

企画名	里地里山を冒険しよう！	実施日時	8/23(日)13:00～15:30(150分)
		場所	鯖江市 河和田地区
		ジャンル	自然体験
企画担当者 (リーダー◎)	◎矢野結実子(3年生)、小角萌音、永野友紀子、村山優菜(以上2年生)、 浅井恵斗、柏浦謙二(以上1年生)		
企画概要	里地里山の役割と、鯖江における里山の現状を、フィールドワーク中に設けた4つのコンテンツを通して、体感するとともに考えてもらう。その後、フィールドワークで学んだことを振り返りつつ、10年後の鯖江の地図を描く。		
実施年齢・実施人数	3人 / 小学校2年生～6年生		
必要 備品	借り出し品	虫網、ライフジャケット、虫籠、ブルーシート、油性ペン、タイムカプセル	
	持ち寄り品	◆チェックポイント【公園】: 紙芝居4枚、双眼鏡 ◆チェックポイント【森林】: ピンゴシート、聴診器、紙芝居2枚 ◆チェックポイント【田畑】: 種合わせセット、桑茶、紙芝居2枚 ◆チェックポイント【川】: 生き物カード ◆まとめコンテンツ: 模造紙2枚、風景写真カード	
	参加者 持ち物	川用靴、着替え、タオル、昼食、水筒	
【目的】			
鯖江に子供たちが残り、その発展に貢献することを想定し、子供たちに鯖江の未来を担う存在になってもらうための知識・意識を身につけてもらう。			
【プログラム詳細】			
◆コンテンツスタート 子どもたちにウォークラリー地図を配布(チェックポイントでシールを貼る用)、諸注意の伝達			
◆チェックポイント①: 公園からの眺望 【テーマ】鯖江の里山をじっくり見よう! 【目的】鯖江の自然をいつもと違う角度から観察する。災害に強いまちを意識してもらう 【コンテンツの流れ】 ①公園からの景色で、河和田小学校を探す ②目の前の山(高雄山)の名前のクイズ ③木々の境界線を探し、境目がなぜあるのか(人工林)を説明(紙芝居4枚) ・手入れすれば人工林が災害対策になる ・山のすぐ近くに住んでいる→福井豪雨の例→災害に強いまちとは(提案・考えてもらう)			
◆チェックポイント②: 森林			

【テーマ】森をよく感じてみよう

【目的】森とふれあい、森のよさを知る。里山における森の役割を学ぶ。※行くのは手入れされていない森

【コンテンツの流れ】

①ネイチャーゲーム(右図参照)

※公園の森の道を通り抜けつつ行う

見つけたものには○をつける。

最後に木の幹の音を聴診器を使用し聴く。

②里山の森の役割を紙芝居で説明

・里山の役割の説明

・現在里山が荒れている理由

→どうしたらいいか考えてもらう



◆チェックポイント③: 田畑

【テーマ】鯖江で美味しい野菜を食べるには？

【目的】鯖江で行われている地産地消・旬産旬消のよさを知ってもらう。これは、身近なエコ・鯖江のいい所の一つである。

【コンテンツの流れ】

① 野菜の写真と種を準備して、野菜と種を合わせてもらう

② 季節ごとに①を分類する

③ 旬の野菜は栄養価が高いことを簡単な図などで説明

④ 旬野菜ではないものも食べられるのはなぜだろう？(いちごを例に)

→輸入野菜とビニールハウスについて説明

・エネルギーを多く使うので環境に悪い

・農薬を大量に使っているので体にも悪い

⑤ 地産地消・旬産旬消の説明

・新鮮、安全

・エネルギー使用量が減る

・地産地消・旬産旬消の具体例(鯖江の吉川ナス、スイカ割りなど)を教えて、身近なことであると意識してもらう

◆チェックポイント④: 川

【テーマ】鯖江の自然を体感しよう

【目的】鯖江の川のきれいさ、豊かさを知ってもらう

【コンテンツの流れ】

① 川に入る

② 生き物採集

③ 採った生き物の説明(水質指標生物など)

④ 着替えと説明

⑤ 採った生き物のカードを配る(ハグロトンボ、カワニナ、サワガニ、カエルなど)

◆まとめコンテンツ～10年後の鯖江を描こう！～

【テーマ】10年後に残したい鯖江の景色は？

【目的】フィールドワークで見てきたことのまとめをし、その中で10年後の鯖江に残したいものを地図に書き込む。

【コンテンツの流れ】

- ①スマートシティ班と合流し、2つの班に分かれて、写真カードを見ながらどんなものを見てきたか振り返り、残したいものの絵を班ごとの地図に描く
- ②どんなものを描いたかを発表する
- ③地図をタイムカプセルに入れる



チェックポイント①公園から眺望



チェックポイント②森林



チェックポイント③田畑



チェックポイント④川



子どもたちに渡す地図



まとめコンテンツ

特記事項 例)[雨天時対応][残りタスク][不安点][その他]

【雨天時対応】

◆チェックポイント①: 公園からの眺望

【テーマ】【目的】晴天時と同様

【コンテンツの流れ】

公園からの景色の写真のパワーポイントで、晴天時と同様のものを探してもらい、説明(紙芝居 4 枚・晴天時同様)

◆チェックポイント②: 森林

【テーマ】【目的】晴天時と同様

【コンテンツの流れ】

① 里山の役割を紙芝居で説明(晴天時同様)

② 河和田の葉でしおり作り

◆チェックポイント③: 田畑

【テーマ】【目的】【コンテンツの流れ】晴天時と同様

◆チェックポイント④: 川

【テーマ】【目的】晴天時と同様

【コンテンツの流れ】

① 磁石のついた釣りざおでクリップ付の魚カードをとってもらう

② ポイントの高低できれいな川に住む魚の説明(水質指標生物)

③ まとめ

【備考】

【企画を終えて(振り返り)】

◆よかった点

- ・自分たちの伝えたいことはちゃんと伝わったのではないかな
- ・子どもが休むタイミング(田畑コンテンツ中)がはっきりしていてよかった
- ・時間が足りなそうだったが、暑かったため二時間程度でちょうど良かった
- ・移動についてはタイムラインがきちっとして良い

◆反省点

- ・里地里山の理想像や里地里山班全体で何を伝えたかったのかが分からない
- ・「里地里山班」だったのか? 「自然体験班」になっていたのではないかな?
→「里地里山」という前提から考え直す
- ・勉強不足だった。鯖江のことを分かっていると里地里山のコンテンツは難しい
→自然に親しんでいる子供たちへ里地里山の発展的な教育をする時の方法を考え直す
- ・子どもに対する ecoSMILE メンバーが多すぎた(子供 3 人に対して 13 人)
- ・子どもたちの大量の荷物を置いておける場所か、荷物をしまえるものがあつた方がいい
- ・双眼鏡の操作が子どもに難しかった(道具の難易度が高い)

○まとめコンテンツ

- ・10年後の鯖江を描く時に新しいものを付け足していけない、何を描けばよいのか分からなかった
 - 予め何を描くかをしっかり想定しておく
- ・2つの地図(里地里山とスマートシティ両方)を描いてほしかった

○全体

- ・10年後を考えるきっかけづくりになったのか疑問。楽しさだけで終わっていた
- ・教育要素が足りなかったのではないか(今回は低学年レベルだったが、高学年の子が来てレベルが低かったのでは)
 - 体感と知識の獲得をコンテンツで分ける
 - フィールドワークを土台にするのではなく、教育を土台にしていく
- ・里地里山だと子供がどう行動していけばいいか分からない
 - 狙いをはっきりさせてから企画をつくる