
第1章

環境学習とはどんなもの

- この本をお使いになるあなたへ
- 環境学習といえば、どのようなイメージがありますか？
- 環境学習Q & A
- in about forの環境学習
- 何のためのプログラムなのか
- まずは体験してみよう！

この本をお使いになるあなたへ

今、いきいき暮らしていますか？

このテキストは、あなたが“地域”で“職場”で、あるいは“学校”や“仲間との集まり”で、いきいきと暮らすためのワークブックです。環境学習には、いろいろな分野がありますが、ここでは目先の環境問題を解決するための、知識や技術を羅列するのではなく、生きものや地域に対して、あたたかい心を持った人を育てるために「より創造的で楽しい“関係”をつくる方法」を中心に、すすめていきたいと考えています。

自分を好きになると、世界も好きになれる
生きていることを歓べるようになる
鳥や、花や、虫や
山や、空や、風に揺れる木々も
おなじ時を生きている仲間として大事にしたいと……

環境学習のプログラムをたてる時、まず「参加者の要求度を考える」ことが留意点としてあげられます（P 59 参照）。環境学習と呼ばれているものは範囲が広いだけに、どんな切り口で提案するかが課題でした。「求められるものは何なのか？」人との会い、情報収集をすすめる中で、思いあつたテーマが2つあります。それは、“わくわくした気持ちをふくらませるための『環境学習を展開する能力』”と、“いきいき暮らす仲間とつながるための『ネットワークの方法』”です。

こうしてテキストは、この大きな2つの課題に答えようとする形でまとめられました。そのために必要な情報はできるだけ盛り込んだつもりです。この情報が、あなたの「???」を解く手がかりとなればうれしく思います。しかし、何より、一番大切なものはあなたの“かかわろうとする姿勢”です。そしてこのテキストは、読んで「そうかー」で終わるのではなく、あくまでも“素材提供、”きっかけの場にすぎないことを、心に留めておいてください。

このテキストは読むことが目的なのではなくて、読んだあとの『あなた』が主役。今まで見過ごしていた問題をみつける“目”を開く刺激になれば幸いです。

環境学習といえば、 どのようなイメージがありますか？

「自然破壊の状況について知ること？」「環境汚染についての勉強会？」……もちろん環境について知ることや知識を得ることも重要ですが、ここでは知識中心とは違ったアプローチを提案したいと思います。

それというのも、本当に大切なのは“感じるころ”だと思うから。そう、あなた自身の問題として、あなたの心でとらえ、そして行動することが、今求められているのです。“心でとらえる”とはどういうこと……？少し視点を変えて考えてみましょう。

* * * * *

ぽっかりと予定の空いた休日、たまには街に出てみましょう。ブラブラ歩きのウインドーショッピング。「この服ちょっとステキだなー」「あれっ、こんな便利なものがあるんだ」なんて思いながら、ふと、気がつくとお昼過ぎ、急におなかがいってきました。すると今まで、全く目にとまらなかった“たべものや”の看板が、にわかに目に飛び込んできます。うどん、定食、イタリアンレストラン。ファーストフードの華やかなポスターetc……どうして今まで気づかなかったのか、不思議になるくらいに。次々と迫ってくる魅力的な誘いの中から、コレと思ったお店に入って、あ～満足。お腹いっぱいになって出てくると、あ～らフ・シ・ギ。今度は“たべものや”なんてぜんぜん目に止まらない…こんな経験はありませんか？

この「お腹がすいた」という記号が、“環境学習”です。

今、街にも家庭にも情報があふれています。テレビの前にゴロンと横になるだけで、世界情勢から南極のペンギンの生態、駅前のおいしいラーメン屋に至るまで、さまざまな情報を運んでくれます。膨大な情報の中、私達は自分に必要だと思うものを受け取り、いらないと判断したものは瞬時に切り捨ててきく……そんな生活を余儀なくされています。「地球環境について」の危機も「環境破壊について」の現状も、その気になればすぐに専門家なみの資料が揃うことでしょう。そう、欲しいと思うものはすでにあなたの周りに用意されているのです。ちょうど、街で“たべものや”がひしめいていたのと同じように……。

活用できるか否かは、「情報を『あなた』が選べとれるかどうか」「心の奥から価値をみいだせるかどうか」にかかっているのです。「お腹がすいた」という信号が、たべものやを見る“目”を変えさせたように、「環境学習」というきっかけが、あなたの暮らしに対する“目”を変えさせてくれれば……と願っています。

環境学習 Q & A

Q ; 環境学習って何なのか、いまひとつよくわからなくて……知識がなくて不安なんですけれど、どんな勉強をすればいいのでしょうか？

A ; 環境学習の範囲については、のちほど詳しい解説をしますが (P. 150参照) なかなかつかみきれないもの。環境学習とは何か？なんて抽象的なことや抽象的な知識を求めることよりも、問題解決の一案として、環境学習を活用することが求められているのではないのでしょうか。環境学習は、学者の研究対象としての学問ではなく、実践的にすすめられてこそ生きる、いわば現場の道具のようなもの。知識を重視するよりも、むしろ『なぜ？』の気持ちでものをみる習慣をつけることを、大切にしたいと考えます。

もし、手がかりとして、または自身を持って人に対するための“知識”を、とあるのであれば、人間が原因だという視点を持って、環境問題についての情報集めをしてはいかがでしょうか？ 焦点を絞りにくい環境問題を“自分たちが”引き起こしたという視点で見つめ返すとき、これからはどういう考え方が必要なのか、どういう人を育てたいのかが明確になります。ゴールが見えにくい問題ほど、方向をしっかりとみすえることが力となります。「伝えたい」と思うあなたの気持ちを、より大きく育てることが、環境学習を知るための一番の近道になるでしょう。

Q ; 環境問題って幅がひろくて迷っています。今、水のことにはたずさわっているのですが、それとは別にゴミのことも、たべもののことも気になって……でも、全部のことにかかわる時間なんてないし……この、ひとつの問題だけにかかわっていていいものでしょか？

A ; 個々をみるとバラバラに見えるこれらの課題。でも、その問題も不思議なことにつきつめると同じ問題点につきあたります。ためしに、別の場で活動をすすめている人と話してごらんください。問題点は驚くほど似ていることでしょう。……と、いうことは、言い替えればどの問題に携わっていても、全ての問題にかかわっていると、同じことだとは考えられませんか？今、自分がかかわっている問題で、なんらかの解決、もしくは進展がみられれば、それは、他の様々な問題に対しても、解決の糸口を与えて入ると思っていいていいでしょう。

確かに全ての問題にかかわることはできません。でも縁あってかかわった、今、目の前の問題に取り組むことで、本質的には全ての問題にかかわることになるのです。部分的なことにとらわれず、大きな視点や目標を持って、常に自分の活動位置を確認するように習慣づけると『焦り』や『無力感』にとらわれることなく、楽しくできる……と思います。

Q ; 例えば清涼飲料は「ビンか缶か」なんて議論がでたとき、エネルギーや資源を考えるとビンがいいという判断がされますよね。そうすると缶工場で働いている人達を、非難することになりませんか？また、親が缶工場に勤めている子供は、親を悪い人だと思ったりしないでしょうか？



A ; 環境学習では価値観を押し付けるようなことはしません。この例で話をすすめるなら、ジュースを飲むなら「缶よりビンのほうが環境に対する負荷が低いよ」という“事実”を明らかにするだけ。その先の、「どういう行動をとったらいいか」を考えるのは、ひとり一人の判断にまかされているわけです。環境学習では、議論された問題自体の大切さも然ることながら、そこに至るまでの過程こそが、いちばんに重視したいことです。判断する力を育てることが、目的ですから「缶が悪い」「車が悪い」「添加物が悪い」といった、〇×式の思考になりませんので御安心ください。

Q ; 他にも、いろいろな環境学習の講座が開かれているようだし、わざわざ自分がかかわる必然性はあるのかな？

A ; 今、文部省をはじめとして、環境学習を導入しようという動きが日に日に高まっています。それでも、長年受け続けた教育の影響は大きくて、言葉では環境学習を掲げていても、実際には？？？の内容が多いのが現状です。だからこそ、興味をもった『あなた』が直接伝えることが、今、求められているのです。“こんな感じかな”と、たとえ手さぐりでもOK。あなたの思いを確認する意味も含めて、環境学習の講座あるいは、仲間も誘いあって何かをはじめてみましょう。

人が一番に得意とすることは「忘れること」とも言われます。ましてや、刺激的な情報が次々とふりそそいでくるものだから、水や緑の大切さ、地球環境の状況のことも、聞いたその時は「そうか！」と奮起するものの、すぐに他のものごとのカゲに隠れて見失ってしまいます。大切なことは、繰り返さなくちゃ！しつこいかな……と思っても、ことあるごとに何度でも繰り返すことで、人のところに落ちていきます。何度も繰り返すことで、頭の中がそのものの持つリズムに変わってきます。はじめは理屈での理解だけだったことが、からだでの理解、こころでの理解にかわってきます。繰り返しのなかで、揺るがないものになり、少しずつ気持ちに即した判断ができるようになるでしょう。

だからこそ、環境学習の機会は多ければおおいほどいいのです。こころよき関係をひろげるために、そしてあなた自身を豊かにするためにも……

in about forの環境学習

in about for と環境学習

今までの教育は、環境（自然）の中で行うin教育、あるいは知識を伝授するabout（～について学ぶ）教育が中心にすすめられてきました。たとえば、「植物について」「地質について」「歴史について」……など、個々の分野が別々に教えられてきました。もちろんここで知識教育を否定するつもりはありません。確かに問題を知っているからこそ「なんとかしなくっちゃ」と考えるのでしょうし、環境問題の解決には、科学的知識が大きく貢献しているのですから……。

とはいうものの、「ちょっと知識教育にかたよりすぎていない？」「知識は得たけど、それでどこが変わったの？」という声が徐々にささやかれ始めました。そこでこんな声に答えようと、新たに注目され始めたのが環境のためにどうしたらいいかを考えるfor教育です。

与える学習からプロセス重視へ

「知識が生きた知恵として働かない」あるいは「想像力を働かせて現実に応用できない」といった点を補うために出発したfor教育の目的は「知識と体験をつなげること」です。例えばの話、森林破壊の現状を数値を上げて説明する人を育てることよりも、自分の家に送られてくる多い大量のDMを見て、森林破壊の現状に思いをはせることができる人を育てることです。そのためにforを重視した環境学習では、答えを与える学習ばかりではなく、体験の機会を与え、その過程で「そう感じたか」「何を考えたか」に注目するような、体験学習（第6章資料編参照）で扱う要素を多くとりいれています。

細切れの about(知識)をつなげるための for(視点)

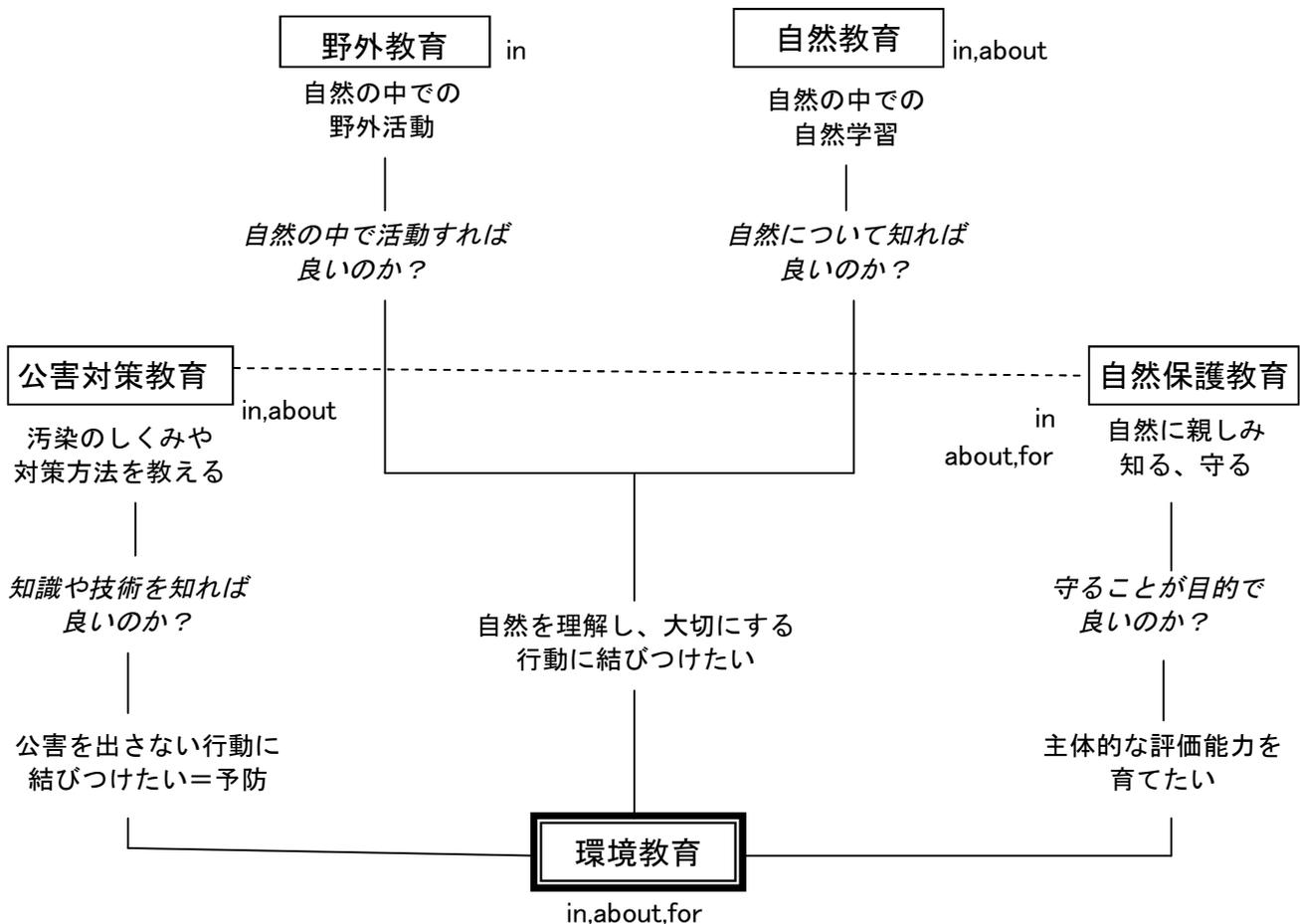
細切れの知識を自分のものとして『わかる』ためには、視点を持つことが必要です。「人と人」の関係も、「人と知識」の関係もただ知っていればよいという訳ではなく、理解を深め、つながりを感じられてこそ血がcaよ、イキイキと輝き出すもの。求められているのは、この「つながりの回復」ではないでしょうか。

このテキストは環境のために今、何ができるのかという視点をつかむためにつくられました。そうは言っても、こちらが用意できるのは素材の提供や考え方の事例くらいのもの。喉の渇いていない牛を水場に連れていくことはできても、水を飲ませることはできないのと同じように、そこから先どう展開していくかは、あなた自身の問題になります。なぜなら、『知識』と違って『視点』は、一方的に与えることができないのですから……。各個人によって、それまでの経験は違うのですから、同じことを体験しても、反応はそれぞれ違って当たり前。だからこそ『視点』もオーダーメイドでなくては意味がありません。こちらが用意したきっかけを、どう『体験』に結びつけて暮らしの中でわかっていくかは、あなたの“切実さ”にかかっているのです。

多様な価値観を大切に

さて「環境のために」という時、少なからず価値評価が問題とされます。ここでいつも怖いと思います。なんだか人の価値観を操作するようで、いいのかな……と。こんな時は、Nature=自然に目を転じてみましょう。人間も自然の一部、自然界から学ぶことはとても多いものです。「多様であるからこそ秩序が保たれる」というのは、この大切なメッセージのひとつ。この考えに立つならば、一見、地球環境のために特効薬のように見えても、全ての人と同じ価値観のもとに束ねられる「エコロジー教」「地球教」的なものは、むしろバランスを欠いた不安定でアブナイもののように映ります。

環境のため、地球のために考えることや、その源泉となる価値観は、多様であってこそ健全。そして考え方・価値観が多様であるからこそ、よりよい道を探っていくのだと思います。そう、もしかしたら煙草を吸い、車が大好きな人の視点が、環境問題の解決のキーを握っていた……なんてこともあるかもしれません。そんな可能性をいっばいに広げるためには、あなた自身の多様な価値観をはぐくむことが不可欠です。『誰か』が作った“できあい”の価値観にのっかるのではなく、実際的な人とのかかわり、地域活動、環境を考える活動、環境学習など、あらゆる機会を捉えて『自分』を育てることが、何よりも大切にして欲しいことなのです。



何のためのプログラムなのか

知識によってひろげられる認識は、限りがあります
しかし意識によって
その認識は何倍にもひろげることができるのです

「ひとさしの醤油でふろおけ一杯、味噌汁一碗でふろおけ5杯」……何のことだかわかりますか？これは排水として流した時、魚が棲める水質に薄めるために必要な水の量のこと。だから流しに捨てないように……といったタイプの「地球を救う〇〇の方法」が、まるで呪文のように流行した頃がありましたが、最近はどうも下火のようです。「だって、いくらガンバッテ排水に気をくばっても、電気をこまめに消しても、世の中変わったようには見えないし、あれもこれもと考えていると疲れてしまうんだもの」と言った声が返ってきます。また一方、「環境問題は『～するな』といった禁止事項と『ゴミは分けろ』といったしつけ教育的な強制事項が多くて……窮屈な話ばかりで聞く気がしない」という声も耳にします。

環境問題の本質的な話、例えば近代合理主義の問題から解き起こせば“むずかしい話”と閉口されてしまうし、かといって、そこを避けて具体的に「こうしましょう」と言えば、“説教くさい話”と嫌がられ……どちらにころんでも、なかなか耳を傾けてはもらえないのが環境問題だったのです。

“なんとかならないの”こんな声を出発点に、環境学習のプログラムは考えられはじめました。

振り返って…

これまで環境問題に関心を持ってもらいたい、改善するための1歩を踏み出してもらいたいという趣旨の集まりでは、どんなことがなされてきたでしょうか？

よくあるのは……地球の温暖化、熱帯雨林の減少、水の汚れ具合などの客観的なデーターを示し、環境が悪化していることを論証して、結論として「悪化の原因となる行動をやめよう」「環境に配慮したしくみを考えよう」といった提言をすること。確かに客観的なデーターを並べられると現状はわかるけれど……そこで示された客観的な情報を「行動」に取り入れられるか否かは、その人自身の問題＝内面に対する働きかけが必要になります。それでは、なぜ説得力のあるはずの事実から導き出された結論が、ある人には共感を呼び、もう一方、別の心には響きあわないのでしょうか？

それではもうひとつ、あなたが環境のことを考えて、行動するようになったきっかけは何ですか？あるいは、他の人にも働きかけたくなるのはどんな時でしょうか？

たぶん……さまざまな情報を受け取る中で地球環境悪化のイメージがふくらみ、切迫した恐怖感を感じるに至ったためではないでしょうか？

ところが近所の人にコトのあらましを話し、「何か対策を実行しようよ、考えていこうよ」と持ちかけても、あまり乗り気でないことがままあります。知識は伝わっても、語りかけた側と同質の心の動きや恐怖感までは伝わらなかったのでしょうか。こんな時「どうしてわからないの！」とくやしがっても仕方ありません。同じ知識を得ても、思い描くイメージにギャップがあるのですから……。

ではどうしてこんなにも、イメージの違いがあるのでしょうか？ひとことで言ってしまうと、これまでの経験や体験の違いから……ということになります。

「めんどくさい」「私だけがやってもしかたない」と思いがちの人は、身近な自然や人とのつきあいが希薄で、自然とも人とも、豊かな関係がつくられていないことが多いようです。喜びや悲しみをわかちあう機会が多いほど、イメージも豊かになり、ひとつの事実から感じとることのできる世界が広がっていくもの。もし、あなたが描いたイメージのように、自分とのつながりをみいだせるような、あるいは、他者の立場になって考えることのできるような感性が育てば、地域の環境も地球の環境も、もっともっとよくなっていくことでしょう。

そんな人々への働きかけの方法を考えていくのが、環境学習のプログラムです。

便利で快適な生活の影で……

便利な生活は、一方では自然や人間社会を深く知る機会を奪う魔性を秘めています。排水やゴミを自然還元して、生活圏内の目に見える所で処理していた時代には、身近な自然や近所の人に配慮しないことなど考えられませんでした。なぜなら、そんなことをすればたちまち問題が自分へとつき返されたからです。自然を、そして近所の人のことを考え、よく知り、いかにうまくつきあうかは、そこで暮らすための必須条件だったのです。ところが、現代はつきあい方を知らなくても生活ができます。浄水場がどこか知らなくても水は飲めるし、自分の出したゴミがどこへいくのか

知らなくても、暮らしは成り立つのです。こうなると必然的に、生活圏内のさまざまな生きものや、人間の实像が見えにくくなります。捨てたゴミは、目の前から見えなくなった時に、なくなってしまったような錯覚を起こします。しかし現実には右から左へ移動しただけのこと。問題の解決は棚上げされたまま、ゴミは依然として、どこかに横たわっているのです。

本来であれば、体験を通して磨かれる『感性』が、この関係を結ぶ“イメージ”を育ててくれるはずでした。ところが残念なことに、便利さは「人と自然の関係」「人と人との関係」をも希薄にしまいました。人間社会にみずから働きかけ、体験していく中で成長する「感性・イメージ・欲望・感情」の発達をも停滞させてしまったのです。

そうです……現代は便利になった半面、このイメージを広げる『体験』が、おいてきぼりをくってしまいました。井戸水や谷川の水を利用していた時代には、日常の生活の中で当り前に体験できた水と生活とのつながり。けれど、現代では水源も排水も行き先も見えないし、ましてやつながりを体験するなんて、とても難しいこととなってしまいました。しかし、今この地球上で起こっている、複雑にからみあった問題を解くには、イメージの能力がどうしても必要です。

そこで、このつながりに意識を向けてもらおうというのが、ここでいう環境学習です。そして、これから取り組もうとしている「環境学習のプログラム」とは言い替えれば、いかに「つながりを体験させるか」「イメージを豊かにできるか」ということの試みなのです。

想像力は
希望や夢をかなえるために
授けられた能力なのかもしれません……

まずは体験してみよう！

現在の環境問題を考える時、人間本来の感受性の低下、欲望の増大、自己疎外や無関心といった、『人間のありかた』の問題を切り離すことはできません。ますます多様化する人々の暮らしと、それを支える様々な価値観。こうした多様な価値観を、同じ地球に暮らす者として『共有する』ことが、今求められているのです。異なる価値観やライフスタイルを持つ他者と、どのようなかかわりあいを持ち、どうすればお互いに満足できる生活が送れるのか……？

ちょっと堅い話になってしまいましたが、問題提起の意味も含めたワークをひとつご紹介します。まずは、暮らしのふりかえりをしてみましょう。これには、準備が必要です。まず、身近な5～6人に声をかけてください。仲間とワークを行う理由は「そのほうがず～っとおもしろい」から。生活って「日常」ですから、さして気にもとめないし、あえて話題にもしないけれど、毎日のことだからこそ、結構、価値観があらわれているものです。考え方、感じ方は、人によって違って当然。だからワークの回答は千差万別。???自分では当たり前だと思っていたことが、実は他の人には特別なことだったり、自分の意見を話すことで、逆に自分の意識に気づいたり……。 「あたりまえ」や「なにげなく」の行動にスポットをあてることで、開けてくる世界は、とても興味深いものだと思います。

さてお誘いのメンバーが揃ったら、次のページを人数分コピーして準備はOK。さあ、はじめましょう！ワークのすすめ方は、以下の進行を参考にしてください。

ワークのすすめかた：

- 1) 各自に、率直な気持ちでメニューの「重要度」の欄に、大切だと思う順に1～5の番号を記入。簡単な「理由」もあわせて、隣の欄に書く。
- 2) 重要度を書き終えて感じたこと、思ったことをその下の[]内に書く。……以上までが個人のワーク。ここから先はグループワークです。
- 3) 簡単な理由と共に、重要度の順位を発表しあう。その結果は「グループ集計表」に記入する。
- 4) グループでの順位を決定する。各々の、メニューに対する考えを話しあいながら、全員の合意による集団決定を行う。なお、決定に関しては全員で留意点を読みあわせ、メンバー全員で確認してから行うようにする。

※メンバーの満足度を見ながら、十分だと感じたら、ここで終えても構いません。メンバーの雰囲気を見て、もう一步すすめることが可能だと思ったら「ふりかえり用紙」を渡し、記入してもらいます。これは、個人の“気づき”についての確認なので、公開しなくても結構です。希望があれば、「ふりかえり用紙」記入後、もう一度話しあいをするのも興味深いことですが……そこは状況を見て判断しましょう。

地球への恩返し

私たち人間は誰であれ、生活している限り何らかの形で環境に影響を与えています。次にあげる5つの項目は、私たちなりに地球に恩返しするために、身近なところで実行できるメニュー表だと考えてください。

あなたが地球を守るために大切だと思う項目から順に1、2、…5と順位をつけ、その理由も簡単に書いてください。

個人記録表

メニュー	重要度	その理由は……
使い捨てのコップ、ペーパータオル、ナプキンなどは使わない		
買物の時には袋を持参する		
肉より野菜や豆類をよく食べる		
歯磨き、洗顔、髭剃りは、蛇口をしめて行なう		
自然のことに気持ちを向けた り、直接ふれあうようにする		

ふりかえり

地球への恩返し グループ集計表

メンバーの名前									グループ
使い捨てのコップ、ペーパータオル、ナプキンなどは使わない									
買物の時には袋を持参する									
肉より野菜や豆類をよく食べる									
歯磨き、洗顔、髭剃りは蛇口をしめて行なう									
自然のことに気持ちを向けた り直接ふれあうようにする									

出典：川島恵美「環境教育読本」 pp.286-291,1992,教育開発研究所

集団決定をする時の留意点：

- 1) 充分、納得できるまで話しあってください。自分の意見を変える場合には、自分にも、他のメンバーにも、その理由を明らかにすることが必要です。
- 2) 自分の判断に固執し、他に勝つための論争（あげつらい）は避けてください。
- 3) 決定するのに、多数決とか、平均値をだしてみるか。または取引するといった「葛藤をなくす方法」は避けてください。また、結論を急ぐあまり、あるいは葛藤を避けるために安易な妥協はしないでください。
- 4) 少数意見は、集団決定の妨げとみなすより、考え方の幅を広げてくれるものとして尊重することが大切です。
- 5) 理論的に考えることは大切ですが、それぞれにメンバーの感情やグループの動きにも、十分配慮してください。

ふりかえりシート

1. この実習の中で、あなたは、

1) 自分の意見を主張できましたか？

全く主張できなかった 1 2 3 4 5 6 十分主張できた

2) メンバーはお互いの意見を聴きあっていましたか？

全く聴きあっていなかった 1 2 3 4 5 6 よく聴きあった

3) 今のワークに興味を持てましたか？

全く興味を持てなかった 1 2 3 4 5 6 とても興味深かった

2. 自分の意見（個人決定）を変える、または変えない時、他のメンバーに対してどのような感じを持ちましたか。

変えた時

変えなかった時

3. 意見（個人決定）変更で、印象に残ったのは、

誰が、何を変えた時

どう感じ、または思ったこと

4. よい意味での妥協ができるために、どのようなことが必要だと思いますか。

5. その他、感じたこと、気づいたこと、学んだことは、

協力：SMILE（聖マーガレット生涯研究所）

自分のこともきちんとできていないのに

人前で環境学習なんておこがましくって……なんて言う人も多いけれど
できないからこそ
わからないからこそ

知りたいからこそやってみるのが環境学習。

今のワークのいいだしっぺのあなたは、特別な知識がもとめられましたか？

特別な経験が必要でしたか？ そんなことはなかったでしょう。

あなたに求められるものがあつたとすれば、“今ここで”の気持ち

そして“オープン”であること。

そしてそれは、他の誰にも求められた感覚だったのではないのでしょうか……。

人とのかわりで見えるもの……

「地球への恩返し」ワークはいかがでしたか？

個人の記録表に記入した時の気持ち、他の人の重要度の順位を聞いた時の気持ち、そしてみんなの意見を出しあいながら、グループ順位をまとめていった時の気持ち……それぞれにどんな感情をもったのでしょうか？

人前で意見を話す時には「なんとなく」思っていたことを、もう一度自分に引き寄せて再考する必要があります。普段は意識にのぼりにくい考えを、言葉にすることで「そうか、私ってこんなことを考えていたんだ」とか「あっ、今の言葉ってぴったり。これが言いたかったんだよ」なんて具合に、頭の中を整理することができたりします。また、意見を交わすことで「こんなふうに考えることもできるのか」とか「あれっ、この人って案外、私と同じことを考えているんだな」。時には「そういえば人の意見にのっかってばかりで、自分であんまり考えてなかったな」なんて考えさせられたり……。ひとりでは気づかなかつたこと、知らなかつた情報、考えの及ばなかつたことが、人との関わりのなかで、はじめてわかることも多いのではないのでしょうか。

自分自身への気づき

他者とのかわりのなかから生まれる気づき

自分がその場に与えている影響

人に与えられている影響……

あの「集団決定をする時の留意点」に従って、話をすすめることができましたか？最後に、全員納得して順位を決めることができましたか？

どうしても相容れないこだわりがぶつかりあい、ひとつにまとめることができなかつたとしても、討議がオープンな関係ですすすめられていれば、大きな発見があつたことと思います。自分の意見を変えることの難しさ、偏見なく話を聞くことの困難さをはじめとする、様々な葛藤……。時間はかかるし多少シンドイけれど、それでも納得しながら、お互いの気持ちを確認しながらすすめていく方法は、確実に『わたし』と『みんな』をつなぎます。単なる知識として「知る」以上の「生きた知識」とも呼べる、確かな手ごたえが得られます。人と意見を交わすことで気がつく世界の、なんて奥深いことか！そんな中でこそ、自分なりのものの見方・考え方・価値観がはぐくまれ、『わたし』への理解が深まり、他のものと楽しくやっていける知恵も身につくのではないのでしょうか。……あなたはどうか考えますか？

第2章

プログラムをつくるためのセンス

- きみの立っている所にはね、
100のプログラムがあるんだよ！
- プログラムづくりの魅力とは？
- “理解”って何だろう
- “わからない” ことはいけないこと？
- 人とのかかわりから学ぶこと
- 子どもたちの前に立つあなたに
- 全てはイメージから創られる
- 違いを実感するワーク
- 自分を見つめてみよう
- 「長くてたのしいこの人生！」

これから環境学習を授業に取り入れていこうと考えている先生方の前で、ジェームズさんはこう言いました。

きみの立っている所にはね、 100のプログラムがあるんだよ！

アメリカ、首都ワシントンD.C.。ジェームズさんの専門は地質学。普段は大学の教壇に立っています。でも大学で地質学の専門的な授業をするだけでなく、「自分にできること」を考えて、町の真ん中で、環境学習の市内バスツアーを始めました。今日は、先生方と一緒に市内をめぐる予定になっています。

「100のプログラム」なんて言われて、“えーっ、そんなにあるのかなあ？”と半信半疑の先生方に、ジェームズさんは、こう問いかけました。

「ほら、あそこの街路樹、なんであの種類なんだろう？葉っぱが大きくて美しいからかな？でも、散ってしまったら掃除が大変なのに。どうしてだと思っ？」

「今、みんなの後ろにある建物の壁に、ヒビが入っているの見えるかい？なんであんな所がひび割れているんだろう？」

「あ、向こうの通りに清掃車がやってきたよ。この地区のゴミは一体どこに行ってしまうんだろうね？」

「君達の立っている地面をごらん。平らかい？そう、少しへこんで傾斜が出来ているね。どうしてへこんでいるんだろう？」

ジェームズさんの質問の答えを考えて、先生方のヒソヒソ話が始まりました。やがて、一通りみんなを見回すと、ジェームズさんは言いました。

「とっても簡単なことなんだ。知識としては、多分、みんなが知っていることばかりだよ。……街路樹はね、排気ガスに強く、厳しい環境に耐えていけるものでなくてはだめなんだ。だから、あの木なんだよ。建物のヒビは、酸性雨によるものなんだ。信じられるかい？強い酸性の雨が、この建物の壁を溶かしているんだよ。地面の傾斜はね、地盤沈下で起きたものなんだ。この丘の上では地下水を汲み上げているんだけど、その影響なんだ。

ね？こんな風に見ていけば、100個のプログラムなんてすぐに出てくるだろう？難しく考えることはないんだよ。“なんで”とか“どうして”って思いながら、いろいろな物事をよく見てごらん。ボク達の周りにあるもの全部がプログラムになるんだよ」

ジェームズさんの言葉に、先生方はニコリうなずきました。

「じゃ、出発しよう。すべては、Do（やってみること）から始まるからね」

プログラムづくりの魅力とは？

プログラムづくりには大きく3つの魅力があると思います。まずはモヤモヤしていたものを現実のものにしていく“形にする楽しさ”。次に、人とかかわることで感じられる人と“つながる”楽しさ。そして、気づかなかった自分に気づく“自己発見”の楽しさ。プログラムづくりの「クリエイティブ」で「スリリング」な体験は、きっとあなたの人生の幅を広げてくれることでしょう。

見えなかったことが見えてくるおもしろさ

何が見えてくるんだろう？ 「自分が」「人が」「自然が」「社会が」……これまでとは違った顔をのぞかせます。プログラムをつくることは、主体的に考えること。今までただ受けとるだけだった情報を、あなたの考えで味つけして、外へ向けて発信し、問いかけをすること。つまりは立場を転換させることなのです。

「どうすれば、ゴミ問題の深刻さを分かってもらえるだろう？」 「なにかいいネタはないかなー」 そんな、今までとは違った方向からゴミ問題を見つめ直すと、にわかにはゴミが輝いてくるから不思議。ゴミから見える社会、ゴミ側から見た社会……視点をかえれば浮かび上がる数々の問題や価値観の違いに、きっと新鮮な驚きがあることでしょう。「エッ、ひとつの事実の奥に、こんなたくさんの意見があるの？」 さあ、あなたはなに注目しますか？ どんな意見に共感しますか？ 切り口によっていかようにも変わる目を、十分に堪能してください。

よみがえる体感

自然の中で心おどる発見……あの時の感動を覚えていますか？
環境について目が開かれた……あの時の衝撃を再現できますか？

誰もが通過するこうした揺さぶられる思いに、何度も立ちあえ、追体験できるのはプログラムづくりならではの役得です。どんな感激でも、日々の暮らしの中で色あせていくもの。自然の心地よさも水汚染に対する危機感も、一度は身体が覚えた反応だったのに、いつのまにか頭での理解に格下げされていきます。そんな時、まだ未体験の参加者のために場を設定することは、忘れかけていた体での感覚を取り戻すことにもつながります。参加者の動揺は、スタッフであるあなたの心をも共振させるはず。こうして響きあうことから、忘れかけた体験が再度、色づき、いきいきとした実感を伴ってあなたの意識を高めてくれます。

いつでも、フレッシュな気持ちで目的を見定めていけることは、あなたの成長のために、そして活動を的確な方向に進めるためにも、大切な力となることでしょう。

“理解”って何だろう

「世界の中には飢えている人もいるっていうのに……あ～あ、贅沢だっってわかっているけど、つい作りすぎちゃうのよね。もうおなかいっぱい～い、お肉残しちゃお～と。」

「お米のとぎ汁、このまま流すと、風呂桶4杯分の水を使うくらいに薄めなくっちゃいけないんだって、この前テレビで言ってたけど、ウ～ンめんどう。ちょっとくらい捨てたってそう変わりゃしないわよね～。え～いやっと。」

“わかっちゃいるけどやめられない” そんなことあんなこと、身のまわりにはいっぱいあります。でもそれは本当にわかっているのかな。“理解する”って何だろう???。ちょっと考えてみましょう。知っているはずなのにできないアレコレを、行動に結び付けるためのアプローチを……。

感じること

「『知る』ことは『感じる』ことの半分も重要でない」と、レイチェル・カーソンはその名著「センス・オブ・ワンダー」に記しています。この『感じる』ことは＝『理解すること』と結びつくものではないのでしょうか?ここで取り上げた『知る』ことは、単に与えられる情報であって、そこに個人としての“思い入れ”のないもの。例えば「熱帯雨林の危機?ああ、知っているよ毎年、日本の半分の面積がなくなっているっていうやつだろ」な～んてさらっと答えてしまえるものこと。問題と自己の間に遮断された距離を持っていて、自分とのつながりに気づけなくなってしまっている、切り離された知識のことです。

これに対して『感じる』とは、問題と自分との間につながりが意識されて起こるもの。受けた情報に自分という主体が介在して、初めて起こる心の揺れです。そう考えると『感じる』という要素は、問題を引き寄せてとらえるために、ぜひ考慮したい要素といえそうです。

気持ちをむけて

『わたし』の行動は、もともと『誰か』のためにあるわけではなくて、私がやりたいからやっているはず。それなのに、はっきりした理由もわからないまま「みんながそうしているから」と決められていることが、案外多いように感じます。定まらない『誰か』に基準をおいて行動を決めているのは、本当の理解は望めません。

そこで問い直しを提案。他者との差異で自分を評価するのではなく“ありのままのわたし”に気持ちを向けてみましょう。そして、自分をちょっと客観的にみつめて、評価してみましょう。そこで何が起こって、どんな判断をしているのか、日々の暮らしをふりかえてみます。「わたしは本当は何を望んでいるのか?」。忙しい日々を追われるばかりでなく、時に立ち止まって「わたし」の心をジッとのおぞきこむことで、自分の行っていることの意味がわかり他とのかかわりが見えてきて……理解への道を開くのではないのでしょうか。ふりかえりの時間を持つことも、理解への道すじと考えられそうです。

繰り返すこと

一度聞いただけ、あるいは一度の体験だけで、行動に結びつくような理解を得るのは、とても難しいこと。人の成長は様々な経験の積み重ねの中で、螺旋階段を昇るように、ゆっくりとすすむものなのです。

はじめは頭の中だけの「理屈での理解」でしかなかったことが、繰り返し伝わることで「体での理解」に変わってきます。こうして理を解せるようになれば、いつでも必要に応じた行動がとれるようになるもの。本来的な理解とは、言われたことをそのままやるようなものではなく、本質を捉えて、あらゆる場面で応用できることを言うものです。こうしてみると繰り返し伝えることや、チャンスを多く作ることも理解をすすめる上でのポイントとなりそうです。

がんばりすぎなくていいんだよ

最後にもうひとつ。肩の力を抜いて、リラックスしましょう。地球と自分との「つながり」を意識して、他人まかせではない選択で「暮らす」ためには、過激な行動やボランティア精神だけでは、息切れして続けていけません。「誰かのためにやってあげること」は気持ちがいいし、時には、とても重要なことではありますが、それが日常的に続くとなると話は別です。“地球のために私はこんなにガンバッテいるのよー！”なんて息巻いても、せいぜい3ヶ月がいいところ……そんなふうになってしまうのは意地悪すぎるでしょうか。でも、「やってあげる」ことは、生活と離れた特別な感じがして、いつのまにか「やらなくてもいいこと」に都合よく置きかえられていたり、あるいはその逆に「～しなければならぬ」で、妙に自分の行動を縛って窮屈な思いをしていたり……。こんな気持ちでやっているのは、続かなくて当りまえだとは思いませんか？

無理して「やってあげる」よりも、時に手を抜くことはあっても、気持ちにあった行動を、等身大にすすめていきたいものです。その方が、関

わっている本人が気持ちよく過ごせるし、地球環境に対する影響も、長い目で見ればこちらのほうが、いい成果が得られることでしょう。

さらにガンバリすぎの悪い点は、ガンバッテいない人を見るとイライラ腹立たしくなること。「私がこんなにガンバッテいるのに、どーしてあの人はやらないの！プン」などと思いはじめると、もう気分は最悪。無力感にとらわれて「バカバカしい！そんなら私もや～めた」なんてことになっては、いったい何のために始めたのか、目的は何だったのか……わかりません。でもガンバリすぎてダウンしてしまう、こんなケースは、実際にたくさんあります。本当なら、心豊かな暮らしを願って始めたはずなのに、かえってイライラの原因を抱え込んで……ついには虚しい気持ちで「や～めた」なんて、本末転倒もいいところですよ。

がんばりすぎないで、ひとりで抱えこまないで、自然体で向きあっていきましょう。それでこそ、地に足のついた「理解」が生まれるのですから。

“わからない” ことはいけないこと？

こどもの頃のこと、ちょっと思いだしてみましようか

「わかんない、これな～に？」そんなことを言って目を輝かせながら、誰かに走り寄った記憶はありませんか？小脇に絵本を抱えていたかもしれないし、庭でみつけた、ちいさな虫を手にしてたかもしれない……とにかく頭にあるのは「これな～に？」ただそれだけ。未知のものに対する憧れと興味を胸いっぱいにくらませて、いてもたってもいられない、あのはじけるような感触を……。わからないこと自体がうれしかった、あの未知の扉の前に立つ、心おどる、ドキドキする「わからなさ」を、環境学習のプログラムにかかわろうとする前にもう一度思い起こしてみましよう。

みつめてみよう、2つの「わからなさ」

幼い頃のこんな素敵な「わからなさ」とは別に、もうひとつの「わからなさ」を私達はかかえています。「こんなこともわからないの！」という叱り言葉がびったりと言ひあてる、心を凍りつかせるあの「わからなさ」。

今、多くの人たちは「わからなさ」＝いけないこと、かわいそうなこと、だめなこと、と考え、「わからなさ」をいかに取り除くかに心くदैいてるように思います。そして「わからなくてはだめ！」という脅迫されるような雰囲気は「わからないコンプレックス」を生み、「新しい何かをはじめたいな」と思っても、「でも——何かやろうとしても、結局、わからないんじゃないのかな。

——だったらはじめからやらないほうがいい……そう、今だって結構忙しいんだし……」こんな具合に、幾重にも屈折して“わたし”を縛っていきます。でも、本当にきれいさっぱり「わからなさ」を消し去ることができるのでしょうか？そして本当にそれが幸せな、豊かな、生き生きとした暮らしをはぐくむことにつながるのでしょうか……？

