

高原学校とネイチャーゲーム

春日一幸

分野の今日的な概要

高原学校とった野外活動は学際的な活動として、教室の中では体験できない様なことを学ぶ良い機会であり、学校行事として定着している。

しかし一方では、学習時間数の減少、総合的な学習の時間の削減、移動経費の負担や時間の確保などの課題があり、学習機会は減少傾向にある。

分野を理解するキーワードとその説明

林間学校などの野外活動は小学校や中学校などで、春から秋にかけて高原の宿泊施設に宿泊し、ハイキングや登山、博物館見学等を行う学校行事の一つで、校外学習としては規模の大きい活動である。学習指導要領においては、特別活動の学校行事で「旅行・集団宿泊的行事」に位置づけられる。同様な行事に臨海学校、修学旅行などがある。「フリー百科事典ウィキペディアより」

事例の概要

2年前より地域の小学校（千曲市立更級小学校）より依頼があり、夏休み前の高原学校（野外キャンプ）でネイチャーゲームを実施している。

姨捨山伝説で有名な冠着山の麓のキャンプ場で（坊女平）、地域のシンボルである自然のすばらしさを再発見する活動を行った。

事例の内容

●ねらい

ネイチャーゲームを通じて、子どもたちが身近な自然に愛着と興味を持ってもらうことをねらいとする。

●実施アクティビティ

<2007年7月>	<2008年7月>
モクモクストレッチ フィールドビンゴ 森の美術館 木の鼓動	モクモクストレッチ フィールドビンゴ 自然の紋 木の鼓動
小学5年生 35名	小学5年生 40名

●参加者の反応

- ・はじめは何が始まるんだろうと、警戒する雰囲気もありましたが、ゲームが始まると打ち解けて熱心に取り組む様子が伺えた。（全体）
- ・普段見慣れた自然もちょっとした工夫でこんなに面白くなる（子供）
- ・五感を使って感じる活動は、子供たちの感性を育むので良かった。（学校）
- ・グループ的活動から協働の重要性について学ぶことができた。（学校）

分野におけるネイチャーゲーム実践のポイントと留意点

- ・「そこにある自然と触れ合う」ゲームをセレクトして、皆が身近な自然に目を向ける時間を多くとった。
- ・参加者の声に耳を傾け意見を引出し、場の雰囲気とうまくつかむ。
- ・学校側の企画意図として、「地域の自然の良さを知る」こととしており、実施者としてこの趣旨を達成するようゲームメイクした。

活動の評価

- ・1年目、2年目共に子供たちの反応が良く、楽しく活動することができた。
- ・学校は、野外での活動に何をしたら迷っていたい経緯もあり、ネイチャーゲームを行うことで高原学校の趣旨が満たされ、一定の成果を得たようだ。

今後の課題

- ・学校側のニーズとフィールド・プログラムというシーズがうまくマッチして双方がうまくいった事例である。こうした学校側にニーズをうまく捉えれば、ネイチャーゲームの入り込む余地は多々あると感じた。
- ・地域の会の協力を得るなど、地域のネットワークも活用し、運営サイドからも取り組みをサポートしていきたい。

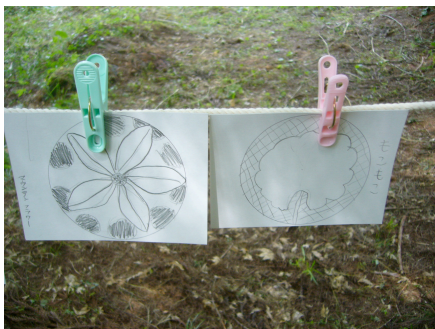
写真



(フィールドビンゴ)



(森の美術館)



(自然の紋)



(木の鼓動)

分野を学ぶための参考資料

「校外学習早わかり (教育技術 MOOK COMPACT64) (単行本) 小学館

「森林を生かした野外教育 (林業改良普及双書 111) (新書) 全国林業改良普及協会

分野に関する主要団体

文部科学省 教育委員会