干潟水族館 (プログラム: 海辺博士になろう>

干潟の生物観察

●ねらい

- ・自然と親しむ、自然を楽しむ。
- ・生物が様々な食性や生態等を有し、それに関連した機能・形態をしていることを知る。
- ・みつけた生物が、その場所において、どのような役割(他者の隠れ家を提供、餌、水質循環、底質の安定化、等)を担い、その場所の自然の形成にどう関与しているかを学ぶ。
- ・普段あたりまえに存在していて見落としてしまうような自然の "どうして?"、"なぜ?"について、 気づき、探求する科学の目、考え方をやしない、普段の生活のなかでも活かせるようにする。
- ・自然現象や生態系の仕組みについて、特別なものでなく、自分の身の回りにあるものだということ気づかせ、環境に対する意識を高める。

●背景

- ・利用可能な自然環境を持続的な資源とするため、現状をできるだけ改変しないことを第一に考え(自然の側に立った考え方)、人数(目安)により利用する場所を臨機応変に変更する必要がある。この際、「入域制限があるのはなぜか?」という疑問や不満に対して自然の側に立った答えを与える(もしくは考えてもらう)ことで自然が壊れるのは開発行為だけでなく、様々な人間活動(未必の故意)も大きな要因であることを認識してもらう。
- ・陸と海の境にある干潟域は、両方の影響を強く受けるだけでなく、人間活動の影響を最も受けやすい。 その上、極めて生物の種数が多く、それぞれの生き物が様々な微小環境に適応した生活スタイルを有し、 生物の多様性が高く、その多様性にじかに触れることは、自然観察の醍醐味である「驚き」にみちてい る。そのため、人と自然の係わり方を学び、持続的に利用し、後世に引き継いでいくには何が必要かと いう思考をはぐくむには絶好の場所であるといえる。

●詳細

所要時間 1時間~3時間

場 所 泡瀬干潟(場所は別紙参照)

集合場所は沖縄市ITワークプラザ駐車場が利用できる。

事前に利用する旨連絡すること。TEL 098-929-0339

季 節 春は日中に引いていることが多い。その他の時期ならば大潮の時期の干潮時。

時 間 干潮の前後の時間

気象庁の HP の潮位観測情報より調べることが出来る。

http://www.jma.go.jp/jma/index.html 那覇港の時間なので中城湾だと 25 分早い。

対 象 者 小学生低学年もしくは、観察会初心者

人数最大30名程度

環境収容能力から考えて干潟を歩くようなプログラムでは多くても20名未満が望ましい。 大人: こどもが 1:5 ぐらい

●実施例・・・団体から依頼を受けて観察会を開催した。健康チェックは団体責任者が事前に行なった。 ○ タイムスケジュール

11:00	関係者集合 看板設営、現場設営
12:00	団体責任者と調整の一分の流れの確認
12:15	参加者集合
	<最初に>スタッフ紹介
12:20	<導 入>海に入るときの注意と干潟と潮溜まりの観察のお話
12:30	<展開>観察開始・干潟へ
12:40	観察終了 ITワークプラザへ移動
	濡れた履物の取り替え、着替え、トイレ水分等の補給
14:00	<振り返り>今日のおさらい
15:00	お別れのあいさつ

干潟水族館 (プログラム:海辺博士になろう>

干潟の生物観察

●準備するもの

- 〇 主催者
 - ・ 案内看板
 - ・ ロープ・ビニールテープ・ガムテープ
 - ・はさみ
 - プラ水槽(一時的に生き物を入れるためなので2から3個ぐらいでよい)
 - ・図鑑セット、解説ボード(別添)
 - ・ 少人数のときはワークシート
 - ・ 大人数のときは模造紙
 - ・ 鉛筆、色鉛筆、マジック等
 - · 救急箱
 - · 緊急連絡体制表(別添)
 - ・ 足を拭くためのタオル
 - ・ 新聞紙 (濡れた靴を置いたり、模造紙の下に引いたり etc.)
 - · 名札(関係者用+講師用)
 - ・ デジカメ等記録媒体一式
 - ・ ゴミ袋

〇 参加者

- · 筆記用具
- ・ 帽子等日焼け対策が出来るもの
- ・濡れてもいい服装、着替え
- 飲み物
- ・ 保険証のコピー
- · 緊急連絡先
- 持っていればプラ水槽(箱めがねの変わりや、生き物を横や下から見られるので透明なものがよい)
- ・ デジカメ等記録媒体一式
- ※ スコップ、熊手などは現状改変効果が高い為、使用は控える
- ※ 海の中やその周辺には、忘れたり、飛ばされたりするとゴミになるため、なるべく物をもっていかないようにする。

●後片付け

- ・ 使用した機材一切は当然のことながら海水につかっています。そのままでは機材そのものの耐用年数を下げてしまうので、使った機材はきちんと後片付けをして次に使う人に渡せるようにしましょう。
- ①ロープやプラケース、金属製の機材は真水に半日から一日ほどつけて塩抜きをして陰干ししましょう。
- ②図鑑やはさみ筆記用具など海で使ったものは海水がついたままだと傷んでしまいます。固く絞った濡れ雑巾などでふき取っておきましょう。

