

前の発表

TOP

次の発表

第2回 4大学間「学生交流自主的・実践的研究プロジェクト」 研究成果発表会

7 現代型ネイチャ - ゲ - ム施設の提案



発表者：大原 明子・井上 紗緒里 さん
猪野 有加里・岩元 真代 さん

発表内容

題 目：現代型ネイチャ - ゲ - ム施設の提案
遊びを通しての自然環境教育 Viva やんちゃ

研究者：高知大学 人文学部 社会経済学科
大原明子
井上紗緒里
猪野有加里
岩元真代

冊子「VIVA やんちゃ」を作成するようになった理由

当初、私たちは子供たちに自然の中で遊んでもらいたいという思いから、『現代型ネイチャーゲーム施設』の提案をし、ハード面から検討をしていきました。しかし、メンバーとの話し合いを進めていくうちに、「施設」は既に高知県内に完備されているため新たに造る必要はなく、また環境保全という考えからも、人工の自然施設を造るのでは環境破壊になるのではないかと考えました。そこで、既存の施設を利用しやすくするための「施設紹介」の冊子を作成しようということになりましたが、これに似たようなものが既にいくつか出版されていたため、もう少し話し合いを重ね、同時に環境教育に熱心な方にお話を伺いに行ったり、知り合いの子供たちに普段どのような遊びをするのか聞いてみました。

聞き取り調査の結果、最近の子供たちの中には外でどのように遊ぶのか知らない子供が多いことが分かりました。屋内で遊ぶ子供が多いということは予想していましたが、『缶けり』や『刑ドロ』といった遊びを知らない子供が多いことに驚きました。また、ご両親共働きの家庭が多く、施設まで連れて行ってもらうこともなかなか困難であることが分かりました。これらの調査から、子供たちが自然の中で遊ぶときに役立つような冊子を作ろうということに決まりました。

2．久武先生との出会い

10月に入り、高知大学附属養護学校の久武先生と知り合う機会がありました。久武先生はドイツ等の外国の環境活動についての知識も豊富で、子供たちに環境問題の活動を教えていらっしゃる方です。そこで私たちは、後に紹介する伊野町枝川にある子供エコクラブの存在を知ります。また実際の子供たちの状況などについても知ることが出来ました。例えば、久武先生ご自身も大きな衝撃を受けたらしいのですが、広い芝生の上で寝転がることを子供に勧めると、子供たちからの第一声は「汚いから嫌」という反応だったことや、多くの家庭では親と子供が外で遊ぶことはほとんどないということ。私たちはその想像以上の状態に驚きを隠せませんでした。

久武先生と出会って、また子供エコクラブの子供たちと出会って、ただ施設を紹介するだけでいいのか…。情報を子供たちに与えるだけで十分なのかと言う問題点にぶつかりました。久武先生の協力により、附属養護学校の子供たちとも触れ合う機会が何度もありました。子供たちが自らパンを作って接客をして売る。それは楽しいけれど同時に学ぶことが出来ます。私たちはこの原理をこの環境教育に取り入れることが出来ないかということを考え出しました。

3．エコクラブでの活動

[1月10日] ～エコクラブの子どもたちと対面～

高知県吾川郡伊野町枝川を訪れ、久武先生から紹介していただいたエコクラブの子どもたちと遊ぶことになりました。まず、代表者の山脇幸一さんに、エコクラブの活動内容や環境教育などについての考えを聞かせていただき、エコクラブとは、周辺の住宅地の子どもたちとその親が参加し、野菜作りやゴミ拾いなどの活動を通して、『環境』を考えている集まりということを知りました。最初は、周辺を流れる氏川の清掃からはじめたそうです。子どもたちと活動を続けながら「川を汚さないように」と呼びかけたけれど、いっこうに川岸へのゴミの投棄は減らず、そこで、住民に桜などの木を川岸に植えてもらい、植樹者のネームプレートをつけ、管理してもらったそうです。すると、ゴミの投棄が減

ったと言います。山脇さんは、環境保全には一人一人が自然や風景に愛着を持ち、大切にしようとする心が必要であると教えてくれました。また、私たちが企画していた「ネイチャーブック」の案については、「そういったガイドブックは常時、色々なところから配布されている。しかし、子どもたちが興味を持ったり、活用したりと言うことはまずない。資料提供の前に、子どもたちと直にふれあい、子ども達をよく知った上で、環境教育や自然遊びを行なうことが有効だ。」と厳しいご意見を頂きました。

