

平成 30 年度 卒業論文

岐阜県中津川市加子母地区における子どもの自然体験活動に関する研究

A Study on Nature Experience Activities For Children- in Kashimo District, Nakatsugawa City, Gifu Prefecture

指導教員

名古屋工業大学 建築・デザイン工学科

藤岡伸子 教授

建築・デザイン工学科 建築系プログラム

平成 27 年度入学 27116011

岡本 昂大

2018 年 12 月 10 日 提出



目次

第1章 序論

1.1 研究の背景と目的	2
1.2 既往研究	3
1.3 研究の対象と流れ	5
1.4 本論文の構成	6

第2章 ネイチャーゲームの概要と自然体験活動の位置付け

2.1 本章の目的	7
2.2 ネイチャーゲームの概要	8
2.2.1 ネイチャーゲームとは	
2.2.2 ネイチャーゲームの三つのキーワード	9
2.2.3 ネイチャーゲームのアクティビティ	11
2.3 ネイチャーゲームと環境教育	14

第3章 加子母地区の概要と保護者の遊びの内容

3.1 本章の目的	15
3.2 加子母地区の概要	16
3.3 自然体験に関するアンケート調査	19
3.3.1 調査概要	
3.3.2 質問項目	20
3.3.3 調査結果	25
3.4 恵那こぶしの会	28
3.5 じゃんじゃん	32
3.6 小結	36

目次

第4章 山遊びワークショップの実施

4.1	本章の目的	37
4.2	ワークショップのねらい	38
4.3	ワークショップの計画	39
4.3.1	ワークショップの内容についての計画	41
4.3.2	「福崎の森」の整備	43
4.3.3	最終確認	45
4.4	ワークショップの実施	46
4.5	ワークショップの様子	50
4.5.1	ネイチャーゲームの様子	
4.5.2	じゃんじんの体験の様子	52
4.5.3	木登り等の体験の様子	53
4.6	子どもへのアンケート調査	55
4.6.1	調査概要	
4.6.2	質問事項	56
4.6.3	調査結果	58
4.7	小結	62

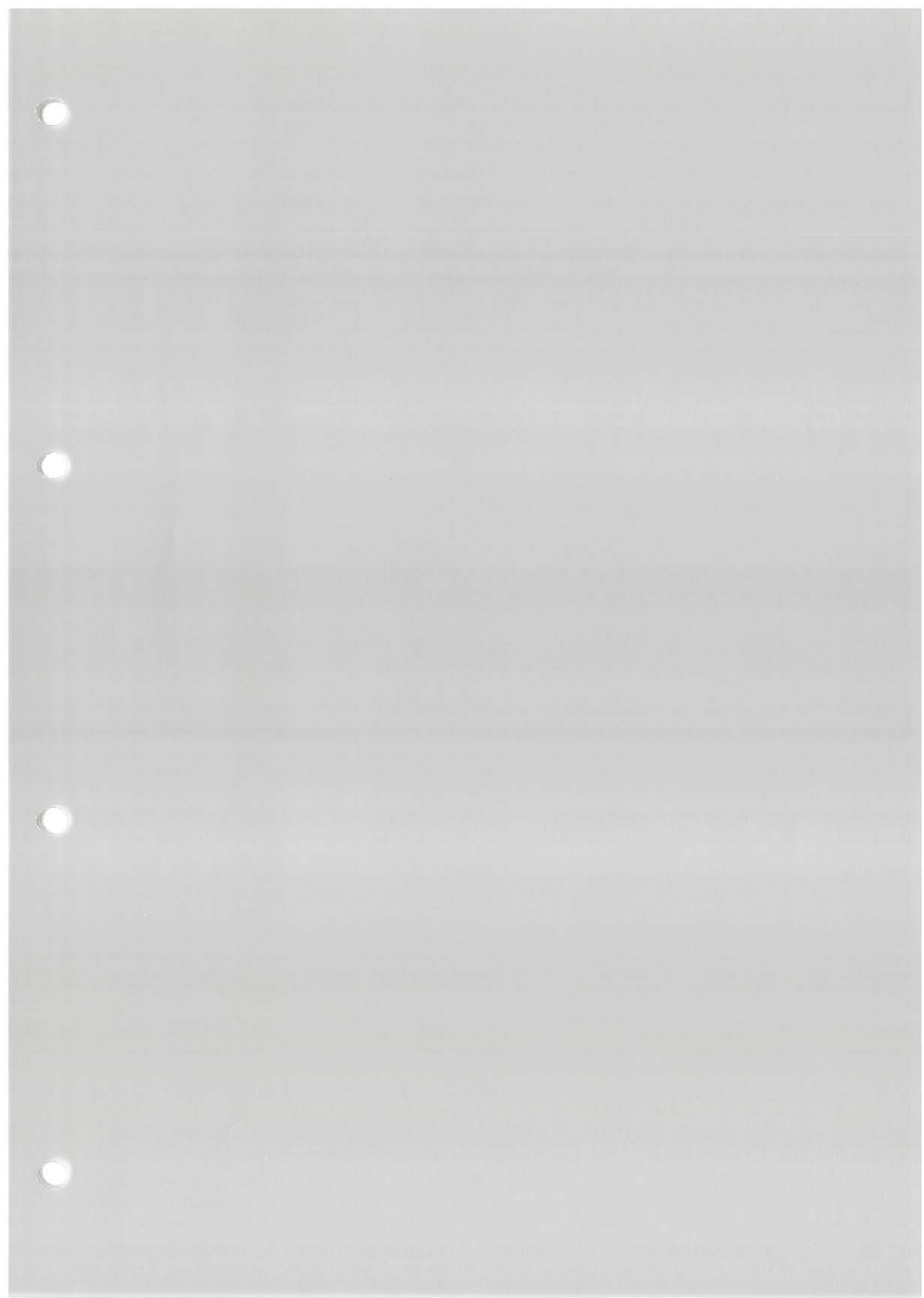
第5章 結論

5.1	本章の目的	63
5.2	総括	64
5.3	今後の展望	66

参考文献	67
------	----

謝辞

付録資料



第1章 序論

1.1 研究の背景と目的

岐阜県中津川市加子母地区は94%を森林が占める、自然豊かな中山間地域である。当地区では林業が盛んであり、住民は自然を身近に感じながら生活をしている。しかし近年では、中山間地域でも習い事に通う子どもが増加した事、子どもの安全を考えて、危険な遊びをさせない保護者が増加したなどの要因により、子どもたちが自然の中で遊ぶ時間が減少し、またテレビゲームやコンピュータの普及の影響で、子どもたちの遊び場が屋内化してしまっている。このような外遊びの減少により、自然の中での遊びを知らない子どもが増えてきている。

これに対して、加子母地区では子どもたちが自然と触れ合う機会をつくる活動を様々な団体が行っている。その一つに「恵那こぶしの会」という女性林業団体があり、山村文化の伝承を目的として、地域の子どもたちや加子母地区以外から訪れた人を対象として、自然と触れ合いながら山や木について学ぶことができる森林教室を開催している。

そこで、恵那こぶしの会の森林教室に、地域の人々の意見を反映した遊びを計画し、子どもたちを対象とした山遊びワークショップという形で実践することで、森林教室をより自然と触れ合うプログラムにすることが可能である。

本研究では、恵那こぶしの会の方々と協働し、森林教室をより包括的な自然体験活動の場とするために、加子母地区の保護者が幼少期に行っていた外遊びに関するアンケート調査を踏まえて、ネイチャーゲームや木材、立木を使った遊びを検討する。その後、子どもたちが自然の中で遊ぶ楽しさや大切さを感じる山遊びワークショップを提案・実施することで、自然体験活動の大切さを子どもたちに伝え、恵那こぶしの会の森林教室が加子母地区での自然体験活動の場として活用されることを目的とする。

1.2 既往研究

CiNii Articles (国立情報学研究所論文情報ナビゲータ <http://ci.nii.ac.jp/>) から、「中間山地域」「子ども」「自然」「遊び」「ワークショップ」をキーワードに検索をし、その概要を検討した。その中から、本研究に関するものを抽出し、次頁に示す。(表 1.2)

以下、既往研究について述べる。

1：地域の自然環境に育まれた自然素材を用いたワークショップを通じた、アート教育の効果については、渡辺一洋が、「自然環境を舞台にした造形ワークショップの取り組み：「Drake アートプロジェクト」への関わりとアート教育についての一考察」(『環境芸術学会論文集 (9)』71-80,2010) で考察している。

2：中山間地域の地域資源について、子どもや若い世代がどのように暮らしの中で関わりをもち、それをどのように評価しているかについては、山下仁が、「子ども世代による地域資源に関わる活動参加とその評価」(『農村計画学会誌 23』241-246,2004) で分析されている。

3：中山間地域での「地域活性化」の事例を参考に、現在の課題とその解決に向けた取り組みから、今後の持続可能性の思考することについては、西村俊が、「持続可能性を指向した中山間地域の活性化」(『民族植物学ノオト 5』14-18,2012) で考察している。

4：「安心して挑戦できる環境要件」の多面的理解を通して、自然体験の幼児教育への展開方法を検討することについては、遠藤智里が、「幼児教育における子どもと森：安心と挑戦をもたらす環境としての樹木」(『日本森林学会大会発表データベース 129(0)』41, 2018) で考察している。

子どもが自然環境に接する活動の実施については、多く述べられているが、遊びを通じた地域資源の活用やその発展について述べられている論文は見られなかった。

表 1.2 既往研究一覧

番号	検索ワード	タイトル	著者	収録刊行物	
1	自然 ワークショップ 子ども	自然環境を舞台にした造形ワークショップの取り組み ：「Drake アートプロジェクト」への関わりとアート教育についての考察 幼児教育における子どもと森 ：安心と挑戦をもたらす環境としての樹木	渡辺一洋	環境芸術学会論文集	2010
2			遠藤智里	日本森林学会大会発表データベース 129	2018
3	中山間地域	子ども世代による地域資源に関わる活動参加とその評価	山下仁	農村計画学会誌 23	2004
4	子ども	持続可能性を指向した中山間地域の活性化	西村俊	民族植物学 / オト 5	2012

1.3 研究の対象と流れ

本研究では、恵那こぶしの会で行われている森林教室の場を借りて、加子母地区の子どもたちを対象とした自然体験活動を企画・実施し、その結果を評価する。

研究の流れとしては、まず恵那こぶしの会の会長やそれに携わる人を対象に聞き取り調査を行う。次に、加子母地区の小・中学生の保護者を対象として自然の中での遊びについてのアンケート調査を実施し、それを踏まえて山遊びワークショップを計画・実施をする。その後、山遊びワークショップの参加者へのアンケート調査を通して、子どもたちの意見を収集する。上記の一連のプロセスを経て、自然体験活動の現状と今後の有用性について検討し、考察する。

1.4 本論文の構成

本論文の構成を以下に示す。

- 第1章 本論文の背景と目的について述べる。
- 第2章 ネイチャーゲームの概要について述べる。
- 第3章 岐阜県中津川市加子母地区の概要と加子母地区の小・中学生の保護者を対象としたアンケート調査を実施し、分析を行う。また、恵那こぶしの会とじゃんじんの概要についても述べる。
- 第4章 「福崎の森」にて秋の森林教室として、山遊びワークショップを計画・実施し、その効果を確認する。
- 第5章 加子母地区における自然体験活動の現状と今後の展望について述べる。

第2章 ネイチャーゲームの概要と自然体験活動の位置付け

2.1 本章の目的

人間は、自然と関わる中で心が癒され活動へのエネルギーを得ることができ
る。この意味で自然体験活動というものは、欠くことができないものであると
いえる。

近年の情報化や少子化、都市化などの環境の著しい変化により、自然体験活
動を体験せずに育つ子どもが増えている。このような背景を受け、子どもにとっ
ての自然体験の意義を見直し、自然と関わる体験を考えることが必要となっ
ている。

本章では、本論文で取り上げる自然体験活動の一つである、ネイチャーゲー
ムについて述べ、子どもと自然体験活動の関係を理解することに役立てるこ
とを目的とする。

2.2 ネイチャーゲームの概要

本節では、体験型環境教育としてのネイチャーゲームとはどのようなものなのか、文献等からその概要を述べ、以下に記述する。

2.2.1 ネイチャーゲームとは

ネイチャーゲームは、1979年に米国のナチュラリストである、ジョセフ・コーネル氏により発表された活動である。「見る」「聞く」「触る」「嗅ぐ」などの感覚をつかって、自然を直接体験することにより自然への共感を育み、自然との一体感を得ることができる。また、身近な自然を使って、気軽に楽しみながら行うことができるのも魅力の一つとなっている。日本で考案されたものは日本シェアリングネイチャー協会が認定したものがネイチャーゲームとなる。現在、ジョセフ・コーネル氏が認定したものも含めて、約150もの認定アクティビティがある。