このふたつの「わからなさ」は、いったい何が違うのでしょうか？

ソトから与えられたものって楽しくないよ

もう一度、子どもの頃の「わからな～い」を思い出してみましよう。

その時のあなたは自分をダメだと思いましたか？

つまらなく思いましたか？

かわいそうな状態でしたか？

自分が消えていくような感じがしましたか？

心が凍りつくような感覚にとらわれましたか？

こんなふうには考えられませんか？心を凍らせる苦い「わからなさ」は、外から貼られるレッテルとしての「わからなさ」ではないのか……と。

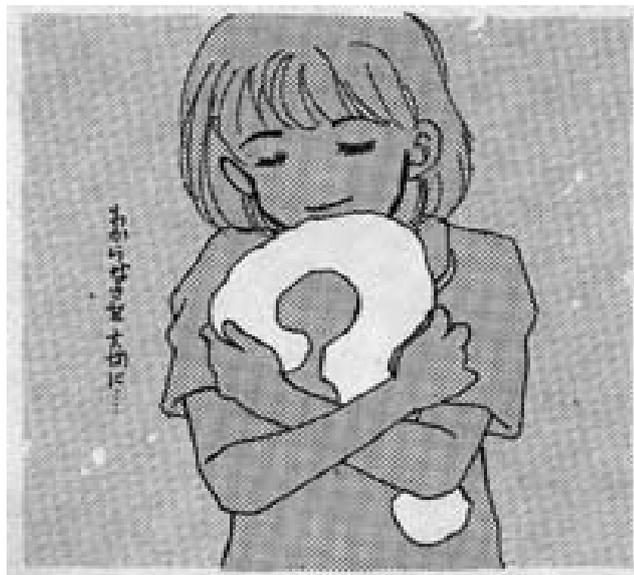
あらかじめ、つくられたイメージの「いい生徒」「いい妻」「いい父親」「いいサラリーマン」「いい教師」「いい……」の枠に自分をあてはめようとガンバツてみたけれど……なぜかできない「わからない」まま。ソトからの期待に答えようとした時に生じる「わからなさ」は、わからない＝落伍者に思えて、どんどん委縮して息苦しくなってしまう。そうするうち、「わからなさ」と出会うような新しい機会を避けるようになって、「わからなさ」につながるような“自分で考える”ことすら放棄して、他人の意見を取り入れる、あるいは批判するだけの“評論家”になってしまう……。

でも、それで楽しいの？と問われれば、なんとなくもの足りなくて冴えない顔。生きているという実感・ワクワクが乏しいのが現実、なのではないでしょうか。

大切にしたい「わたし」をはぐくむ「わからなさ」

一方、心おどる「わからなさ」に思いをめぐらすと、ソトから与えられたものではなくて、自分からすすんで新しい世界と結びつきたいと願ったときに、生まれてくることに気づきませんか？。不思議なもの、気になるものに目をとめ、心ひかれる時、「わからない」ことがむくむくと入道雲のように湧きあがり、心の底から「わかりたい」と思います。そして自然にからだが動いて、そのために見たり、聞いたり、調べたりします。また、それらのことをじっくりと見つめ、感じ、考え、組み立てようとしています。「心がふくらむわからなさ」あるいは「イメージが豊かに湧きだす」「心を活発に開放する」「創造につながるわからなさ」なのです。

そう、人が「わからなさ」自身から学ぼうとすれば、いのちが輝いて、生きることが楽しくなるのではないのでしょうか。反対に「わからなさ」を遠まきにしているだけだと、不安が生まれ、いのちの輝きをくもらせてしまう……。そんなふうに考えることもできます。



「わたし」の花を咲かせるために

環境学習とは、「生き生きと暮らすためのもの」「創造的な関係をつくっていくためのもの」「よりよい環境をはぐくんでいくもの」。そう考えると『わからなさ』を大切にすることが、ひとつの鍵かとも思います。「わからない」という気持ちは、本当は、そのものに対する『愛情』や『信頼』や『驚き』の念からも生まれる、ととても大切な感情。自分の「わからない」という気持ちをもっと大切にしたら、ステキな未来がひらけてくると思いませんか。

反対に「わからなさ」を無理に消して正解を暗記していると、しなやかな感覚までも消えてしまうのではないのでしょうか。人それぞれに同じ容姿を持った人がいないように、価値観だって、しあわせの形だって、それぞれに違ってあたりまえなはずです。

あなたなりの「わからなさ」をはぐくむことが「あなた自身をそだてること」。ひとつとして同じものがない、“あなたの花を”咲かせるためにも、もう一度、自分の切実な「わからなさ」に息を吹きこんでみてはいかがでしょうか？あなたの花がふっくらとほころぶように。

人とのかかわりから学ぶこと

いかに多くの書物を読もうとも、学べないものがあります。人に対するおもしろいやり、自分の感情の扱い方、機微を察した行動、より深い洞察……。人は、ひとりでは生きてゆけません。と同時に、人とのかかわりの中からこそ、より豊かな未来が創造されるのです。

かかわりを通じて

自分なりの考え方、行動や感情は、様々なかかわりの中から生み出されていきます。本当なら次々に起こる新しい体験に、心おどる共感や悩みの葛藤を繰り返してこそ、よりバランスのとれた豊かな成長をとげるものなのですが……時として、単なる過程でしかない、今の『自分』に、過大な“価値”を与えてしまい、これに合った行動しかとらなくなることがあります。条件で自分を縛ってしまうことは、行動を狭めてしまうこと。そして、事実をありのままに受け入れられなくなることにつながります。これは大きな損失！なぜなら新しい経験こそが、より広い世界への案内人なのですから。歪んだ世界の中で暮らしている、心はずむ出会いは、望むべくもないでしょう。本当なら授けられるはずの、経験のための場を奪ってしまうことは、豊かな成長の芽を摘みとることにつながるのではないでしょか。

豊かな成長のために

今まで培ってきた『自分』と矛盾するような経験は、これまでの自分が崩れてしまうことへの恐れや不安によって、混乱を生じることも多いことでしょう。けれども、「自己の成長」「他者への理解」「地球の健康」、どれをとってみても、この“新しい自分”を創造することなしには実現が難しいように思います。ではそういった恐れを越えて、人との関わりを次へのステップへとつなげるためには、どんな支えが必要なのでしょうか？

かかわりを成長へとつなげるためには、「信頼」「関心」「理解」「共感」などが必要だと言われていきます。つまり、人から（重要なかかわりを持った人であればさらによい）自分の存在そのものを認められ、共感しあいながら、理解されるという過程があつてこそ、自分や他の人に対して向きあうことができるというものです。肯定的なエネルギーを得てこそ、わきあがる混乱さえも、自分の一部として認めていくことができるようになるでしょう。

だからこそ、人からの関心や共感を実感できるような機会や、共に育ちあえるという意味での”共育”的な場が、今、求められているのではないでしょか。



より豊かなコミュニケーションのために

コミュニケーションとは、本来お互いの気持ちや価値や自分の世界を相手に開くことによって、理解しあい、意味や感情や価値の世界を共有していくものです。より円滑なコミュニケーションのために、大切にしたい要素をあげてみました。

○耳を傾けること

人は、言葉で伝えあいます。ですから、相手の言葉に耳を傾けることから交流は始まります。誰だって、受け入れてもらえることはうれしいもの。投げかけられた言葉に正面から向き合うことは、相手の心をほぐす道へと通じます、心ある関係を望むなら、まず表面的な言葉だけではなく、その背景にあるもの、沈黙の中にあるもの、相手の感情などについても“耳を傾ける”ことが必要です。

○真実をもって自分を相手にひらくこと

相手の顔をうかがいながらの対話では、本来的な交流は望めません。人に対する時は、誠意をもって心を開き、自分の本当に思うところを伝えて行きましょう。「雨降って、地固まる」のことわざのように、時に衝突があっても、まごころある言葉は、豊かな、関係をつむいでくれます。

○感情を効果的に伝えること

感情を表現することは、人とつき合う時、妨げになるという考え方もあります。しかし、たとえそれがマイナスの感情であっても、それを押えてしまうのではなく、建設的な方法で伝えることができれば、むしろ関係を深めることができるでしょう。

○自分の考えをはっきり表現する

多くの誤解の原因は、「自分にわかっていることはきっと相手にもわかっているだろう」「言わなくても理解してもらえよう」という思い込みにあります。伝えたいこと、心にあることをはっきりとイメージして、明確な言葉で表現する努力を欠かさずにいることが大切です。

こういった心がけが環境学習にとって、そして日常生活にとっても大切なことと思えるのですが……いかがでしょうか？

子どもたちの前に立つあなたに

レイチェル・カーソンといえば、「沈黙の春」の著者として、いち早くアメリカの公害問題に警鐘を鳴らした科学者として有名ですが、晩年、子どもとのかかわり方について、示唆に富んだ「センス・オブ・ワンダー」を著しました。彼女の言葉に耳を傾けながら、子どもとの関係を今一度ふりかえてみましょう。

もし、八月の朝、
海辺に渡ってきたイソシギを見た子どもが
鳥の渡りについて少しでも不思議に思っ
てなにか質問してきたとしたら
その子が単に、
イソシギとチドリの違いができるということより
わたしにとって、
どれほどうれしかわかりません。

子どもたちに生まれつきそなわっている
「センス・オブ・ワンダー＝神秘さや不思議さに
目をみはる感性」を
いつも新鮮にたもちつづけるためには
よろこび、感激、神秘などを
子どもといっしょに再発見し、
感動を分かち合ってくれる大人が
すくなくともひとり、
そばにいる必要があります。

子どもの歪みは大人への問いかけ

人と人との関係は、人と鏡の関係にあります。そして、子どもに対する大人、大人に対する子どもも同様に鏡の関係に……。鏡の面が歪んでいれば、そこに映る子どもの像もまた、歪んでいきます。だからこそ『あなた』という鏡を磨く必要があるのです。

子どもを取り巻く大人たちが、自分の問題を抱え込んだままにしていると、その歪みは弱い立場にあるものに投影されて、子どもを実像で捉えることができなくなってきました。自分の歪みから導きだされる誤った反応で、子どもを歪めてしまうのです。まず自分自身の問題をクリアーにしておかなければ、子どもは見えません。

今日の体調はいかがですか？イライラしていることはありませんか？わだかまったものがあるのなら原因をさぐって、自分なりに納得のいく状態にしておきたいもの。あなた自身の体の状態や心の位置を、もう一度確かめたら深呼吸。できるだけ先入観を入りこませない、まっさらな状態で子どもと向かいあいましょう。ネガティブなイメージで向かえば、ネガティブな反応しか返ってきません。あなたの鏡は歪んでいませんか？

主体性を育てるために

子どもにどんな成長を望みますか？環境学習で言うところの主体的な個人を育てたい……というのであれば、きちんと向きあった形での葛藤の場は、積極的につくるように心がけましょう。なぜなら、本当に他者とぶつかった経験のない子どもには、本当のところでは自分は「何が欲しいのか」「何がしたいのか」がハッキリつかめないからです。壁の前でいつもスルッと抜けてしまってばかりで、自分を寄り添わせてくれる人、自分をかばってくれる道ばかりを選んでいては、結局、自分は何なのかがわからなくなってしまいます。だから、ちょっとした小ぜりあいはずすぐ仲裁するのではなく、その成り行きを見守ってあげてはいかがでしょうか？ 子どもたち自身に、自主的な解決の道をさぐらせてみましょう。

いろいろな生きもの名前を
しっかり心にきざみこむことにかけては
友だち同志で森へ探検にでかけ
発見のよろこびに胸をときめかせることほど
いい方法はない——

子どもの学び

子どもに遊びの中で何がおもしろいかと聞くと、一番に「仲間との遊び」をあげてきます。一人で遊ぶことも一つの楽しみであることには違いはないでしょうが、仲間と遊ぶ楽しみこそが“ほんとうの”楽しみといえるかもしれません。失敗しても、楽しみのためならば、どんなふうにしたらうまくいくかと工夫し、考えます。そして遊びに工夫をこらすことで、ますます楽しみはほんものになっていきます。

ほんとうの“生きた知恵”は、ほんとうの楽しみを通じて——仲間とのかかわりを通じてはぐくまれていくものではないでしょうか。

問題行動をどう見るか

子どもがみせる問題行動の多くは、それを通して子どもが内部の鬱積を吐き出し、何かを訴えようとしている懸命の表現です。あなたは、子どもが本当に訴えたいことに目を向けずに、行動の表面のみを見て、困ったことだと眉をしかめてはいませんか？

人間……とくに子どもは、自分が何か感情を表現したいときに、しっかり受け止めてもらえないと、内部にどんどん不満をためこんでしまいます。子どもたちは、自分が表現したことに対して、相手にもまっすぐ返してくれることを、大人以上の繊細さをもって望んでいるのです。にもかかわらず、その要求を言葉で説明できないから、内部にイライラを蓄積し、不必要に攻撃的になったり、安心して自分を人にまかせられなくなったりしているのです。同じ視線に立って、もう一歩あゆみよってみましょう。原因をさぐれば、解決の道もひらけてくるかもしれません。

たとえ、
たったひとつの星の名前すらしらくとも
いっしょに宇宙のはてしない広さのなかに
心を解き放ちただよわせるといった
体験を共有することはできます。
そして、子どもといっしょに
宇宙の美しさに酔いながら、
いま見ているものがもつ意味に思いをめぐらし、
驚嘆することもできるのです。

トラブルと成長

トラブルは成長のチャンス。はっきりとした、自己主張、自身、相手への思いやり、適度な自己抑制、折り合える工夫などは、「ぶつかる」という経験の中からつちかわれるもの。ケンカをするたびごとに親しさが増し、相手を思いやり、自分を主張できるようになるものです。自分の思いをぶつけることは、時にはトラブルを招くこともあります。それでも、人とぶつからない人生はさびしいもの。人間は、人とぶつかることをとおして成長し、人と心をかよわせ、生きていてよかったなという確かな実感を得ていくものではないでしょうか……。



わたしたちはなにかおもしろいものを見つけるたびに
無意識のうちによろこびの声をあげるので
子どもたちもいつのまにか、
いろいろなものに注意をむけるように
なっていました。
もっともそれは大人の友人たちと
発見の喜びを分かち合うときと
なんら変わりありません…

人間を越えた存在を認識し恐れ、
驚嘆する感性をはぐくみ強めていくこと……
わたしはそのなかに、永続的で
意義深いなにかがあると信じています。
地球の美しさと神秘を感じとれる人は、
たとえ生活のなかで苦しみや
心配ごとにであったとしても、
きっと、生きていくことへの
新たなよろこびへ通じる小道を、
みつけだすことができることでしょう。

子どもが心を開くとき

問題のある子どもを変えようと、やっきになっ
てはいませんか？

「あなたは間違っているから私が正しい方法を
教えてあげましょう」。一見すると子どものため
に見えても、一段高いところからの観察者の視線
では、子どもは固い殻をつくるばかり。子どもを
変えようとがんばるほどに、子どもはかたくなに
ところを閉じてしまいます。人を変えるのは、そ
う容易なことではありません。ただ、自分が変わ
ることで相手が変わることはよくあります。その
場合大切なのは、相手の状態をそのまま受けと
ること。「困った子」と嘆くのではなく、「今はそ
うした状態なんだな」という認識をもつことで
す。あなたが一段おりること、かたくなに閉じ
たところにも、春の光を届けることができるかも
しれません。

迷いの時代に

現代は直面する問題を避けたり、ごまかした
りする小手先の欺瞞が、大手をふってまかりと
おる時代です。この結果、人間はさびしくな
り、子どもたちは、無気力に、あるいはヒステ
リックにならざるをえない……。子どもたちの
からだ、こういった自分の要求や訴えを、ど
のように表現しているか、それを大人たちがど
のように受け止めているかに、意識を向けてみ
ませんか。小さな変化を大切にしながら、ど
のように子どもたちの成長につきあっていくか
を、考えていきましょう。

——斜文字はレイチェル・カーソン（上遠恵子訳）「センス・オブ・ワンダー」
1991, 祐学社から

子供と同じ視線で、ものを見たことはありますか？車が怪獣のように見えたり、足元
のアリが妙に親しげに見えたり……大人のほうが知識が多いのは事実でしょう。でも大
人とは違った世界に住む子供は、ある面、大人以上の先輩でもあります。大切にしたい
のは「教えてやる」ことではなく、お互いの世界を交流させること……そして「一緒に
やる」ことなのです。

全てはイメージから創られる

「気のせい」という言葉があります。「そんな気のせいよ」というとき、そんなことはナイコトとして扱われているけれど、気のせい……気持ちが体や行動に与える影響というのは、なかなかどうして、偉大なものなのです。気持ち＝イメージとするなら、このイメージひとつであなたは幸せも不幸せも選び取れるし、環境をよくすることも悪くすることもできる……より魅力的な場をつくるために、このイメージの力は欠かせません。そこで、このイメージについて少しとりあげてみたいと思います。

まずは、イメージがどのくらい具合的に、体や行動に影響を与えているのか、簡単なワークでひとつためてみましょう。

2人でペアーを組み、Aさんが片方の腕を水平に出してください。

Bさんはその腕を両腕で押え込んで力まかせに押し下げようとしてください。

下げられてなるものかと、Aさんは力をこめて押し返します。

——いかがですか？腕は下がりましたか？

Aさんは目をつぶって、今まで生きてきたなかで、一番こわかったこと、みじめだったことを思い出してください。その感じをたっぷり味わってください。

Bさんは、同じように腕を下げようとしてみてください。

——いかがですか？腕は下がりましたか？

Aさんは、今度はいちばん嬉しかったこと、しあわせだったことを思いうかべてください。それにたっぷりひたってください。

Bさんは、同じように腕を下げようとしてみてください。

——いかがですか？腕は下がりましたか？

だれでもできる簡単な実験。イメージで体は確実に変わることが、わかっていただけだと思います。暗い・みじめなイメージは体から力を奪い、心はずむイメージは、不思議なほどのエネルギーをわきたててくれます。「気のせい」は、実は“科学的”な事実なのです。

でも、「いいイメージをもちなさい。そうすれば積極的な生き方ができて、あなたも、あなたの関わる活動も魅力的になりますよ」などとカンタンにいわれても、「ハイ、そうですか」と荷持を持ち替えるように、カンタンにできることではありません。

『……そう、わかってはいるけれど、

いいイメージを持ち続けることは、とても大変なこと……』

「それじゃあ！」……ということで、いいイメージをもつために役立つようなことの中でも、まずは「からだ」をみつめることから考えてみましょうと思います。

違いを実感するワーク

摩擦は他愛のない思い違いから生まれるもの。ひとつの言葉から、描くイメージは、十人十色だということを、わかっているようでも案外忘れていて、妙なところでカドがたつことがあります。個々のイメージの違いを、しっかり認識しなおすワークを体験してから話しあいを始めることで、こんな摩擦が少しでもなくなればこんな楽しいことはありません。

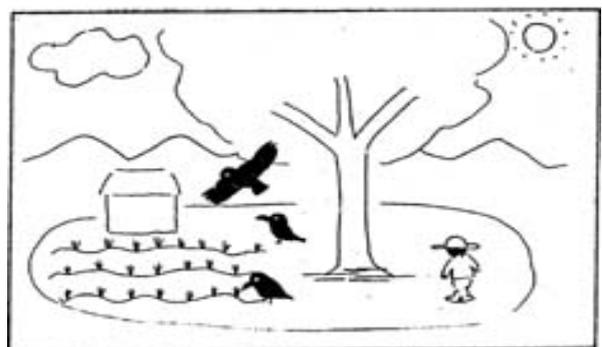
1) イマジネーションの世界で

- ・目をつぶってもらい、言葉かけを行ないます。例えば……
「自分が道を歩いているところ」をイメージしてください
そして、その途中で「誰かに会うところ」をイメージしてください。
- ・目を開けて小グループ（2～3人）で、今、イメージしたことを話しあいましょう
どんな所を歩いていたか……。
誰と会ったか……。

2) より具体的に

- ・紙とペンを渡す
- ・適当な言葉かけをする。その言葉通りに紙に描いてもらう。例えば…
「庭に大きな木のある家があります」「そこからは山が見えます」「空には太陽と雲があります」「庭の前は畑になっています」「犬小屋が見えます」「鳥が3羽見えます」「誰かが家にむかって歩いてきました」……等
- ・描きおえたら、グループごとに絵を見せながら話しあう

こんなわずかなことでも、全く同じイメージを持った人はいなかったと思います。それほど人間の認知は多様だということ。同じ言葉で同じイメージが伝わるとはかぎらないことを、みんなで理解するのに役立てば…と思います。



自分を見つめてみよう

『アイデンティティ』、すなわち、自分としての独自性、他ならぬ『わたし』であるという確信をもつことが、創造的な生き方の基本です。そして自分を見つめることから得た力は、環境学習のプログラムを考える上で、とても大きな力になります。実際のプログラムデザインに入る前に、是非、この「自分を見つめるワーク」にチャレンジしてください。

「こころ」に注目して

「何に感動したのだろうか？」「何に感激したのだろうか？」考えてみると、そこはいつも“こころ”が存在しているように思います。

“自然のこころ” “物のこころ” “人のこころ” そんな様々な“こころ”が、『わたし』の“こころ”に響いた時、深い理解につながり、視点が変わり、行動に影響する……そんな気がします。どんなに素晴らしいことを言っても、人間的に信頼できない人の言葉は、相手の“こころ”に届かない……それだけの力を持ちえないように感じます。そう、どんなにとりつくろっても、見えてしまうも、感じてしまうものがあります。

人は誰でも、知っているのにできないこと、気にはかけているけれど実行できずにいることを、いっぱい抱えています。しかし、そういった機微をわかってこそ、伝えあい、受け取りあえる開かれた場が作れるのではないのでしょうか。話しあいの中で「あなたの言っていることは間違っているよ！」と言われたら、ムッとして、正しい、間違っているということ以前に「私の勝手でしょ」と、感情の面から聞く耳をもたない状態になってしまうことが、よくあります。相手の“こころ”に配慮をもたなかったために起きた、本質的な問題からはずれた、つまらないすれちがい……。でも、案外こんな“つまらないすれちがい”が“つまらない生活”をつくりだし、いのちをくもらせていきます。

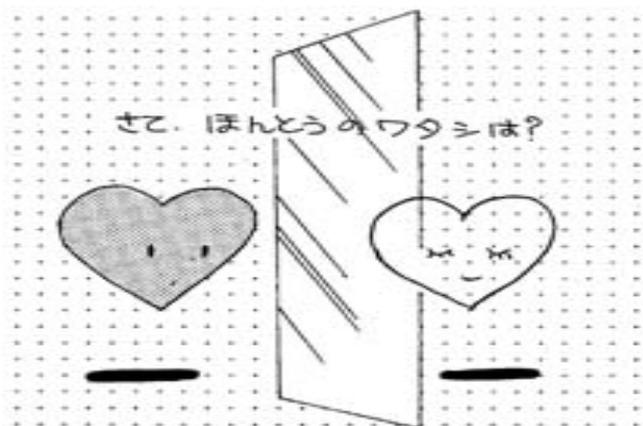
「こころ」の伝え方

“こころ”は、「これでどうだ！」と一方通行で伝わるものではなく、相互の気持ちの交換や共感のなかで伝えられるものです。“ありのままの自分”を見つめることは、思い違いに気づき、機械的ではない人のこころに配慮した行動をとるための、羅針盤のようなもの。“こころ”に届けるために、そして何よりあなたが、よりこころ楽しく暮らすためにも、今、一歩さがって自分を見つめることは、大きな意味があります。

とは言っても……

「先生」とか「リーダー」という立場にたつと、なかなか自分の非を認めにくかったり、つい見栄をはってしまったら……。そんなことが必要な時もあるかもしれませんが、もう少しラクになりたいものです。自分を見つめて“謙虚”になることで、いい関係が育ち、「わたし」もラクになれるとすれば一石二鳥。わからないことを認めないところから、無用な意地や虚勢は生まれます。

さあ、自分を謙虚にみつめる第1歩のはじまりです！ここでは「生きる」ことに焦点を絞ったワークをひとつご紹介します。



長くてたのしいこの人生！

このワークは、添付したワークシートの指示に従ってすすめるセルフガイド形式。基本のワークは1人で行なうものですが、何人かで同時に行い、それぞれのワークを行なった後、集まって感想を話しあうことができれば、さらに興味深いものになります。

いのちの対極に位置すると考えられている死は
 実は、いのちを奮いたたせ
 そのかがやきを何倍にも増す力をもっています
 死や困難は、ひとの成長を促進させ
 隠れている真実がみえるようになることがあります……

これからしばらくの間、このワークシートを使って“あなた自身”の生と死について考えながら過ごしてみてください。

まずは、ゆったりと
 これからの時間をすごすのによさそうな
 お気に入りのスポットをみつけてください。
 できれば
 自然のあたたかみを受け取れるような……
 陽のひかりや風のそよぎが
 感じられるところがいいのですが。
 難しければ、部屋の中でもかまいません。

守ってほしいことは……

- 必ずひとりになってワークに取り組むこと
 (何人かでやる時は、お互いが見えない距離をとること)
- そのページのワークが済むまで、次のページを見えないようにすること
- 本気でとりくむこと
- 遊びごころを大切にすること

ここで落ちつくためのおまじない、呼吸法をひとつご紹介しましょう。

ゆったりと座ります。
 椅子に？ たたみに？ 地面に？
 あぐらでもいいけれど、できる人は正座で……
 軽く目を閉じて
 頭のとっぺんの髪を
 少しつまんで持ち上げてみてください
 背すじをピンとのばします
 そう、頭で天をつきあげる感じで
 手はラクに、膝の上にでも置いてください
 腹式呼吸で
 まず、お腹がぺっちゃんこになるくらい
 息をぜ～んぶ吐きだしてから
 鼻からスーッとお腹がまあるくふくらむくらい
 いっぱいに吸いこみます
 息を止めて、いち、にい、ふたつ数をかぞえます
 そして今度は、針穴に糸を通すようなつもりで
 ゆっくりと息を吐いていきます
 吐きおえたら、また
 鼻からスツといっきに吸って… 1・2・止めて
 ……ゆっくり吐いて……
 これを、10回ほど繰り返します

この呼吸法を行なうと、こころが集中すると同時に、感受性と想像性が高まり、こころのなかの深い部分に到達できるようになります。さあ、それではページをめくってみましょう。

ヨーロッパには昔から「メメント・モリ（死を覚えよ）」という言葉があるそうです。自分がいつか死ぬ存在であることを、日常においてしっかり認識しておくことで、生の価値が変わるということでしょうか。そのために、自分の人生になんらかのモノサシをあててみるのも、ひとつの手なのかもしれません……

B 5 版位の紙と鉛筆を用意しましょう。

紙の中央に横線をずーっと 1 本ひいてください。そして、線の両端に○印を打ってください。左端の○の下に、あなたの誕生日を書きこんでください。右端の○の下には、あなたの命日、つまり死亡する日を書きこんでください。

もうおわかりですね。この 1 本の線は、あなたの「人生線」です。

今、この時、あなたはこの線のどのあたりにいると思いますか？

ここだと思うところに○印を打って、今日の日付を書きこんでください。

あなたの「人生線」をじっくり眺めてみてください。

この線は「長く、楽しい、より良い人生」を表しているでしょうか？

今、感じていることを下のスペースに書きとめておきましょう。

過去は、あなたの人生そのものです。

そこでの喜びや悲しみ、希望や願い、失望や後悔、……そのすべてが、かけがえのないあなたの人生なのです。

ところが、これまでのあなたの人生の目的は何でしたか？

生まれてから今日まで、何をめざし、何をなしとげようと努力してきたのでしょうか。

あなたの人生線の、今日の日付けから誕生した日までの間のスペースに、あなたが今日までになしとげたと思うことを、いくつか箇条書きにしてみましよう。じっくりと、今日までの日々をふりかえって書いてください。

では、どうぞ……

ふりかえり

もうおわかりですね。今度は、未来に目を向けてみましょう。

あなたの未来とは、今日から、あなたが設定した命日までの人生のことです。つまり「あと何年で寿命」と自分で宣告したようなものです。

さて、この残された期間を、あなたはどのように生きたいと思いますか？

今度は、あなたの人生線の、今日の日付けと命日の間のスペースに、これから死ぬまで

やり遂げたいこと
経験したいこと

これをやり終えないと死んでも死に切れない

と、思っていることなどを箇条書きにしてください。

ここまでやってきて、今感じていることを下のスペースに書きとめておきましょう。

ひかりを見るために目があり
音を聞くためには耳があるのと同じに、
人間には時間を感じとるために心というものがある。
そして、もしその心が時間を感じとらないような時には
その時間はないも同じだ……

今までに書き記してきた「過去」「現在」そして「未来」をみつめてください。そして未来と現在をつなげてみましょう。

今日があるからこそ明日があって
明日があるからこそ、
1年後……5年後……10年後……があります

自分の希望する未来をみつめて、明日やることを書いてください。

ふりかえり

もし人間が死とは何かを知っていたら
恐いとは思わなくなるだろうにね。
そして死を恐れないようにになれば
生きる時間を人間からぬすむようなことは
だれにもできなくなるはずだ。

————— ミヒヤエル・エンデ「モモ」1976, 岩波書店より

いくつかのワークを通して、短時間にこれまでの
人生、これからの人生を考えてみました。
今のご気分はいかがですか？
さて、いよいよ最後のワークです。

このワークを通しての感想を下のスペースに書
き留めておきましょう。

「人生線」を眺め、自分の人生をひとまず総括
してみると、あなたの人生とは結局何だと思いま
すか？

ひとことと言えるようなキャッチコピーや、和
歌や俳句、単語などであらわしてみてください。

ふりかえり

わたして……

「人生線」をひいて自分の人生を考えてきました
が、いかがでしたか…？
おつかれさまでした。これでこのワークは終了で
す。

参考：「環境共有ワークショップ」

By 川島憲志、川島恵美(1993)

「教師業ワークショップ」1989, 黎明書房

第3章

場の活用とネットワーク

- “場” がかがやくとき
- 博物館を使おう
- 公園いきいき大作戦
- 観察会・ワークショップに参加する
- 授業だってこんなふうに

コラム たとえば美術でこんなこと
ネットワークを育てるために……

- まず出会いが大切
- ネットワーク活性化のキーワード
- 市民と行政とのかかわり方
- 共に育ちあえる関係づくりのために

“場” がかがやくとき

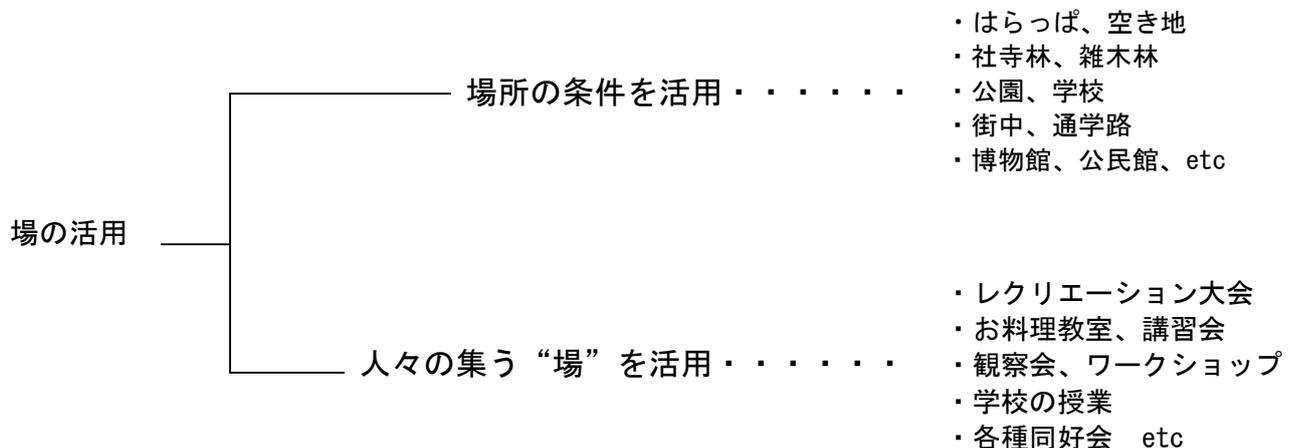
環境学習で活用を考えたい“場”には2つのタイプがあります。ひとつは空間としての「場所」。もうひとつは、レクリエーション大会などに代表されるような「人々の集う場」。ネットワーク作りをすすめる上でも大きな意味を持つ“場”について、ここでは考えてみたいと思います。

スペースからプレイスへ

なんでもないありきたりの「空間」＝スペースを、意味を持った「場所」＝プレイスに変えるには、そこに人と場（環境）の生きた関わりが必要になります。この「空間」を「場」に変える名人は、何といても子どもたち。何でもない草っぱらが宝島になったり、神社の縁の下が秘密基地になったり、タイル貼りの路地が石ケリの遊び場になったり……と、その想像力のたくましさには目をみはるばかりです。



子どもの頃の心おどる遊び場を思い起こしてみると、遊ぶシカケが用意されていたのではなく、わずかな素材をきっかけに、イメージーションが世界を創りだしていたことに気がつきます。1本の棒切れを、魔法の杖にも、バットにも、飛行機にも変身させる、あの湧きあがるような想像力の源泉は何でしょうか？ それは遊びたい心、すなわち強烈的な欲求・切実性ではないでしょうか。そして、この想像力の翼にさらに力を与えてくれたものは、多様な“自然”、そして一緒に遊ぶ“仲間達”でした。



多様性を活かして

「場」を理解する上でのキーワードは、“空間の条件”と“人”。そして、イメージーションをより大きくはばたかせるためのポイントは、“多様性”と言えます。

人間のためだけではない、多様な生きものが共生しているような場所は、人の心を解きほぐす力と、想像力をかきたてる発見に満ちています。自然の豊かな場所での環境学習が活発なのは、これらの力を味方につけることができるから。自然界の多様性は、人間の心にも働きかけ、率直な、やわらかい感性を呼び戻してくれるようです。

そうはいうものの、自然の豊かな場がなければ、環境学習ができないわけではありません。街は、人間が自分達の快適性を追求してつくりあげたスペース。“自然”という、異種間の多様性とは別に、“人間”の多様化（価値観etc）をテーマにして展開するには、むしろ示唆の多い場となります。自然の中だからそこ可能なプログラムがあるのと同様に、街中だからこそ「気づくもの」「見えてくるもの」「考える素材を提供できるもの」もあるのです。それに何といても、環境に与えるインパクトを目の当たりに体験できるのは、街の中なのですから……。

スペースは、たくさんの可能性を秘めています。宝箱のフタを開けるか否かは、あなた次第。要は、子どもにとっての「遊び場の創造」と同じことです。あなたに切実な気持ちがあれば、どんな場所でも環境学習の場所に変身させられるでしょう。

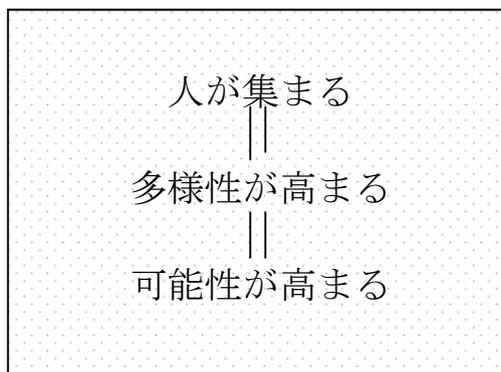
集いの場を利用する

例えばバーベキュー大会で……。

○鉄板を囲んでワイワイガヤガヤ、大皿にのったエビ、カボチャ、牛肉、にんじんetc。目の前の食材のいくつかを取り上げて、産地当てクイズなんていかがでしょうか？みんなの反応を見ながら、もし乗れそうな雰囲気ならば、どんな経緯を踏んでここにあるのか、どれだけのエネルギーを使って栽培されたものか、輸送は？産地の状況は？？？……なんて話しにまで発展できればGOOD！ 自然の景色を楽しみながら、見知らぬ国の食物を口にしながらはずむ会話は、いつもと違った味があることでしょう。

○食後のゴミで、ビンゴゲームも一興。簡単なワークシートをつくり、この会で、どれだけのゴミがでると思うか？「紙製品」「残飯」「ビニール製品」などの順位を当ててみたり、ゴミ袋何杯分のゴミがでるか予想してみたり……ちよつとしたシカケが、宴の後始末への注目度を高めます。

こんな些細なことが、「豊かな暮らし」や「ゴミを出さない工夫」について意識を向けるきっかけになれば、ワンランクアップのレクリエーション大会へと変身。ここから話し合える関係が生まれたら、さらに、可能性は広がることでしょう。



博物館を使おう

『ひらけ、博物館』（岩波ブックレット）という本を御存知ですか？その本を読んだ時、ドキリとしました。なぜって？だってそこに書かれていた博物館の目的が、環境学習の目的にとっても近かったから……そこでこの本を手がかりに、環境学習の展開の場としての博物館や公民館などの、可能性について考えてみようと思います。

展示見学だけが博物館じゃない！

「博物館」と聞いて、どんなことを思い浮かべますか？「博物館行き」という言葉が象徴するような、ほこりをかぶった古くさいものの陳列……なんていうのは時代遅れ。博物館は知識と情報の集積場として、魅力的な要素をいっぱい蓄えています。

「知っている人→知らない人」的な一方通行の関係をイメージすると、壁が高くなり興味が遠のいてしまうことのある博物館も、共に育む『共育』の視点から見ると、たくさんの可能性をみいだすことができます。

展示物を解説文を読ませるためのものとして限定せずに、展示物を「話題提供のきっかけ」、あるいは「プログラムを展開していくための素材」ととらえるだけで、応用の範囲はグンと開けていきます。1個のジャガイモを肉ジャガにするのも、コロッケにするのも、カレーにするのも、それは料理人のお好みしだい。同じような発想で、1つの展示物から歴史を読み取るか、芸術を論じるか、空想の世界に旅立つかは、料理者である、あなた次第です。仲間と自分が受け取ったものを、交換してはいかがでしょうか。

また、お互いにイメージするものを話しあったり解説しあったりすることは、環境学習でいうと

ころの「自分の頭で考える」「お互いを認め合う」「価値観の共有化」といった要素を兼ね備えた、素晴らしいプログラムの展開ということもできます。

また、実物展示やジオラマ展示は、見えにくいこと、想像力のめぐらせにくいことを、具体的に目の前で示して話ができる、というメリットがあります。この利点を活かし、抽象的すぎて自分のこととしてはとらえにくいことを理解するための助けとしてはいかがでしょうか。例えば「タイムスリップして昔の人の視点で今の暮らしを問い直す」「マルハナバチの気持ちで花を見つめる」

「宇宙的視野で環境問題を考える」なんていうことが可能になるのも、ジオラマ資料等の豊富な博物館ならではの醍醐味でしょう。

知識と情報の集積場としての博物館。まるで「ドラえもののポケット」のような未知のひきだしを開くのは、遊びゴコロにあふれた視点、公民館、図書館、美術館etc、まだまだ知識や情報に富んだオープンスペースは数多くありますよ。



博物館は専門家の宝庫、仲間になれば百人力

せっかくみんなで集まるのなら、もっともっと、自分自身の財産（知識、興味、人間関係etc）を増やせるように、おもしろくやりたいもの。学芸員や研究者は、そんなあなたをお手伝いしてくれる強力な後援者です。なんととっても、その道のプロ。ふつうの人では手にできないような、最新の情報をドッサリ持っています。

たとえば、裏山で観察会をやろうと思った時、植生から、川の水質、歴史、そこでどんな生きものがいるか、人とどんなかかわりを持っている場所なのか……あなたが伝えたいことを相談してみましよう。きっと、あなたが思いもかけなかったポイントを、教えてくれることでしょう。

いい専門家（研究者）は、きちんとした適切な道しるべを示すことができるもの。たとえそこではわからない問題であっても、「それならここに行けばいいよ」と、どこでどんな資料が手に入り、誰に聞けばわかるのか、アドバイスしてくれることでしょう。わたしたちが足踏みしてしまうのは、どこにいけばこんな情報が手にはいるのかわからないから。はじめから「国立〇〇研究所」に問い合わせるのは難しいけど、博物館の専門家がつけてくれた道すじをたどれば、BIGな出会いも夢じゃない！地球環境しかり、水問題しかり、廃棄物しかり……そんな心ときめく人との出会いは、人生の宝物。みんなのための下調べ？いえいえ、一番トクをするのはあなたなのです！

公園いきいき大作戦

公園でプログラム実施を考える時の視点を探ってみましょう。

公園はみんなのオープンスペース

とても当たり前のことですが、まず、これを意識することが、きっと一番大切なことなのでしょう。いざ、環境学習のプログラムを展開する立場になると「一体、どこでやるの？」という？が出てきます。この？に、ある程度希望の光を与えてくれるのが公園なのです。

公園は「みんなの場所」です。散歩をする、お弁当を広げる、昼寝をしに来る、走りまわって遊ぶ……などなど。公園は、屋外でのさまざまなレクリエーション活動や教育活動、災害の防止、環境保全などの場として設置されたものです。もちろん、私達がやろうとしているプログラムを公園で展開することだって、基本的にはOKのはずです。

ですから、「公園を使うことができるんだ」ということを再認識しましょう。昼寝をしたり、お弁当を広げるだけが、公園の利用法じゃない！。周囲の人の視線が少し気になるかもしれませんが、自身を持って、プログラム実施の場として活用しましょう。

公園を使って活動することで、他の公園利用者の方の中にも、興味を持つ人があらわれるかもしれません。「他の人がいる」ということは、アピールの場としても有効なわけです。

プラスの視点を持つ

町なかのちいさな児童公園（現在では、正確には街区公園と言います）から、国立公園などの自然あふれる公園まで、一口に公園と言ってもたくさん種類があります。公園を大別すると、「自然公園」と「都市公園」という2つに分かれますが、「自然公園」にしる「都市公園」にしる、公園でのプログラムの実施を考えた時、どのくらいの要素をそこから拾い上げることができるかが重要になってきます。

「自然豊かな公園でないから」とか「環境学習のための施設がないから」と、あきらめてしまうのではなく、その公園にどんな宝物（要素）があるのか、「あることさがし」をしましょう。

「ブランコがある」「木陰のベンチがある」「ツツジの植え込みにクモの巣があった」「鳥の巣をみつけた」「赤く色づいている木の実があった」「ゴミを拾っている人がいた」……など、私達自身が、その場にある要素をきちんと捉えることで、「できそうなこと」が見えてくるはずで、す。「でも、身近な自然を知りたいと思って公園に行っても、植えてあるのは外国産ばかりで……」と嘆くばかりでは発展はありません。例えば、「どうしてはるばる海を越えてまで、運ばれたのか？」「その木の原産国はどんなところだろう？」「公園で世界とのつながりを見つけよう！」などというのは、外国産の樹木だからこそ持てるテーマ、日本産の樹木でないなら、逆にそれを活用しましょう。マイナスからの発想ではなく、どんな要素も拾い上げる気持ちで、その公園を見つめましょう。それが、公園でのプログラムの可能性を広げることにもなるのです。

まきこもう

公園を使ったプログラムでは、そこがみんなのオープンスペースであることから、他の人達との関わりというものが生まれます。公園を利用しているたくさんの人達の中には、地域に暮らす人ばかりでなく、まったく偶然に立ち寄った遠方からの利用者もいるはず。地域の人ばかりでなく、遠方からの利用者の人も、一緒に活動に引き込んでみてはいかがでしょうか。

また、公園には、利用者がいつも気持ち良く公園を使えるように、管理する人達がいます。「公園管理者」と呼ばれるこの人達とよい関係を作ることによって、公園でのプログラムはよりふくらみます。ひっそりと活動するのも一案ですが、せっかくですから、どんどん仲間になってもらいましょう。

人の輪を広げて活動すると、1人、2人での活動よりも、多くのアイデアが出てきます。さらに専門的なアドバイスを得られたり、人を紹介されたりと、たくさんイイことがあります。

こうして、地域に暮らす人が中心となって、さまざまな人をまきこんで活動することで、地に足のついた活動に成長していきます。そんな時、公園という活動場所は、単なる活動の場としてだけでなく、みんなの交流スペースや拠りどころ(たまり場)にもなることでしょう。



例えばこんなこと

既存の施設を、そのまま使ってプログラムを展開することばかりでなく、利用方法そのものから発想を転換してプログラムに活用することもできます。例えば、公園内にある遊具(鉄棒や木製の遊具など)は、ASE'S (P. 81参照)や身体を使ったグループワークのプログラムに活用することが可能です。

一方、公園にある既存の施設を利用するばかりでなく、公園という場そのものをみんなで創りあげるようなプログラムも、人とのつながりの中でなら可能になっていきます。

ある児童公園では、地域に暮らす人が、大好きな「空き地」がいったいどんな公園になってしまうんだろう?と、気になり、行政の担当者に電話をしたことが、その後の公園づくりや、公園完成後のさまざまな活動をすすめるきっかけになっています。そこでは、地域の人達だけでなく、すべての利用者自身が、自分の庭と同じ様に公園の草を刈ったり、ゴミを拾ったり、池を作ってみたりというように、公園を自分の場として楽しんで使っているのです。

公園の多くには、「きまり」という言葉で書かれた規制がたくさんあります。そして、いつの間にか、「きまり」が作り出す無言の規制に縛られたり、慣れきってしまったたり、一定の活動だけしかやってはいけないような気持ちになってはいませんか?

