

プログラムの作り方について

(株) 自然教育研究センター
小林 毅

近年、インタープリテーションや環境教育のプログラム集が盛んに発行されるようになってきました。海外のプログラムも合わせるとかなりの数になります。こういったプログラム集は、環境教育の活動を計画する際に、ねらいにあったプログラムを選んで使うのに大変重宝です。しかし、適切に既存プログラムを活用するには、やはり、自らがプログラムデザインのコツを知っていることが大切になります。既存のプログラムでも、参加者や場所などに合わせてアレンジしながら実施する必要があるからです。以下に、簡単にプログラムの作り方(流れ)について紹介します。図もご参照下さい。

① ねらいを考える

活動を通じてどんなことを参加者に伝えたいのか、何を学んだり、得て欲しいのかを考えます。ねらいは、漠然とした「思い」ではなく、できるだけ具体的にします。ねらいの書き方としては、「～を体験する」「～を観察する」というのではなく、「○○を通して○○を知る、○○を理解する」といった書き方をするとよいでしょう。

また、ねらいの設定では、できるだけ環境教育の目標段階(自ら問題に気づいたり発見できるようになる→自らその問題の理由を知ることができるようになる→自ら判断ができるようになる→自ら決断し、行動できるようになる)に沿ったものにするのがポイントです。

② 参加者を把握する(参加者理解)

参加者がどんな人なのか、つかんでおきましょう。年齢層は? 参加経験は? どんなことに興味をもっているのか? 何人参加するのか? こういったことを事前に把握しておくことは、プログラムを考える上で大変重要です。特に参加者が子どもの時など、自分と異なる年齢層だったり、自分と経験の異なる人の場合には、慎重にプログラムを構成していく必要があります。

③ 下見(調査)

下見では、ルートの確認や危険な場所を把握することも大切ですが、プログラム計画のために必要な情報を調べます。つまり、①で設定したねらいを、②で把握した参加者に伝えるのに適した素材を探します。

④ 気づき

本で知ったり、人に聞いたりするのではなく、インタープリター自らが直接、自然からのメッセージを感じとっていることが大切です。どのような体験を通じて発見や気づきがあったのかについて意識しておくことがプログラム計画の一番の基本となります。もちろん、インタープリターの普段からの自然体験や経験の蓄積もとても大切です。

⑤ プログラムを作る

①～④をふまえて参加者がねらいを自ら感じ取ってもらえるような体験活動を考えます。プログラムでは、「導入」「展開」「まとめ」といった流れを意識しましょう。また、それぞれの段階での、参加者の気持ち(心)の動き、学びの流れをイメージし、それに指導者としてどのようにかわっていったらいいのか、考えておきましょう。

