

小学校の学級経営に活かすネイチャーゲームの可能性

－学級開きの実践と年間学級経営案の作成による検討－

矢野 正（大阪府）

【はじめに】

学校や学級で最も大切にしなければならないのは、言うまでもなく日々の授業実践である。その授業の基盤をなすものが、子どもと担任との信頼関係のある学級、みんなの居場所がある安心できる学級である。

また、子どもと担任との信頼関係を築くための大切な時期が、新学期のスタートである4月、「出会いのとき」である。4月はじめのスタートラインでつまずくと何をやってもうまくいかないというような経験知を持っている先生は多い。さらに「4月の最初の1週間で、1年は決まる」といった出会いの重要性を示唆するような学級経営関係の書籍や出版物も数多い。そして何より、子どもたちとよいスタートを切ろうと、新たな気持ちで取り組む先生も実際に多い。筆者は、その出会いの時期からネイチャーゲームを導入するとともに、1年間をかけてシェアリングネイチャーの理念¹⁾を学級経営に活かすことはできないかと考えた。シェアリングネイチャー¹⁾とは、「自然とともにわかちあおう」という考え方で、「直接的な自然体験を通して、自分を自然の一部ととらえ、生きることの喜び共有することによって、自らの行動を内側から変化させること」である。

さて繰り返しになるが、学級経営は、担任教師とクラスの子どもたちの最初の出会いにかかっているととっても過言ではない。4月の学級経営は、クラスの間関係作りに重点を置きながら、学級の方向性を決める重要な時期である。筆者は、学級経営やクラス運営にシェアリングネイチャーの理念を位置づけ、そして「このクラスは楽しいぞ」、「何か違うぞ」と思わせるために、ネイチャーゲームを役立てられないかと考えた。したがって、学級経営にシェアリングネイチャーの考えを持ち込み、効果的にネイチャーゲームを配置し実践することならびに、その教育的意義を検討することが本研究の目的である。

【学級経営におけるネイチャーゲームの可能性】

筆者は、ネイチャーゲームの可能性を検討するために、学級経営案の中にネイチャーゲームのシェアリングネイチャーの理念を取り入れ実践した。具体的に筆者は、学級経営の中にフローラーニングの4つの段階を意味づけ、学級経営案年間配当表を作成した(表1)。ネイチャーゲームのフローラーニングの中には、人々の心理状態を重視し、自然との出会いをより新鮮で味わい深いものにするために、「熱意を呼び起こす」「感覚をとぎすます」「自然を直接体験する」「感動をわかちあう」という4つの段階がある¹⁾。

また、シェアリングネイチャーの理念を達成するための3つのキーワードがある¹⁾。ネイチャーゲームの目的としての「自然への気づき」、指導員の心構えとしての「わかちあい」、プログラムの考え方として「フローラーニング」である。このネイチャーゲームにおける「自然」や「環境」というキーワードを、学級経営に符合するよう読み替えを行った(表2)。

まずネイチャーゲームの目的である「自然への気づき」は、自然との一体感を得ることであり、学級においては、全てのものが学級に通じ、自分たちの周りの友達や学級との一体感は、学級経営上重要な視点である。また、指導員の心構えとしての「わかちあい」では、「誰かに教えられるというよりも、ともにわかちあいをしながらすすめていく」とされている¹⁾。このことは、子どもたちを後ろから見守り、支援していくという教員の姿勢に通じている。

さらに「フローラーニング」の4つの段階を意識し、表1のように小学2年生の年間計画に配当した。特に、学級会などで遊びの要素にあふれた活発な活動である第1段階「熱意をよびおこす(カワウソ)」を多く取り入れるとともに、感受性を高め注意を集中する活動である第2段階「感覚をとぎすます(カラス)」、自然との一体感を感じる活動である第3段階「自然を直接体験する(クマ)」を生活科に関連して導入した。そして、理想と共感をわかちあう活動である第4段階「感動をわかちあう(イルカ)」は、学期の終わりと学年末に配当した。