公園を環境学習の場として使うことで、新たな疑問や、わくわくする心が生まれたら、それも1つのプログラムと言えるでしょう。

観察会・ワークショップに参加する

講座、研修会を3倍楽しむ方法

自分の興味ででかけるのですから、積極的な姿勢で臨みたいもの。講義をうけるなら、もちろん最前列で！。知らないから、あるいは知りたいという興味があってこそその参加ですから、遠慮することはありません。どんな講座だって、話し手に近い方がおもしろいに決まっています。

さて、目の前で話をする人に注目しましょう。講師をつとめるくらいの方ですから、その道のプロ。ひとつの話の裏には膨大なウラ話、オモシロイ体験が数多くあり、その人自身、たくさんの、心踊るものたちに胸はずませたからこそ、今、あなたの前で話しているはず。それならば、そんなオモシロイことを、聞かずにおこなうなんてもったいない話だとは思いませんか。

講義といえども、人対人のコミュニケーション。講師と参加者のキャッチボールでつくられていくものです。つまり、決まりきった話で終わらせるか、とっておきの話を聞きだせるかは『あなた』しだいということです。あなたの目の輝きや表情で、講師の話の質は変わってしまいます。誰だって自分の話に関心をもってくれたらうれしいもの。もっと話したくなって、もっと関心をひきたくなくて、もっともってこんなにオモシロイ世界もあるんだよ……って、聞かせたくなるものです。そんな「とっておきの話」を聞き出すためにも、ぜひ「最前列で」「気持ちを向けて」講師の方と対することをおすすめします。



さらにもう一步すすめてみよう

次は、質問することをおすすめします。ここでもう一步ふみだしてみましよう。

これは、会の時間中に発信できればそれでもいいし、勇気がなければあとから個人的にでもいい。ぜひ、質問することをオススメします。質問は、そこでの流れをしっかりと把握していなくてはできません。受け身になりがちなこのテの講座の中で、「質問」というハードルを自分に課すことで、与えられるだけの立場から「みずからすすんで」という立場に転換させることができます。どんなことでも受け身でいてはオモシロサは半減します。『自分が』の主体性をもってかかわってこそ、こころ浮き立つオモシロサを発見できるものでしょう。それに、質問に答えてくれる時はまさに、講師の人は『あなた』に向けて話をしてくれます。こんな個人的なつながりが、人をいきいきさせるエネルギー源になるのではないのでしょうか。

できればもう一歩…

そこでいよいよネットワークの出番です。

ひとつは、この時の講師、主催者の方々とつながりです。専門家の持っている知識・情報をはじめとするエネルギーは膨大なもの。この機会にあなたの興味をそそった素敵な世界の持ち主と、知りあいになりましょう。

もし、休憩時間や講義の終わったあとに時間がとれるようなら、講義の話題を中心として疑問に思っていること、今日の講座の感想やお礼などを話せるといいですね。「こんなことに興味がある」「こんな話を期待してきた」「こんな点がとてもおもしろかった」……といった話はずませることで、講師の方も一方通行の不安から解消されますし、あなたも興味をより広げることができます。

時間がとれない時には、手紙もひとつの手段です。文章にすることで自分の心の動きをつかむことができるし、コピーして手元に置けば講座の資料・記録としても残ります。ネットワークのために必要なことのひとつに、「素早い対応」があげられますが、まさに時を得た手紙というのは、人の心に響くものです。手紙を書くのに、構える必要はありません。あなたが思ったこと、感じたことを素直な気持ちで手紙に託して届けましょう。時には思いがけない丁寧な返答を返していただけることもあり、それだけでとても豊かな気持ちになれます。魅力的な知り合いを多く持ち、ネットワークを広げることは、生きることの幅をグーンとひろげてくれることでしょう。

もうひとつのつながり、それは、この講座に参加した参加者同志のつながりです。ここで、同じ時間を過ごすなんて、それこそ何億分の1の確率かもしれません。そんな確率をくぐりぬけ、同じテーマにひかれて集まれたなんて、幸運なことだと思いませんか？ この縁をムダにするのは、あまりにも惜しい気がします。

もし連続講座やワークショップ形式のもので、全体に高まるものがあるのなら、講師や主催者を巻き込んで、新しい集まりをつくっていくのも一案です。そこまではいなくても、なんとなくニコッと目のあった何人かと一緒に、お茶やお酒でもいかがですか？ 講座の感想を。みんなでワイワイ話し合うことで、きっと魅力的な関係が生まれることでしょう。

ひとつのテーマを切り口に集まった仲間とは、職場や近所では話のきっかけがつかみにくいような話題、たとえば「地球環境についてどう思う？」とか「ゴミの分別についてどう考えてる？」といったことが、不思議と気軽に話しあえるものです。こうやっていつもとは違った話題をくりひろげることで、違った刺激を受け、意識できなかった解決策を見つけられるかもしれません。そんな中から、自分なりの『よりよい暮らし』を、練り上げる手だても、きっと、発見できることでしょう。



授業だってこんなふうに

環境学習公開授業レポート

学校教育の現場では、どのような取り組みがなされているのか、県の環境学習モデル校である市原市立内田小学校で行われた研究授業発表会の様子をレポートします。

研究主題：ふるさとを愛する心を育て地域に根ざす環境学習

指導方針：「ふるさとを愛する心を育む」

現在、身近な環境問題だけでなく、世界レベルでの環境問題の発生と、その対策が真剣に模索されています。しかし、自然が豊かだ、環境が良い、とされている所では環境問題に対する意識が低く、また身近にある豊かな環境に対する認識もそれほど高くない実状です。

内田小学校では、環境の良い所でも真剣に環境問題と取り組み、実践していく必要があるという考えに基づき、「環境がよい」地域にある学校として、子供達が自分達のふるさとの環境に関心を持ち、認識を高めること、また家庭や地域のつながりの中で、相互に認識レベルを高めていくことを方針として活動を始めました。

授業見学：内田川に魚をはなそう……5年生

単元の目的

内田川は、小学校の裏を流れている川です。自然に恵まれた地域で子供達は自然を身近なものとして捉えているはずでしたが、その豊かさや変化についての気づきは少なく、実際は悪化しつつある環境に気づいていませんでした。この単元では、自分の身近な環境の変化を、内田川の観察や調査を実施することで事実として認識し、環境を自分との関わりの中で意識を持ってとらえられるようになることを目的として展開されました。

授業全体の経過

1) 川の様子を観察 (2時限)

ねらい：現在の川の様子をとらえる

2) 川の清掃と内田川・島田川に注ぐ入口を観察する (2時限)

・生き物が住めるか、どんなごみがあるか、入り口付近はどのようになっているか、観察する

ねらい：生き物が住める川とはどんなものかとらえる

3) 内田川マップ作り (2時限)

・ごみの様子、排水口の様子などを描きこむ

ねらい：内田川の観察結果をまとめる

4) 廃油せっけん作り (2時限)

・家庭の廃油からせっけんを作る

ねらい：ごみの出ない工夫を考える

5) 川の様子を観察する (2回目、2時限)

・ごみ、水の色、流れの様子などを観察する

ねらい：1回目の観察の時と比較する

6) 内田川のマップ作り (2回目、2時限)

・ごみの様子、排水口の様子などを描きこむ

ねらい：今回の観察の結果をまとめる

7) 廃油せっけんで洗濯をする (1時限)

・水の様子、あわの様子などの観察

ねらい：合成洗剤などと比較する

8) みんなに呼びかける方法を話し合う (1時限)

・観察結果 (マップ)、洗濯などの結果からどうしたらいいか考え、話し合う

ねらい：実際の行動に移すためのプラン作り

- 9) 具体的なプランに基づく発展(2時限)
・話し合った結果出たプランを表現・実行する

ねらい：授業全体としてのまとめ



公開授業・進行レポート

「内田川に魚をはなそう」の單元には、社会や家庭科などの時限から全部で16時限が費やされました。この日の授業は、8回目、14時限目にあたります。

内田川をきれいにするにはどうしたらよいか、みんなに呼びかける方法を話しあう。

ねらい：実際の行動に移すためのプランづくり

導入：以下1)～4)

- 1) グループに分かれ、現在の内田川の様子をVTRで見る
- 2) 清掃前・後の内田川マップを比べて気づいたことを話しあう
- 3) このままだと川の生き物はどうなるか、話しあう
- 4) メダカ(クラスで卵から育てたもの、内田川に放流する予定)が川で安全に暮らせるようにするために、私達はどうしたらいいのか?(問題提起)

展開：5)～7)

- 5) 自分・学校・家庭で、メダカのためにできそうな事を個人で考え、リストアップする
- 6) 個人のリストアップをもとに、グループでできそうなことについて話し合う
- 7) 班で話しあったことを発表する

まとめ：8)～9)

- 8) 学級で取り組めることは何か話しあい、取り組めそうなものをいくつか決める
- 9) 次回の計画をたてる

授業の進行状況

VTRを見たり内田川マップを見比べたりして、清掃を行ったのに川のゴミが一向に減っていないことや、ヌルヌルした排水口のことなどを、子供達は鮮明に思い出したようでした。川に出かけ「なんて汚いんだ!」と驚き、「よし、それなら」と清掃活動を行ったにもかかわらず状況は改善されなかったという事実を再認識することは、気持ちの上で非常にシビアなものですが、重要なことです。

「このメダカが安心して暮らせるような内田川には、どうしたらなるんだろうねえ」という先生の問いかけに、子供達は真剣な顔をして考え込んでしまいました。教室の水槽にいるメダカは、卵の時から子供達が大切に育てたものだそうです。

「今までに2匹死んじゃったんだ」「事故だったんだよ」と言う子供達の表情から、メダカを川に放してあげようと一生懸命に育ててきたことがわかりました。リストアップした用紙は、自分自身・学級・家庭の3つに分かれており、それぞれの欄に、出来そうな事を書き込むようになっていきます。

いくつかを覗かせてもらったところ、自分自身については、比較的書かれているのですが、学級・家庭の欄の書き込みには、かなり悩んでいるようでした。個人レベルでは目標を立てられても、集団に対しての目標をたてるのは容易ではなかったようです。また、実際に自分達が取り組んだ結果、現状を変えられなかったことも影響しているのでしょう。

個人の書き込みをうけてのグループ討議は、やや静かに行われました。お互いの用紙を見比べている子、みんなの意見をグループの用紙に書いている子が多く見られました。活発に意見を交換するというより、“何かいいアイデアは出てないか?”、“あんなこと書いちゃったけど、良かったのかな?”とドキドキしながら、用紙を見比べているという印象を受けました。

各グループからの発表は、意見数こそ少なかったものの、「学校に川の浄化槽を作る」、という直接的な行動につながる意見や「川について、もっと細かくいろいろな事を調査して、結果を発表する」という科学的な意見、「ポスターを作る」「看板をたてる」といった呼びかけを重視する意見などが出されました。

提案されたそれぞれの意見に、子供達は共感を持ったり、“すごいなあ”と認めあったりする様子が見られました。この日は、次回に向けて計画をたてるころまでは進めませんでした。意見発表を行って、お互いの考えを分かち合い、次回への下地を作ることは出来ました。

授業展開については、この日は指導者の考えていた「環境新聞をつくる」というような意見は出ませんでした。それを押し付けることなく、子供達を励ましながらか、意見をどんどん引き出すかたちで、展開していったことは大変すばらしいと感じました。

出される1つ1つの意見について、その意見を出したグループに確認を取りながら、他の子供達にわかりやすい解説を加える配慮や、「そうか。そういう考えもあるんだねえ。先生、思いつかなかったよ。」と対等で誠実な感想をあらわし、子供達の気持ちに自身を与え、発表してみようという意欲をわかせた発言は、「共に学ぶ」という環境学習の理念を具体的に示しているという印象を受けました。

レポーター 竹市幸恵

日本環境教育学会

「学校教育ネットワーク千葉事務局」の紹介
「学校教育ネットワーク」は日本環境教育学会の中の研究グループです。千葉県で、環境教育に取り組む小中学校教員を中心に、実践交流を中心の活動を考えています。
〒285-0863 佐倉市臼井1530 佐倉市臼井中学校内
善財 利治 TEL 043-489-5635

コラム ～たとえば美術でこんなこと～

今日は写生大会。「それぞれ好きな場所で絵を描くように」と言われても、適当な場所が決まるまでに1時間、その気になるまでに1時間、あとは駆け足で仕上げハイ！……こんな経験は、どなたにもあるのではないのでしょうか。いったいどこが感性を高める授業なんだろう？と疑問に思えてきます。

そこで、ひと工夫したいと思います。まず、絵を描きたい！と思うのはどんな時でしょうか。……思い出して見ましょう。感激した時、強い関心を持った時？ハッと感じた時？……心が揺り動かされた時に、なんだか無性に自分なりの表現を試みたくなるものだとは思いませんか。それなら、そんな場を設定してあげてはどうでしょう。子どもたちが自分で絵を描きたい！と思うような設定を……。

たとえば、木をテーマに絵を描くなら、まず外にでかけて木といっしょに思いつき遊んでみましょう。目隠しをしてどの木か当てっこを試みたり、グループでワイワイやりながらの“気になる木”を行ってもいいと思います(P.106参照)。木の葉や木の実を集めたり、幹にさわったり、よじ登ったり、森や動物たちの物語をつくってみたり……ただなんとなくブラブラしていた時間が、なんだか心ときめくワクワクした時間になります。木と自分との距離が近くなって「わたしの木」への思いが高まってから、気持ちを表現できる機会が与えられれば、きっと夢中で思い思いの絵を描きあげることでしょう。

環境学習……むずかしく考えなくても、こんなちょっとした心の動きに配慮すれば、いくらでも機会は広がっていくと思います！

無意識の広大な海の底からわきのぼってくる
その素晴らしいエネルギーを
「自己実現への意思」と呼ぼう。
すべての人間に備わっている、この成長力…
たとえ、その力が、どんな微小であり
ときに朽ち果てているようにみえたとしても
涸れたかにみえるその井戸からは
いつか必ず清冽な水が湧き出してくる。
幾年月もねむりつづけた種が
時を得ていつの日か、花ひらくように。
人は、ある日
成長への一歩をふみださずにはいられない。

松井洋子「ワークは人生をおもしろくする」
1991.アニメ2001より

個人で…みんなで…

ネットワークを育てるために……

「まず自分のことをしっかりやるのが先決。それで余裕ができてきたら他の人とも……」。そんな考えの人も多いかと思います。しかし、“自分”にとらわれていては、決して見えないこと、わからないことがたくさんあるのも事実。

例えば、1章の最後のワーク「地球への恩返し」を思い出してみましよう。このワークで「これで絶対いいぞ」と思っていた判断が、他の意見を聞くうちに、こっちのほうが「もっといいぞ」と思い直した場面もあったことでしょう。「ひとり」では達することのできなかつた考えに至る、あるいは、解決できそうな問題が解消される……。集まる人の数だけ発想は豊かになります。可能性がふくらみます。そして、なによりも「みんな」でやることは、おもしろい！やっついこうという“その気”を大きく育ててくれます。

そして、もうひとつの可能性は、ひとりだけでは行きづまってしまうことでも、仲間がいれば乗り越えられるということ。例えば個人的に古紙のリサイクルをはじめても、時にめんどうになって、そうこうしているうちにな～んとなく興味がそがれてしまっ……。どこかでよく耳にする話ですが、グループとしてのかかわりあいがあれば、例え自分が息切れした時でも、隣人の元気な姿に影響を受けて目的を見失うことなく立ち戻れるものです。リサイクルという目的+ α ・人対人のおもしろさ&他から刺激も受け続けることで、パワーを再充填してもらえます。その結果、興味を継続・発展させることができ、より自分の気持ちに沿った暮らしができる……。

「みんなで」と「個人で」を分けて考えないで、一緒にすすめていきましょう。なぜならば、どちらも切り離すことはできない大切な“日常”なのですから。環境学習は何も特別な活動ではありません。「他のものたちに、どれだけ思いを馳せることができるか」「どれほど想像力をめぐらすことができるか」、「自分のこととして問題をうけとり、解決に向かうことができるか」そして「いかに日々いきいきと暮らしていけるか」、そんなテーマで取り組む、ごく日常的なことなのです。

……というわけで、ここでは“いきいきと暮らすための仲間づくり”＝“ネットワーク”をキーワードに展開していきたいと思います。

まず出会いが大切

相手への過度な警戒心から、その場の雰囲気が悪くしてしまうことはよくあることです。お互いのことをよく知りあっていれば、もっともっといい話しあいができるのではないのでしょうか。そんな気持ちから、こんな出会いの方法をご紹介します。

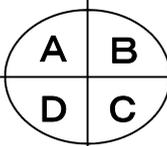
四つの窓～自己紹介シートを使った方法～

- 目的)
- ・この場にどんな人が集まったのか、好奇心を満足させ不安を取り除く
 - ・誰もが話の場に参加できる「はじめの一步」の機会をつくる
 - ・基本的な「聞く雰囲気」「話せる雰囲気」をつくりだす
 - ・自己紹介および考えを文字にすることで、意識を向ける
 - ・文字に表したものを、お互いに見せあうことで、より人の個性を知ることができる
 - ・和気あいあいと話をする雰囲気のままに、話しあいを始めることができる

- 用意するもの)
- ・A 3程度の画用紙（自己紹介シート記入用）
 - ・細マジック

- 手順)
- ・集まったメンバーに画用紙とペンを選んでもらう
 - ・用紙への記入方法を説明する
 - 1) 用紙に+線を書き、4等分して4つの窓をつくる
 - 2) Aの場所を指定して、書いて欲しい内容を伝える
 - 3) だいたい全員が書き終わったら同様にB、C、Dと進める
 - 4) 全て書き終わったら、用紙を見せながら書いたことを順番に発表していく。この時の発表のしかたは番号ごとの紹介、つまり全員がAを発表し終わったら次はBに……という具合に進めていく

自己紹介シート・4つの窓、記入例

○名前 ○自己紹介、現在の活動、 興味etc		○嫌いなもの、欠点（3つ） ○好きなもの、長所（3つ）
○環境学習に期待するもの		○生活信条 （大切にしていること、大切に にしたいと思っていること）

*あとから書き足しても構わないが、その場合は色を変えて……というルールにするとよい。

*ひとつのグループは6名位がよい。10名を越えるようなら、2グループに分かれて行なったほうが活発な意見交流が期待できる。

参考：「教師業ワークブック」1989, 黎明書房

経験者が語る ネットワーク活性化のキーワード

おもしろい集まりにしたいナ！…活発な活動のためのワンポイント

現在、とても魅力的な地域活動をされている「江戸川環境ネットワーク」代表の平松南さんから、地域での活動を活性化させるためのキーワードを、いくつかいただきました。かかわる人のタイプによって、その活動のスタイルは違うものですが、ごく自然体で活動に接している平松さんの言葉は、示唆に富んだものが数多くあります。このまま『平松方式』の真似をすすめようというわけではありませんが、あなた自身のいきいきとした活動のための『ヒント』がきっとあると思います。いただいたキーワードは、ベターハーフ・遊び感覚・多孔質・ルールレスor ファジー・行政は人材の宝庫・羞恥心・不完全さの演出・キーマンを探せ・記録こそが蓄財・職域ネットワーク・地元人名録の作成・メディア対策・助成団体へのアクセスetc.ここではそのいくつかをご紹介します。

ルールレスor ファジー

地域活動は、タテ割り社会やゲゼルシャフトではなく、ヨコ社会、ネットワーク社会である。参加する人々はすべて平等であり、会社での肩書は全く役に立たない世界。そこでは、自らの情熱、意欲、所有する技術を地域社会に役立てようという奉仕の精神、未知の他者と共に一つの目的に向かって進もうとする協調性……そうしたものが、地域活動でのその人の価値を決めていくのである。会の評価も、立派な会則にあるのではなく、実践活動の中にある。会則をつくって逆に官僚的になったり争いが起きた会を見てきた私は、会の運営にあたり、あえて会則をつくらなかったことがあった。しかし、とりたてて問題もなく円滑に運営されてきた。会員誰もが参加できるオープンな定例のミーティングで全ての討議・決定がなされ、アクションプランは言い出した者が中心となって負っていく。このシンプルなやり方で充分であったし、何の矛盾も起こらなかった。会則はつくるべきではないと言ったら言いすぎだと思うが、会則で趣旨と設立の目的ぐらいが明確になっていればよい。行動を起こしているうちに、組織には自ら不文律が生まれていく。そしてこの不文律こそが最も価値のある会則なのだと思う。

行政は人材の宝庫

夏を快適に過ごすためクーラーをいれる、車を使って移動する…これらは、温暖化や大気汚染をもたらす深刻な環境問題となっている。個人は被害者である一方、加害者でもある。さし迫った地球環境問題の解決のためには住民も行政もない。当然行政と市民は、立場上は一線を画して当たり前である。しかし環境問題など立場を越えて協力しあう必要のあるものについては「批判は自由に、協力は密に」の原則でいくべきであろうと思う。

現在すすめている地域活動では、行政と意図的に接点を求め協同作業をしている。今おつき合いしている人々はいずれも自分達の職務に誠実で、住民に対しても分け隔てなく力を貸してくれる。私達が自分の持っている技量や情熱を地域に向け、それを行政がバックアップしてくれる。私達は行政の応援団ではなく、批判の自由とフランクな協力が原則のパートナーであると考えている。このパートナーシップが充分に発揮できるような住民と行政との関係があると、その地域の福祉や環境は向上していくと思う。行政の力を“利用”するのではなく、大いに“活用”すべきであり、利他のために行政の力を引き出し、地域社会に貢献すべきである。それが、タックスペイヤーとしての税の上手な活用法ともなる。

あそび感覚

反対闘争的な主義主張の強い活動家には“べき”思考が多すぎるように思う。それで広範な人が集まり、活性化し、実績をあげ、長続きするのならよいが、そうではないから、みな工夫するのだ。あそび感覚もその工夫のひとつである。“あそび”がなければ機械でも自動車でも傷みが早く、寿命が短い。とは言っても真面目感覚のない運動に、あそび感覚のみが印象づけられていくと、これまた軽薄な運動に受け取られ、特に問題意識をもって誠実にやっ払いこうという人達にとっては耐え難い。あそび感覚は本来、環境問題や福祉教育などシリアスなコアがあってはじめて光るものであって、堅いコアがなくて楽しいだけでは、「なんだあの程度か」と一瞥もされなくなってしまふ。

川沿いの桜並木を保存する会で、最初に私が手がけたのは「桜並木を走る市民ジョギング大会」であった。賛成・反対というより、まず多くの人にこの桜並木のよさを知ってもらうことが先決。桜土手が、花見以外にも楽しめることを参加者が肌で感じることを、そのことを大切にしようと思ったのだ。その後も、自然観察会をやり、パネル展示やバザーという風に、シブアーな側面をあまり強調しないように楽しくソフトな活動を心がけていった。もちろんハードコアの必要は感じていた。しかし、会の活動に多くの住民の関心を向けることができたのは、あそび感覚を大切にしたい成果だったと思う。



ベターハーフ

人間1人だけの魅力も、1人でできる活動範囲もたかが知れている。そして、いくつもの個性が綾なして、多彩な性格をつくっている組織は魅力がある。「人生の好伴侶」という言葉があるが、「地域活動の好伴侶」をつくれるかどうかは、活動をより魅力的にすすめていくための重要なカギであろう。一番のパートナー候補者はあなたの「つれあい」。なぜなら、長所も欠点も知り尽くしている格好の相談相手であるからだ。また、向かっていく共通の目的は、より緊密な関係をはぐくんでくれる。共通の話題も多くなる。何より友人達は2人共通の友人であるから、活動も人生もグンと楽しいものにしてもらえること受けあいだ。

多孔質

多孔質というのは、入口がいくつもあることだ。自然保護や環境保護、まちづくり運動などは、できるだけ多孔質になるよう心がけた方がよい。なぜなら、まちは、サラリーマンもいれば主婦もいる、落語好きのお年よりからロック三昧の若者まで、実に多様な人々によって構成されているからだ。無関心な人を関心のある人にするためには、多様な人々が参加しやすい受け皿を十分に用意する必要がある。真面目一本調子でも遊びっぽいカラーだけでも、広がりある活動にむすびつけることは難しい。

しかし、多数の入口に多数の出口では、歩止りが悪くなり、何のために間口を広げているのかわからなくなってしまう。目的は多様な人々の参加を促し定着させること、そのために出口をひとつにすることだ。入口は複数、出口は一つ。そしてその出口は、自然保護、環境保全の精神的バックボーンをつくっていく道へ通じるように工夫することだ。

市民と行政とのかかわり方

市民と行政ってどんなにかかわり方ができるの？行政側の考える協力関係ってどんなもの？ネットワークのしめくくりは、環境行政に携わる行政マンの言葉。いくつかのポイントを御指摘いただきました。

市民と行政が連携するには

市民運動の主体はあくまで市民であり、行政が運動そのもののイニシアティブをとることは好ましくなく、行政は市民の主体性を尊重しながら市民の行動を支援していくことが大切だと思います。そのためには、市民が果たすべき役割をできるだけ明確にしたうえで、それぞれの特徴や長所を活かしながら協力していく必要があるでしょう。例えば市民が身近な環境に興味を持ち、それを良くしていこうとするととき助けてほしいこと、困ったこと、分からないことがいろいろ起こってきます。専門的な疑問に答えてもらいたいとか、集会やイベントに行政の広報や後援などの援助を借りたいといったことです。こんな時どうしたらうまく協力が得られるでしょうか。

環境づくり支援システム

身近な環境づくりでは、行政の持つノウハウや理念が、一方的に市民の側に伝えられるといった、一方的な流れのシステムではなく、また行政の都合のいいように市民を巻き込むだけのシステムでもありません。市民グループと行政が、お互いが教えあい学びあうという相互依存の関係に媒介される、「双方向の機能を持つシステム」が求められているのです。このシステムを作り上げるためには、以下の6つのサイクルが必要と考えられます。

- 1) 自覚から実践にいたるサイクル
- 2) 情報提供と交流のサイクル
- 3) しくみづくりとその活用のサイクル
- 4) イベントの開催や広報・啓発などによる意識向上のためのサイクル
- 5) 組織づくりとその活性化のためのサイクル
- 6) 民主的な意思決定・政策決定のサイクル

行政と上手なつき合い方

○目的を明確に

何を目指し、何をしたいのか、どの部分で協力してもらいたいのか、と言った点を整理して、要求を正確に伝えてください。

○信頼関係を大切に

担当者とは何度も話し合いを重ね、連絡を密にとりお互いの信頼関係を築き上げましょう。

○相手の立場を理解する

それぞれの立場を理解し、性急に結論をだすことばかりを求めずに、仮に考え方が違う場合でも、どうして食い違っているのか、お互いに歩み寄れる余地がないのかよく話し合う必要があります。この際、お互いが一方的な要求にかたくなにこだわると、議論は平行線をたどり実りある結果を期待できません。建設的に、粘り強い姿勢で対することが求められます。

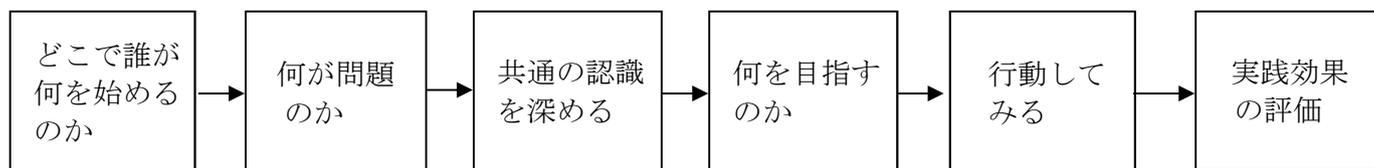
○目的は同じ

市民グループも行政も、目指すところは地域の改善と向上です。そのことを念頭に置き、建設的な議論を積み重ねれば、良い結果が得られることが多いものです。

身近な環境づくりのプロセス

身近な環境づくりの主役はあくまでも市民であり、行政はそれを支援していく体制を整備していくことが必要です。その支援システムは、先の6つの機能を備えることが望ましいと考えます。市民レベルでの身近な環境に対する取り組みが地域に根つき、深まるとともに、環境が少しでも改善され、長い目で見て環境に配慮したライフスタイルが定着し、快適な環境が創り出されれば素晴らしいことです。

最後に、「身近な環境づくり」と「市民グループと行政の特徴」の流れを示しておきましょう。このプロセスを念頭に置きながら、市民と行政が手をつなぎ、互いの長所を組み合わせ、短所を補いながら活動を推進すれば大きな成果が得られるのではないのでしょうか。



市民グループと行政の特徴

	長 所	短 所
市民グループ	<ul style="list-style-type: none"> ○制度にしばられず、自由に活動できる ○活動地域の実情に詳しい 	<ul style="list-style-type: none"> ○組織的に弱く、永続的な活動に不向き ○全体的な考えよりも、地域の具体的、個別的利益を重視しがちである ○活動に必要な情報や資金が不足しがちである
行政	<ul style="list-style-type: none"> ○組織がしっかりしており、永続的な活動に適している ○財源的な保証があり、大きな事業にも対応できる ○長期的、全体的な観点から施策を推進できる 	<ul style="list-style-type: none"> ○法令や制度にしばられ、自由な活動に制約がある ○地域の実情に応じた臨機応変的な対応よりも、画一的な対応になりがちである

参考：盛岡 通「身近な環境づくり——環境家計簿と環境カルテ——」
pp229-252,1986, 日本評論社

共に育ちあえる関係づくりのために

人間的成長と環境学習

東洋思想では、人は知・情・意のバランスをとりながら成長し、それらの相乗効果の中でこそ、健やかな成長が可能になると言われています。これは、人としての成長と環境学習の発展段階との共通性を表す言葉のように受けとれます。すなわち人の成長でいう

知は=環境学習についての知識 (a b o u t)

情は=豊かな自然の中での活動 (i n)

意は=環境のための視点 (f o r)

……と言うように。

(P 6 参照)

こうして考えていくと、人が本当に環境のことを自分のこととして思いめぐらせるようになるためには『知』以外の要素、ここで言うところの『情』『意』への働きかけはますますもって不可欠な要素であることがわかります。そして、これらはお互いがバランス良く補完しあってこそ、発展的で豊かな未来が開けていくものと考えられます。

『情』：心ゆさぶられるような豊かな自然体験の必要性。

いくら「鳥について」の知識を学んでも、本当に心あらわれるような美しい鳥の声を聞き、姿を見たことのない人には、自分と鳥との関係に思いをはせるような糸口がつかめません。

→イメージが湧く。感動を呼び起こす。

『意』：自分の意識としてとらえる視点の必要性。

今までの細切れの知識を、自分の体験（過去・現在・未来）に結び付けていくための視点を与えることで、逆に『知』への欲求も高まり伸びていきます。ヤルに値する目的をみいだせない『知』の学びほど、味気なく、苦しいものはありません。『知』とは別の価値判断が存在することを示し、点数をつけられないもの・モノサシではかれないものこそを重要視することで

「個」が育ちます。

→あらたな価値（視点）発見。

さてここで『あなた』に質問です。

あなたが環境学習のプログラムに興味をもったのはどうしてですか？

あなた自身が環境に対する理解を深めたかったから？

**あなたをとりまく環境（人間環境・自然環境・物質環境）を
良くしたかったから？**

サークル活動を、より活発にしていきたいかったから？……

いずれの場合でも、実現のためには誰かの手が必要……他の人とのかかわりを持ってやることになりそうですね。また、さらに環境学習を他の人に対して展開しようとするのは「事実として現状の認識をしてほしい」「それをもとに行動の見直しをしてもらいたい」という気持ちが含まれているように思います。

この知っていることを行動にむすびつけるためには、「イメージを豊かに耕す」と同時に「価値の転換」がせまられます。関係のつながりに気づくことで、例えば今まで「ゴミのポイ捨てをしてもかまわない」と思っていた価値観が、「分別してリサイクルしなくっちゃ」という価値観に変わったり……。また、逆に価値観が変わったからこそ、イメージを広げられることもあるでしょう。

ところがあなたは、自分がどんなものに価値をおいて暮らしているか……ということについて、考えてみたことありますか？自分という内なる環境を知るには、他人という鏡で照らしてみるのが一番！そして、『価値観』をみつめることは、いつもと違った“人の根源的なものに触れる機会”として、心の栄養もタップリあります。他者との価値観の交歓は、思いもかけないようなハッとした出会いが多いものです。

というわけで、ここで人間関係のトレーニングなどで行なわれる『価値観』をみつめるワークを提案します。自分の価値観をさぐる、あるいは他人の価値観に聞き入ることで開かれる“目”は、これから環境学習のプログラムにかかわろうとするあなたにとって、大きな気づきをもたらしてくれることでしょう。

このワークは3～5人で行なうのが最適です。まず、一緒にワークをする人を決めてください。メンバーがそろったらあとの手順は簡単。

- 1) 次のページを人数分コピーして配り、解説に従って個々に記入をします。この時は、個人のワーク、声を出したり相談したりはナシです。
- 2) みんなが書き終わったら、記入した用紙を見せながら話しあいをはじめます。なぜ、この言葉が1番なのか……2番なのか……最後なのか……自分に対しても人に対しても意外な面がいつぱいの、とてもおもしろいワークなので、これ以上の説明はいらないでしょう。それでは、はじめてみましょうか。

わたしの価値観

次の言葉のうちで、あなたが一番『価値』があると思っているもの、最も大変だと思うものを1として、順次2, 3, 4…と順位をつけ、最も価値の低いものを10としてください。たとえ同じ程度のものがあっても、同じ順位はつけずに10までを記入しましょう。順位の後ろのスペースには、簡単に順位づけの理由も書いてください。

	順位	その理由…
仕事	: :	
正義	: :	
愛情	: :	
富	: :	
健康	: :	
自己実現	: :	
名誉	: :	
楽しみ	: :	
奉仕	: :	
安定	: :	

出典：柳原光「Creative O.D.IV」1985, プレスタイム

第4章

プログラムをデザインする

- プログラムデザインについて
- プログラムデザインを考える時の留意点
- 環境学習のプログラムとアクティビティ
- プログラムを組み立てること
- 導入
- 言葉によるブレイク
- 演出によるブレイク
- 導入で押えたいポイント
- 展開
- 体を使って
- グループで行う
- カードを使ったアイデア整理法
- 「スライドプログラム」の作り方
- レクリエーションを活かす
- ファシリテーターとは…
- シェアリングについて
- シェアリングの展開
- アイスブレイクとしての展開
- 創作自然体験型の展開
- マニュアルの限界について
- 気持ちしだいで

プログラムデザインについて

プログラムをデザインする中で一番大切にしたいのは、何を感じて、考えてほしいかという“テーマ”。そして一番気にかけてほしいのは、参加者の気持ちに配慮した“流れ”。効果の高いといわれるアクティビティ（第5章参照）をただつなげても、いいプログラムにはなりません。プログラムデザインとは、個々のアクティビティをどのようにして相手の心の動き・要求に合わせて組み合わせるか、といった技術のことです。『主役は参加者』……相手のニーズにぴったりと合ってこそ初めて、流れをもったプログラムとしての効果が発揮されます。

何のためのデザインか

デザインとは「実用的な目的をもった造形作品の計画のこと」と辞書にあります。ここでいうプログラムデザインとは、文字通りアクティビティを素材に「ある目的をもってプログラムをつくる」ことです。

デザインすることにより、以下のようなメリットが考えられます。

1) クオリティーを上げるために

そのもの単体ではあまり意味をもたないアクティビティも、ある目的のもとにいくつかのアクティビティをつなげることで、重要な役割を担うことがよくあります。料理に例えるならば、ハンバーグでもコロッケでも、主原料の肉やじゃがいもだけではなく、卵や小麦粉などの“つなぎ”や塩・コショウの“スパイス”が効いてこそ一品。同じように、効果を考えて組み合わせられたアクティビティは単体では考えられない味・力を持ち、目的に沿った成果が期待できます。

2) 参加者に受け入れられるために

ネイティブアメリカンの言葉に「必要なことは、正しい時間と正しい場所で起きる」というものがあります。どんな素晴らしい人とでも、お互いにわかりあう時間がなければ、友達になるのは難しいもの。同様に、参加者に対していきなり「目的」をつきつけても受け入れられることは難しいでしょう。

特に新しい価値を受け入れるには、それ相応の準備が必要。受け入れ体制を整えながら、参加者とキャッチボールをしながら進行することで、目的へと近づくことができるのです。正しい「時間」と「場所」をつくるためにも、プログラムデザインは重要です。

3) 切り口を変えるために

山頂はひとつでも、そこに至る道筋はいくつもあるもの。岩登りに夢中な人には登攀ルートが、草木が好きな人には日だまりハイクが、それぞれ提案されてこそ、山への興味も湧いてくるものでしょう。デザインは、この違った道筋を提案することでもあります。同じ目的でも、見せ方次第でそそられる興味は変わります。いいデザインとは、すなわち相手の心をとらえる流れを持ったデザインのことです。

プログラムデザインを考える時の留意点

つながりに気づかせること

人には“イマジネーション”という素晴らしい能力があります。この力に働きかけ、本領を發揮させるようなプログラムなら、「一を聞いて十を知る」ような展開も可能になります。ぶつ切りの味気ない知識ではなくて、ひとつのアクティビティが、今までの経験と呼び起こすような流れを考え、知識と経験が結びつくような展開を心がけていきましょう。いくつかのワークをつなげるなら、興味の世界が広がっていくように。考える→教わるの単調な一方通行ではなくて、知・情・意が一体となって本当の知恵をつむぎだすような……そんな展開を心に描いてプログラムの組み立てをしてほしいと思います。

参加者の要求度を考えること

まさか子供対象に、大人向けの難しい講義をはじめようとする人はいないでしょうが、年齢を越えてニーズの違いがあることを認識してください。環境問題に関心が高い人に対するものと、何の切実性も感じていない人に対するものとは、展開内容は自ずと違ってきます。何を求めての参加か、参加者の期待するものをくみ取って、プログラムをたてていきましょう。

地球環境は人間みんなの問題なのですから、敏感な人だけ集まって「もっともだ」と、どんどん過激になっても発展は難しいもの。違った意見も大切に扱えるような対応を心がけ“普通の生活感覚”をベースに、楽しみながら意識を深められる工夫をしてみましょう。

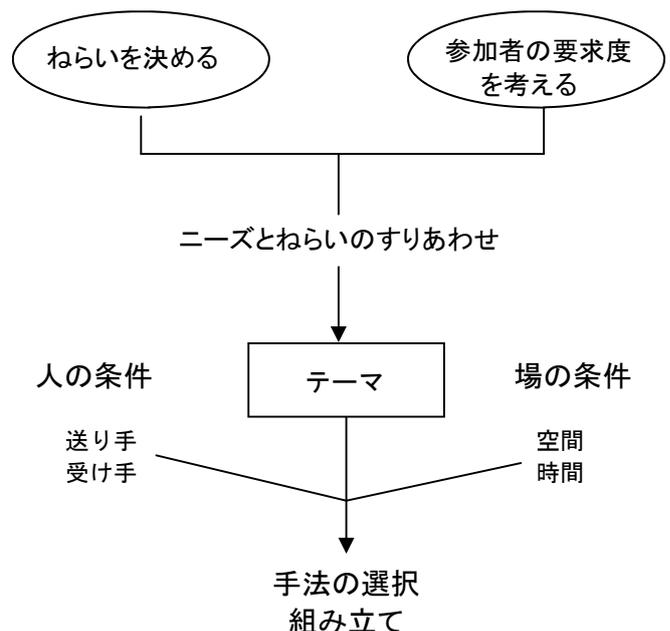
時と場を選んで

さて当たり前といえば、当然のこと。山に行って海のプログラムをする人はいないと思いますが、特定のプログラムに固執するあまり「その時」「その場所」にふさわしくないものを行なってしまうことがあります。

たとえば、休日の野鳥公園に来る人の大多数は楽しみを求めて来るのであって、オベンキョウを求めて来るのは、ほんの数割。いつもは環境のことを考えている人だって、家族と出かけた公園でかた〜い問題をおしつけられたら……閉口してしまうでしょう。時や場にそぐわないプログラムは、時に反発心さえおこしかねません。要求度にもかかわるのですが、人は時と場に応じて興味・関心が変わることを心にとめておきましょう。

このことは、逆にいえば、時と場を得たプログラムは思いがけない可能性を生み出すといえます。普段は環境について全く無関心と思える人でも、気を引かれるような「場」を設定して、求める気持ちが起こした「時」にタイミングよく提供できれば、予想以上の反応が返ってきます。そんな状況設定をするためにも、適材適所を心がけましょう。

プログラムデザインの方法



環境学習の プログラムとアクティビティ

環境学習のプログラムを考える時、しばしば登場するのが、「プログラム」とか「アクティビティ」という言葉です。ここでは、その2つの言葉がどんな関係にあるのか、一体何を指しているのか、整理してみます。「プログラム」や「アクティビティ」は、例えばこんな会話で出てきます。

.....
「この前、子供会の集会で、新しいプログラムやってみたんだ」
「へえ、どんなの？」
「プログラムのテーマは川の汚染にしたんだ」
「なるほど。で、組み立ては？」
「うん。最初のアクティビティは、」

1) 近所の川に沿って散歩

そして、水がどこから来るのかなってことが話題になって……

2) その川の源流のスライドを見たんだ

その後……

3) この川を汚しているのは誰？っていう内容のシュミレーションゲーム(P.144参照)をやって、どうしたらいいか意見交換

最後は……

4) 実際汚れた水を使ってる過実験をして、「感想をわかちあって終わったんだけど」

「じゃあ、アクティビティは全部で4つ？」
「そんなとこかな。でも3つ目のアクティビティは、かなり内容が濃かったから、あれだけでも、1つのプログラムになっちゃうかも」
「そんな感じだね。スライドは何分やったの？」
「10分」
「たった10分だけど、スライドもメッセージが明確だし、内容の組み方次第で十分プログラムとして通用するよね」
「うん、そうだね」
.....