山脇さんの話をうかがった後、エコクラブの子ども達に、普段何をして遊んでいるのか、学校の帰り道に寄り道はするのかなどの質問をしてみました。現代の小学生は、自然の中で遊ぶ経験は少ないことは予想していましたが、子どもたちの答えは予想をはるかに越えていました。

〈会話および質問・回答〉

「学校の帰り寄り道はする？」

「する。」

「どこに寄ったりするの？」

「公園とか。」

「公園で何をして遊ぶの？」

「テレビゲーム。」

「テレビゲームは家の中でも出来るよ？」

「なんで公園ですの？」

「公園やったら、他の友だちもたくさんおって、ゲームの対戦とか、交換とかして遊べるもん。」

子供たちにとって屋外は、テレビゲームの情報交換をする場だという、私たちには予想もできないイメージを持っていることにショックを受けました。これが、現代の小学生の一般的な様子であるのだとすれば、こういった環境で育ってきた子どもたちに、「自然を大切にしまさい」「地球を大切にしまさい」という言葉の意味を理解させようとする事自体に無理があるのだと、このときに初めて気づかされました。

山脇さんのアドバイスの通り、より子どもたちの実態を知るために、その後も定期的にエコクラブを訪問することにしました。そして、「ネイチャーブック」は、ゲーム感覚で楽しめる“ネイチャーゲーム”と、野草で出来る簡単なおもちゃの紹介を加え、親しみやすいデザインにしようと考えました。

[2月21日] ~インドア派 VS アウトドア派についてのディベート~

まだ、私たちに対し緊張した様子があったので、今回は、子どもたちと近づきたいと思い、ケーキ作りを計画しました。ケーキ作りは盛り上がり、会話なども増え、子どもたちとのコミュニケーションも取れ、ほっとしました。この日は、メインとしてディベートを用意し、前回の子供たちとの会話の中で、外で体を動かして遊ぶ子どもと、家の中で遊ぶ子どもと両方の傾向が見られたので、“外で遊ぶ派”・“家の中で遊ぶ派”に分かれて、そのメリットとデメリットについてお互いに意見を交換してもらいました。

“外で遊ぶ派”

家の中で遊ぶよりも楽しい。

気持ちがいい。

たくさん遊び方がある。

“家の中で遊ぶ派”



外は危険がいっぱい。ケガをする。
服が汚れる。
家の中が楽しい。
一人で遊べる。

という意見が出ました。この議論は簡単なディベート形式で行いましたが、両者とも一人一人が考え、自分なりの意見を発表できていたと思います。

このように、主に家の中で遊ぶ子どもたちと家の中で遊ぶ子どもたちとに意見は分かれてきましたが、家の中の方が楽しいと話す子どもたちも、体を動かすことが嫌いなのではないようです。ドッジボールや追いかけ鬼などが好きで、元気にはしゃぎまわり、実際私たちにも暇があればドッジボールをやりたいとせがんできました。

[4月17日] ~「ネイチャーブック」を配布~

完成した冊子、「Vivaやんちゃ！！～ネイチャーブック～」を子どもたちに配布し、ネイチャーブックの中に紹介したネイチャーゲーム「私は誰でしょう？」を一緒に行いました。これは、虫や動物の名前を書いた紙を背中に貼り、自分の背中に貼られたものは何かを当てるといった簡単なゲームです。始めて会った時に、あまり外で遊ばないと言っていたので不安でしたが、夢中で遊んでいる子どもたちの姿を見てうれしく思いました。ゲームは子どもたちの言う“基地”で行ったのですが、基地までの道のりでゴミ拾いをするなど、「エコクラブの子ども」はえらいなあと感じました。

ネイチャーブックについては、配布時の興味は薄く、そのデザインへの評価はまちまちであったけれど、ゲーム終了後には嬉しそうに持ち帰ってくれました。この様子に私たちは作った甲斐があったと感じました。

今回の遊びを通して、子どもたちの性格を知り、山脇さんが助言して下さった通り、どのような方法で意思疎通をするかが重要な点であると思いました。教材としてのガイドブックや教科書などの役割と、体験を通しての環境教育の違いを、改めて感じる事が出来ました。このネイチャーブックをきっかけに、自分たちなりの自然での遊び方が取得でき、自然に触れる機会が多くなればと思っています。そして、エコクラブの子どもたちに、違和感のない“自然を大切にする心”が生まれることを期待しています。