これまで、各授業でネイチャーゲームを実践した事例は数多くあれど、学級経営案や学級経営の中にシェアリングネイチャーの理念を意識し実践した研究はあまりみられていないのではないかと。そこに、本研究の意義と可能性がある。

表-1. フローラーニングを意識した年間配当計画 (小学2年生)と主なアクティビティ

	熱意を呼び起こす(カワウソ)	感覚をとぎすます(カラス)	自然を直接体験する(クマ)	感動を分かち合う(イルカ)
[1学期] 4月 (出会い) (はじめまして)	●	○		
5月 (木をつくろう)	●	●	○	
6月 (ノーズ)	●	●	●	
7月 (私は誰でしょう)	●	○	○	○
[2学期] 9月 (動物ヒントリレー)	●	●		
10月 (コウモリとガ)	●	●	○	
11月 (動物交差点)	●	○	●	○
12月	○	○	○	●
				(サイレントウォーク)
[3学期] 1月 (フクロウとカラス)	●	○	○	○
2月	○	●	●	○
		(音いくつ)	(サウンドマップ)	
3月	○		○	●
				(フォールドポエム)

(●…実践を行ったもの、○必要に応じて選択して行う)

表-2. シェアリングネイチャーの3つのキーワードと学級経営上の位置づけ

「自然への気づき」

ネイチャーゲームは、科学的な分析的方法論のみによることなく、自然をさまざまな感覚や心を通じて総体として理解し、自然との一体感(自分たちのまわりの自然も自分のからだの一部であり、すべてのものがつながっていると感じられる気持ち)を基盤とする「自然への気づき」を得ることを目的とする。

「わかちあい」

ネイチャーゲームは、人々が自らを環境に配慮した適切な行動へと変化させていくことを重視し、誰かに教えられるよりも、ともにわかちあいをしながら、個人の態度や価値観のもととなる意識を内側から外側に変化させる活動である。

「フローラーニング」

ネイチャーゲームは、人々の心理状態を重視し、自然との出会いをより新鮮で味わい深いものにするために、「熱意を呼び起こす」「感覚をとぎすます」「自然を直接体験する」「感動をわかちあう」という4つの段階がある。指導者は、この各段階を参加者の心理状態を考えながら組み合わせていくことで、より効果的な体験、学習の流れを作ることができる。

「友達や学級への気づき」

学級は、自分の周りの友達について、自然を通して、さまざまな感覚や心を通じての総体として理解し、友達を含めた学級との一体感(自分たちのまわりも、学級も自分たちの学級の一部であり、すべてのものがつながっていると感じられる気持ち)を基盤として成り立っている。

「わかちあい(共有)」

学級では、児童自身が自らを友達との関係に配慮した適切な行動へと変化させることを重視し、授業の中でともにわかちあい(共有)を重ねることで、個人の態度や価値観のもととなる意識を内側から外側に変化させる場である。

「学級経営の流れ」

学級においては、子ども達の心理状態を重視し、友達との関係をより新鮮で味わい深いものにするために、「熱意を呼び起こす」「感覚をとぎすます」「自然を直接体験する」「感動をわかちあう」という4つの段階を置く。教員は、この各段階を児童の心理状態を考えながら組み合わせていくことで、より効果的な体験、学習の流れを作り出すことができる。

(シェアリングネイチャーの理念は、指導員ハンドブック理論編 p.9 より引用)

【クラス開きにおけるネイチャーゲームへの期待】

さて、表1で見たように、筆者は子どもたちとの出会いの瞬間からネイチャーゲームを実践した。それは、担任と子どもたちの出会いの瞬間を大切に考えたからである。入学や進級した子どもたちは、胸をわくわく躍らせていたり、どんな友達と一緒にいるか、担任の先生はどんな先生かなど、期待に胸を膨らませていたりする。

