

付録資料

- I 打ち合わせ概要
- II ワークショップ当日の関連資料
- III アンケートとアンケート結果に関する資料

No.1

取扱注意

| | | | |
|------|--|-----|---------------|
| 名前 | 坂田浩一さん（校長先生） | 日時 | 2019年 6月 20日 |
| | 坂田俊広さん（教頭先生） | 場所 | 加子母小学校 / 福崎の森 |
| | 田口達也さん | 同伴者 | 先生 / 学生 3名 |
| 相談内容 | <ul style="list-style-type: none"> ・小学校への森林教室ワークショップの提案 ・ワークショップのチラシやアンケートの配布・回収のお願い ・福崎の森の下見 | | |
| 決定事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの参加者を募集するために制作したチラシを小学校にて配布してもらう ・今年のワークショップ会場を福崎の森とする ・プログラムを午前のネイチャーゲームと午後の山遊び体験に分けて行う | | |
| 様子 |  | | |

取扱注意



2019年6月20日
名古屋工業大学 藤岡伸子研究室 学部4年
田中 千椰
TEL: 090-3152-9766
E-mail: tnksny0922@gmail.com



加子母地区における子供の自然体験活動に関する研究について

「子供時代は遊びの時代」というように、大人として育っていくには幼少期の豊かな遊びが不可欠です。しかし、ネットやゲームなどの普及により子供たちの遊びが屋内化し、外で遊ぶ子供の姿が減ってきてしまっているように感じます。

①研究目的

昨年度加子母地区の恵那こぶしの会の方々と藤岡研究室が連携して行った、木登りなどの山遊びワークショップを引き続き開催することで、加子母に住む子供たちに自然の大切さやそこで遊ぶ楽しさを感じてもらいだけでなく、自然体験活動を子供たちに定着化させていきたいと考えています。

②提案内容

加子母地区は豊かな緑に囲まれており、魅力的な遊び場が多くあるように感じます。その中でも昨年に引き続き「福崎の森」でワークショップを開催し、子供たちがのびのびと楽しく遊べるような機会を作ります。

■日程：10/5(土) ※雨天決行

■場所：福崎の森 ※雨天時はやかたの森

■先生：田口達也さん、田口大志さん

■内容：自然遊び

- (例)・木登り
・ブランコ
・ツリークライミング
・綱渡り
・ネイチャーゲーム

■対象：小学生20名程度



昨年度に引き続きお世話になります。よろしく願い致します。

【持参した企画書】

No.2

取扱注意

| | | | |
|------|---|-----|--------------|
| 名前 | 恵那こぶしの会の方々 | 日時 | 2019年 6月 23日 |
| | | 場所 | ふれあいのやかた |
| | | 同伴者 | 学生 5名 |
| 相談内容 | <ul style="list-style-type: none"> ・恵那こぶしの会が主催する森林教室への参加 ・恵那こぶしの会との顔合わせ ・ワークショップ内容について | | |
| 決定事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップ参加者を募集するチラシを、恵那こぶしの会の本間さんにかいていただく ・安全のため、当日子どもを保険に入れる ・緊急時に備えて応急処置ができる恵那こぶしの会メンバーが当日同伴する ・詳細が決まり次第、再び打ち合わせ | | |
| 様子 |  | | |



← 2019年6月23日開催の森林教室のチラシ

自然体験ワークショップ（こぶしの会の皆さんと）

名古屋工業大学 藤岡伸子研究室 学部 4 年
田中 千穂
TEL : 090-3152-9766
E-mail : tnksny0922@gmail.com

・日程：10/5(土) ※雨天決行

・タイムスケジュール：

9:00 受付開始

9:15 初めのあいさつ、やかた出発

9:30 福崎の森到着、ネイチャーゲーム準備

9:40 ネイチャーゲーム開始 目隠し蝶々スタート

10:00 サイレントウォーク & 居眠りおじさん

10:30 ネイチャービンゴ

11:30 ネイチャースケッチ

11:30 昼食、午前の部アンケート

12:30 山遊び体験スタート

14:30 終わりのあいさつ、アンケート

→学生は片づけ

・場所：福崎の森 ※雨天時は「やかたのホール」

・講師：田口達也さん、田口大志さん

・人数：20 名程度

・内容：①ネイチャーゲーム…

(1) 目隠し蝶々

(2) サイレントウォーク & 居眠りおじさん

(3) ネイチャービンゴ

(4) ネイチャースケッチ

②山遊び体験…(・) フランコ

(・) 綱渡り

(・) 木登り

・詳細：(1) 目隠し蝶々 【自然に入り込む】

_____ 学生の誘導で子供たちは目隠しをして福崎の森を歩いて上がっていく。公式では 5 人程の子供たちを誘導するが、福崎の森を上がる道につまずきやすいポイントが多いため、安全を考慮して学生一人に対して 2～3 人の子供の誘導とする。

(2) サイレントウォーク & 居眠りおじさん 【集中力を高める】

_____ (1) でのグループをもとに子供たちを 2 グループに分割する。宝物を設定し、そのそばにおじさん(宝の見張り役)が目隠しして座る。他の子供たちはおじさんに気付かれないように足音を立てずに宝を取りに行く。その練習として音を立てずに歩く練習(サイレントウォーク)を行う。

(3) ネイチャービンゴ 【自然を直接感じる】

_____ 配布されたビンゴカードに当てはまる植物や木々などを福崎の森の中から探し出してビンゴカードを完成させる。

(4) ネイチャースケッチ 【感じたものをアウトプットする】

_____ 居眠りおじさんによって高めた集中力を生かす。子供たちは二人一組を作り、まず片方が森から気に入った葉っぱを持ってくる。そしてもう片方が目をつぶりながらその葉を隅々まで触り、形をイメージする。それをスケッチして実際に触っていた葉と見比べる。これを役を変えて繰り返す。

【持参した企画書】

No.3

取扱注意

| | | | |
|------|---|-----|-------------------|
| 名前 | 田口大志さん | 日時 | 2019年 7月 12日 |
| | | 場所 | ふれあいのやかた / 道の館加子母 |
| | | 同伴者 | 先生 / 学生 5名 |
| 相談内容 | ・雨天時の活動検討 | | |
| 決定事項 | ・雨天時は「室内用のネイチャーゲーム」、「アスレチック体験」を行う ・室内のアスレチック体験用の安全マットはふれあいのやかたのものを 用いる ・ブランコ / 綱渡り / 綱登りなどをロープをやかたの柱・梁に結んで 行う | | |
| 様子 |  | | |

取扱注意

No.4

| | | | |
|------|---|------|--|
| | | 日時 | 2019年 8月 18日 |
| 名前 | ①田口大志さん ②本間さん ③梅田寿美さん | 場所 | ①田口達也さん宅 ②道の駅加子母 ③梅田寿美さん宅 |
| | | 同伴者 | 学生 1名 |
| | | 相談内容 | ①ワークショップ内容、準備の打ち合わせ ②チラシ作成の依頼 ③チラシ完成の報告、連絡先掲載の承認 |
| 決定事項 | ①ネイチャーゲームの内容、進行を達也さんと最終決定 ①実施予定だったツリークライミングの取りやめ ①ロープ準備、福崎の森の整備などを開催日（10/5）前の1週間で行う ①持ち物の決定（水筒、お弁当、服装長そで長ズボン、筆記用具、タオル 参加費 300円） ①山遊びでは必ずハーネスを着用して行う ②チラシの完成 ②集合場所は保護者が送迎しやすいふれあいのやかたにする ②集合時間は9時 ②受付は学生が行う | | |
| 様子 |  | | |

No.5

取扱注意

| | | | |
|------|---|-----|---------------|
| 名前 | 坂田浩一さん（校長先生） 坂田俊広さん（教頭先生） | 日時 | 2019年 9月13日 |
| | | 場所 | 加子母小学校 / 福崎の森 |
| | | 同伴者 | 先生 / 学生 2名 |
| 相談内容 | <ul style="list-style-type: none">・ 小学校へチラシ配布の依頼・ ネイチャーゲームの現地での確認（練習） | | |
| 様子 |  A photograph showing three people walking away from the camera on a gravel path through a wooded area. The person in the middle is wearing a dark jacket, and the person on the right is wearing a light-colored shirt. The background shows trees and a blue sky. | | |

No.6

取扱注意

| | | | |
|------|--|-----|-------------|
| 名前 | 田口達也さん 田口大志さん | 日時 | 2019年 10月2日 |
| | | 場所 | 福崎の森 |
| | | 同伴者 | なし |
| 相談内容 | <ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの準備・整備 ・ワークショップ内容の最終確認 | | |
| 決定事項 | <ul style="list-style-type: none"> ・残りのロープの準備、緩みの補強を 10/4 に行う ・急遽、ターザンブランコだけでなく通常のブランコも追加 ・福崎の森のふもとの小屋のカギは森林組合へ依頼 | | |
| 様子 |  | | |

No.7

取扱注意

| | | | |
|------|--------------------------------|-----|---------------|
| 名前 | 坂田浩一さん 坂田俊広さん | 日時 | 2019年 10月 18日 |
| | | 場所 | 加子母小学校 |
| | | 同伴者 | 学生 2名 |
| 相談内容 | ・「保護者へのアンケート回収のお願い」に関する資料配布の依頼 | | |

森林教室参加者名簿

取扱注意

| 学年 | 名前 | 担当者 |
|----|--------|-----------|
| 6 | 内木 絆人 | 加藤 光永 |
| 6 | 小林 慈 | |
| 1 | 中島 絵 | 関谷 侑香 |
| 1 | 丹羽 勝太郎 | |
| 5 | 森本 貫太 | 山本 帆南 |
| 5 | 田口 仁 | |
| 2 | 楯 舜希 | 久田 佳明 |
| 2 | 今井 達也 | |
| 5 | 中島 杏 | 林 和平 |
| 5 | 中島 咲喜 | |
| 2 | 木村 匡秀 | 鳥居 寛 |
| 2 | 河合 悠真 | |
| 2 | 岩木 柊磨 | 伊藤 あづみ |
| 4 | 石丸 奏 | 藤井 南帆 |
| 4 | 小林 慧 | |
| 3 | 丹羽 桜子 | ヨウ・ソウカギョク |
| 3 | 森 雪乃 | |
| 3 | 田口 葵 | 君島 里歩 |
| 2 | 細川 ひまり | |