2.2.2 ネイチャーゲームの三つのキーワード

ネイチャーゲームをより深く理解するためには、ネイチャーゲームの背景にある理念を理解することが重要である。その理念となる三つのキーワードを説明する。

(1) 自然への気づき

子どもたちはネイチャーゲームを通して多くのことを感じる。そして、感じている自分の心に気づく。さらに周囲の人たちが、自分と同じかもしくは違うことを感じていることに気づく。そして周囲の人たちに影響を受けている自分に気づく。この繰り返しにより、自分自身が自然や人と関わりながら生きていることを実感できる。

(2) わかちあい

子どもたちの気づきをより深めるために、ネイチャーゲームでは、常にわかちあいの精神を大切にしている。わかちあいは経験や感動の共有によって一人一人の心を育てる。同時に、周囲の人との感受性の違いを心で受け止める準備ができる。なにかを評価されるのでもなく競争でもない人間関係は、とても静かで穏やかな雰囲気をつくる。

(3) フローラーニング

ネイチャーゲームでは、自然との出会いをより新鮮で味わい深いものにするために、フローラーニング（流れで学ぶ）を大切にしている。アクティビティごとに、第一段階から第四段階を表す動物のマークがついており、それぞれの活動の雰囲気を表している。（表 2.2.2-1）

表 2.2.2-1 フローラーニングを表す 4つの段階

フローラーニング	カワウソ 第一段階  熱意を呼び起こす 遊びの要素にあふれた活発な活動	カラス 第二段階  感覚をとぎすます 感受性を高め注意を集中する活動
	クマ 第三段階  自然を直接体験する 自然との一体感を感じる活動	イルカ 第四段階  感動をわちあう 理想と共感をわちあう活動

出典：日置光久、村山哲哉、神長美津子、津金美智子『子どもとネイチャーゲーム 保育と授業に活かす自然体験』（日本ネイチャーゲーム協会,2012/p21）

2.2.3 ネイチャーゲームのアクティビティ

ネイチャーゲームには約 150 種類のアクティビティがある。その種類を次頁の表 2.2.3-1 にまとめる。個々のアクティビティには「ねらい」があり、「手順」が明確になっている。今回の山遊びワークショップでは、「目かくしイモ虫」「いねむりおじさん」「フィールドビンゴ」を参考にして、アレンジを加えて提案した。

表 2.2.3-1 フローラーニングを表す 4 つの段階

1	大地の窓	3	落ち葉に埋もれて大地との一体感を全身で感じる
2	木の鼓動	3	木の中から聞こえる生命の躍動する音を聞く
3	目かくし歩き	3	音、香り、手触りで自然を感じる
4	わたしの木	3	一本の木と友だちになる
5	目かくしトレイル	3	森を散策しながら想像力を働かせる
6	ロールプレイ	3	想像力を働かせて対象物に感情移入する
7	音いくつ	2	音への感覚をとぎすます
8	色いくつ	2	色への感覚をとぎすます
9	カモフラージュ	2	擬態や保護色を見分ける
10	目かくしイモ虫	2・3	自然を散策しながら様々な感覚を働かせる
11	目かくし迷子	3	探索能力や方向感覚を高める
12	同じものを見つけよう	2	木の葉や実や羽など自然の落とす物を探索する
13	マイクロハイク	2	地表面の自然の世界をのぞく
14	生きもののピラミッド	1	生きもののピラミッドのしくみへの関心をもつ
15	森の設計図	4	自然界のつながりを考える
16	食物連鎖	1	食べものを通して自然界のつながりへの理解を深める
17	天敵と獲物	1	捕食者と被食者の関係を体験的に学ぶ
18	植物遷移の旅	2	植生の時間的な変化を観察する
19	動物あてゲーム	1	動物の分類と生態に関心をもつ
20	私は誰でしょう	1	動物の分類と生態に関心をもつ
21	木の葉のカルタとり	1	木の葉を識別する力を高める
22	フクロウとガラス	1	学んだことを復習する
23	木のシルエット	1	樹木の形に関心をもつ
24	宝さがし	2	注意深く観察する力を高める
25	動物交差点	1	動物の分類と生態に関心をもつ
26	ノアの箱舟	1	動物の動作と行動を体験的に学ぶ
27	動物ジェスチャー	1	動物の形態と動作をチームワークで学ぶ
28	カウボーイゲーム	1	自然の中を気持ちよく駆けめぐる
29	カメレオンゲーム	2	夜の森との一体感を味わう
30	森の怪物	1	冒険心をもちながら、しのび足と敏しょう性を高める
31	いねむりおじさん	2	しのび足を学び、集中力を高める
32	コウモリとガ	1	コウモリとガの生態を体験的に学ぶ
33	暗闇を照らせ	2	気配を消して静かに歩く方法を学ぶ
34	バードコーリング	3	野鳥の活動に関心をもつ
35	とまり木	3	野鳥を自分のそばに呼び寄せる
36	森の狩人たち	3	野生動物を呼び寄せる
37	森の探偵団	2	野生動物を追跡する
38	狩人の訓練	3	自然と一体化して周囲の生きものの動きを感じる
39	ナイトハイク	3	暗闇の中の生きものたちの動きを感じる
40	サバイバルハイク	2・3	自然の中で生きる技術を体験的に学ぶ
41	感覚の広がり	3	自然に対する意識を深め、心を開く
42	サイレントウォーク	4	静かな心で自然を感じる
43	この指とまれ	1	動物の特徴と分類を学ぶ
44	自然の流れ	1	自然の生態やしぐみを経験的に学ぶ
45	木をつくろう	1	木のしくみや働きを体験的に学ぶ
46	ネイチャービンゴ	1	自然のしくみ、自然保護、環境倫理に関心をもつ
47	ハビタット	1	生きものと環境の相互依存について体験的に学ぶ
48	はじめまして	1	自然の好きな仲間と出会う
49	サウンドマップ	2・3	聴覚をとぎすます
50	ひとりぼっち	2・3	単独での自然体験を味わう
51	裸足で歩こう	2	足の裏の感覚を高め、静かに歩くことを体験的に学ぶ
52	動物紳士録	1・2	動物の動作や行動を体験的に学び感情移入する
53	ミステリアーニマル	3	動物の生活史を学び、想像力を通して一体感を感じる
54	詩の小道	3	単独で自然を感じとる
55	イメージの旅	3	物語への共感を通して自然を理解する
56	木の一年	3	木への尊敬と共感を感じる
57	カメラゲーム	3	自然の瞬間の美しさを感じる
58	ナチュラルリストの物語	4	物語への共感を通して自然との接し方や生き方を学ぶ
59	ネイチャーメディテーション	3・4	詩や俳句などの一語から自然の見方や感じ方を学ぶ
60	明日への手紙	4	自分自身の自然の接し方をふりかえる
61	私の詩	4	自然への愛情を表現する
62	夜は友だち	3	夜の自然への恐怖心をぬぐいさり穏やかな気持ちで感じる
63	フィールドビンゴ	2	様々な感覚を働かせて自然を散策する
64	感覚の輪	3	自然を自分の体の一部のように感じる
65	ナヴァホの詩	3	先住民の詩を通して自然の美しさを感じる
66	耳を澄ます	3	心を落ち着けて自然の中での静寂を感じる
67	湖面に映る山	3	自分の心を落ち着けて静寂を感じる
68	スティルネスメディテーション	3	周囲の自然と一体化し、その中に溶け込む
69	シンパシーウォーク	3	歩きながらまわりのものが自分の一部であるように感じる
70	ネイチャーチューニング	3	自分の波長を自然の波長にあわせる
71	自然への扉	4	人間としての生き方を自然から学ぶ
72	私のサイト	3	自然の中で気持ちのよい場所、探検したくなる場所を見つける
73	アドベンチャーハント	3	様々な感覚を働かせて自然を発見する
74	アースネーム	4	自然とより親密な友情を結ぶため、自分にもうひとつの名前をつける
75	パーティカルボエム	3	詩をつくる事で、その場所にもっと深くかかわる
76	自然へのインタビュー	3	想像力と推理力を使って、自然の木や石や動物の立場になってみる
77	サンセットウォッチ	3	日没の前後におきる自然の変化を体験する
78	動物の弁護士	3	想像力と推理力を使って、野生動物の立場に立ってみる

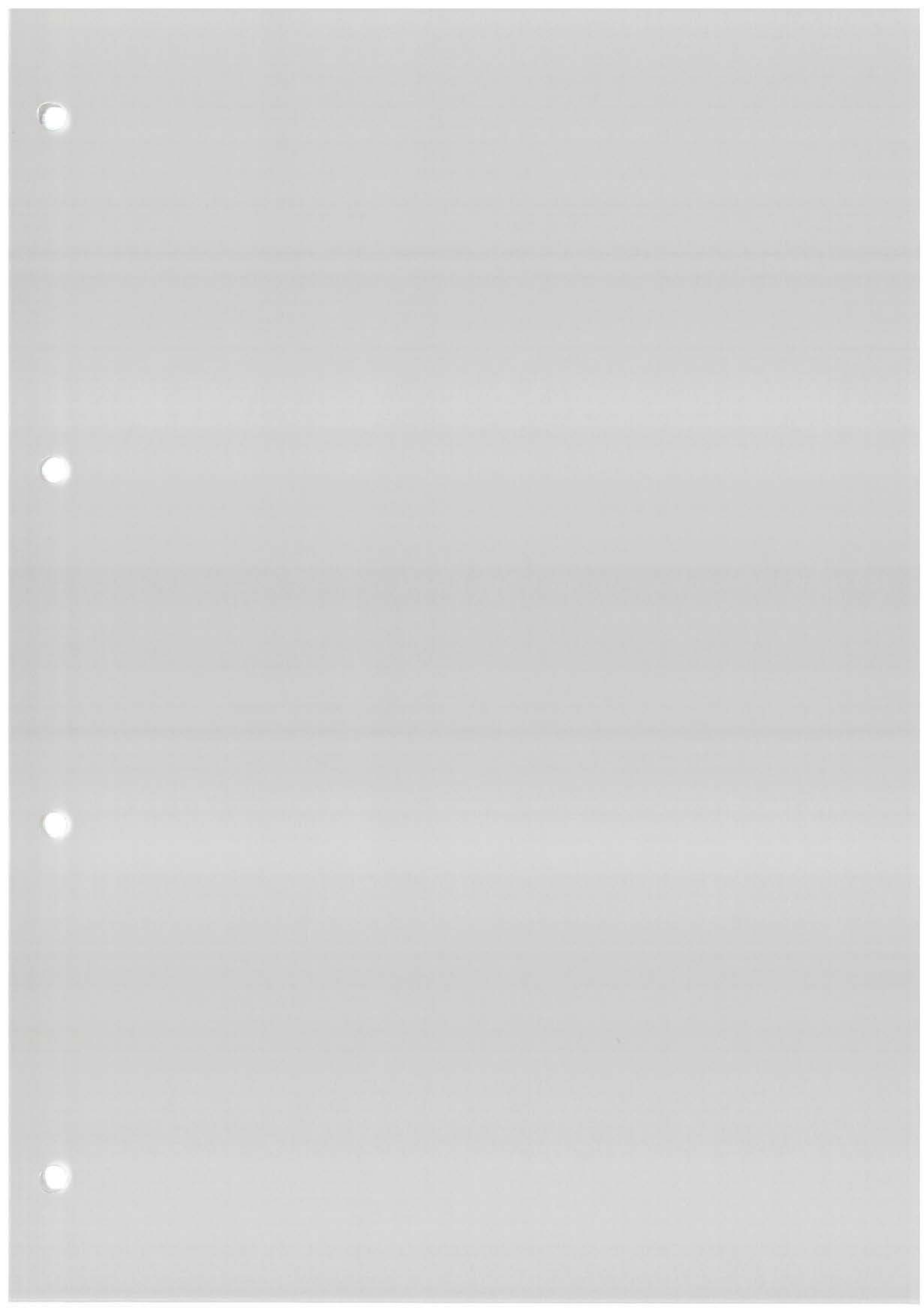
79	スナップショット	2	風景の変化に関心をもつ
80	木の百面相	2	木の形に関心をもつ
81	森の色あわせ	2	自然界の色の変化や違いに関心をもつ
82	じかき虫の日記	2	じかき虫の生態に関心をもつ
83	アニマルウォーク	1	野生動物の足跡や歩き方を体験的に学ぶ
84	フィールドバター	2	自然界の様々な形に関心をもつ
85	森の中の忘れ物	2	記憶力、観察力を高める
86	マントラッキング	1	雪上での足跡の観察力を高める
87	ごちそうはどこだ	1	野生動物の貯食を体験的に学ぶ
88	このぬけ跡だあれ	1	雪の中での観察力を高める
89	大きな葉っぱ	1	葉の特徴や大きさの違いに関心をもつ
90	木のキャッチフレーズ	2	想像力を使って木の特徴に関心をもつ
91	めざせ名探偵	2	木の特徴や形態を観察する力を高める
92	動物発見ラリー	1	動物の生息環境を体験的に学ぶ
93	きこりの親方	1	木の特徴や形態を観察する力を高める
94	森の美術館	2	風景の美しさを見つける
95	季節からの招待状	3	次の季節の兆しを感じる
96	落ち葉キャッチ	3	落ち葉のリズムを全身で感じる
97	白いキャンパス	1	雪をつかっ、自然を表現する
98	ノーズ	1	想像力と推理力を使って、生きものに関心をもつ
99	同級生をさがせ	3	自分と同じ年齢の木を探し、その木に感情移入をする
100	動物ヒントラリー	1	想像力と推理力を使って、生きものに関心をもつ
101	フォールドボエム	4	体験をふりかえり、わかちあう
102	動物質問室	1	想像力と推理力を使って、生きものに関心をもつ
103	四方十の川漁師	1	漁の疑似体験を通し川の営みに関心をもつ
104	ジグソーストーン	1・2	石への観察力を高める
105	小さな火を囲んで	4	仲間と自分の体験をわかちあう
106	木の合う仲間	2	木への観察力や愛着を育む
107	ディスカバーウォーク	2	その街にある自然を再発見する
108	そーっとのぞいてみてごらん	2	川や海の中にある自然の風景に関心をもつ
109	小さな美	2	自然界の小さな美に関心をもつ
110	わらしべウォーク	2	観察力を高め、自分の好きな自然物を見つける
111	わたしの暦	2	観察力を高め、自分自身の季節感をつくる
112	自然の関係ビンゴ	1	自然界のつながりを学ぶ
113	自然のつぶやき	1	観察力を高め、自然のメッセージを感じる
114	感觸の宝箱	2	触覚からその自然物を想像する
115	ネイチャーループ	1	自然界のつながりを学ぶ
116	シャドーシアター	1・4	影絵をつくり、体験をわかちあう
117	石の鑑定団	1	石への観察力を高め、石の多様性を学ぶ
118	川巡り・音巡り	2	聴覚をときずまし、川の様子に関心をもつ
119	かわらのあんな顔こんな顔	1	石への観察力を高める
120	名づけ親の旅	2	感覚をときずまして自然を観察し、その自然を表現する
121	タッチ&フィールド	2	触覚からその自然物を探し出す
122	木のセリフ	2	木への観察力や愛着を育む
123	動物カテゴリー	1	複数の動物の共通点を見つける
124	美の小道	3・4	詩を読みながら、自然への気づきを深める
125	私に似てるかな	2	観察力を高め、自分との共通点を探す
126	そよ風だし風つむじ風	2	風を感じ、その風に名前をつけて表現する
127	わたしの箱庭	4	自分の自然観を表現する
128	つなげて歩こう	2	感覚を研ぎすまし、自然物を多面的にとらえる
129	ジャンケン落ち葉集め	1	葉の特徴に関心をもつ
130	かおりの小箱	2	嗅覚を研ぎすまし、香りの違いを学ぶ
131	見つけて！森のおみやげ	1	自分の好きな自然を探し、相手に紹介する
132	アニマルコール	1	聴覚を研ぎすまし、相手を探す
133	自然の紋	2	観察力を高め、自然の模様を見つけ表現する
134	ツリーオークション	1	木への関心をも高める
135	自然のかさねことば	2	観察力を高め、ことばで表現する
136	アニマルトレイル	2	動物の目線で自然を体験し、動物への感情移入をする
137	鳴きまね合唱団	1	生きものの鳴き声に関心をもつ
138	あの色この色どこの色	2	自然のなかのさまざまな色を発見する
139	つながりの一歩	1	自然界のつながり（食物連鎖や共生など）を学ぶ
140	しぜんのだいすきだいじさがし	2	身近な自然にある落ち葉や木の実に親しむ
141	かさね色	2	自然界の色を再発見する
142	風と話そう	3	風を観察し、風によって営まれる自然を感じる
143	みたね！あったね！さわたたね！	1	さまざまな生きものの生態を確認する
144	不思議探検隊	1	自然の中の不思議を発見する
145	落ち葉のささやき	2	落ち葉を観察し、親しみを持つ
146	みんなの季節感	1	季節感を観察し友だちと共有する
147	音の日記	2	音による自然観察
148	おちばがお	2	葉っぱを観察し、顔を見つけた
149	自然とわたし	3	自然をじっくり観察し、心の落ち着きや自然との一体感を得る
150	わたしは見える	2	目の前にある自然を感じ言葉で表現する
151	光のいたずら	2	光と陰によってつくり出される自然の造形を観察する
152	かおりのしおり	2	においによる自然観察
153	この土を探せ	2	土を五感で体験する
154	3つのさがしもの	2	ある擬態語にふさわしい自然を見つける

