

生活科におけるネイチャーゲームの導入 —ネイチャーゲームを取り入れたクロスカリキュラムの開発を目指して—

初草小学校 藤本 勇二

身近な自然に目を向け、発見や感動を伴った体験を通じて生命の存在や環境の変化に気づくことは、自然認識の基礎として大切なだけでなく、人間形成を支える点からも重要であると考え。環境教育の出発に当たっても大きな意義がある。一方で教育課程審議会から「総合的な学習の時間」が示され、学校教育の場でもこうした体験を取り入れた活動への対応が求められている。

ところがその実践には多くの課題を抱えており、具体的な活動内容が求められる上に、学校の環境を生かした活動カリキュラムの研究が必要である。そこで、本報告ではその手だてとしてネイチャーゲームに着目し、「フィールドビンゴ」「カメラゲーム」「カモフラージュ」を生活科に取り入れ、具体的な実践課題や学習効果を検討した。

ネイチャーゲームは低学年児童の発達段階や認識の状況に無理なく応じられる自然体験活動であること、遊びを通して学ぶ姿に通じることにより生活科での自然とのかかわりを豊かにできる効果があるとともに、自分と自然とのかかわり、自分なりの自然へのかかわり方に目が向くようになることが認められた。さらに子供たちの豊かな交流場面が生まれ、自然とのかかわりを通して人とかかわりを引き出す点も確認できた。こうしたことから環境教育に効果的な支援のスタイルのあり方の手だてを得ることができた。

また子供たちはひとたび自然や生き物に興味を持ち出すと、遊んだり生き物と触れ合う場を求め、身近な自然への問いかけも活発となる。ネイチャーゲームを体験した教師は身近な環境を子供の視点から見つめ直すことにつながる。この発見が身近な環境の見直しの契機となり、環境を生かした場の設定や活動計画に生かせるものと考え。

次に、授業実践により得られた知見から生活科に導入できるゲームを選択した。他のゲームと組み合わせることで自然とかかわる力や自然観察能

力がさらに発揮されるものと期待できるので、ネイチャーゲームを取り入れた活動計画を作成した。その際に、ネイチャーゲームは学校外での活動を前提にしているために、実践上も指導者の人数や環境条件に制限を受けるものもあることを考慮して、ネイチャーゲームを学校での導入を前提に分類してみた。

ネイチャーゲームの指向する、1)関係性 2)気づきを高める 3)総合的活動といった点、さらに授業実践から得られたネイチャーゲームの学習効果により自然体験活動を「直接体験」「遊び」「感性」をキーワードにしながら生活科から上学年へつなげていく一つの軸になりうること、また表現や製作と絡めることにより、総合的な学習に発展させていくことも含めて、環境教育に貢献できるカリキュラムを開発する一つの軸になりうる示唆が得られた。

そこで以下のような現在の教育課程で実現可能なクロスカリキュラムの可能性も検討した。「カモフラージュ」をもとに理科、図画工作科、国語科を結びつけることや「サウンドマップ」「音いくつ」をもとに理科、音楽科、国語科をつなぐこと。

このようにネイチャーゲームを教科の中に取り入れることにより、教科のねらいとの間で本来のあり方とは変わってしまうことも予想されるので、その本質を失わず、しかもフローリングを生かしながら進めるために総合的学習の時間にその可能性を求めた。いくつかの「木のゲーム」をつなげる活動から「木」をテーマに理科、国語、社会科、特別活動、道德との広がりを考えてみた。こうしたテーマ例として、ほかに他のゲームをつなげて、「生命」「つながり」などが考えられる。

ネイチャーゲームは地域の環境を生かしながら本来の目的を失わないという点からも学校の特性を打ち出しやすく、総合的学習の展開にも対応できると考える。今後は年間を通じての「自然とのかかわり」における個人の成長と集団の変容について、またクロスカリキュラム、総合的学習の具体的展開と授業実践での効果の検討を進めたいと考える。