

# ネイチャーゲームを導入した教員養成での実践

大分大学教育福祉科学部理科教育教室  
牧野 治 敏

## 1. はじめに

小学校の新しい教科として「生活科」が始まったこと、さらに、「総合的な学習の時間」が始まったことにより、自然体験を目的とした授業が多く行われるようになった。そのため、教員には、それらの授業を進めるための指導力が必要とされる。教員養成に関わる学部へお入りをおく私は、理科指導法、生活科指導法等の授業の中で、自然認識関わる具体的な手法の一つとしてネイチャーゲームを紹介している。また、学生どうしの実践を試みている。

一方では、大分市が平成12年度から実施している体験活動の奨励策「豊の都市（まち）大分っ子『すこやか体験活動』」により、公立学校でのゲストティーチャーの招聘に助成が行われるようになり、私にも生活科、理科にかかわる教員として、小学校の1年生を指導してほしいとの依頼があった。そこでこの機会を使って、学生がゲストティーチャーとして小学生を指導する場面を設定し、学生には指導実践の訓練の場として、同時に小学生には体験活動の場として機能する実践ができないかと考え、昨年度より私の授業である理科授業研究の受講生を対象に実践している。

本報告は、本年度の実践、本学部の3年生4名と小学1年生3クラス（78人）についてのものである。

## 2. 実践の方法と目的

本実践は、学生が子どもを指導するという行為を通じて、その背後には学生への指導力の育成を目的としている。子どもたちへの直接的な働きかけである体験活動の指導場面に限定するのではなく、子どもたちへの動機付けの設定に始まり、野外でのアクティビティの指導、そして、活動後のまとめまで子どもたちと関わることで完結するものである。

学生たちへの具体的な指導内容として、①子どもたちの意識を自然活動に向けさせるための動機付け、②子どもたちへの自然体験活動の指導、③子どもたちの自然体験活動の振り返りと定着という3つの課題を設定した。①と③については、以下に述べるような作品の制作を課し、②については、大学の授業の中で、アクティビティを経験させ、その後、理論や注意点について説明と解説し、さらに学生がお互いにアクティビティを指導し、予行演習とした。

### 2. 1 学生への制作課題

学生への制作課題の一つは、体験活動の場となる大分市高尾山自然公園に生息する動物からの手紙である。「動物からの挑戦状（子ども向けの表記はすべて平仮名）」と称する文面による子どもの活動の動機付けを目的としている。作成にあたっては、高尾山の動物や自然を意識できること、子どもには挑戦すべき課題があること、その課題を達成するとご褒美があると伝えること、の三点を含むことを条件とした。それ以外の文面の詳細や、材料等は学生

の創意工夫に任せることにした。

もう一つの課題は、高尾山での活動の終了時にご褒美となる「宝箱（子ども向けの表記は、たぬきのたからばこ）」の作成である。箱の中には手紙を入れ、その文面によって体験活動の振り返りが効果的に行えることを条件とした。その手紙の具体的な文面や、手紙や箱の材料、大きさ等は学生たちの創意工夫にまかせた。これらの2種類の制作課題は、それぞれ小学校1年生の1クラスあたり1セットで、計3セット作成することとし、自宅学習の課題とした。

これらの2種類の制作課題は、学生たちは子どもへの動機づけに必要なアイテムとして意識されるが、同時に学生への動機付けでもある。学生たちがこれらの作品を作成する際に子どもたちの関心を自然や公園へ向かわせるために工夫や配慮することで、学生自身の意識も高尾山の自然へと向かい、自然の生き物や環境への心構えが形成されることをねらいとしている。