出典：日置光久、村山哲哉、神長美津子、津金美智子『子どもとネイチャーゲーム 保育と授業に活かす自然体験』

(日本ネイチャーゲーム協会, 2012/p22,23)

2.3 ネイチャーゲームと環境教育

環境教育にはさまざまな教育活動が含まれているが、それが自然環境と人との結びつきに関わる学習要素を含むものである点はほぼ共通している。「自然への気づきを得る」という目的をもつネイチャーゲームは、体験型環境教育の効果的指導法の一つである。



第3章 加子母地区の概要の保護者の遊びの内容

3.1 本章の目的

本章では、加子母地区における保護者が幼少期に行っていた遊びを、子どもが保護者に聞き取りをする形式で行うアンケートにより調査した。得られた結果から、加子母地区における保護者が幼少期に行っていた遊びを明らかにし、加子母地区の子どもたちが昔の遊びを知り、次世代に継承する機会をつくることを目的とする。

3.2 加子母地域の概要

本節では、加子母地区の概要について詳述する。

(1) 地理

岐阜県中津川市加子母地域は岐阜県東部、長野県との県境に位置し、木曾川水系白川沿いにある中山間地域である (図 3.2-1)。

地域の北東部には標高 1,500m を超える阿寺山地と、西部に広がる東美濃高原に挟まれた南北に長い形状をしている。地区内の 94% を山林が占め、東濃ひのきの主産地として有名であり、加子母地区の東部にある神宮備林は伊勢神宮の式年遷宮に使用される木材を供給している。生活地域は、北から「小郷」「小和知」「二渡」「番田」「中切」「上桑原」「中桑原」「下桑原」「万賀」「角領」の全 10 区に分かれており、南北の 5 区ごとに「上半郷」「下半郷」と呼ばれる (図 3.2-2)。

南の付知町・川上村とともに、長野県境と接して裏木曾とも呼ばれている。



図 3.2-1 加子母地区の位置

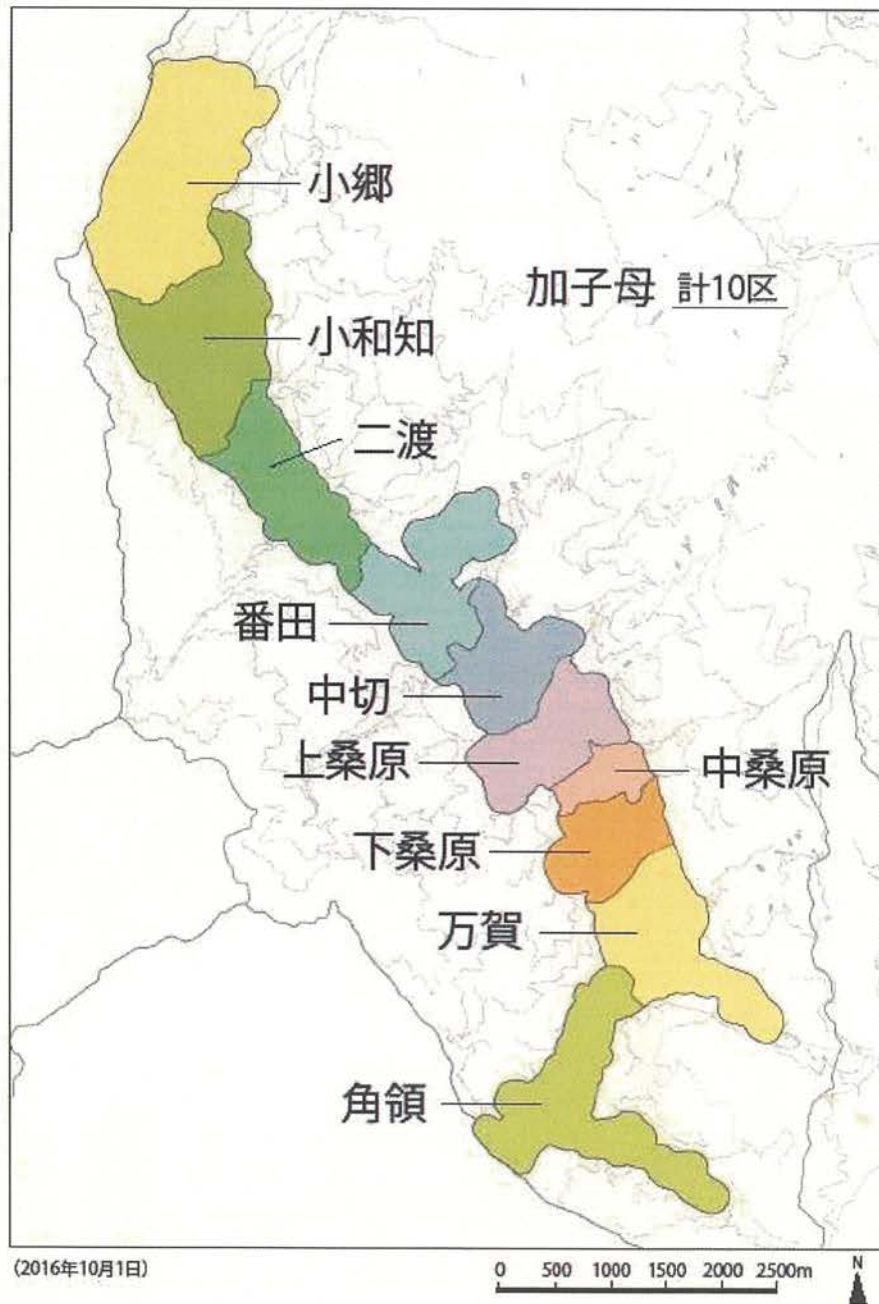


図 3.2-2 加子母地域の区割り

(2) 人口

2018年11月1日時点で、加子母地域の人口は2848人（男性1401人、女性1477人）となっており、世帯数は985世帯となっている。

(3) 産業

主な農業、畜産、林業、木工業などである。農業は7月から10月にかけて収穫される夏秋トマトが主産物、飛騨牛の肥育では県内有数の産地でもある。加子母で生産される良質なひのきは、「東濃ひのき」として建築材などで使用されている。また加子母の国有林にある神宮備林は伊勢神宮の式年遷宮に使用される木材を供給してきたことで有名である。世界遺産でもある国宝姫路城で解体修理の際にもこの国有林から伐り出された心柱が使用されている。

(4) 教育

地域内に、小学校と中学校は一つずつ存在するが、高等学校は存在しない。そのため、地域の高校生は地域外の高校へ通うために加子母を離れる生徒もあり、小中学生が地域の子どもの中心的な年代となっている。

3.3 自然体験に関するアンケート調査

3.3.1 調査概要

調査期間：2018年9月3日～9月18日

回答者：加子母小学校1年生～加子母中学校3年生の保護者
(小学校123名、中学校90名 回収率：64%)

目的：①子どもが保護者に聞き取りをして、記入するインタビュー形式のアンケートにすることで、親子の間で昔の遊びについての会話を生む出すきっかけを作る。

②保護者が幼少期に、どのようなことをして遊んでいたかを調査することによって、ワークショップの参考にする。

調査内容：加子母地区での小・中学生の保護者の遊びの内容を把握する。アンケートは、同じ内容だが小学校低学年、小学校高学年、中学生で聞き方を分けて作成した。また、回答は子どもが自分で聞き取りをして記入する記述式とした。

3.3.2 質問項目

質問項目は、①【保護者の幼少期の遊び場所】、②【保護者の幼少期の遊びの内容】、③【保護者の幼少期の山遊びの経験】、④【保護者の幼少期の山遊びの内容】とし、調査結果を述べる。

(1) 保護者の幼少期の遊び場所と内容

保護者の幼少期の遊び場所と内容について質問した。子どもが誰に聞き取りをしたか尋ねる。その後、その聞き取りを行った相手に対して幼少期において、屋内か屋外のどちらで遊ぶことが多かったか、また具体的な遊びの内容とその遊びのルールを尋ねた。(次頁の図 3.2.2-1 参照)

(2) 保護者の幼少期の山遊びの経験と内容

保護者が幼少期に山遊びの経験があるかどうか質問した。その後、その山遊びの具体的な内容を尋ねた。(次頁の図 3.2.2-2 参照)



3の遊びの遊び方（ルールなど）について教えてください。

Four horizontal dashed lines for writing an answer.



