

もしもツアーズ～もしもわたしがこの森の住人だったら～

対象：小学1～3年生

人数：6人×4グループ



教科/分野：総合

授業時間数：4時間30分（昼食含む）

場所：森林公園、広場、公民館等

ESD プログラムへの 想い	<p>海洋汚染・気候変動・貧困などなど、世界で起きている様々なことを「自分ごと」と思っている人は少ないように思う。</p> <p>「風が吹くと桶屋が儲かる」ではないが、関係ないと思っていたことがホントはとても関係があるということに気づき、起きていることが「自分ごと」と感じられるようになればよいと思った。</p> <p>「もしもわたしがこの森の住人だったら…」と住人目線で森を探検することで、森に住む動物や昆虫、花木、里山、それを取り巻く色々なことに興味を持ち、アクションを起こすきっかけになってほしい。</p>
目標	<p>学習者が</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動物、鳥、虫、へび、など森の住人を知る ・花木の名前や特徴を知る ・森で起きていることを知る ・自分なら何が出来るか考えられるようになる ・ワクワクして未来を作っていけるようになる
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちが動物や植物になったつもりで森を探検することにより、森を身近に感じることができる ・地域の森の豊かなところと、今抱えている問題を知るきっかけになる ・森だけでなく、フィールドを海や川に変えて実施できる
持続可能な社会づくりの 構成概念	<p>多様性：地球には様々な人や動植物が一緒に暮らしている</p> <p>相互性：一つも欠けることのないように、みんなで考え、力を合わせる</p> <p>有限性：地球の資源や環境は守っていかなければ続かない</p> <p>責任性：守っていけるのは「自分だ」</p> <p>連帯性：一人の力では出来ないこともみんなと一緒に出来る</p> <p>公平性：人も動植物も同じ命である</p>
重視する能力・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・なんでかな？不思議だな～と思う気持ちを大切にする (①批判的に考える力) ・ワクワクする未来を創造できる環境を作る (②未来像を予測して計画を立てる力) ・一人一人が様々な出来事を「自分ごと」として感じ、仲間たちと一緒に「私たちは何が出来るか」を考えられるようになる (⑤進んで参加する態度、⑦他者と協力する態度)

プログラムの流れ			
<p>事前準備：会場の森を管理する方に趣旨を伝え、協力をお願いする 主催者は森の現状を知り、変更が必要な時は内容を再考する チラシ作成（日時、会場、参加費、服装、持ち物等） フィールドに詳しい成人スタッフを確保する（スタッフは参加者の安全に注意し、言葉や思いに寄り添い、興味関心に共感し、共に学ぶ姿勢を持つ） 写真、スライド等資料を準備する ビンゴカードのワードの確認、カード作成 会場の森に合った森の住人キャラクターを選ぶ</p>			
<p>当日：会場準備 受付（トイレ、荷物置き場の案内） ※スタッフ全員で、開会までの時間を参加者にとって安心の場になるよう心がける</p>			
時間	ねらい	方法 場所	内 容
20分	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間の事を知る ・安心の場作り 	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> ・今日の流れ、注意事項、スタッフ紹介 ※参加者がヘルプを出しやすくすることを心掛ける ・グループ分けゲーム（各グループに成人スタッフが1名付く） ・グランドルール作り（グループ） 今日の約束を皆で決める キラキラワード ・アイスブレイク「ネームトス」（グループ）
20分	<ul style="list-style-type: none"> ・もしもツアーの説明 	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が何かの動物や植物になったつもりで森を歩き、フィールドビンゴカードをうめていく 「みどり色のもの、長いもの、動くもの、におい、仲間、好きなもの、きれいなもの、いい気持ちのもの、何が聞こえる？」 ・グループごとに森の住人の中から何になるかを定める あらかじめグループ数に合わせて、森の住人キャラクターを決め、キャラクターに合った指令書を渡す（例）フクロウ、カラス（見晴らしの良い高い所に行く）、迷いネコ（一人の時間を作る）、イノシシ（縦1列で走ったり歩いたりする）、ダンゴムシ（虫メガネを持って地面を観察する）、ヤマユリ（地面に座って風に揺れてみる）等 ※ビンゴカードは一人1枚、グループごとにキャラクターは合わせるが、ワードをうめる自分の言葉は他の人と合わせなくてよい ※森に入る前にトイレタイム 持ち物：水筒、タオル、筆記用具

50分	・森探検	森	<ul style="list-style-type: none"> グループごとに森へ「もしもツアーズ」スタート ★「何か歌いながら歩こう！」と探検中にそれとなくグループのテーマソングを決め、午後の替え歌作りにつなげていくこともできる ワードが埋まらなくても時間になったら広場（又は室内）に戻る
30分	・フィールドビンゴ仕上げ ・シェアタイム	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> フィールドビンゴを仕上げる（個人） 自分のビンゴカードのワードをグループのみんなに発表する ※一人一人が森の住人として感じたことを、自分の言葉で仲間に伝える
60分	・昼食	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> グループごとに ※トイレタイム
30分	・替え歌作り	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> 仲間の言葉を紡ぎ、グループで一曲替え歌にする ★（参考）さんぽ、にじ、犬のおまわりさん等
30分	・発表タイム	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> グループごとにまとめた替え歌を発表する
30分	・まとめ この森はこんなところ	広場又は室内	<ul style="list-style-type: none"> 公園の管理者からお話を聞く（写真やスライド等も使って）  <u>森の住人紹介、森の豊かさを知る</u> 動物や植物の特徴などを知り、興味を持ってもらう  <u>今、森で起きている様々な問題を知る</u> 台風の影響や外来種やペットの放置が増えたなど、森が抱えている問題を知ってもらう
SDGs との関連性	<ul style="list-style-type: none"> 4. 質の高い教育をみんなに 11. 住み続けられるまちづくりを 13. 気候変動に具体的な対策を 15. 山の豊かさを守ろう（14. 海の豊かさを知ろう） 17. パートナリシップで目標を達成しよう 		
学校・地域等との連携上の考慮	地域の環境保護、森林保護団体に趣旨を伝え協力を求める		
対象を発展させる可能性	<ul style="list-style-type: none"> 森だけでなく、海や川でもキャラクターを変えて実施できる 対象者を広げ（未就学児・小学高学年他）対象者に合わせた内容に変化させて実施できる 		
その他 補足事項	服装：長袖、長ズボン、帽子、履きなれた靴 持ち物：弁当、水筒、タオル、筆記用具		

プログラム作成者名（団体名）：大境順子（ガールスカウト千葉 83 団）

 フィールドビンゴ 

きょうのわたしは「フクロウ」です♪ なまえ _____

みどりいろのもの	ながいもの	うごくもの
におい	なかま	すきなもの
きれいなもの	いいきもちのもの	なにがきこえる？

★きになったことはメモっとう！