プログラムというもの

プログラムは、ある目的をもった活動を、開始してから終了するまでの配列や仕掛けと考えることができます。

学芸会を思い出して下さい。講堂の舞台の脇には、「プログラム」と書かれた白い模造紙が貼ってありました。その模造紙には、学芸会での演目が順番に書かれていましたね。

時によっては、その学芸会全体のテーマ、例えば「動物達の森の暮らし」などが、最初に書かれていることもありました。

アクティビティ

それに対して、そのプログラムにおける個々の「演目」ともいえる最少単位の活動は、アクティビティと呼ばれます。

アクティビティがプログラムの時間内で複数存在しないなら、「1つのアクティビティ」＝「プログラム」となります。

「その時間（期間）どういう風にすごすか」という全体がプログラムであり、「何をするか」という最も具体的な内容がアクティビティとなるわけです。

ですから、「ぼうっとのんびりすること」も、目的をはっきり持って行うことで1つのアクティビティになります。

さあ、みなさんは、どのようにぼうっとしますか？空を渡る雲をながめますか？草原で大の字になって寝転びますか？木の上で鳥達のおしゃべりに耳をかたむけますか？それとも……。

何もしない(?)というアクティビティ1つが、立派なプログラムになるのです。

プログラムとアクティビティ

「焼き魚定食」と「カレーライス」の関係について

プログラムと個々のアクティビティの関係は、以下のイラストのように表現できます。複数のアクティビティからなるプログラムは、定食やコース料理と考えるとわかりやすいでしょう。焼き魚、味噌汁、ご飯、小付け、漬け物などから「焼き魚定食」は出来上がっています。複数のアクティビティからなるプログラム名（焼き魚定食という名称）は、そのイメージまたは代表です。また、1つのアクティビティだけでプログラムになってしまうものは、「カレーライス」や「炊きこみご飯」のようなものと考えられるでしょう。

では、実際には、一体どんな基準でプログラムになったり、アクティビティになったりするのでしょうか？これは、そのアクティビティのねらいがプログラム全体のテーマに、どの位ストレートに結び付いているか、包括する内容のボリューム、時間などによって決まってくると考えられます。

「焼き魚定食」と「カレーライス」。どちらが優れているとは言えません。複数のアクティビティからなるプログラムには、アクティビティごとに変化やスピードがあって、面白いでしょうし、単数のものは、深みのあるプログラムを行うことが出来るでしょう。

「いつ」「だれに」「どこで」そして「どうして」そのプログラムを行なうのか、目的を明確にすることで、どのようなアクティビティを選ぶのが決まってくるのです。



プログラムを組み立てること

環境学習のプログラムの展開は、通常「導入」「展開」「シェアリング」で表現されますが、ここではイメージしやすいように「起承転結」に置き換えてみました。子どもの頃、作文の授業で習った「起承転結」。小説でも映画でも、人の心を動かす作品の中には、この流れをみることができます。環境学習のプログラムも、人の心に働きかけるもの。こんな流れを描いて、組み立ててはいかがでしょうか。

起

導入:ころほぐし

まず開かれた雰囲気を作ることが、お互いの交流の基本。プログラムの入口としては、緊張をときほぐし、参加者同志・参加者とスタッフが、ダイレクトに心を開いて、お互いに率直な意見を出し合えるようなアクティビティを用意する。

要素としては、「気づく」「感じる」といった感覚的なものへの刺激が主となる。

*はじめに参加者同志、あるいはスタッフと参加者の関係を、開かれたものとするために行われるアクティビティのことを、アイスブレイクと呼びます。アイスブレイクとは、まさに固まっていた氷を砕くように、緊張して硬くなっている心をほぐすための“しかけ”と考えてよいでしょう。



承

展開1:引きつける

開かれた場を使って、いかに興味をかきたて、心に響く体験へと導くかが課題。まず、緊張のほぐれた参加者をテーマへと引きつけるために、興味、関心を引く、あるいは熱意を呼び起こすものが求められる。特に身近なものをテーマにする場合は、ここでオヤッ?エッ!といった目を引く「視点」を用意することが重要。これによって、観察者の視点で遠巻きにしていた参加者に、手を出したい・やってみいたい気持ちを芽生えさせ、主体的な参加を促す。

要素としては、感覚的なものに加えて、次の展開を誘う『知的なもの』への刺激も加わる。



転

展開2：未知との出会い

引き付けた関心を熱中させ、心に残るような体験へと導く。参加者の心を動かし、「おもしろかった」「しんどかった」「ドキドキした」「うれしかった」など、体験から呼び覚まされた生の声をひきだすポイントは“人とのかかわり”。特に信頼感を高め、協力して課題に立ち向かうようなワークであれば、ひとりでは考えられないような集中や達成感が期待できる。こういった感情を揺さぶられるような体験を持つことが、次のステップ“シェアリング”の効果を高める。

要素としては、様々な感覚を使った、直接体験的なアクティビティが望ましい。

この展開では、ファシリテートの技術（P.83参照）が特に重要です。具体的には以下の点に留意してすすめます。

- 1) 相手の立場に共感しながら「受け入れる」
- 2) ひとりの不思議をすくいあげ、みんなの不思議へと「広げる」
- 3) 広げられた話題を集団の中で深めていくために「かきまぜる」
- 4) ここでの出来事を交通整理する場として「まとめる」（個々のふりかえりを促進させるために必要）



結

シェアリング：体験の統合、耕す

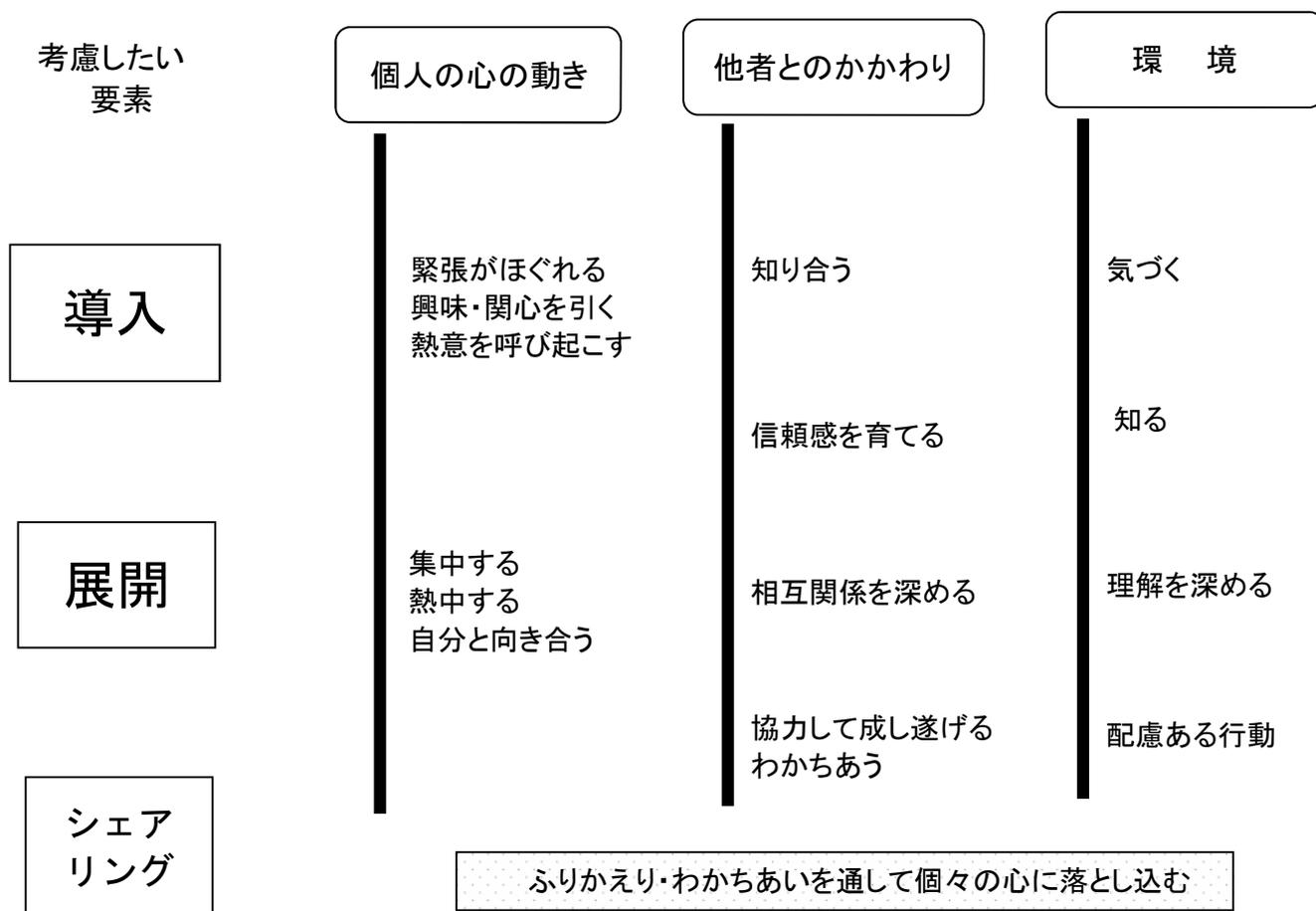
導入・展開で得られた体験をもとに、つながりをもって自分の中に落とし込むことが目的。そのために、ひとりで自分の体験を「ふりかえる」時間と、みんなで「わかちあう」時間をゆったりととれるような構成とする。このシェアリングによって、心と頭と体で得られた情報（体験）を、ひとつに統合することができ、心の深い部分へと問いかけることができる。

要素としては、これまでの体験の意味づけができ、つながりを理解できるようなアクティビティが期待される。

*講座・会議等の前のアイスブレイク（緊張緩和）としてのプログラム展開であれば、この部分が本論となることもある。



ワンポイント・アドバイス



プログラム計画実施のための留意点

- できるだけの準備をする
事前に予行演習ができればBEST。必要な用具のチェック
*万全の準備は、現場での落ち着きと安心を生む。
- 計画を信じる
自分なりに考え、準備してきたことに自身をもって臨む
*自身をもって人前に立つことから、人に伝えられるパワーが発揮される
- 計画を絶対視しない
現場の状況から計画がふさわしくないと判断されたら、速やかに調整をはかる
*あくまでもそこに集まった参加者が主役
- 参加者を信頼する
操作的な言動は控え、参加者を信頼して思い切ってまかせる
*自発的な気づきが意識の転換をうながす
- 参加者に対して受容的であること
自分と違った意見を尊重することで、全員の理解が深まる
*スタッフの受容的な態度が、全体としての受容的な雰囲気をつくる

導入

人と人との出会い、こころほぐし

この場に集まったものどうし、運命の幸運に感謝して手を取りあって喜びあおう……とまでいかないまでも、不要な緊張感をとりのぞき、頭と心をリラックスさせるためのちょっとしたシカケがあると、その先の話しあいやワークがグーンとスムーズに、かつ楽しくすすみます。

一方通行的にこちらが話しをするのが目的ではなく、お互いのコミュニケーションを大切にしながら、主体的な参加をうながすプログラムであるならば、スタッフが、どんなふうに出て、どんな表情で、どんな言葉を投げかけるかが、とても重要です。初めての場所、初めてのメンバーを前に「これからどんなことをするの？」……参加者は緊張・期待・不安のなかで、早くこの場の雰囲気をつかもう、自分の居場所を確保しようとしています。全身の神経を集中させてあたりの様子、他の参加者の表情、そして何よりスタッフの一挙一動を見守っていることでしょうか。全身を集中して情報収集をしているこの時が第一のポイント！こちらのメッセージや大切にしたいことが、ストレートに伝えられる時です。なにも“じょうずに話す”必要はありません。要は、あなたが“どんな思いをもってそこにかかわっているか”が問われているだけなのですから。

どんなにもっともらしい言葉で飾っても“思い（こころ）”がこめられていなければ、その言葉を相手に届けることはできません。全身を受容体として、こちらに注意を向けている参加者には、言葉を透かして“あなた”の深意が伝わることでしょう。人を動かすのは人です。参加者のこころをやわらかくほぐすのも、固い殻の中に引きこもらせてしまうのも、この場合で言えばプログラムを進行させる“あなた”しだいなのです……。

それでは、今までの、ワークショップのなかで印象的だった最初のプレイク＝「導入」をご紹介します。

言葉によるブレイク

ひんやりと冷たい秋風をこちよく受けながら、参加者13人は草はらで輪になり、施設説明のオリエンテーションを受けていました。

これからの3泊4日の研修にむけて、進行に必要な、基本的なことの説明。その間、参加者の注意は、同じ参加者への視察、そして話してくれるスタッフへと向けられます。

「男女の割合は半々か」「フーンわりと若い人が多いんだなー」「ん！この人なんだか頼りなさそうだけどダイジョウブカナ」「あの人やわらかないい雰囲気だな」「この人難しい顔しているけど何考えてんだろう」

……未知のものへ向う時、たとえそれが自分から希望して臨んだものであっても、かなりのストレスです。自分をこの不安定な状態から開放したくて、できるだけ情報をかき集めては、あーでもない、こーでもない、とりとめのない判断をしては、なんとか安心できそうな価値基準につながるものをさがすものではないでしょうか。

さて、施設説明が終わり、いよいよワークショップについての説明。そこに登場したのは、どことなくぼーっとした感じの男性。

「ッ！？」参加者の勝手な判断が動く前に、静かな口調で語りはじめた言葉に、ドキッ！！彼の話は次のようなものでした。

『ようこそおいでくださいました』
わたくしこのワークショップを担当します〇〇です。さて、この講座は知識を与えるための、いわゆる“私教える人、あなた教わる人”というものではありません。ワークショップは本来「工房」の意味。場を共にして共有の体験のなかから作りあげていくもの、導き出されるものだと思っています。今回参加の皆さんは、それぞれ御自分で希望してここに来られた。それだけで十分、気をくれすることなく発言できるだけの力を持っておられるということ。誰が欠けても、このワークショップは成り立たないでしょう。

よく、“私はなんにも知らないから、全部教えてください”な～んて言う人がいるけど、ここではそういうズルイことはナシ！。知らないなら知らないなりに感じることを、知らないからこそ持てる意見があるはず。そして、それぞれがとっても大切なものです。知らないことは、決して恥ずかしいことじゃないんだから、勝手に自分で判断して「私なんにも知らないから……」なんて閉じこめてしまわないで。とにかく、知らないなりの意見を出してみようよ。みんなの前に出すことで、思いもよらなかった素晴らしい展開が生まれ、それがみんなの共有の財産になることが、たくさんあるのですから。

ここでは、スタッフははじめにちょっとそそのかしのお手伝いをするだけで、基本的にはスタッフと参加者の区別はないと思ってください。それぞれが思ったことを。どんだしあって、わかちあってこそ、いい場が生まれます。このワークショップをどうするかは、『あなた』がどんな姿勢で、かかわっていくかに、かかっているのです。

とにかく、ここで“何かを知りたい”“何かを得たい”と思うなら、できるだけたくさん自分の意見を出してみることで。あなたなりの気持ちを出したら、そのぶん、何倍にもなってあなた自身への“おみやげ”として返ってくることでしょうから。

—— KEEP協会

「レジャートレーニングキャンプ」(1989)より——

たったこれだけのことでしたが、この言葉を境に参加者の反応がガラリと変わるのを見てとれました。なぜなら、緊張・不安はみごとにブレイクされ、さらに、期待をふくらませてくれるひとことだったからです。

演出によるブレイク

受け付けを済ませて案内されたのは、うす暗い部屋の中。今回のテーマは「表現する」。すでに30名近い人が、椅子にかけて待っています。「どちらからいらしたんですか？」なんて、さしさわりのない会話が、あちらこちらからささやかれますが、中には緊張しているのか、まっすぐ前を向いたままの姿も見受けられます。そして、チラチラ横目づかいの落ち着いた気持ちをおさめるかのように、……扉が閉められました。



なにが始まるんだろう？

なんとなくソワソワ落ち着かない雰囲気なのか、「これから、10分程度のスライドを見ていただきます」静かな男性の声がきこえました。

正面のスクリーンに現れたのは、かわいらしい星の子の絵。“ABCブック”とタイトルされた絵本の表紙が映しだされたのでした。BGMはゆったりとした環境音楽。内容は「○○○になってみました…なってみると△△△なので×××でした（～と思いました）」と、いったシンプルなもの。

例えば、

「りんご」になってみました。
あまーい気分と
みずみずしい気持ちがいっぱいになって、
とっつもしあわせになりました。

……と、いうように……

—— 五味太郎「ABCBOOK 2」
1991, ブロンズ新社より

いろんなものになってみて、その思いがけなさの中から生まれでる“ひとこと”の添えられたイラスト。スクリーンに大写しされたページは、単純であるがゆえに想像力をかきたてられ、集中するほどに味わい深く、心にせまって

きます。

どんな些細なこともものがさずに、この“場”を理解するための手がかりをつかもうとする初対面の、まさにこの時間だったからこそその効果。時を得た演出だからこそ、参加者は、まるで砂が水を吸うような素直な感性で受けとめられたのでしよう。

こうしてゆったりと絵本の世界を鑑賞し、心の中でいくども反芻するうちに、日常的に持ち続けていた——けばたつたような、心のイガイガが洗われていくような——こちよいたたかさにつつまれてきました。不安も緊張も消え、今、繰りひろげられている絵本のリズムと同じように、単純・無邪気なリズムに変わっていったのです。一種の催眠術的な作用もあるかもしれませんが、こうしてスライドが終るころには、すっかりリラックスしていい気持ち。なんでも受け入れることのできる“ひらかれた心”が整っていたのでした。

——環境共有ワークショップ

「森の黙劇者」(1993) より——

導入で押えたいポイント

環境学習の最終目標に“ライフスタイルの転換”があげられることが多いのですが、これらのワークショップは、まさに転換のきっかけの場、そのものでした。

もちろん、このあとに行なわれた内容が、とてもよかったことにもよるのですが、それでも、この“初めのひとこと”“初めの演出”がなかったら、その後たとえ同じ討論の場が与えられたとしても、参加者の意識の転換には結びつかなかったかもしれません。それを思うとき“初めの場面”がいかに大きな可能性を秘めているか……もっともっと心くばりしていく必要があると思います。

さて、ここで導入で気にかけてほしいことをまとめておきましょう。

■第1印象を大切に

どう現れて、どんな表情をして、最初の投げかけの言葉をどうするか。

■心をひきつける

いかに参加者の関心をひくか、相手の興味がありそうな小道具などの用意も時には効果的。

■開かれた雰囲気

「こんなこと言ったら笑われるかな」などと思わせないで、なんでも言いだせるような、聞く耳と、ひろいあげる態度をもって臨む。そのためには、スタッフ自身がオープンにふるまい、時には笑いをさそうことも必要。

■参加者同志のコミュニケーション

どんなことを考えて、何に興味があり、どんなものの見方をする人なのか。お互いの交流の中からわかるようなしかけを取り入れる。

■身体接触をとりいれる

ふれあうことから、親近感が生まれ、お互いの距離がグッと近くなるもの。自己紹介の時に握手をするだけで随分ちがう。

■いつもと違った視点を

「オッおもしろそうだな」「次は何をやるんだろう」とやる気・関心を示すようなもの、日常とは違った視点での提案をする。例えば人間以外の生きものの視点とか…

そして何より大切にしたいのは、参加者の反応。この反応の善し悪しをはかりながら、これからのプログラムを、しなやかに参加者にあわせていきたいものです。

話をする早さ、使う語調、ときには内容の修正を考える必要があるかもしれません。主催する立場としては、つついこちらのペースを押しつけたくなりがちですが、そこは一步さがって何のための会だったのか、環境学習の目的を思い出しましょう。目的は「主体的な個人を育てること」「主役は参加者」…と、心に刻んでおくことが大切です。

展開

テーマを深める、熱中する

導入でほぐれた雰囲気、さあ、どんなふうに発展させていきたいと思いますか……。ここはプログラムの一番の見せ場。「自分は何をやりたいのか」「何を伝えたくてプログラムを組み立てたのか」「その時間を参加者とどのように過ごしたいのか」をもう一度問い直してみましょう。

1人の不思議をみんなの不思議へと広げて、広げられた好奇心をみんなで深めていくのはとても心楽しいものです。参加者の気持ちから見れば、導入でのワクワクは「何が始まるんだろう？」という漠然とした不安の混ざったワクワク。展開では方向性が見え、想像を巡らせることから生まれる、光の見えるワクワクと言えるでしょうか。開放された心を存分に使って新しい体験にチャレンジできる、最もアクティブな時間です。さらに、この展開で「どれだけ心にせまった体験ができたか」「過去の経験をどれだけつなげることができたか」は、後のシェアリングの質をも左右するもの。料理で言うところの、まさにメインディッシュと言えます。ここでは、展開をより興味深い内容に発展させるためのいくつかの手法を、要素別に紹介してみたいと思います。

また、展開は参加者からの思いがけない反応に、いかに対応していくかが問われるところでもあります。なぜなら、本来的な意味での“体験”は、予測のつかないハプニングの連続だから。展開では、そんな“体験”の場に提供しようとするのですから、対する心構えも大切です。参加者の予想外の反応をどれだけ広げることができるか、ハプニングをどう味方につけるか……。そんな時の指針として、ファシリテーター（促進者）としての役割についての解説もいたします。

さらに、プログラムの展開例をご紹介した後で、アクティビティ・シートでは表現しきれない取り組みの姿勢について、ひとつの事例をご紹介したいと思います。

体を使って

To hear is to forget. … 聞くことは忘れること

To see and hear is to remember. … 見て、聞くことは、覚えること

To do is understand. … やってみることは理解すること

少しの間、自転車を駐車したいと思い、場所を探していたとします。お目当ての場所で見かけた「自転車の駐輪はお断り」、この看板をどう受け止めるか……。話を聞いたことがあるだけのA氏は「まあ、平気だろう」と自転車を止めました。撤去される現場を見かけたことのあるB氏は「ちよつとまてよ……」と考えました。強制撤去を受けた苦い経験のあるC氏は「違う場所にしよう」と即座に移動しました。

同じ情報を得ても、経験によって判断は変わってきます。ここでは「Do」の中でも、特に“体を使った”体験について焦点をあてた、ロールプレイとネイチャーゲームについて解説したいと思います。

ロールプレイとは (P. 140参照)

どうも自分の思い込みに囚われすぎてトラブルが絶えない……。頭ではわかっているつもりだけど、どうにも歩み寄りができない……。こういった状況を解決または改善するのに、ロールプレイ(役割劇)は有効な手段といえます。人は経験の中からもものを言い、その発言は立場によって変わります。ロールプレイでは、この点に注目し、自分以外のものになりきって「演じる」ことで、理解への助けを求めようとするもの。客観的な立場での、単に“覚えた”ことにとどめるのではなく、想像力を刺激し“体や心を伴った理解”へとつなげようとするものです。

ロールプレイの効果として期待されるもの

- 他人の状況を理解し、共感する能力を育む
- 意思決定能力を育む
- コミュニケーションの能力や、人の話を聞く能力を高める
- 新しい見方に気づき、態度の見直しをはかる
- 自己認識が高まり、バランスのとれた成長ができる

すすめ方

標準的なすすめ方はありませんが、主要な段階として、以下の5段階の流れを押えておくといいでしょう。

1) リラックスさせる

参加者がリラックスして、自由な行動・発信ができるような雰囲気作りを心がける。そのために、お互いが知り合えるような簡単なゲームなども有効(アイスブレイクと呼ばれる)。

2) 目的と状況を説明する

ロールプレイの目的・進行を説明する際は、的確で直接的であることが重要。また、参加者の意欲的な参加を損ねることのないように、説明は簡潔に。全ての情報を始めに与えてなくとも、進行状況を見ながら情報の必要を感じたら、その都度、追加の情報を発信できることも覚えておいて欲しい、

3) 役割を決める

役割の分担は不公平感のないように決めることが必要。役割に関しての注意点は、

- 個人の役割と集団の役割の2つのレベルがあることをはっきり意識させる。
- 役割のプロフィールは、自然な反応を引き出すことができるようなものとする。参加者に委ねられた役割の権限や責任（自由）が大きいほど、効果は大きくなる。

4) 実践セッション

開始と終了の時間を決めた後は、参加者に下駄を預ける。役割演技者は自分の役割を把握し、その判断に従って発言・行動する。



5) 論議とまとめ

まず、役割演技者を現実に戻して、自分の役から抜け出させることが大切。そうすることで、自分達ができる行動へと論議を集中させることが可能となる。スタッフは決まりきった答えや、ひとつの正解が期待されるような質問ではなく、ロールプレイを通して、実感の中から導かれた言葉がひきだされるような投げかけをする。

参考：「環境教育ガイドブック」1992,
(社) 日本ユネスコ協会連盟

ロールプレイのネタづくり

環境についてのロールプレイを考え出すことは、問題を感じとる心があれば誰にでもつくれます。その際のポイントは、まず参加者の興味を推測すること。その上で、適当だと思われるテーマを選びます。意見が対立する問題や、開発に揺れる問題を、身近な所から、あるいは新聞をにぎわす国際的なものから、ピックアップしてはいかがでしょうか。

例えば、近くの「川の護岸工事」をテーマにあげてみましょう。その工事によって得られるもの、失われるものについて、立場を違えた者で討論をします。その際、土木業者、市会議員、自然保護論者といった、一定の立場の人に加えて、その川を日常的に使っている者の視点が欲しいもの。毎朝散歩する老人、子ども、さらに、メダカやトンボ、カルガモなど人間以外の役割があつても面白いと思います。もしも、事前に時間がとれるようであれば、演じる役割についての情報収集ができると、さらに興味深い展開ができることでしょう。

ネイチャーゲームとは

(P. 100, 103, 110参照)

わかったつもりの自然の大切さ、心地よさを「実践」させてくれる自然体験型のプログラムとして、日本で最も普及しているのがこのネイチャーゲーム。「自然への気づき」を主要なテーマとして、米国のナチュラリスト、ジョセフ・コーネル氏によって考案されたもので、日本では日本ネイチャーゲーム協会がその普及・研究にあたっています。4つのプロセスに分類されたゲームを組み合わせることによって、より印象深い自然体験ができるように工夫されており、この「流れ」を考えることにより、単なるイベント的なもの以上の深い体験が可能になるよう考慮されています。



ネイチャーゲームの効果

- 自然・環境への理解が深まる
- 五感による様々な自然体験が得られる
- 自然の美しさやおもしろさを発見できる
- 感受性が高まる
- 参加者がお互いに理解しあえる心と身体をリラックスさせることができる

プログラムの考え方（4つのプロセス）

- 第1段階（熱意をよびおこす） …遊びの要素にあふれた活発な活動
- 第2段階（感覚をとぎすます） …感性を高め、注意力を集中する活動
- 第3段階（自然を直接体験する） …自然との一体感を感じる活動
- 第4段階（感動をわかちあう） …理想と共感をわかちあう活動

この4つの段階からテーマや状況に合わせて、基本的には第1→2→3→4段階へとゲームを組み合わせることで、いつも新鮮な気持ちで、いきいきと自然にふれあうことができるようになります。

ネイチャーゲームの連絡先

〒156-0043 東京都世田谷区松原2-42-14 明大前高山ビル1F
日本ネイチャーゲーム協会 TEL03(5376)2733

グループで行う

グループワークは、競争や個々でやる学習よりも効果的な学習方法です。なぜなら、誰もが創造的なアイデアを考えたり育てたりすることに参加できるから。また、ひとつの偉大な発明のアイデアは、多くのブレンたちとの談話の中から生まれているという興味深い事実も、グループワークの意味を示唆するものでしょう。ここではグループで行なうことの意味、および、その力を引き出すコンセンサス実習について解説していきます。

なぜグループワークは大切か？

・発展性のある学習のために

お互いの作業や討論により刺激を受けて、参加者みずから「やってみよう」と思うものを見つけ出す機会を与える。

・自信をつけるために

話し合うことにより自分の意見が検証される。この過程を経ることで、より自分の考えが明瞭になり、自信をもって発言できるようになる。

・セルフ・エスティーム*を育てるために

自らを肯定的にとらえることのできる人は、他者に対しても肯定的な視点で捉えられる。

・コミュニケーション能力を身につけるために

自分の気持ちを表現できるようになることが、他者の気持ちを思いやるための手がかりを与え、公正や正義についての理解を深める基盤となる。

・参加の楽しさを味わうために

自分が役に立っている、必要とされているという感覚は心楽しいもの。認めたり認められたりといったキャッチボールの中で成し遂げられた充実感は、グループワークならではの喜び。

・自分自身の経験の意味を学ぶために

誰もが、他の人と分け合うことのできる、価値あるもの（経験）を豊富に持っている。この事実を知ることが物事を肯定的に考えるためにも大切な要素。自分の思いつきや経験を他者と共有することで、その価値を見直し深い洞察ができる。

*セルフエスティーム [Self-Esteem] とは…

自尊感情とも自尊心とも訳されていますが、まだ決定的な訳は、ないようです。

セルフ・エスティームとは、自己を「肯定的に認め」、自分に「自信を持ち」、自分を「価値あるものと誇れる気持ち」ということができます。これは、他の人が自分をどう見ているかというのではなく、自分が自分自身をどう思い、感じるかということです。

セルフ・エスティームのある人は、他者を肯定的にとらえる傾向があり、こころ温かく人と接することができます。ですから豊かな人間関係を作りやすく、異なった価値観を持った人たちとのかかわりにおいても、寛大で、受容的な態度がとれるのです。また、困難な場面に遭遇しても、他者に依存するのではなく、自ら進んで解決しようとし、すなわち、逆境のなかでも希望を捨てず、人間として何を選択していけばよいか的確に判断し、行動することができるのです。

参考：スザン・ファウンテン「いっしょに学ぼう Learning Together」1994, ERIC

コンセンサス実習 (P. 10, 92, 106, 130, 参照)

コンセンサスは「合意」と訳されています。ここでのワークは、与えられた課題に対してまず個人としての解答を用意してもらい、その意見を持ち寄って、グループ全体として、合意を得た見解を出してもらおうというものです。

その合意に至るまでの過程で、

- ・ 課題達成に向けてどういう道筋をたどったか
- ・ 他のメンバーに対しどのような思いを持ったか
- ・ 自分に対して、どのような気づきがあったか

などを振り返ることによって、主体的に考えることや自分の態度の問い直しを進めようとするものです。

また、こうして導きだされた結論は、他の方法での結論よりもメンバー全員の知識・経験が活かされることから、正解率も上がるということが、知られています。

コンセンサスと称しても、様々な思惑から「妥協」したり、他のメンバーの「いいなり」になり、本来的な意味での合意が得られていない話しあいも少なくありません。実り多いワークを行うためには、この場では「何でも言っている」「聞いてもらえる」といった雰囲気をつくり、相互の信頼関係を結ぶことが必要です。また、全員が気持ちよく合意できる意見へ辿り着くには、大変な集中を要することなので、ここで行われていることへの興味・関心も十分に高めておくことが大切です。

コンセンサス実習のねらい

他者との合意形成を促すワークには、様々な可能性が含まれています。したがってウエイトをどこに置くかを絞り、ねらいに対して明確な意見を述べられるよう、ふりかえり（用紙）を有効に使うことが求められます。

要素の一例としては、以下のようなものがあげられます。

- ・ グループにおける自分の役割に気づく
- ・ 自己の興味の方向性に気づく
- ・ 自分の考え方のクセ、他者からの影響の受け方に気づく
- ・ 他者とのよりよい関わり方を学ぶ
- ・ グループとしての結びつきを強くする
- ・ 自分の意見を示すこと、他者の意見を受け入れることの大切さを学ぶ

料理の「作り方」を教える……コンセンサス実習はまさに、判断に必要なモトの考え方を理解してもらうのに最適な方法です。例えば、普段自然とのかかわりを持つことの少ない人に「自然に配慮した行動」と「創造的な活動」を同時に促すことは難しいもの。「あれもダメこれもダメ」と禁止事項を多くして、自然から遠ざけてしまうか、逆に好きにさせたがために、自然を傷めることになってしまい、注意を受けて興ざめしたり……。

こんな時、自然とのつき合い方についてコンセンサス実習で討議をすれば、必要な判断をするための知識・技術・心がけが、しっかり身につきます。自分の判断として心にきざみこめば、後は余計な口出しは無用。それぞれの状況に応じた、適切な対処ができるようになることなのでしょう。このように、主体的に判断できる力を育てるために、可能性の高い方法です。

すすめ方

基本的には、次の4ステップを意識してすすめるとよいでしょう。

1) 個人のワーク

与えられた課題に対して、まず自分としては「どう思うか」を考え、その意見を3～6人位のグループに持ち寄り、それぞれが発表する。

2) グループのワーク

課題に対して出された様々な意見をみんなで検討し、グループとしての考えをまとめる。この時、葛藤を避けずに課題に対してどれだけ正面から向き合えたかで、得られたコンセンサスの質が決定する。

3) 他の意見を聞く

得られた意見をグループごとに発表する。いわゆる正解のある実習の場合はグループ発表の後、これを発表する。

4) ふりかえり

この実習で今、何が行われ、自分はどう思ったのかといった心の動きと、グループとしての動きの両方から客観的に見つめる。

集団決定をする時の留意点

以下は体験学習で、集団決定をする時の留意点として紹介されているものです。こうして得られた解答は、独裁型や多数決での決定に比較して、様々な検討を重ねられている分、高い正解率となります。また、その正解率はグループ内の関係性に、比例すると言われていています。コンセンサスをとる前に、下記の留意点を必ず全員で確認してから、行うようにしましょう。

- 充分、納得できるまで話し合ってください。自分の意見を変える場合には、自分にも、他のメンバーにもその理由が明らかであることが必要です。
- 自分の判断に固執し、他に勝つための論争（あげつらい）は避けてください。
- 決定するのに、多数決とか、平均値をだしてみるとか、または取引きするといった「葛藤をなくす方法」は避けてください。また、結論を急ぐあまり、あるいは葛藤を避けるために、安易な妥協はしないでください。
- 少数意見は、集団決定の妨げとみなすより、考え方の幅を広げてくれるものとして尊重することが大切です。
- 理論的に考えることは大切ですが、それぞれのメンバーの感情やグループの動きにも、十分配慮してください。



協力：SMILE（聖マーガレット生涯教育研究所）

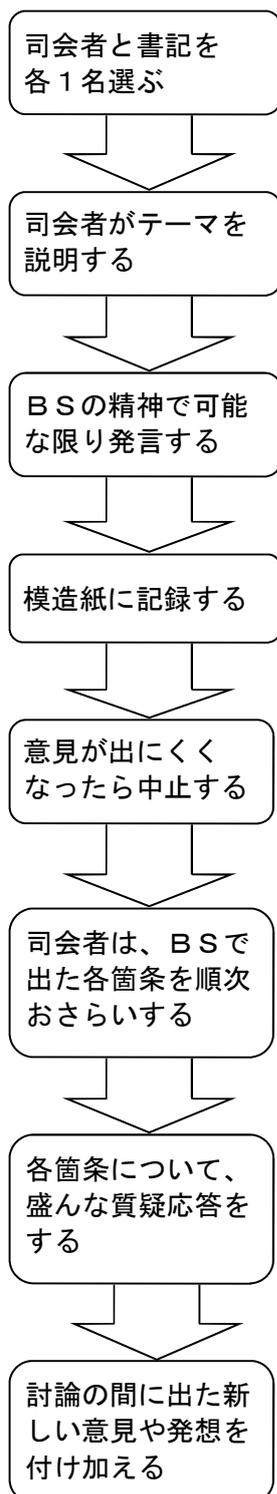
カードを使ったアイデア整理法

こみいった考えを整理したり、より新しいアイデアを生み出すための方法として、カードを使っての整理法があります。『発想法』（1967,中公新書）という本で川喜田二郎氏が提唱したKJ法がそれ。本式のKJ法は、複雑なステップがあるので、ここでは、そのエッセンスを使って簡易な方法をご紹介しますと思います。

1 話しあう（ブレインストーミング）

BSの注意点

ブレインストーミング(BS)の手順



- (1) 批判を禁ず
- (2) 自由奔放に
- (3) 結合と発展
- (4) 量を求める

- ・模造紙の上に黒マジックで
- ・略号を作り簡潔に

- ・BSの精神で誤解のない各箇条を確認して、全員のものとする
- ・赤マジックで前の意見のそばに記入していく

BSの精神

- 批判を禁ず……出された意見を評価するのではないので、どのような評価でも受け入れる。
 - 自由奔放に……あえて縛るものがあるとすれば、それはテーマ。テーマに対して、あらゆる角度からアタックする。
 - 結合と発展……他人の出した意見に自分の考えをつけ加え、発展させることを考える。
 - 量を求める……多いことは良いことだ。下手な鉄砲も……。
- *メモを大いに利用する

司会者の役割

- 話の流れを生みだし、流れを中断しないようにする。
- BSが発展している時は、流れにまかせておく。脇道にそれたな、と思っても、それなりに意味があることなので、無理に本筋に戻す必要はない。

記録の役割

- 記録は速記ではない。略号をどんどん作り、発言のエッセンスを簡潔に一行で表現する。
 - 好きな意見だけでなく、あらゆる意見を記録する。
- *意見の後には、発表者のイニシャルを記入しておとよい。

参考：移動大学関西本部資料（1975）

2 グループ分けをする

■カードに書く

模造紙に書かれた各箇条を、全員で手分けしてひとつずつカードに記録する。カードは70mm×30mm程度の付箋紙を使用すると、後で整理するときに便利です。

■書きだされたカードの中で、「似ている」と感じるカード同志で集めてチームをつくる。

出されたカードをながめ、言いたいことが似ていると感じたものを1ヶ所に集めます。こうしていくつもの小さな“島”ができれば、その“島”同志のつながりかたや関係を考えて配置していきます、除々に大きな“島”をつくっていきます。

この時の注意点として、以下のことを確認してからすすみましょう。

1) どのチームにも入りにくいカードは、無理に一緒にしない

離れ小島のカードも小チームから中チーム→大チームへと編成していく時に自然と所属していくことがあります。また1枚のカードが大チームに匹敵するほどに大きな示唆にとんだものであることもあります。カードの不自然な結合は絶対に避けて下さい。

2) チーム分けは必ず小分けから始めること

この方法の『要』ともいえる重要な約束がこれ。はじめに自分の考えがあって、そこにカードを引きよせる“専制的”な方法では「新しい発想を」という意図が全く死んでしまいます。カード1枚1枚の意をくみとってチームをつくっていく、いわばカード自身に語らせる“民主的”な方法で行ないます。

3 図解する

分けられたカードの結合ができれば、模造紙などにカードを貼り、ひとつのチームごとに見出しをつけて、お互いの関係を線で結び図にする。

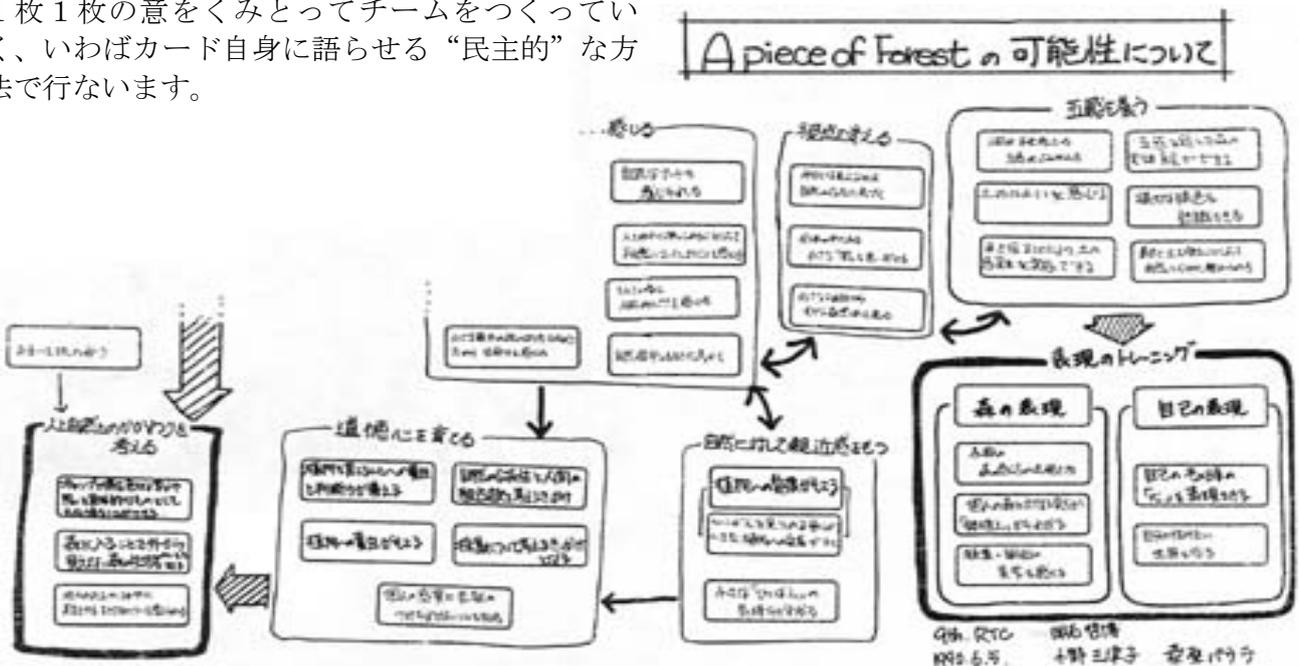
とりあえずこんな感じで……とまとまりかけてきたら、具体的な作業を通してまとめたほうが、発展的で全員が共有しやすいようです。

