

小学校のキャンプ活動における実践的研究

-フィールドビンゴの導入と開発を通じたネイチャーゲームの 射程-

矢野 正(大阪府)

I はじめに

大阪府にある私立S小学校では校外学習や学外行事に力が入れられ、大正6年の学校創立以来80数年キャンプ実習を実施しており数々の成果を得ている。しかしながら野外での活動は、その活動場所や多様な環境により大きな制約や制限を受ける。そのためプログラムの計画や活動の変更を余儀なくされることが多い。なかなか計画していた通りに活動が進まないことが多いのが実情ではないだろうか。そのような中で計画を立案・実施していくというのは大変な労力が必要である。

また短期キャンプなどの活動において、ネイチャーゲームの中でもフローラーニングの第1段階と第2段階の活動は、取り組みやすく、なじみやすいアクティビティが多いのではないかと考えた。特に第1段階は遊びの要素にあふれた活発な活動が多く、第2段階は感受性を高め、注意を集中する活動である。

そこで本研究では、フィールドビンゴの開発・導入及び、簡単に組み立てる第1段階と第2段階のアクティビティを取り入れることで、フローラーニングの考え方を取り入れたキャンプ活動プログラムにおけるネイチャーゲームの射程を明らかにすることを目的とした。

II 研究方法

1. 対象

[実践1]は2004年7月22日から24日で、[実践2]は2005年7月21日から23日のともに2泊3日であった。小学5・6年生のうちキャンプ実習に参加した児童約200名が対象であり、キャンプ場は能勢町・北摂高原に隣接する大阪府立総合青少年野外活動センターであった。

2. 活動概要

個人別選択活動(A・B活動)は、各6つの活動からそれぞれが選択し、1日目にA活動をした児童は2日目にB活動、1日目にB活動をした児童は2日目にA活動というように交互で行う。

約1時間半のA活動の中に、[実践1]では、自然をスケッチ・バードウォッチング・虫取り・自然を写そう・川の探検のアクティビティと合わせて「フィールドビンゴ」を導入した(表1)。フィールドビンゴは、第2段階の感覚をとぎすます「カラス」の段階で、感覚の集中による深い自然の気づきが得られることから採用した。[実践2]では、現地の環境や受け入れ施設・体制に合わせてアクティビティを大幅に変更し、カヌー体験・ディスクゴルフ・アーチェリー・マウンテンバイク・ゲートボール・フィールドビンゴとし、引き続きフィールドビンゴを採用した(表2)。B活動も約1時間半の時程の中で、焼き板作り・縄細工・アースアート・アクセサリ作り・押し花・木の伐採といった直接体験的なアクティビティを企画し、さらに[実践2]ではハンモック作りを新たに導入し、実施した。