学級作りにおいては、特に最初の出会いが大切である。その瞬間から、よい雰囲気の中で担任やクラスの友達のことを理解し、新たな学習意欲につなげることもできるのである。そこにこそ、学級経営を成功に導く期待と可能性がある。また、学級開きにおいてネイチャーゲームを実践することは、担任も子どもたちのことを知るよい機会となるだけでなく、クラスの雰囲気を色づけ深め、また形づけるよい機会である。

学級作りの4月には、1年間の導入として、第1段階(カワウソ)のアクティビティを多く選択した。これから1年間を子どもたちと一緒に過ごす生活の基盤となる信頼関係を築く重要な機会である。筆者はネイチャーゲームを通して楽しく学級開きを行いたいと考え実践した。したがって、①子どもたちのことを知る、②先生のことを知ってもらう、③友達と助け合い、④もっと仲良くなる、④学びの環境づくりとクラスの一体感を図る、⑤楽しいゲームでクラス開きをするという5つを目的に、ネイチャーゲームを実践した。

【研究の方法-クラス開きにおけるネイチャーゲームの実践-】

本研究の目的は、ネイチャーゲームを学級経営に位置づけ役立てることができるかどうかを検討することである。4月当初の学級経営における本実践は、①子どもたちのことを知る、②先生のことを知ってもらい、③友達と助け合い、④もっと仲良くなる、④学びの環境づくりとクラスの一体感を図る、⑤楽しいゲームでクラス開きをするという5つを目的として立てアクティビティを実施することとした。実践では、教えるのではなく体験し、わかちあうことを常に意識するようにした。

小学校2年生のクラス開きに行ったネイチャーゲーム実践は、<ノーズ><私は誰でしょう><はじめまして><動物交差点><コウモリとガ>の5つである(表2)。



写真1 ノーズ



写真2 はじめまして



写真3 動物交差点



写真4 コウモリとガ

表-2. 学級会活動学習指導案(実践計画書)

(一部、指導員ハンドブック アクティビティ編より引用)

対象・人数	T小学校2年生42名
教科等名	特別活動(学級会)
単元名	学級開き
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 子どもたちのことを知る ・ 先生のことを知ってもらい ・ 友達と助け合い、もっと仲良くなる ・ 学びの環境づくり、クラスの一体感を図る

	・ 楽しいゲームでクラス開きを行う			
アクティビティ名	ノーズ・私は誰でしょう・はじめまして・動物交差点・コウモリとガ			
アクティビティのねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・ クラスみんなで活動する楽しみを体験する。 ・ お互いのことを知り、和やかな雰囲気を作る。 ・ 楽しい学びの空間・学習環境を作る。 			
実践日時（季節）	4月はじめ（春）	時間数	全4時間	
実践場所	教室および校庭			
時間	子どもの活動	教師の支援	備品その他	評価の観点と方法
第1時	先生のことを知ろう・友達と仲良しになろう			関心/意欲/態度 先生に返事をし、先生の話に関心を持って聞くことができる。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 先生の呼びかけに返事をする。 ・ 先生の自己紹介を聞く。 ・ 先生のクイズが分かったら、鼻に人差し指を当てる。 ・ 私は誰でしょうのクイズの答えを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ クラス全員の名前を呼ぶ。 ・ 教師から、簡単な自己紹介を行う。 <p><ノーズ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 少しずつヒントを出しながらクイズを進める。 ・ 子どもたちルールを理解しているかどうかを見ながら支援する。 <p><私は誰でしょう></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 私は誰でしょうの質問を出す。 ・ 協力者を指名する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 動物あてゲーム> ヒントカード <p>生きものカード 洗濯バサミ</p>	<p>関心/意欲/態度 先生の話に興味を持ち、生き物の生態にも関心を高める。</p> <p>関心/意欲/態度 先生の質問に興味を持ち、みんなで生き物のヒントを出すことができる。</p>
第2・3時	友達のことを知ろう・友達と仲良しになろう			関心/意欲/態度 友達の自己紹介を聞くことができる。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己紹介タイム ・ 友達一人ひとりの自己紹介を聞く。 ・ はじめましてカードを手に、質問をして回り、たくさんの友達との心の交流を図る。 ・ 聞いたことをカードに記録する。 ・ ペアになって質問をし、自分の背中カードの生きものをあてる。 ・ あてることができたら、背中カードを胸の前に付け、まだ分からない人の質問に答える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 簡単な自己紹介文を読み、自己紹介をする。 <p><はじめまして></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 事前に、はじめましてカードの回答内容を宿題で決めさせる。 ・ 教師も見本の後、実際に加わる。 <p><動物交差点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールを面白おかしく説明する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己紹介カード <p><はじめまして>カード</p> <p>生きものカード 洗濯バサミ</p>	<p>関心/意欲/態度 多くの友達に質問をし、答えについてお互いに話すことができる。</p> <p>関心/意欲/態度 多くの友達に質問をし、答えについてお互いに話すことができる。</p>
第4時	友達と仲良しになろう・楽しいクラスを作ろう			知識/理解 食う・食われるという、自然界の仕組みを学