⑥ プログラムを実施する

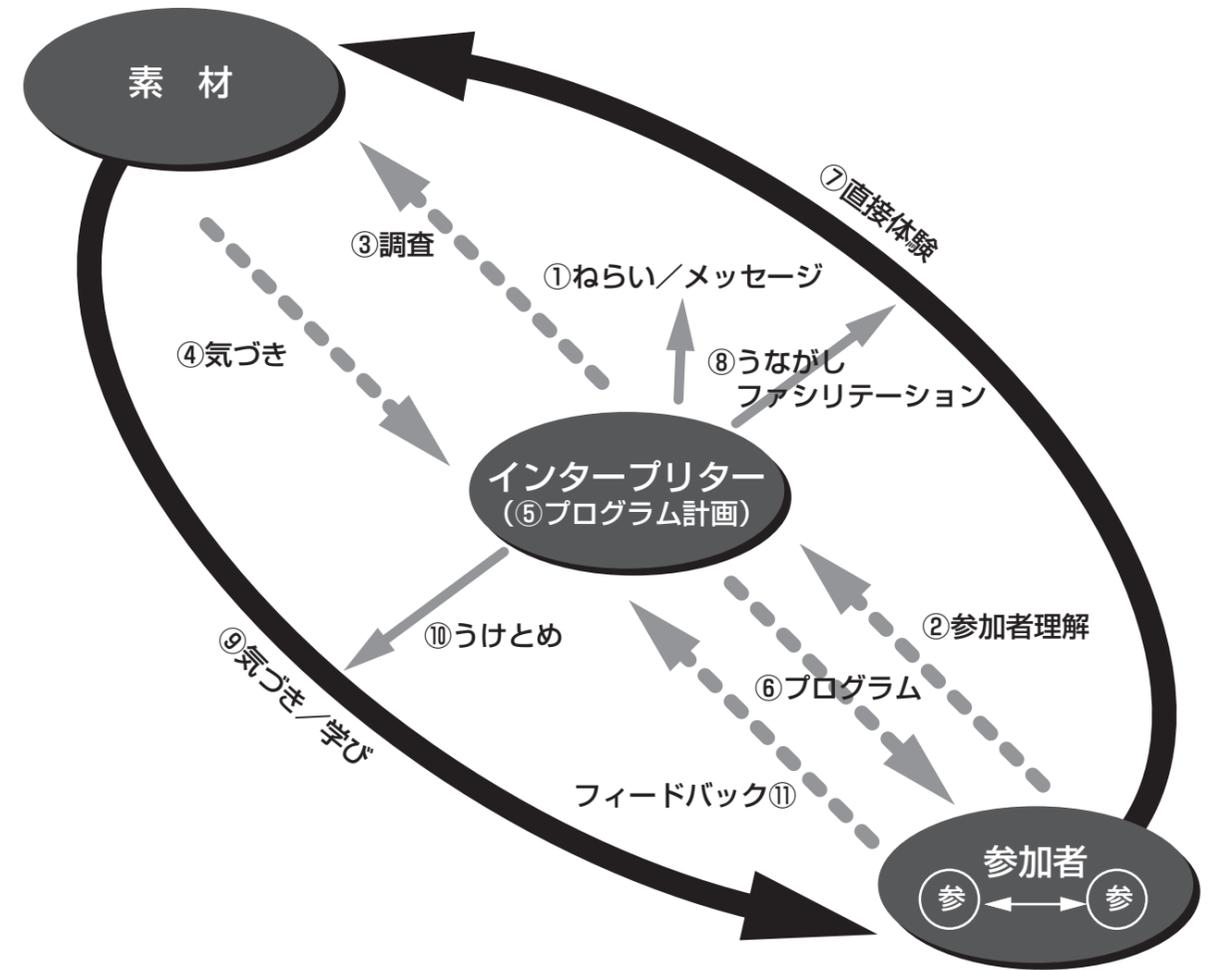
参加者に自然体験をしてもらいます⑦。インタープリターとしては伝えたいことを教えてしまうのではなく、体験を上手に促すことが大切です⑧。具体的にどのような声かけをしたらいいのか考えておきましょう。また、参加者の学びの瞬間を見逃さないようにしたいものです⑨。タイミングよく参加者の反応や気持ちを受けとめてあげることができれば、参加者の学びはとても印象深いものになるでしょう⑩。

⑪ 参加者からのフィードバックをうける

プログラムは、上手に進められた場合でも、ちょっと失敗してしまった場合でも、次の機会につなげることが大切です。そのためには、プログラムの実施中に参加者の反応を敏感に感じ取り、次回のプログラムづくりにいかしていくという意識が、インタープリターには必要です。また、参加者からの感想を聞くことで、自分では見えない部分についてのフィードバックを受けることができます。

⑫ 記録しておく

活動の内容や参加者の反応は、他の記録と合わせて必ず残しましょう。自分で気づいた改善点、参加者からのフィードバックも忘れずに。こういった蓄積ができれば、あなたはきっと、素敵なインタープリターになれることでしょう。



下記の表は、今回紹介するプログラムの一覧です。

アクティビティ	切り口	タイプ	ながれ	対象年齢
1. ストーンベインティング	河原	表現する	導入的	幼児~中学生
2. ともだちの石	川原	調べる	本体的	小5~小6
3. 好き?嫌い?	雨	感性	導入的	小1~中学生
4. 水いでる森	水源林	観察する	本体的	小4~小6
5. 川の合唱団	川	表現する	導入的	小4~小6
6. なぎさ水族館	磯	観察する	本体的	幼児~中学生
7. プレイバックお絵かき	海岸	表現する	本体的	小1~中学生
8. 一握りの砂の中に	海岸	調べる	本体的	小4~中学生
9. 海辺アート	海岸	表現する	本体的	幼児~中学生

