

6. 準備はOK?

「子どもたちにメッセージを届けるために」、「自然を感じるための10のヒント」、「自然体験の『引き出し』～自然の中で子どもとかわる大人の役割～」を踏まえて、具体的な実践のプログラムをデザインしましょう。

1 プログラムのデザインに必要な項目

プログラムをデザインするときには、次の項目を目安に組み立てていきます。
プログラム集を参考にして、独自のプログラムをデザインしてみましょう。

→具体的な内容は、p21～のプログラム参照

- **プログラムの名称**
自分たちの園（地域）で取り組むという意識を高めるために、園（地域）独自の名称を付けてみましょう。
- **対象年齢**
0歳から0歳まで、年少、年中、年長、異年齢 など
- **目的・ねらい**
子どもたちに何を伝えたいか
- **参加者のめやす(幼児・支援者)**
個人、グループ、クラス全体の人数 など
- **実施時間**
午前、午後、30分、1時間 など
- **フィールド(実施場所)**
森、社寺林、里山、川、池、湖、田畑、野原、園庭、公園 など
※園外のフィールド(私有地や公共の敷地)を使用する場合は、必要に応じて事前に承諾を得ましょう。
- **実施時期・季節**
春、夏、秋、冬、一年中、雨天時、降雪時 など
- **自然を感じるポイント** →p7「自然を感じるための10のヒント」参照
みる、きく、ふれる、においをかぐ、味わう、なりきる、つくる、育てる など
- **活動内容**
どのような手順で、どこで、何をするのか
- **準備物**
事前に準備するもの、その場で準備するもの など

2 プログラムをデザインするときの留意点

デザインしたプログラムについて、次の視点でチェックしてみましょう。

チェック

- 下見は十分にできましたか? →p12「下見のポイント」参照
- 子どもが楽しめるものですか? →下図「自然体験の『楽しさ』とは?」参照
- ねらい（子どもたちに何を伝えたいか）がはっきりしていますか?
- 安全に配慮されていますか? →p12「下見のポイント」参照
- 流れ（人の動き、内容等）はスムーズですか?
- プログラム終了後のフォロー（園や家庭へ帰ってからの対応）を考慮できていますか?
- 天候（気温）に応じた内容になっていますか?
- 支援者（保育者）・保護者・地域の人々の理解と連携がとれていますか?
- 年間計画の中での位置づけはどうなっていますか?

自然体験の「楽しさ」とは？



3 下見のポイント

自然体験学習のプログラムをデザインするときの下見は**大変重要**です。
十分な下見が円滑なプログラムの実施につながります。

➤ **遊びのねらい・目的を定める。**

➤ **まず自分が楽しむ。**

「これはすごい!」「これは子どもに伝えたい」
と思えることを発見する。

→p7「自然を感じるための10のヒント」参照

➤ **遊べるスペースが十分かどうか確認する。**

➤ **発見したことをねらいと照らし合わせて絞り込む。**

➤ **経路等の確認をする。**

- ・地図なしでも迷わずに行けるか。
- ・トイレや休憩できる場所はあるか。
- ・お弁当を食べられる場所はあるか。
- ・雨宿りできる場所はあるか。 など

➤ **安全の確認をする。**

- ・交通量や、安全に道を渡れるかどうか。
- ・ケガにつながりそうなものはどれか。
- ・触ったりなめたりすると危険な植物等はどれか。
(例1) ウルシ：そばを通ただけでかぶれる人もいるが、そっと触れる程度
ならかぶれることは少なく、葉の汁が付いたらかぶれる。
(例2) 田んぼ：除草剤が散布されていないか確認する。
- ・緊急時(ケガ、病気、不審者等)の対応方法を想定し、準備をしておく。