1で答えた人は、子どものころ森や山の中で木や葉っぱを使って遊んだことはありますか？

ある ない

ある

ない



「ある」と答えた人は、それはどのような遊びですか？
（下の四角の中に入れてください。）

Four horizontal dashed lines for writing an answer.

調査はこれで終わりです。

ご協力ありがとうございました。



図 3.3.2-2 【保護者の幼少期の山遊びの経験と内容】を問う項目

3.3.3 調査結果

(1) 保護者の幼少期の遊び場所と内容

保護者が幼少期に屋内か屋外どちらで遊ぶ事が多かったか尋ねたところ、84%の保護者が幼少期に外遊びをしていたと回答している。またその遊びの内容の代表的な意見を次頁の表 3.3.3-1 にまとめる。「鬼ごっこ」、「かくれんぼ」、「だるまさんが転んだ」などの意見を得ることができた。これらの意見から、保護者が行っていた外遊びの内容については、現在でも行われているような遊びも多く見られた。

表 3.3.3-1 保護者の外遊びの代表的な意見

キックベース
木登り
川遊び
秘密基地作り
ダムづくり
ダンス
鬼ごっこ
かくれんぼ
サッカー
ドッジボール
野球
大縄跳び
だるまさんが転んだ
竹とんぼづくり
魚釣り
ドングリで駒作り
スケート
鉄棒
ブランコ
陣地取りゲーム
ゴム跳び
人形遊び
おままごと
ドラム缶転がし
かかし
絵本
お姫様ごっこ
探検
ジャングルジム
だるまさんが転んだ
田んぼで野球・サッカー
影踏み
ザリガニ取り

(2) 保護者の幼少期の山遊びの経験と内容

保護者に幼少期の山遊びの経験を尋ねたところ、65%の保護者が幼少期に山遊びをしていたと回答している。またその遊びの内容の代表的な意見を次頁の表 3.3.3-2 にまとめる。「木のつるでターザンごっこ」、「落ち葉のお金でおままごと」、「木の枝でチャンバラごっこ」などの意見を得ることができた。これらの意見から、保護者が行っていた山遊びの内容について、自然が多い地域だからこそできる遊びが多くあった。

表 3.3.3-2 保護者の山遊びの代表的な意見

カヤの実で笛作り
笹舟
落ち葉で布団作り
ドングリで駒・首飾りづくり
虫取り
秘密基地作り
木登り
葉っぱをお金にしておままごと
朴葉の葉っぱでお面づくり・飛行機づくり
木の枝でチャンバラごっこ
木のつるでターザンごっこ
落ち葉のお金でおままごと
松の葉でわらじ作り
石の上で葉っぱをすりつぶす
竹で釣り竿をつかって、魚釣り
木で鉄砲作り
カンマメの実を投げて遊ぶ
三つ葉のクローバーで首輪作り

3.4 恵那こぶしの会

本節では、加子母地区の女性林業団体である「恵那こぶしの会」について、その概要を述べる。

(1) 基本情報

所在地・・・岐阜県中津川市

設立年・・・1997年4月

会員・・・女性31人

年齢・・・28歳～75歳 平均55歳（現在）

(2) 地域の概要

グループの活動拠点である恵那地域は、岐阜県の東南部に位置し、最北端の加子母地域からは飛騨川の支流である白川（加子母川）、中央部には木曾川とその支流が流れ、それぞれに沿うように集落が連なる典型的な中山間地である。（図3.4-1）また、南に恵那山、北には小秀山、東には木曾御岳に連なる奥三界山、西には笹置山、二ッ森山などがそびえ立ち、それぞれが裏木曾県立自然公園、恵那峡県立自然公園、胞山県立自然公園に指定されている。

恵那地域の総面積の80%が森林で、人工林率は61%であり、岐阜県平均の45%を大幅に上回っている。



図 3.4-1 岐阜県の市区町村の概要図

(3) 活動の経緯

恵那地区の林業グループは、ほぼ 100%男性で活動していたが、身近な自然や林業への関心が薄れていく中で、身近なところから女性ならではの視点で森林へ一歩近づけないだろうか、と現会長を中心に考えるようになり、山の恵みを感じてもらい、豊かな山を次世代へ繋げていきたいという思いが高まった。

そこで林家の嫁以外にも、山へ関心がある人たちや、自分の娘たちも呼びかけて仲間を集い、恵那こぶしの会が設立された。会員の多くが実際に林業に携わってはいないものの、地域の森林・林業や山村文化の伝承を目的に活動している。

(4) 活動の概要

地域の子どもたちを対象とした森林教室、学校林活動、都市住民を対象とした森のネットワーク活動や企業との連携を行うなかで、山村文化の伝承に力を注いでいる。

(4.1) 郷土料理を振舞う

地域を訪れた人へのおもてなしに郷土料理を振舞う行事を行っている。名古屋方面からの小学校のキャンプで、子どもたちと一緒に朴葉寿司や五平餅、芋もちなどの郷土料理をつくったり、毎夏、加子母地区へ木造建築実習にやってくる木匠塾の都市部学生さんたちに朴の葉を採るところから朴葉寿司をつくる体験を通して山村地域の文化を体験できるようにしている。

(4.2) 山遊び

山村地域の子どもたちでも山に入る機会は減っている。そこで、恵那こぶしの会は、子どもたちが山に親しんでもらい、森林からの恵みの大切さを知ってもらうために、毎年、春と秋に小学生を対象にした森林教室を開催している。具体的には枝打ち体験、自然観察、ネイチャーゲーム、地域の資源を活用した木工工作などを行っている。

(4.3) 林業女性グループ交流集会を開催

県下の林業女性グループの交流を図るため、女性林業グループ交流集会を県下持ち回りで毎年開催している。県下の林業女性グループの人たちに加子母地区の歴史やヒノキの神宮備林を紹介している。

(5) 今後の課題

恵那こぶしの会は、地域の森林資源とそれに関わる文化は地域の貴重な宝物であり、この地域の財産を地域全体で次世代へ引き継いでいく必要があると考えている。今後は、山村と都市との交流、地域内の世代間交流などを通じて、先人から引き継いだ多くの地域の財産を、子どもや孫へと伝承することにより、「持続可能な地域づくり」を行っていけるような活動に取り組んでいきたいと思っている。

3.5 じゃんじゃん

本節では、加子母地区の山村文化の一つであるじゃんじゃんについて、その概要を述べる。

(1) じゃんじゃんがなぜ必要だったか

昔は山で茅や薪を刈っていた。刈るところが奥山だったので運搬手段としてじゃんじゃんという技術を使って、林道や作業道がない時代に束にした茅や薪を線と木の掛け車を使って、奥山から一気に麓まで輸送することができた。

(2) じゃんじゃんの設置

じゃんじゃんの設置について、次頁の表 3.5-1 に示す。それぞれ茅場から綱場に線を張り、そこから主線で下の綱場に送る。その後、下の綱場から各家に送る。途中で線がたるむので鳥居をつくって線の高さを維持した。鳥居の鍵の向きは一定となっている (表 3.5-2)。

