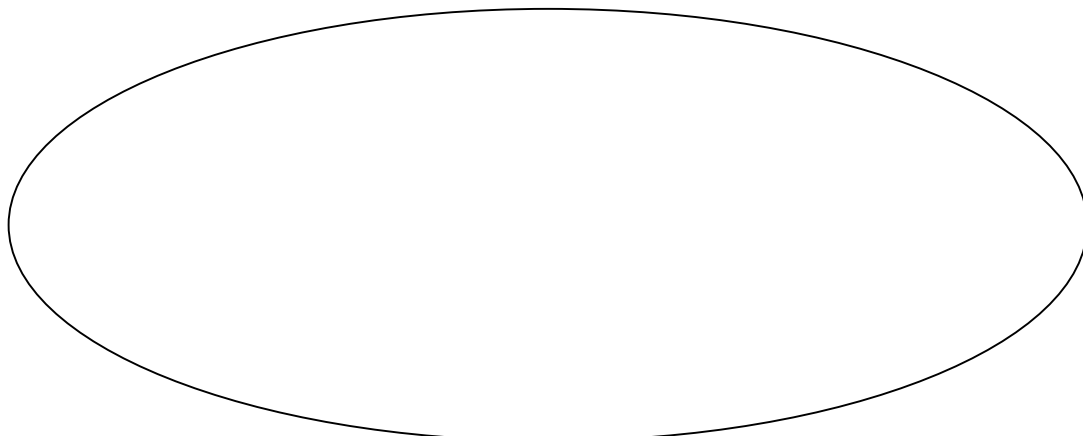


いきものがくらすばしょのようす



そっとのぞいてみてごらん 年 組 班

いきもののすがたのえ（名前が分かれば名前も）



いきものがくらすばしょのようす





201 年 月 日

そっとのぞいてみてみようーいきもののすみか をしらべて

ふりかえりカード



学校 学年 組 名前

- 1、わたしはだれでしょう のゲームをして、はじめて知ったこと・おどろいたこと・おもしろかったことなどを書いてみましょう。

- 2、そっとのぞいて見た生きものたちは、どんなところで、工夫をしてすんでいましたか。特に考えさせられた生きものを中心に書いてみましょう。



- ①雨や風にあたらないこと
- ②てきに見つからないように
- ③食べものを取りやすいばしょなど

- 3、生きものたちがすんでいる地いきをこれからどうしていったらよいでしょうか。これから、自分たちでできることを書いてみましょう。