※各アクティビティはアレンジによって高い年齢にも適合させることができます。

プログラム提供

(株) 自然教育研究センター：小林 毅・古瀬浩史

プログラム出典

- ・山のふるさと村ビジターセンター平成12年 環境教育活動報告書(1・3)
- ・山のふるさと村ビジターセンター平成13年 環境教育活動報告書(2・4・5)
- ・賀茂村自然体験プログラムティーチャーズガイド(6)
- ・体験的に学ぶ「サンゴ礁」ティーチャーズガイド(8・9)
- ・自然教育研究センター未発表資料(7)

1 ストーンペインティング

石に絵を描く

●ねらい

石の世界とのつながりを感じる。自分が感じたことを表現できるようになる。

●背景

石が一番身近にあって、もっとも意識されにくいものである。科学的なアプローチばかりではなく、感性的なアプローチ（心で石に寄り添うような）から石を身近に感じられるように考えたプログラム。

導入

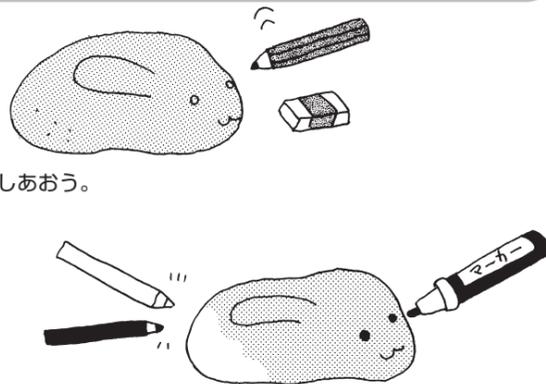
まず、以下の展開③、④の作業について、見本の石を使って確認する。

展開

- ① 河原・湖畔に腰掛け、5分くらいのんびりする。（このときあわてて石を探さないようにする）
- ② 落ち着いてきたら自分に語りかけてくるような（気になる）石を1つさがす。石は形・色などにとらわれず、「自分の石」を見つけることに気持ちを向ける。
- ③ 石を手にしていろいろな角度から見てみる。
- ④ 石が何かの形に見えてきたら、その形がわかりやすく見えるようにポスターカラーマーカーペンで色をつける。（石に何かを描くのではなく、石の形を活かして色を添えるようなイメージで）

まとめ

- ① でき上がったものを並べて展示会をする
- ② 一つ一つに対する作品への作者の思いを発表する。
- ③ それぞれの感じたことを、分かちあおう。
- ④ それぞれの作品の良いところをほめあおう。
- ⑤ どんなところが気に入ったのかななどをみんなで発表しあい紹介しあおう。



●所要時間：30分～1時間

●対象：幼児～大人

●場所：河原、湖畔

●人数：5人（1セット）

●季節：いつでも

●時間帯：昼間

●科目：図画工作・理科

●技能：さがす・さわる・描く・感じる・見つける・表現する

●準備するもの：ポスターカラーマーカーペン・見本の石、発表会用シート

実施のポイント

- あまりのたくさん作らずに、1人1つとして、ていねいに作業をしよう（多くても2つぐらいまで）。
- 冬などはだいぶ冷えるので時間帯や場所に気をつけたい（夏は暑さに気をつける）。
- 作品を現地に置いて帰らないようにする（おみやげとして持ち帰る）。

発展

「すべてのひとに石がひつよう」（河出書房新社）のアクティビティをそのまま実践してみよう。

評価

絵のうまさではなく、自分の石が見つけれられたかどうか、それはどのようにして感じられたのかに注目したい。そしてそれぞれの表現力や想像力、感性を評価してあげたい。

2 ともだちの石

学校近くの河原で石を観察する

●ねらい

河原の石の特徴を知る。石の持つ属性に気づく。

●効果

上流、下流の川の比較のための準備

●達成目標

自分の石と他人の石との違いを言うことができる。川の石の調べ方について説明できる。中流域の河原の石の特徴を3つ指摘できる。

●所要時間：30分～1時間

●対象：幼児～大人

●場所：河原、湖畔

●人数：5人（1セット）

●季節：いつでも

●時間帯：昼間

●科目：図画工作・理科

●技能：さがす・さわる・描く・感じる・見つける・表現する

●準備するもの：4メートルのひも

導入

- ① 自分の石（ともだちの石）を1つ拾う。（心惹かれる石など）
- ② その石の大きさや色や形、模様、拾った理由などをみんなに発表し見せる。

展開

- ① 3人一組になって、ロープで1m四方の四角形区をつくる。
- ② 自分の「ともだちの石」と同じ種類の石をいくつか拾い集めて、いろいろな順番に並べてみる（大きい順、形丸い順、色の濃い順など）。
- ③ 自分の石と他の人の石を比べてみる。