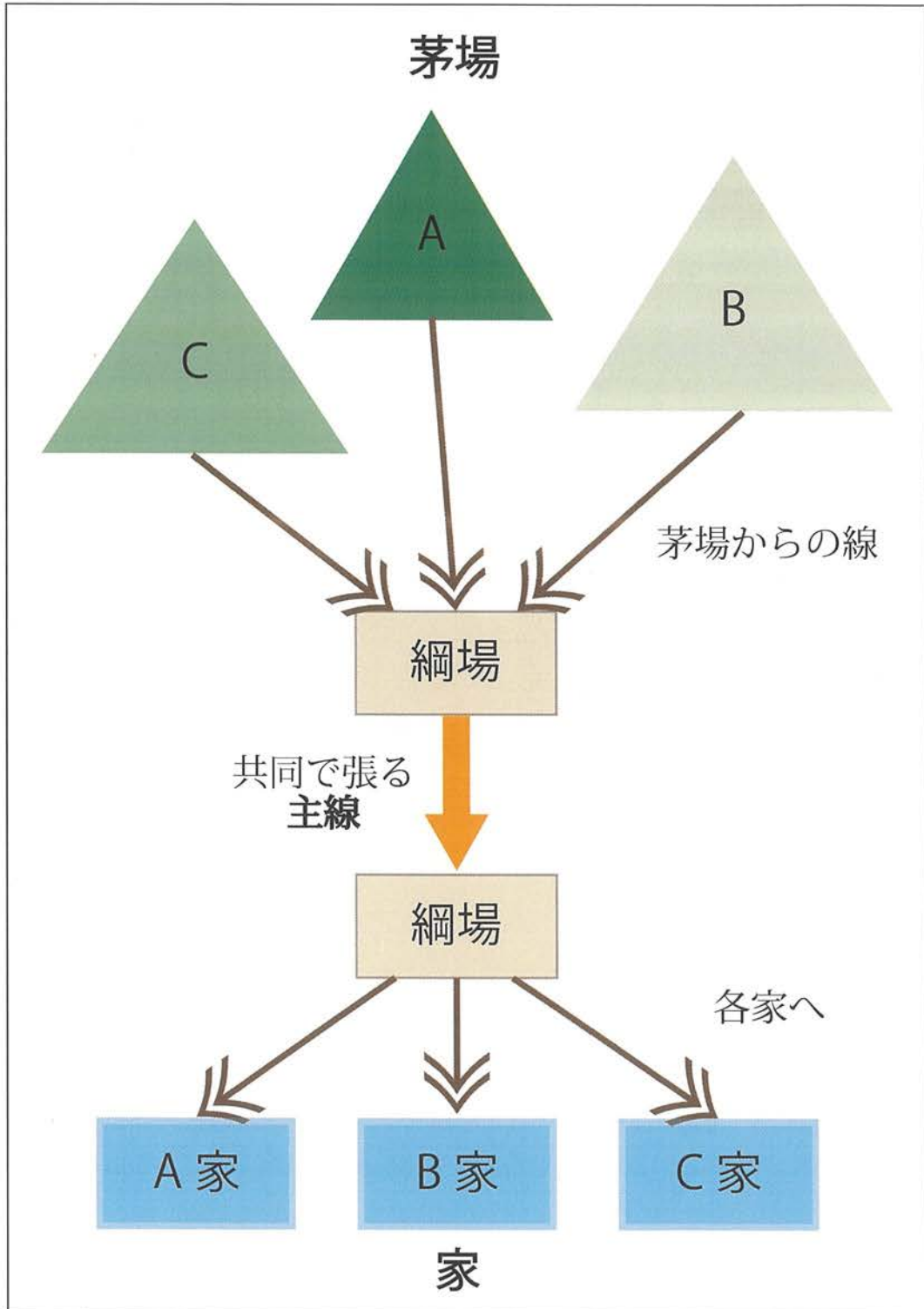


表 3.5-1 じゃんじんの設置

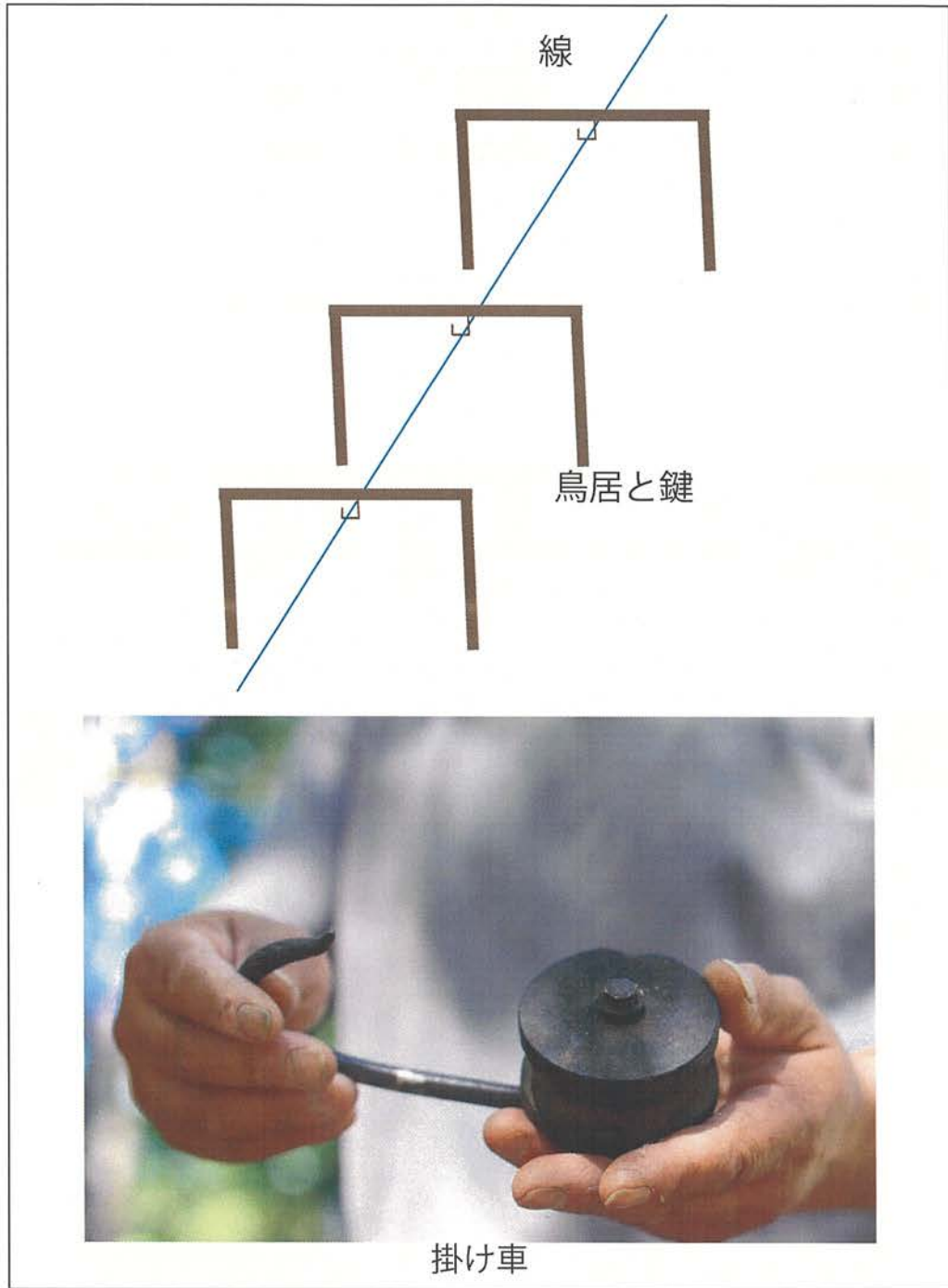


表 3.5-2 鳥居の設置

(3) じゃんじんの使用

朝家を出るとき「掛け車」を背負って茅場に行く。刈った茅を藁で作った「すがい（荒縄）」で束にして掛け車で主線の綱場まで降ろす。必ず掛け車の数を数えておく。最後に掛け車に荷物を付けて降ろすことで終了の合図とした。

(4) なぜじゃんじゃんと言うのか

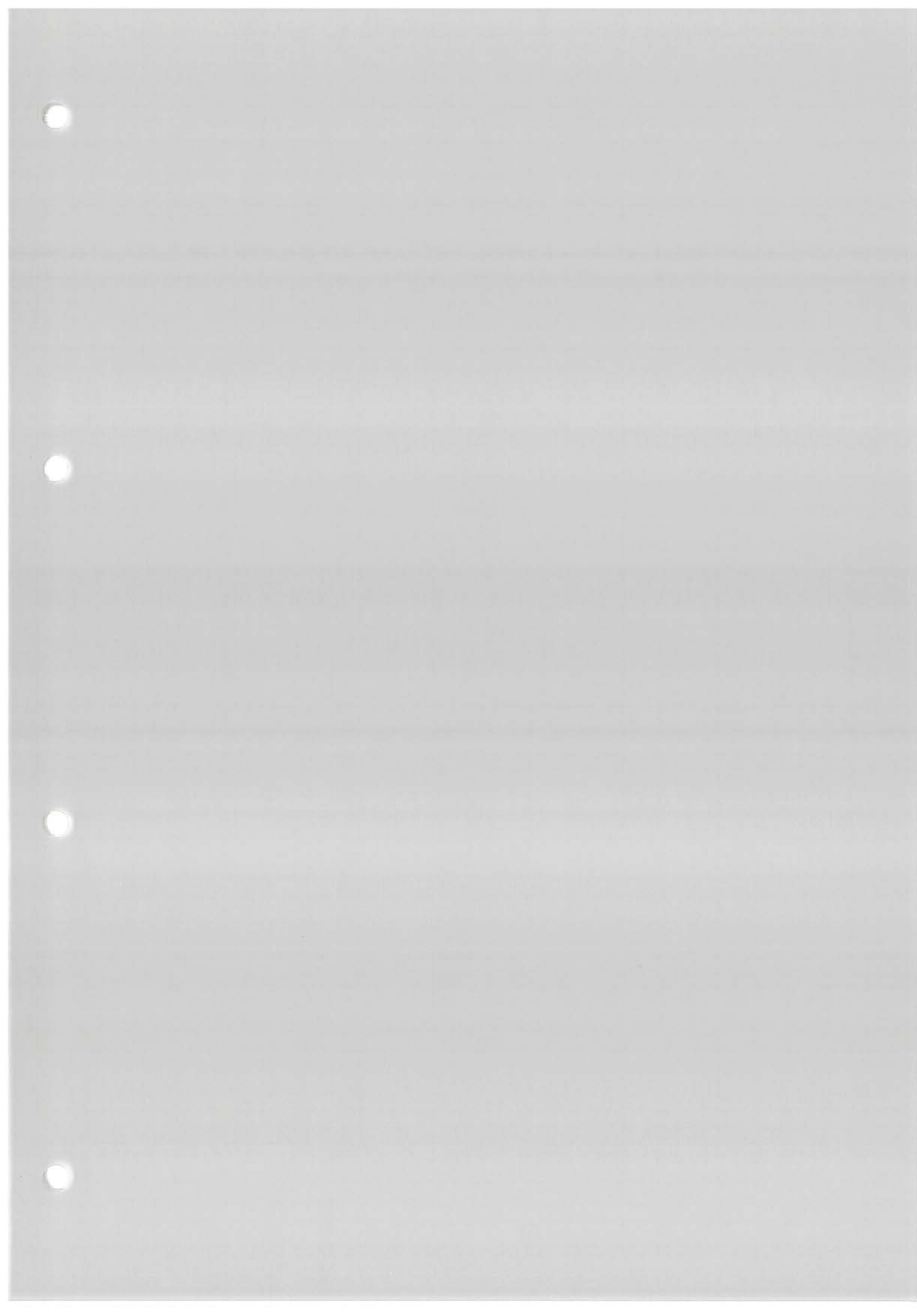
諸説あるが、

- ①「これからかけて降ろすよ」という合図に線をたたいて知らせる時の音がじゃんじゃんというので、「じゃんじゃん」と名付けた。
- ②荷物を運んでくるとき掛け車が線を伝わってくる時、ジャーンと言う音、鳥居を通るときいったん音がなくなり又ジャーンという音がするため、「じゃんじゃん」と名付けた。

3.6 小結

保護者へのアンケート調査を通して、加子母地区では、保護者が幼少期に行っていた山遊びが現在の子どもたちには行われていないことが明らかになった。その原因のひとつとして、保護者が子どもに危険な遊びをさせないなどの原因が考えられる。しかし、恵那こぶしの会や加子母地区の自然体験活動に携わる人は子どもたちに自然と触れ合ってほしいと考えている。

今回のワークショップによって恵那こぶしの会の森林教室が加子母地区における子どもたちの自然体験活動の場となることを期待する。



第4章 山遊びワークショップの実施

4.1 本章の目的

本章では、加子母地区において自然体験活動を行う指導者、加子母森林組合及び恵那こぶしの会をはじめとした地域と連携して、秋の森林教室として、「福崎の森」にて子どもたちを対象とした山遊びワークショップを計画・提案・実施し、その効果について述べる。

4.2 ワークショップのねらい

本ワークショップでは、森林教室をより良い自然体験活動の場とするために、聞き取り調査やアンケート調査を踏まえてネイチャーゲームや木を使った遊びを検討し、子どもたちに自然の中で遊ぶ大切さを学ぶ山遊びワークショップとすることをねらいとする。

上記を達成するために、

- ①それぞれの遊びにテーマをつけて、自然をより感じられること
 - ②普段あまり経験しないような遊びを計画すること
- をワークショップのポイントとし、重点を置いて計画した。

4.3 ワークショップの計画

計画の流れを次頁の表 4.3-1 に示し、各節により各計画段階について順に述べる。

表 4.3-1 ワークショップの計画の流れ

節	日付	内容		場所
4.3.1 山遊びワークショップ内容についての計画	2018年 8月4日	恵那こぶしの会の 代表者 梅田寿美さん と打ち合わせ		梅田寿美さん宅
		「福崎の森」の下見		「福崎の森」
	9月14日	加子母地区において 自然体験活動に携わる 指導者2名と打ち 合わせ		道の駅加子母
		加子母森林組合と 打ち合わせ		加子母森林組合
		恵那こぶしの会と 打ち合わせ		加子母ふれあいの館
4.3.2 整備	9月27日 10月3日 10月12日	「福崎の森」の整備		「福崎の森」
4.3.3 最終確認	10月8日	恵那こぶしの会と 打ち合わせ		「福崎の森」
		加子母森林組合と 打ち合わせ		「福崎の森」

4.3.1 ワークショップの内容についての計画

ワークショップの当日までに、恵那こぶしの会や加子母森林組合、加子母地区において自然体験活動に携わる指導者と打ち合わせや、フィールドの選定などを行った。その打ち合わせの内容を表 4.3.1-1、表 4.3.1-3、表 4.3.1-4 にまとめる。

また、加子母小学校・加子母中学校へのアンケートの作成、当日のマニュアルの作成、参加した子どもを対象としたアンケートの作成も行った。

表 4.3.1-1 恵那こぶしの会との打ち合わせの内容

場所の選定・調査
<p>場所の候補地 ●福崎の森 ●尾城山 ●加子母小学校ビオトープ近くの広場</p> <p>調査をした結果、今回は「福崎の森」に決定。(表 4.3.1-2)</p>
ワークショップの内容
<ul style="list-style-type: none"> ・「ネイチャーゲーム」「じゃんじんの見学」「木登り」を午前から順に行う。 ・雨の場合、「加子母 ふれあいの館」にて雨の日の日程で行う。
子どもの募集
<p>恵那こぶしの会の者にチラシを書いてもらい、加子母小学校に、配布をする。</p>
集合時刻・集合場所・現地までの交通手段
<ul style="list-style-type: none"> ・午前9時に集合。受付は恵那こぶしの会が行う。 ・「加子母 ふれあいの館」に、集合。 ・「福崎の森」までの送迎方法は、加子母総合事務所にワゴン車を借りて行く。
子どものグループ分け
<p>当日、クジにて1グループ4名程度に分かれる。</p>
安全対策
<p>ヘルメット、軍手を用意する。学生と大人で子どもの安全は常に確保する。</p>
おやつを検討
<p>おやつは、恵那こぶしの会がジュースを用意し、名古屋工業大学側で、草餅を用意する。</p>

表 4.3.1-2 場所の候補地の概要

御城山	<ul style="list-style-type: none"> ・生活圏からかなり遠い。 ・登れるような木が残っていない。 ・途中から歩くが、歩いていくのが、大変。
加子母小学校 ピオトープ近くの広場	<ul style="list-style-type: none"> ・登れるような木などはない。 ・遊びの幅が限られてしまう。 ・自然が整備されすぎている。
福崎の森	<ul style="list-style-type: none"> ・生活圏から近く、移動も容易にできる ・広葉樹林が広がっている場所がある。 ・自然が多く、野外活動に適している。

表 4.3.1-3 加子母森林組合との打ち合わせの内容

日程の確認
じゃんじんの体験は PM12:00 ~ PM12:45 に行う。
体験の仕方
<ul style="list-style-type: none"> ・進行は、加子母森林組合の者が行う。 ・学生は、子どもの安全確保とサポートを行う。 ・20分ずつぐらいで、子どもは木材をかける側とおろす側で交代して行う。


表 4.3.1-4 加子母地区において自然体験活動に携わる者との打ち合わせの内容

日程の確認
「木登り」「ロープワーク」は PM12:45 ~ PM14:20 で行う。
体験の内容
「木登り」「ターザンブランコ」「綱渡り」を実施する。子どもたちは、グループに分かれてすべて体験する。
体験の準備
<ul style="list-style-type: none"> ・木登り2カ所、ターザンブランコ2カ所、綱渡り1カ所で行う。そのために、整備と準備を行う。 ・安全確保するための道具は、指導者の者が用意。
子どものグループ分け
4名の5グループで、12分ずつぐらいでローテーションで行う。
雨の場合
雨だった場合、「加子母 ふれあいの館」にて簡易的にロープを設置して、行う。

4.3.2 「福崎の森」の整備

山遊びワークショップで活用するために、「福崎の森」の整備を、加子母地区において自然体験活動に携わる指導者2名と実施した。(表 4.3.2-1)