## 2. 2 アクティビティ指導法の習得

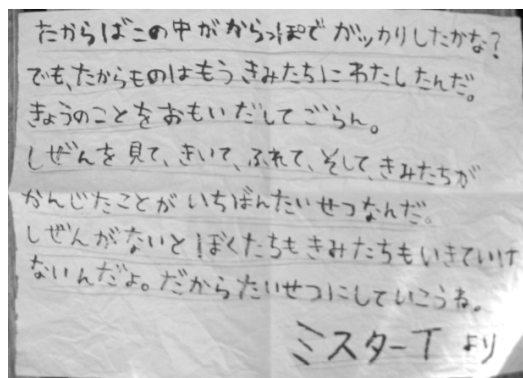
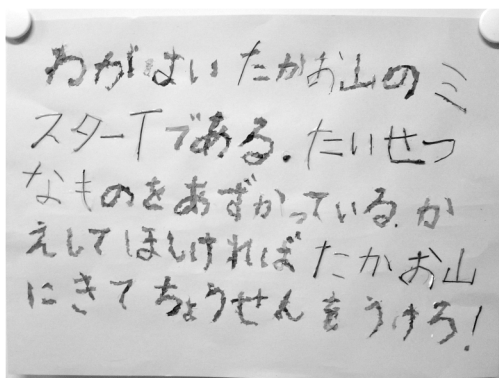
アクティビティの指導方法を習得させるために、まず、学生たちにアクティビティを体験させた。その後、アクティビティごとの指導上のねらいや注意点等を解説し、その後学生たちは自分の担当するアクティビティの指導方法を確認するために、互いにネイチャーゲームを指導することで、予行演習とした。なお、今回の実践のために選んだアクティビティは「狩人の歩き方」、「目かくしイモムシ」、「カモフラージュ」の3種類とした。

## 3. 実践の結果

本実践の成果を、学生の制作物と子どもたちへの指導との2点から述べる。

### 3. 1 制作物

子どもへの動機づけと振り返りのために学生が制作した課題の1例を以下に示した。



挑戦状は、うす黄色のA3サイズの色画用紙を台紙として、文字は木工ボンドで文字を書き、そこへ細かく刻んだ枯れ葉を振りかけて作り、一部短い枝や葉柄を貼り付けていた。

木の葉の手紙は、子どもたちにとって、これからの活動を予感させるもので、意識を公園の自然に向かわせるという観点からも評価に値するものである。また、小学校の担任からは大変好評であった。

また、文面の「ミスターT」という記述は、学生たちには軽い思いつきであったが、子どもを指導する上で非常に有効なキーワードとなった。

一方の、たからばこの中の手紙の文面から、学生たちが今回の実践をどう捉えていたかが

伺える。当初、手紙の例として示した原稿は、高尾山に捨てられたゴミを動物たちが間違えて食べておなかを壊して困ったことがあるので、そうならないように、自然の保護を訴えるという具体的な内容であった。しかし、今回の文面は自然と人間との関係を訴えるきわめて抽象的なものとなった。これは、学生たちがネイチャーゲームを過度に意識したことにより、より深く自然に関わることを、意識的にあるいは無意識に意図してしまったと考えられる。

また、手紙の入れ物となる宝箱は、100円ショップで購入した籐を編んだかごに着色したものであった。その意図を聞くと、自然にとけ込むような地味な色にしたかったとのことであった。

### 3. 2 小学生への指導

当日の体験活動は、子どもたちを各クラス2グループに分け、3クラスの計6グループを基本単位として実施した。タイムスケジュールは表1のとおりである。

表1 子どもの立場から見た一連の活動経過

	子どもたちの活動	備考
動機づけ	「どうぶつたちからのちょうせんじょう」をよむ グループの設定	教室（体験活動前日）
展 開	小学校を出発  挨拶、これからの活動の説明を受ける  ネイチャーゲーム（前半） 各クラスの第一グループ（3班に分かれて実施） 「狩人の歩き方」 「目かくしイモムシ」 「カモフラージュ」 各クラスの第二グループ 「コウモリとガ」（全員、一斉に実施） ネイチャーゲーム（後半） 各クラスの第一グループ 「コウモリとガ」（全員、一斉に実施） 各クラスの第二グループ（3班に分かれて実施） 「狩人の歩き方」 「目かくしイモムシ」 「カモフラージュ」  課題の達成により、「たからばこ」を受け取る  お別れの挨拶 小学校への帰路	小学校（出発）  高尾山（到着）  学生が指導するアクティビティは固定し、子どもを入れ替える。      高尾山（出発） 小学校（到着）
定 着	教室で「たからばこ」を空けその文面を読む  一連の活動から、絵日記の作成 大学生にお礼の手紙を書く	教室（体験活動当日）  後日、 できるだけ早い時期に 設定

