

## アクティビティを自然な形で進めるために

ネイチャーゲームトレーナー 服部道夫

ネイチャーゲームのアクティビティを自然な形で進めるためのポイントを、自分の体験からまとめてみました。

自分らしさを出せて、しかも自然な形でアクティビティを進めることができると、気持ちが楽になるだけでなく、参加者にとっても、自然な形でアクティビティに取り組むことが出来て、自然から学ぶ状況をうまく作り出すことができます。

自然な形でアクティビティを進めるためのポイントをまとめてみました。特に導入の話は、自分らしい言葉で素

直に話すことができると、その後の展開がスムーズに進めることができるので、大切なポイントとなります。また、アクティビティのねらいに合った言葉かけをすることも大切なポイントといえます。

アクティビティを自分らしく、自然な形で進めるため、次の6つのポイントをあげてみました。

自分らしい自然な形でアクティビティを進めることができる



相手も自然な形でアクティビティに取り組むことができる

### 1. “これから こんな楽しいアクティビティをするよ！”という思いを込めて始めよう

アクティビティには、そのものが持っている楽しい要素があります。その楽しさを思い浮かべながら、ワクワクした気持ちを込めて話し始めることが大切です。そうすると、相手もこれから何をするのだろうと、ワクワクした気持ちになってきます。相手に笑顔を向けて、“これから、こんな楽しいアクティビティを始めるよ！”という思いで話し始めましょう。手順のことばかりを気にしていると、楽しい雰囲気が出せなくなってしまいます。

### 2. 導入の話とアクティビティのねらいを大切に

導入の話は、相手の関心を話し手に向けるさせることや、参加者が心の準備をするためにも大切な要素となります。「何か気のきいた話をしなければ・・・」と気負ってしまうと、自分らしさを見失ってしまい、その後の展開がごちないものになってしまうことがあります。

肩の力をぬき、自分らしさを出すようにして、身近な話題から話し始めると気が楽に話すことができます。

アクティビティのねらいやその場の状況に合わせて、例えば、次のような導入の話をしてみてはどうでしょうか。

- ・・・相手がイメージしやすいことを話題にする
- ・・・自分が見たこと、体験したことを話題にする
- ・・・周りの自然を話題にする
- ・・・季節など、身近なことを話題にする
- ・・・その活動のねらいを話す

<アクティビティを自然な形で進めるための6つのポイント>

1) “これから こんな楽しいアクティビティをするよ！”

