

開催ブロック	関東・甲信越ブロック
日時	2023年10月21日 9:00~12:30
趣旨・目的	『自然や環境のために行動できる人 環境教育プログラムを体験する』を研修会のテーマとした。「自然を大切に」と理解するだけでなく、「自然や環境のために行動できる人」を育成することに取り組んだ野生生物を題材とした環境教育プログラムについて、Project WILDから講師をお招きし、環境教育プログラムを体験することを目的とした。
会場	立教大学池袋キャンパス 5号館、5210教室および体育館(P401フロア1)
スケジュール	9:00~10:00 「ICE BREAKER 1」と「Activity 1」 10:10~11:00 「Activity 2」と「Activity 3」 11:00~12:30 「Activity 4」と「ふりかえり」
参加者数	12名（内訳： ）
内容紹介	<p>【並び替え（都道府県、手の大きさ）】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・北海道を北として、対象者は都道府県順に並ぶ。</li> <li>・手の大きい順に、対象者は並ぶ。</li> </ul> <p>【虫のイラストで神経衰弱】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 虫のイラストが描かれたカードを一枚ずつ、イラスト面を下にして持つ。</li> <li>2. 「1, 2, 3」のタイミングでカードをひっくり返す。</li> <li>3. お互いの持つカードの中に、1つだけ同じ虫のイラストがある。同じ虫のイラストを先に見つけた人の勝ち。勝者はカードを受け取る。敗者は指導者から新たなカードをもらう。</li> <li>4. 指導者の合図で、最後の勝負をする。最後の勝負では、敗者は新たなカードを指導者からもらうことはできない。勝者は敗者からカードを受け取る。例えば、カード5枚の人 VS カード1枚の人の場合、カード1枚の人が勝者となれば、5枚のカードを受け取り、計6枚のカードを保持することとなる。</li> <li>5. 最終的に、勝ち残った人が優勝者となる。</li> </ol> <p>【WHO AM I?】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 対象者一人ひとりの背中に動植物、仮想の人物などのイラストを貼る。</li> <li>2. 指導者はクローズドクエスチョン5問×3、オープンクエスチョン5問、準備する。</li> <li>3. 対象者は、他の対象者4人と出会い、1人目から3人目はクローズドクエスチョンで問い、4人目はオープンクエスチョンを問う。</li> <li>4. 対象者は、4人の回答をもとに背中に貼られているイラストが何かを当てる。</li> <li>5. なかなか当てられない人がいた場合、みんな協力してヒントなどを出し、最後は全員が背中のイラストを当てられるようにする。</li> </ol> <p>【オーディア（フード、ウォーター、シェルター）】</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3つのポーズを使用する。フード：お腹に手をあてる。ウォーター：口に手をあてる。シェルター：寝る動作（頭の上に三角を作るもOK）</li> <li>対象者は生き物役と要素役に分かれ、10m程度の距離を取り、背中を向けて立つ。</li> <li>全員で「オーディア」と言って、半回転ジャンプしてお互いに向かい合う。さらに、役に関わらず、着地時に3つのポーズのいずれかのポーズをとる。</li> <li>生き物役は、同じポーズの要素役を迎えに行き、自分の立ち位置まで連れ帰る。</li> <li>生き物役と要素役は、1対1の関係でしか成立できない（早い者勝ち）。</li> <li>要素役を連れ帰れなかった生き物役は、要素役になる。連れていかれた要素役は、生き物役になる。これを10回程度繰り返し替える。</li> <li>1回ごとに、生き物役の人数を記録しておき、10回終了後、人数を折れ線グラフとして示す。この結果をもとに、自然界における動物の数の増減について考える機会を設ける。</li> <li>慣れてきたら、生き物役を狩る、オオカミ役を入れる。オオカミ役は、生き物役が要素役を連れ帰るに行くときに生き物役を狩る。それを10回程度繰り返し、折れ線グラフ化して、それぞれの増減について考える機会を設ける。</li> </ol> <p>※ 参考となる映像 「PROJECT・WILD オーディア 埼玉動物海洋専門学校」  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0z3pBz7mG7w">https://www.youtube.com/watch?v=0z3pBz7mG7w</a></p> <p><b>【渡り鳥】</b>（イメージとしては、双六に近い）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>指導者は、事前に渡り鳥に関する文言や指令を記した、1から25番までの番号を付したカードを準備する。カードを円を描くように配置する。</li> <li>対象者は、目的地に無事に着くと成功。着けないと失敗（天国）。</li> <li>対象者は、2人組となる。最初にサイコロを振る。出た目の数だけ進み、そこに置かれたカードに書かれた内容を遂行する。</li> <li>カードの内容に従いながら、目的に着くことを目指す。</li> </ol> <p><b>【虫の口はどんな口？】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>指導者は、事前に虫のイラスト10枚、それらの虫の口の特徴を象徴する日常的な備品のイラストを10枚準備する（例えば、ハサミ、針、ハケ、注射器など）。</li> <li>対象者は、4人グループとなり、虫と備品のイラストをマッチさせる。</li> <li>指導者は、中間報告として、各グループの mismatches の数を発表する。</li> <li>グループは、中間発表の結果をもとに、再度マッチングする。</li> <li>最終的に、正しくマッチしている数が最も多いグループが優勝となる。</li> </ol>
<p>所感</p>	<p>研修後のアンケートには、「今後の授業に活かせるアクティビティが多くあった」、「環境教育に興味を持たせ、参加者自身が環境問題を考えるプログラムとなっており、学生に是非伝えたい」など、授業に活用できる研修会となった旨の感想が多く得られた。</p> <p>このようなことから、授業に活かせる実技研修会の開催は重要であると思われる。また、今後は、実技研修の内容を授業に活用し、学生の学びにどのような効果があるのかといった検証をすることで、より実技に関連した研修会の意義を見出せるのではないだろうか。</p>