「危ないから」とむやみに
遠ざけるのではなく、危険
回避の方法を考える経験を
させることも大切ですね。

➤ **下見で確認したポイントをメモや写真で記録する。**

➤ **直前にもう一度、現地確認する。**

天候などにより短期間に状況が変化してしまうことがあるので、可能な限り直前
にもう一度、現地を確認しましょう。



下見の様子



支援者自ら葉を味わってみる



現地で得た情報をもとに検討中

4 キャラクター(メッセンジャー)

妖精や雷様、地域の言い伝えの中に出てくる生き物、または独自に創造したキャラクター等、子どもたちになじみやすいキャラクターを活用すると、自然からのメッセージを話すことができ、神秘的でストーリー性のあるプログラムにすることができます。

また、キャラクターを人が演じるときは、子どもたちがあまりよく知らない人(担任以外の保育者、地域の人、保護者等)が適しています。

【滋賀県内の幼稚園・保育所・施設等で活躍する独自キャラクターの紹介】



5 お役立ちアイテム

● 魔法のめがね (ルーペ)



ルーペは小さな生き物や植物を観察するときに役に立ちますが、拡大率が高すぎると、何を見ているのかわかりにくくなります。このプログラム集の中で使われているのは、拡大率8倍のものです。レンズに筒型やお椀型のカバーがついていて、手の平に虫などを載せて上から覆うと、動きが速いものでもゆっくりと観察することができます。

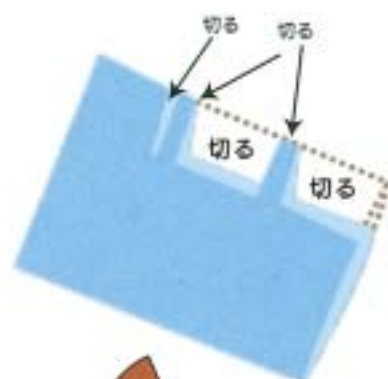
お互いの目や肌、舌など、いろいろなものを見てみましょう。

→p58のプログラム参照

● 変身！雨合羽

出かけるときには雨具を持っていくに越したことはありませんが、もし急に雨に降られたら…。そんなとき、透明なビニール袋（ゴミ袋）があると便利です。

右の図のように3箇所を切り取り、輪になっている部分を2箇所切って開くと、即席の雨合羽のできあがりです。ひもになった部分を結び合わせて調節できます。また、体の大きさに合わせて切り方を工夫してみてください。



● 図鑑

草花、昆虫、野鳥などの図鑑で、興味を持った自然物を調べてみましょう。野外で活動するときは、首かけ式のハンドブックが便利です。

● 白い布やタオル

白い布やタオルを、拾い集めた落ち葉や木の実などの自然物を見るときに下に敷いておくと、色や形の違いなどが観察しやすくなって便利です。



● な～んだ? 袋



布製や紙製で、外側から中が見えない袋を用意します。袋のしぼり口をゴムなどの伸縮性のあるものにする、開閉の際に中に入れたものが見えにくく、物の出し入れもしやすいので便利です。

この袋を使って、手で触ったり、においをかいだりして中身を当てる遊びができます。また、布袋の場合は、物の中に入れて口を閉じ、外側から見たりふれたりして、形や感触で中身を当てるゲームもできます。



→p50のプログラム参照

● 小動物観察箱 (豆腐の容器)

豆腐が入っていた容器は、ミミズやダンゴムシ、水生生物などの小動物を入れて観察するのに便利です。色の違いがはっきりとわかる白色のものを使います。

● 網

茶こしや、味噌溶き用の柄付きの金網は、丈夫で子どもにも扱いやすい大きさです。水たまりにいるミジンコなどの水生生物を捕まえるときなどに使えます。棒を付けて柄を長くして使うこともできます。

● おやつ

栄養補給や、プログラムの効果を高めるため、おやつを活用しましょう。個包装の人工的なお菓子よりも、干しぶどうやバナナなどの自然に近いものがよいでしょう。ただし、食物アレルギーや、農薬に対する化学物質過敏症等のアレルギーはないか、事前に必ず確認してください。

また、飲み物は必需品です。水分補給を適時行いましょう。