◆森林教室スケジュール（晴天時）

2019.10.5（土）

| 時間 | 内容 | 学生の動き |
|-------|---|---|
| 9:00 | ◆受付開始 ... やかたにて名簿を準備して受付をする。 参加費の回収。 | 学生はあらかじめ作成済みの名簿をもとに、担当の子が来たら挨拶をしに行き、そこからは責任をもって担当。 |
| 9:15 | ◆初めのあいさつ ... 参加する子供たちをまとめて田中があいさつ、 スタッフ紹介注意事項説明。 | 子供たちがきちんと話を聞くようにする。 |
| 9:15 | ◆やかた出発 ... 各自車で福崎の森へ向かう。 | 車へ誘導。 |
| 9:30 | ◆福崎の森到着、ネイチャーゲームスタート ◇【目隠し蝶々】 ... 到着後、学生が自身の担当の子を小屋の前に並ばせる。目隠し蝶々の説明をし、スタート。 | あらかじめ配布してあるバンダナを子どもたちの顔にまいてあげる。田中の合図で順番にスタート。 |
| 10:00 | ◇【サイレントウォーク & 目隠しおじさん】 ... 一度集合し、始めに音を立てずに歩く練習をする。コツを途中で教えながら実演。その後居眠りおじさん開始。 | |
| 10:30 | ◇【ネイチャービンゴ】 ... 再び集合。ビンゴカードを挟んだバインダーを配布。内容を説明し、開始。 | ビンゴカードに当てはまるものかどうかを判別し、当てはまるものならばカードにシールを張ってあげる。 |
| 11:00 | ◇【ネイチャースケッチ】 ... 集合し、ネイチャースケッチのシートを配布。担当の子のビンゴカードを学生が預かる。内容を説明し、開始。あらかじめ決めた範囲内であれば森の中のどこで書いてもよい。 | 植物を探しに行く担当の子が遠くへ行かさないように同伴、誘導。もう片方の子は田中のもとにあつまって待つ。 |
| 11:30 | ◆アンケート & 昼食 ... 学生が担当の子を誘導して山を下り、再び小屋の前に集合。アンケートを配布し、子どもたちは記入。書き終わった子から昼食。 | 子どもたちがアンケートを書くように接待。終わったところから楽しく昼食開始。 |
| 12:30 | ◆山遊び体験スタート ... 昼食後、学生が担当の子を連れて再び上へ。達也さん、大志さんによる木登りレクチャー。 | 担当の子たちと事前に決めてあったローテーションで遊びを回る。 |

| | | |
|-------|--|--|
| | <p>終わり次第に班ごとに分かれて山遊び体験開始。</p> | |
| 14:30 | <p>◆山遊び体験終了 ... 全ての遊びを終えた班から田中のもとに集合。 全班揃ったら最初の小屋へ下りる。</p> | |
| 14:45 | <p>◆終わりのあいさつ ... 田中が終了のあいさつ。協力して下さった 方々へのお礼の言葉。</p> | |
| 14:50 | <p>◆車で下山 ... 混乱を避けるため行きと同じ車で下山。</p> | |
| 15:00 | <p>◆解散 ... やかたで草餅、ジュース、親へのアンケート を子供たちに配布して解散</p> | <p>アンケートをきちんと親に渡すように強く 念押し。可能なら迎えに来た保護者に一緒 に渡す。子どもにお礼。</p> |

◆森林教室スケジュール（雨天時）

2019.10.5（土）

| 時間 | 内容 | 学生の動き |
|-------|--|--|
| 9:00 | ◆受付開始 ... やかたにて名簿を準備して受付をする。 参加費の回収。 | 学生はあらかじめ作成済みの名簿をもとに、担当の子が来たら挨拶をしに行き、そこからは責任をもって担当。 |
| 9:15 | ◆初めのあいさつ ... 参加する子供たちをまとめて田中があいさつ、 スタッフ紹介注意事項説明。 | 子供たちがきちんと話を聞くようにする。 |
| 9:20 | ◆ネイチャーゲームスタート ◇【音いくつ】 ... 学生は担当の子と一緒にやかた内の好きな場所へ散らばる。 | あらかじめ配布してあるバンダナを子どもたちの顔にまいてあげる。田中の合図で順番にスタート。 |
| 9:35 | ◇【サイレントウォーク】 ... 一度集合し、田中が内容、やり方の説明。 その後開始。 | サイレントウォークチェックシートを配布。担当の子が後ろを向かないように監視。 |
| 10:05 | ◇【居眠りおじさん】 ... サイレントウォークを生かして居眠りおじさん開始。 | サイレントウォークのブルーシート、落ち葉をそのまま使用するため、微調整などの手伝い。 |
| 10:40 | ◇【ネイチャースケッチ】 ... 集合し、ネイチャースケッチのシートを配布。 内容を説明し、開始。やかた内を広く使ってどこでも書いて可。 | あらかじめスケッチ用の自然物が集めてある箱に子どもが群がらないようにする。子どもがしっかりと描けるように隅々まで植物を触らせるなどのアフォード。 |
| 11:10 | ◆アンケート & 昼食 ... アンケートを配布し、子どもたちは記入。 書き終わった子から昼食。 | 子どもたちがアンケートを書くように接待。終わったところから楽しく昼食開始。 |
| 12:10 | ◆アスレチック体験スタート ... 昼食後、あらかじめ設置してあったアスレチックで遊び開始。グループごとにローテーション。 | 担当の子たちと事前に決めてあったローテーションで遊びを回る。 |
| 13:45 | ◆アスレチック体験終了 ... 全ての遊びを終えた班から田中のもとへ集合。 | 遊び続ける子どもたちを田中のもとへ連れてくる。 |

| | | |
|--------------|---|--|
| <p>13:50</p> | <p>◆終わりのあいさつ ... 田中が終了のあいさつ。協力してくださった方々へのお礼の言葉。</p> | |
| <p>14:00</p> | <p>◆解散 ... やかたで草餅、ジュース、親へのアンケートを子供たちに配布して解散</p> | <p>アンケートをきちんと親に渡すように強く念押し。可能なら迎えに来た保護者に一緒に渡す。子どもにお礼。</p> |

①目隠し蝶々 【9:30～】

◆ねらい

視覚を遮断することで、聴覚や足裏の感覚を研ぎ澄まし、普段では感じられない感覚を得る。

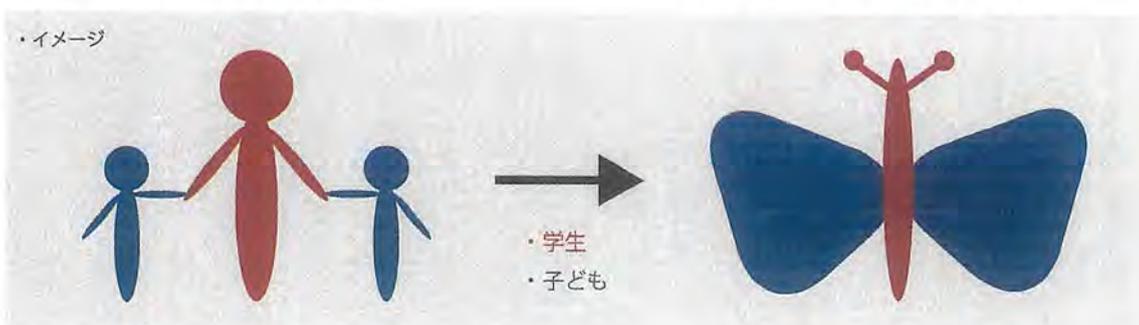
◆やり方

- ①子供にバンダナで目隠しをする。
- ②学生が両手で子ども2人と手を繋ぐ。
- ③足元に気を付けて現地まで行く。

◆学生の動き

子どもたちにどんな音や匂いがするかなどを聞きながら声をかけながら誘導する。
※静寂な時間も必要なため配慮する。

・イメージ



②サイレントウォーク & 目隠しおじさん 【10:00～】

◆ねらい

忍び足で気配を消すことで自然と一体化する。
また、冷静さと集中力を養う。

◆やり方

◇サイレントウォーク

忍び足についての簡単な説明を行い、各々がその場で練習してみる。

◇目隠しおじさん

- ①目隠しするおじさん（宝の見張り役）を選んで目隠しして座ってもらう。
（立候補で選び、多数いればじゃんけんで決定。）
- ②それ以外の子は扇形になるようにおじさんを囲んでスタンバイする。
- ③合図によって子供たちは忍び足でおじさんの側にあるお宝を取りに行く。
- ④おじさんは音がした方を指さし、おじさんの側についている学生が指された子に「あたり」と指示し、指された子は動けなくなる。（おじさんが闇雲に指をさすのは禁止。）
- ⑤お宝を取った子は音をたてないようにスタート位置まで戻り、その中から次のおじさんを選ぶ。

◆学生の動き

- ・少し難しいので一度学生で実演する。
- ・子どもがスタート位置についたら静かにさせ、自分たちも音をたてないように静かにする。

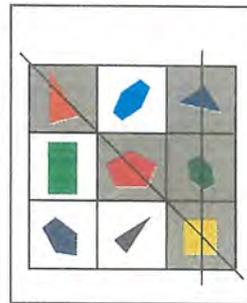


- ・学生
- ・子ども
- ・子どもの代表者
- ・お宝

③ネイチャービンゴ 【10:30～】

◆ねらい

様々な感覚を研ぎ澄まし、観察力を高める。
 観て、触れて、匂いを嗅いで、自然に対する
 新たな気づきを生み出す。



項目に当てはまる植物を探し出してビンゴを狙う。

◆やり方

- ①ビンゴカードとバインダーを子供たちに配布する。
- ②カードの項目にあるものを福崎の森から探し出し、ビンゴを狙う。
- ③終わったら集合し、ビンゴの数を競う。

◆学生の動き

- ・担当の子が見つけたものが、ビンゴカードの項目に当てはまるものかどうかを判別し、シールを張ってあげる。
- ・あらかじめ設定してある範囲外に子どもが行かないようにサポートする。

③ネイチャースケッチ 【11:00～】

◆ねらい

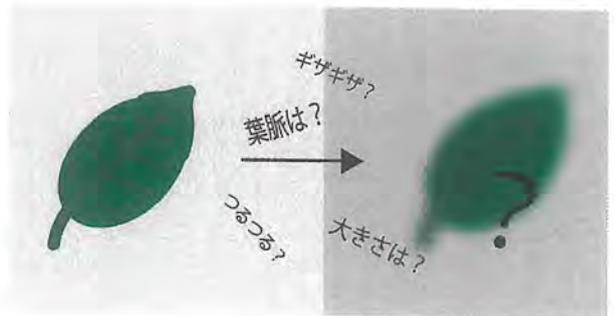
視覚を遮断して植物に触れることで指先の感覚を研ぎ澄まし、スケッチを通して感じたものをアウトプットする。

◆やり方

- ①スケッチシートを子供たちに配布する。
(バインダーはビンゴで配布したものをそのまま使用)
- ②予め決めてあった「学生1人+子ども2人」のペアで、片方の子どもが森の中から気に入った植物を持ってくる。(葉、茎、枝など何でも良いが、スケッチしやすいものに学生が誘導する。※推奨は葉。)
- ③もう片方の子はバンダナで目隠しをし、1分間その植物を集中して詳細まで触る。
- ④その後目隠しを外し、手で触れた感覚を頼りにスケッチをする。
- ⑤スケッチした絵と実際の植物を見比べる。
- ⑥役を交代してもう一度行う。

◆学生の動き

- ・植物を探しに行く役の子が遠くへ行きすぎないようにする。
- ・子供が目隠しして植物に触れている間、隅々まで触るようにフォローしてあげる。
- ・子どもがスケッチをしている間、実物とかけ離れていても子どもが不安になるような過度なリアクションは取らない。



◆学生の動き

- (・少し難しいので一度学生で実演する。)
- ・子どもがオニの方を振り向かないように担当の子を監視。
 - ・終了後、チェック数の集計。

③居眠りおじさん 【10:05～】

◆ねらい

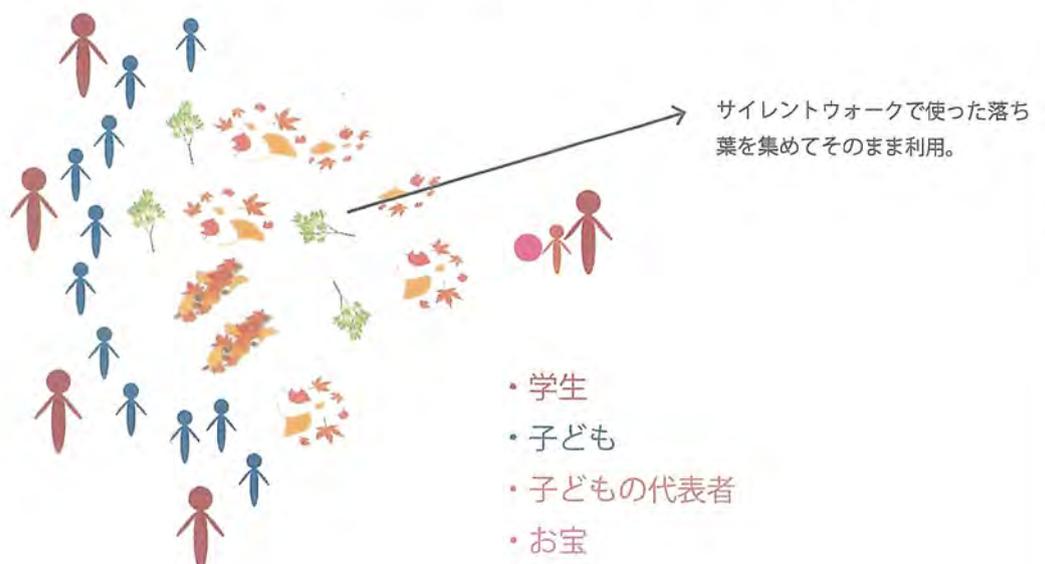
忍び足で気配を消すことで自然と一体化する。
また、サイレントウォークで養った冷静さと集中力を発揮する。

