

A-9 「生き物の“すごいわざ”から学ぶ生物多様性」

講義担当：NPO 法人かながわ環境カウンセラー協議会

講座対象者	<input checked="" type="checkbox"/> 小学校低学年 <input checked="" type="checkbox"/> 小学校中学年 <input checked="" type="checkbox"/> 小学校高学年 <input type="checkbox"/> 放課後施設利用児童 <input type="checkbox"/> 中学生 <input type="checkbox"/> 高校生 <input type="checkbox"/> 大学生 <input checked="" type="checkbox"/> 地域一般		
授業活用例	小学校(理科、総合学習)		
関連のあるSDGsのゴール	14、15	オンライン授業	<input type="checkbox"/> 可 <input checked="" type="checkbox"/> 不可
対応可能曜日	<input checked="" type="checkbox"/> 平日 <input checked="" type="checkbox"/> 休日 <input type="checkbox"/> その他(曜日)		
対応時間	9 時頃～17 時頃(実施場所に応じて相談)		
年間実施上限数			
講座実施方法 ※()は場所等	<input checked="" type="checkbox"/> 講義(大型モニター、PC が利用できる教室) <input checked="" type="checkbox"/> ワークショップ(実験や観察が可能な教室、理科室) <input checked="" type="checkbox"/> 自然体験(校庭)		
講座所要時間	45 分～90 分		
実施条件、必要な準備等	大型モニター(PC と HDMI 接続)あるいはプロジェクター		

講座内容

1. ねらい

- ・ 草はら、林、池など色々なタイプの自然があることに気付く。
- ・ 様々な種類の生きもの(昆虫の例:トンボ、チョウ、バッタなど)がいることに気付く。
- ・ 生き物のすごいところ(くつつく、水をはじく、構造色など)を発見する。
- ・ 生き物をヒントに私たちは、すばらしい商品を開発していることを知る。

2. 内容

(1) 導入

- ・ 身のまわりにどのような生き物がいるか、その生き物はどこにいるかを考える。

(2) 生き物探し

- ・ 生き物探しビンゴカード(※)を渡して、校庭などでビンゴカードにかかれた内容にあてまはる生き物探しをする。
見つけた生き物を学習用クリップボードなどで記録する。
(※ 身近な植物や昆虫に関する 3×3 マスのカード)
- ・ 見つけた生き物を観察し、その生き物のすごいところを考えたり見つけたりする。

(3) 観察と実験

- ・ 講師が準備した素材を用いて、観察や実験を行う。素材は授業の実施時期や学年に応じて事前に相談して選定する。
素材の例は①オナモミと面ファスナー、②ハスの葉とヨーグルトのふた、③フクロウの羽と新幹線、④モルフォチョウと構造色、等。
- ・ モニターを使って生き物の「すごいわざ」を紹介し、授業で観察・実験の振り返りを行う。



問合せ先 (団体名:かながわ環境カウンセラー協議会 池田浩 TEL:090-6157-4230
メールアドレス:hiro326@forest.kera.jp)