4 文章化する

図解されたものに基づいて必要があれば文章化をすすめる。

* * * * *

これは、新しい発想を生むための方法として開発されたものですが、現状の認識を促したり、主体的な学習姿勢をつくりだすという時、幅広い応用がきくのでぜひ、知っておきたい技術です。余談になりますが、こうした構造をつくってのくくりをやってみると、単純でばかげていると思えた意見やアイデアが、大変重要だったということがよくあります。つまり、構造の中に位置づけた時に、単独の時とは全く別の意味をもってくるということなのですが……非常に深い意味を感じます。



「スライドプログラム」の作り方

例えば、本当の熱帯雨林の伐採現場にみんなで行くことができれば、より身に迫った問題としてとらえることができるでしょう。“百聞は一見にしかず”なのです。

けれど現実には、話題にのぼる現地へみんなを連れていくのは難しいもの。そんな時、わりとお手軽にこちらの伝えたいものを見せてくれて、なおかつ心に揺さぶりをかける力が強い“スライド”は心強い助人。それなら、疑似体験的な意味を越えて、もっと積極的に活用してみよう……というのがこのスライドプログラムの目的です。さあこちらの思いをどんなふうに形にしていこうか……。

スライドプログラムの具体的な作り方

対象者は誰なのかを把握する

「誰に対して」このプログラムを行なうのかを充分に考えましょう。対象者によって、伝わる言葉は違うもの。相手の受け入れやすい切り口をさぐる意味も含めて、対象者の、年齢・社会的な属性・性別・興味の方角・環境に対する知識レベル等々を事前に知ること、より効果的なプログラムが可能となります。

テーマを考える

対象者がはっきりしたところで、その人に対して今回、何を伝えようとするのか考えてみましょう。“その人”は、できるだけ具体的な〇〇さんをイメージしたほうがベター。そして、テーマはできるだけ単純なものを、せいぜい1つか2つに絞りこみます。なぜなら、ひとつのプログラムの中にいくつものテーマを盛り込むと、焦点がボケてインパクトの弱いものになってしまうからです。

テーマを絞りこむには、そのテーマに対する充分な下調べと、それに適した写真の用意が必要になります。少々大変な感じがしますが、はじめの手がかりは、自分の得意な分野から始めればいいでしょう。そうです、要するに自分が「伝えたいこと」「興味を持ったこと」をテーマにとりあげればいいのです。例えば、“自然の豊かさを感じてほしい”とか“ゴミ問題の深刻さ”とか……難しく考えずに始めましょう。

ストーリーを考える

次にテーマに沿って、どんなストーリーのプログラムにするのかを考えましょう。「そんなこと言っただって、限られたスライドの中でどうすればいいの」と言われるかもしれませんね。でも今、手元にあるスライドの範囲の中だけで考えずに、「あとで新たな写真を撮る」、あるいは「あとでストーリーを変更する」などの道があります。ですからここではできるだけ自由に、映画の台本でも考えるような気分で「〇〇さんに対して」「こんなテーマ」で行なうスライドのストーリーを考えてみましょう。



写真を撮る

イメージしたストーリーに、どんな写真を使えばより効果的だろう……。

手もとにあるスライドと新たに欲しいシーンをいろいろ想像して……さあ出発！この中には必ずしも、すぐには撮影できないものもあることでしょう。そんな時は、いつか自分の思い通りの写真に入れ替える日を夢みて、とりあえずの写真で代用できるのが、編集の簡単なスライドプログラムならではの技です。

イメージを形にしていく時の、シンドイながらの楽しい作業。写真を撮るという視点でのもの見え方の違いや、見なれたものの中の新たな発見、そして驚きetc……そういったものがきっと好奇心や興味をさらに広げてくれることでしょ

豆知識

■その1

タイトルや大切なメッセージを「書き言葉としてスライドに表現することも考えられる。失敗した（真っ黒な）スライドに先の尖ったもので引っかいて字を書いてみるのも簡単でインパクトのある方法である。その他、簡単にコピーができる透明なフィルムもあるので適宜使ってみよう。

■その2

地図や標識。図表などが必要な場合、印刷物からの接写も可能だが、コンピュータなどを使ってできるだけ整理したものをスライドに使用すると、かなり見やすいものができる。

写真を選ぶ

できれば映写予定枚数の1.5倍位のスライドを、いっぺんに広げて見ることのできるようなライトテーブルが欲しいところです。これは乳白色の亚克力板（100枚並べるとして55cm×65cm）が乗る箱を作り、その中に蛍光灯を入れるだけで、簡単に自作することができます。市販のものもありますが、結構値が張るので御検討ください。

先に作ったストーリーに沿って、写真を並べてみましょう。上映時間と考え合わせながら枚数をセレクト。ナレーション原稿の作成と前後しながらすすめるといいでしょう。

ナレーション原稿を用意する

ストーリーに合わせて写真を選んだところで、それぞれの絵にナレーションを載せていきます。よく、1枚のスライドで、何分も説明する人がいますが、そんなに長い鑑賞に耐えるスライドは稀。普通は1枚で10~15秒が適当です。複数のスライドに一連のナレーションをのせることも試してみましょう。

「詩」のような洗練された原稿ならばそのまま朗読することになるでしょうが、どうしても原稿のまま読まなくては……というわけではありません。大切なキーワードだけ用意して、あとはその場の雰囲気に合わせてという選択も可能です。

スライドプログラムに限らずこんなふうに人が集う場では、参加者とのキャッチボールによって、引き出される言葉を大事にしたいもの。そうは言っても、当日あわてずにプログラムを展開させるためにも、一番大切なメッセージは良く練られた言葉をきちんと用意しておくべきでしょう。

音楽の準備

映像とナレーションの準備ができれば、音楽の準備も考えてみましょう。ストーリーをもった美しい映像のセットができて、それに気持ちのいい音楽をかぶせることができたなら、場合によってはナレーションは不要なこともあるでしょう。映像と音楽だけのスライドプログラムは、むしろ受け取る側の創造力をかきたて、大きな感動をよぶことができるものです。そうです、スライドプログラムにとって音楽は効果を高める、重要な要素なのです。

しかし著作権の問題がありますので、もし公の集まりで使用するのなら、音楽著作権協会への問い合わせが必要になります。また、これとは別に著作権のない音楽も市販されているので、確認してから利用するといいたいと思います。

場合によってはオリジナルを作るのもいいでしょう。なにも大がかりなバンドでなくても、ギター、ピアノ、尺八、オカリナ、太鼓、自然の音の録音などを使って、結構おもしろいものができます。自分達だけではできないことは、他の人の手を借りながら作っていくのも、また一興です。

何回も練習すること

映像＋ナレーション＋音楽の3点セットができあがったら、徹底的に練習しましょう。

練習の最中に、ナレーション原稿の変更やスライドの入れ替えなどをしたくなったら、ドンドン変えていきます。練習はできるだけ誰かに見てもらうこと。そして、どんな些細なことでもいいからクリティーク（後述）を受けましょう。

十分な練習は、あなた自身の理解と認識を深めます。それは自身につながり、あなたのスライドプログラムから発せられるメッセージを、より感動深いものにしていくことでしょ

クリティークを受けること

クリティークは「評価」「批評」などと訳されていますが、そのプログラムの良かった点・悪かった点などについて客観的な評価を受けることを言います。

この場合なら、仲間にスライドプログラムを見てもらい、「スライドプログラムの全体の印象」「話し方」「その他、今後の改善点」等について指摘を受けるといいと思います。指摘する側も「きちんとした評価を与える」という視点での、プログラム体験は、とても良い学習の機会となること

でしょう。これもスライドプログラムに限ったことではありませんが、客観的に見つめる目を持つことは、ステップアップのための大事な条件です。自己成長しながら、よりよい活動を広げていくためには仲間の、あるいは第三者の目から、きちんとした「指摘」「評価」を受けることを忘れてはなりません。

上映前のチェック事項

落ち着いてメッセージを届けるためにも、スライドを始める前には以下の点を確認しておきましょう。

○上映の部屋の準備について

- ・充分暗くすることができるか
- ・どの席からもスクリーンはきちんと見える
椅子の配置になっているか

○機材の準備について

〔プロジェクター〕

- ・プロジェクターの位置や水平、画面の大きさの確認
- ・プロジェクター（特に映写ランプ）の予備はあるか
- ・遠隔操作がきちんと機能するか
- ・ディゾルブ装置を使う場合、きちんと作業するか

〔スライド・マガジン〕

- ・スライドの向きは間違っていないか（スライドを映写してみるとよい）

〔マイク〕

- ・使う必要がある場合には、マイクテストを必ず行う

〔BGM〕

- ・音楽の音量のチェック（マイク音量とのバランスもチェックしておく）

○あなた自身の問題

- ・十分に気合いが入っているか
- ・参加者より先に部屋にいて、みんなを迎えるようにする

○さあ、本番です！

自身をもって臨みましょう

参考：川嶋直「自然解説指導者養成用テキスト」
PP,104,109,1994, 国立公園協会

レクリエーションを活かす

おもしろくて、熱中できて、それでいて押し付けでなく、自発的に環境の事を考えられるようなプログラムができないかな……レクリエーションにはそんなプログラムのためのヒントがいっぱいです。もともと余暇を楽しく過ごすために考案されたものだけに、人を魅きつける要素、夢中にさせるエッセンスは充分。このすぐれた素材を、ぜひ積極的に環境学習に取り入れていきましょう。ここではアメリカで開発されたASE'S（エー・エス・イズ）を始めとして、既存のレクリエーションからヒントを得た、アクティビティを紹介したいと思います。

ASE'Sの展開

■ASE'Sとは

ASE'Sとは「Action Socialization Experiences」の略称であり、日本語では「行動社会化経験」と訳されています。

アメリカ合衆国の野外活動、特に野外レクリエーションや野外探求（Outdoor Pursuits）の分野において、普及度の高い“イニシアティブ・ゲーム”や“ロープコース”のプログラムからヒントを得たもので、野外におけるゲーム形式のアクティビティを指します。小集団に与えられた問題を、身体を動かしながら、集団の協力によって解決していこうとするものです。

■ASE'Sのキーワード

○ACTION

直接行動する（発言する）こと、
身体活動を行うこと

○TEAMWORK

グループ内で協力すること

○PROBLEMSOLVING

問題を解決すること

*この活動は、自分自身の行動と集団（社会）とのつながりが明確に示されることが、大きな特徴といえます。

■ASE'Sの原則

1) 安全確保をきちんと行うこと

ASE'Sは、身体を動かすものであるため、使用器具の管理と、学習者の安全を確保することは重要な課題です。

2) 課題解決へのプロセスを、学習者にまかせること

ASE'Sは、集団の協力と発案によって、問題解決のための協力をすることが目的です。課題解決のみに重点を置くあまり、指導者が解決に至るためのヒントや近道を、教えることのないように配慮します。

3) 作戦タイムやふりかえりの時間をきちんととること

ASE'Sには、課題解決のためにどうすればよいかを集中して話しあう時間（作戦タイム）や、終了後のふりかえりの時間が持たれています。この時間をきちんと持ち、何を考え、どのように感じ、どう行動したか、また、その行動を今はどう思っているか、考えているか、率直にみつめることは大切です。さらに今後はどのようにしていくかを話しあうことは、個人および集団が成長していくために重要なプロセスです。

既存のレクリエーションを活かして

■ビンゴゲームで (P. 114, 116参照)

パーティーなどの余興で行なわれることの多いビンゴゲームは、数字の書かれたカードを受け取り、司会者の指示した番号がカードにあればチェック。タテ・ヨコ・ナナメいずれかが1列そろえば「ビンゴ!」と言って上がるゲームです。

この参加者をワクワクさせるゲーム性を、自然や環境へ興味を引きつけるのに利用してはいかがでしょうか。例えば自然観察なら、参加者に1～9までの数字を書き入れたカードを作ってもらい、そのカードを持って野外へ。ビンゴの明暗を握る指導者の話に、いつもよりグンと身をのりだしてくることでしょう。

また、あらかじめ質問用紙を作っておき、該当する人や自然物を探してビンゴをさせる方法も考えられます。あるいは、参加者自身にゴミ問題や川の浄化などに対する解決策を書き出してもらい、それに番号をふり、ひとつずつ順番に発表。同じ内容のことがあれば○をつけられるようにして、話しに集中させるという手も考えられます。

これらのアクティビティは、ビンゴというゲームを媒介にして、環境に対する目を開いてもらおうとするものです。ゲームの楽しさにひかれて参加者の興味を集中できるところがミソ、あなたのテーマで様々なバリエーションを考えてみてください。

■ハンカチ落としで

ハンカチを「いやなもの、いらぬもの」と仮定してゲームを始めます。オニになる人は、立ち上がる時にそのハンカチが何かを言ってから走ります。例えば「テスト」「お化け」「戦争」「死」etc. その後ハンカチを「イイもの、欲しいもの」とみたてての再開。ゲーム終了後、感想を話し合うことで、価値観の違いや気持ちの変化に気付くことでしょう。

■いすとりゲームで (P. 136参照)

いすを生きるためのパイと考え、環境問題を考えるきっかけにしようとしたのがP. 136のアクティビティ。通常のいすとりゲームで環境問題の切実さを体験したあとに、ルールを変えて、イスに座れなかった人は膝の上に座らせることから、競争と協働の違いも考えられるようにしてみました。

あるいはちょっとした待ち時間にイメージワーク。例えば、「毛虫」といったら、自分が毛虫を持っていると想像しましょう。それを言葉を使わず、身振りで隣人に渡します。渡された人は、またその隣へ……と回し、一巡したら別のものに。

「蛙」「赤ちゃん」「恋文」「お金」「プルトニウム」etc. 自分だったらどう渡すか、どう受け取るか、価値観の違いに気付きます。

こんなごく簡単なゲームでも、ちょっとした設定を考えるだけで、充分、環境学習になります。このことは、見方を変えれば何でも素材になること……だと思いませんか？

安全確保について

体を使うアクティビティを行う時に、安全確保のために指導者がしなくてはならないのは、少なくとも以下にあげる4点です。

- 1) 事前に使用器具、使用場所を点検すること
- 2) 救急用具を用意し、万が一の場合には救急車などの手配ができるようにしておくこと
- 3) 学習者同志で補助をしあうことと、そのやり方を説明する(活動中は、学習者同志が補助しあうことが原則となる)
- 4) 活動が始まったら、行動している人の頭や肩をカバーできる位置に入り補助を手助けし、行動している人の頭の位置が、足の位置よりも下に来ないように留意する。

ファシリテーターとは…

参加者の心の動きや状況を見ながら、実際にプログラムを進行していく人のことをファシリテーター（促進者）と呼びます。ファシリテーターの媒介によって、参加者の本来的な学びが促進され、体験したことを次にステップへと、結びつけることが容易になります。

参加者とのかかわり

参加者はスタッフを介してプログラムを体験し、自然と出会い、他者と出会い、自分と出会うもの。介在の仕方で、興味の持ち方は変わってきます。参加者の前に立つ者としては、自分が今、どの役割を求められているかを把握し、場も応じて以下の役割を使い分ける必要があります。

インストラクター	： 指導者・伝授タイプ	： ・オリエンテーション ・機器の使い方の説明 ・知識・技術の習得
インタープリター	： 解説者・仲介タイプ	： ・自然観察会 ・他のものからのメッセージを解説する
ファシリテーター	： 促進者・触媒タイプ	： ・体験学習 ・参加者自身の気づきを促す

環境学習は、自らが環境とのかかわりを判断して、その行動様式を変えていこうとするもの。ですから「人の心に配慮」した進行＝ファシリテーターとしての関わり方が大きなポイントになります。しかし、問題に対する深い理解へと結び付けるためには、場面によっては、問題に対応できる「知識や技術を伝える」＝インストラクターや、「自然を通訳する」＝インタープリターとしての役割も求められます。これらの関わり方を使い分けてこそ、より豊かな体験と学びの場が可能となるのです。

また、スタッフとして参加者に関わることは、冷静に物事を見つめ、プロセス重視の見方を育てることにつながり、スタッフ自身としても自己成長の機会となります。

ファシリテーターとして求められること

「外からの圧力では、人は本当には変わらない」と言われます。言い替えれば、人の行動が変わるための力は、外にあるのではなく、その人の内にあるということ。その力を引き出すために、ファシリテーターとしては、以下のような視点を持つことが望まれます。

- 参加者の主体性を引き出すこと
- 知識と体験を統合できるような素材の提供をすること
- 体験をより大きな気づきへと導くこと
- 参加者自らが主体的に考えられるような援助をすること
- 状況を見ながら適切な“介入”を行うこと

介入するということ

介入とは、何等かの意図をもって相手にかかわっていくプロセスのこと。たとえば、アクティビティが円滑に進行していない時、実施のルールが守られていない時、グループでの課題達成が難しいと判断された時、ふりかえり・わかちあいが進んでいない時、参加者から質問を受けた時、などが考えられます。

介入はあくまでも参加者の立場でおこなわれるものであって、主体的な学びのプロセスを妨げないように配慮してください。ファシリテーターとしては、何らかの目的や意図をもってかかわっているのです、つい自分の思いを達成したいあまりに、気づきを押し付けるような、ある種の“操作”をしがち。操作と介入の違いをはっきりと区別しましょう。その意味では、介入とは「しなくてはならないこと」ではなくて、「必要があった時にあえて行なうもの」と思っていいたかもしれません。進行が自然であれば「何もしない介入」もあるという認識が大切です。

介入のしかたの例

コンセンサス実習の場面で

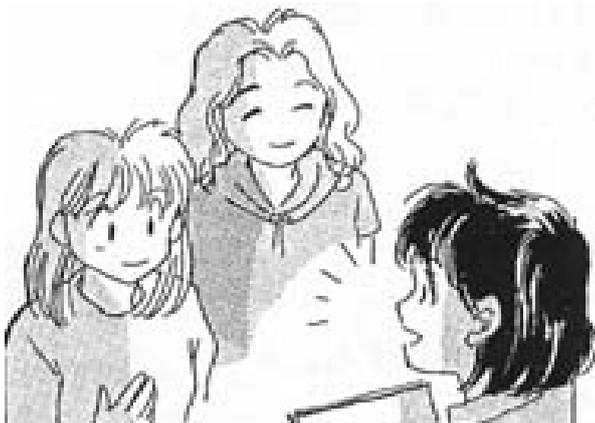
小グループに分かれての、参加者同志の議論が袋小路に……こんな時、どうするか？

1) 視点を変えてヒントを与える＝介入

「こんなふうに考えてはいかがでしょう」
「こういう見方もできると思いますが」etc

2) 議論を否定する＝操作

「そんなことは無理です」
「こうしないとダメです」etc



ファシリテーターの基本姿勢

- ・参加者の主体性を尊重し、操作的な言動はつしむこと
- ・どのような過程を経て現在の討議があるのか…といったプロセスが見えていること、または理解しようと努めること。
- ・開放的な雰囲気作りを心がけること。
- ・問題の解答を教えるのではなく、解決は参加者自身にまかせること。

良き促進者とは、何でも教えてくれる人ではなくて、迷った時に解決までの道筋を、さりげなく示してくれる人のこと。参加者自身の成長の姿に、陰ながら満足できる人のこと……とすることができます。

体験学習では、ファシリテーターには以下の4タイプがあるとされています。参加者の状況を見ながら自分は今、どのタイプで役割を果すべきか、意識していることが必要です。

1) 指示的

どちらかといえば、操作的で、ファシリテーターの意向がストレートに実現されるが、学習者の気持ちは無視される。ある意味では即効的だが、共育的とは言い難い。

2) 参加的

学習者のニーズが重視され、その時々でのニーズを探り、学習者のねらいとのすり合せを行いながら、ファシリテーターが積極的にかかわっていく。参加者中心となるので、即効的なものは望めないが、参加者にとっての充足感は高くなる。

3) 委任的

学習者の立場を尊重していくのは2)と同じだが、ファシリテーターの方から積極的にかかわるのではなく、むしろ“相談役”的に求めに応じてかかわっていくというやり方をする。参加者の主体性が尊重され、参加者の満足度は高まるが、ファシリテーターとしては、時として無力感のようなものを感じることもある。

4) 放任的

ただそこにいるだけの沈黙の参加者、そこにいて意味がある時もある。

ハプニングへの心構え

ファシリテーターは、体験の場を創出する人。だから参加者からの台本にない反応を前に、時に「どうしよう……」と途方に暮れることもあるでしょう。でもあせらないで。ここで大きく深呼吸、自分にこう言い聞かせてください。「私はいいファシリテートをしたんだ」と。操作的でなく進行させた場合、スタッフが意図した通りに進むことは稀です。むしろ予想外のハプニングが起こるからこそ“体験”だと思ってください。そしてこんな時こそファシリテーターとしての力が問われる時。「どこまで参加者を信頼できるか」「参加者自身にどれだけ預けることができるか」など、これまでの“過程”を思い起こしながら、一歩引いた冷静な状況判断が必要です。ファシリテーターとしては、どれだけ過程が見えているかが問われるところ。これによって、気持ちの余裕は全く違ってきます。

繰り返しますが、ファシリテーターは指導者ではないので、全ての解答を用意している必要はありません。「葛藤を誘う場面を用意すること」と、「主体的な発言を促すこと」ができれば、あとは主役の参加者と共にプロセスに参加し、共に育つ『共育者』であることが大切なのです。

ファシリテーターとしての能力を高めるために

ファシリテーターには「カウンセラー」的な役割に加えて、時に「エンターティナー」的な要素が求められます。煮詰まった雰囲気ブレイクさせる“笑い”の取り方、“あいの手”の入れ方などは、TVや友人との会話など普段の生活の中でも心に留めておくとよいでしょう。また、例えば「風が強い日には風上から話す」「日中は太陽に向かう方向に立って話をする」など、人前で話す時の基本的なテクニックを意識することで、より楽しく満足感の高い場へと発展させることが可能になります。（野外活動の本に目を通すと自身がつきます）

こういった技術的なものを向上させるためにも、スタッフ同志のクリティークは欠かせません。クリティークとは、そのプログラムの良かった点・悪かった点などについて客観的な評価を受けること。発展的な雰囲気を大切にしたい反省会と思ってもらえばいいでしょうか。「全体の流れ」「話し方」「ハプニングへの対応」「今後の改善点」等について指摘を受けることは、ファシリテートしている時には気が回らなかった事柄を押さえることができ、一度の経験から多くの示唆を受けることができます。どんな時でも客観的な目を持つことは、よりよい活動のための必要条件。自己満足的なものに終始することなく、常に向上心を持つことが大切です。

さて、最後にもうひとつ。ファシリテーターは技術面だけではなく、自分自身に対する気づきの心も大切です。ファシリテートすることはすなわち、あなた自身のふりかえりを行なうこと。参加者の言動はあなたの心の反映と見ることができます。他者をいかに受容できるかは、裏を返せば、あなたの度量を計るもの。自分と相反する意見を排除することなく受け入れるには、人間的な成長が求められます。立場に縛られることなく、いいと思ったものは取り入れ、指摘されたことは素直にみつめ、必要を感じたことなら改めていける柔軟な姿勢が、豊かな成長の糧となります。自分の心の動きや身の回りの出来事を冷静にみつめること、そして常に「自分」としての意見を持つことが、ファシリテーターとしての能力を高めることにもつながります。

協力：SMILE（聖マーガレット生涯教育研究所）

シェアリングについて

一連のプログラムが、あるいはアクティビティが終わったあと、その活動を通じてどんな感想を持ったか、何を感じたかを話し、個人の思いをみんなで共有化していく活動をシェアリングといいます。シェアリングには個人の「ふりかえり」と、他者との「わかちあい」の要素が含まれます。

シェアリングってどんなもの

シェアリングとは“わかちあい”という意味。最近では日常用語としても「このケーキをシェアしようよ」といった使われ方がされるので、何度かは耳にしているかと思います。また、日本で行なわれる、自然系プログラムの代表とも呼べる『ネイチャーゲーム』の原著名は『SHARLING THE JOY OF NATURE』といい、自然の喜びの“わかちあい”をテーマにしたものです。

環境学習でいうシェアリングは、その場で体験したものを、仲間とわかちあうことによってさらにふくらませようという意図を持つものです。よくレクリエーション大会などで、最後にひとことずつ感想を求められますが、あの感想を、もっと自分自身の言葉として語れるように配慮したもの、と考えてもらえばいいでしょうか。また趣向を凝らした観察会などでは、体験をより確かに心に刻むために、あるいは1人の発見を共有の感動にするために、活動の終わりに各人の感想に耳を傾け、味わい深いひとときを過ごすことがあります。これなどは、まさにシェアリングとすることができます。

一方、体験学習では、ふりかえりとわかちあいに明確な位置づけを行ない、より学習効果を高めるために、シートの使用などを含めて、様々な検討がなされています。P88の「シェアリングの展開」では“成果”を期待した、体験学習における「ふりかえり」「わかちあい」の手法を中心に解説しますが、これも適材適所。自然体験型のほんわかムードを大切にしたいほうが、むしろ本来的な気づきを促すこともありますから、あなたの気持ちに即したシェアリングを行なってください。

シェアリングの流れ

1) 個人でふりかえる

簡単なワークシートを使って、今日の体験についてふりかえてみます。野外で行なうことができる時には、できるだけ森など自然の中へ静かに入ってもらい、各々がこちよいと感じる場所で行なうとよいでしょう。ここでの体験を通して感じたことを自分の言葉で書き留めることで、「なぜそのように感じたのか」「それが自分にとってどのような意味があることなのか」を、自身に問うこととなります。こうして体験を振り返り、考えることが、より確かな価値観を育むことにつながります。

2) みんなでわかちあう

ここでは各々が感じたこと、気づいたことを持ちより、話をします。共通の体験を行なっても、そこから感じることや得られるものは、人によって大きく違います。それは個々の生きてきた道りや環境の違いでもあり、これこそ個性と呼べるもの。この違いを認めあうことから新しい価値観への扉が開け、対比することによって、より自分を鮮明にしていくことができます。自分を知り、自己のアイデンティティを持つことは、創造的な生き方の基礎となり、主体的に考え行動する個人を育てていきます。

自然体験型のシェアリング

自然体験型のプログラムのポイントは、自然のこころよさや一体感を味わう中で、生きものとしての自分の在り方を“ふりかえる”点にあります。自然のリズムは競争社会で身につけた「殻」にゆさぶりをかけ、その人本来の素直な心に戻してくれるもの。この繊細で豊かな感性を、日々の暮らしにどうリンクさせるかが、シェアリングで大切にしたい点です。

一般的には、活動の終わりに参加者ひとりずつの感想に耳を傾け、お互いの話を聞きあうという方法をとります。自然を“対象”としてではなく、自分と“一体”のものとして感じられるようなひとときが得られた時には、「今」を越えた「過去」や「未来」に対する思いを語ることもあるでしょう。どんな話題になろうとも、ここでは否定されることのない受容的な雰囲気大切にします。そのためには、まず、あなた自身が開放されていることが必要。また、発言のあとに肯定的な言葉を添えていくのも、開かれたわかちあいをすすめるコツです。こころよい自然の懐にいだかれて、同じ自然に目を見張った仲間との交流は、心の琴線に触れることのできる素晴らしい体験となることでしょう。



スタッフとして心がけたい視点

スタッフは援助者に徹することが重要です。参加者に学習の場を準備・提供し、参加者のニーズにあった“気づき”に出会えるように、側面から援助していくことが求められます。せっかくのチャンスを逃してはならないという親心から、つい前に出てしまいがちですが、一呼吸おいての対応を心がけたほうが、いい結果となることが多いようです。

“気づき”とは、本人みずからが、問題として意識した時に初めて成長につながるのであって、誰かが強制的に“気づかせること”では、全く意味を違えてしまいます。ですから『主役は参加者』であることを忘れずに、シェアリングをすすめることが、求められる視点ということになります。

以下の要点を、まとめると次のようになります。

○受容的な雰囲気をもつこと

感じたままの素直な言葉は、よい雰囲気の中なかでこそ語られるもの。

○操作的にならないように

ねらいの達成にとらわれすぎずに、できる限り参加者に任せる。

○参加者の感想を拾い上げるようにすすめる

感想がでにくい時には具体的な質問をしてみる。例えば「何に似ていると思いましたか？」「どの音が一番気になりましたか？」など。

シェアリングの展開

ふりかえりシートを用いた方法

あらかじめスタッフが用意したふりかえりシートを用いて、シェアリングをすすめる方法は「目的指向型」の学習にはたいへん効果的です。ここでは、このふりかえりシートを活用したかたちでの展開法を解説します。

ふりかえりシートの使い方

あらかじめ作成しておいたシートを配り、記入してもらう

→用紙への記入を通して、個人として体験のふりかえりを行なう。

自分の体験したことを、設問に答えるかたちで文字に置き換えていく（言語化する）行為は、ただ漠然と「感じた」ことを、意識的なレベルでの「考える」ことへつなげる働きがあります。例えば、6段階のチェックをするものは「選択」することを通じて、客観的な立場にたつての、問い直しをすすめようとするものです。この、一人で記入する時間を持つことで、なんとなく抱いていた「楽しかった」「興味が持てなかった」……といった気持ちが、どこからきたものなのかが、明らかにされます。そして、同時に「どうすればよりよい方向に向かうことができるか」といった、こちらが意図してほしい“種”を植えることにもつながります。

注意事項→

- ・体験を通して「何を感じたか」を明らかにすることが目的なので、おしゃべりはナシとした。しかし「おしゃべりするな！」的な言葉では、その場の雰囲気を開じたものにしてしまいがち。より自由な意見を出しあえる雰囲気を心がけ、言葉かけには十分な注意が必要となる。
- ・記入に際しては、「提出用の用紙ではなく、自分のために書くもの」であることを伝え、思ったことを正直にありのままに書くように勧める。

個人記入の用紙を、1項目ごとに読み上げていきながら話しあいを行なう

→実習を行なったメンバーと共に体験のわかちあいを行なう。

個人の意見をきちんと文章化した後、同じ体験をしたメンバーと意見を交換することは、次のような効果が期待されます。

- 1人では気づかなかった、個人やグループの動きを明らかにすることができる
- 体験は同じでも、とらえ方が違うことを認識することができる。
- 話し合いにより体験の共有化が図れ、体験の幅を広げることができる。
- 他者の言葉に刺激を受けて、見落としていた自分の気持ちに気づくことができる。
- こちらが蒔いた“種”に芽をだす可能性を与える。

もちろん、こちらの意図した通りに展開するとは限りませんが、ここでの話しあいは「自分」の意見や感覚を検証し、琢磨していく場となります。他人という鏡を通して、自分に気づき、社会に気づき、問い直しをはかる場となるでしょう。

注意事項→

- ・1人ずつ順番に感想を話す時は、お互いに批判しあうことのないように、まず相手の言葉に耳を傾けるように勧める。
- ・スタッフは各グループの話しあいを見守り、必要があればファシリテート（P. 83）する。

グループでどんなことが話し合われたのかを発表しあう

→全体でのわかちあいを行なう。

発表という形をとることで、グループとしての意見の確認につながります。また、他のグループ討論の様子を聞くことで、考えるための素材、「違い」や「共感」を幅広く求めることができます。多くの賛同や意見を吸収することは、自分としての考え方を明確にする助けとなるでしょう。

効果的なふりかえりシートの作り方

シートを使用した場合、設問を軸としてシェアリングが展開されます。従って、効果的な設問が、よりよいプログラムの条件につながります。ふりかえりシートの設問には以下のタイプがあります。

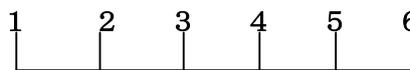
○目的達成度を数値で評価するもの

例えば……

(1) 自分の意見を
全然主張できなかつた 充分主張できた



(2) グループの雰囲気は
全く閉鎖的 非常に開放的



(3) 今、起こったことに
全く興味をもてなかつた とても興味深かつた



興味のあつたこと：

興味のなかつたこと：

チェックをすることで、具体的な問題点・改善点などが明らかにされる。また、全体の流れを思い返すためにも有効。満足度を示すモノサシは中央部のない偶数にすることを、おすすめする。

○文章を完成させるタイプ

例えば……

- (1) 私が学んだのは、私は（が）
- (2) 私が気づいたのは、私は（が）
- (3) 私が驚いたのは、私は（が）
- (4) 私が嬉しかったのは、私は（が）
- (5) 私が必要だとわかつたのは、私は（が）

書きだしが指定されているので、的確な内容であればリズムをもって書きやすい。

○設問に答えるフリーアンサー形式

例えば……

- (1) 自分の意見（個人決定）を変える、または変えない時、他のメンバーに対してどのような感じを持ちましたか？
- (2) あなたのチームをひとことで表現すると……
- (3) この実習を通じて一番自分らしいと感じたところは……
- (4) その他、感じたこと、気づいたこと、心に残ったことは……

参加者に考えさせるものなので、核心にせまる答えが期待されるが、時に漠然としすぎて書きにくいことがある。他の設問と合わせた形で検討したい。

以上のタイプを必要に応じて使い分け、より効果的なシートを作成しましょう。なお、シート作成にあたっては、以下の点に配慮することが大切です。

- ・ 活動内容を考えて答えやすい設問とする。
- ・ 今、経験したことが、どんな意味を持つものかが、理解できるようなものにする。
- ・ 質問の示す意味が、的確に相手に伝わるような表現での設問する。
- ・ 参加者の学習ニーズに沿ったものにする。
- ・ 参加者が興味をもって取り組めるような工夫をする。
- ・ その場の状況にあつたものにする。

協力：SMILE（聖マーガレット生涯教育研究所）

アイスブレイクとしての展開

環境学習プログラムは、環境に対する理解を深めるためのひとつの手段です。マンネリ気分になりがちな会議・講義の前や中休みに、こんなふうにも使うこともできます……といった例をご紹介します。

【目的】

- ・環境学習の講義に入る前に、環境学習に対する興味を持たせる
- ・できるだけオープンな関係をつくる
- ・自由な発言ができるようにする
- ・ひとつの問題解決に向けて、前向きに対応する姿勢をつくる

【対象】

環境問題に関心のある一般

【場所】

室内→野外→室内へ移動

【時間】

日中、2～3時間



【プログラム展開】

起

アイウイットネス

目をひらく

- 手順
- 簡単な自己紹介の後、芝地まで移動
 - 目的地についたら目をつぶってもらう
 - ここまでの道のりで見えていたものに関する質問をする
 - わかった人は手をあげてもらおう
 - 挙手された数は、そのたびに教える

- 質問例
- ・建物入口に揚げられていた旗の色は？
 - ・梅園の入口・出口にあった柵の色は？
 - ・ここまで来る間に見た木の花は何種類？
 - ・太陽のある方向はどちらでしょう？そちらに向いてください

- ねらい
- ・意外性で、参加者の気持ちを引きつける
 - ・意識することで、見える世界が変化することを知らせる
 - ・同じことをしていても、人によって受け取るものが違うことに気づく

はじめにこのワークを持ってきたのは、当たり前だと思って見逃していることが、どれほど多いかに気づいて欲しかったため。この日の主題の環境学習も、心に向けなくては何も見えてこない、という含みもあつての構成です。同時に“気づいていないことの多さ”を認識してもらい、これから先、謙虚な気持ちで話が聞けるようになれば……という思いもあります。

ワークのあとは数人に感想を述べてもらい、それを受ける形で、こちらの伝えたかったことを話します。始めのワークは雰囲気作りの要。あくまでも押しつけのないように、また開かれた場であることが伝わるように注意を払います。

承

心ひかれるキーワード

イメージの交流

- 手順 ○用意した言葉のうち一番ピンとくるものを選んでもらう（好きでも嫌いでも、理由は何であれ可）
○場所を決めて、同じ言葉をえらんだ者同志が集まる
○順番に名前と、選んだ理由を話す

キーワード例

- ・みかん りんご いちご すいか
- ・水 資源 土 人間
- ・創造 開放 調和 安定

- ねらい・お互いについて知りあう
・同じ言葉であってもイメージは人によって多様であることを実感する。
・話しあうことで、発展していく世界の楽しさを味わう

個人での認識を高めた、次のステップとして、いつもとは違った角度から人と出会うような仕掛けを、と思い、このワークを取り入れました。

気軽に話しやすいもので、雰囲気づくりをしてから、価値観に触れるようなテーマに移行することで、内面的なもの、本質的なものを語ることに対する敷居を低くします。一人の発言が、次の新しい発言に結びつく経験は、お互いに影響を与えていることを、実感として理解できることでしょう。

活動中は参加者と一緒に、話しあいの輪に加わってもかまいませんが、全体の進行状況は把握しておきます。各グループでどんな話がなされたか、1回ごとに全体で軽いシェアを行なってもいいでしょう。

3つめの質問が終わったら、次のワークにすすむためのグループ分けを行ないます。これは同じようなので太陽・銀河・惑星などのワードで分かれてもらってもいいと思います。ここでこのアクティビティは終り、さあ次は……という、ブツ切りにするのではなく、なるべく次へと、興味や関連性を引き継ぎながら、進めるような配慮をしましょう。

転

宇宙船地球号（P.124参照）

全体が見える

- 手順 ○地面にロープで円をつくり、仮想の地球にみたてる
○円の中に全員協力して入ってもらう（話しあい→実行）
○2050年の地球を想定、ロープの輪を小さくして再度挑戦（話しあい→実行）
○シェアリング

- ねらい・参加者同志の一層の親近感を生み出す
・頭での理解を身体での理解に転換させる
・問題解決に向けて協力の大切さを実感する

人との関係をさらに豊かなものにするために、ここでは身体接触を伴いながら、みんなで取り組む“楽しさ”を、要素として含むものを考えました。自由な交流で開放された心は、課題に対してとても好意的に反応してくるもの。方向性を欲しているエネルギーに、課題を提示することはまさに“渡りに船”と言えるでしょう。自分の存在が認められる、充実感ある活動を通して、単なる“知識”から“理解”へとすすみます。

結

環境学習講義（P.150参照）

現状を知ることが、環境問題の解決に向かう推進力となることがあります。しかし、あきらめてしまつては、そんな力も発揮されません。以上は、難しい現状に対して悲観的にならずに、「何とかできる」という姿勢で向きあつて欲しいと考えたプログラムです。

- ・これから受ける講義を抽象化せずに、より身にせまった問題として捉えたためのエクササイズは、まず個人としての認識を高めて人と出会う機会をテーマにしたワークを行ない→身体を使ったワークで協力の意味と環境問題の認識をはかる、という流れで考えました。心の位置が違えば、いつもは敬遠しがちな問題でも、意欲的に取り組めるのではないのでしょうか。
- ・どれだけ真剣な討議を起こすことができるか……が、今回のポイント。自分のこととして真剣になることができれば、より心をゆさぶる体験へと結びつけられ、その後に続く講義に対して自分なりの意義を見出してもらえるのでは……という期待があります。

千葉県エコマインド養成講座1993,より

創作自然体験型の展開

かくれがづくりは、子供でも大人でも心ときめく楽しい体験。ちょっと自然の豊かなところで過ごすような機会に……例えば、少年自然の家を利用してイベントを考えるような時にいかがでしょうか。仲間とのワークを通して、いつもとは見方を変えた自然と出会ってみましょう。

- 【目的】・協働作業の楽しさ・発展性を学ぶ
・自然の不思議さ、おもしろさに気づく
・自然との感動的な出会いの場をつくる
- 【対象】自然体験を求めて集まった人、小学4年生位から
- 【場所】室内→野外（森林）へ移動
- 【時間】昼食後～夜（半日）

起

はじめまして（P. 100参照）
ときほぐし・活気

- 手順 ○質問カードを手渡す
○近くの人と2人組みになる
○お互いにカードの質問を1つだけする
○終わったら相手を変え別の質問を1つする
○全員で集まり、シェアリングを行なう

- ねらい ・緊張感をときほぐす
・話しあえる開かれた雰囲気作りをする
・積極的に参加したいという熱意をわかせる

緊張した心をときほぐすのは、プログラムの大きな課題。ここでは、自然というキーワードに魅かれて集まったことに着目して、カードの質問は自然をテーマにします。

自然から受けた、様々な感動を思い出すことは、人の心をやわらかく、ほぐすもの。お互いに自然体験を語りあうことで、いつのまにか緊張がほぐれ、うちとけた表情で話し込むようになってくるでしょう。さらに、ワイワイとした活気のある雰囲気は、プログラム参加への意欲をかきたててくれます。どんな人が参加しているのかがわかり、なんとなく自分の居場所を確保できた頃、次のアクティビティへとすすみましょう。

承

答えのあるコンセンサス実習（P. 74参照）
わかりあう

- 手順 ○目をつぶらせて物語を聞かせる。ストーリーの概要は「旅行中に小型飛行機の事故にあって原生林に墜落。夜の寒さから身を守るためにシェルターを作る…」というもの。キーワードは「自然の声に耳を傾けよ」
○シェルター作りに必要と思われる、項目を書いた用紙を渡し、誤ったアイデアと考えるものに×をつける（個人ワーク）
○結果を持ち寄ってグループでコンセンサス→グループ結果の発表→解答の発表
○ふりかえり用紙を用いて個人のふりかえり→グループでシェアリング

- ねらい・自然のしくみを理解する
・コンセンサスの重要性を知る
・自分の頭で考えて、意思決定をください

「はじめまして」の自由闊達な雰囲気をそのままに、物語の世界へといざなわれることで、生き残りをかけた課題に「どうすればいいのか」真剣に取り組めることでしょう。さらに、開かれた関係で討論が行なわれると、個人の判断よりも必ず正解数が多くなるという体験は、協力の重要性を理解するのに十分だと思います。このことはふりかえり用紙に記入することで明確にされ、シェアリングをすることで、より一層深められます。

転(結)

森のシェルター作り (P. 130参照)