表 4.3.2-1 整備の概要

整備日時
2018年 9月27日/10月3日/10月12日 午前9時～
整備場所
加子母 福崎の森
 <p>●加子母の生活圏から西に1kmの場所に位置する。 ●道の駅加子母から車で10分ほどで行ける。 ●広葉樹林が広がっている場所がある。 ●じゃんじんの設備が整っている。 ●自然が多く、野外活動に適している。</p>
同伴者
加子母地区において自然体験活動に携わる指導者 2名
整備の内容
    <p>ササを刈る前 切り株の除去 木の選定 安全ロープの設置</p> <p>↓</p>     <p>ササを刈った後 綱渡りの設置 ブランコの設置 木の切断</p>

4.3.3 最終確認

山遊びワークショップの最終確認を、恵那こぶしの会と加子母森林組合と行った。その内容を表 4.3.3-1 にまとめる。

表 4.3.3-1 最終確認の内容

当日の日程の確認
<p>当日の進行の確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■参加者の人数の把握（子ども19人、保護者4人） ■現地での流れの確認（学生の動き方の確認） ■受付は恵那こぶしの会が行う。 ■受付の際に、子どものグループ分けをクジで行う。 ■子どもの保険の加入は、恵那こぶしの会が行う。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
じゃんじんの進行の確認
<p>森林組合とじゃんじんの進行の確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■参加者の人数の把握（子ども19人、保護者4人） ■現地での流れの確認（学生の動き方の確認） ■受付は恵那こぶしの会が行う。 ■説明・進行は森林組合が行う。 ■じゃんじんの体験は2グループに分かれて行う。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

4.4 ワークショップの実施

当日の山遊びワークショップの概要を表 4.4-1 に示す。また、山遊びワークショップの流れについては、次頁(表 4.4-2)に示す。1グループ3～4名で編成し、グループ単位で行動する。山遊びワークショップの内容としては、ネイチャーゲーム(表 4.4-3)、じゃんじんの体験(表 4.4-4)、木登り体験(表 4.4-5)をプログラムとして実施した。

表 4.4-1 ワークショップの概要

■	日付	:	10月13日(土)
■	時間	:	午前9時頃～午後3時頃
■	場所	:	福崎の森
■	内容	:	自然の中での遊び
			①ネイチャーゲーム
			それぞれの遊びに五感のテーマをつけて、テーマを意識しながら、自然を感じる。
			・音で自然を感じる「目隠しいもむしゲーム」
			・音を聞き分け、集中力を養う「居眠りおじさんゲーム」
			②じゃんじんの体験
			森林組合にじゃんじんの実演を行い、子どもたちが加子母地域の文化を学ぶ。
			③木登り体験
			加子母地域において自然体験活動を行う指導者が講師となり、自然に直接触れる山遊び体験を子どもたちが学ぶ。
			・木登り、ターザンブランコ、綱渡り
■	参加人数	:	名古屋工業大学(学生11名、教員1名)
			恵那こぶしの会 スタッフ5名
			加子母森林組合 2名
			加子母地域において自然体験活動を行う指導者 2名

表 4.4-2 ワークショップの流れ

時間	内容	様子
9:00	集合・受付・開会の挨拶	 <p>加子母 ふれあいの館にて、受付をし3～4人グループに分かれる。各グループに学生が1～2人担当する。開会の挨拶をして出発する。</p>
9:10	出発	
9:20	到着	 <p>福崎の森に到着した後、自然に慣れ親しむために、ネイチャーゲームを3種類実施する。</p>
9:30	ネイチャーゲームの実施	
11:00	昼食	 <p>小屋の周りにて昼食を食べる。</p>
12:00	じゃんじんの体験 森林組合の方々の紹介	 <p>加子母森林組合を紹介する。子どもを2グループに分けて、じゃんじんの体験を行う。</p>
12:45	木登り等の安全講習	 <p>加子母地区における自然体験活動に携わる者の紹介をする。安全を確保するために、子ども・学生に説明を行う。</p>
13:00	木登り等の実施	 <p>5グループに分かれて、「木登り」2ヶ所「ターザンブランコ」2ヶ所「綱渡り」をローテーションで行う。</p>
14:30	アンケートの記入	 <p>福崎の森の小屋にて、おやつを食べながら、アンケートの記入を行う。</p>
15:00	解散・お礼の言葉	 <p>集合写真を撮影する。閉会の挨拶をし、解散する。</p>

表 4.4-3 ネイチャーゲームの概要

山遊びワークショップのネイチャーゲームの種類	
9 : 20 ~ 「目隠しイモムシ」 現地に着くまで、目隠しを味わう	
<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・視覚以外の感覚をとぎすます ・普段とは違った自然を感じる <p>現地に行くまでにネイチャーゲームの冒頭としておこなう。目隠しをすることで、視覚以外の感覚をとぎすまし、それまで聞こえなかった鳥の声や風の音、土や草のにおいを感じることができるようになる。</p>	<p>手順</p> <ol style="list-style-type: none"> ① だいたい背の順になるようにして、列をつくる。 ② バンダナで目をかくして、前の人の肩に手をかけて、イモムシをつくる。 ③ 学生が誘導しながら、現地まで行く。
9 : 45 ~ 「居残りお宝探しゲーム」	
<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な感覚をとぎすます ・しのび足で気配をけす ・冷静さと集中力を養う <p>自分の気配を消す行為は、周りの様子に敏感になることにつながる。</p>	<p>手順</p> <ol style="list-style-type: none"> ① しのびあしについての、簡単な説明をおこなう。 ② 目隠しする代表者を選んで、目隠ししてお宝の前にすわってもらう。 ③ 他の子は、なるべく重ならないようにして、範囲の外側にならぶ合図をしたら、代表者の目の前にお宝をとりにいく。 ④ 代表者は、音がした方向を指さす。代表者の後ろにいる学生が、さされたと思われる子に「あたり」と指示し、さされたひとは、一歩も動けなくなる。やみくもに指す行為は無効。 ⑤ お宝を取った子は、音をたてないようにして、しのびあしでスタートの位置までもどる。頃合いを見て終了し、お宝をとった子の中から代表者を決める。
10 : 15 ~ 「フクザキビンゴゲーム」	
<p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な感覚をとぎすます ・観察力を高める ・自然からの発想を得る <p>自然は普段私たちが想像しているよりも、はるかに多彩で不思議なもの。ビンゴ形式で身近な自然の中で、新しい再発見ができる。</p>	<p>手順</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 小人数のグループ（4～5人）に分かれる。 ② ビンゴカードをグループ単位に配る。 ③ カードの項目の中にあるものを五感を十分に使って探す。 ④ 15分間くらい探す時間を設ける。

表 4.4-4 じゃんじんの体験

じゃんじんの概要と手順	
じゃんじんの概要	<p>林道、作業道などがまだない時代、束にした「茅」や「薪」を線と木の掛け車を使う事により、奥山から一気に麓まで輸送するための技術</p>
じゃんじんの手順	<ol style="list-style-type: none"> ① 10人と9人の2グループに分かれる。最初に上に行く方と、下に行く方で分かれる。 ② 上に行く方は、荷物をかけるのを見る。 子どもは下ろす前に、線をたたいて合図を送る。 ③ 下にいる子どもは、おりてきた荷物を下ろしたら、子どもが三回線をたたいて合図を送る。 ④ 全員たたき終わったら、上と下で入れ替わって行う。

表 4.4-5 木登り等の体験

木登り等の概要と手順																
概要	<p>安全確保をしたうえで、「木登り」「ターザンロープ」「綱渡り」をグループごとに行う。</p>															
木登り等の手順	<ol style="list-style-type: none"> ① 安全講習（学生側は、子どもを安全ロープで支える。） ② 1班から順に以下の順番で、ローテーションで行う。 ③ それぞれの班に研究室の学生が1～2人ずつ連いてまわる。 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>1班</th> <th>2班</th> <th>3班</th> <th>4班</th> <th>5班</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>林 山崎</td> <td>渡辺</td> <td>境 山本</td> <td>伊藤 久田</td> <td>服部 牧</td> </tr> <tr> <td>木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2)</td> <td>木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1)</td> <td>つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2)</td> <td>ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋</td> <td>ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1)</td> </tr> </tbody> </table>	1班	2班	3班	4班	5班	林 山崎	渡辺	境 山本	伊藤 久田	服部 牧	木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2)	木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1)	つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2)	ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋	ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1)
1班	2班	3班	4班	5班												
林 山崎	渡辺	境 山本	伊藤 久田	服部 牧												
木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2)	木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1)	つり橋 ▼ ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2)	ブランコ(1) ▼ ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋	ブランコ(2) ▼ 木登り(1) ▼ 木登り(2) ▼ つり橋 ▼ ブランコ(1)												

4.5 ワークショップの様子

4.5.1 ネイチャーゲームの様子

目隠しをし、耳を澄まして聴覚を研ぎ澄ます「目隠しいもむしゲーム」、音を聞き分け集中力を養う「居眠りおじさんゲーム」、五感を使って自然のものを探す「フクザキビンゴゲーム」という3種類のネイチャーゲームを考案し、実施した。その様子を次頁の表 4.5.1-1 にまとめる。

表 4.51-1 ネイチャーゲームの様子

「目隠しいもむしゲーム」の様子

子どもがバンダナで目隠しをして、学生が補助しながら目的地を目指す。周りの音に集中して歩くことで、普段意識しなかったような音が聞こえたり、自然の匂いがしたりして、新しい発見がある。



「居眠りおじさんゲーム」の様子

周りの子どもは目隠しした人にばれないようにして忍び足で近づいていく。音を立てないようにして歩く側と音の方向を聞き分ける側に分かれて行い、集中力を養い、自然に溶け込むことができる。



「フクザキビンゴゲーム」の様子







グループで協力して、ビンゴカードに書かれているものを自然の中から見つける。味覚・聴覚・視覚・触覚・嗅覚を使って、いろいろなモノに触れながら、自然を探索する。



4.5.2 じゃんじんの体験の様子

加子母森林組合に依頼して、じゃんじんの体験を行う。まず、はじめに加子母森林組合を通して体験の説明を行い、その後子どもたちに体験してもらう。その様子を表 4.5.2-1 にまとめる。

表 4.5.2-1 じゃんじんの体験の様子

じゃんじんの体験の様子		
		
<p>加子母森林組合の者が子どもたちにじゃんじんについて説明をする様子。</p>	<p>子どもたちが木の棒で線をたたいて合図をおく様子。</p>	<p>合図が来たら、上にいる人たちが荷物をかける。</p>
		
<p>今回、下ろす物として草・枝をまとめた束を下ろす。</p>	<p>線をつたって荷物がおりていく様子。</p>	<p>荷物が下まで来たら、もう一度合図を送り、上から再度荷物を下ろす。</p>

4.5.3 木登り等の体験の様子

加子母地区における自然体験活動に携わる者に依頼して、「木登り」、「ターザンブランコ」、「綱渡り」を行う。まず、はじめに加子母地区における自然体験活動に携わる者を通して、学生と子どもの安全講習を行う。その後、5グループに分かれて、ローテーションで「木登り」、「ターザンブランコ」、「綱渡り」を子どもたちに体験してもらう。その様子を次頁の表 4.5.3-1 にまとめる。

表 4.5.3-1 木登り等の体験の様子

「木登り」の様子

それぞれの遊びに対してロープの支え方、安全のためのハーネス・スリングという道具の安全講習を行った後、グループで体験を行う。学生がビレーヤーとなって、子どもたちは安心して高いところまで登っていきける。



「ターザンブランコ」の様子

安全を確保したうえで、ターザンブランコの体験を行う。普段体験できないようなスリルと高さのあるブランコを体験できるようにした。自然を感じながら気持ちよく遊ぶことができる。



「綱渡り」の様子

ロープを木と木の間にかけて綱渡りとした。全身を使ってバランスをとりながら遊ぶことができる。



4.6 子どもへのアンケート調査

4.6.1 調査概要

調査期間：2018年10月13日 山遊びワークショップ終了後

回答者：山遊びワークショップに参加した小学生19人

調査内容：山遊びワークショップ参加後の、子どもたちの感想から、山遊びワークショップを通して子どもたちが自然体験活動についてどう思ったのかを把握する。回答方法は自由記述式とした。

4.6.2 質問項目

質問項目は、①【目隠しいもむしゲームをして気がついたこと】②【居眠りおじさんゲームをして気がついたこと】、③【フクザキビンゴゲームをして気がついたこと】、④【じゃんじんの体験をしてどう思ったか】、⑤【木登りをしてみてどう思ったか】、⑥【ブランコをしてみてどう思ったか】、⑦【綱渡りをしてみてどう思ったか】とし、自由記述式とした。(図 4.6.2-1) その調査結果を考察する。