◆学生の動き

- ・子どもがスタート位置についたら静かにさせ、自分たちも音をたてないように静かにする。
- ・落ち葉のセット

◆やり方

- ①目隠しするおじさん（宝の見張り役）を選んで目隠しして座ってもらう。
(立候補で選び、多数いればじゃんけんで決定。)
- ②それ以外の子は扇形になるようにおじさんを囲んでスタンバイする。
- ③合図によって子供たちは忍び足でおじさんの側にあるお宝を取りに行く。
- ④おじさんは音がした方を指さし、おじさんの側についている学生が指された子に「あたり」と指示し、指された子は動けなくなる。(おじさんが闇雲に指をさすのは禁止。)
- ⑤お宝を取った子は音をたてないようにスタート位置まで戻り、その中から次のおじさんを選ぶ。



③ネイチャースケッチ 【10:40～】

◆ねらい

視覚を遮断して植物に触れることで指先の感覚を研ぎ澄まし、スケッチを通して感じたものをアウトプットする。

◆やり方

①スケッチシートとバインダーを子供たちに配布する。

②予め決めてあった「学生1人+子ども2人」のペアで、片方の子どもが福崎の森の植物が入った箱の中から気に入った植物を持ってくる。

③もう片方の子はバンダナで目隠しをし、1分間その植物を集中して詳細まで触る。

④その後目隠しを外し、手で触れた感覚を頼りにスケッチをする。

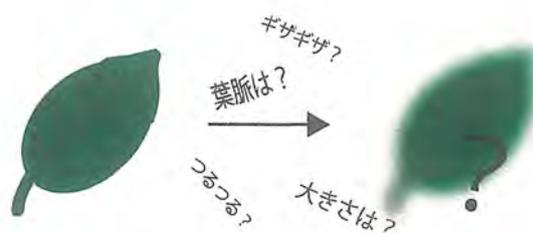
⑤スケッチした絵と実際の植物を見比べる。

⑥役を交代してもう一度行う。

◆学生の動き

・子供が目隠しして植物に触れている間、隅々まで触るようにフォローしてあげる。

・子どもがスケッチをしている間、実物とかけ離れていても子どもが不安になるような過度なリアクションは取らない。



ネイチャービンゴ

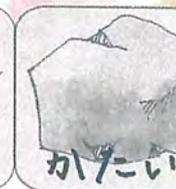
Nature Bingo

| | | |
|--|--|---|
|  やわらかい |  アカマツ |  きれい |
|  シロモジ |  きのこ |  ササ |
|  ふわふわ |  マツホックリ |  くさい |

なまえ

ネイチャービンゴ

Nature Bingo

| | | |
|---|--|---|
|  つるつる |  クモノス |  かたい |
|  アカマツ |  ふわふわ |  アオハダ |
|  ざらざら |  シロモジ |  くさい |

なまえ

ネイチャービンゴ

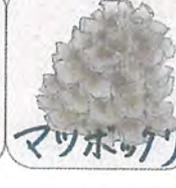
Nature Bingo

| | | |
|---|---|---|
|  かたい |  シロモジ |  ざらざら |
|  アオハダ |  きのこ |  クモノス |
|  つるつる |  アカマツ |  ふわふわ |

なまえ

ネイチャービンゴ

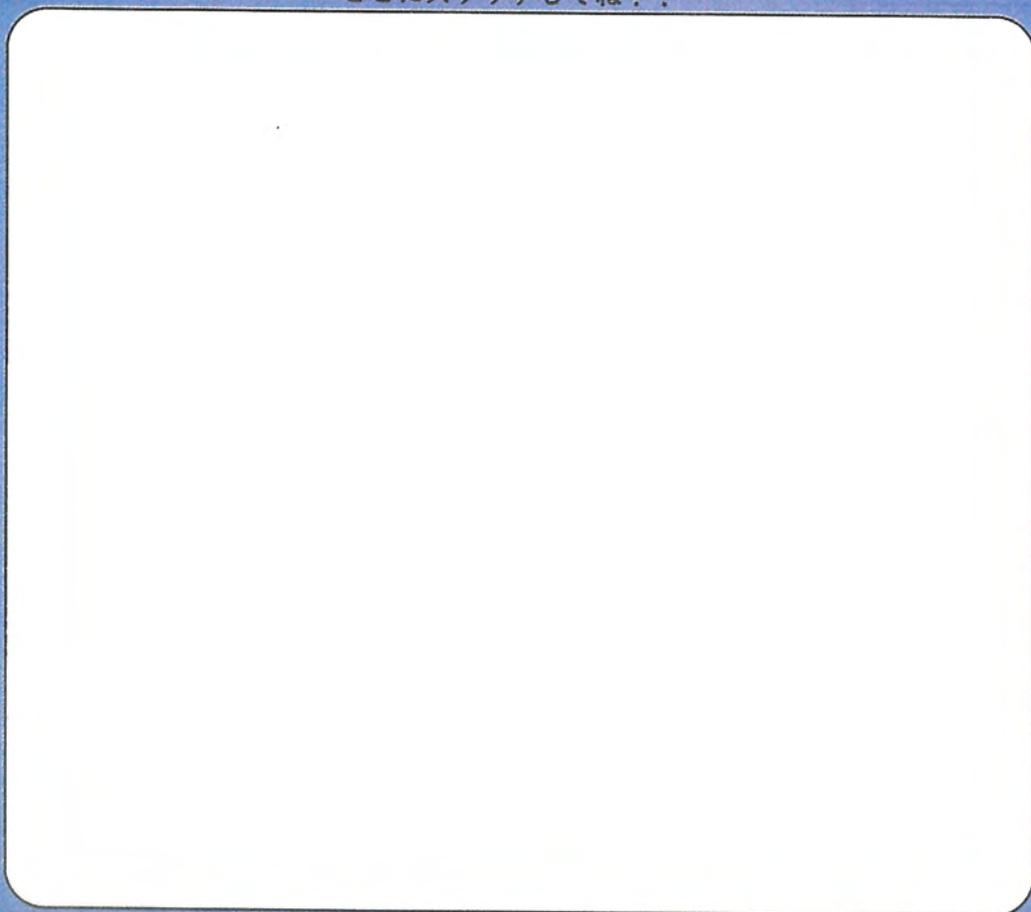
Nature Bingo

| | | |
|---|---|--|
|  やわらかい |  アカマツ |  きれい |
|  シロモジ |  きのこ |  ササ |
|  ふわふわ |  マツホックリ |  くさい |

なまえ

◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！



・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！

◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！

・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！

◆ ネイチャースケッチ ◆

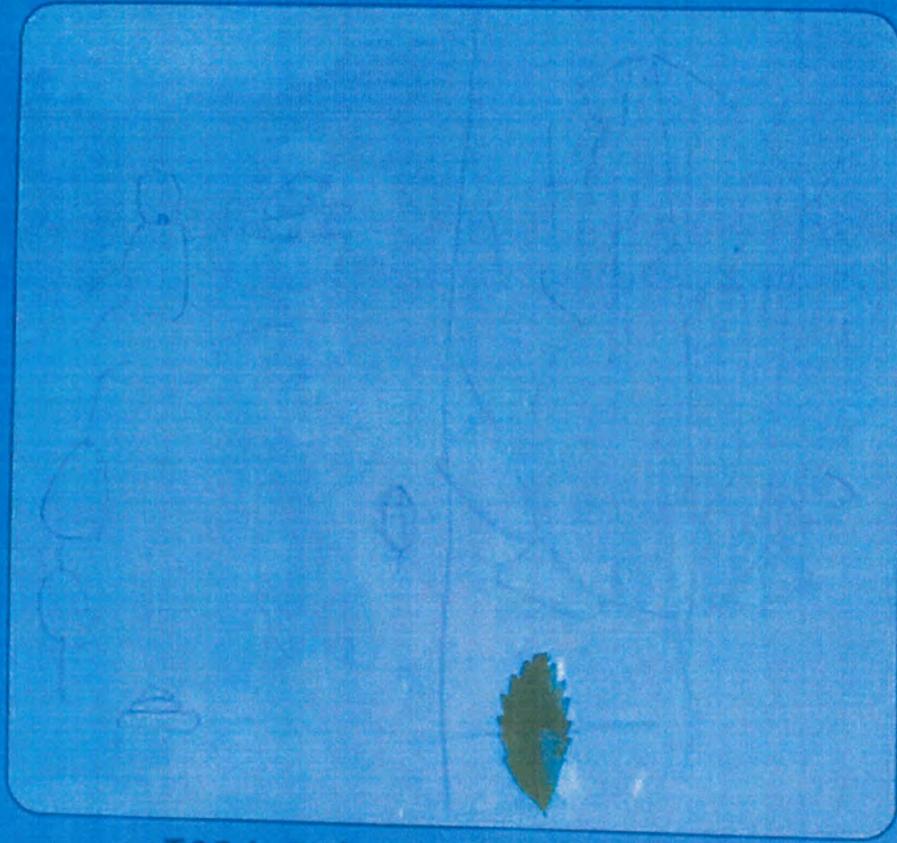
・ここにスケッチしてね！！

・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！



◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！

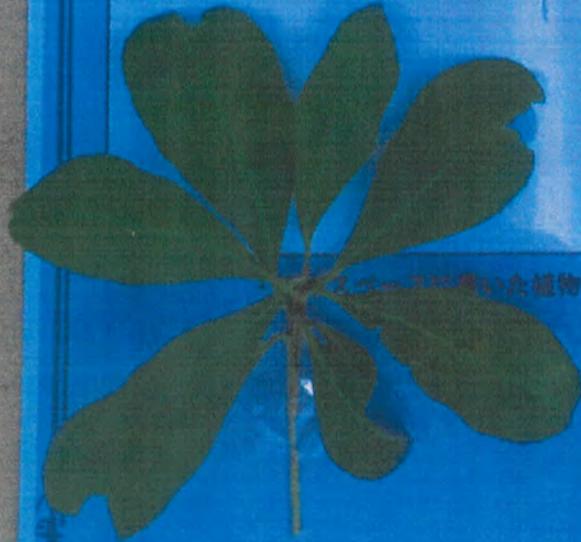


・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！

10月24日

◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！



・ここに貼った植物をテープで張り付けてね！！

ゴホコ
(スマブラ)