イメージを形に

- 手順 ○各グループごとに、森で実際にシェルターをつくる
○各グループのシェルターを、全員で見歩く
○シェルターを前に制作者に感想等を聞く

ねらい・協働作業の楽しさを味わう

- ・自然と直接的にふれあう
- ・役割分担について学ぶ

グループで話しあいを重ねる中で「自分達だったらこう作る」といった、森のシェルターのイメージができあがっていると思います。共通のイメージを持って実際に森の中を「歩き」、一晩過ごすのに適した場所を「みつけ」、材料を集めて「形づくる」作業は、とても心はずむもの。まるで、森で暮らす“生きもの”になったような新鮮な気持ちで、森の探索ができることでしょう。

素材を集める中で出会う、自然の顔も魅力に満ちたもの。さらに、驚きや発見をシェアすることができる“仲間”の存在は、感動をより大きなものにします。机上のワークでは考えられないような、メンバーの意外な一面を見ることも楽しみのひとつ。自然に配慮するとはどういうことなのか、知らず知らずに考えていることでしょう。



結

ナイトハイク (P. 126参照)

感性をひらく

- 手順 ○実際にこの森に棲む生きものの話しをする
○懐中電灯なしで夜の森に出発
○ひとりになって森にたたずむ
○時間が来たら集まり、わかちあいをする

ねらい・人間以外の生きものへ思いを馳せる

- ・自然に対する感性を磨く
- ・自己の存在を問いなおす

昼間につくったあのシェルターで、夜のひとときを過ごしてみたい……そんな気持ちを受けて、夜の森を体験します。昼間とは全く違った自然の顔に戸惑いつつも、「畏怖」「生命のかたまりとしての森」など、日中とはまた別の感覚を得ることができ、より自然の神秘にふれる体験となります。木にもたれかかって見上げた空、小動物の気配、風の渡る音……宇宙や生命に思いを馳せる時間を持つことが、生きものとしてのつながりを感じさせてくれます。自然から受けた感動は、明日からの行動の原動力となることでしょう。

・自然の中での活動をする時に配慮すべき点をコンセンサス実習で押えるので、十分な深まりある討議を起こすことが必要です。そのために、より物語に集中できるような設定の工夫と、的を得たふりかえり用紙の作成が求められます (P.88参照)。また介入の必要を感じたら、状況に応じた役割が求められます(P.83参照)。

・シェルター作り際に諸注意は不要です。「コンセンサスで得られたことを基に」と言うだけで理解されることでしょう。また、必要があれば補助ロープを1本渡すとよいと思います。

・ナイトハイクは交替でシェルターにとどまる形態をとっても可。1人の体験の後は必ずシェアリングを行ない、各自の体験を共有のものとしましょう。

マニュアルの限界について

次章のアクティビティ集に目を通す前に、一見逆行するようですが、アクティビティシートに書ききれないものがこんなにあるんだ……ということをおわかっていただきたくて、(財)KEEP協会環境教育事業部長の川嶋直さんに、マニュアルの限界について語っていただきます。(財)KEEP協会では、八ヶ岳山麓の清里高原で1984年から「自然体験型の環境教育プログラム」を実践。常に環境教育に関する実験的な取り組みを重ね、その中から生まれた数々のプログラムはとても魅力的です。

俳句ハイクのマニュアル……？

- ・参加者にダンボールの切れ端(4cm×10cm位)と筆ペン1本を渡す。
- ・森に出かける前に全員に1句詠んでもらう。5分たったら集合→発表。
- ・適当なポイントで10分位使ってまた1句→発表。
- ・同じように歩いては詠み…4ヶ所位行なう。
- * 森の中に出かけて俳句を詠む2時間程度のプログラム。

……どうだろう、この説明で楽しいプログラムとして実施出来るだろうか？

私たちキープ協会の環境教育のプログラムに興味をもたれた方から、よく頂く質問がある。『あの、おたくでは、どんなプログラムをされているんですか』。中には、電話で『キープ協会で行っているプログラムを教えてください』と聞いてくる方もいて面食らうこともあるが、どちらの質問も、よくレクリエーション・ゲーム集などに1～2ページで紹介されているような、そんなプログラムを知りたいのだ。しかし、そうしたマニュアルに書くことが難しいことって実にたくさんある。

この手のマニュアルに書かれていることは、いわゆる『なにをやるか』について書かれているのであって、それを『どのようにやるか』については書かれていない。ここで言う、『どのように』は手順という意味ではなくて、そもそも『教育』に対する姿勢というのか態度のようなものである。

これだけのマニュアルでも勘の良い人ならば、非常に楽しい2時間を過ごすことができるかもしれない。しかし、このプログラムによって

- ・何を導きだしたいのか？
- ・最後に伝えたいメッセージは何なのか？

それがしっかりしていないと、ただの苦痛の2時間、あるいはただの駄洒落の会になりかねない。少なくともこの俳句ハイクの意味を伝えるのは、これから書く位のスペースが必要だろうと思う。



俳句ハイク実況中継

1990年6月の雨の午後、私たちは清里で新しい環境教育のプログラムに挑戦した。森に入って皆で俳句を詠もうというものだ。

まずは出発前、建物の中で全員が少なくとも一句ずつ詠む。まずは軽くウォーミングアップというところだ、季語にとらわれず、字余りも結構と、皆の気分を楽にさせてあげる。でもひとつだけ大切な約束事「必ず1人になってやること」、これだけは必ず守るようにする。

5分ほどしたら皆に集まってもらい、それぞれの力作を披露してもらう。指導者はとにかく最初から皆の句を褒めまくる。どんな人だってこんな短い時間に自然を感じて表現し、それを人に披露するなんてとても照れくさいもの。皆の緊張感を解いてあげるためにも指導者は上手に「作品」を褒める。いずれにしても、ぐるっとひとまわりしたところでほとんどの参加者はホッとする。「なんだ、皆私と同じくらいだ。たいしてことはないや……」

山霧の 流れ行く間の 梢かな

傘をさして外に出る。森の入り口に立つ。そこで十数分、1人1人バラバラになって、見たものの、感じたものを世界最短の文学でもある3行の詩に表現する。

しだれ枝の 色幾千の みどりかな

詠んだその場でわかちあう。同じ時間、同じ場所にいたのに、皆見事に違う感激を句にしたためている。緑に、霧に、隣人の句に、そして風に感性を刺激され、それを精一杯の言葉たちの中に表現しようとする。今度は森の中に入って行く。少し森がひらけたところで、また十数分。そしてまた一句。

遠い日の 森の探検 よみがえり

森の俳句の旅は、キャンプ場から森までの数十mの範囲にとどまらないで、遠く自分の子供の頃の時間旅行にでかけたりする。

つたない句には、若干の句の解説がつくのもご愛嬌。また少し歩いて、今度はコメツガの大木の下で十数分。そして最後の一句。

森の精 あちらこちらに 顔を出し

この句会の参加者たちはごくフツーの人たちだった。その人たちが、フツーじゃあない素晴らしい表現を次々に絞り出す。句を詠み、少しの解説と、少しの感想がある以外は、ほとんど言葉のない静かな雨の森の世界。しかし、2時間ほどの句会を終えて、参加した誰もが一樣に感じたのは「皆とても仲良くなれた」ということだった。森の力なのか、非常に言葉少ない時間を経て、とても濃密なコミュニケーションの時間を共有することが出来た。そして、同時に清里の森とも、皆とても仲良くなっていたのだった。

初めての 友にもやさしい 清里の森

俳句という形(短い3行の詩)に表現するというひとつの枷(かせ)をはめることで、雨の森の中で、人々は自然を、自分をゆっくりとみつめ、そこから必死で何かを感じようとする。そして、それを精一杯の言葉たちを動員して俳句に表現しようとする。さらにそれを同じ時間、同じ場所を共有した人々と共にわかちあう。この句会には、「評価する」ということを一切しない。「見つめる」「感じる」「表現する」そしてその場にいた人々と共に「わかちあう」という4つのプロセスがあるだけだ。これで充分で、優劣をつけたり評価したりする必要など何もない。

「多様であって秩序がある」こと

この句会では、指導者は一切の動植物の種名の解説をする必要がない。しかし、じつに素晴らしい自然観察会をすることができる。この俳句のプログラムのように、自然や他人や自分を見る感性、これを得るためのプログラムの可能性は、この俳句の他にもまだまだ無限に広がっているのだと思う。俳句ハイクで伝えられるメッセージは「多様であることが心地良いハーモニーを作りだし、それと同時に素敵な秩序を創り出す」というようなこと。これらのことは地球生命系を考える時の大切なスタンスであると思うのだ。

出典：川嶋直「こどもと環境教育」pp134-137,
1993,東海大学出版会

気持ちしだいで……

このテキストでは、「どのように考えてやるか」ということに重点を置いて、話をすすめてきたつもりです。マニュアルに否定的なことを言いながらも、アクティビティ集を載せるのは、ひとつのきっかけ・素材を提供するため。どれだけマニュアルに忠実にやれるかではなく、その問題に対して“あなたは どう思っているのか”、その場で“あなたは何を伝えたいのか”をしっかりと認識して、あなた独自のスパイスをきかせたオリジナルに仕上げしてほしいと思っています。

「人とかかわる」あるいは、「人前に立つ」のは、ある面とてもシンドイことだと思います。それでも自分が心楽しくイキイキと暮らすためには、やっぱり人とかかわることが不可欠です。笑ったり、悩んだり、擦れ違ったり、共感しあったり……そういった様々なせめぎあう関係の中から、人は成長し、他者を尊重する気持ちが養われ、イマジネーションが豊かになり、地域の関係（環境）がよくなり——地域の健康につながる。本当の意味でのやすらかな暮らしができるようになるのではないのでしょうか？

あなたがこのアクティビティという素材を使って、どんな関係を発展させるのか楽しみにしています……。そして、気持ちを向ければ、そこには数限りないプログラムがあることを、いつも心にとめておいてください。どんな時にも一番に問われているのは、あなた自身の姿勢なのですから……

第5章

環境学習アクティビティ集

- アクティビティ集の使い方
- つながりを見つけよう
- はじめまして
- 大きくなあれ！
- サウンドマップ
- フィール・オブ・カラー
- 生きものパントマイム
- 気になる木
- マインド・クロッキー
- たずね鳥をさがせ
- HAIK・ハイク
- カモフラージュ
- 五感モニタージュ
- 欲しいもの・必要なもの
- 自然観察・ビンゴ
- ゴミ・ビンゴ
- 地球へのザンゲ
- ノアの方舟
- スパイダー・ウェブ
- 宇宙船地球号
- ナイトハイク
- ひとかけらの森
- 森のシェルター作り
- 町のおもしろ探検隊
- わたしのサイクル
- 限られた資源
- サイレント・スプリング
- みんなの池
- 誰が川を汚したの？

アクティビティ集の使い方

- アクティビティはプログラムではなく、プログラムを構成する個々の活動です。組み立て方は2章（センス）3章（場とネットワーク）4章（組み立て方）を参考にあなたが考えてください。同じアクティビティを使っても、組み立て方によって全く別のプログラムとなります。個別のアクティビティに、どんなスピリットを吹き込み展開するかは、あなた自身の問題です。
- 記載されている時間は、あくまでも目安にすぎません。自分で組み立てようとするプログラムに合わせて、じっくり取り組みたいと思えば長めに、軽く流したり、つなぎとして用いたいのであれば短時間に……というように、自由な発想で組んでみましょう。
- もちろん、この記載どおりの進行でもかまいませんが、スタッフの人手や参加者の要求度に合わせて手直しをすることで、さらに可能性を広げることができます。
- 体を使ったアクティビティと平行して、イメージーションを広げるための知識も、適宜提供していくとよいでしょう。情報源としては、県の「ふるさと千葉環境プラン」、環境部環境政策課の「環境とわたしたち」などの副読本をはじめとして、各種分野の専門家が千葉県には揃っています。資料編P.161などを参考にアクセスしてみてくださいはいかがでしょうか。
- 学習的な要素にポイントをおいたアクティビティは、生涯学習部社会教育課で発行の「地域に学ぶエコプログラム」に掲載されているので、ぜひお問い合わせください（資料編P.161参照）
- 最後にもうひとつ。プログラムを展開するにあたっては、このテキストを読むだけでは不十分だということも、覚えておいてください。環境学習は、基本的には“ひと対ひと”で伝えあうもの。ペーパーにのせてしまうと微妙なニュアンスまでは伝わりませんし、個々への説明も不十分……どうしても限界が生じます。ですからできるだけ時間をつくって、環境学習のワークショップに参加することをおすすめします。腑に落ちなかったことが、案外簡単なワークで解決されることもあることでしょう。千葉県環境政策部ではこうしたワークショップを年何回も行なっていますし、アンテナを伸ばすと、結構いろいろな機会が見つかると思います。ワークショップを体験して、直接あなたの心で受け止めてから、周りの人に伝えてもらえたらそれがベストだと思います。プログラムの展開は、人のためにやるのではなくあなた自身の成長のため。“イキイキとした暮らし”を実現できるかは、あなたの行動次第なのです。

つながりをみつけよう

ねらい：

- いろいろなものはつながりあって成り立っていることを身体で感じとる。
- 身体接触を伴った課題達成を通じて、参加者同志の関係を柔軟なものにする。

対象年齢：4才以上

人数：6～20人／グループ

時間・時間帯：20～40分・日中

場所：野外・室内どちらでも可

必要なもの：特になし

キーワード：つながり、関係、課題達成

すすめかた：

- 1) イメージをふくらませて、森の中にあるものや、森で暮らしているものを、各自1つずつあげてもらおう。
- 2) ひとりずつ順番に、今言ったものを身体で表現してもらおう。
- 3) どんなものが森にあるかを全員が認識したら、ルールの説明をする。
 - ・関係のあるもの同志で手をつなぐ。
 - ・隣りの人と手をつないではいけない。
 - ・右手は左手に、左手は右手につなぐ。
 - ・右手と左手を同じ人とつないではいけない。
- 4) まず初めのひとり（誰でも可）に名乗りを上げてもらい、その人（演じているもの）と関係があると思う人は、手を上げる。
- 5) 自分の役を言い、どうして関係があるのか、それぞれの理由を言ってもらおう。
- 6) 名乗り出た人は、自分に最も関係があると思った人と左右の手をつなぐ。
- 7) 今度は、そのつながれた人と関係があると思う人が、同じように名前と理由を言い、選ばれた人が手をつなぐ。こうして全員が、何らかの理由で両手をつなぐ。
- 8) その状態から、そのまま手を離さずに、からまった腕をほどいていく（手を持ち変えることは可）。
- 9) 腕がほぐれて、ひとつの輪になったら拍手。感想を話しあう。



指導上の工夫・留意点：

- ここでは森をとりあげましたが、場所の設定はその時のテーマ、実施場所によって、ふさわしいものを選びましょう。
- 輪をといていくうちによじれてきた腕は、手を持ち変えさせてあげます。
- 時間の都合がつかない時は、適当な位置で手を離し、都合のいい位置で手を組み直させます。
- ほとんどの場合、1つの輪が完成するので、（時々2つの輪が交差することがある）、時間の都合がつかなくなれば最後まで挑戦させてあげましょう。

はじめまして

ねらい：

- 会話のきっかけを与えると共に、相手への理解を深める。
- インタビューすることによって、自分の暮らしを振り返りを促す。
- 周囲の環境に対して、意識化させる。

対象年齢：小学校低学年～

人数：10人程度以上

時間・時間帯：20～30分・いつでも

場所：ある程度の広さのある平地、室内でも可

必要なもの：質問カード、えんぴつ

キーワード：コミュニケーション、自己表現
きっかけづくり

すすめかた：

- 1) 質問カードを各自に配布する。
- 2) ルールの説明をする。
 - ・近くの人と2人1組になり、「はじめまして」の挨拶。握手をしてスタート。
 - ・どちらか一方が、相手に質問項目のうち1つを選んでインタビューをする。
 - ・もらった答えと相手の名前を、項目の右隣のスペースに書き込む。
 - ・役割を交替して再スタート。先ほど質問に答えた人が、項目を選んで質問する。
 - ・答えと名前の記入ができたなら、お礼の握手をして別れる。
 - ・新しい相手を探し、握手をして前回と同様に質問をしあう。次々と相手を変える。
- 3) 質問は10項目あるので、少なくとも10人と話ができる。早く空白を埋めることではなく、お互いにいろいろな話を交換することが目的であることを伝える。したがって質問は事務的な受け答えではなく、なるべく会話をひろげるようにすすめる。
- 4) 「はじめ」の合図をして開始。ほぼ全員がインタビューを終えた頃に「おわり」の合図をする。
- 5) 最後に全員に集まってもらい、それぞれの質問にどんな答えがあったかを発表しあう。



参考：コーネル、J. B. 「ネイチャーゲーム2」1991,柏書房

はじめまして

あなたのことについてお聞かせください

氏名 _____

1. 家のまわりで一番、気持ちよいと感じる場所を教えてください。

_____ さん

2. いままで訪れた自然の中で、もう一度行きたいと思う場所を教えてください。

_____ さん

3. 今朝の食事のメニューを教えてください。
誰と一緒に食べましたか。

_____ さん

4. 野外で生き物に出会ったことはありますか？
どんな風に出会いましたか？

_____ さん

5. 野草を摘んで食べた経験はありますか。
どこで摘みましたか？

_____ さん

6. 今日、ここへ来るまでに印象的だったもの（風景・人etc）を
教えてください。

_____ さん

7. 森の中で静かに読書するのにオススメの本があれば教えてください。

_____ さん

緊張をほぐし、和気あいあい。みんなで背中を合わせて一本の木になろう！

大きくなあれ！ (Stand UP!)

ねらい：

- 植物の成長について理解を深める。
- 森林遷移について理解を深める。
- 緊張感をほぐし、グループの凝集性を高める。

木になる方法：

- ・背中と背中を合わせ座る
- ・両腕を組み、足は少し開いて、足の裏を地面につける
- ※他の人にぶつからない場所、石などのない場所を選ぶ

成長する時のルール：

- ・合図があったら、背中をあわせたまま2人一緒に立ち上がる
- ・挑戦は3回まで



対象年齢：小学生以上

人数：10人程度以上

時間・時間帯：30分程度、いつでも

場所：平地。林内でも可能だが、大きな石などの障害物を取り除くこと

必要なもの：説明用のボードなど

キーワード：成長、遷移、コミュニケーション、グループ作り、協力、挑戦

すすめかた：

- 1) 2人組になり、植物が成長するのに何が必要か話をする。
- 2) 2人で1本の木をつくり、これからの森の中で成長していくことを話し、そのやり方を説明する。
- 3) すべての幼樹が、成長できるわけではないことを説明しながら、いくつかの2人組みを解消し、3人組をつくり、再挑戦する。
- 4) 3人から4人に人数を増やしていく。最後は、全員で1本の木になり、成長できるか（立ち上がれるか）挑戦する。

参考：“THE NEW GAME BOOK”, A Headland Press Book.
抄訳：生態計画研究所(1994)

トピック

森は、大きく4つの層（高木層、亜高木層、低木層、草本層）に分けられる。木々は、光を求めて上方向や横方向に伸びてゆく。森の中で、木々が成長していくためには、高木の間隙から、こぼれてくる光や、反射光を利用して、他の植物よりも早く成長していくことが重要になる。1本の木の葉も、光を吸収しやすいように、葉と葉が重ならないような構造をしている。

また、森の木々は、いつも同じ種類が生存しているわけではなく、条件が変化すれば、長い年月の間には種類も変わっていくのである。

感覚を開く、個性豊かな音の地図づくり

サウンドマップ

ねらい：

- 周囲の音に注意を向けることで、その場の音環境を感じる。
- お互いの音地図を見せあうこと・話しあうことで、各々の違いに気づき、他者を受け入れる姿勢をつくる。

対象年齢：5才以上

人数：何人でも可

時間・時間帯：10～30分・いつでも

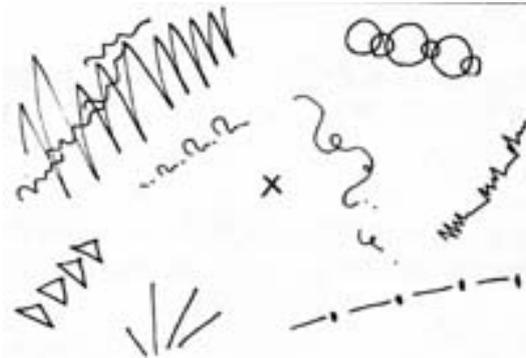
場所：野外

必要なもの：B6版程度のカード、鉛筆、サインペン等

キーワード：聴覚、注意力、表現

すすめかた：

- 1) カードとペンを渡す。
- 2) 全員で目を閉じて、1分間にいくつの音が聴こえたか、音の種類を数えてみる。
- 3) 紙の中心に自分の位置を×で記した後、音の描き方を実際に聴こえてくる音を例として、描きながら説明する。ここでは、自分なりのマークで音を表現することがポイントなので、その点をよく確認すること。



- 4) 描き方がわかったら、各々好きな場所を選び、静かに座って地図を描く。
- 5) 10分程度で集合の合図を出し。マップを見せ合いながら、感想などを話しあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・音の例を描く時は、なるべく大胆に表現するようにします。
- ・年令が高い子～大人が対象の場合は、凡例を書くこともできるでしょう。
- ・サウンドマップを描く時は、集中するためにも他の人とは距離をおくようにするとよいと思われます。
- ・わかちあいの時、例えば「あの飛行機の音はどんな記号にした？」などと、問いかけてお互いの記号の違いに興味をいくようにするのも一案です。
- ・自然の中だけでなく、街の中で行なったり、公園と住宅地で比較してみたりと、音環境を意識させる上で様々な応用が可能でしょう。

参考：「ネイチャーゲーム初級指導員ハンドブック」1993,日本ネイチャーゲーム協会

フィール・オブ・カラー

ねらい：

- 色を通して、他の人の感性を感じる。
- スケッチを交換することで、感性の交流がはかれる。
- スケッチをすることから自然をよく見る。
- 自然の色の妙に気づく。
- 他の人の意見に耳を傾けることにより、自分の自然感をさらに豊かにできる。
- 自然の不思議さ、おもしろさを伝える。

対象年齢：小学校以上

人数：4人以上

時間・時間帯：60～90分・日中

場所：野外

必要なもの：B6版程度の画用紙、色鉛筆（グループ数と同数のセット）

キーワード：自然、観察、表現、感性、交流、発見

すすめかた：

- 1) 参加者を人数によって2～3つのグループに分け、それぞれのグループ内で、色鉛筆1本と画用紙を渡す。つまり、他のグループに自分と同じ色を持った人が、1人いることになる。
- 2) グループのエリアを決めて、その中で自分の持つ色鉛筆と同じ色の自然物を捜し出し、発見したものをスケッチして、同じ色の部分だけ色を塗るよう説明する。その後、各自で探索にでかける。
- 3) 頃あいを計って集合の合図を出す。全員集まった所で、他のグループの中から、自分と同じ色を持った人（2グループなら2人、3グループなら3人）をさがす。
- 4) それぞれのスケッチを交換して、相手の描いたものを探しに行く。ひとりで探し出すのが難しいような時には、場所等のヒントをだしながら行うのもよい。
- 5) 交換した相手と意見や感想を語り合う。

指導上の工夫・留意点

- ・付近の自然の中には絶対にはないと思われる色だと、参加者の意欲を喪失させかねません。下見である程度可能性のある色を選ぶのが無難でしょう。しかし、自然の中に思いがけない色が隠されており、難しい色を探り当てた時ほどその喜びは大きいもの。参加者の意識や意欲を見ながら考えていきましょう。
- ・色見本用の色鉛筆は、通常セット販売されている12色のものでもかまいませんが、参加者の興味をひきつけるという意味からも、バラ売りされているソフトな色彩のものがあるとうれしい。
- ・色鉛筆やペンは、色が塗れるというメリットがありますが、色見本を使うこともできます。これは広告等を切り抜いて簡単に手づくりすることも可能です。

参考：仁井雄治「Coppice」第9号1994, E.E.NET

気を留めることで見えてくる動物達の姿。まねっこすると自然のフシギが見えてくる

生きものパントマイム (ANIMAL CHARADE)

すすめかた：

- 野生生物とはどういうものか定義できるようになる。
- 情報を身体で表現するきっかけをつかむ。
- 生き物を観察する時に、重要になるポイントをつかむ。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：最大30～40人

時間・時間帯：30分程度、いつでも

場所：野外、室内。落ち着いて過ごせる雰囲気の良い場所

必要なもの：生きもの名前を書いたメモ、それを入れる袋、その生き物に関する資料

キーワード：体で表現する、記憶、協力、生き物

すすめかた：

- 1) 1人1枚あるいは2～3人に1枚の割合でメモを配り、生きものの種名を1つだけ書いてもらう。あまり詳しい名前でなくてかまわない。また、人間などの場合、個人名は書かない。メモに書いた内容は、秘密にしておくように伝える。
- 2) 折り畳んだメモを回収し、不透明な袋に入れる。
- 3) ゲームのやりかたを説明する。
 - ・1人あるいは2～3人のグループで、メモをひらいてもらい、書いてある生き物についてのパントマイムを全員が協力して演じる。パントマイムなので、声は出さないこと。どんな模様をしているか、どんな身体の特徴があるか、どんなところに棲み、なにを食べて生活しているか、もし見たことのある生きものだったら、その時、その生きものはどんな風に動いていたかなど、具体的に演じる。
- 4) 全員の演技が終了したら、それぞれの生き物について、野生の生き物か、ペットなのか、どこに棲んでいる生きものかなどについて話し合う。その他、出てきた生きもの同士はどのように関係しあっているか、どんな生きものにとっても生きていくのに必要なものは何か、などについて話しあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・2～3人で演じる場合、周りの環境を演じる役と、生きもの自体を演じる役との2役制か、全員が1匹の生きものを演じるかグループごとに話しあって選ぶとよい。
- ・グループを半分に分け、先攻グループと後攻グループをつくり、演じたりその生きものを当てたりする。
- ・演技開始
当てる方は、種名がわかったら、鼻の頭を指で押さえる。演じている人が、指してくれるまで、答えは言わないこと。
- ・活動に入る前に、野外で生きものを観察したり、活動後にその生きものを実際に観察し、新たな視点で生き物を見ることにも発展できる。
- ・自己紹介・導入の活動としても利用することができる。
- ・さらに発展させ、その場所の生態系を、劇として演じることも可能である。

出典：!!Project WILD (Western Regional Environmental Education Council) !!

抄訳：生態計画研究所 (1994)

価値観を交流させると、自然も人間も見えてくる

気になる木

ねらい：

- 自分の木を選ぶことで、周囲の環境や木の個性に意識を向ける。
- 人と話しあうことで、感じ方、価値観の違いなどに気づく。
- 表現するこの面白さを体験する。

対象年齢：小学校3年生～

人数：4～6人／グループ

時間・時間帯：1～2時間位、日中

場所：木のある所

必要なもの：筆記用具、模造紙、ワークシート、メモ用紙

キーワード：感じる、選ぶ、表現する、コミュニケーション

すすめかた：

- 1) 個人用のワークシートを渡し、個人のワークを行なう。
 - ・自分の気になる木をさがす
 - ・ワークシートに記入する
 - ・時間がきたら集合する

ワークシート

わたしの「気になる木」

このあたりの木の中で、あなたが特に「好きだな」「面白いな」「不思議だな」と思う“気になる木”を1本選んでください。

- (1) どんなところが気になりましたか。
- (2) その木のイメージをひとことで確かに伝えるとしたら……

わたしたちの気になる木

氏名	「気になる木」についてのイメージ

- 2) 集合したら4～6人のグループを作り、グループ用ワークシートを渡す。ここからはグループワークとなる。
- 3) 「気になる木」を順番に発表し、グループ用シートにその内容を書き込む。
- 4) シートを持ってそれぞれの木へ案内、紹介しあった後、グループとしての「気になる木」を決める。
- 5) その木について周りの様子や、木の手ざわり、聞こえた音、感じたこと、思ったことなどの情報を集める。
- 6) その木がどのような木か、グループごとに自由な形で発表する。
- 7) 思ったこと、感じたことなどをわかちあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・この活動に入る前に、五感を開くような活動をしなくてもよいでしょう。
- ・個人あるいはグループで選ぶ木は、何人（グループ）かが、同じものでもかまいません。
- ・発表は、各グループの選んだ木を前に行なうのもよいでしょう。
- ・発表の発展例として、以下のようなものが考えられます。
- ・模造紙に木を中心とした生きもののかかわりあいを表す絵を描く。
- ・木を主題とした俳句や詩をつくる。
- ・木をテーマに物語をつくる。 ・粘土等の造形をする。
- ・落ち葉や木肌のこすりだしを使って、コラージュをつくる。

自然は自分を写す鏡。自然と私をつなぐかけ橋をさがそう

マインド・クロッキー

ねらい：

- 自然に対してより親近感をもたせる。
- 自分自身を見つめなおす。
- 自然をよく見る・感じる。

すすめかた：

- 1) 画用紙、画版等を渡して、集合時間を決め、各自スケッチに出かける。スケッチのテーマは、自然の中で、(1)現在 (2)過去 (3)将来、の自分に最も近い、あるいは似ていると思われるもの。
- 2) スケッチを終えてふたたび全員が集まったら、絵を見せながら話しあいを行なう。スケッチ時どんな気持ちがあったか、自然の感じ方、自分との接点の見つけ方など、ひとりでスケッチをした時間に感じたことをみんなでわかちあう。

参考：「第2回日本環境教育フォーラム」
体験ワークショップby進士ひろみ（1993）

対象年齢：小学校4年生以上

人数：2人以上

時間・時間帯：60分～90分・日中

場所：野外、林の中など気持ちよく過ごせる

自然の中だとBEST

必要なもの：B5版画用紙、画板クリップ、
筆記用具

キーワード：自然、対話、表現、スケッチ、
環境、見つめなおす



指導上の工夫・留意点：

- ・このアクティビティに入る前に、心を開くことができるような、導入を行なうとよいでしょう。この時「自分」に意識を向けたいのか、「自然」に意識を向けて欲しいのか、その時の意図するテーマに沿った導入を選択しましょう。

<例えば……>

- ・自分の内面に向い合うために自然の援助を借りたいというのであれば、導入に「私の価値観」(P.54参照) や「こころひかれるキーワード」(P.91参照) などのアクティビティを行ない、興味が自分自身へ向かってから行なうと、よりインパクトの強いものとなるでしょう。
- ・自然との接点・一体感といったものをテーマとするのであれば、積極的に木に触れたり、音に集中するようなもの、五感を働かせるものを行なった後、このアクティビティを行なうと、より効果的だと思います。
ひとりでポンと放り出されたような印象を与えずに、ひとりの時間を、楽しめるような状態にしてからの展開を考えて下さい。
- ・人数が多い時には、シェアリングは数グループに分けて行なうとよいでしょう。

たずね鳥をさがせ

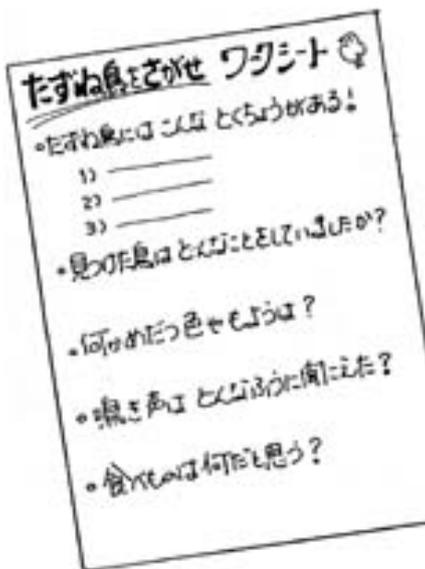
ねらい：

- 鳥を通して自然に関心をもってもらう。
- ワークシートを書く事で、環境とのかかわりや識別のポイントを理解する。
- グループになることで、他の人の視点を知ることができる。
- 自然をよく見る・感じる・

対象年齢：小学校4年生以上人数：30人位まで
時間・時間対：60～90分・日中
場所：野外、鳥の観察に向けた所
必要なもの：双眼鏡、質問用の手紙、ワークシート、筆記用具、鳥の図鑑
キーワード：自然、鳥、関心、表現、視点、自然環境

すすめかた：

- 1) ゆきちゃんという小学生の女の子からの手紙の紹介をする。
手紙には、ゆきちゃんが見た鳥の特徴・声・姿などの3つのポイントが書いてあり、その鳥の名前を知りたいというもの。
- 2) 集合時間を決めて、双眼鏡・ワークシートを手に、2～3人1組みでたずね鳥を探しにでかける。この時のグループは、できれば鳥に詳しい（あるいは多少知っている）人と初心者で組みあわせたい。
- 3) 時間になって集まってきた人に図鑑を渡し、ワークシートをもとにどんな鳥がいたか、みつけた鳥の名前を調べてもらう。そしてこの時の体験をもとに、ゆきちゃんへの返信を書く。
- 4) ゆきちゃんへの手紙を披露しながら、みんなでわかちあいを行なう。どんなものが見られたか、何を感じたか、同じ時間に他のグループではどんなことがあったのかなど。単に鳥がいた・いなかったということ以上に自然への不思議さに思いを広げるような展開を期待したい。



参考：「第2回日本環境教育フォーラム」
体験ワークショップby川崎慎二（1993）

指導上の工夫・留意点：

このアクティビティに入る前に、お互いが仲よくなるようなワークを行なうとよいと思います。自然の中での気づきを、より一層心トキメクものにしていくのは、一緒に感動をわかちあう仲間が存在が大きいもの。グループ内でいい関係ができていれば、たとえ鳥はみつからなくても、豊かな時間を過ごすことができるでしょう。この時、ただのおしゃべり会に終らせるのではなくて、自然をテーマに話がはずむような、仕掛けを考えられるとよいと思います。

自然に共鳴した謙虚な心で、あるがままを受けとめる

HA I K U・ハイク

ねらい：

- 自然の中で、見たものや感じたものを表現することにより、より深く自然や自分を感じる。
- お互いの句を発表しわかちあうことで、各々が異なる視点から自然を感じていることを知る。
- 五・七・五という凝縮された言葉で表現することで、自然に対する感受性を高める。

対象年齢：小学生以上

人数：6人以上12人位まで／グループ

時間・時間帯：1～2時間、いつでも

場所：どこでも可能であるが、落ち着いて1人になれるスペースが必要

必要なもの：1人に1本のペン、ダンボールを短冊状に切ったもの2、3枚

キーワード：注意を向ける、耳をすます、感じとる



すすめかた：(P.94参照)

いくつかのポイントを選び、その場で俳句を作り、わかちあうことを繰り返す。

俳句には、五・七・五の韻や季語があるが、形式にはとらわれずに、短い詩を作るようなつもりでやってみることを説明する。「作る」ことよりも、まず、「見ること、感じること」が大切なポイントになるので、そのことも説明する。

- 1) 最初の場所で、それぞれが1人になり、まず一句作る。この間約10分程度
- 2) 10分後、詠んだ句をみんなで発表しあう
- 3) 次のポイントと成る場所へ行き、また句を作る
- 4) 詠んだ句を発表しあう
- 5) 最後に、このプログラムで感じたことをわかちあう
- 6) 全員の句を載せた句集をつくる

指導上の工夫・留意点：

- ・最初の一句で、「出来ない」「難しい」といって放棄してしまいそうになる人もいますが、そのような時は、決して誰かが評価して、「よい」「悪い」と点をつけるものではなく、より深く、より確かに自然や自分を感じることが目的であることを説明します。
- ・周囲の人の句を聞くことで、触発しあいながらの進行になるので、徐々に気持ちが自然へ向いてきます。あせらずに行ないましょう。
- ・どんな句に対しても、独自の視点や個性があることを認め、それを誉め、励ますようにしましょう。特に最初の一句は、重要です。

参考：川嶋直「日本型環境教育の提案」pp.54-55, 1992, 小学館

見のがしていたものが見えてくる。観察力を養うワーク

カモフラージュ

ねらい：

- 自然の中にある人工物を探し出すことから、注意深い観察力を養う。
- 自然界でのカモフラージュの意味を考える

対象年齢：4才以上

人数：6～30人位

時間・時間帯：20～40分・日中

場所：野外

必要なもの：ロープ（20m位）、人工物（10～20個）

キーワード：視覚、注意力、観察力

すすめかた：

- 1) 事前にコースを決めてロープを置き、人工物をセットする。
- 2) 参加者をコースの10m位手前に案内してから説明をする。
 - ・この先のロープの向こうに、自然の中にはない人工物が置いてあるので探してください。
 - ・人工物は隠してあるのではなく、姿勢を変えれば見つかる場所に置いています。
 - ・範囲は奥行きがロープから1m、高1～1.7m位です。
 - ・ロープに沿っていくつあるか数えながら歩き、ゴールの人にこっそりその数を教えてください。
 - ・「まだあるよ」と言われたら、スタートに戻ってもう1度チャレンジしましょう。

ルールは……

- ・ロープの中に入ったり、置いてあるものに触らない。
 - ・1人ずつ静かに歩き、他の人と相談はしない。
 - ・前の人を追い越してもいいが、後戻りはできない。
- 3) ゲーム開始。スタッフはゴールで解答を聞き、少なかったらだいたいの目安を教えて再度チャレンジしてもらおう。
 - 4) 正解者が何人か出た所で（2～4回位）終了、答え合わせをする。
 - ・全員でスタートからゴールに向かってゆっくり歩く。
 - ・人工物が隠された所に来たら「ストップ」をかけてもらう。
 - ・見つけた物はその場で確認して、帽子や袋に回収する。
 - 5) どんなものが見つけにくかったか話しあったり、自然界でのカモフラージュの意味を話しあったりする。

指導上の工夫・留意点：

- 人工物は特別なものは必要ありません。ハサミ、クリップ、人形、しゃもじ、スプーン、首飾り、ブラシなど、身近な小物を利用しましょう。
- コースを決める時は草の茂みがあつたり、高木があつたりするような変化に富んだ環境が最適です。またはゴミが少ないコースを選ぶようにしたいものです。
- 人工物をセットする時には、スタート付近に大きくて目立つものを置き、後半は目立たないものを置くようにしましょう。地面に置くだけでなく、木にぶらさげたり、枝に巻きつけたりと工夫してみましょう。ただし、必ず見える所に置いてください。
- 全てセットしたら一度自分で歩いて探してみます。セットしたものがわからなくなることもあるので、順番にメモしておくともよいでしょう。
- ゴミを発見して、数にいれてしまうことがあります。こんな時は状況によってはボーナス点をあげてもよいでしょう。
- 「ストップ」がかかったら、その人工物をみんなによく見えるように高く取り上げます。その時、みつきりやすかったかどうかを聞いてみるのもよいでしょう。



参考：コーネル,J.B.「ネイチャーゲーム」1986,柏書房

みんなの感覚を持ち寄ってぴったりのものを探そう

五感モンタージュ

ねらい：

- 五感を開き、自然と直接ふれあう。
- グループ決定をする中で、よりよい合意形式の方法を考える。
- 周囲の環境を、意識をもって見つめるきっかけとする。

対象年齢：小学生以上

人数：3～40人位

時間・時間帯：40分～、いつでも

場所：屋外

必要なもの：カード、袋、ペン

キーワード：五感、直接体験、コミュニケーション

すすめかた：

- 1) 参加者に、「色、音、匂い、手触りに関する情報を集めたいので、5分間探索してきてください」と話し、各自情報集めに出してもらおう。
- 2) 集まった参加者に、色、音などの感覚情報を順次発表してもらおう。発表内容はカードに書き、それぞれ感覚別に分けて袋に入れる。これらの情報のうち、音や匂いは名詞ではなく形容詞での表現にするように勧める。例えば「バナナのような匂い」ではなく「おいしそうな匂い」「甘い匂い」。「鳥の声」ではなく「きれいな音」「朗らかな音」などの表現にする。
- 3) 参加者を3～4人のグループに分け、それぞれの袋からグループごとにカードを1枚ずつ引いてもらおう。
- 4) カードの内容、例えば「黄色」「甘いにおい」「ツルツル」などに従い、グループごとにその特徴を持つ「宝」を探してもらおう。時間は10分くらい。「宝」はグループの全員が納得したものとしたい。
- 5) 全員で集まり、各グループの「宝」を発表しあう。もし、見つからないグループがあれば、みんなでその「宝」を探すのもいい。
- 6) グループごとに感想等をわかちあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・この活動に入る導入として、目をつぶって音を数えたり、アイウイットネス(P.90参照)など、五感を使った活動を行なうと、よりスムーズな展開になるでしょう。
- ・シェアリングを行う時は、促進者1人につき参加者15人位が展開しやすいようです。人数が多い場合は、「宝」を探して戻ってきた順に、数グループずつで紹介しあうようにすすめるのもよいでしょう。こういったグループ間の交流を促す方法は、参加者同志をより親しい関係にしてくれます。この方法でシェアリングをすすめる場合は、取り残されたグループがでないように、気を配ることが必要となります。
- ・感覚のカードは、対象者によって2～4枚と変えるとよいでしょう。

参考：森美文「日本型環境教育の提案」pp.60-62,1992,小学館

本当に必要なものは何？暮らしを見つめてみよう

欲しいもの・必要なもの

ねらい：

- 自分たちの身の回りから環境を見直す・問い直す。
- 本当に必要なものは何かを考え、話し合う。
- 自分の価値観と人の価値観の違いに気づく。
- 漠然とした「欲しい」という気持ちを冷静にみつめる。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：40人位まで

時間・時間帯 20～60分・いつでも可

場所：室内でも野外でも

必要なもの：B5版位の紙、筆記用具、
画用紙、マジック

キーワード：生活の意識化、見直し、改善

すすめかた：

- 1) 「あなたが今欲しいものは何ですか？」参加者に欲しいものを10以上書き上げ“欲しいものリスト”を作ってもらおう。
- 2) ここからはグループワーク。3～5人のグループになり、リストアップしたものを見せあう。この中から“本当に必要”だと思うものを各グループ内で選び、グループでの「必要なものリスト」をつくってもらおう。
- 3) このリストに書かれたものを分類する。例えば「食べ物」「衣類」「教育」「娯楽」など。また「これを手にすることでどんなイイコトがあるのか」簡単にその理由も記入してもらおう。
- 4) 各グループのリストを発表。これらの発表をもとに話題を展開する。
＜例＞・これらの中で人間の権利だと言えるものは何か？
 - ・「必要なもの」で最も一般的に上げられたものは何か、どうしてか？
 - ・これを手にすることでどんな影響があるか？（地球に・自分に）
 - ・資源の枯渇に結び付かないものはどれか？
 - ・自分の県内で調達できるものはどれか？
 - ・どんな生活が“いい暮らし”なのか？ etc…

指導上の工夫・留意点：

- ・話しあいの途中で、「欲しいものリスト」にないもので「必要なもの」を指摘する声があれば、例えば「全員の納得のもとで3つまでなら追加可能」としてはいかががでしょうか。この時、追加の分はペンの色を変えて書き加えると、話しあいのための話題提起につながります。