4 . ネイチャーゲームとは

子供たちに紹介するゲームは何が良いか、ご両親や先生が知っているようなものではなく何か変わったものを、と考えていた際、ネイチャーゲームという自然と触れあうことで自然を理解することを目的としたゲームがあることを知りました。

ネイチャーゲームは、1979年に米国のナチュラリスト、ジョセフ・コーネル氏により発表された自然体験プログラムで、現在では100種類以上あるとされています。日本にはネイチャーゲーム協会があり、各県でさまざまな活動が行われています。(日本ネイチャーゲーム協会のホームページより一部引用)

ネイチャーゲームの良いところは、楽しいだけでなく、先にも挙げたように自然について学んだり考えたりすることができることです。私たちはその中から、子供たちが大勢で遊べるもので、豊かな自然がなくても、近所の公園やグラウンドや空き地などでできるものを選びました。子供たちが楽しさを感じるためには、簡単であることや友達と賑やかに遊ぶことが大切だと思ったからです。また特別な場所や道具がなければできない遊びでは、普段気軽に遊ぶことはできないと考え、以下の4つを選ぶことにしました。

冊子に載せたのは「私は誰でしょう」「フィールドビンゴ」「コウモリとガ」「カモフラージュ」です。

「私は誰でしょう」では、楽しみながら生き物の特徴や分類について学ぶことができ、「フィールドビンゴ」では、さまざまな感覚(見る・聞く・触る)を使って自然の中のものを探することで観察力や感受性を養うことができます。

現代の子どもは、学校で環境問題についてはよく学んでいるため、何が自然を破壊することにつながるかといったことは知っていると思われます。これらの環境教育は、自分たち人間が「加害者」であるという意識付けをするものは多いが、「被害者でもある」ということを実感できる機会は少ないと思います。これは、自然を体感し、実体験を通して学ぶことによって得られ、また、子供たちにとって自然や環境問題を意識しやすい方法であると考えます。しかし、実際に自然の中で、もしくは外で遊ぶことはあるのかというと、その機会は少ないようです。このような子供たちの「屋外遊び離れ」をネイチャーゲームで解決することはできないかと考えました。外の楽しさを知り自然と触れ合うことで、外で遊ぶ事への抵抗を減少させ、触れ合いを通じてより一層環境問題への関心が高まり、自然への配慮ができる人に成長してくれればという想いから、ネイチャーゲームを採用することにしました。

5 . 冊子作成

冊子作成におきましては、出版社である(株)南の風社に依頼をし、今回の研究費として頂いた費用を充てさせて頂きました。南の風社の担当者とは何度も打ち合わせを行い、どのようなコンセプトのもと、どのような作品に仕上げるかを決めていきました。

冊子のこだわり

子どもらしさ

タイトル「Vivaやんちゃ」は、子どもたちが元気いっぱい遊ぶ姿をイメージしてつけました。また、キャラクターを用いて子どもたちの興味を引く事を心がけました。

カラフルさ

パッと目をひく画像・カラーにこだわりました。

冊子のタイプ

外へ持って遊びに行くことができ、またリングを用いることで両面から見ることのできる冊子に仕上げました。

冊子の内容

1. 掲載事項

- 1) 表・表紙
- 2) このカードの使い方
- 3) ネイチャーゲーム:私はだれでしょう
- 4) ネイチャーゲーム:私はだれでしょう
- 5) ネイチャーゲーム:カモフラージュ
- 6) ネイチャーゲーム:カモフラージュ
- 7) ネイチャーゲーム:コウモリとガ
- 8) ネイチャーゲーム:コウモリとガ
- 9) ネイチャーゲーム:フィールドビンゴ
- 10) ネイチャーゲーム:フィールドビンゴ
- 11) 自然のいろいろ知ってみよう(クイズ)
- 12) 自然の疑問に答えましょう(答え)

1) 裏・表紙

- 2) 草木遊び:草ふえ
- 3) でんでんたいこ
- 4) ささ船
- 5) どんぐりこま
- 6) 草すもう
- 7) しぼり染め
- 8) 施設紹介:甫喜ヶ峰森林公園
- 9) おおなる園
- 10) 自然と仲良くなるために(注意)
- 11) 保護者の方へ
- 12) 作成者関係



限られたページ数の中で、私たちが子ども達に見てもらいたいものを集めました。掲載に当たっては、日本ネイチャーゲーム協会のネイチャーゲームを4点と、県立甫喜ヶ峰森林公園と高知市福祉牧場おおなる園に許可を頂き、掲載に至りました。当2つの施設につきましては、実際に私たちが体験してきたことを基に、施設管理者にお話しを伺い掲載意図を伝えました。