まとめ

- ① 自分の石の特徴を発表しよう。
- ② グループごとに発表し、河原の石の特徴について話し合う。

実施のポイント

- 石の種類を知るのではなく、それぞれの石が持つ特徴の違いに気づくことに焦点を当てたい。
- ## 発展
- 場所を変えて「友達の石」をさがしてみる。それによって上流から下流へかけての河原の石の変化についての学習へつなげることができる。

評価

感じたり、気づいたことを積極的に発言できたかどうかを評価したい。

3

好き？嫌い？

雨の日の自然観察

●ねらい

雨の日ならではの自然の様子を知る。先入観で自然の姿を想像するのではなく、実際にその様子確かめることの面白さに気づく

●背景

雨は一般に嫌われがちだが生物にとってはなくてはならないものである。はたして生物たちは毎日の生活の中で、雨を好んでいるのだろうか、嫌っているのだろうか。自然を身近に感じるために、ある程度生物に感情移入して、「生き物の気持ち」になって見ることも意味があるだろう。

- 所要時間：30分
- 対象年齢：小1～大人
- 場所：雨天時の野外
- 人数：16人
- 季節：いつでも
- 時間帯：日中
- 科目：国語・理科
- 技能：さかす・想像する・観察する
- 準備するもの：傘・あれば小道具の『意思棒』（しずくの形の紙を竹ひごの先端につけたもの。上の表面には「好き」、裏面には「嫌い」を書く。）

導入

- ①「皆さんの中で雨が好きな人はいますか？」その理由も尋ねる。
- ②「どうしてですか？」「それでは、木や石や土などの自然は、雨が降るのを喜んでいるのでしょうか？どう思いますか？」と考えてもらう。
- ③「それでは実際に確かめに行ってみましょう！」

展開

範囲を決めて、各自に分かれて『雨を喜んでいるもの』『雨が苦手そうなもの』を1つずつ探してきてもらう。

まとめ

全員で移動して実際の自然の様子を見に行く。「どこをみて雨を喜んでいる（苦手だ）と思いましたか？」自分の見つけたものを各自発表する。雨の日の自然観察の感想を聞くのもいい。「今のあなた自身は雨をどう思っていますか？」最初と意見が変わった参加者が居れば、理由を聞くといい。

実施のポイント

- 雨が自然界にとって大切であることにも参加者が取り上げたものを用いて具体的事例として少しふれるといい。
- グループワークにしても面白い。小道具『意思棒』（好き、きらいを示す柄付きの札）を作成、全員の意見が一度にわかり、よりプログラムを楽しむことができる。

発展

「雨が好きなものリスト、苦手なものリスト」を作成したり、実際に確認したものを地図に落として「雨の好き嫌い分布図」等をプログラム終了後に室内で行うと視覚的になって楽しい。

評価

好きか嫌いかの判断は、事実よりも、感覚的に参加者自身が感じることによって良い。どのように感じ取ることができたかに評価の焦点をあてたい。

4

水いでの森

水源林を歩き、水のある場所を地図に落とす

●ねらい

水源林のどこに水があるのか。見える水、見えない水を意識できるようになる。

●効果

水源林の水の豊富さを実感する。

●達成目標

水がどういうところにあったか説明できる。目には見えづらい水の存在について考えを言える。地形的にどんな所があったか説明できる。

- 所要時間：2時間半
- 対象年齢：小4～小6
- 場所：沢
- 人数：15名
- 季節：いつでも
- 科目：国語・理科・社会・総合的な学習
- 技能：歩く・見つける・推理する
- 準備するもの：筆記用具・クリップボード・白地図・白紙

導入

- ①森に降った雨はどこに行くのだろう。森の中のどんなところに水があるのか、想像して出し合ってみる。
- ②地図をみて調査コースを決める

展開

- ①登山道を歩き、沢や水のしみ出ているところを白地図上に落とす。
- ②目に見えない水についても想像を働かせて、どこにあるのか考えてみる。

まとめ

- ①記入した地図を見せ合って、どんな所に水があったか、感じたこと、気がついたことを述べあう。
- ②さらに広域の地図を配布し、森に降った水がどこに行くか考えてみよう。