という思いを込めて始めよう

2) 導入の話は、自分が体験したことや身近な話から始めよう

3) アクティビティのねらいを伝えるための言葉を選ぼう

4) やり方の説明は、わかりやすく話すことに心がけよう

5) 説明はジェスチャーを取り入れて

6) 教材の出し方、使い方にも気を配ろう

次表に具体的な例をあげてみました。導入の話の参考にしてください。

<p>相手がイメージしやすいことを話題にする</p>	<p>&lt;ノーズ&gt;&lt;動物質問室&gt;&lt;動物ヒントリレー&gt; このあたりにすんでいる生き物には、どのようなものがありますか? と相手と対話しながら話し始める。</p>
<p>自分が見たこと、体験したことを話題にする</p>	<p>&lt;いねむりおじさん&gt; 2年前の夏、早朝にヒグマが出るという北海道日高少年自然の家の近くの遊歩道を散歩していたときのことです。周りの音や気配に全神経を研ぎすまして歩いていました。突然、木道の下から、どっと何か動物らしきものが飛び出しました。私は飛び上がるほどびっくりしました。よく見たらキツネでした。キツネの方もさぞびっくりしたにちがいありません。10m 位離れてから私の方を眺めていましたが、やがてとことこと遠ざかっていきました。</p>
<p>周りの自然を話題にする</p>	<p>&lt;めざせ名探偵&gt;&lt;木のシルエット&gt;&lt;その他木をテーマにした活動&gt; この周りの木を見てください。いろいろな姿をした木がありますね。同じ種類の木でも、枝の張りぐあい、幹の太さ、傾きぐあい、節(ふし)の跡、根の張り方など、一つとして同じ姿のものはありません。木をよく知っている人によると、木は、周りの地形、隣の木の枝の張りぐあい、風当り、日当り、土壌などの影響を受けて育つので、なぜこのような姿になったのか、おおよそのことは推理することができるそうです。 これから、みなさんを森の名探偵と見込んで頼みたいことがあります。この森の中から、ある1本の木を見つけてほしいのです。ここにその木の証拠品として、その木の皮や木の葉と思われるものや木のシルエットのスケッチなどをいくつか持ってきました。よく観察して、推理し、その木を見つけてほしいのです。</p>
<p>季節など、身近なことを話題にする</p>	<p>&lt;季節からの招待状&gt; 最近、旧暦(昔使っていた暦)というのが静かなブームになっていますが、旧暦に表わされている季節には、どのようなものがありますか? みなさんがよく知っているものに二十四節気がありますね。これは立春、秋分、大寒など、現在でも使われています。 二十四節気をさらに細分化したものに七十二候というものがあります。1年を七十二に区切って、五日ごとに微妙に変化していく季節の有様を言葉で表わしたものです。 例えば、9月の18~22日は、「玄鳥去」と表現されています。「字はこのように書きます。どのような意味だと思いますか? ちなみに9月23日は、二十四節気で「秋分」と表現されています。 きょうは、季節をじっくり肌で感じて、その気持ち表現する活動をしてみたいと思います。」</p>
<p>その活動のねらいを話す</p>	<p>&lt;音いくつ&gt;&lt;サウンドマップ&gt; 日常生活の中で、私たちは、まわりから聞こえる自然の音に、じっくりと耳を傾けることは、ほとんど無いと思います。 この早朝の静かなときに、周りから聞こえる音に耳を傾けてみると、鳥や虫の鳴き声、風の音、そして遠くから列車の音も聞こえてきます。 これから、心を静かにして、回りから聞こえる音をじっくり聞いてみたいと思います。</p>

### 3. アクティビティのやり方の説明 ~わかりやすい説明を心がけよう~

#### 3-1 アクティビティのねらいを伝えるための言葉を選ぼう

相手に、アクティビティのねらいに合った進め方をするためには、ねらいに合った言葉を選んで話す必要があります。

例えば、次のサウンドマップを例にして説明してみましょう。AさんとBさんとは、アクティビティの進め方が、一見同じように見えるのですが、そのねらいは異なります。

Aさんは、聞こえる音をカードに書くことを重点に置いた説明をしています。これに対し、Bさんは、周りの音をよく聞くということに重点を置いた説明をしています。

例：サウンドマップのやり方の説明

Aさんの説明	Bさんの説明
「これから、周りから聞こえる音を聞いて、音の地図を作ってみたいと思います。今配ったカードに、周りから聞こえる音を、文字ではなく、記号や模様を使って表現します。真ん中の点が、座る位置です・・・」	「これから、周りから聞こえてくる音をじっくり聞く時間を持ちたいと思います。音をよく聞くためには、手のひらを、耳に当てるとよく聞こえます。音が聞こえたたら、今配ったカードに、文字ではなく、記号や模様を使って描きます。うまく描く必要はありません。聞くことに注意を払いましょう・・・」
サウンドマップのねらいが、音の地図を作ることに重きを置いた説明になっています。	サウンドマップのねらいが、音をよく聞くことに重きを置いた説明になっています。

カメラゲームも同様です。カメラゲームのねらいは、印画紙(写真)に描くことがねらいではなく、目を開いた瞬間に飛び込んでくる新鮮な光景に感動することがねらいです。

コーネル氏のワークショップでは、印画紙(写真)に描かないこともあります。

### 3-2 うまく話そうというよりも、わかりやすく話すことに心がけよう

わかりやすく話すことは、すべてのアクティビティに共通していえます

見本を使って説明するとわかりやすくなります 例：紙の折り方の見本を見せます	フォールドポエム パーチカルポエム
------------------------------------------	----------------------

### 3-3 やり方の説明はジェスチャーを取り入れよう

握手をしながら「私は、こういうものです」と言って、相手に背を向けて背中に取り付けたカードを見せる	動物交差点
最初の人、真ん中に置いてあるカードを取りに行きます・・・(帽子を横にして)次の人が取りに行きます	動物ヒントリレー、動物質問質
アクティビティのやり方を、デモンストレーションで説明した方がわかりやすいもの	カメラゲーム マイクロハイク