「どうぶつたちからのちょうせんじょう」によって、モチベーションを高められた子ども達は、体験活動の実施場所である公園に到着するなり、私や学生を見つけて「あっ、ミスター・ティーや！」と大きな声で叫んだ。子ども達にとってミスター・ティーとの出会いは非常に大きな期待となっていたようである。そこで、今日の課題を達成することで、ミスター・ティーにあえるかも知れない、という声かけで子ども達の集中を維持することにした。この戦略は大成功で、意識を集中させないとミスター・ティーに会えなくなるよという言葉がけで、子ども達の自然への認識は深いものになっていた。

公園でのアクティビティがすべて終了し、子ども達には、各クラスに一つずつ「たぬきの

たからばこ」と称するご褒美が与え、その箱は教室に戻ってから開くことを約束させた。また、ミスター・ティーについては、子ども達は今回会うことが出来なかったが、今日の体験を元に自然を注意深く見ると必ず会えるので、また、この公園にきて下さい、という話をし結びとした。

後日、子ども達が作成した、この体験活動の絵日記には、アクティビティが楽しかったこと、たからばこの中にあった手紙を読んで自然を守ることの大切さを実感したこと、ミスター・ティーに会えることを楽しみにしていること、などの感想が記されていた。一時的なものかも知れないが、子ども達の自然への関心を高め、感覚を鋭くしたのではないだろうか。

学生達への事後指導として、実践の1週間後の授業の中で、活動を振り返り、感想文を書かせた。十分な分析の出来る文章ではなかったが、多かった意見として、アクティビティの指導法の難しさの指摘があった。ネイチャーゲームへの理解が不十分な段階での実践であったので、致し方のない部分はあったが、それでも子どもの反応を観察して、指導を微調整するなどの成果は認められた。教室での授業のように先の展開が読みにくい実践ではなく、定型化されたアクティビティの指導は学生にとって精神的な余裕を持てる実践であったと考えられる。また、子ども達が自然に対する感覚を鋭くしていく様子を見ることで、学生自身の自然認識について影響を与えたようである。

#### 4. おわりに

学生の訓練とはいえ、子ども相手に失敗は許されない。その観点から、きちんとした手順を踏めば間違いを起こさないネイチャーゲームの指導は、教師になるための訓練の一方法として有効である。また、指導方法が確立しているのも、子ども達の反応を見る余裕を持って指導できることも、学生には貴重な体験を提供するものである。

今回の実践であげられた学生たちからの反省は、アクティビティについての理解の不足や、指導法の難しさ等であった。2、3のアクティビティについて形だけを習得するのであれば、大学の授業の中で指導や解説、練習が可能であるが、ネイチャーゲームの意図するところや、アクティビティのねらい等を確実に習得するには全く不十分である。そのため、今年度はネイチャーゲームリーダー養成講座を課程認定校として開催した。次年度は、リーダーの資格を取得した学生による実践を試み、今回の実践との比較をしたいと考えている。

また、今回の実践において、学生の振り返りは反省会だけであり、学生自身の自然体験活動の振り返りとしては不十分だったと反省している。次回は、学生の振り返りにもアクティビティ（例えば「森の設計図」）を導入することで、指導力だけでなく学生自身の自然認識能力や自然への感受性を高めたいと考えている。

#### 謝 辞

本実践に当たり、大分市立明野東小学校の木本邦夫校長ならびに加藤依子先生をはじめとする1年生の担任の先生方には惜しみないご協力をいただきました。ここに謹んで感謝の意を表します。