2. ページ設定

担当者との打ち合わせで、印刷の過程から20～24枚あたりがお勧めということと、最低限私たちが載せたいものの枚数とを併せた結果、24枚となりました。

3. キャラクター作成

子ども達に見てもらうための冊子とはどのようなものかを考えた時に、パッと頭に浮かんできたものが『トンタン』に代表されるような原色を用いたカラフルな絵本でした。そして同時に男女問わず好かれるようなキャラクターの必要性を感じ、私たちの冊子に相応しいキャラクターを作ること決めました。キャラ設定に当たっては、同大学の宮脇沙智さんに協力を依頼し、てんとう虫をイメージした可愛らしい4匹をデザインしてもらいました。そのデザインを参考に、彼女にも実際の冊子に掲載する絵を書いてもらい、私たちが苦戦しつつキャラクターを描いていきました。

4. 掲載内容

掲載項目を軸に、肉付け作業です。子ども達に分かりやすい文章を大前提に、当たり前ですが平仮名を多く交えた文体にしました。また、文章がうまく理解できるようにと簡潔に仕上げました。私たち大学生と子どもたちの視点は大きく異なるものがあるので、その点に注意を払いつつ作業していききました。

5. 冊子の全体像

冊子のタイプ、サイズ、カラー等について決めていきました。タイプは、とりあえず持ち運びのできるものを前提に思考を重ねた結果、リングで端を留めた裏表両面ずりのものになりました。このリングには、リングに紐を通して首からかけて遊んでもらおうと言う狙いがあります。サイズについても、子どもたちの体に合わせて小さくも見やすいものということで現サイズになっています。

6. レイアウト&作業

上記を基に、実際に作成作業を行っていきました。

1) キャラクターの下絵、色付け

まずは、白紙に掲載内容に応じて、キャラクターの登場を変えるなどして、たくさんのキャラを描いていきました。ネイチャーゲームの説明・草木遊びの手順の絵は単純な絵ではあるけれど精巧な絵に仕上げることが目指しました。下絵ができた次は、色付けをしました。絵の具で塗るか、色鉛筆かクーピーで塗るか何回か発色等を試して、結果色鉛筆で色付けすることになりました。

2) 掲載文の作成

掲載する文章をパソコン打ちし、担当者に渡しました。

3) レイアウト

上記1.2で作成したものの配置を考えつつ、実際のサイズに用紙に施していきました。絵と文章とのバランスを取ることがなかなか難しかったです。

4) 最終チェック

レイアウト後、印刷にかける前の最終チェックをしました。

7. 完成そして袋とじ

後日印刷したものを受け取り、一枚一枚私たちが綴っていきました。同じゼミの友人にも手伝ってもらい、完成となりました。

冊子作りは2月上旬から4月下旬に渡っての作業でした。それまでの間に、施設の見学にいたり、ネイチャーゲーム、草木遊びの調査をしました。また、エコクラブの子どもたちとの交流を図り、冊子

の構想を練っていきました。無事、冊子が完成したことをうれしく思います。

冊子作りに当たって協力して下さった、南の風社をはじめ、掲載許可を下さった施設の方々、久武先生、山脇さん、エコクラブの子どもたち、他の方々はこの場を借りて御礼申し上げます。



6 . 今後の活動予定

冊子が完成して、この冊子が子供よりも親に影響力があることが分かりました。想像していた以上に、子どもたちがものを見るときに文字を見ないことが、この冊子を子供に渡したときに分かりました。調査不足の面があり、わたしたちも反省しました。逆に親世代に好評だったのは自分たちが昔した遊びが掲載されていることや、外見が可愛らしかったことが上げられます。最初の目的とはずれてしまいましたが、親世代の人に見てもらい、そして子供達に教えてもらうという、この過程が生まれるのではないかと考えています。そして相乗効果として、親子間の交流になるのではないかと思いました。

その効果を見るために試験的に高知市内の学童保育に冊子を配っていかうと思っています。学童保育では放課後の時間も先生と過ごします。先生にこの冊子を使って子供たちと遊んでもらうことによって成果が出るのではないかと考えたからです。

また、今後もエコクラブの子ども達との活動を続けていき、私たち自身も遊びに参加するなどして、できるだけ子ども達が外に出るきっかけを作りたいと思います。ひとりでも多くのやんちゃな子どもが増えれば嬉しいです。