干潟水族館 〈プログラム:海辺博士になろう〉

干潟の生物観察

●進め方の例

<事前準備>・・・持続的な環境教育に向けての道筋をつけるために ①率者や主催者がどのようなことを学ばせたいのかその目的について明確化 させる。→ねらいに沿った学習ができる。

(例えば) 紙に書いてみましょう。 事前に話し合いましょう。



②引率者や主催者が楽しむことを確認する。

こどもたちは人を見て学ぶことを学んでいる。このため参加する大人たちが "本当に楽しい、面白い"と思わない限りその面白さ楽しさは伝わらない。

こどもに教える、学ばせる ではなく、こどもと一緒に 学び、考える。

<最初に> 場所:干潟を前にして

- ①健康チェック スタッフによる声かけ。

- 朝ご飯を食べましたか?
- 疲れていませんか? 熱はありませんか?
- 昨日はよく眠れましたか?痛いところはありませんか?
 - ・ 怪我をしたり、気分が悪くなったりしたらりをしたり、人数が 行ってくださいね。

緊張をとく。 ⇒挙手方式で健康チェ 少ない場合は自己紹 介をしたり、声を出し たり動いたりすると 緊張がほぐれます。

②講師とスタッフの紹介

<導入1> 場所:干潟を前にして

1)注意事項

- 「海辺は海辺の生き物の生活場所なので、そこにお邪魔させてもらう」と いう考えかたを説明する。また、環境負荷の増大につながるので、自然度 の高い場所には連れて行かないことも同時に話す。(珍しいもの探しにな らないように注意を促す。)
- 海と陸のつながり、干潟の生き物と沖合に住む生き物とのつながり、生き 物たちの役割などについて、何をどう見ればいいか、どう接したらいいか 説明していく。
- そこでのマナー(危険な生き物、生き物を採り過ぎない、動かした石は元 の場所に戻すなど)を参加者に確認・指導する(必ず生き物・自然の側にたっ た注意事項を行なうこと)。

(例えば)

-人一人の影響は小さく てもこれだけ大人数で干 潟に入ると自然が傷んで しまうよ。だから必要最低 限の進入にとどめないと いけないよ」等 環境への配慮を実感する



②今日の目的を話す。

これから何をするのか概要を明らかにして参加者の無用な不安をなくし、 観察の際、着眼点が明確になり学習効果があがる。

少人数の場合: 観察会の後にワークシートに記入する項目(見た生き物

の名前や干潟での役割など)を通知。

大人数の場合: 2から3グループに分けこどもの中にリーダーを置く。

白地の模造紙を見せて、グループで観察会の後まとめを

してもらうことを通知。

(例えば)

「ただの小さな石ころに見 えてもそこに住んでいる 生き物がいるから動かし たらもとの場所にもどそ うね」



〈展開〉 場所:干潟

①移動しながらの観察、採集。

できるだけ多くの種類を見つけるようにする。必要があれば、生き物をプ ラケースに一時的に入れる。講師に随時、解説を入れてもらう。引率の人 にメモ、写真をとってもらうのも良い。

どんな生き物がいるのか な?

干潟水族館 〈プログラム:海辺博士になろう〉

干潟の生物観察

<ふりかえり> 場所:教室等

①振り返りでは、あくまでも学習の一環なので年齢・錬度に合わせて行なうこと。 また、自主性に任せたまとめ方をさせること。

②少人数: ワークシートに記入する。ワークシートを元に感想を発表する。 大人数: 見つけた生き物や、その役割、感想などグループで話し合って模造 紙などにまとめて発表する。

> 模造紙は持ち帰ってもらい、観察時に引率者が採った写真があれば 貼り付ける、後で思い出したことを追加などして復習用の教材にし てもらう。

- ③発表に際に、見つけた生き物が干潟の中でどんな役割をしていたか講師か引率者が逆に質問する。
- ・ そのやり取りを通して自然の一般化(干潟が"特別な自然"になってしま わないように海だけではなく陸上の、しかも自分たちの身近にも生き物が 住んでいて、それぞれが関係しあって生活していること)を感じさせる。

今日はどんな生き物を見 つけたかな?生き物たち はどんな役割をしてるん だろう?



(例えば)

自分たちのいる地域では どんな生き物がそういっ た役割をするのかな? etc

⇒自分達の周りにも自然 はあるんだ。僕達、私達も 自然の中で生活している んだ。

干潟水族館 〈プログラム:海辺博士になろう〉								
干潟の生物観察								
名 前	今日の日付	年	月	В				
観察した場所								
覚えている生き物								
名前:	名前:							
いた場所の様子:	いた場所の様子:							
/A + 144 1			//A 144.					
絵も描いてみよう			総も描り	いてみよう				
<i>₽</i>	<i>₽</i> . .							
名前:	名前:							
いた場所の様子:	いた場所の様子:							
V 1/こ場がVV探士・	0 17に場り10万家丁・							
絵も描いてみよう			絵も描し	てみよう				