表 1 実践 1(2004 年度)における個人別選択活動 (A・B 活動) の内容

A 活動	内 容	B 活動	内 容
自然を スケッチ しよう	大阪を離れて、自然一杯のキャンプ場。その風景をいつまでも残しておくために、自分の気に入った景色をスケッチしよう。	焼き板で 表札作り をしよう	木を焼き焦がして、表面を磨きま す。自分の部屋用か、玄関用か、 目的に合わせて自分自身の力で仕 上げていきましょう。
バードウォ ッチングを しよう	どこか遠くから聞こえてくる鳥の 声。いったいどこにいて、どんな姿 でいるの。双眼鏡を首にぶら下げて 野鳥を観察しましょう。かわいいヒ ナの姿が見られるかも？	縄細工を 作ろう	普段はあまり目にしない縄を使っ て、なべしきなどを作ります。時 間があれば、座布団(ざぶとん)や 草鞋(わらじ)ができるかも・・・。
虫取りを しよう	カブト虫、クワガタ虫、セミ、コオ ロギ、バッタ、カマキリ・・・都会 では見られない昆虫がたくさんい ます。でっかいカマドーマもいるの ですよ。家に持ち帰ることは、キャン プ場では禁止されていますが、捕 まえるだけでも楽しいですね。じっ くり観察したら逃がしてあげまし ょう。	アース アートを しよう	小枝や木の葉などの、自然の落し 物を集め、紙皿にはりつけます。 だんだん友達の顔に似てきたよう な気がしませんか。
自然を 写そう	森の中には、野生の生き物やめずら しい草花がたくさんあります。たぬ きや鹿に遭遇するかもしれません ね？珍しいものをカメラに収め、素 敵なお土産にしましょう。お気に入りの写真は展示しますので学校に 持ってきてください。	アクセサリ ーを作ろう	自然の木の葉や木の実にいろん な色をつけて、自分だけの素敵なブ ローチやペンダントを作りますか。
ゆずり川の 探検	キャンプ場を流れるゆずり川を冒 険しましょう。川の中から何が発見 できるでしょう。ひんやりした川の 水に足をつけて、お友達とペチャク チャおしゃべり・・・それだけでも たのしいですよ。	押し花を 作ろう	野に咲く花を押し花にしてみまし ょう。ひもをつけてしおりにもで きるし、自分だけの素敵な押し花 帳を作ることもできますね。
フィールド ビンゴをし よう (新規)	自然の中で発見したものをビンゴ カードに記入していきます。カー ドに書かれているものみんな発見 できるといいですね。知らないう ちにあなたは、自然博士になっ ているかも？	木の伐採を しよう	木をのこぎりで切り倒します。そ れから、協力し合って皮をはぎ、 丸太に。普段は味わえない体験が、 きっとできるでしょう。

(新規)・・・今年度新たに取り入れたアクティビティ

表 2 実践 2(2005 年度)における個人別選択活動 (A・B 活動) の内容

A 活動	内 容	B 活動	内 容
カヌー 体験 (変更)	インストラクターの人に指導していただきながら、山村池でカヌーに乗ります。カヌーは全部で 20 台あります。	焼き板で 表札作り をしよう	木を焼き焦がして、表面を磨きます。自分の部屋用か、玄関用か、目的に合わせて自分自身の力で仕上げていきましょう。
ディスク ゴルフ (変更)	frisbee をゴールめがけて投げる競技です。専用のディスクゴルフ場で、楽しく皆で得点を競います。	縄細工を 作ろう	普段はあまり目にしない縄を使って、なべしきなどを作ります。時間があれば、座布団(ざぶとん)や草鞋(わらじ)ができるかも・・・。
アーチェ リー (変更)	本格的なアーチェリーをインストラクターの人が指導していただきます。アーチェリー場でおこないます。	アースア ートをし よう	小枝や木の葉などの、自然の落し物を集め、紙皿にはりつけます。だんだん友達の顔に似てきたような気がしませんか。
マウンテ ンバイク (変更)	運動場にコースを作り、マウンテンバイクに挑戦しましょう。インストラクターの人が指導していただきます。複雑なカーブもスイスイ走ることが出来るかな？	アクセサ リーを作 ろう	自然の木の葉や木の実にいろいろな色をつけて、自分だけの素敵なブローチやペンダントを作りませんか。
ゲート ボール (変更)	ゲートボールっておじいさんたちがする遊びって思っていませんか？実はとっても難しく、すごく楽しい遊びなのです。ゲートを通す度に、歓声があがります。友だちと盛り上がりましょう。	押し花を 作ろう	野に咲く花を押し花にしてみましよう。ひもをつけてしおりにもできるし、自分だけの素敵な押し花帳を作ることもできますね。
フィール ドビンゴ をしよう	自然の中で発見したものをビンゴカードに記入していきます。カードに書かれているものみんな発見できるといいですね。知らないうちにあなたは、自然博士になっているかも？	木の伐採 をしよう	木をのこぎりで切り倒します。それから、協力し合って皮をはぎ、丸太に。普段は味わえない体験が、きっとできるでしょう。
		ハンモック を作ろう (新規)	自分たちでハンモックを作り、できたハンモックにねころんでスヤスヤ・・・。自然の中で素敵な夢が見られるかも・・・。

