

自然体験活動支援のための動画コンテンツ制作の試み

—作新短大キャンパスにおける樹木を活用して—

作新学院大学女子短期大学部 幼児教育科 1年

松山美来 (まつやま みく)・森 美樹・森下美緒・森戸唯衣・蔵 昌子

【概要】近年、子どもが自然のなかで遊ぶ機会が少なくなっている。本活動では、キャンパス内の樹木マップを制作し遊びに利用できる樹木を把握したうえで、各年齢に応じたネイチャーゲームの実践動画を制作し、子どもの自然体験活動支援の一助とすることを目的とした。本活動を通して、自然を使った遊びを実践するために必要な環境構成や実践プロセスを整理できた。

【栃木を元気にするには】私達は、本活動を通して、保育を学ぶ私達自身も自然に触れながら学ぶ楽しさの重要性を実感した。本活動の経験を活かし、将来、私達が保育者として保育の現場に立った時、子どもや保護者の方々、そして地域の方々も含めて自然の知識や素晴らしさを伝えていくことで、栃木県全体の自然体験活動支援に貢献できると考えられる。

【はじめに】

子どもは自然のなかでの遊びを通して、自然物の神秘さや面白さを体験する。しかし、これらの体験は、都市化による自然減少のため、以前よりも得がたくなっている(1)。現代社会の都市化に伴い、自然や空き地などの外遊びの場所が少なくなったことや子どもたちの遊びが戸外から屋内で行われるようになったことから、遊びの多様性は失われ、画一化が進んだといわれている(1)。幼稚園教育要領の「ねらい」では、「身近な環境に親しみ、自然と触れ合う中で様々な事象に興味や関心をもつ。」ことが挙げられている(2)。これを支援する活動の一つとして、ネイチャーゲームがある。ネイチャーゲームとは、五感を使って自然を親しみ、自然との一体感を感じることで「自然への気付き」や「分かち合い」の精神を育む自然体験活動である(3)。子どもの自然体験活動を支援するため、保育者は子どもが身近な自然に触れる機会を多く持てるように園内の環境を整備し、ネイチャーゲーム等を取り入れながら保育の質を高めていくことが重要であると考えられる。私達は、2023年9月に幼稚園実習(以下、実習)を行った。実習では、幼稚園の年少、年中および年長の子どものもと関わり、年齢に応じた保育者の支援が重要だと感じた。そこで、本活動では、各年齢の子どもを保育者として支援することを想定してネイチャーゲームの実践動画を制作し、子どもの自然体験活動支援の一助とすることを目的とした。

【活動報告】

1. 樹木マップ制作

どのようなネイチャーゲームを実施できるのか検討するために、作新学院大学女子短期大学部(以下、作新短大)キャンパスにおいて、植生調査を行い、樹木マップを制作した。本活動の結果、キャンパス内においてネイチャーゲームに利用できる複数種の樹木を確認できた。例えば、シラカシやマテバシイのどんぐりは、製作活動に利用できる。その他、ムクゲ、ヤマブキ、ユズリハ、ケヤキ、ヒノキおよびサクラ類を含め、34科55種1,053本の樹木を確認した。