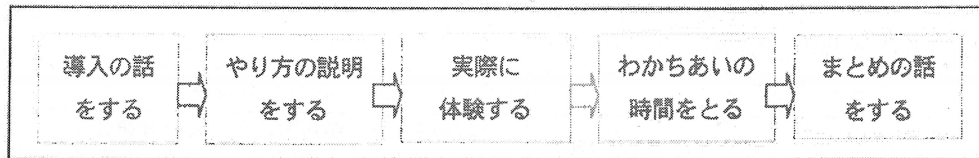
### 3-4 教材の出し方、見せ方にも気を配ろう

ダックコールは、ここぞと思うタイミングで	はじめまして
聴診器は、最初から見せないで、取り出すときは丁寧に	木の鼓動
虫メガネは、最初から見せないで、袋から取り出して見せます	マイクロハイク
カード類は、さっと出せるように手元に置いておきます	サウンドマップ フィールドビンゴ
見本用の枠は、事前に目立たないところにセットしておきます	森の美術館

## 4. わかちあい、ふり返り、まとめ

「ふり返りやわかちあいをどうしたらいいか悩みます」ということをよく聴きます。アクティビティが終わったあとの流れとして、わかちあい、ふり返り、まとめなどの表現が使われていて、人によっても、それぞれ使い方が異なると思います。言葉の解釈や定義の議論すると、先へ進めませんので、1つのアクティビティをす

るときのことを想定して、その流れを分解してみると、次のようになると思います。



わかちあいは、ネイチャーゲームでよく使われる言葉です。アクティビティを体験したあと、参加者同士で、気づいたこと・感じたことなどを話し合っ、体験から得たことを共有することをいいます。言葉に出さなくても、目と目と合わせて微笑んだり、ニコッとするなどの非言語表現も含まれます。

まとめの話については、アクティビティが生態系のしくみなどにもとづいて作られているものは、体験と知識を統合する意味で、その知識を説明したりします。例えば、<コウモリとガ>では、「コウモリの図鑑」などを見せながら、コウモリがどのような技でガを捕まえるのか、そして<食う・食われる>の関係を話します。

また、アクティビティによっては、ネイチャーゲームの本に書かれてあるお気に入りの一節やナチュラリストの言葉を読んで締めくくることがあります。これもまとめの話といえます。

ふり返りという言葉は、体験学習法でよく使われています。個人で体験して得たことを文字で表現したり、言葉で表現したあと、みんなで体験から気づいたことや感じたことを話し合います。

ネイチャーゲームでは、一日の活動が終わったあと、活動のテーマ・ねらいなどを話したあと、参加者から感想を聞いたりするなどの一連の流れをふり返りとして使っている場合があります。

以上のことをふまえて、1つのアクティビティの終わり方は、次の例のようになります。

アクティビティ	わかちあいの時間をとる	まとめの話をする(例として)
コウモリとガ	コウモリやガの役になったときの気持ちなどを話し合います 目と目と合わせて微笑んだり、ニコッとするなどの非言語による表現も含まれます	コウモリがどのような技でガを捕まえるのか、 <食う・食われる>の関係の話しをします ※場合によっては、まとめの話をしないこともあります
サウンドマップ	近くの人が集まって、互いにカードを見せ合いながら、聞こえた音などについて話し合います	日常生活の中で、まわりの音に耳を傾けてほしいことを伝え、ナチュラリストの言葉を読んで締めくくります
フォールドポエム	3人で、出来た作品を味わいます。 場合によっては、みんなの前で発表し合います	印象深く終わらせるため、まとめの話はしません

このように分解してみる、わかちあいをどうしたらいいか悩んでいる方は、まとめの話をどうしたらいいかについて悩んでいるのではないかと思います。

まとめの話は、アクティビティのねらいによって、自然のしくみのことを話す、ネイチャーゲームの本に書かれてあるお気に入りの一節やナチュラリストの言葉を読んで締めくく、印象深く終わるためにまとめの話はしない、などいくつかのパターンを考えて選択してはどうでしょうか。

わかちあいの時間やまとめの話は、必ずとらなければならないというものではなく、相手の心の状態や活動のねらいなどによって、とる場合もありますし、とらない場合もあります。

わかちあいのとき、相手からの反応が無いと不安になりますが、無理に発言を求める必要はないと思います。言葉で表現されなくても、心の中でじっくり感じている場合があるからです。

以上