山遊びアンケート



きょうは、さんかしてくれてありがとう！
きょうのイベントをふまえて、下のアンケートに答えてね！

- ① ① ^め目かくしして^{ある}歩いてみて、^き気がついたことは？

- ② ② いねむりおじさんゲームをしてみて、^き気がついたことは？

- ③ ③ フクザキピンゴゲームをしてみて、^き気がついたことは？

- ④ ④ じゃんじゃんをみて、どうだった？

- ⑤ ⑤ ^き木のぼりをしてみて、どうだった？

- ⑥ ⑥ プランコをしてみて、どうだった？

- ⑦ ⑦ ロープのつりばしをしてみて、どうだった？

図 4.6.2-1 子どもへのアンケートの内容

4.6.3 調査結果

(1) ネイチャーゲームの効果

それぞれテーマをつけて考案した「目隠しいもむしゲーム」、「居眠りおじさんゲーム」、「フクザキビンゴゲーム」について、気づいた点を自由記述で尋ねた。その代表的な意見を次頁の表 4.6.3-1 にまとめる。「周りの音がよく聞こえた」「葉っぱのゆれる音がした」「今まで気づけなかったものを発見できた」などの意見を得ることができた。これらの意見から、子どもたちがネイチャーゲームを通してより自然を感じることもできたことが分かった。

表 4.6.3-1 ネイチャーゲームに関する自由記述の代表的な意見

目隠しして歩いてみて、気が付いたこと
葉っぱがゆれる音がした。
自然の音がした。
風の音がした。
いろいろな鳥の音がした。
足の音大きく聞こえた。
周りの音がよく聞こえた。
石を踏んで歩く音がした。
居眠りおじさんゲームをしてみて、気が付いたこと
音で、人の場所が分かった。
静かに歩くのが難しかった。
忍び足の仕方が分かった。
忍び足のコツが分かった。
フクザキビンゴゲームをしてみて、気が付いたこと
臭いものを見つけた。
蜘蛛の巣を見つけた。
ふさふさしたものを見つけた。
いろんな発見があった。
今まで気づけなかったものを発見できた。
ごつごつした木があった。
木の実がたくさん落ちていた。

(2) じゃんじんの体験の効果

加子母地区における山村文化を学ぶために実施したじゃんじんの体験について自由記述で尋ねた。その代表的な意見を表 4.6.3-2 にまとめる。「昔の人の工夫を初めて知った」「良い体験ができた」などの意見を得ることができた。これらの意見から、じゃんじんの体験を通して、子どもたちが加子母地区における山村文化を知り、体験することができたことが分かった。

表 4.6.3-2 じゃんじんの体験に関する自由記述の代表的な意見

じゃんじんを見て、どう思ったか
迫力があった。
昔の人の工夫が分かった。
昔の人の工夫を初めて知った。
良い体験ができた。
大きな音がした。(じゃーんじゃーん)

(3) 木登り等の体験の効果

「木登り」、「ターザンブランコ」、「フクザキビンゴゲーム」について、気づいた点を自由記述で尋ねた。その代表的な意見を表 4.6.3-3 にまとめる。「初めてやるような遊びだった」「もう一度したいと思った」などの意見を得ることができた。これらの意見から、子どもたちが自然の中で初めてするような遊びを経験させることできたと分かった。

表 4.6.3-3 木登り等の体験に関する自由記述の代表的な意見

木登りをしてみて、どう思ったか
高いところに登れた。
もう一度したいと思った。
体の筋肉を使った。
初めてした。
案外、登れることが分かった。
ブランコをしてみて、どう思ったか
空を飛んでいる気分になった。
初めてやるようなブランコだった。
ロープのつり橋をしてみて、どう思ったか
スリルがあって、怖かった。
バランス感覚が大事だと思った。
テレビで見て、ずっとやりたと思っていた。
命がけの感覚だった。

4.7 小結

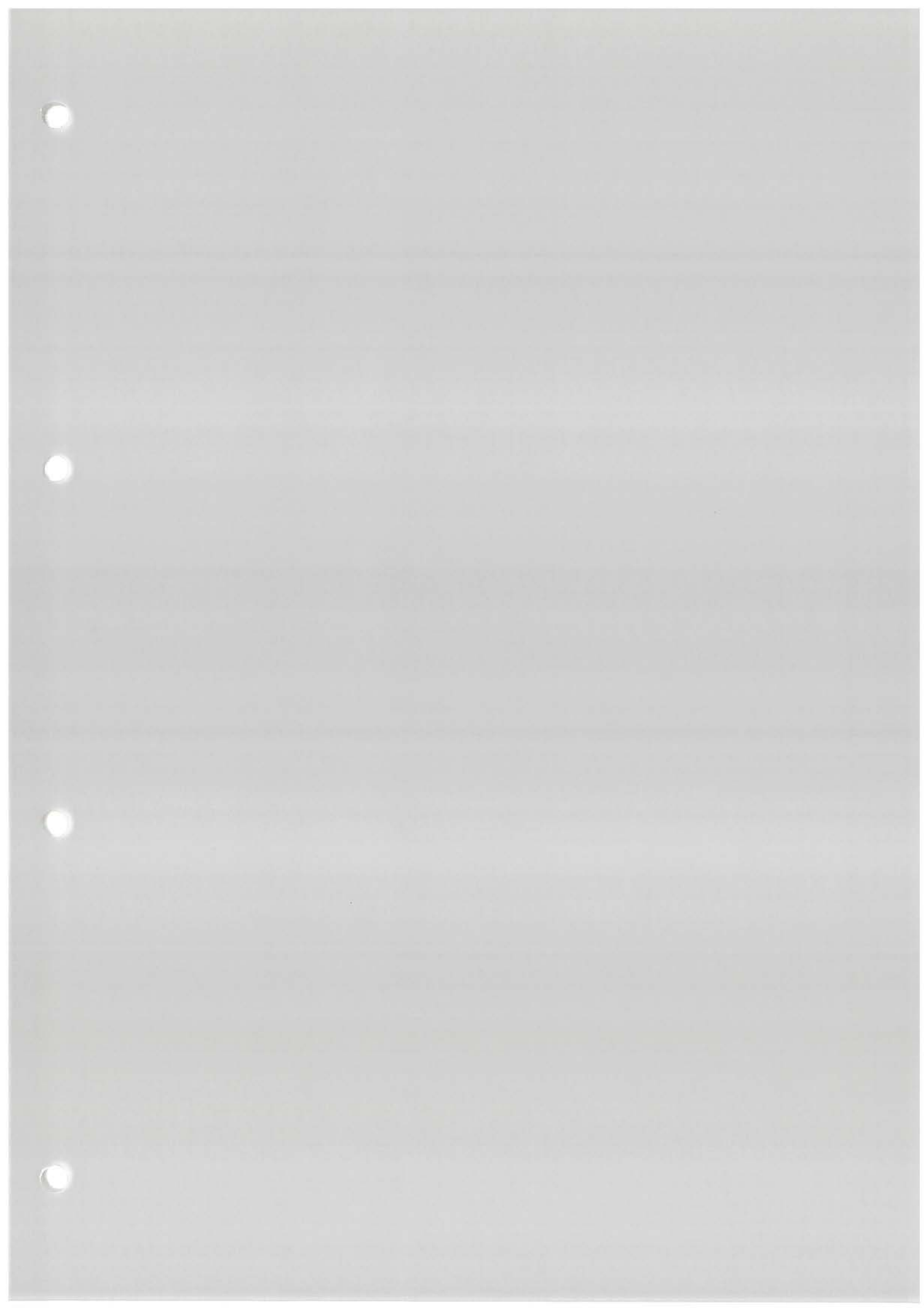
山遊びワークショップでの様子や参加者へのアンケート調査を通して、多くの子どもが山遊びワークショップ楽しむことができたということが確認できた。また、計画の重点とした

①それぞれの遊びにテーマをつけて、自然をより感じられること

②普段あまり経験しないような遊びを計画すること

についても十分に達成できた。

今回の山遊びワークショップのように、加子母地区の「福崎の森」にて子どもを対象とした秋の森林教室を計画・実施することで、子どもたちが自然の中で、普段は経験しないような全身を使った遊びを体験することができるということが明らかとなった。



第5章 結論

5.1 本章の目的

本章では、山遊びワークショップを通して加子母地区における資源や自然体験活動の有用性を考察し、今後の展望について明らかにすることを目的とする。

5.2 総括

現在の子どもは、習い事に通う子どもが増加したこと、また子どもの安全面を考え、危険な遊びをさせない保護者が増加したことなどにより、自然の中で遊ぶ時間が減少している。これに対して、恵那こぶしの会や加子母地区において自然体験活動に携わる者は、子どもに自然の中での遊びを体験してもらいたいと考えている。

今回の山遊びワークショップのように、加子母地区の貴重な資源を活用し、「恵那こぶしの会」と協働して計画・実施することで、子どもがより自然を感じられるような自然体験活動ができるということが明らかになった。

そして、恵那こぶしの会をはじめ、「福崎の森」や加子母地区において自然体験活動に携わる者、加子母森林組合が地域で連携することによって、今後の加子母地区の自然体験の場となるような活動ができることが分かった。その関係図を次頁の図 5.2-1 に示す。

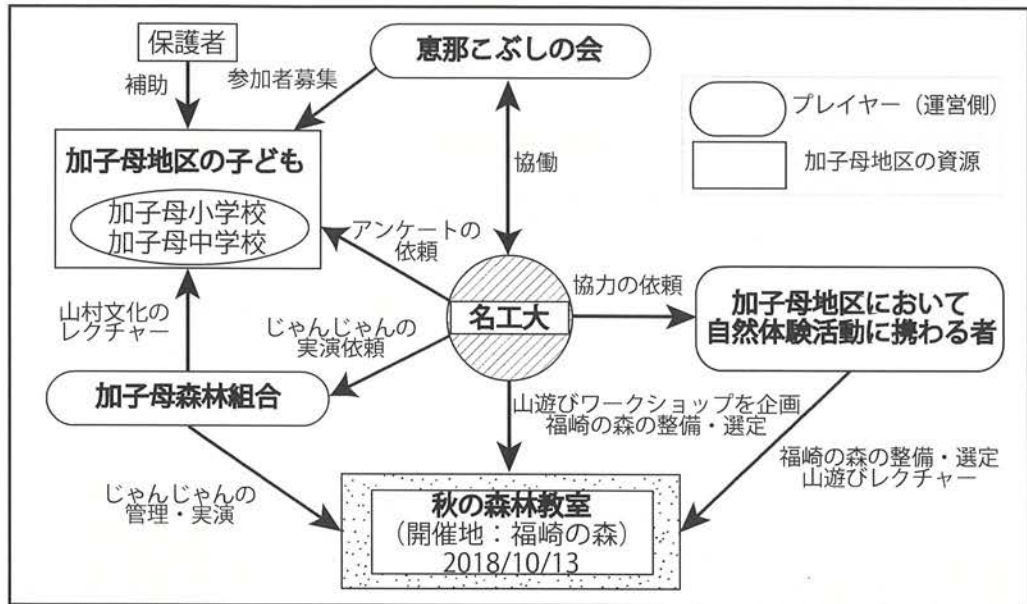
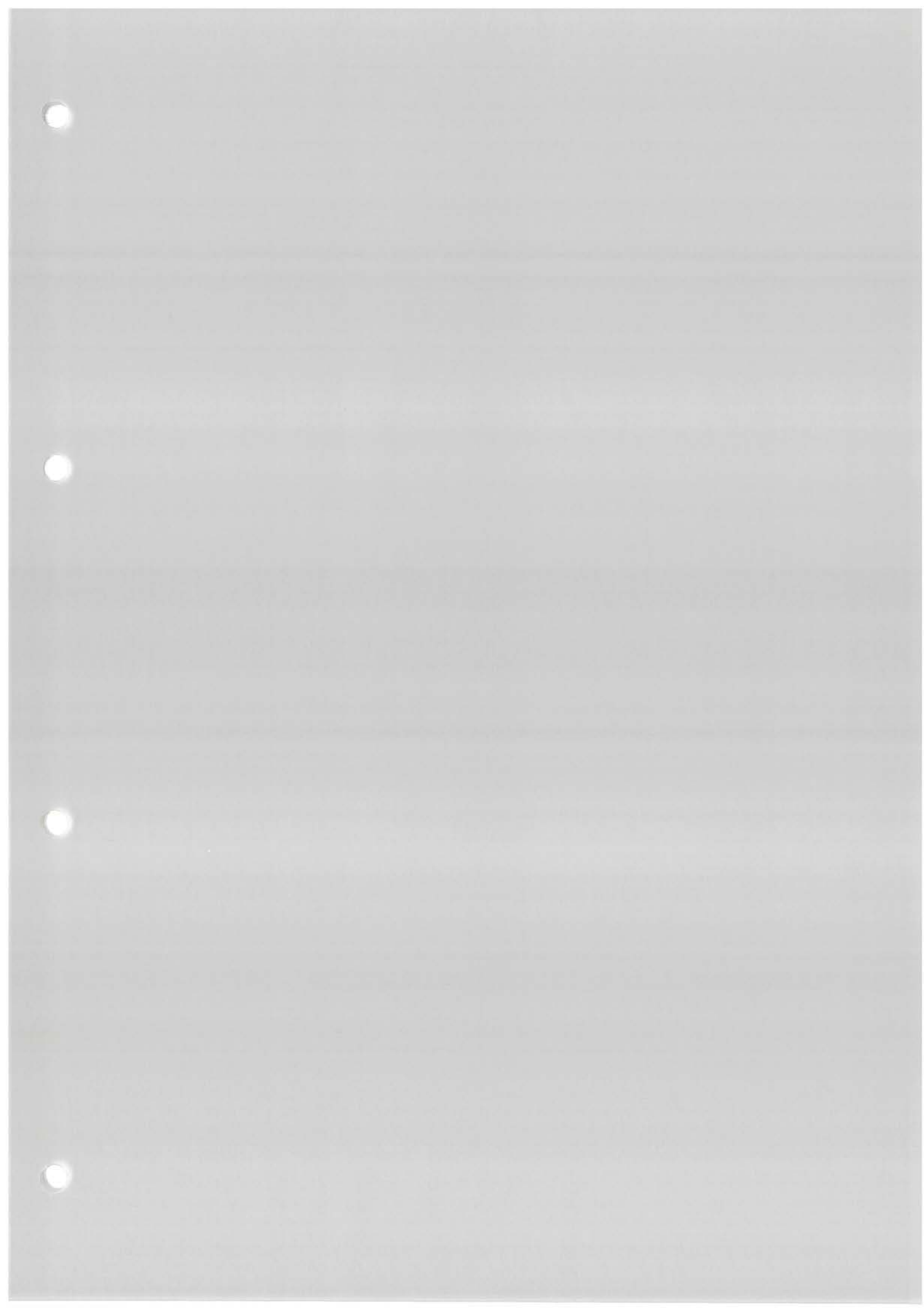


