

Program 3

学習指導要領との対応 (平成29年)

小学校

理科 B「生命・地球」
3年(1)身の回りの生物
4年(2)季節と生物
5年(2)動物の誕生

1・2年 生活

・総合的な学習の時間

Point

配るときには絵を隠しておいて、スタートと同時に絵を見てもOKにすると、ワクワク感が増します。

だれの一生？

～生活史ゲーム～

概要

様々な生きものの成長段階が描かれたカードを使い、生きものの生活史をたどる。

ねらい

動物が子どもから大人になる生活史の流れを感じるとともに、色々な人とコミュニケーションをとる。生きもの観察イベントなどの導入として行う。

学べること

- ・生活史を段階に分けることにより、昆虫は成長に合わせて姿や生息環境、食べるものまで大きく変える種がいることを理解する。
- ・成長順に並ぶことで、どの生きものも卵から生まれ循環していることを感じる。

所要時間

10～15分

物品

- ・生活史カード（ダウンロード可）

ながれ

1. 導入：「生活史カード」を参加者に1枚ずつ配り、どんな絵か確認する。

卵のカードをぬき、それ以外のカードをよくシャッフルして配ります。何の生きものが描かれているのか、その生きものはどんな状態なのか、カードを確認するよううながす。

Point

周囲に自分のカードを見せながら仲間を探してもいいです。カードを人には見せず、どんなカードを持っているのか、人に聞いたり言ったりしながら、仲間を集めて並び、最後に答え合わせをするのもいいでしょう。

2. 導入：「同じ種類の仲間を集め、成長の順番に並ぶ」というゴールを示す。

カードにはある生きものの生まれてから大人になるまでの、一生のうちの一場面が描かれていることを説明し、「同じ種類の仲間を探し、成長する順番に並ぶ」というゴールを示します。

3. 本体：他の参加者とコミュニケーションをとりながら「生きもの的一生」を完成させる。

自分の絵をよく見ることで、積極的にコミュニケーションを取ることを促します。

まずは同じ生きもののカードを持った人同士のグループができ始めます。グループごとに成長順に並ぶよう声かけをし、ゴールへ向かうよう助けましょう。

4. まとめ：子どもから大人の順番に並んで、種名とストーリー（成長のながれ）を発表する。

種類ごとに並び終わったら、「何の生きものか、なぜその順番に並んだのか」発表します。参加者にインタビューするような形で聞くのもいいでしょう。

参加者が描かれている生きものがわからない場合、または間違っていた場合、その生きものについては指導者が解説を加えていきます。また、それぞれの生きものに関して、参加者の年齢や関心に合わせて解説を行います。

5. まとめ：それぞれのストーリーの一つ前の場面「卵」のカードを配る。

参加者の年齢や、前後に行うプログラム内容に合わせてまとめを行います。

例：・ほとんどの昆虫は卵から生まれ、大人になるとまた卵を産み生きものは循環している

・昆虫は成長段階によって姿や生息環境を大きく変える

「昆虫には大人と子どもで全然姿が変わるものもいれば、食べ物や住む環境を変えるものもいます。

そしてそれは、昆虫が生き残っていくための戦略の1つです。」