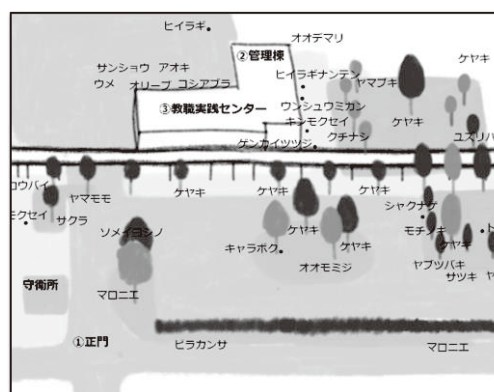


図1 作新短大キャンパス(一部)の樹木マップ

2. 動画制作

本動画は幼稚園児が視聴することを想定した。幼稚園児を対象とした理由は、実習での学びを活かして子どもたちの反応を予測しながら動画を製作できると考えられたためである。動画の構成は、保育現場で一般的な「導入、展開、まとめ」のプロセスに従った（図2上）。本動画では、①子どもがネイチャーゲームを「やりたい」と感じるような動画にすること、②子どもに季節への親しみを感じてもらうこと、の2点を重視した。「導入」では、子どもが秋に対するイメージを膨らませやすいように、子どもの歌「まっかな秋」を合唱し、次の「展開」へ繋げた。「展開」では、キャンパス内の樹木マップを参考にネイチャーゲームを選択した。保育の現場を想定して保育者役（1～2名）と幼稚園児役（2～3名）に分かれて実践した（図2下）。年少については、実習時に保育者が子どもの自由な発想を大切に素材や道具を選び、製作活動を展開していたため、「葉っぱのお面づくり」（季節の自然物から素材を選び、お面を作る製作活動）を選択した。年中については、実習園で身近な自然環境に興味関心を持ち行動範囲を広げて探索活動する年中児の姿をみて、「葉っぱカルタ」（指定した葉と同じ葉の植物を探す遊び）を選択した。年長については、実習園において身近な自然から、「何かを探す、触れる、調べる」という一連の活動が展開されており、複数の色や数に興味関心が高い年長児の姿をみて、「色合わせビンゴ」（指定した色と同じ色の自然物を探す遊び）を選択した。最後の「まとめ」では、子どもの自然体験活動を促すような声かけを行った。本動画の撮影には、GoPro HERO8（GoPro社）および PowerShot G7X MarkII（Canon社）を用いた。動画の編集には、AviUtl および iMovie の動画編集ソフトを使用した。なお、本活動で制作した動画は、発表動画にて報告する。

●動画の構成	保育者役
[導入] オープニング	
子どもの歌「♪まっかな秋」	全員
[展開] ネイチャーゲーム	
1. 年少「葉っぱのお面づくり」	松山
2. 年中「葉っぱカルタ」	森、森下
3. 年長「色合わせビンゴ」	蕨、森戸
[まとめ]	全員
●動画時間	15～20分

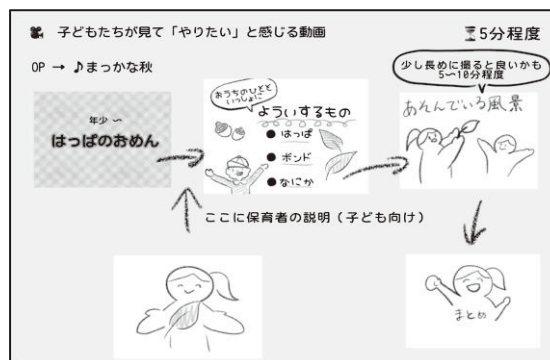


図2 全体の動画の構成（上）と各年齢の子どもを対象としたネイチャーゲーム実施の動画の構成（下）

【まとめ】

私達は、実習で保育者の環境作りに対する工夫（どんな種類の植物があるか把握し遊びを考える、子どもが採取した植物を入れる袋を用意しておく等）を学び、年齢に応じた子どもの遊び方の違いや自由な発想に驚いた。実習での学びを本活動に活かし、子どもの反応を予測しながら、自然体験活動を支援するための環境構成や実践プロセスを整理できた。加えて、保育者は、樹木以外にも虫、花、土および風の音や匂い、空の様子の変化など、普段は意識しないと気が付かない身近な自然の綺麗さ、面白さを感じ取り、これらの体験を子どもが楽しんで活動できるように導くことも重要な役割である。本活動では、子どもの自然体験活動支援の一助とすることを目的としたが、私達自身も身近な自然に触れながら学ぶ楽しさを実感した。将来、私達が保育者として自然と触れ合う楽しさを教える際には、自分自身が興味を持って取り組み、子どもや保護者の方々、そして地域の方々も含めて広く伝えていくことで、栃木県全体の自然体験活動支援に貢献できると考えられる。今後は、本動画を視聴することが子どもの自然体験活動にどのように影響を及ぼすのか、検証していきたい。

【参考文献】

- 1) 無藤 隆監修 (2022) 新訂 事例で学ぶ保育内容<領域>環境. 株式会社萌文書林. pp. 237
- 2) 文部科学省 (2018) 幼稚園教育要領.
- 3) 日置光久・神長美津子監修 (2021) 体験と学びを深めるネイチャーゲーム. 公益社団法人日本シェアリングネイチャー協会. pp. 178