参考：「人権を考える」国際連合広報センター

自然観察・ビンゴ

ねらい：

- 知識からではない、自然を見る新たな切り口を提示する。
- ゲーム性をだすことで、興味をひきつける。
- 人の意見を聞くことで、新しい視点に気づく。
- 自然のしくみの不思議や、おもしろさを伝える。

対象年齢：小学以上

人数：3人以上

時間・時間帯：60～90分・いつでも

場所・野外

必要なもの：B5版程度の紙、画板、筆記用具

キーワード：自然観察、関心、興味、発見、新しい視点

すすめかた：

- 1) 紙を渡し、3×3のビンゴのマス目を用紙いっぱい書き、マスの左上に小さく1～9の番号を入れてもらう。
- 2) 「これから歩く中で9つの問題を出します。正解したら数字の部分をチェックしてください。タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに○が3つ並んだら、元気づく『ビンゴ!』と声をかけてください」とゲームの説明をする。
- 3) 歩きながら要所、要所で出題する。ここでは質問の内容がミソなので、以下のポイントを参考に考えてください。
- 4) 最後まで歩き終えたら、一番はじめにビンゴの声を上げた人と、ビンゴの数が多かった人を表彰、ささやかでも何かプレゼントがあるとうれしい。

自然観察ビンゴの出題ヒント

基本は、自然ってすごいなー、おもしろいなー、ふしぎだなー、といった気持ちを伝えること。楽しい雰囲気、自然のつながりに気づき、多様性に目を見られるような展開を心がけてほしい。そして、何より参加者同志が仲よくなれるような配慮と、参加者や自然への思いやりが第一！

- ・「この花は何という名前でしょうか？」といった、知識のある人しかわからないような質問はしない。
- ・みんなで調べられる（参加できる）ような項目を取り入れる。
ex. 「このタンポポの種子はいくつあるでしょうか？」
→実をいくつかに分けて（可能であれば人数分）みんなに数えてもらう
→合計して数をだす。
- * 全員に行きわたらない時には、幼い子や、ちょっと寂しそうにしている人に積極的に声をかけるようにする（しかし無理強いはいけない）。
- * この場合ピッタリの人だけが○ではかなり難しいので、258コであれば230～290の間であればOKというようにしたい。

参考：「第3回清里環境教育フォーラム」体験ワークショップby 浜口哲一（1989）

- *ここで参加者がいくつ位の数を書いたか様子を聞き、ワイワイ楽しくかけひきを行なうのもよいと思う。また実際の数を聞いてどう思ったかコメントを求めて、個人の感想を全員の共有のものとしてほしい。
- *発展として、タンポポの種類による種の数の違い、繁殖方法の違いなどの話をして興味をひろげることも可能。

・ **アクシデントがあれば、臨機応変に素材としてとり入れる。**

ex. 雨上がりにカエルがでてきた。そこで……

「このカエルは、帰ってくるまでにどちらの方に移動しているでしょうか？ 1番＝道を越えて向こう側へ、2番＝このままじっと動かない、3番背後のヤブの方向へ、4番＝その他」など。

・ **スケッチをする。**

ex. 花盛りの木を指さして、「この木の葉をスケッチしてみましよう。」

葉のギザギザ具合（鋸歯）がきちんと描けていればOK、というような基準を設けて判定する。

*目的は、自然をよく見てそれを表現することと、違いに気づかせること。このスケッチの後、いろいろな葉をテーマに話をはずませても面白い。

・ **感性を大切にす。**

ex. 「あったかい感じ」「やさしい感じ」などの表現がぴったりだと思うものを参加者にみつけてきてもらい、持ち寄って発表しあう。

*みんな違ってみんないい！自分なりの思いを話せば、全員○としたい。

人数が多くて全員の意見が聞けない時は、2～3人1組で発表しあうとよい。ここでは、それぞれの感じたものを話しあい、違いを認めあう姿にポイントをおきたい。

・ **自然と人のかかわりについて考える。**

ex. 「ここから次の曲がり角までに、人工ゴミはいくつあるでしょうか？ ゴミの数と一番多いと思う種類をマス内を書いてください」と言って、みんなでゴミ拾いをしながら歩く。集められたゴミを基に自然界でのゴミの意味を考えたり（空き缶が小さな虫にとっては墓場になったり、釣り糸が鳥にからんで おきる悲劇など）、ゴミ問題についての話題提起をすることも可能。

・ **ゲーム性をもたせるなら欠番をとりいれては？あともう一步……というところで欠番……つまり、全員×というものがあってもおもしろい。経験的には7か8位がいいようだが……。**



ゴミ・ビンゴ

ねらい：

- ゴミ問題を自分の問題として捉えなおす。
- ゲーム性をだすことで、興味を持たせる。
- 人の意見を聞くことで、新しい視点に気づく。
- 話しあうことで、より深い理解につなげる。
- 標語やポスターづくりなど、具体的な作業を通じて頭の中だけではない総合的な理解を促す。

対象年齢：小学生以上

人数：3人以上

時間：60～90分

場所：野外でも室内でも

必要なもの：B5版程度の紙、ビンゴ用のますめと数字を記入した紙、筆記用具、マジック（またはクレヨン）、模造紙

キーワード：ゴミ、関心、暮らしの問い直し、表現、視点、環境問題



すすめかた：

- 1) 紙を渡し、ゴミを減らすためにはどうしたらいいの
か、そのアイディア・提案を9つ書き出してもらおう。
- 2) 書き出したアイディアに、適当に1～9番号をつける。
- 3) ます目に1～9までの数字のはいったビンゴカード
をくばる。この時初めてビンゴゲームであることを
伝える。これで準備は完了。
- 4) ここからはビンゴゲーム。できれば輪になって、顔
を見あわせながらはじめたい。
ひとりずつ順番に、自分の書いたアイディアを発表す
る。自分と同じ内容のアイデアが読み上げられた
ら、カードのますの番号に○をつける。同じ意味な
のか、違う意味で使ったのかわからない時は、質問
や交渉もドシドシOK。発表者は自分の意図したこ
とが的確に伝わるように、必要を感じたら補足の説
明をつけ足す。



- 5) タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに○が3つ並んだら元気よく「ビンゴ!」と声をかけてもらう。
- 6) 状況を見ながら適当と思われる時にストップをかける。その時点でビンゴの数が一番多い人と、一番○の少ない人を表彰する。
- 7) ○の一番少ない人に、残りのアイデアをあげてもらおう。
- 8) 3～6人のグループになってもらい、自分の用紙に○がつけられなかったアイデアについて発表しあう。
- 9) このグループでゴミを減量するための標語を考え、その標語のポスター（時間によってはラフなデザインだけでもよい）を作成し発表する。



指導上の工夫・留意点：

- ・いきなり「アイデアを出して下さい」と言われても、場の雰囲気によっては難しいことがあります。より豊かなアイデアを出すためには、ブレインストーミング (P. 76参照) を展開したいところですが、ここでは『個人的考え』としてのアイデアを出してもらいたいため、導入は「場の緊張を解きほぐすこと」と、誘導的にならない「素材の提供」程度にとどめておきましょう。ゴミに気持ち向ける「導入」の例として、以下のようなものが考えられます。

具体的に

- ・リフレッシュも兼ねて5分間のゴミ拾いを行ない、持ち寄って簡単に分類してみる。休憩時間を利用して行なうのも良い。

ふり返って

- ・ゴミだと思ふものをどんどん挙げてもらい、それを黒板等にかき上げる。

- ・一週間の生活をふり返り、自分が出したゴミを挙げる。
- ・ここで大切にしたいことは、○のついたことよりもむしろ最後まで○のつかなかったもの、つまり、違った観点からの提案。ビンゴゲームを使うと、ともすれば多数意見の方が“いい”というような印象を与えかねないので十分な配慮が必要。



みつめることが行動への第1歩。思い起こしてみよう。昨日の自分を

地球へのザンゲ

ねらい：

- 自分が地球に対してどんなインパクトを与えているかを、客観的にみつめる。
- いつもは無意識下にある、いけないことの意識をあらためて問いなおす。
- 「いいわけ」をすることで、社会的な環境破壊の構造に気づく
- 自ら改善案を提示することで、自分にできることを意識化する。
- 他の人の意見を聞くことで、ひとりでは気づかなかった問題点や改善の道を見つける。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：40人位まで

時間・時間帯：20～60分・いつでも可

場所：野外・どちらでも可

必要なもの：可能であれば白板または模造紙、
なくてもかまわない

キーワード：ふりかえり、日常、基礎化、改善、
見直し

すすめかた：

- 1) 全員の顔が見えるように、円になって腰をおろす。
- 2) 「この1週間に、あなたが行なったことの中で、地球にイケナイことだと感じたことを1つあげてください。」と言い、名前を言って、順番に話してもらおう。まず、あなた自身のざんげからスタート。なるべくおおげさに、それでいて暗くならないように話す。次からの人は、なるべく、他の人が言ってないことを拾うように促す。この時、別の人に挙げられた内容を黒板などに書いてもらうのもよい。
- 3) 促進者は、出された発言のひとつひとつに、多少オーバー気味にリアクションを返す。たとえば「なに、ひとりでタクシーに乗って家に帰った！そりゃ～たいへんだ、エネルギーも大気汚染も深刻だというのに。地球さんも～しわけない、ごめんなさい！」といった具合に……。オーバーに、明るく、笑いを誘うような運びにしたほうが、参加者はリラックスできて自由な発言をひきだせる。人前に話すということで、参加者自身の問題意識はひきだされているのだから、それに追い打ちをかける“問い詰める”ようなことは言わない。しかし、何が問題だかわからない人がいることも想定されるので、自分なりに問題を感じたことは、繰り返しのリアクションの時に明示する。こころがけたいのは決して暗い雰囲気にはしないこと。遊びゴコロを大切にすすめてほしい。
- 4) 一巡したら、次はざんげした内容に対する言い訳をする。たとえば「だって忙しくて、疲れていて、それに時間も遅かったし……あてにならないバスを待つのがおっくうだったんだもん。おまけに本数が少なくて早い時間におわっちゃうし……私だって好きこのんでタクシー使ったわけじゃないんだよ。それしかなかったんだよ。もっとバスがあれば私だってそっちを利用するんだけど……しょうがないじゃない……」。などと自己正当化して、強気にいいわけをしていく。

- 5) 促進者はざんげの時と同様に、出された意見に対して、同調の意志をユーモラスに表現する。たとえば「そりゃ～たいへんだ！仕事一番、仕事が大事。私も遅くまで仕事をすることがあるけど、まあグッタリ疲れて、あてにならないバスなんか待てるもんじゃない。そりゃ～しかたないよね。あなたはがんばってやってんだもん、バスが少ないのが悪いよ。あなたのせいじゃないよ！……」
- 6) こうして言い訳が終ったところで、「それでは、この現状のなかで『自分として』は、これからどうしていくか」について話す。だいたい、言い訳けを言うなか・聞くなかで、それぞれに気づいた改善案・反省点があるもの。本人の決意をもって、みんなの前で話してもらおう。「確かに、遅い時間にバスを待つのはつらいことだけど、利用者が減れば、ますます本数が少なくなってしまうんですよね。それに、そんなに遅くまで仕事をやっているって、評価されることじゃないし……。結局、朝遅くなって、午前中は仕事にならないことも多いし……。体のためにもよくないし……。これからは、なるべく早起きをして、午前中からしっかり仕事にとりかかって、あまり遅くにならないようにしていこうと思います。そうすれば、タクシーを使うことも少なくなるし、健康にもなれそうだし、お金もかからなくなるし、地球も私も喜ぶ暮らしに近づけるような気がするから！」
- 7) 改善策には、とりたてておおげさなリアクションはいらない。発言者を尊重するようなあたたかな目で見守り、ゆっくりと話を聞いてあげるような姿勢をもつこと。目を見てゆっくりとうなずき、必要を感じれば発言のあとに静かに繰り返す。冗談まじりにワイワイしていた雰囲気を、ここでしっかりうけとめる方向に変える。



参考：第1回日本環境教育フォーラム」体験ワークショップby 川嶋直（1992）

ノアの方舟

ねらい：

- 協力し、アイデアを出し合う大切さに気づく。
- 様々なコミュニケーションの方法について、気づきと理解を深める。
- 生き物の1種としての人間のあり方について考えるきっかけとする。

問題：今ここにそろった動物達は、これからノアの方舟に乗って新天地を求めて航海に出かけるところです。では仲間の鳴き声を頼りに、小さな生き物から大きな生き物の順番に乗船できるように、1列に並んでみましょう。

すすめ方：

- 1) 問題、ルールを1度だけ読む。
- 2) 目隠しを配る。
- 3) 目隠しをしていない状態で、グループで作戦タイムを持たせる。約1分。
- 4) 目隠しをさせる。
- 5) 参加者の間を少し離して、バラバラの順序になるように1人1役、動物の役をわりふる。鳴き声わからない参加者にはグループのメンバー、指導者がフォローする。
- 6) 活動開始。もし時間内(10分以内)に成功したら、ホイッスルの合図を待たずに、参加者を集め、ふりかえり、わかちあいの活動に入る。
- 7) 5～6分経過しても、課題解決がみられない場合、1度全員にストップをかけ目隠しをはずさせて、静かにさせる。静かになったら、端から1人ずつ鳴き声を出すように言ってもいい。その後の話しあいは参加者にまかせ、頃合をみて再スタートさせる。
- 8) ホイッスルの合図でふりかえり、わかちあいに入る。ふりかえりの最中に、参加者が解決法を思いつき、挑戦したがったらやらせても構わないが、その後でふりかえりの時間をとること。

対象年齢：小学校4年生～

時間：15～45分(目的によって異なる)

人数：8～12人程度/グループ

場所：お互いの声が聞きあえる。平らな場所

必要なもの：目かくし(バンダナ、アイマスクなど)

キーワード：協力、聞きあう態度、身体接触

ルール：

1. 目隠しをしている間は人間語は使えません。
2. 目隠しは合図するまではずさないこと。

生き物の例：

ハチ、ネズミ、ヒツジ、ネコ、ウマ、ゾウ、ブタ、セミ、クジラ（シロナガスなどの中～大型種）、ガチョウ、トラ、カ（以上12種）

★クジラはいろいろな声を出す。イルカのようなキュウキュウという高い声の他、低いギューイー、ギーというような声も出す。

解決法の1例：

- ・1人が鳴き始めたら、その間は他の人は静かに声を聞く。
- ・いっせいに場所を入れ替える。

順序の1例：

カ、ハチ、セミ、ネズミ、ネコ、ガチョウ、ヒツジ、トラ、ブタ、ウマ、ゾウ、クジラ

★この順が正解ということではない。「大小」の基準は1人1人かなり異なるはずである。トラとブタなどでは、「長さ」を大小の単位とするなら、トラの方が尾が長いので優勢だが、体積から比べると、ブタの方が大きいことになる。もしかしたら、子供達は、ブタをヒツジよりも小さい生き物だと思っているかもしれない！活動後の授業で、出てきた生き物の大きさをきちんと調べてもよいだろう。「大小」はイメージの範囲で構わない。

わかちあいの内容：

- 1) この活動をやったこと。
- 2) 自分自身は問題解決のために何をしたら、仲間のどのような手助けや発言が自分にとってよい助けになったか？
- 3) 問題解決のためにはどんなことが必要だったか、または必要だったと思うか？
- 4) 環境汚染などで、地球上の生き物がどこか別の星に移住することになった時、人間も移住船に乗せてもらえるだろうか、（理由も含めて）もし、乗せてもらえないならどうすれば一緒に乗せてくれるようになるだろうか、他の解決策はないか？など。



出典：New Jersey School Of Conservation, ASE'S Lesson Plan
より。抄訳：竹市幸恵 生態計画研究所(1994)

すずの音は環境への警笛。そつと網をくぐる時、仲間と心が結ばれる

スパイダー・ウェブ (クモの巣)

ねらい：

- 協力しあうことの大切さと信頼しあうことの重要性を体験を通して学ぶ。
- クモの巣を通り抜けることから、クモという生き物の採餌方法などを理解する。
- 生物が相互に依存しあいながら生きていることに気づききっかけとする。
- みずからが、様々な物事に対し、影響を与えあう存在であることを認識する。
- 自然や人に対して、配慮ある暮らしをしているか問い直すきっかけを考える。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：5～12人程度／グループ

時間・時間帯：20～30分・日中

場所：下生えのあまり多くない林間

必要なもの：タコ糸、すず

キーワード：協力、影響、課題解決、挑戦

ルール：

- ・網をくぐりぬけた者は、スタート地点に戻ることはできない。
- ・通り抜ける際、もし鈴が鳴ったら、全員がはじめからやり直す。
- ・網の上や下を越えることはできない。
- ・同じ穴を何人も通ることはできない。

すすめかた：

- 1) 事前準備として、木と木の間、細いロープ（タコ糸）をクモの巣状に張り、中心部に実際のクモを見立てて、鈴をつける。ロープは、人がやっと通れそうな空白をつくりながら、ゆるみのないようにしっかりと張ること。
- 2) メンバー全員がそろっていることを確認したら、課題とルールを説明する。課題は、鈴を鳴らさないように（中心にいるクモに気付かれないようにして）、全員がこのクモの巣を通り抜けることである。
- 3) 開始の合図をし、直接的な問題解決のための活動を開始する。スタッフは安全確保にまわり、討論などにあまり介入しないようにする。活動時間は10分程度。
- 4) 10分が経過し、課題達成ができなければ、一度活動を中止してどうしたらいいか集中的に話し合うための時間を持つ。成功した時には全員がくぐりぬけた時どう思ったか、どのような行動が助けとなったか、どのように感じ、何を考えていたか、などこの活動を通しての感想をわかちあい、ふりかえりをする。作戦タイムとして時間をとるなら3～4分、ふりかえりなら、5分以上とれるとよい。
- 5) もう一度活動を再開する。活動時間は6分程度。
- 6) 最後の合図で課題解決への活動を停止し、ふりかえりをする。10分程度。

指導上の工夫・留意点

- ・このアクティビティは、仲間との協力がテーマ。スタッフの介入は遠慮しましょう、最低限のルールを伝える以外は、参加者を信頼して下駄を預けるように。
- ・介入という形ではなく、雰囲気盛り上げるための言葉かけはおおいに結構。励ましの言葉や声援、通過できた時のあたたかな言葉かけは場を成長させます。
- ・スタッフは安全確保（P. 82参照）と審判役を務めるが、傍観者ではなく。参加者との一体感を持って臨みたいところです。状況によっては、多少の反則や時間オーバーも大目に見ることがあってもよいでしょう。



出典：New Jersey School Of Conservation, ASE'S Lesson Plan
より。抄訳：竹市幸恵 生態計画研究所(1994)

みんなで気持ちを合わせることが地球号存続の鍵

宇宙船地球号

ねらい：

- 問題解決に向けて意見を出しあうことから、一人では考えつかないようなアイデアがでてくる体験を通して、話しあいの大切さを学ぶ。
- 協力して、成し遂げた時の達成感を味わう。
- 人口問題が地球環境に与える影響について、考えるきっかけを与える。
- どのようにしたら地球に住み続けられるかを問うことから、日常生活の振り返りや、よりよい暮らし方について考えるきっかけを与える。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：1グループ15人位まで

時間・時間帯：20～30分・日中

場所：ある程度の広さのある平地、室内でも可

必要なもの：ロープ（約3～10m）

キーワード：人口問題、協力、課題解決、挑戦

すすめかた：

- 1) 広い平らな場所で、ロープを輪にして置く。輪の大きさは、はじめは無理なく全員入れる位とする。
- 2) グループで、全員が輪の中に入るにはどうすればいいかを話しあう。
- 3) 話しあいの後、実際の活動を開始。ロープを踏まずに10秒間、全員がロープ内に留まることができれば成功。
- 4) 課題達成ができたなら、以下の要点を含んだ話をする。
 - ・今、地球には約54億の人が住んでおり、1日25万人が増加している。
 - ・現在確認されている生物の種数は、150万～160万種。推定では地球上には少なくとも500万種の生物が存在すると言われている。しかしこのままでは、2000年までにこれらの生物のうち15%が絶滅するであろうと言われている。これは実に、年間1000種の割合である。
 - ・人口は1900年には25億人だった。そして2000年には64億人、2050年には100億人に達すると予想されている。
 - ・これから未来の地球にタイムスリップしてみよう！

- 5) ロープの輪を、もつともつと小さくして再挑戦。1回目と同様、話しあい始める。促進者は話しあいには口をはさまず、黙って見守ることが大切。
- 6) 活動中は、ケガのないようサポートにまわる。もし、できなければ時間を決めてタイムアウトにしてもよいが、できることなら成功するまで挑戦させてあげる。成功したらみんなで拍手。



- 7) このワークで感じたことを、自由に話しあうための時間を持つ。小さくなった輪を見たとき、どう思ったか、成功した時あるいは失敗した時どんな感じがしたかetc、どんなことでも聞きあえる雰囲気を大切にする。
- 8) ある程度の意見がでたところで、「みんな、本当の地球にいつまでも入っていただけるようにするには、どうしたらいいでしょう?」。問いかけて、アイデアを出しあう。正解はない。みんながどういう態度で臨んだか、真剣に話しあえば大成功!



参考：

“SILVER BULLETS” Karl Rohnke KEND ALL/HUNT PUBLISHING COMPANY
(宇宙船地球号活動原案：ALL ABOARD掲載)

“New Jersey School Of Conservation, ASE’S Lesson Plan”
「生態計画研究所年報」 第1号 1992年8月

自然への畏敬。いのちに気づくひととき

ナイトハイク

ねらい：

- ・人間主体の社会とは別の、動物達主体の世界を体験する。
- ・「視覚」を抑えることで、普段使うことの少ないその他の感覚を活性化する。
- ・目には見えないものに気づき、他の生きものたちの世界を感じとる。
- ・ひとりで自然や自分と対峙する。

対象年齢：小学校3年生くらい～

人数：6～10人／グループ

時間・時間帯：2時間・夜、日が暮れてから

場所：森や林

必要なもの：ライト、ろうそく、ライター
(リーダーのみでよい)

キーワード：生きもの、感性、暗やみ、畏怖

すすめ方：

- 1) 実際にこの森に棲む生きものたちの話をしてから、懐中電灯なしで夜の森に出発。おしゃべりはしないこととする。
- 2) 森の入口まで来たら、「森は生きもののお家である」、「彼らの世界にお邪魔させてもらう」ことを話し、そおと森に入っていく。
- 3) 闇に目が慣れてきた頃、ろうそくで目の実験。片目を隠してろうそくの炎を少しの間見てもらい、ろうそくを消した後、片目ずつで回りの景色を見る。隠していた目との見え方の違いを知り、「私たちの体が夜の森に適応している」ことを実感したら、さらに先へ進む。
- 4) 目的の場所に着いたら、人数確認の後、ひとりひとりバラバラになって森に入ってもらおう。この時「隣の人が気にならないくらいの距離をとる」よう伝える。気に入った場所で20分間。木に寄りかかっても寝ころがってもいい。とにかくじっとして無理のないラクな姿勢をとり、感覚を全て開いて森の中で過ごす。
- 5) 時間が来たら、合図を送り皆を集める。全員戻っているか、人数確認を確実にこなす。
- 6) 円になって座り、それぞれが感じたこと、気づいたことをわかちあう。どのような感想でも自由に話しあい、聞きあえる雰囲気大切にす。
- 7) 十分なわかちあいの後、来た時と同様に静かに戻る。

参考：川嶋直「日本型環境教育の提案」pp52～53,1992, 小学館

トピック：

あたりまえに人口物に取り囲まれて暮らす私達にとって、自然の中に暮らす野生生物に思いを馳せ、自然の営みを思うのは難しいことかもしれません。しかし、暗闇の動物たちの生活圏にそっと入れてもらうことで、そんな小動物の気持ちに近づけたり、星のまたたきに宇宙の存在を実感できたり…いつもとは違った立場で見つめる自分を感じることでしょう。暗闇は、思いのほか人のところを素直にしてくれます。

<夜行性の動物達>

キツネ：頭胴長57～70cm。日没後や早朝によく活動する。ノネズミ類、鳥類、ウサギなどの動物の他、アケビやヤマブドウなどの液果も食べる。通り道の木などに尿をかけてゆく習性がある。

タヌキ：頭胴長46～58cm。日没後に活動を始め、10時頃に一度休息、昼も出歩くことがある。フンは一定の決まった場所に排泄され、ためグソ状態になる場合があり、この“ためグソ”は時に何頭ものタヌキの共同トイレとなることもある。雑食性で特に甘味のある植物質（柿、あけび等）を好み、動物質のものではカエル、タニシなどの水生動物や、は虫類・昆虫を食べる。また、時にごみ捨て場の残飯を漁ったりもする。木や金網なども上手に登ることができる。

ムササビ：頭胴長40cm。モモンガ同様飛膜を持ち、滑空する。木の葉・芽・液果、堅果類の他、昆虫類も食する。活動時間は、日没と密接な関係があり日が暮れると正確に現れる。「ギキー、ヒョ、ググ」といった鳴き声が聞かれる。

指導上の工夫・留意点

- ・季節によっては蚊、ヌカカなどの発生も考えられるので、防虫スプレー等で予め防備しておいた方が、集中できてよい場合もあります。
- ・下草の状況によっては、出発時に防水シートを渡しておく不安なく参加できます。
- ・夜の森に対する不必要な不安を取り除き、さらに「どんなものに会えるのだろう！」といった期待を高めるような雰囲気作りを心がけます。参加者の興味を引き出すためにも、実施する森に対しての情報（森の成り立ち、そこに住む動物etc）を前もって調べておくといよいでしょう。
- ・森に入る時には、「木も草も生き物であり、森は生き物の塊である」こと、そして「人間以外の様々な生き物の生活圏に、来訪者として“おじゃま”していること」を、きちんと伝えておくことが大切です。
- ・ロウソクの実験は、人間も環境への適応能力をそなえた“生きもの”であることを思い出してもらおう試みです。同時に、意識を向けなくても体はこの森に順応している事実を知ること、さらに森への親近感を高めてもらうというものです。点火にマッチを使うと燃えさしの始末が問題となるので、ライターの方が無難でしょう。現場であわてないように必ず火のつき加減をチェックしておきましょう。伏せておく方の目は強く押し付けると視力の低下を招くので、光が入らない程度に軽く覆うよう注意を与えておきましょう。
- ・ひとりずつ入ってもらう森は、下草が少なく、あまり人工的な明りや騒音が気にならない場所を選びたいものです。また、人数確認は確実にしない、時間がきたら必ずピックアップすることを約束して、不安感なく、ゆったりと過ごせるように配慮しましょう。
- ・適切な開けた森がない場合や、森に入ることに對して不安感の高いグループに対しては、林道沿いに適当間隔を開けながら、ひとりずつ置いてゆく方法でも可能です。
- ・集合をかける時は音声による合図と共に、ライトを上向きにあてるなどして、光を使って集合場所を知らせると分かりやすいでしょう。
- ・わかちあいは、お互いの話が聞き合える10人くらいが適当です。このわかちあいによって体験の質が向上するので、人数が多い時はグループを分けるなどして、個々に対するケアを大切にしましょう。また発言の後には肯定的な反応を返してゆけるとよいでしょう。どんな感想をも受け入れて、皆のものとして共有してゆくような気持ちを忘れずにすすめましょう。

心にしみいる自然体験。大切なものを思います

ひとかけらの森 (A Piece of Forest)

ねらい：

- ・一見、安定して変化のないように見える森が、実は、常に変化し続けていることを感じる。
- ・実生（みしょう）を掘り起こすという行為から、地面の様子・土の感触・根の張り方・土の中の生き物等に気づく。
- ・森の中でひとりの時間を体験することで、自然の心地よさを感じてもらおうと共に、森との個人的な結びつきを持つ。
- ・鉢に実生を植えるという作業を通して、森（土壌構成・樹種etc）を注意深く見る。
- ・各々の感性や芸術性が育てられる。
- ・話しあいをする中で、表現力を高め、他者への尊重の気持ち、新たな発見、等を体験する。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：6～15人程度/グループ

時間・時間帯：60～90分・日中・季節は春が理想的（夏～秋でも可）

場所：下生えのあまり多くない林間、実生の多い広葉樹の森が好ましい

必要なもの：小さな植木鉢

キーワード：感性、ひとりの時間、アート、命のつながり

すすめかた：

- 1) 森の中の適当な場所で、そこの森の遷移についての話しををする。昔の状態（近過去、年配者や郷土資料館で前もって調べておくとよい）。今の状況、これから変わってゆくであろう予想（植生図等で、その土地の潜在的な植生を調べておくとよい）。できれば、それぞれを代表する樹を前に説明できると、より具体的にイメージできてよい。ここで伝えたいことは、「森は常に動いている」という事実。あまり説明的にならず木々に語らせるつもりで行なう。



- 2) 実生（みしょう）の話をする。
「毎年たくさんの種がこぼれ落ちますが、動物や昆虫に食べられたり、土に分解されたりして、芽を出せるものはほんの僅かです。また、やっと芽を出せても、森の中では太陽の光が不足しているので、たまたま“近くの大きな木が倒れる”などの、好運に恵まれなければ、その殆どが1年～数年のうちに消えてしまう運命にあります。そこで、この実生達の救出を兼ねて、鉢の中に新たな森を作ってみましょう！」
- 3) 植木鉢を手渡し、以下の説明をする。
 - ・この鉢の中に今、話した“実生”達を使って、森を表現してみましょう。
 - ・できた作品の鉢は、家に持ち帰り育ててください。
 - ・持ち帰っても育つように、土のこと・植える植物のことを、考えて植えてみましょう。
 - ・もうすぐ消えてしまうかもしれない実生でも命のあるものです。いちど採った芽は気に入らないからといって、捨ててしまうようなことのないように。掘り採る前には充分吟味してからにしましょう。
 - ・40分後（任意でよい）に合図をしますので、できた作品を持って、もう一度ここに集まってください。なお、制作にあたっては他の人と相談するようなことなしに、自然と対話しながらすすめてみましょう。
- 4) 質問があれば受け、声が聞こえないほど遠くに行きすぎないように注意した後、開始の合図をする。それぞれ森に散ってもらい、スタッフ自身も自分の鉢を完成させる。
- 5) 予定時間の5分前に「5分前なのでそろそろ仕上げてください」と声をかける。
- 6) 集合をかけ、全員集まったことを確認した後、お互いの作品が見える程度の円になる。
- 7) まず、指導者自身の作品から発表。タイトルがつけばそれを伝えて、作品を見せながら、話を始める。どうしてこの苗を選んだのか等、作品に対する“思い入れ”と共に、根を掘るときに気づいたこと、作品を作ってみての感想なども加えるとよい。どんな些細と思われることでも、言いあえ、聞きあえる雰囲気大切に作る。
- 8) 順々に発表しながら、話を聞いた後、全体を通してどのようなことを思ったかなどをわかりあい、活動を終了する。

指導上の工夫・留意点：

- ・鉢の口径はせいぜい10cmまでにしましょう。またこのアクティビティは「救出」と「アート」であって「盗掘」ではないことは参加者に十分伝えておきたいところです。
- ・参加者は鉢づくりに夢中になって、つい足を伸ばしてしまうもの。人数を把握し、集合時には必ず確認をしましょう。
- ・作品づくりに集中させるために、もしも蚊が多いようであれば、防虫スプレーを用意するとよいと思います。
- ・ここでは「森を表現する」というテーマとしましたが、「鉢植えアートをつくる」「鉢に自分の姿を映す」など、テーマを変えて行なうことで可能性が広がります。

参考：大嶽隆「環境学習ガイド」p8,1991,小学館
「第8回レンジャートレーニングキャンプ」by 大嶽隆(1990)

森のシェルター作り

ねらい：

- ・みんなで話しあうこと・コンセンサスをとることの重要性を知る。
- ・適切な状況判断について考える。
- ・自然のしくみや巧妙さを知る。

対象年齢：小学校4年以上

人数：3人以上

時間・時間帯：1時間・いつでも

場所：室内

必要なもの：アイデア表、筆記用具、ホワイトボードや黒板など

キーワード：サバイバル、コンセンサス、調和

準備：

シェルター作りに向かうための物語を考える

すすめかた：

- 1) 目をつぶらせてシェルター作りに感情移入させるような物語を聞かせる。できれば、テープや効果音を取り入れ、参加者の気持ちを高める工夫をしたい。ストーリーの要点としては、
 - ・旅行中に小型飛行機の事故にあって原生林に墜落、生き残ったのはただ1人。
 - ・日が暮れると気温が急激に低下して、このままでは凍死してしまう。
 - ・生き残るためにはシェルターをつくらなければならない。
 - ・どこからともなく謎の老人があらわれ、シェルターづくりのアイデアを聞き笑う。そして以下のメッセージを残して消える。
「自然の声に耳を傾けよ、すべてはリスが教えてくれるだろう」
- 2) 老人に話した、6つのアイデアを書いた用紙を渡す。個人のワークで、この中で誤ったアイデアと思われるものに×をつける。
- 3) チェックがおわったら4～6人くらいのグループになりグループ集計表に記入。そののち、グループとしての意見を出すためにコンセンサスをとる。
- 4) 各グループの意見を発表してもらい、結果をホワイトボードなどに書き出す。
- 5) 正解を解説つきで話し、個人の判断とグループの判断とどちらが正解が多かったか（生き残る確率が高くなったか）聞く。正解率が上がったグループとそうでなかったグループとで、グループ討論の雰囲気話を話してもらおう。
- 6) ふりかえり用紙を用いて個人のふりかえりを行った後、グループでのわかちあいを行なう。（別紙参照）

6つのアイディア

誤りだと思うアイディアに×をつけてください

- a) シェルターの入り口は必ず、真南に向けること（暖かい空気は南側からくる）
- b) 寝ごちのよさ、体と地面のフィットの仕方を考えると、窪地や、斜面と斜面にはさまれた谷間は体を包みこんでくれるのでよい。また体温を逃しにくいので最適である。
- c) シェルターをつくる際、針葉樹の群生するエリアを選ぶことが基本である。
- d) 飲料水の確保は、サバイバル条件下では優先順位の高いものである。シェルターの位置は、水源から30m以内にとどめる。
- e) シェルターのサイズは（もちろんあなたの体力と相談しながら）暖かい空気の層を確保するためにも、少し大きめの寝返りをうてるサイズが適当である。
- f) シェルターを覆う屋根の材料は、水をはじく緑の葉のたくさんついた木を利用し、それを何層にも重ねれば多少の雨も心配ない。

指導上の工夫・留意点：

- ・物語はこのワークの導入にあたるので、参加者の興味を引きつけるようなストーリーやセッティングを工夫して考えてみましょう。
- ・グループコンセンサスをとる時は、集団決定の留意点（P.74参照）を、全員で確認してから始めるようにします。
- ・6つのアイディアの解答は以下の通りになります。
 - a) 保温のためには、なるべく風が入らないようにするのがよい。斜面の状態や川の位置によって一概には言えないが、基本的には東向きがよいとされている。→×
 - b) 窪地や斜面は湿っていることが多く適さない。また、雨の時に水が流れこんでくる危険性がある。→×
 - c) 探しているうちに体力を消耗してしまう。雨をさけるためにはむしろ広葉樹のほうがよい。→×
 - d) 一晩くらいなら水に固執する必要はない。それよりも乾いた安全性の高い場所を選ぶことが大切。→×
 - e) 暖かい空気の層はなるべく動かさないように、ぴったりの大きさが適当。→×
 - f) 生木はシェルターにつかうと呼吸作用でびしょりとぬれてしまう。枯れた葉は多少の雨を吸収してくれるのでよい。→×

*ここで考えたいのは、「体力・体温を温存して、いかに一晩すごすか」ということです。このことに注意を集中させることで、おのずと解答が得られます。

発展として実際にシェルターを作ってみるのもよいと思います。頭で考えたことと、実際に作るのとではどんな違いがあるか体験し、森の中でのワークを通しての様々な気づきを大切にしましょう。さらに、このシェルターで一晩過ごすことも考えられます。また一晩とはいかなくても、夜の時間に、この森でひとときを過ごすのはとても意味深い時間となることでしょう。

見なれた街がワンダーランドに。不思議の種を持ってでかけよう

町のおもしろ探検隊

ねらい：

- 日常生活を視点を変えて見ることから、生活の問い直しをはかる。
- 話しあいの中から環境に対する価値観を育てる。
- 都市生活と自然とのつながりに気づく。

対象年齢：小学生以上

人数：2～10人/グループ

時間・時間帯：6～7時間・日中

場所：町の中

必要なもの：B4版の紙、マジック、カメラ、
地図、模造紙、筆記用具

キーワード：日常生活、視点、発見、つながり

すすめかた：

1) そののかし

町中の興味をひきそうなものを、スライド上映する。例えば、自動販売機の列、幾何学模様の生け垣、信号を待つ人の群れ、マンホールのフタ……普段なにげなく見ているものでも、そのひとつを切りとって見せられるとハッとするもの。町の思いがけない顔を集めて、参加者の興味を引きつける。

2) チーム分け

B4版程度の紙とペンを各自に渡し、どんなテーマで町を探検したいか書いてもらう。テーマがすぐに思い浮かばない人はスライドの中で、特に強い印象を受けたものなどでもかまわない。全員が書き終わったら、輪になって順番に書いたものを見せ、発表する。その後、テーマが似ていると思った人、あるいは一緒にやってみたいと思う人と個人的にかけあい、数人のグループをつくる。

3) 作戦会議

グループごとにウォッチングの視点について作戦をたてる。ここでは、ブレインストーミング（P.76参照）などの手法をとりいれ、活発な意見をひきだしたい。

4) ウォッチング

各グループに地図とカメラを渡し、グループごとにウォッチングにでかける。

5) 昼食

食事の間に撮影済みのフィルムをスピード現像プリントに出す。

6) まとめ（1時間）

グループごとにウォッチングしたことを写真なども使って、模造紙にまとめる。

7) 発表会（1時間）

発見、驚き、感想なども含めて、全員で今回の成果をわかちあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・そそのかしで用いるスライドは、参加者自身がテーマをみつけるための素材提供なので、様々な視点を網羅できるようにしたい。参加者にオヤ！？と思わせるポイントのひとつは視線を変えて撮ること。ネコの視線、カラスの視線……ちょっと高さや角度を変えるだけで思いがけない世界が広がります。
- ・また1枚の写真に語るテーマは1つだけに絞るよう心がけましょう。あれもこれもと欲ばると、散漫でインパクトのない写真となるので注意します。
- ・スライドで、ある程度こちら側の視点を伝えることが可能となります。しかしあまりに意図的だと参加者の創造力を奪いかねないので、メッセージ性はほどほどにしましょう。以下にウオッチングとしての例をいくつか示します。イメージを豊かに広げて、楽しいウオッチングができるように、そそのかしをすすめましょう。

○のらねこ探検隊＝町に落ちているゴミ、ゴミ集積場、ゴミ箱ウオッチング
→何がゴミなのか、ゴミそのものに対する再認識とゴミを出す自分達の生活を問い直す。

○自動販売機探検隊＝自動販売機の徹底調査とマップ作り。
→数の多さ、消費電力、資源（アルミ缶）についての気づきを誘い、生活を見直す。

○買物探検隊＝夕食のおかずを大型スーパーと八百屋等の小売店で購入。
→値段の違い、売りかたの違い、会話の違い、添加物についてなどをレポートすることで、売ること、買うこと、食べることについての関心を高める。



参考：高田研「日本型環境教育の提案」pp82～83, 1992, 小学館

暮らしを支えるものに目を向け、地球と自分のつながりに気づく

わたしのサイクル

ねらい：

- 自分の暮らしが、どのくらいの地域（世界）とかかわりの中で成り立っているのかを実感する。
- 環境問題と自分とのかかわりに気づく。
- 他の人と絵を描くことで、意見・知識・考え方の交流がはかれる。
- 自分たちの暮らしが、何によって成り立っているのか、その社会性に目をむける。
- 環境問題の複雑さと、問題点を認識する。
- 地球と自分とのつながりを確認する。

対象年齢：小学校高学年以上

人数：3人以上

時間・時間帯：60～90分・いつでも

場所：室内でも

必要なもの：B5版程度の紙、筆記用具、自然界の循環の図、模造紙、マジック

キーワード：食物、ゴミ、物質循環、つながり依存

すすめかた：

- 1) 紙に今朝のメニューを書きあげてもらおう。
- 2) 書き出したメニュー表をもって、なんとなく似ていると感じられた人同志で3～5人のグループをつくり、そのグループとしてのメニューを決めてもらおう。
- 3) グループごとに模造紙とマジックを渡し、メニューにあげられたもの（食べ物・水・エネルギー）がどこから来て、どこへ行くのか（尿尿・排水・ゴミ）、その循環の絵を描いてもらおう。描き方の方法は、まず、自分（人間）の絵を中心に描き、→でその流れがわかるようにする。見本として、自然界の循環図を示すとわかりやすい。このワークのキーワードは物質循環。できるだけ循環の輪に意識が向くように「どこで循環が成り立っているか」「循環の輪を成り立たせるためにはどんな工夫が必要か」などの言葉かけをするとよいでしょう。

- 4) 各グループごとに循環の絵を発表する。



参考：角田尚子「環境学習ガイドブック」pp2-2～2-3、1992、(社)日本ユネスコ協会連盟

指導上の工夫・留意点：

- ・考えること・話しあうことを重視したアクティビティなので、参加者同志の自由な意見交流がはかれるような雰囲気ができてから、行なうようにしましょう。新しい発想を湧かせるという意味では、体を動かしてリフレッシュできるものを行なってから、このアクティビティに入るのが望ましいかもしれません。
- ・このワークは、興味の広げ方によっては、かなり深い活動となるので、次へどうつなげていくのか、その流れを考えて質問の言葉を選ぶようにします。例えば、「世界とのつながり」を次の発展のポイントとしたいのであれば、どれくらいの距離（県内？国内？世界？）とのかかわりがあったかを問いかけてみる……といった具合に。また、このワークを…、人間の置かれている位置を認識させるための「導入」として用いるのであれば、始めに時間を明示しておいてテンポをもって進めていくとよいでしょう。
- ・物質循環について、植物を草食の生き物が食べ、それをまた肉食の生き物が食べ……それらの死体を土の中のバクテリアが分解して、再び植物に取り込まれ循環する……といったサイクルのことは頭の中ではわかっているかと思えます。では『あなた』の暮らしはこのサイクルにどれだけ添っているでしょうか？との、問いかけで、頭の中の知識を自分のこととして考えてもらうことが、このサイクルの図を描くことの目的です。
- ・自然界の循環が示すように、この循環に乗っている限りゴミも環境問題もありえません。この図は自然界の物質循環を妨げないように暮らしていけば、地球は持続可能だということを教えてくれます。そんな中であって“人間の活動の何が問題なのか、どうしていけばいいのか”といった根本の問題を認識するのに、この『図』という具体的な表現物と、それを目の前にしての話しあいは効果的です。抽象的で自分の問題としてとらえにくい問題は、目に見える具体的な形にすることで、より身近に感じるができるもの。地球と自分とのつながりや環境問題を、より身近なものとしてひきよせるのに効果的な活動です。