(変更)・・・昨年度のアクティビティを見直し、今年度新たに取り入れたアクティビティ

3. フィールドビンゴの作成と実践

[実践 1]の 2004 年度は自然の宝探しビンゴカードとしてフィールドビンゴ(表 3)を作成し、[実践 2]の 2005 年度はフィールドビンゴ(表 4)を作成し、それぞれ実施した。フィールドビンゴは、指導員ハンドブックにある通り、「様々な感覚をとぎすます・観察力を高



める・自然からの発想を得る」という3つをねらいとし、アクティビティ中はできるだけイメージを声に出し、イメージを膨らませやすくするように努めた。また、大勢でシェアリングできるように見つけた宝物についての話を児童から引き出すように努めた。

表3 自然の宝探しビンゴ

チクチクするもの	いいにおいのするもの	とんでもないゴミ	どうぶつのわすれもの
音のなるもの	これが1番大きいはっぱだ	キノコ	何かきれいなもの
わたしのお気に入り	?	虫	おいしそうに見えるもの
鳥の声3種	ふわふわしているもの	これはスゴイ!というもの	3種類の緑色

表4 フィールドビンゴ

こおろぎ	においのする葉っぱ	白い花	手のひらより大きな落ち葉
チクチクするもの	クモの巣	木の実	動物の落とし物
鳥の声	トンボ	赤い実	キノコ
あしあと	ぬけがら	バッタ	たまご

Ⅲ 結果と考察

1. 個人別選択活動について

子どもたちが、自然に気づき触れる中でいろいろなゲームを通して、自然の不思議や仕組みを学び、自然と自分が一体であることに気づくということを目的として、個人別選択活動を設けた。ネイチャーゲームの魅力でもある、「自然に関する特別な知識がなくても、豊かな自然の持つさまざまな表情を楽しめるアクティビティ」として、今回はA活動の中にフローラーニングの第2段階であるフィールドビンゴを導入した。なお、A活動のアクティビティとして、フィールドビンゴを選択した児童は、2004年度の[実践1]では17名、2005年度の[実践2]では19名であった。

さらに、キャンプ場の環境や児童の活動実態に合わせて[実践1]と[実践2]でA・B活動のそれぞれで表1表2のようにアクティビティに変更を加えた。

A活動に参加した人数(カッコ内)は、[実践1]では自然をスケッチ(18)・バードウォッチング(23)・虫取り(35)・自然を写そう(32)・川の探検(67)・フィールドビンゴ(17)であった。[実践2]では、[実践1]の経験や反省を踏まえ、現地の環境や受け入れ施設・体制に合わせアクティビティを大幅に変更し、カヌー体験(74)・ディスクゴルフ(30)・アーチェリー(56)・マウンテンバイク(43)・ゲートボール(8)・フィールドビンゴ(19)であった。

B活動も約1時間半の時程の中で、焼き板作り・縄細工・アースアート・アクセサリ作り・押し花・木の伐採などの直接体験のアクティビティを企画し、[実践2]でハンモック作りを新たに導入し実施することができた。

個人別選択活動は、表1表2のような事前のプログラム案内によって申し込むことになっており、児童に受けのよい分かりやすい活動に集中するという傾向がみられた。フィールドビンゴに参加した児童の評判は大変よかったが、周知・宣伝があまりできず参加人数は[実践1]から[実践2]にかけてそれほど伸びなかった。しかしながら、フィールドビンゴのアクティビティが児童になじまないのではなく、シェアリングネイチャーの理念に基づいたプログラムの考え方を導入し、フィールドビンゴだけでなくもっと多くのアクティビティの組み合わせを活動の中に位置づけることで、さらに活動がいきいきと活性化していくのではないかと考えられる。



2. フィールドビンゴの作成と実践

事前にフィールドビンゴカードの開発を行い、フィールドビンゴのアクティビティ参加児童を対象に、作成したフィールドビンゴカードによる実践を行った。[実践 1]では、自然の宝探しビンゴカードと称してフィールドビンゴ(表 3)を作成し、[実践 2]ではフィールドビンゴ(表 4)を作成し、それぞれ実施した。

[実践 1]の「自然の宝探しビンゴ」では、音のなるものや私のお気に入り、何かきれいなものといった抽象的な記述が多く、また FREE なマスを設定するなど、児童には取り組みにくい、とっつきにくいという印象があった。