実施のポイント

- 水に着目して森を歩くことの動機付けが重要。

発展

街で同様の活動を行うなどして、都市に降った雨がどこに行くか考えてみる。

評価

- 積極的に取り組めたか。
- 観察したものから、見えないものを想像してみることができたかどうか。

5

川の合唱団

川の音を良く聞いて、みんなで川の音まねをする

●ねらい

川の音を題材にグループで楽しく遊ぶ。意外なところに意外な発見があることを知る。

●効果

川を題材にした自然体験や学習のきっかけをつくる。

●達成目標

川がいろいろな音を出して流れていることを知る。川の音についての発見を言える。音を言葉にすることの難しさに気づく。グループの協力関係をつくる。

●所要時間：30分

●対象年齢：小4～小6

●場所：溪流沿い

●人数：15人

●季節：いつでも

●科目：国語・理科・音楽・総合的な学習

●技能：聴く・聞き分ける・表現する・覚える

●準備するもの：細かい枝（指揮棒の代わり）

導入

- ①川の音がどんなふうに聞こえるか、口に出して言ってもらおう（ザーザー、ぴちゃぴちゃなど）。
- ②「春の小川」の歌や洪水の時の川の音など例に出す。

展開

- ①川辺に各自散らばって、耳を川に近づけて音を聞く。
- ②特徴のある音や気になった音などを各自記録し、口で表現できるようにしてくる。
- ③1人ずつ、記録してきた音を再生してみる。口に出してみる。
- ④全員一斉に音を表現して、川の音を再現してみる。

まとめ

以上の体験をしてみての感想、感じたこと、気づいたことを1人ずつ紙に書いたあとで発表しあう。学校近くの川はどんな音がするか想像してみる（紙に書いておく）。

実施のポイント

- 川の音を口で表現してみることの動機付けが重要。

評価

特になし。

6

なぎさ水族館

潮だまりの生物観察

●ねらい

潮だまりの生きものの観察を通して、生物の多様性に触れる。直接観察を通して、海洋生物が様々な形態と、それに関連した食性や生態等を持つことを知る。

●概要

潮間帯、潮だまりの生きものを一時的に採集して水槽に入れて観察する。参加者の共同作業で海辺にその時だけの水族館を作る。

●背景

潮だまりはきわめて生物の多様性が高い。単に種類が多だけでなく、様々な姿や生活スタイルがみられ、分類群もまた多様である。自然観察において、もっとも楽しく、驚きに満ちているのは自然の「多様さ」に触れることであろう。多様性を知ることは環境教育においても非常に重要である。その意味で潮だまりは素晴らしいフィールドだといえる。潮だまりでの活動のメインテーマは「多様性」である。また、潮だまりでの活動は比較的安全で、泳げない人でも参加することができる。

導入

- ① 目標（水族館づくり）の説明。「みんなで協力してここに今日だけの水族館を作ろう！」投げかけの言葉として、たとえば「みなさん、なぎさ水族館へようこそ。・・・といっても、水槽に何も生きものが入っていません。本当のなぎさ水族館はあそこ（潮だまり）にあります。できれば、そーっとのぞくのが一番いいのですが、じっくり観察したり、小さい子にも見られるように、今日は一時的に生きものをつかまえてここに今日だけの小さな水族館を作ってみましょう・・・」
- ② その後、採集時の注意を説明。危険な場所、危険な生きもの、同じ生きものをたくさんとらない、採ったら死んでしまいそうな生きものはやめようなど。

展開

- ① 小グループでの観察、採集。随時、解説を入れる。
- ② 移動しながらできるだけ多くの種類を見つける。
- ③ グループワークで水族館づくり。採集したものをいくつかの水槽に分けて展示する。分け方は、あらかじめ用意した水槽につけるネーム（泳ぐもの、はうもの・・・）等をリーダーが指定するか、もしくは参加者に決めてもらう。
- ④ 出来あがったら、じっくり観察しながら、いくつかの種類について、えさのとり方や、暮らし方についての解説を行う。このとき、参加者以外で興味を持って近づいてくる人も巻きこんで解説する。

まとめ

本当の水族館と自然の海との違いを説明しながらまとめをする。例えば、「水族館では飼育係の人が餌をあげたり、水を換えたり、たくさんの手間をかけて魚を飼育しているけれども、潮だまりでは誰も餌をあげなくても生きものどうしが食べたり、食べられたりしながら、たくさん種類が暮らしているんだね」など。また来た時に会える様に逃がしてあげて、水族館を閉館する。参加者に感想を言ってもらう。