◆ ネイチャースケッチ ◆

カノコトニ

・ここにスケッチしてね！！

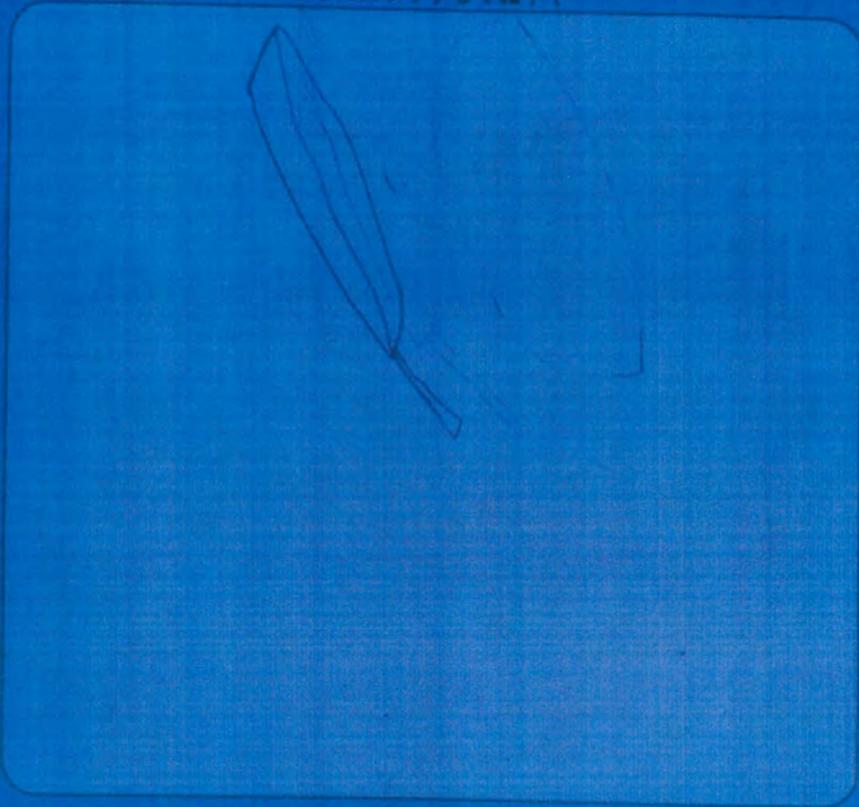


・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！

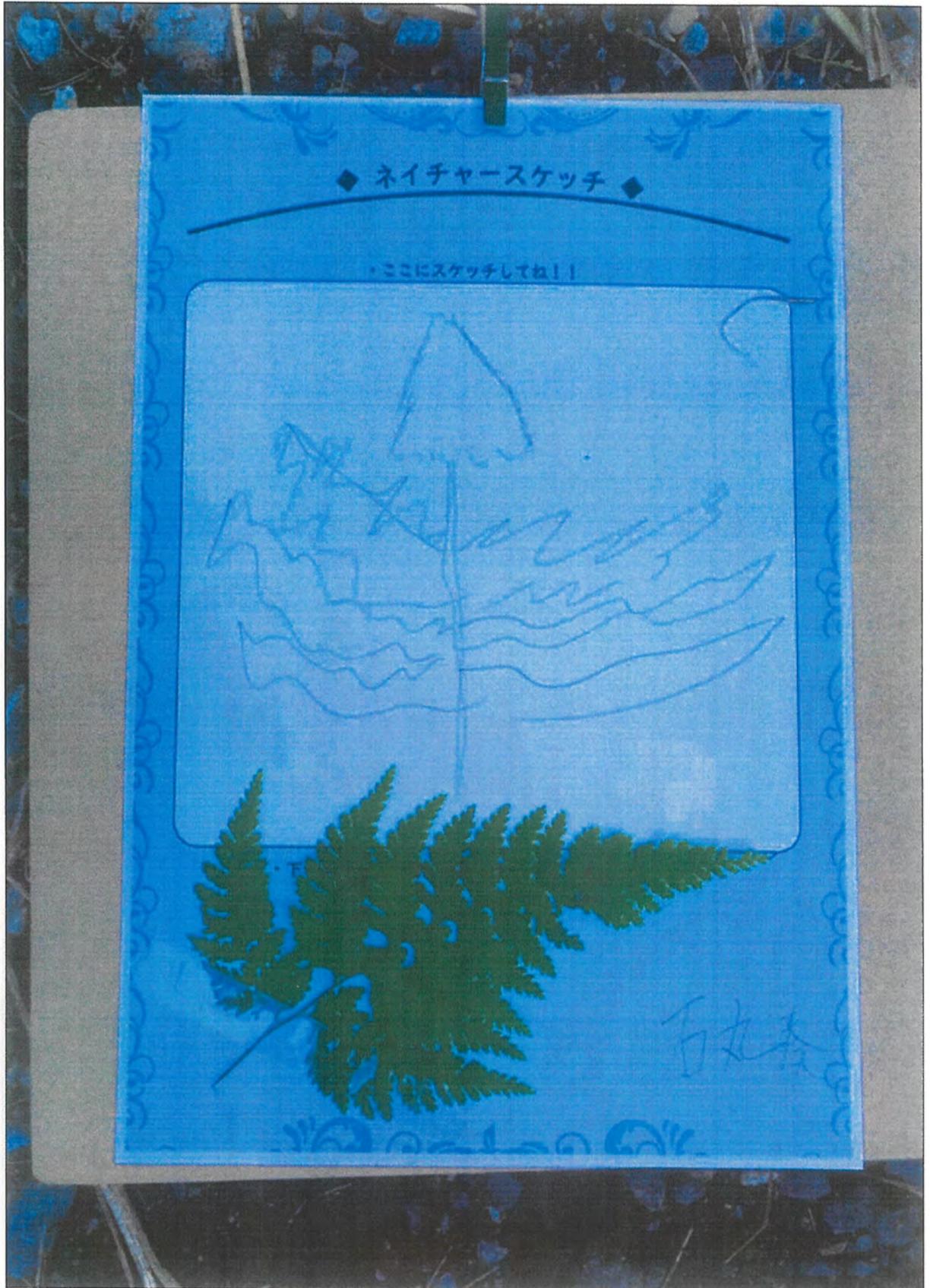


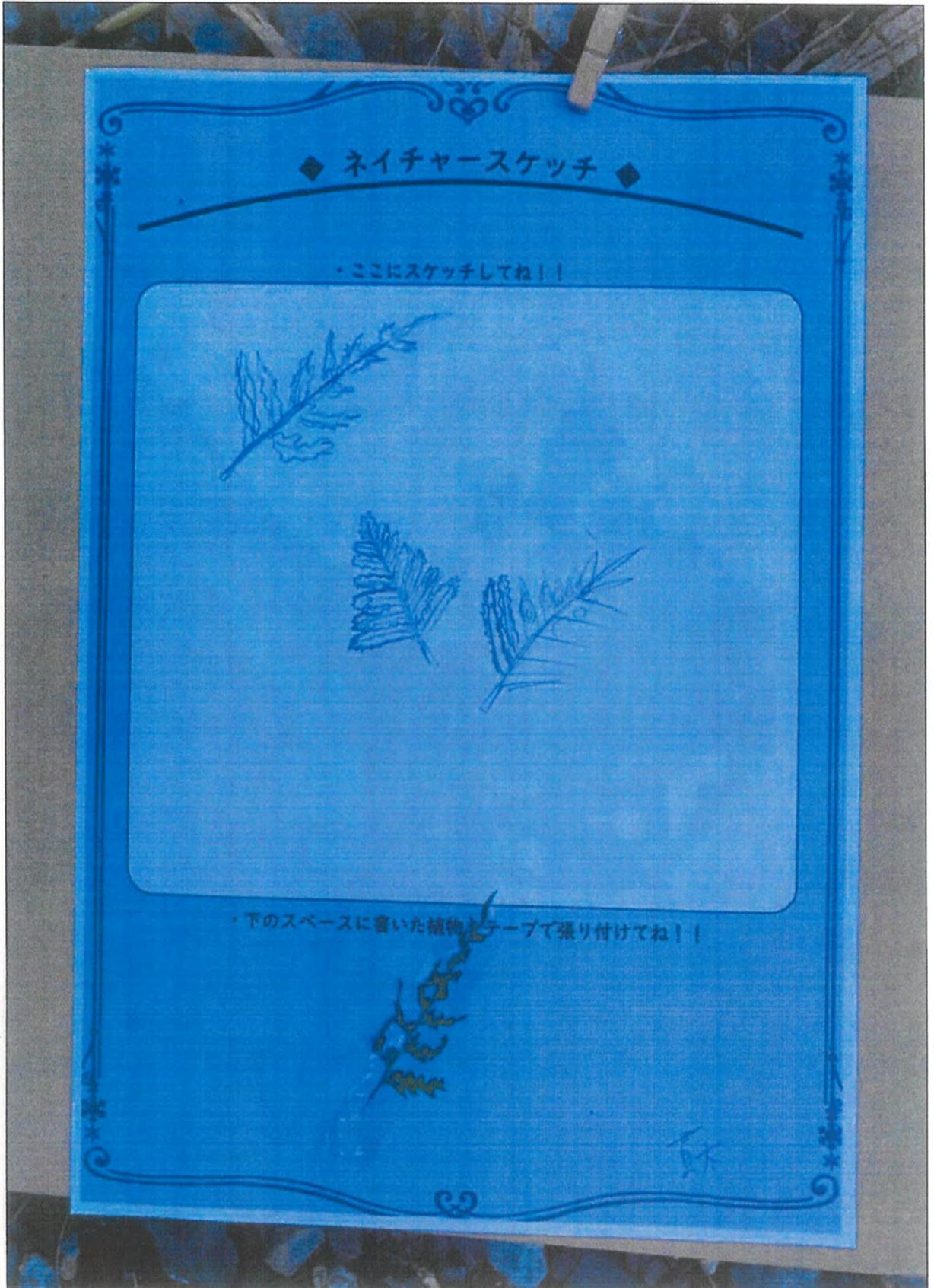
◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！



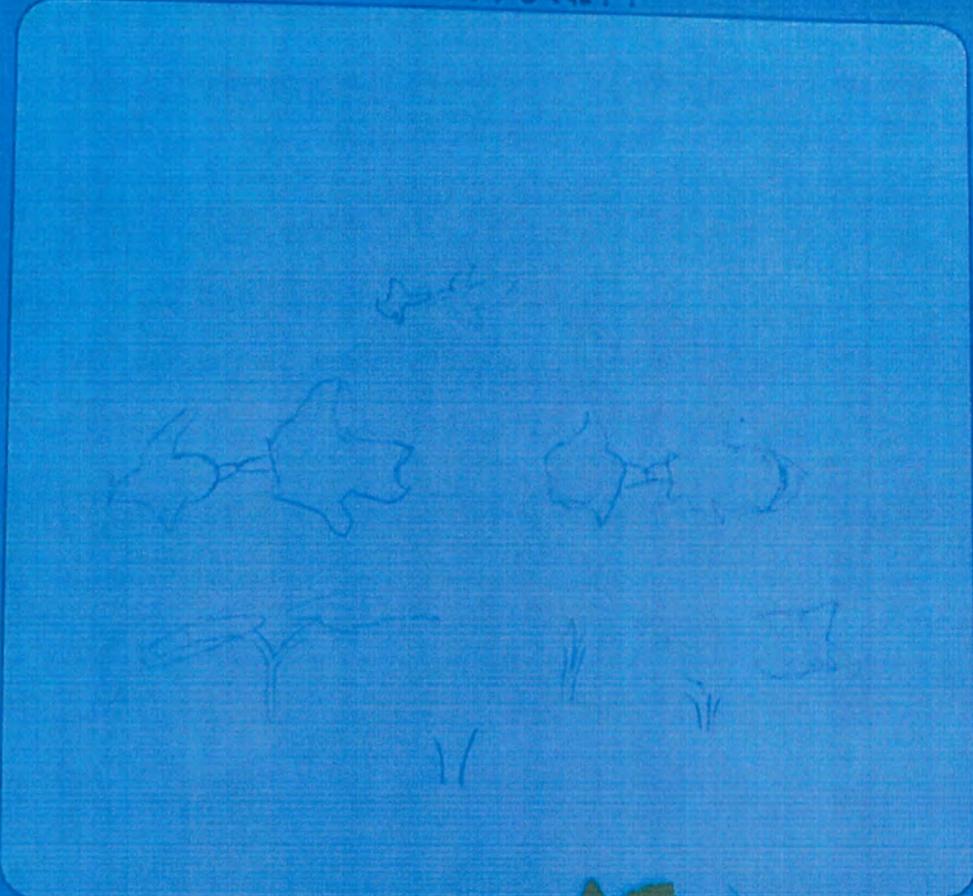
・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！





◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！



・下のスペースに書いた植物を丁寧に切り取ってね！！



九七(100)

◆ ネイチャースケッチ ◆

アツ
ここにスケッチしてね！！



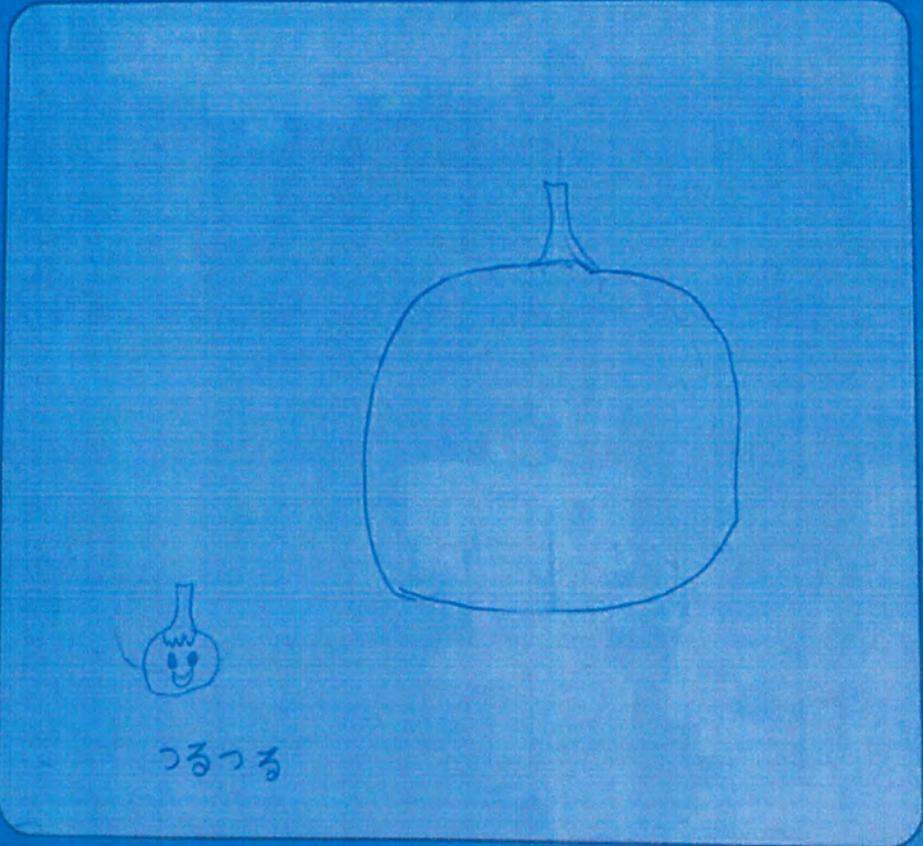
下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！