<ul style="list-style-type: none"> グループで助け合いながら、コウモリとガのゲームをする。 じゃんけん列車をする。 	<p><コウモリとガ></p> <ul style="list-style-type: none"> 見本をしながら、ルールを説明する。 怪我をしないように注意する。 列車が動く間、タイミングを見て音楽を流す。 最後の1本列車になるまで見守る。 	<p>バンダナ (大きめのハンカチ)</p> <p>CD(列車の動く間に流す)</p>	<p>ぶ。</p> <p>関心/意欲/態度 友達と助け合いながら、ゲームをすることができる。</p> <p>関心/意欲/態度 友達と助け合いながら、ゲームをすることができる。</p>
--	---	---	---

【本論文の結論と今後の課題】

本事例は、クラス開きにネイチャーゲームのアクティビティを取り入れた実践である。4月の最初に、このような体験的な活動を取り入れたことで、先生との出会いや子どもたち同士の出会いは予想以上に新鮮なものとなり、大成功であった。さらに、子どもたちは楽しいクラスという印象を持つことができた。その後も子どもたちは、普段の授業や学級活動でも積極的に物事に組み入り、授業中の発言や挙手なども多かったり、大変元気で、活発的なクラスであった。さらにその後も、生活の時間以外に体育の時間に「フクロウとカラス」や「動物ヒントリレー」など、楽しく体を動かすアクティビティを取り入れ実践を進めた。そこでは、シェアリングネイチャーの原則を意識し実施した。ネイチャーゲームによって子どもたちの緊張感がほぐれ、そのエネルギーをうまく普段の学習に生かすことができた。

また本研究では、フローラーニングの視点から、学級経営にネイチャーゲームのシェアリングネイチャーの理念を意味づけ実践し、学級経営案の作成を行った。学級経営上、シェアリングネイチャーの理念は、随所に学級経営においても役立て、活かしていくことができることが明らかになるとともに、1年間を通してネイチャーゲームを行うことの重要性が示唆された。ネイチャーゲームは十分に学級経営に位置づけ役立てることができる。今後、具体的な場面でどのように役立つのかについて、引き続き検討することが必要である。

【おわりに】

4月には、クラス開きだけでなくPTAや保護者会なども行われる。そこで保護者の方に、学級経営の方針を伝えるだけでなく、保護者の緊張を和らげたり、学校での学習の雰囲気を知り、興味を持ってもらったり、また保護者同士の交流に役立てるような活用も考えられる。

【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(2007):公認ネイチャーゲーム指導員報自然案内人 2007年度版
- 3) 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]
- 4) 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
- 5) 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