

環境教育とネイチャーゲーム

「自然への気づき」ネイチャーゲームの紹介

1 序章

第一五一回国会において成立した「教育改革関連法」が、平成十三年七月に公布された。学校教育法は小中学校等における社会奉仕体験活動、自然体験活動等の体験活動の充実、社会教育法は、教育委員会の事務として青少年の奉仕活動、自然体験活動等の実施が規定された。また、学校教育では小中学校が平成十四年度から、高等学校では平成一五年度から新学習指導要領が実施され、「総合的な学習の時間」が盛り込まれた。「総合的な学習の時間」とは、教科の枠を越え、横断的総合的な学習であり、内容は、環境、福祉、国際理解、情報、地域等に大別され、中でも環境をテーマしている学校が多い。また、社会教育の講座の中でも、自然や環境に関するものは少なくない。このように、最近の教育活動では、自然関係が重要視され、野外教育や環境教育が盛んである。本稿では、野外教育や環境教育を理解した上で、そのプログラムの中でも注目され、高く評価されているネイチャーゲームを取り上げる。

2 野外教育について

「野外教育」という言葉は、野外教育の父と呼ばれるL・B・シャープが一九四六年アメリカの論文の中で使われたのが最初である。また、全米保健・体育・レクリエーション協会の冊子には、「野外教育とは野外での学習を言うのであり、天然の諸資源及び野外という場で見出される生活の場と直接結びつく、教師と子供の教育活動を包括するものである」とある。そして、最も普及しているのが、D・ドナルソンの「野外における(Ein)、野外についての(about)、野外のための(for)教育」である。「野外における教育」とは、各学習に関連した活動で場所的視点に近い。例えば、学校の教科で野外をフィールドに使い学ぶことである。「野外についての教育」とは、自然に親しむ、自然を学び理解する、自然を守る、といった領域的視点に近い(詳細は後述)。「野外のための教育」とは、野外での知識、技術、態度の身に付けることに関連する活動であり、目的的視点に近い。例えば、テント設営、野外炊事、読図等野外生活術習得や冒険ゲームを通じて人との信頼関係を築くプログラム「プロジェクトアドベンチャー」はここに属す。

野外教育の特徴は、体験を通して学ぶことであり、シャープが強く影響を受けたJ・デューイのいう「なすことによって学ぶ」ことである。社会の時間に地図で等高線の間隔が短いほど谷、長いほど尾根と習うのは知識である。オリエンテーリングで地図を使い、谷や尾根を歩いたことによって、本当の地上角度、地形、所要時間、歩き方、そして疲労する具合等が理解でき、このような経験によりさらにルート選択が出来るようになる。

3 環境教育について

第二次大戦後、各国は急速な経済発展を遂げた。しかし、それと同時に環境破壊も進展し、環境教育が盛んに取り上げられた。その後、アメリカの環境教育法(一九七〇)やドイツの環境プログラムの政治的目標設定(一九七一)等、各国で法整備や報告が行われ、一九七二年、国連人間環境会議が開催された。この会議で環境教育の目的は、「自己を取り

表1 ベオグラード憲章

1	関心	全環境とそれにかかわる問題にたいする関心と感受性を身に付けること
2	知識	全環境とそれにかかわる問題及び人間の環境に対する厳しい責任や使命についての基本的な理解を身に付けること
3	態度	社会的価値や環境に対する強い感受性、環境の保護と改善に積極的に参加する意欲などを身に付ける
4	技能	環境問題を解決するための技能を身に付けること
5	評価能力	環境状況の測定や教育のプログラムを生態学的・政治的・経済的・社会的・美的、その他の教育的見地にとって評価できること
6	参加	環境問題を解決するための行動を確実にするために、環境問題に関する責任と事態の緊急性について認識を深めること

参考：文部省（1995）「環境教育指導資料(事例編)」

巻く環境を自己のできる範囲内で管理し、規制する行動を、一歩づつ、確実にすることができ人間を育成することにある」という理念がまとめられた。そして、環境教育の定義づけとしてつとに有名なのが、一九七五年のベオグラード環境教育専門会議でのベオグラード憲章である（表1）。ベオグラード憲章の6つは、自然に親しむこと（関心）、自然を知ること（知識）、自然を守ること（態度・技能・評価能力・参加）の3つにまとめられる。これは、D・ドナルソンの「野外についての教育」に該当し、環境教育は野外教育の一つと言える（ただし、両者の関係は必ずしも明確ではなく、環境教育に野外教育が含まれるという指摘もある）。