アツ
かわがめくたおもたの
はたに中にはいた



◆ ネイチャースケッチ ◆

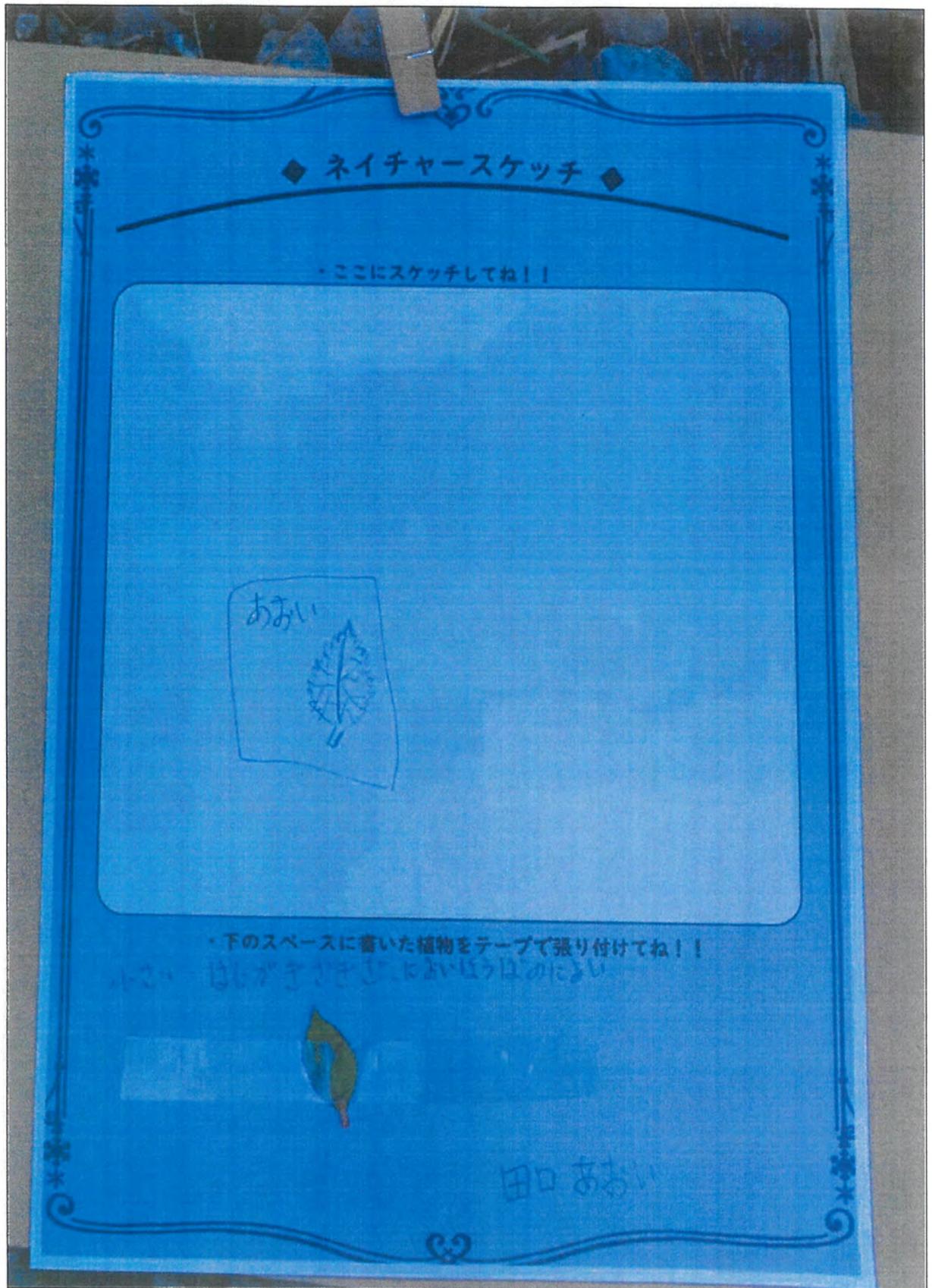
・ここにスケッチしてね！！

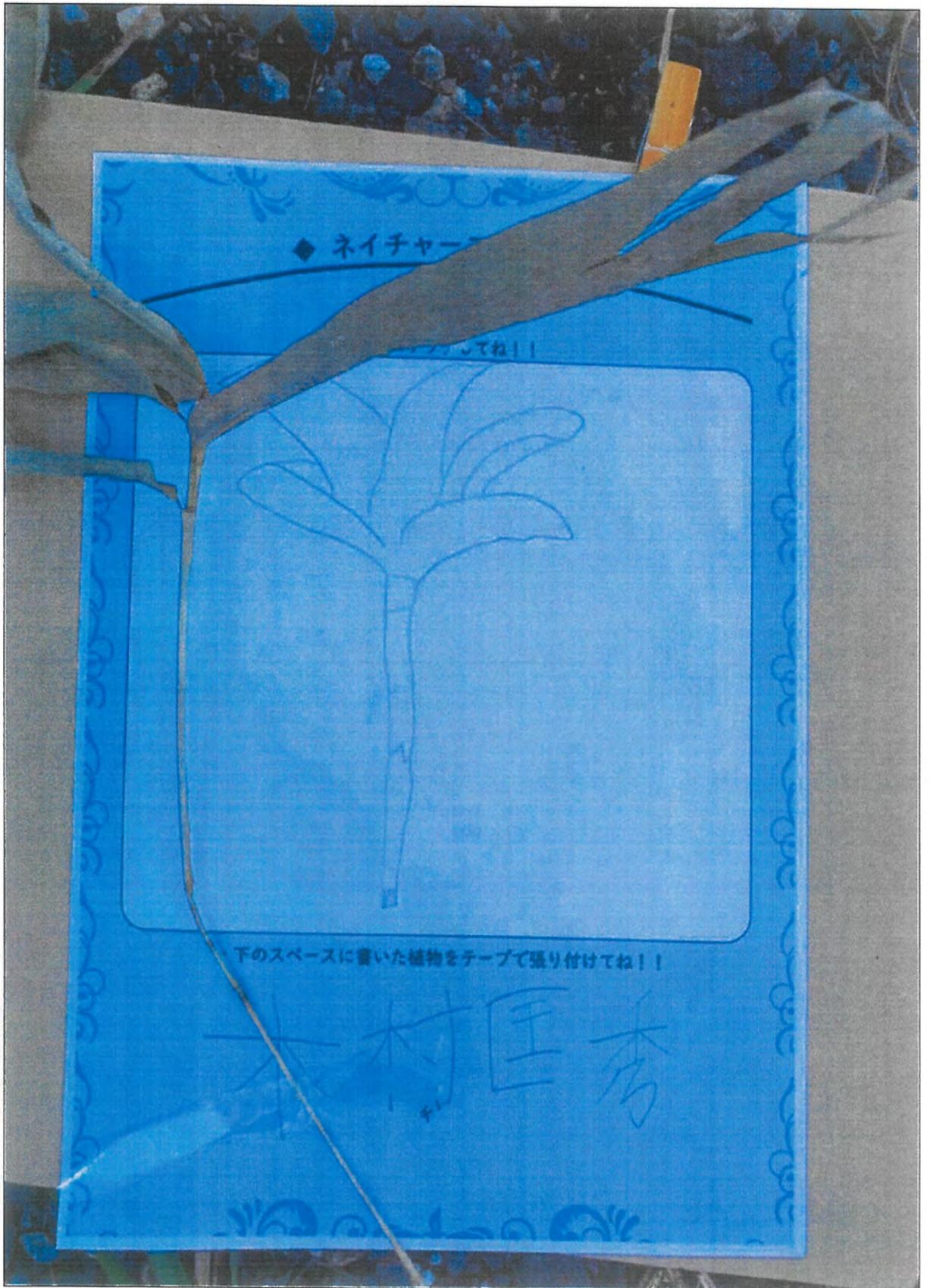


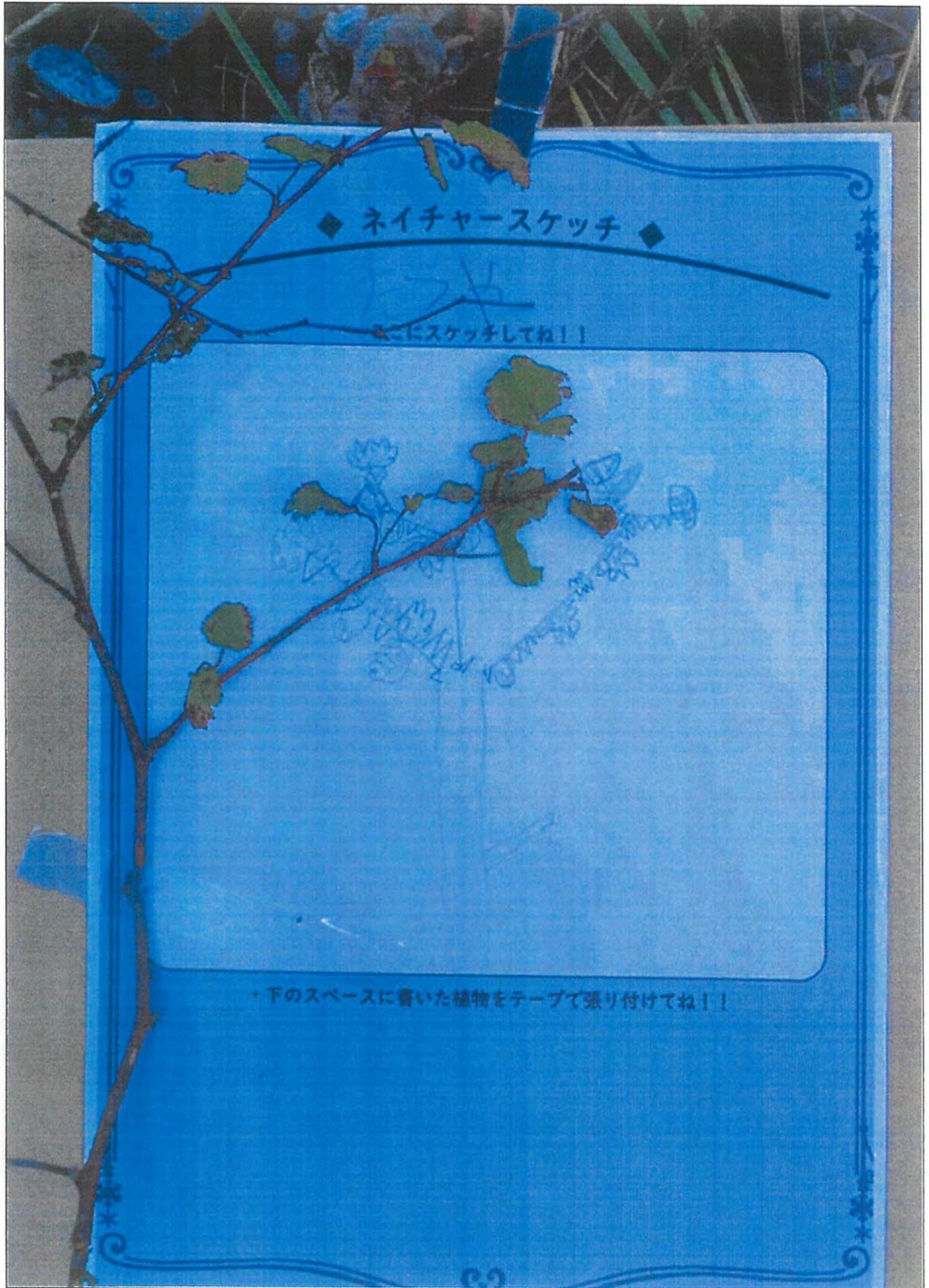
つるつる

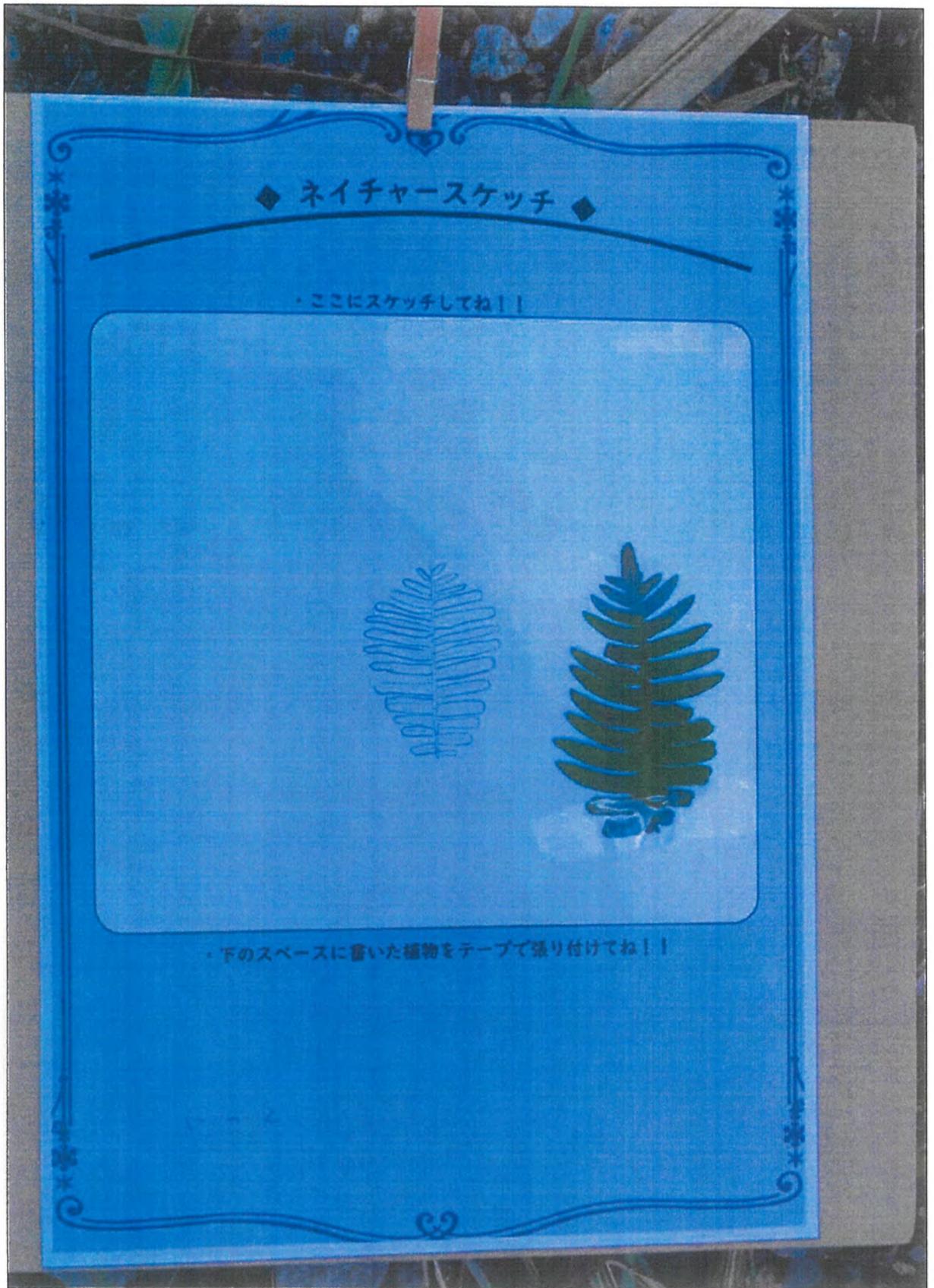
・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！

