

環境教育の視点を持つ野外レクリエーション・プログラムの開発に関する研究(Ⅱ)

～環境教育プログラム・ネイチャーゲームの分析～

○大島 順子(日本体育大学) 降旗 信一(ネイチャーゲーム研究所)

環境教育 野外レクリエーション ネイチャーゲーム 自然への気づき わかちあい フローリング

1. はじめに

第19回日本レクリエーション学会の第I報では、野外レクリエーション(以下、野外レクと省略する)の現代的意義を明らかにし、環境教育の視点にたった野外レクの在り方を検討した。結果として、野外レクには、自然観や自然に対する態度・認識を養うプログラムの開発の必要性が感じられた。

同時に、自然との望ましいつきあい方を学ぶ新しいルールやマナー、そして自然との直接的な体験をねらいとする感覚的なアプローチを主眼としたプログラムの発掘が望まれていることは言うまでもない。

そこで当研究第II報の目的は、学校教育・社会教育の現場で近年、急速に広がりつつある米国人ナチュラリストJ. コーネル氏によって考案された環境教育の概念に沿った新しい自然体験プログラム『ネイチャーゲーム』(原題“Sharing Nature With Children” Joseph B. Cornell, Ananda Publications, 1979)について、筆者の現地でのワークショップ会議への参加や指導経験、日本におけるネイチャーゲームの研究と開発・普及ライセンスを有するネイチャーゲーム研究所の情報、資料をもとにその内容を明らかにし、そこから野外レク・プログラムに求められる自然との望ましいつきあい方を展望することにある。

ここでは環境教育プログラムとしてのネイチャーゲームを、1) 背景と概要 2) 環境教育的位置づけ 3) 内容とその特長、の3つの視点から整理、紹介していきたい。

2. 環境教育プログラムとしてのネイチャーゲーム

1) 背景と概要

米国カリフォルニア州立大学大学院修了後、ナショナルオーデュボン協会での訓練を経て野外教育の専門家となり全米ボーイスカウト協会などで子供たちの指導を行なった経験を持つ米国人J. コーネル氏は、その実践活動の中で生み出した様々な考案を1979年『Sharing Nature With Children』として発表、我が国では1986年『ネイチャーゲーム』(柏書房発行)として紹介された。著書は、全米で25万部のベストセラーとなり、英国、フランス、オーストラリア、西ドイツなど各国で翻訳出版され、自然とふれあう画期的なプログラムを創出、世界的に注目された。

このプログラムは、「子供たちと自然をわかちあおう」という原題が示すとおり、従来の実験科学的な自然や環境に対する学習方法ではなく、五感を使って自然を直接体験することで自然を感性としてとらえ自然との一体感を得ることにより、自然や自分たちの生きる地球環境への愛情を育てようというものである。さらに、野外活動のみならずあらゆる教育活動に応用可能な展開方法を示した続編『Sharing The Joy of Nature』を1989年に発表した。(邦訳版『ネイチャーゲーム2』柏書房、1990年)

2) 環境教育的位置づけ

環境教育に関する国際的な宣言として知られるベオグラード憲章（1975年）には、関心 (Awareness) → 知識 (Knowledge) → 態度 (Attitude) → 技能 (Skills) → 評価能力 (Evaluation ability) → 参加 (Participation) という環境教育の目標の6段階が示されている。コーネル氏は、環境教育を気づき (Awareness) → 理解する (Understanding) → 行動する (Action) の3段階に整理し、「自然を科学的な目で観察し、分析する」ことを学ぶ以前に大切な「自然を五感によって直接体験し、つながりを持った全体としてとらえる」ことを、Nature Awareness (自然への気づき) という言葉で表現している。すでに自然に親しみ関心があって、知識を求めている段階の人へのプログラムを考えることは比較的簡単だが、親しみや関心のない人に自然の素晴らしさに気づかせるというのは難しい。しかし、日常自然とのつながりを忘れて暮らしている現代人にとって、この「自然への気づき」の段階こそ最も重要な意味を持っているのである。ネイチャーゲームは、こころとからだで自然への「気づき」を得るためのものであり、同時に理解する段階までを押えることができる活動でもある。そして、活動を通してどのように自然の中で行動したらよいかを考える気持が生まれることは環境教育の重要なプロセスをふんでいることになろう。

3) 内容とその特長

ネイチャーゲームは、何種類かのゲームを組み合わせることにより、参加者のこころとからだの状態に合わせた効果的な流れ (Flow Learning) を創ることができる。現在認定されている64のゲームは、その特性から動物のマークで示される4つの段階に分けられている。(表1)




また、ネイチャーゲームの指導は Sharing

(わかちあう) という、指導者も参加者も自分が自然から感じたことを素直に表現し、お互いが感じたことを認め合う原則の上に成り立つ活動である。そして、Flow Learning (流れで学ぶ) の活用は、参加者のレベルやこころの状態を正しく理解すれば、相手がよりいっそう理解を深めていくためにはこちらがどうすればよいのかということがわかるといった人間本来の資質に基づいたものであり、あらゆる教育の場面にも応用が可能であることを示したと言える。

3. まとめと今後の課題

ネイチャーゲームから導かれる野外レク・プログラムの在り方は、環境教育の目標を持ち五感を使った自然への直接体験から生れる「自然への気づき」を新しい出発点として、「わかちあい」で相手を認め合う人と人との交流関係を築き、その場に合った効果的な流れを創り上げる要素を持つことに集約されよう。そこで今回は、ネイチャーゲームを活用する自然教育・キャンプ・レクリエーション 指導者の動機やねらい、展開方法を分析することで野外レクにおける自然との望ましいつきあい方を明確にしていきたい。

表1. フローラーニングによる
ネイチャーゲームの4段階

段階	特性と代表的なゲーム
 カワウソの ゲーム	『熱意をよびおこす』 ・遊びの要素にあふれた活発な活動によってやる気を起こさせるゲーム 「ウツヒ」 「私は誰いよ」 「木をべろ」他
 カラスの ゲーム	『感覚をときます』 ・感受性を高め自然に向けて注意を集中するゲーム 「ウツヒ」 「ひらけろ」 「ミコウ」 他
 クマの ゲーム	『自然を直接体験する』 ・こころを落ち着けて自然との一体感を感じるゲーム 「大地の怒」 「はれ木」 「木の鼓動」 他
 イルカの ゲーム	『感動をわかちあう』 ・これまでの自然体験や理想とする自然観を共有しわかちあうゲーム 「イルカ」 「イルカ」 他