環境教育を展開する場合、この「親しむ 知る 守る」の順に展開していくプログラムが基本である。最初に、自然保護として守る行動を行うより、自然に充分親しみ、自然の良さを実感した後に行わなければ、その場限りの継続性のない行動になりかねない。また、対象年齢を考えた場合も「親しむ 知る 守る」という順は発達段階に相関する。幼児を対象にした場合、自然に親しみ、遊びながら興味関心を持つようなプログラムに重点を置くべきである。ただし、「親しむ 知る 守る」という流れは基本であり、それぞれの状況で複合的に組み合わせられることもある。また、環境教育というと自然回復活動（水質汚濁、大気汚染、ゴミ問題等）をイメージしてしまうことが少なくない。しかし、これは「自然を守る活動」であり、「自然に親しむ」「自然を知る」という視点も必要である（自然の家職員として、これらの事を認識してプログラム助言していくことが一つの専門的力量と考えている）。この「自然に親しむ」活動として、最近、特に注目され取り入れられているネイチャーゲームを紹介する。

4 ネイチャーゲームについて

まず、アメリカの海洋生物学者レ チェル・カーソン女史の著書『センス・オブ・ワンダー』にこんな一説がある。「多くの親は、熱心で些細な子どもの好奇心に触れるたびに、さまざまな生きものたちがすむ複雑な自然界について、自分は何も知らないことに気づき、しばしばどうしてよいかわからなくなります。・・・私はそこにいる鳥の名前すら知らないのにと嘆きの声をあげるのです。私は、子どもにとっても、どのようにして子どもを教育すればいいか頭を悩ましている親にとっても、知ることは感じることの半分も重要でないとかたく信じています」。

ネイチャーゲームは、野外ゲームの総称ではなく、アメリカのナチュラリスト、ジョセ

フコーネル氏が一九七九年に発表した、五感を使って自然を直接体験するプログラム（野外活動）のことである。コーネル氏は『センス・オブ・ワンダー』に共感し、知ることより感じることに重点を置いた。著作である『Sharing Nature With Children』（ネイチャーゲーム）はアメリカでベストセラーになり、イギリス、フランス、ドイツ、日本など、現在十四ヶ国で翻訳され、世界の環境教育者、野外活動指導者等に高い評価を受けている。一九八六年、コーネル氏が初来日し、日本でネイチャーゲーム研究所が発足した。一九九七年、日本ネイチャーゲーム協会は社団法人の認可を受け、二〇〇二年三月現在、約八〇〇〇人の公認指導員が活躍している。

ネイチャーゲームの目的は「自然への気づき（Nature Awareness）」です。五感で自然を感じ心と体で直接自然を体験することによって自然と自分が一体であることに気づくことを目的としている。また、すべてのゲームは内容により4つに分けられ、第一段階・遊びの要素にあふれた活発なゲーム（カワウソのマーク）、第二段階・感受性を高め注意を集中するゲーム（カラスのマーク）、第三段階・自然との一体感を感じるゲーム（クマのマーク）、第四段階・理想と共感を分かち合うゲーム（イルカのマーク）となっている。カッコはその段階の意味にあつた動物を充てて、その段階の属するゲームの総称マークとして呼んでいる。それでは、第一段階（カワウソ）に属する「動物あてゲーム」をご紹介します。学校で動物を勉強する場合、まず名前がきてそれからその動物の説明という流れが多い。このゲームはそれとは反対に、動物のヒントを聞いてそれを当てるという方法です。例えば「1 私は空をとびます」「2 私の足の指は、前向きに2本、後ろ向きに2本ついています」「3 私は長い舌を使って木の中にいる虫などを食べます」「4 私は木に穴をあけてすみかにします」とヒントを出して行きます（答えはキツツキ）。正解はわかっても口に出さず、鼻に人差し指をあてて表し、最後に全員で一斉に答えを言います。また、他の方法もあり、二チームに別れ、それぞれ違う動物のヒントを出し合いお互いに当て合うという方法です。正解の場合、当てられたチームは逃げ、当てたチームはそれを追いかけます（写真）。「動物あてゲーム」は第一段階のゲームなので導入として行う場合が多い。私は、自然の家のいわゆる「朝のつどい」で、旭高原の動物を紹介する方法として「動物あてゲーム」に鳴声を加えて行っています。