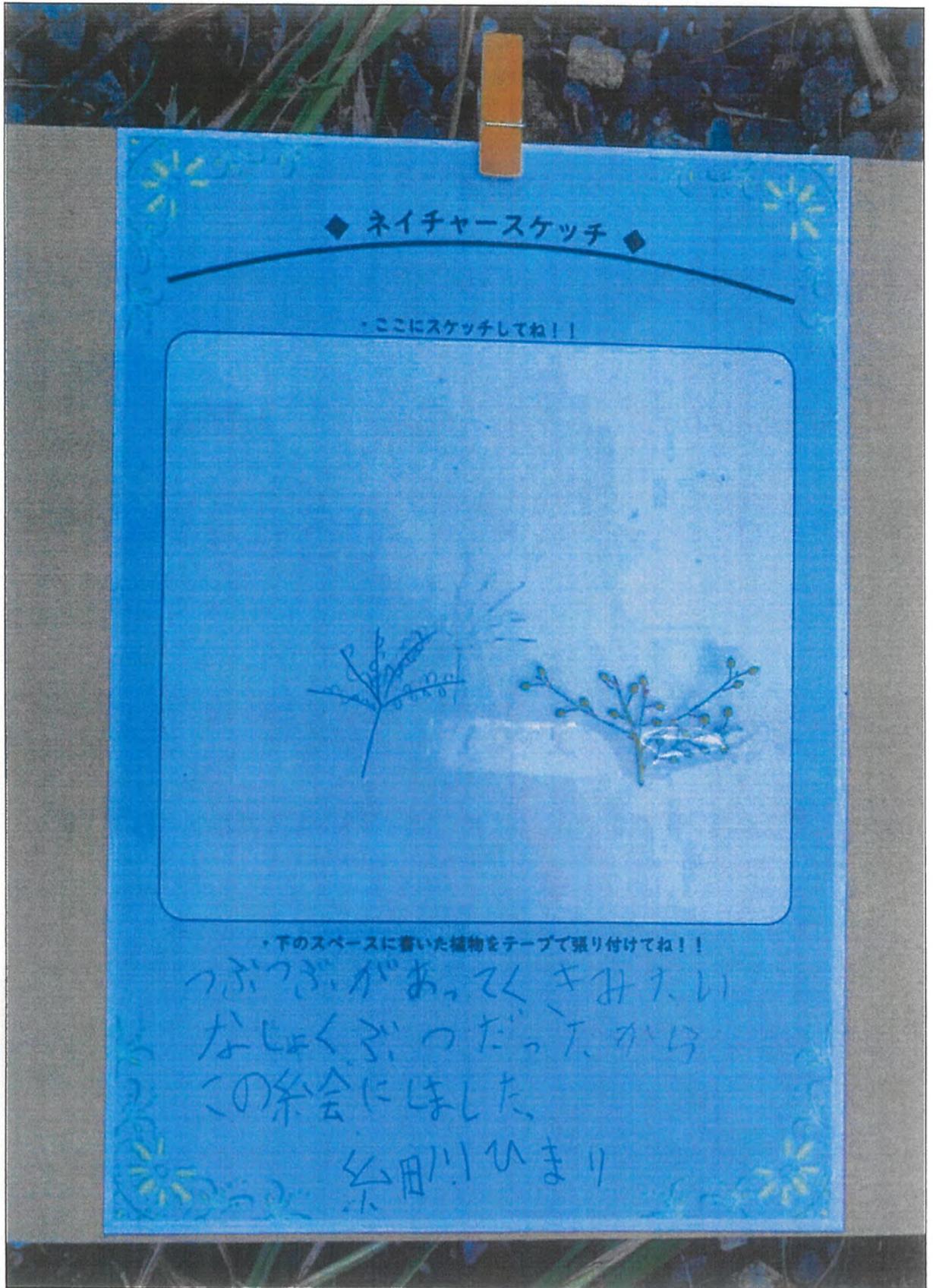












◆ ネイチャースケッチ ◆

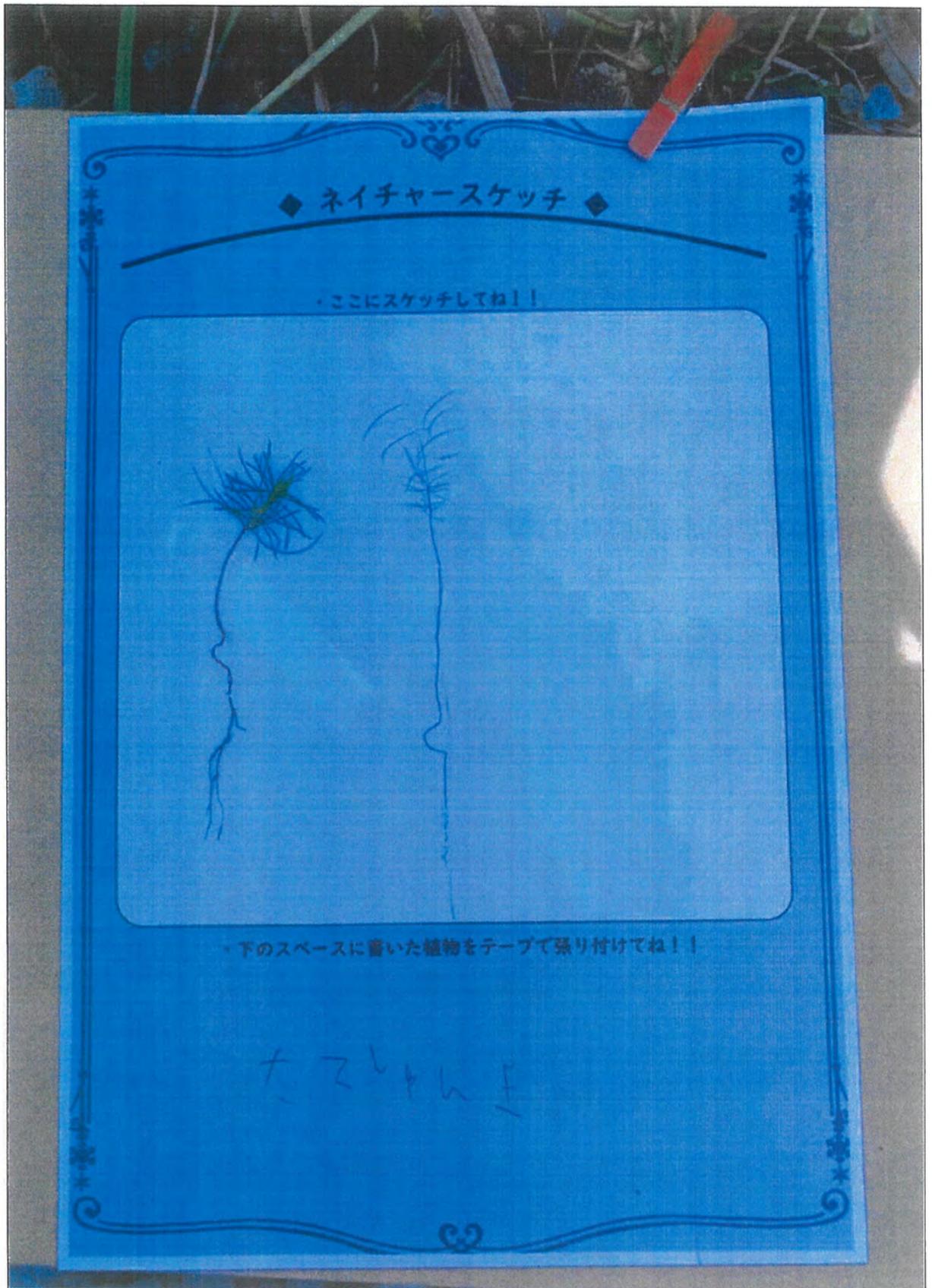
・ここにスケッチしてね!!



・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね!!

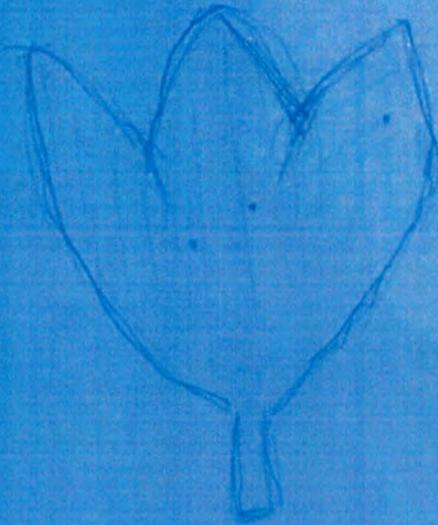
つぶつぶがあってくきみだい
なしくぶのだったから
この糸会にはした

糸田ひまり



◆ ネイチャースケッチ ◆

・ここにスケッチしてね！！



+

・下のスペースに書いた植物をテープで張り付けてね！！



ネイチャーゲームアンケート

小学 年生

①. ^め目かくしをして^{みみ す}耳を澄ますと^{おと き}どんな音が聞こえた？



②. ^{おと}音をたてないように^{なに き つ}何に気を付けた？^{もり じめん かん}森の地面の感じはどうだった？



③. ^{とお いろ}ネイチャービンゴを通して^{しょくぶつ ふ}色々な植物と^{はっけん}触れあってどんな発見があった？



④. ^め目かくしして^{さわ か}触って書いた^{は え てんすう}葉の絵は^{なんてん}点数をつけるなら^{りゆう}何点？その理由もおしえてね！



⑤. ^{ふくさき もり}福崎の森で^{あそ おも}また遊びたいと思う？

遊びたくない 1 . 2 . 3 . 4 . 5 遊びたい

■ ^{きょうりよく}アンケートに協力してくれてありがとう!! ^{お ひと}終わった人からおひるごはんを^た食べてね!!

ネイチャーゲームアンケート

小学 年生

①. ^め目かくしをして^{みみ す}耳を澄ますと^{おと き}どんな音が聞こえた？



②. ^{おと}音をたてないように^{なに き つ}何に気を付けた？



③. ^{お ぼ ふ}はだして^{かんしよく}落ち葉を踏んだ^{かんしよく}感触はどうだった？



④. ^め目かくしして^{さわ か は え てんすう}触って書いた^{なんてん}葉の絵は^{りゆう}点数をつけるなら何点？その理由もおしえてね！



⑤. また^{あそ}こういう遊びを^{あそ}したいとおもう？

遊びたくない

1

・

2

・

3

・

4

・

5

遊びたい

■アンケートに^{きょうりよく}協力してくれてありがとう!! ^お終わった人から^{ひと}おひるごはんを^た食べてね!!

森林教室アンケート

2019.10.5

名古屋工業大学藤岡研究室の田中千椰です。
 この度はお子様に森林教室にご参加いただき、ありがとうございます。
 今回の森林教室をお子様はどう感じたかについて、親御さんからお子様にインタビューをお願いしたいと考えております。それによって、今後の私たちの加子母での活動をより良いものにするとともに、魅力あふれる加子母について、親子でお話しいただける機会となれば幸いです。また、後半では親御さんに自ら答えていただきたい部分もありますので、何卒ご協力を宜しくお願いいたします。



◆以下が本で行ったプログラムです。これをもとにお子様への聞き取りをお願いいたします。

- 9:20 ~ ネイチャーゲーム【①音いくつ ②サイレントウォーク ③居眠りおじさん ④ネイチャースケッチ】
- 11:10 ~ 昼食、休憩
- 12:10 ~ アスレチック体験
- 14:00 終了

①音いくつ【自然に入り込む】

目隠しをして3分間自然の音に耳を傾ける。視覚を遮断して聴覚に集中することで普段では気づかなかった音を感じ取る。

②サイレントウォーク【集中力を高める】

落ち葉などの障害物がおちているレーンを音をたてないように歩く。集中力、バランス感覚を養い、③の居眠りおじさんの練習にもなる。

③居眠りおじさん【熱意を呼び起こす】

宝物を設定し、そのそばにおじさん(宝の見張り役)が目隠しして座る。他の子どもたちはおじさんに気づかれないうちに足音を立てずに宝を取りに行く。おじさんは足音に気づいたらその方を指さし、指された子は動けなくなる。次のおじさん役は宝物を取った子の中から選ぶ。

④ネイチャースケッチ【感じたものをアウトプットする】

子供たちは二人一組を作り、まず片方が予め用意してあった加子母の植物の中から気に入ったものを一つ選ぶ。そしてもう片方の子は目隠ししながらその植物を隅々まで触り、形をイメージする。それをスケッチして実際に触っていた植物と見比べる。これを役を変えて繰り返す。

①お子様が楽しかった遊びはどれですか？当てはまるものに✓をしてください。
 また、その理由も教えてください。

目隠し蝶々 サイレントウォーク 居眠りおじさん ネイチャースケッチ アスレチック体験

<理由>

②お子様が難しかった遊びはどれですか？当てはまるものに✓をしてください。
 また、その理由も教えてください。

目隠し蝶々 サイレントウォーク 居眠りおじさん ネイチャースケッチ アスレチック体験

<理由>

③今回の山遊びワークショップの満足度を教えてください。(保護者の方から見た様子で結構です。)

不満足 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 満足

◆お子様への聞き取りは以上です。以下は保護者の方ご自身のお考えをお書きください。

①加子母は好きですか？

好きでない 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 好き

②子どもたちを森や自然の中で遊ばせることについてどう思われますか？

③子どもに加子母に住み続けてほしいと思いますか？ はい / いいえ

④その理由を教えてください。



◆アンケートは以上です。ご協力ありがとうございました。

森林教室アンケート

2019.10.5

名古屋工業大学藤岡研究室の田中千穂です。
 この度はお子様に森林教室にご参加いただき、ありがとうございます。
 今回の森林教室をお子様はどう感じたかについて、親御さんからお子様にインタビューをお願いしたいと考えております。それによって、今後の私たちの加子母での活動をより良いものにするとともに、魅力あふれる加子母について、親子でお話しいただける機会となれば幸いです。また、後半では親御さんに自ら答えていただきたい部分もありますので、何卒ご協力を宜しくお願いいたします。



◆以下が本で行ったプログラムです。これをもとにお子様への聞き取りをお願いいたします。

- 9:40 ~ ネイチャーゲーム 【①目隠し蝶々②サイレントウォーク & 目隠しおじさん
③ネイチャービンゴ④ネイチャースケッチ】
- 11:30 ~ 昼食、休憩
- 12:30 ~ 山遊び体験 【ブランコ 綱渡り 木登り】
- 14:30 終了

①目隠し蝶々【自然に入り込む】

目隠しをした子どもを学生が誘導して福崎の森を上がっていく。音や足の裏の感覚に集中することで普段の生活では感じ取れなかった感覚を得る。

②サイレントウォーク&居眠りおじさん【集中力を高める】

宝物を設定し、そのそばにおじさん（宝の見張り役）が目隠して座る。他の子供たちはおじさんに気付かれないように足音を立てずに宝を取りに行く。おじさんは足音に気づいたらその方を指さし、指された子は動けなくなる。その練習として音を立てずに歩く練習（サイレントウォーク）を行う。

③ネイチャービンゴ【自然を直接感じる】

配布されたビンゴカードに当てはまる植物や木々などを福崎の森の中から探し出してビンゴカードを完成させる。

④ネイチャースケッチ【感じたものをアウトプットする】

子どもたちは二人一組を作り、まず片方が森から気に入った葉っぱを持って来る。そしてもう片方が目隠しをしながらその葉を隅々まで触り、形をイメージする。それをスケッチして実際に触っていた葉と見比べる。これを役を変えて繰り返す。