準備

タープをはり、その下にテーブルを設置、空の水槽を数個置いておく。「なぎさ水族館」の看板および、「なぎさ水族館はこちら」サインボードを設置しておく。

発展

時間があれば参加者が「学芸員」になって近くを通る人に解説してあげるようにうながす。

●所要時間：1時間から3時間

●対象：幼児～大人

●場所：危険が少なく、多様性の高いタイドプールのある海岸。採集行為に対してアレルギーがある場所での実施は難しい。

●人数：スタッフ対参加者比率が1：5くらい。実施地によって環境への影響が大きすぎない程度の人数にする。

●季節：暖かい時期、干潮時

●科目：理科・総合的な学習

●技能：探す・触る・観察する・発表する

●準備するもの：水槽・たも網・テーブル・箱眼鏡・「なぎさ水族館」看板・「なぎさ水族館はこちら」サインボード（誘導用）・解説ボード（説明用のイラストが描かれた紙芝居的なボード）・ホワイトボード（せんせい or スケッチボード）・タープ・釣りセット・図鑑セット・耐水紙・マジック・水槽につけるネーム・ワークシート・救急セット・飲み物・3点セット・エアレーション

7 「プレイバックお絵かき」

ビーチコーミング

●概要

海辺に落ちている、様々なもの（かけら）から、以前の状態を想像して絵を描いてみる。

●ねらい

想像力を働かせて、漂着物を観察する。自分の考えを表現してみる。

●所要時間：30分～1時間

●対象年齢：小学生～大人

●人数：

●季節：いつでも

●科目：図工・総合的な学習

●技能：探す・観察する・想像する・絵をかく

●準備するもの：クレヨン、色鉛筆など・画用紙・クジラや動物の骨など

導入

海岸でビーチコーミング（漂着物ウォッチング）を行う。

展開

見つけた何かの「かけら」、例えば生きものの体の一部、食器の破片などから、想像力を働かせて、それが過去へ生きていたときの様子や、海岸に流れ着く前の様子を絵にしてみる。周囲の環境なども書くように促してもよい。ペアを作り、かけらを交換（プレゼント）して、自分以外が拾ったものについても描かせても面白い。

まとめ

クジラの骨や、大型の動物の骨などのかけらを用意し、グループで砂浜に大きく実物大で「プレイバックお絵かき」を試みる。

実施のポイント

- 「想像力を働かせる」ことは、本アクティビティに限らず、ビーチコーミングを楽しむ際の大きなポイントになる。正解を出すだけでなく、自由に発想することを促したい。

達成目標

漂着物が流れ着いた背景を想像しながらビーチコーミングできるようになる。

8

一握りの砂の中に

海岸の砂は何でできているのかな？

●概要

海岸の砂を少量採取し拡大鏡で調べてみる。いろいろな海岸の砂を比べてみる。

●ねらい

砂粒の中からいろいろな形を探し出してみる（多様性）。海岸によって異なり、様々なもので構成されていることを知る。

●背景

海岸の砂の成分は一般に、その地域の環境を反映している。砂の供給源となっている場所（崖や川など）の地質によって、堆積岩であったり、火山岩であったりする。例えばサンゴ礁地域の砂は、波で砕かれたイシサンゴ類の骨格や有孔虫が主成分となっている。

海岸の砂の多様性に気づき、海辺の自然について学習するきっかけとする。

●所要時間：50分～1時間30分

●対象年齢：小学生～大人

●場所：海岸と教室

●人数：

●季節：いつでも

●科目：理科・生活・総合的な学習・図工

●技能：観察する・絵を書く・想像する

●準備するもの：砂のサンプル・ルーペ・実体顕微鏡など

導入

- ①「砂って何でできているのかな？」

展開

- ②いろいろな地域の海岸の砂を拡大して観察してみる。
- ③どんなものが見えたか発言してもらおう。
- ④砂の観察から、海岸の風景を想像して絵を描いてみる。

まとめ

- ⑤「海岸の砂はどこからくるのかな？」「今度でかける海岸の砂はどんなだろうか？」と、思いを巡らしてみよう。

発展

実際に近くの海岸に出かけ、砂や周辺の自然を観察する。インターネットなどを利用し、他の地域の学校と交流して、それぞれの地域の砂を交換するなどして、いろいろな海域の砂を比較してみる。