図 5.2-1 加子母地区におけるプレイヤーの関係図

5.3 今後の展望

恵那こぶしの会は、加子母地区の山村文化を伝承するためにも、現在の保護者が幼少期に経験したような自然の中での遊びを子どもたちに体験してもらいたいと考えている。本森林教室において、加子母地区の自然体験活動に携わる者と場所の選定・整備を行い、子どもたちの安全を確保したうえで、普段経験しないような自然体験活動を実施することで、恵那こぶしの会の森林教室を加子母地区における自然体験活動の場として確立・認知させることができると確認できた。また、「福崎の森」という加子母地区の資源を自然体験活動の場として活用していくことで、山村文化を伝承していくことができる、という展望が得られた。



参考文献

参考文献一覧

木下勇『遊びと街のエコロジー』（丸善株式会社,1996）

木村歩美、井上寿『子どもが自ら育つ園庭整備』（ひとなる書房,2018）

塩野米松『木の教え』（草思社,2014）

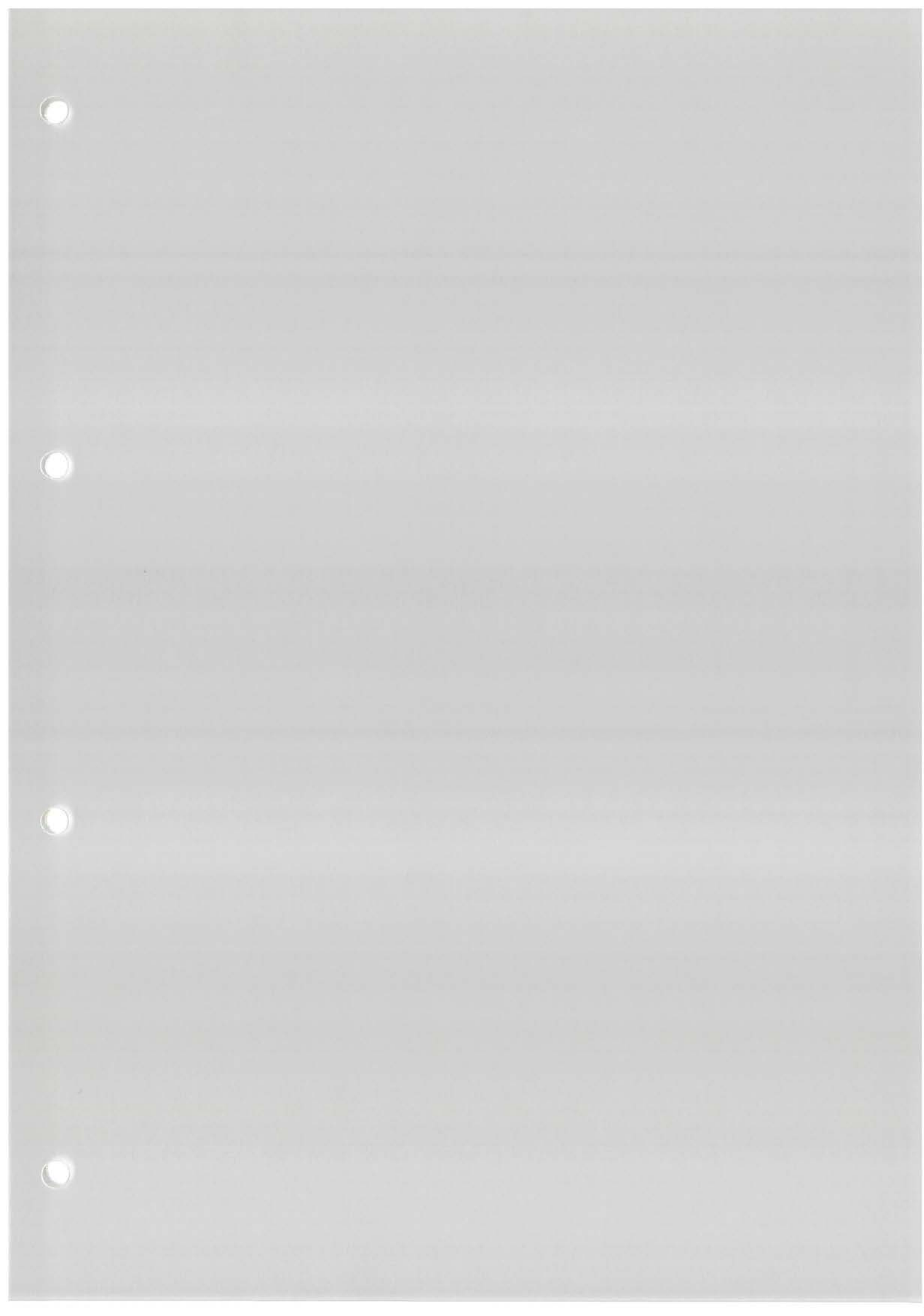
鈴木京子、赤堀楠雄、浜田久美子『基礎から学ぶ 森と木と人の暮らし』
（農山漁村文化協会,2010）

西澤信雄『ネイチャーゲームリーダーハンドブック』（日本シェアリングネイ
チャー協会,1990）

日本林業技術協会編『私たちの森林』（日本林業技術協会,1996）

羽根田治『アウトドア・ロープワーク』（山と溪谷社,1990）

日置光久、村山哲哉、神長美津子、津金美智子
『子どもと自然とネイチャーゲーム 保育と授業に活かす自然体験』
（日本ネイチャーゲーム協会,2012）



謝辞

謝辞

本研究を進めるにあたり、藤岡伸子教授には様々な面でご指導、ご協力いただきました。最初は、子どもたちに危険ととなりあわせな遊具を作りたいという私の提案から、保育園の見学などをさせていただきました。しかしなかなか卒業研究テーマが定まらず、悩んでいたところ、加子母にたくさん連れて行っていただき、たくさんの方々と交流させていただきました。その結果、この自然体験活動と遊びについての研究テーマにたどり着き、自分でも納得のいくような卒業論文に着手することができました。この研究を通して、たくさんのお会いや交流があり、非常に充実しており、経験できないようなことをたくさんさせていただきました。卒業研究を経て、非常にたくさんの方が身についたと思っています。本当にありがとうございました。

また、本研究を進めるにあたり、加子母では大変多くの方々にご協力いただきました。

まず、加子母総合事務所の田口幸子氏には、本当に多くの面でサポートしていただきました。「恵那こぶしの会」の秋の森林教室として、山遊びワークショップを開催する機会を作って頂き、実行までの準備期間にも具体的なアドバイスを何度もして頂きました。また、研究活動に関するだけでなく、社会にでるうえでのマナーや常識なども学ぶことができ、本当に感謝しています。そのおかげで加子母地区での研究活動をスムーズに行うことができました。お忙しい中、ご迷惑をかけっぱなしでしたが、いつも快く対応して頂き、ありがとうございました。

次に、同じく恵那こぶしの会の方々、加子母森林組合の方々、加子母地区において自然体験活動に携わる田口大志氏、田口達也氏には、本ワークショップ開催のためのアドバイスを頂き、また本ワークショップの運営のご協力をして頂きました。恵那こぶしの会の方々には、恵那こぶしの会の代表である梅田寿美氏との打ち合わせに始まり、その後の日程の確認、チラシの作成、本ワークショップ当日の受付やサポートをして頂き、スムーズにワークショップを実施することができました。ありがとうございました。

また、加子母森林組合の方々には、当日のワークショップでのじゃんじんの体験を実施して頂きました。特に、加子母森林組合の細江輝之氏には、じゃんじんの体験に関する打ち合わせ、実施するうえでの学年の動き方を指導して頂き、学生・子どもたちともに楽しめるようなものにして頂きました。ありがとうございました。

そして、加子母地区において自然体験活動に携わる田口大志氏、田口達也氏には、ネイチャーゲーム・木登り等の体験の打ち合わせに始まり、福崎の森の整備、当日のワークショップのサポートをして頂きました。ありがとうございました。

本ワークショップを実施するうえで、ワークショップがこれほどまでに充実し、子どもたちが怪我無く無事終わることができたのは、加子母地区の皆様のお力添えがあったからです。本当にありがとうございました。

また、本ワークショップに参加して頂いた加子母小学校の子どもたちや保護者の方々には、大学生が開催する不慣れなワークショップに参加して頂き、誠にありがとうございました。おかげで一緒に楽しい時間を過ごすことができ、本当に良かったと思っています。

さらに研究室をともに過ごした渡辺大貴氏、伊藤鈴氏、津葉井一紀氏、境将司氏、久田佳明氏、山崎有香氏、山本帆南氏には多くのご意見、ご指導して頂き、大変お世話になりました。

渡辺大貴氏には、ワークショップの準備や加子母での打ち合わせのご意見、サポートして頂きました。ワークショップ当日では渡辺大貴氏のグループだけ学生が一人でしたが、渡辺大貴氏の子どもに対する接し方がうまかったからこそ一人でもまとめることができたと思います。個人的ではございますが、渡辺大貴氏の写真移りが大好きです。

伊藤鈴氏には、研究活動のご指導だけでなく、企画書やアンケートの作成において、細かい部分までご指摘頂き、見やすい書類を作ることができました。お忙しい中、ご丁寧にご指導頂き、誠にありがとうございました。

津葉井一紀氏には、加子母に行く際に、運転をして頂き、またワークショップ当日の動き方のアドバイスに始まり、当日の活動の写真を撮って頂きまし

た。いい写真を撮って頂いたおかげで、本論の図などにワークショップの様子が伝わりやすい写真を載せることができました。

境将司氏には、加子母でのワークショップを対象とした卒業研究の先輩として、たくさんの面でご意見、サポートして頂きました。加子母での現地調査や打ち合わせ、企画書の作成など丁寧に教えてくださり、本当に感謝しています。いつも研究室で、生意気な発言をしています。優しく対応して頂き、誠にありがとうございます。

山崎有香氏には、研究室のゼミ長として、まとめてくださり、進み具合など連絡で確認して頂きました。研究室に山崎有香氏がない時は、少々さみしくなるくらい心強い先輩でした。ありがとうございました。

山本帆南氏には、いつも諭すようにアドバイスを頂き、細かい部分でご指摘頂きました。また、発表のパワーポイントの修正点を丁寧に教えて頂きました。ほんわかした雰囲気です。研究室を和ませて頂き、ありがとうございました。

久田吉明氏には、私の卒業論文を担当して頂き、逐次進歩状況の確認、メールのチェック、書類等の確認などをして頂き、安心して作業をすることができました。研究室の先輩ですが、友達感覚で接することができ、何でも言えるような仲になれて良かったです。研究室でダイエットキャラになっていますが、周りをよく見ている、そのうえで自分の作業をしっかりこなす尊敬できる先輩です。本当にありがとうございました。

そして、研究室で共に卒業研究を行った同期の林和平氏、服部美衣氏、牧将太郎氏、中村裕貴氏にも感謝しています。卒業研究でへこたれずに無事終わることができたのも、研究室の同期が共に頑張り、毎日楽しい研究室生活を送ることができたからだと思います。この4人が藤岡研究室の同期で本当に良かったです。

最後に、このような素晴らしい学生生活と充実した研究活動を行うことができたのもすべて、大学に進学させてくれた家族のお陰です。心から感謝します。

2019年12月10日 岡本昂大