ネイチャーゲームの特徴は「わかちあい（Sharing）」を大切する点です。指導員は教えるよりもわかちあうことが求められます。「動物あてゲーム」は当てることが目的ではなく、手段と見なします。ゲームの最後には、みなで感じたことや気づいたことを話したり聞いたりしてわかちあうことです（例えば、様々な動物が同じ地球上に住んでいる事をあらためて感じとることもあるでしょう）。もうひとつの特徴は、「フローラーニング」というプランニング法です。これは、ネイチャーゲームの目的である「自然への気づき」を達成するため、参加者に合わせながら四つの段階を考え組み合わせることによって効果的な流れをつくることです。表2は樹木を



動物あて（当てたチームが追いかけた瞬間）

表2 樹木をテーマにしたフローラーニング

段階	通称マーク	意 味	ゲーム例	ゲーム概要
第1	カワウソ	遊びの要素にあふれた活発なゲーム	木の葉のカルタとり	木の葉を使ったカルタとり
第2	カラス	感受性を高め注意を集中するゲーム	フィールドビンゴ	ビンゴ形式で木の実や芽等を探す
第3	クマ	自然との一体感を感じるゲーム	木の鼓動	聴診器を使い木の中の音を感じ取る
第4	イルカ	理想と共感を分かち合うゲーム	森の設計図	自分の森を想像しそれを描く

テーマにしたフローラーニング例です。まず、第一段階の「木の葉のカルタとり」で、体を活発に動かかし心もほぐしてもらいながら、葉の形や肌触りなどを知ります。第二段階の「フィールドビンゴ」で、木の葉がついている樹木を含む森の自然を五感を使いながら感じ取ってもらう。第三段階の「木の鼓動」で静かに木と向き合いながら人と同じように木に命があることを感じとる。第四段階の「森の設計図」で、今までのアクティビティの感覚を生かしながら、自分だけの理想の森を設計してもらい、わかちあうのです。この「フローラーニング」という理論は、野外教育や環境教育等のプログラムの立て方と似ているものがあります。つまり、個々のアクティビティが先に決まり、それを積み上げて行くという帰納的視点ではなく、まずテーマがあり、それに合うよう個々のアクティビティが選択されるという演繹的視点です。コーネル氏は、北カルフォルニアの大自然で育ち、大学院で自然認識学(Nature Awareness)を専攻、長年の野外教育専門指導員の経験等を鑑みれば、この理論が考案されたことは自然の流れかもしれません。

5 終章

環境教育は、自然を回復するためや自然を守る活動と考える人が、野外教育関係者の中にも少なくない。しかし、大切なのは自然への親しみを感じる活動である。学校教育の「総合的な学習の時間」の中で、子供対象の環境教育の影響からかこの活動が増えている。自然への親しみを感じる活動は、他者への気づきそして自己への気づきにつながるということを、埼玉大学の阿部治氏を始め、多くの研究者も指摘している。そして、この気づきの理念に基づいているのがネイチャーゲームである。私はネイチャーゲームの理念が、すべての野外教育の基礎的資格になりうるのではないかと考えている。学校教育、社会教育、野外教育、環境教育等に関わる人達がこれを機にネイチャーゲームに関心を寄せることを期待している。

(愛知県旭高原少年自然の家 今井 隆)

プロフィール

通勤中に鳥や植物の撮影に励む、愛知県ネイチャーゲーム協会理事。レクリエーション、キャンプ、オリエンテーリング等の資格を取りボイスカウトでも活動。日本野外教育学会、日本社会教育学会に参加、元・市教育委員会青少年課職員。本当の研究課題は社会教育学で、特に「社会教育主事の任用と専門性」。

*ネイチャーゲームは、社団法人日本ネイチャーゲーム協会が普及にあたっています。

東京都新宿区新宿五・一八二〇 ルックハイツ新宿2F 〒一六〇〇〇二二

電話〇三・五二九一・五六三〇 ホームページ <http://www.naturegame.or.jp>