評価

9

海辺アート

砂浜をキャンパスに絵をかいてみよう

●概要

海岸に落ちているサンゴや貝の殻、流木などの漂着物を使って、砂浜の上に作品をつくる。

ねらい：海辺の自然素材を使った遊びの楽しさを体験する。自然物の形の多様性を知る。(多様性) 視点を変えてみることの面白さや、人それぞれの感じ方や表現方法の違いに気づく。

●背景

環境教育では、自然科学的な視点からのアプローチが中心になる傾向があるが、自然科学的なものの見方は、人の自然観を形作る要素の1つにしか過ぎない。持続的な社会を実現するための環境教育においては、科学的な視点だけでなく、自然の素晴らしさに感動する感性や、言葉や絵で表現する力、他の人の言葉に耳を傾ける態度などを育むことも重要であろう。今日の環境教育の取り組みでは、科学だけに偏重するのではなく、感性を豊に働かせる活動や、芸術的な手法で表現する活動など、幅広いアプローチがとられている。本活動は、特別な道具を使わず、大人から子どもまでもが楽しめる海辺の自然素材を使った簡単な表現遊びである。

●所要時間 :30分～1時間

●対象 :幼児～大人

●場所 :河原、湖畔

●人数 :5人(1セット)

●季節 :いつでも

●時間帯 :昼間

●科目 :図画工作・理科

●技能 :さがす・さわる・描く・感じる・見つける・表現する

●準備するもの :レンタルボックス(説明書・ポスターカラーマーカーペン・見本の石、発表会用シート)

導入

- ① 浜辺にある素材でアート作品をつくる動機付けをする。投げかけの言葉として「いつも、絵を描くときにはどんな道具を使いますか」「ここ(砂浜)にはキャンパスも絵を描く道具も無限にあります。」「海辺には面白い形や模様をした物がいっぱい。周りにある面白い形のを、1つひろってみましょう・・・」
- ② 海辺に落ちているもので絵を描くことを説明する。
- ③ テーマを設定する。テーマはプログラムの流れを考えて適宜設定する。たとえば、「自分の好きな海」「海の思い出」「海の中」「ともだち」「今日印象に残ったこと」など。また、参加者が相談して決めてもよい。

展開

- ① 素材になるものを探す。
 - ② 各自が十分に落ち着いて作業ができるような場所に移動する。作品を作るのは、礫質の浜より砂浜の方が(キャンパスとして)適している。
 - ③ 砂の上に集めてきた材料で作品を作る。場合によっては流木などで枠を作った方が取り組みやすい。
 - ④ 各自の作品にタイトルをつける。簡単なタイトルであれば、枝上のサンゴなどを使って文字をつくっても楽しい。
- ※ 作成しているとき、材料を見つけるのが苦手な参加者がいたり、表現が苦手な参加者いる場合もある。指導者は状況に合わせて、参加者が楽しく実施できるように、言葉をかけるなどの援助をしたい。

まとめ

- ① 作品ができあがったら、それぞれの作品の周りに集まり、製作者にタイトルを発表してもらう。(わかちあい)
- ※ 指導者は工夫したところをたずねたり、よくできた点を誉めたりしながら話をする。他の参加者も自由に発言できるような雰囲気をつくるとよい
- ※ まとめ時間は作品の善し悪しの評価ではなく、それぞれの表現したものや、創って来た感想を分かち合う時間であることに留意し、積極的によい点をひろってコメントしたい。
- ※ 海辺での表現活動のよさは、波の音や、海や空の風景などが背景としてあることであろう。そのような点も気づかせるような言葉を投げかけたい。
- ※ 「海辺アート」はその場限りである点も、面白い点ではあるが、デジタルカメラ等で作品を記録しておく、他の活動で利用したり、その場に居合わせなかった人に見てもらえることができる。

発展

- 個人での作品作りの後に、今度はグループで大きな作品を作ってみる。
- 漂着物に目を向けて歩いてみよう(ビーチコーミング)

第3部

川をテーマにした 様々な自然体験プログラムの例

ここでは、水辺に関する様々な既存のプログラムを紹介しています。
川の生態系をロールプレイで体験してみたり、水質を調べたり、
水に入って遊んでみたり、水辺に落ちている素材でいろいろなものを作ってみたり。
いろいろな活動に挑戦してみよう。
水辺でのプログラムには危険が伴うこともありますので、
必ず先生(大人の指導者)と一緒に行動することを、
子どもたちに徹底しておきましょう。