①お子様が楽しかった遊びはどれですか？当てはまるものに✓をしてください。
 また、その理由も教えてください。

- 目隠し蝶々 サイレントウォーク & 目隠しおじさん ネイチャービンゴ ネイチャースケッチ
ブランコ 綱渡り 木登り

<理由>

②お子様が難しかった遊びはどれですか？当てはまるものに✓をしてください。
 また、その理由も教えてください。

- 目隠し蝶々 サイレントウォーク & 目隠しおじさん ネイチャービンゴ ネイチャースケッチ
ブランコ 綱渡り 木登り

<理由>

③今回の山遊びワークショップの満足度を教えてください。（保護者の方から見た様子で結構です。）

不満 1 · 2 · 3 · 4 · 5 満足

◆お子様への聞き取りは以上です。以下は保護者の方ご自身のお考えをお書きください。

①加子母は好きですか？

好きでない 1 · 2 · 3 · 4 · 5 好き

②子どもたちを森や自然の中で遊ばせることについてどう思われますか？

③子どもに加子母に住み続けてほしいと思いますか？ はい / いいえ

④その理由を教えてください。

◆アンケートは以上です。ご協力ありがとうございました。



【晴天用】

森林教室アンケート

2019.10.5

名古屋工業大学藤岡研究室の田中千柳です。
 この度はお子様に森林教室にご参加いただき、ありがとうございます。
 今回の森林教室をお子様はどう感じたかについて、親御さんからお子様にインタビューをお願いしたいと考えております。それによって、今後の私たちの加子母での活動をより良いものにするとともに、魅力あふれる加子母について、親子でお話しいただける機会となれば幸いです。また、後半では親御さんに自ら答えていただきたい部分もありますので、何卒ご協力を宜しくお願いいたします。



◆以下が本日行ったプログラムです。これをもとにお子様への聞き取りをお願いいたします。

- 9:20 ~ ネイチャーゲーム【①音いくつ ②サイレントウォーク ③居眠りおじさん ④ネイチャースケッチ】
- 11:10 ~ 昼食、休憩
- 12:10 ~ アスレチック体験
- 14:00 終了

①音いくつ【自然に入り込む】

目隠しをして3分間自然の音に耳を傾ける。視覚を遮断して聴覚に集中することで普段では気づかなかった音を感じ取る。

②サイレントウォーク【集中力を高める】

落ち葉などの障害物がおちているレーンを音をたてないように歩く。集中力、バランス感覚を養い、③の居眠りおじさんの練習にもなる。

③居眠りおじさん【熱意を呼び起こす】

宝物を設定し、そのそばにおじさん(宝の見張り役)が目隠しして座る。他の子どもたちはおじさんに気づかれないように足音を立てずに宝を取りに行く。おじさんは足音に気づいたらその方を指さし、指された子は動けなくなる。次のおじさん役は宝物を取った子の中から選ぶ。

④ネイチャースケッチ【感じたものをアウトプットする】

子供たちは二人一組を作り、まず片方が予め用意してあった加子母の植物の中から気に入ったもの一つを選ぶ。そしてもう片方の子は目隠ししながらその植物を隅々まで触り、形をイメージする。それをスケッチして実際に触っていた植物と見比べる。これを役を変えて繰り返す。

①お子様が楽しかった遊びはどれですか？当てはまるものに✓をしてください。
 また、その理由も教えてください。

目隠し蝶々 サイレントウォーク 居眠りおじさん ネイチャースケッチ アスレチック体験

<理由>

②お子様が難しかった遊びはどれですか？当てはまるものに✓をしてください。
 また、その理由も教えてください。

目隠し蝶々 サイレントウォーク 居眠りおじさん ネイチャースケッチ アスレチック体験

<理由>

③今回の山遊びワークショップの満足度を教えてください。(保護者の方から見た様子で結構です。)

不満足 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 満足

◆お子様への聞き取りは以上です。以下は保護者の方ご自身のお考えをお書きください。

①加子母は好きですか？

好きでない 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 好き

②子どもたちを森や自然の中で遊ばせることについてどう思われますか？

③子どもに加子母に住み続けてほしいと思いますか？ はい / いいえ

④その理由を教えてください。

◆アンケートは以上です。ご協力ありがとうございました。



①目隠しをして耳を澄ますとどんな音が聞こえた？ (件)

草が揺れる音
虫の鳴き声
水の音
川の音
滝の音
セミの鳴き声
鳥の鳴き声
静けさ
皆の話声
歩く音
石を踏んだ音
風の音
葉っぱの音

③ネイチャーピングを通して色んな植物と触れあってどんな発見があった？

初めて感じた感触があった
似ている葉っぱがあった
匂いを嗅ぐとのが痛くなる
落ち葉にはいろんな色や模様
初めて知れたものがあった
難しかった
いっぱい見つけた
苔が柔らかかった
違うところに行ったら色々あった
木が柔らかかった
アカマツは本当に赤かった
ふわふわ、ざらざらな感触があった
色々あった
ふわふわ、かたいなどのものがあった
シロモジをこすると変なおいがした
シロモジの実の中身がちゅるちゅるだった
初めて見る植物があった
トウモロコシみたいな植物が生えていた
色々な木や葉っぱがあるのを知った

②音をたてないように何に気を付けた？森の地面の感じはどうだった？ (件)

4 かかと→足の外側→指先に気を付けた 2
3 かかとから歩いた 4
2 ササを踏んでしまうと音が鳴ってしまった 1
4 なるべく葉がないところを歩いた 3
3 静かに地面を踏んだ 1
2 ゆっくりジャンプした 1
10 地面がぐちゃぐちゃだった 1
1 砂利がたくさんあった 1
1 ゆっくり歩いた 2
2 柔らかくつま先で歩いた 1
3 地面がふわふわだった 1
1 石を踏むのが痛かった 1
1 地面がデコボコだった 1
森の中には草や木がいっぱいだった 1
水で地面がぬれていた 2

④目隠しして書いた絵は点数をつけるなら何点？ その理由は？

| | |
|-------|---------------------------|
| 30 | |
| 95 | 似ていたから |
| 50 | 大体の形は分かったけど、細かいところはできなかった |
| 20 | へたくそだから |
| 100 | |
| 10000 | |
| 55 | もうちょっと工夫したかった |
| 99 | 実際の植物と長さがほとんど同じだったから |
| 90 | |
| 10 | 難しすぎた |
| 80 | 結構当たっていたから |
| 100 | 似ていたから |
| 80 | 実の形をあまり似て書けなかったから |
| 0 | 分からなかったから |
| 88 | 結構似ていたけどちょっと違ったから |
| 75 | |
| 40 | |
| 60 | 葉っぱの形がしっかりかけたから |

⑤福崎の森でまた遊びたいと思うか (件)

| | | |
|-----|---|------|
| | 5 | 16 |
| | 4 | 1 |
| | 3 | 1 |
| | 2 | 0 |
| | 1 | 0 |
| Ave | | 4.83 |

①遊びの評価

| | ◆楽しかった | ◇難しかった | ◆理由 | ◇理由 |
|-------------------|--------|--------|--|---|
| 目隠し蝶々 | 1 | 1 | | ・目隠ししているため難しかったし、こわかった。 |
| サイレントウォーク&目隠しおじさん | 3 | 1 | ・宝物を取れたから。 ・オニの時以外はすべて宝物を取ることができたから。 ・色々な木や葉っぱを触ることができたし、名前や形をよく見ることができたから。 | ・足音を立てないで近づくのが大変だった。 |
| ネイチャービンゴ | 3 | 1 | ら。 | ・当てはまる者を探すのが難しかった。 |
| ネイチャースケッチ | 3 | 0 | ・見つけるのがはやくできて楽しかったから。 ・物の特徴を覚えて書くのが楽しかった。初めて経験した。 ・触った時の感覚が面白かった。 ・スリルがあって飛んでいけそうだった。 ・大きく揺れた時に、木などに当たりそうで当たらないのがスリルがあって楽しかった。 | |
| ブランコ | 7 | 0 | ・高いところまで行けたのがうれしかった。 ・ハーネスがあって安心だし、森の中でやったのが良かった。 ・高さがあるのが気持ちよかった。 | |
| 綱渡り | 5 | 5 | ・高いところまで行けたのがうれしかった。 ・バランスをとるのが面白かった。 ・真ん中あたりで落ちそうになったけど落ちなかったところ。ドキドキした。 ・バランス感覚が必要で、すごくドキドキしたのが楽しかった。 | ・バランスをとるのが難しかった。 ・ロープだけを使ってわたることが難しかった。 ・綱が安定しないから難しかった。 ・綱が不安定であるきにくかった。 ・グラグラ揺られて大変だった。 |
| 木登り | 5 | 3 | ・高いところにのぼれた。 ・高いところまで登って、みんなが「すごい」とほめてくれたから。 ・登るのが楽しいから。 ・高いところが好きだから。木登りするところが近くではないのでいつでもできなかったから。 | ・つるつるした木に登りにくかった。でも楽しかった。 ・シンプルに登るのが難しかった。 |

回答者番号 子どもに加子母に住み続けてほしいか

その理由

その他

- ① どちらともいえない
 ② いいえ
 ③ どちらともいえない
 ④ いいえ
 ⑤ はい
 ⑥ いいえ
 ⑦ いいえ
 ⑧ はい
 ⑨ いいえ
 ⑩ はい
 ⑪ はい
 ⑫ いいえ
- どこの子どもが少なくなっている。加子母を愛して、その地で暮らし続けることは素晴らしいです。私自身、住み慣れた加子母から引っ越したことから、子供たちが望む暮らしをしてほしいと思います。逆に子どもたちが戻るかも(^^)どこにいてもその土地土地の人を愛して暮らしてほしいと思います。
- 不便なこともたくさんあるので住みやすいとは言えない。
- 今加子母は少子化に悩まされている真っ最中。いろいろな策をねっているところ。だからといって一生ここにとどまり続けることは強要しません。彼らの人生です。彼らの好きなように生きてほしいと願うのが私の考えです。
- 本人が希望すれば加子母で就職してもよいと思うが、一度は街の暮らしや様々な職業を見て、自分の育った故郷の良さも不便さも納得したうえで選択してほしいと思います。
- 私も加子母で生まれ育ったからです。
- 自分も移住してきたから。選択は自由。まずは私たち親世代が加子母に住み続けたいと思えることが大切かな、と。
- 私自身も移住してきたから。選択は自由。
- 加子母はいいところだし、人もあたたかくてほしいと思うが、住み続けるという質問となると難しい。外の世界というか、都会や街での経験も大切だと感じる。絶対にここにいなさいとか、ここおに戻ってきなさいという気持ちではなく、いろんな場所や人と出会って、加子母の良さに気づき、本人が居たいと感じれば居てほしいという気持ち。色んなものをみて、知ってほしいと思うので加子母ではないところに行ってしまうと思います。たくさんの人と出会い、多種多様な人たちとコミュニケーションをとれる子になってほしいです。
- 田舎ならではの良さ、自由、人、成長し一度は離れるかもしれないけど、離れるとまたこの良さが分かると思う。田舎でも暮らしやすくなると思う。
- 少子化で子供が少なく、若い家族もなかなか来てくれません。古い習慣も来ない理由になっていると思います。(若い子にばかり負担をかけようとする老人もいます。)一度加子母は出て自立してほしいですが、いつかはかえって住んで欲しいです。
- 加子母は本当に素敵な場所ですが、自分の足で目でもっと広い世界を見てほしいと思います。

こちらこそありがとうございました!!
 来年弟も小学生になり、やってみたいと言っています。
 子どもたち、とても楽しかったようです。
 準備、段取り等ありがとうございました。
 自然の中での遊びは心の栄養になったのか、家では笑顔でゆったりしていました。