そこで[実践 2]では、1年目に経験したフィールドを思い描き、探しやすい具体的な目標物(こおろぎ・トンボ・バッタ・白い花・赤い実・クモの巣・木の実・たまご・あしあとなど)を多く設定することで、楽しみやすく取り組みやすいものとすることができた。

しかしながら、うまくフィールドビンゴの活動になじめなかった児童も数名いた。フローラーニングの考え方からも分かるように、感覚をとぎすますフィールドビンゴのような第 2 段階の活動にうまく取り組めないのは、第 1 段階で呼び起こされるような熱意が感じられなかったからという指摘も否めない。したがって、フィールドビンゴの実践だけでなく、熱意を呼び起こすような第 1 段階の「カワウソ」のような活動とペアにして取り組む重要性も示唆された。

3. 総合的考察

今回は、新たにフィールドビンゴの開発及び導入を行い、小学校におけるキャンプ実習のプログラムに位置づけることができた。本研究では特に、感覚をとぎすますような「カラス」の段階である第 2 段階のアクティビティを児童の体験の中に位置づけた実践であったが、キャンプ活動の中では活動の盛り上がりなど目立った効果は認められなかった。このことから、この指とまれ・コウモリとガ・動物あてゲームなど遊びの要素をふんだんに取り入れた元気で活発な活動(第 1 段階)を事前に行い、児童の熱意を呼び起こすようなアクティビティのあとに、フィールドビンゴを行うというような「フローラーニング」の重要性が示唆された。その上でフローラーニングの特性と効果をよく見極め、児童の心の状態に合わせた自然の気づきを深めることのできるプログラムの作成がますます期待できるのではないだろうか。今後、第 3 段階や第 4 段階の活動を組み合わせた一連のプログラムとして、ネイチャーゲームのアクティビティを提唱することで、ネイチャーゲームを取り入れたキャンプ活動が、さらなる自然を直接体験し、自然への共感を育む活動へと発展する可能性がある。

IV まとめ

今回の研究では、フィールドビンゴの開発・導入及び、簡単に組み立てる第1段階と第2段階のアクティビティを取り入れることで、フローラーニングの考え方を取り入れたキャンプ活動プログラムにおけるネイチャーゲームの射程を明らかにすることを目的とした。2004年度から2年にわたる[実践1]と[実践2]の研究成果を通し、以下のことが明らかとなった。

1. キャンプ実習のアクティビティのプログラム開発(個人別選択活動・A/B活動)を通して、キャンプ場や環境に合ったアクティビティの選択及び、児童の希望や実態に合ったアクティビティの選択というものが重要であり大切であることが確認された。
2. フィールドビンゴは、具体的な記述を多く取り入れたカードがより有効であることが明らかとなった。また、ネイチャーゲームの1つであるフィールドビンゴが小学校でのキャンプ実習において有効かつ簡易に導入できるアクティビティであることが示唆された。
3. ネイチャーゲームがよいからといって、ただ単にキャンプ実習のプログラムに導入しさえすればよいということではなく、フローラーニングの考え方をふまえ、4つの段階を意識したアクティビティ導入および組み合わせの必要性が確認された。

今後、活動にさらなるアクティビティを導入しながら、小学校におけるキャンプ実習におけるネイチャーゲーム実践法を模索し提示するとともに、シェアリングネイチャーの理念や自然体験の導入法を研究していきたい。

[参考文献]

- 1) 社団法人日本ネイチャーゲーム協会(2005)：ネイチャーゲーム指導員ハンドブック 第6版[理論編]
- 2) 社団法人日本ネイチャーゲーム協会(2005)：ネイチャーゲーム指導員ハンドブック 第6版[アクティビティ編]
- 3) 社団法人日本ネイチャーゲーム協会(2006)：公認ネイチャーゲーム指導員報 自然案内人 2006年度版
- 4) 社団法人日本ネイチャーゲーム協会(2005)：公認ネイチャーゲーム指導員報 自然案内人 2005年度版