限られた資源

ねらい：

- 他者の立場に気づくこと。
- ひとりで解決できることと、協力しなければできない問題があることに気づく。
- 協力することの大切さ、楽しさ、成し遂げた時の達成感を味わう。
- 日常生活と、今地球に起こっていることとを結びつける。

対象年齢：小学生以上

人数：10～40人位

時間・時間帯：30～40分・いつでも

場所：野外でも室内でも

必要なもの：マジック、模造紙、人数分のイス

キーワード：課題解決、協力、挑戦、有限性

すすめかた：

- 1) 参加者に「生活に必要なだと思うもの」をあげてもらい、模造紙あるいは黒板に書き上げる。（テーマを決めて、食べ物・電気製品・娯楽などのジャンル別にあげてもよい）
- 2) イスを外向きに円形に並べ、以下の説明を行なう。
 - ・このイスは、ここにあげられたようなあなたの“今の暮らし”を支えるのに必要なものだと考えてください。音楽が止まったら、自分の取り分を確保するためにイスに座ります。
 - ・現在の人口は54億ですが、1日に25万人が増えつづけています。1回ごとに1日が過ぎていくとして……各回ごとにイスを減らしていきます。座れなかった人は輪の外にでてください。最後まで生き残れた人が勝ちとなります。
- 3) 最後の1人までゲームが進んだら、以下の説明をし、ルールを変えて行なう。
 - ・音楽が止まったらイスをはずしていくことは変わりませんが、今度はみんなで助け合って暮らすことにしましょう。
 - ・ここでは、イスに座れなかった人は、座っている人にヒザに座らせてもらうことにします。
- 4) 最後のひとつのイスに全員が座ったら終了。全員あるいは3～5人のグループで「今のワークの感想」と「少ない資源で仲よく暮らすためにはどんなことが必要だと思うか」を中心に話しあいを行なう。

指導上の工夫・留意点

- 話しあいの展開例として、以下のような質問を投げかけていく方法も考えられます。この時も、質問をたて続けにしていくのではなく、自発的な流れを尊重していきましょう。
 - ・1回目と2回目のゲームでは、どちらがおもしろかったか？
 - ・はじめのゲームで外に出された人（時）はどんな気持ちでしたか？
 - ・イスを奪い合う時にどんな気持ちだったか？
 - ・勝った時、負けた時どんな気持ちでしたか？
 - ・2回目のゲームでヒザに座った時どんな感じがしたか？
 - ・全員でひとつのイスに座った時にどう思ったか？
 - ・実際に地球の上で1つのイスしかなくなったとしたら、どういう工夫が考えられるか？
 - ・今のワークでどんなことを感じたか？
- 身体接触を伴うこのワークは、参加者同士の緊張を解きほぐしうちとけた雰囲気をつくりだすことができるので、アイスブレイクとしての利用が考えられます。伝えたいテーマによって、設定を変えての応用も可能。人間が利用できるパイは限られていること、このままでいけば輪の外にでなければならぬものがでてくること（実際に原住民と呼ばれる人はすでに住む場所も、食べ物も奪われている）を認識させるのに有効です。



参考：スーザン・ファウンテン「Learning Together」1994, 国際理解教育・資料情報センター出版部(ERIC)

鬼ごっこを通して食物と生命のつながりを感じよう

サイレント・スプリング

ねらい：

- 具体的に食物連鎖について理解を深める。
- 毒物が食物連鎖の果てにおよぼす影響について例をあげ、説明することができるようになる。
- 人間も周囲の環境に影響を与えたり与えられたりして生きていることに気づく。
- 生態系の微妙なバランスに気づく。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：10人以上

時間：30～45分

場所：走りまわったり、転んでもけがをしにくい場所

必要なもの：適当な大きさの袋、1人30枚以上の紙切れ、色付き爪楊枝、普通の爪楊枝、バンダナ（リボン）

すすめかた：

- 1) 学習者にこの活動が、食物連鎖についてのものであることを話す。もし、食物連鎖という言葉に馴染みがなければ、どんなことを指すのか解説する。
- 2) 参加者を3つのグループに分ける。割合は約1：3：9。例えば参加者39人であれば、3羽のタカ、9匹のネズミ、27匹のバッタということになる。それぞれの役が分かるように、バンダナやリボンなどをつける。なお、バッタ役には袋を与える。
- 3) 参加者にルールを説明する
 - ・「開始」の合図でバッタは、餌（爪楊枝）を袋の中に集める。「ストップ」の合図で餌集めを止める。その間、ネズミ、タカ役は、様子を見守る。
 - ・次の合図でネズミ役が、餌（バッタ）を捕らえに出る。捕らえられたバッタは、持っている袋をネズミに渡し、エリアから外れる。
 - ・次の合図でタカ役が餌（ネズミ）を捕らえに出る。捕らえられたネズミはタカに袋を渡してエリアの外に出る。バッタで生き残っている者は、採餌を続けてよい。

トピック

農薬は、生態系のシステムに従い生物濃縮されながら長期間残留する。もし、殺虫剤や農薬がついていた場合、どんなことが想像されるだろうか？

たとえ天敵に捕食されなくても、農薬の付着した餌は確実に、影響をおよぼしている。そして、この第一次消費者の汚染は、生物全体の問題とつながっている。例えばタカなどの高次消費者は、天敵による捕食の心配はなくても、餌となる生き物が汚染されていれば、高度なレベルでの汚染を受けることはまちがいない。汚染物質の濃縮のため、孵化しないもの、殻が弱く抱卵中につぶれてしまうもの。また、誕生しても虚弱であったり奇形がでたり……といった現象が現れている。この結果、生息数の現象や生態系のバランスが崩れることも想像にかたくない。

4) 活動開始。バッタ役に後ろを向いてもらい、餌になる爪楊枝を活動範囲にばらまき、合図をして始める。順次ネズミ、タカの合図を送る。

5) まとめ

- ・ 適当な時間が経過したら活動を終了し、全員円形に集まる。
- ・ 袋を持たない人に、何の役をしていて、誰に食べられたのかを尋ねる。
- ・ 袋を持った人に、中味を開け、中の食べ物がどのくらいあるかを数えてもらう。その時、色つきのものと自然色のものとを分けて数える。どの生き物が、どれだけのもを食べたかリストにする。
- ・ 色つきの紙は農薬や殺虫剤などが付着した食べ物（草）であることを説明する。食べたものが色つきだったら、その生き物は体調を崩したりし、死んでしまう可能性があることを話す。同時に、もし殺虫剤をまかなかつたら、農作物をバッタなどに食べられて収量が減り、農家の収入が減少したり、収量が減少する可能性があることも話す。
- ・ この活動から何を感じたか、どんなことを考えたか、体験したことを話しあう食物連鎖の働きや、生物濃縮がもたらす結果などについてまとめる。



指導上の工夫・留意点：

- ・ 例えば、条件として、“楊枝の数、バッタ5本以下、ネズミ10本以下、タカ15本以下、および色つき楊枝3本以上で死亡”。といったように決めて、袋の中身を数えるのも、より生き残りの厳しさを理解する上ではいい題材となることでしょう。
- ・ 図鑑等を渡して、役割の各生きもの“おめん”などを作ってから、このアクティビティに入ると、よりひろがりのあるたのしいものになることでしょう。
- ・ 時間的には、バッタの採餌を約30秒とし、あとは適宜、様子をみながら調節するようにします。目安としては教室くらいの広さで約15秒ほど。ネズミ役が、1～2匹のバッタを食べることが出来た時点で、タカが登場するくらいの時間配分にするとよいでしょう。
- ・ 役割は、できれば参加者の任意で決めてもらいたいところですが、人数の調整がつかない時は、参加者の自主性を尊重しながら適度な介入が必要とされます。
- ・ バリエーションとして、例えば逆の視点で1：3：9といった割合を考えてもらうこともできます。これには、全員好きな役に就かせて一連のアクティビティを行い、どういう割合ならば全体の生き残りの数が保てるか考えてもらいます。話しあいと挑戦を繰り返して、結果を表にしながら、自然のしくみをみつける……といった課題にはいかがでしょうか。生きものの“つながり”や“相互依存”について考える、きっかけとなることでしょう。

参考：!!Project WILD!!, Western Regional Environmental Education Council, 1983.
抄訳：生態計画研究所, 1994

みんなの池

ねらい：

- 土地利用の違いにより自然環境への影響に気付く。
- 生活様式の変化に伴う環境への影響に気づく。
- 自己評価するきっかけをつくる。
- 異なった立場を演じることにより、他者の立場への理解を深める。
- 人間と異なる環境に生きる生物の、生活や存在についての認識を深める。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：5人位／グループ、全体では35人位。

時間・時間帯：40分～・時間はグループ数等を考慮する。いつでも可能。

場所：室内・野外可・

必要な物：各グループごとに30cm平方の紙、池を描いた紙を各1枚、クレヨン、色鉛筆、色ペン適量、建物や土地利用を示した切抜きを各1セット、のり、はさみ、着脱可能なテープ

キーワード：湿地、土地利用計画、他の立場への理解

すすめかた：

各々のグループで、描かれた池の周りに、建物や土地利用の切抜きを貼り、「みんなの池」を創作する。

- 1) 切抜きなどを、必要な枚数コピーしておく。
- 2) 活動の内容の説明をする。土地利用を決定する際には、この美しい水域を健全な状態で保全する責任があることを伝えておく（この活動での重要な原則）。
- 3) 集団をいくつかのグループに分け、各々が池周辺の土地利用に、特徴ある関わり方をしていることを説明する。例えば、「居住者」、「農家」、「ガソリンスタンドのオーナー」、「実業家」、「公園課職員」、「現像所の代表者」などの設定が考えられる。他に、その地域において重要と思われるものを加えてもよい。この時、彼らがこの土地をどのように利用したいか、それぞれの立場を明確に整理する。居住者……緑の多い、静かな環境に住みたいと思っているが、池に発生する虫が多く、もう少し虫がいなければいいと考えている、等々。土地利用計画を作る時に、どんな利用をしているかということが、選択の重要なポイントとなる。
- 4) 土地利用の切抜き、30×30cmの無地紙、池の絵など必要な材料を各グループに配り、建物などを切抜き、準備をする。活動を始める前にテープで輪を作り、切抜きの裏側につけて取り外しできるようにするとよい。準備ができれば、活動の具体的なルールを説明する。

ルール

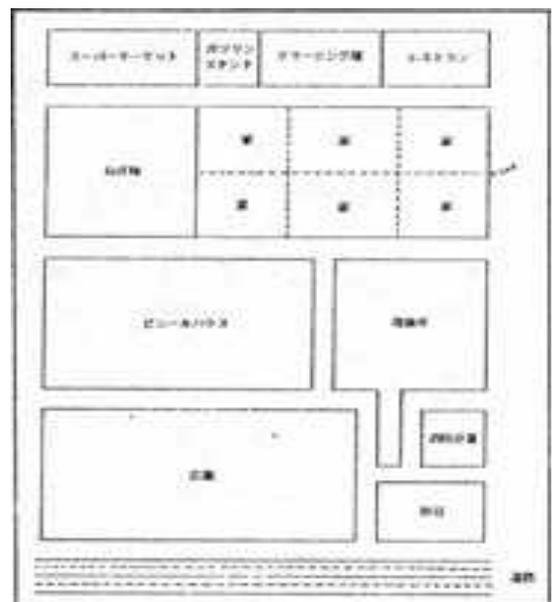
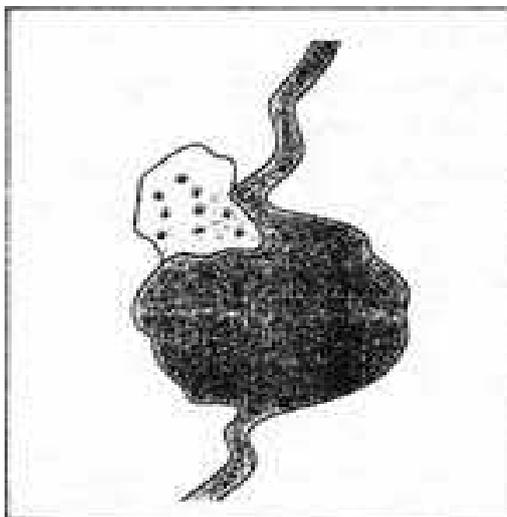
- ・家や畑など、切り抜いた土地利用のすべてを使うこと
- ・土地利用は隣接してもいいが、重ねてはいけないこと
- ・グループの中で、他の土地利用内容を加えてもいいこと
- ・野生生物の生息地は、保全されるべきであること
- ・グループすべての人間が同意すること
- ・土地利用は、水面は使わないこと

- 5) 各々の役の立場から、土地利用の利点・欠点両面からのリストを作る。例えば、田畑は食糧生産や、経済価値などの利点を生み出すが、農薬汚染や地力の低下を招くこともある……といった具合に、個々の土地利用の結果をよく考えられるように、全体での討論を行ない、黒板等に利点・欠点を記録し、全員の共有の知識とする。
 - 6) 活動を開始する。課題解決に真剣に取り組むために十分な時間をもつ。促進者は土地利用選択のために討論を励ますこと。
 - 7) 各グループごとに、提案した土地利用計画の中間発表を行う。簡単な作業の進行状況と問題点、周囲への影響予測などを報告する。グループ内で影響の予測ができないようなら、発表時に全員で話しあうとよい。各々のグループで予想された結果や問題点に、類似性が見られることが多いので、黒板などに書き留めておく。野生生物の生息地では、土地利用計画は池の汚染を最小にするように考えることが重要な課題である点を再度確認する。
- 8) 各グループの提案をさらに深めるために、いくつかのポイントに沿って討論する。例えば、もし工場や様々な職業を閉鎖させたり、休業させたりすると町の経済基盤が破壊されること。農業を放棄すると、食糧の供給や雇用、農業副産物の減少、衰退に影響することなどを指摘する。また、農地はいくつかの野生生物に休息地を供給するが、湿地を干拓して農地にするなら、その結果として野生生物の休息地を失うだけでなく、その他の湿地ならではの重要な価値を失うことになる……など。
- 9) 話しあいの結果をふまえ、各グループで、可能性のある土地利用計画を完成させる。色を塗ったり生き物のいる絵を描いたりして、楽しく仕上げるような工夫をしたい。促進者は、グループ内の討論が、同意の方向に進むように促したり、個人的な攻撃に陥ることがないように気を配る。
- 10) 作業がほぼ終了したら、中間発表で出された問題点のリストに従って自分達のプランをチェックし、各グループごとに、どんなプランになったか発表してもらおう。プランの内容を皆で分析し、良い点を指摘したり他の方法を考えたりする。各々の解決方法は、完璧ではないかもしれないが、池のダメージを少なくすることで可能なことは、きちんと指摘する。
- 11) 活動を通じて、わかったことや、感じたこと、考えたことなどを話しあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・ひとつのグループの大きさは、全員の意見を出しながら作業を進める関係から、多くとも8人以下、5～6人が適当だと思われる。
- ・土地利用に関わる人々の、池との関わり方の情報を整理し、把握しておくこと。湿地環境を使ってこの活動を行う時は、利水・排水、経済生産、土地面積、環境の特殊性などが土地利用に関わり方と密接に関係してくる。
- ・グループが活動に集中し、その中から自然にリーダー役が出てくるのはかまわないが、促進者が強制的に「君は班長だから」とか、「やりなさい」と命令してはいけない。
- ・この活動では、よりよい方法を自由な話しあいの中から見つけだしていくことと、それに対する評価の目を持つことが強調されている。十分な時間をとり、しかも間延びしすぎないように時間配分をする。
- ・「みんなの池」は、勝者のない活動であるといえる。ポイントは、土地利用計画に際して、池の汚染を最小にするように考えること。野生生物にとっては、人間が土地利用開発のために介入しないほうが生存に有利な場合も多い。どのような計画にしる、人間が介入する以上、「これが一番正しい方法」などと単純に評価しないこと。
- ・目的や対象年齢によって、台紙の大きさを調節する。限られた面積の中での利用を考えるのが、この活動の重要な要素の1つといえる。ちなみに、30cm四方の紙には、土地利用シートの切抜きすべてをのせることは充分可能である。
- ・バリエーション・発展として、以下のようなものが考えられます。
 - a) 池をさらに地域的に広げて、小川や、池の下流にトンボの生息地があるとか、海に流れ込むように設定するなど、活動の範囲を広げてみる。
 - b) 湿地以外の環境に変えたり、建築物や土地利用の内容の変更、創造をすることも可能。その際は、環境に適した土地利用方法や、現実の土地利用に当てはめてみるなど、準備をしっかりと行なう。
 - c) 想像上の池だけでなく、自分達の身近な湿地環境がどのようになっているか、保全対策や運動はあるのかなど、地域社会を見つめ直す活動につなげることもできる。
- b) 校庭などの一角に、湿地性の生息地（池や小さな流れなど）を創出してみる。

土地利用の切抜き例



何気ない行動が、環境に与えるダメージを実感

誰が川を汚したの？

ねらい：

- 私達の水の利用方法や日常生活が、水を汚染する可能性も持っていることに気づく。
- 前向きな行動が、汚染を防止する手助けになることを認識する。
- 環境保全は、一時のイベントではなく、私達の日常習慣のいくつかを変える継続的な要求であることを実感する。

対象年齢：小学生以上
人数：役割の数にあわせて10～30人位
時間・時間帯：2時間位
場所：野外・室内可
必要なもの：透明な容器（2リットルのペットボトルなど）、人数分のフィルムケース
キーワード：汚染、水利用、対策

事前準備：

ラベルを貼った黒いフィルムケースを用意する。ラベルには、ストーリー中での役割を書いておく。フィルムケースの中身は、役割に関係のあるものを入れておく。

役割と内容物リスト例：

役割（フィルムケースでの表示）	中身
工事現場	土
木	枯れ葉
モーターボート	植物油
ピクニック	ラップ、お菓子の包み紙
バーベキューパーティー	プルタブ、王冠
釣人	絡まった状態のテグス
農家	肥料（重曹などで代用も可）
ブタ小屋	濃い泥水
セメント工場	お茶に小麦粉を加えた水
古い家の持ち主	黄色い水かトイレペーパー
洗濯機	せっけん水
火力発電所	食酢
正体不明の液体	赤や青色の水（食紅などで着色）

★フィルムケースの中身はプログラム終了後の処理を考えて、害のないものにしておくこと。

すすめ方：

- 1) 導入：特定の川の水源などのスライドやビデオを上映する。
- 2) 背景となる知識：その川の歴史（どのように人々と関わってきたかなど）の話をする。
- 3) 展開：現状のシミュレーション。
- 4) まとめ：シミュレーションに基づき、「誰が川を汚したのか?」「川の水をきれいにするにはどうしたらいいか?」などについて話しあう。

シミュレーションのすすめ方：（上記すすめかたの展開～まとめにあたる）

- 1) フィルムケースを渡す
フィルムケースを分配する際は、「フィルムケースを開けてしまわないこと」「自分の役割を他の人に教えないこと」をあらかじめ伝えておく。
- 3) 手順の説明
これから川の話をする事と、自分の持っているフィルムケースの名前が話の途中に出て来たら、容器の中に、ケースの中身を開けることなどを説明する。
*話の途中で、もし、水がきれいだったら……ということを考えさせるために、いくつかの質問をする。「彼らはその水を飲んだのでしょうか?」「泳いだり、釣りをしたり、ボートに乗ったりしたのでしょうか?」など。
- 4) 話しあい
一連のストーリーが終わった後、「誰が川を汚したのか」をキーに、どのようにしたら川を汚さずにいられるのか、などを話しあう。



川の話の内容例：

今から皆さんにお話するのは、現代の〇〇川のお話です。皆さんは、このお話の中の重要な登場人物の一人です。今から、皆さんの役が書いてあるフィルムケースを、1人ひとつずつ取ってもらいます。自分の役は、出番が来るまで、他の人には秘密にしてください。フィルムケースの中には、皆さんの役に関係がある「もの」が入っています。ケースの中身は何か、考えるためにケースを振ったり、叩いたりしてもかまいませんが、まだ、フタは開けないでください。お話の中で、自分の役が出て来たら、フィルムケースを持って、前に出て来て下さい。

今、皆さんの前にある水は、〇〇川の水です。今日はこれを〇〇川だと思って下さい。では、これから、1994年の〇〇川の話を始めます。

水源から流れ出した、小さな小さな一しずくであったものが、たくさん集まって川になります。〇〇川の水は〇昼夜流れ流れて、〇〇湾にそそぎます。

晴天の日が続いた後、雨が降りはじめました。川岸の工事現場から、雨に混じって、土が川に流れはじめました。「工事現場」のフィルムケースを持った人はこちらにどうぞ。（フィルムケースの内容物を透明な容器に開けてもらう）。

雨は次第に激しくなり、風も出て来ました。強い風が森を揺さぶり、木の葉を川に落としました

「木」のフィルムケースを持った人こちらにどうぞ。

（フィルムケースの内容物を透明な容器に開けてもらう）

Q：皆さんはこの水を飲んでも安全だと思いますか？泳ぎますか？ボートやカヌーには乗りますか？野生生物達にとっては安全でしょうか？
<以下この要領でストーリーをすすめる途中で、各役割の人に出演してもらう。また、話の所々でQ：の問いをする>

やがて太陽が顔を出し、暖かくなったので人々が川に遊びに来ました。モーターボートが、行ったり来たりして、エンジンから落ちた油が水の中に混じりました。ボートは、岸辺でバーベキューパーティーをしている人達や、ピクニックにきた家族連れの前を通り過ぎて行きました。その人達が岸辺に捨てたゴミは、次の雨で流れ出る雨水で、川に流されていくでしょう。

岸辺で釣りをしていた人の釣り糸が、木に引っ掛かって切れ、絡まった糸が川に落ちました。

川に沿って農家があります。農家の人は、畑に肥料を撒きました。いくらかの肥料は、雨で洗われ川に流れ込みました。農家の裏には、ブタ小屋があります。雨が、小屋の周りを流れ、こぼれ落ちていた飼料を溝に流しました。溝は川にそそいでいます。

農家の下流には、セメント工場があります。雨水は、工場の中を流れて、セメント混じりの水が川に流れ込みました。

町から離れた丘の上に、川を見下ろすように立っている一軒の大きな古い家があります。その家は、町の下水処理システムとはつながっていません。家からの汚水は、その家の地下にある浄化槽の中で処理されています。しかし、その家の持ち主は、浄化槽の配管の一部にヒビが入り、そこから汚水が地面にしみ込み、川に流れているなんて知りませんでした。

その家に住んでいる人達は、毎週、洗濯機で洗濯をします。壊れた配管が、せっけん水を川に流します。もし、洗剤の中にリン酸塩が含まれていたなら、その成分は川の水草を異常に成長させ、自然のバランスを崩すこととなります。また、その水草や藻が死んで腐敗する時は、たくさんの酸素を必要とします。そのため、水生生物が窒息することも考えられます。

下流には火力発電所があります。発電所では、重油を燃料にして、電気を作っています。しかし、同時に排気ガスも作り出しているのです。そのガスの一部は、大気中に入り込み放出され、水分と反応して硫酸や硝酸などの強い酸になります。もし、雨や雪が降ったら、地面に落ちた酸性の水は川に流れ込みます。

町では、たくさんの通勤者が、車で通勤しています。車からの排気ガスは酸性雨を増やします。また駐車している車からの油もれや不凍剤が舗道に落ち、側溝から川に流れ込みます。

町の中の家では、家族みんなで庭仕事をしています。その人達は、雨がまた降ってくる前に仕事を片付けてしまいたいと思っています。彼らは、庭に雑草が生えないように除草剤を使いました。いやな虫を寄せ付けないために殺虫剤も使いました。ようやく一仕事終えた頃、雨が再び降り始めて、農薬の中の有毒な物質を側溝から川に流し込みました。

ある一家は、大忙しで車庫を片付けていました。そして、正体不明の液体の入った古い錆びた缶をいくつか見つけたのです。彼らには、それが何か、今となってはわかりませんでした。危険そうに見えました。彼らはそれを処分してしまいたいと思いました。誰かがよいアイデアを出しました。“道路の脇の側溝に流しちゃおう！急げ、嵐のくる前に！”正体不明の廃液は、嵐に乗って側溝を流れ、川に流れ込んでいったのです！！

これが、1994年の〇〇川です。

Q：いったい誰が川を汚したのでしょうか？

まとめの視点：

1. 誰が川を汚したのか、たずねる。誰か一人の失敗か？誰がきれいにするのか？浄化することと、汚染を防止することでは、どちらの方が安いコストで済むか？
2. この状況を変えるために、何か自分達に出来る手助けはないか？
学習者が、もっと自転車に乗るようにする、鉄道を利用する、使わない電気を切って、電力使用を抑える、川のゴミをとる、庭の雑草は抜く、他の人達に、この問題を話すきっかけが得られたり、実際に行動に移していく原動力になれば成功と考えられる。

指導上の工夫・留意点：

- ・発展として、実際にろ過器を作成し、水をろ過したり、水の浄化実験を行なうと具体性が増しておもしろいと思います。その際、何がろ過できないか、分解しにくいものは何かなどについて話しあうのもポイントです。また酸性雨などについて話を展開させてもよいでしょう。
- ・まとめの話しあいでは素朴な意見を大切にしましょう。「環境問題の現状は……」といった建前の理論ではなくて、むしろ、身近な問題としてどうとらえるのか？何が出来るのか？といった視点での話しあいが望まれます。促進者としては、グループでの話しあいが解決の難しい問題に傾倒していかないように、配慮していく必要があります。
- ・まとめの話しあいをスムーズに進めるためにも、「導入」での引きつけ方は重要です。そのためのシカケとして、例えば“小学校5年生くらいの気持ちに戻って川との関わりを思い出して話しあいをする”といったことも、参加者のタイプによっては効果的かもしれません。自分の身近なこととして受け取ることでできる感性をひらき、素直な意見を口に出せる雰囲気を大切にすすめてほしいと思います。

参考：Who Polluted the Potomac？ALICE FERGUSON FOUNDATION, HARD BARGAIN FARM
の環境教育プログラムより。抄訳、アレンジ：竹市幸恵 生態計画研究所 (1994)

第6章

資料編

- 環境学習概論
- 体験学習について
- 県内の国定公園・自然公園

環境学習概論

生態計画研究所所長

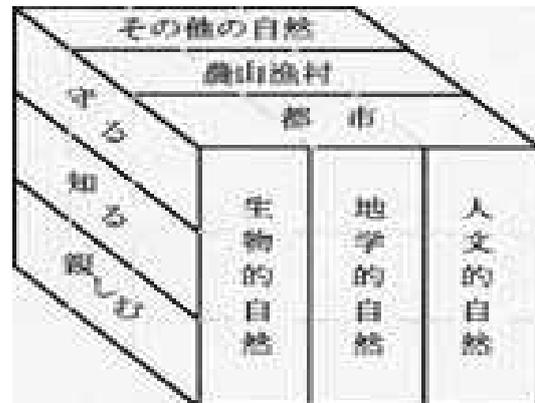
小河原考生

1. 環境教育の歴史と概念

(1) 自然（保護）教育の歴史

わが国における環境教育の系譜をたどると、自然(保護)教育と公害(対策)教育にたどり着く。自然教育の歴史は遡りきれないが、少なくとも1886(明治19)年の小学校令に基づく、天然物及び現象についての知識を得させる学科としての「理科」の誕生と、1941(昭和16)年からの国民学校令の時代における「自然の観察(教師用)」の作成があげられる。そして、戦後の高度経済成長のもと、急速に進む自然破壊に対して、1957(昭和32)年には日本自然保護協会が「自然保護教育に関する陳情」を行い、1971(昭和46)年には日本生物教育学会が「自然保護教育に関する要望書」を提出している。

このように70年代に入って、自然保護教育に関する議論が高まりを見せ、青柳(1975)は、日本生物教育学会の研究紀要の中で「自然保護教育の歴史と現状・今後の問題」についての的確な整理を行い、柴田(1975)は、自然保護教育のプロセスとして、「基本的には、1. 自然に親しむ、2. 自然を学び理解する、3. 自然を守るという三つの階程が考えられる」としている。しかし、金田(1975)が「自然保護教育では、まず“自然に関する知識”が必要になります。そして、前述した“自然に対する価値観”が教えこまれ、自然保護を基調とした“自然に接する態度”の育成が行われなければならない」と述べているように、そこにはまず「自然保護ありき」の教育として、一定の価値観を教え込む姿勢が認められる。柴田のプロセスにおいても、主体的な評価能力を育むプロセスが欠如しており、「自然を守る」という目標も、後で述べるように自然環境保全の一つの方法にすぎず、「自然保護＝自然を守る」という価値観が優先される教育であった。



27個のブロックから成り立つ
自然保護教育の内容(青柳, 1975)

(2) 公害(対策)教育の歴史

一方、1960～70年代の激しい公害に対して、公害問題に取り組む教師達による公害教育が各地で実施されたが、これらには「偏向教育」のレッテルが貼られがちであった(鈴木, 1994)。しかし、1964(昭和39)年には、文部省・教育委員会の指導を受けた「東京都小中学校公害対策研究会」が発足し、公害対策基本法の成立した1967(昭和42)年には、これは全国組織に発展した。

そして、1971(昭和46)年には、文部省により教育過程に「公害と教育」が取り込まれ、各地の自治体によって、公害教育用の副読本や指導書が続々と作成された。このように当時は、「公害対策教育」の側面が強いものであったが、産業型公害の鎮静化とともに、1975(昭和50)年には、これは環境教育研究会と名称変更された。しかし、今でも湖や河川の汚染問題、エネルギー、ゴミ、リサイクルへの取り組みなど、どちらかといえば、対象療法的な公害対策教育の色彩が残っていると言える。

(3) 環境教育の概念

そもそも環境教育とは、1970（昭和45）年、アメリカで「環境教育法」が立法化されたのを契機に、世界的に注目されることとなった概念であり、その背景には、20世紀初頭より始まった欧米諸国の自然保護・環境保全の潮流と、イギリスのネイチャートレイルやアメリカの国立公園等で長年実施されてきた自然解説の活動が基盤となっている。この環境教育法では、「環境教育とは、人間を取り巻く自然及び人為的環境と、人間との関係を取り上げ、その中で人口、汚染、資源の配分と枯渇、自然保護、技術、都市や地方の開発計画などが、人間環境に対して、どのような関わりあいを持つかを理解させるプロセスである。（中略）そして市民の中に、我々の生存を確かなものにし、生活の質を向上させるには、環境の重要さを認識し、責任ある行動をする必要があるという考えを広めていくことを目指す教育である。」と、規定されている。

そして、1972（昭和47）年にストックホルムで開かれた国連人間環境会議では、環境教育の重要性が謳われ、1975年のベオグラード会議では、環境教育についての国際的な共通概念が、いっそう明確にされた。この時発表されたベオグラード憲章では、環境教育の目的を次のように定義している。

「環境教育の目的は、個人と社会集団が、総体的な環境とそれに関わる問題について、関心と感受性を持ち、人類の重大な立場と役割を理解し、環境の保護・改善に参加する意欲と、問題解決のための技能及び評価能力を身につけ、また適切な行動を起こすために、環境問題に関する責任と、事態の危急性についての認識を深めることができるようにすることである」

そして、この環境教育の実践に当たっての目標は、次に示したように、学習者の要求度に合わせた1～6の段階を踏まえ、そのプロセス（過程）を重視するものとなっており、このように教育の方法論を示した点で、画期的なものと言える。

環境教育の目標段階

- | | |
|---------|--------------------|
| 1. 関心 | Awareness |
| 2. 知識 | Knowledge |
| 3. 態度 | Attitude |
| 4. 技能 | Skills |
| 5. 評価能力 | Evaluation ability |
| 6. 参加 | Participation |

ベオグラード憲章（1975）

2. 環境学習の分野と視点

ところで、環境「教育」と環境「学習」の言葉については、一般的に教える側を主体とした「教育」と学ぶ側を主体とした「学習」として捉えられるが、ここではフォーマルな言葉として「教育」を使用する以外は、互いに学び合う「学習」を使うこととする。

(1) 環境学習の分野

さて、野外教育、自然教育、自然保護教育等、自然との教育的な関わりを表現する言葉は多様であるが、「環境教育」はそれらを包括する幅広い概念であり、環境の危機に対しての価値観や行動様式の変革にまで関わる大きな広がりを持っている。

現在、県立中央博物館長である沼田(1987)によれば、環境科学の視点から、

- 自然誌教育
- 自然保護教育（自然保全教育）
- 環境保全教育
- 環境科学教育

の四つを取り上げている。

広義の環境教育の基礎が、身の周りの自然についての基礎的な自然観察を主体とする「自然誌教育」であり、「自然保護教育」は正確に言えば「自然保全教育」として、自然を外圧から保護し(Natureprotection)、一切の人の手を加えずに保存する(Naturepreservation)という手法を包括し、自然を目標にそって管理し望む状態を維持するという自然の保全(Natureconservation)を普及する教育として位置付けられている。また、「環境保全教育」は、生態系の保全・管理、天然資源管理、公害防止などの広範な内容を含み、「環境科学教育」は、大学や大学院レベルの、人間環境の科学として、それぞれ位置付けられている。

それに対して、阿部(1992)は生涯学習の視点から、「環境問題を解決し、その発生を未然に防止する人間を育てる環境学習は、生涯学習のもっとも重要な課題である」とし、自然保護教育や公害教育を超えて、その目的に関連する活動分野を次のように整理している。

このように環境学習に係わる活動は多様であり、指導者は自分が行う環境学習がどこに位置しているかを自覚し、その目的を常に意識しておくことが重要である。

自然教育

…………… 自然に対する感性を培う

野外教育・冒険教育

…………… 自然の中での生き方を考える

開発教育

…………… 南北問題を対象とする

消費者教育・リサイクル教育・エネルギー教育

…………… ライフスタイルの改革

平和教育・国際理解教育

…………… 全世界の協力、多様な価値観のわかち合い

人権教育

…………… 社会的弱者と環境問題

人口(問題)教育

…………… 環境問題の本質?・・(生命教育)

町づくり・村おこし

…………… 自然と共生する地域づくり・・環境創造活動

(2) 環境を捉える視点

それでは、私達を取り巻く環境をどのような視点で捉えれば良いのか。最近の生態学の理論から、次のような視点があげられる。

自立性……空間軸・地域自給の原則
持続性……時間軸・世代間の環境倫理
多様性……時空間軸・存在の公平
関連性……水平軸・相互依存
循環性……垂直軸・質量不減の法則

よく言われる「有限性」は、人類がこのような資源の浪費を続ければ、本来無限に循環利用できる資源が「有限」となる意味である。また、本質的には地球は熱エネルギー開放系であって、利用可能な自然エネルギーは無限に近い。

3. 環境学習の現状と課題

(1) 社会教育の現状

社会教育の分野では、1984（昭和59）年に始まった財団法人キープ協会によるエコロジーキャンプ等の実践や、ネイチャーゲーム協会による、ネイチャーゲームの普及等が進められており、1987年から始められた「清里環境教育フォーラム」は、「日本環境教育フォーラム」として様々な団体・個人のネットワークを形成し、小学館より「日本型環境教育の提案」（1992）、「インタプリテーション入門」（1994）を出版している。

また最近では、環境学習の展開手法に企業の人材研修等に用いられた「体験学習」の方法論が取り入れられ、ERIC（国際理解教育・資料情報センター）からは、PLT（木とまなぼう）のアクティビティー・ガイドを始め、多くの教材が出版され、国際理解教育の分野からも環境教育の取り組みが進んでいるように、様々な分野の融合が行われている。

一方、環境庁では1986（昭和61）年に「環境教育懇談会」を設置し、わが国における環境教育のあり方を「みんなで築くよりよい環境を求めて」（1988）に示している。この報告を契機に、全国の自治体では「環境教育基本方針」の策定や環境基金の設置を進め、各地で環境教育の指導書や副読本が創られている。

しかし、日本各地での取り組みは、ごく一部の先進地域や団体を除くと、最近始められたものが多く、環境庁ではこれらの活動に資するため、第一法規より「生涯学習のための環境教育実践ハンドブック」（1992）を研究会名で出版している。また、自然体験活動推進方策の検討が進められる中、（財）国立公園協会よりその成果が「自然解説指導者養成用テキスト」（1994）として発行されている。

(2) 学校教育における現状

これまで、学校教育における環境教育の研究については、1975（昭和50）年より沼田真らによる文部省科学研究費による「環境教育カリキュラムの研究」が続けられ、1976（昭和51）年には、大学の研究者や教育関係者の間で「環境教育研究会」が設立され、1990（平成2）年にはこれを引き継ぐ形で、環境教育の学際的な研究の場として、「日本環境教育学会」が発足している。最近では、小学館「環境教育ガイド」（1992～94）、教育開発研究所「環境教育読本」（1992、1993）の刊行、千葉県教育委員会（1994）による「地域に学ぶエコプログラム」の発行などを始め、各地の環境教育モデル校などで実践の積み上げが進んでいる。

また文部省では、1991年6月に「環境教育指導資料－中学・高等学校編」、1992年には「環境教育指導資料－小学校編」を刊行し、臨教審の答申（1993）では、これからの教育の四つの課題の一つに環境教育があげられている。

ところで、当時文部省初等中等教育局主任視学官であった山極（1992）は、学校教育における環境教育の特徴を次のように述べている。

- 環境教育は、基本的には全ての教科等で扱い、教育活動全体の中に位置付ける。
- 環境教育は、たんに環境や環境問題についての知識を与えるだけではなく、環境に対する豊かな感性、環境や環境問題を解き明かすに必要な技能、環境に対しての責任ある実践的な行動力等を養う。・多様な考え方や価値観を包含する環境教育にあつては、初等中等教育段階では、価値を形成していく過程を重視する教育に重点をおいた方がよいと思われる。

また、各教科・科目での環境教育を通して身につけたい能力や態度として、

- 問題解決能力
- 数理的能力
- 情報活用能力
- コミュニケーション能力、
- 環境を評価する能力
- 主体的な思考
- 社会的な態度
- 他人の信念・意見に対する寛容等

ここで注目すべきは、環境教育についての特別な学科を設けず、現在は縦割りの全ての教科に環境教育の視点を横断的・複層的に取り入れるように位置づけている点。知識を与えるだけではなく、価値を形成していく過程を重視する教育に重点を置いてる点等であり、これは、現在の教育が抱える問題に対して、環境教育を通して改善を図る目的があるかのように受け取れる。



(3) 今後の課題

●学びのプロセス

わが国におけるこれまでの環境学習は、そのプロセスを味わうよりは、環境や環境問題についての知識や行動に対する評価が先立つ傾向が強いものであった。環境学習においては、細切れの知識の押し付けではなく、自らが主体的に、自然（環境）や人間（社会文化環境）を段階的に学ぶプロセスが重要であり、生涯学習の中では次のような段階に整理される。

感性と想像力を育む学習	情意的領域・・・興味、関心
知識に基づき理解を深める学習	認知的領域・・・知識、技能
評価能力と価値観を育む学習	価値的領域・・・態度、評価能力
参加し行動する能力を育む学習	行動的領域・・・参加、行動

幼児期、学齢期、成人期のいずれにおいても、これら4段階の学習の場が必要であるが、学習者の発達段階に応じて、それぞれの時代で強調されるものが異なる。

また、環境学習は「知っている」と「行動する」事を結び付けることが重要な課題であり、そのためには他者の多様な価値観とそれに基づく行動を理解、共有するなかで、主体的に自己の価値観に気づき、価値を明確にして実践力を養うプロセスが不可欠である。

第3回日本環境教育学会（1993）で講演したUNEP（国連環境計画）の環境教育部長＝M. Atchiaは、欧米における20年来の取り組みにも拘わらず、地球上における環境問題が解決されないことを取り上げ、UNEPでは最近、環境教育の目標段階を次のように修正し、特に主体的な価値観の育成に基づく行動様式の変革が重要な課題であると述べている。

環境教育の目標段階－V2		
1. 理解	Understanding	〇〇への理解
2. 価値観	Values	〇〇への価値観
3. 技術	Skills	〇〇に対処する技術
4. 行動様式	Behavior	〇〇に対する行動様式

UNEP, Atchia,M. (1993)

●環境学習のアプローチ

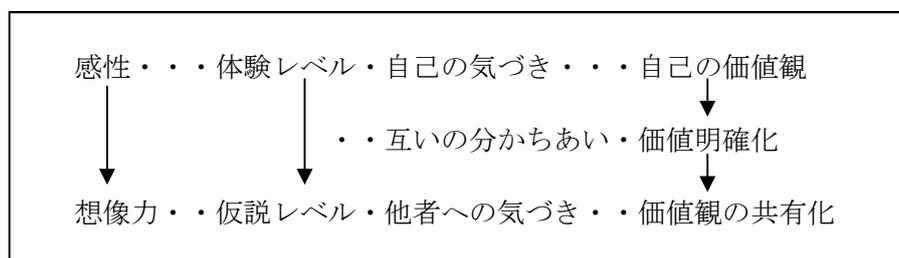
環境学習のもっとも基本となる学習は、自然の持つ美しさ、不思議さ、神秘さに眼をみはる感性（センス・オブ・ワンダー）を、特に子供時代に育む事であり、他者（自然と人間）に共感する豊かな感性と想像力が、次のステップへの原動力となる。

M. Atchia. は同じ講演の中で、環境教育のアプローチを次のように整理し、環境の中で、環境についての学びを中心としてきたこれまでのアプローチを超えて、環境＝他者のための行動につながるアプローチが重要であると結んでいる。

環境教育のアプローチ		
1. In	〇〇の中で	〇〇の現場で
2. About	〇〇に関して	〇〇のテーマで
3. For	〇〇のために	〇〇を想う

UNEP, Atchia,M.(1993)

このように考えると、環境学習の目標（ゴール）は、時空間を超えて、いかにして私達の想像力の翼を広げることができるのか・・・ということであり、合意形成による相互理解、価値観の共有化による「他者への気づき＝想像力」を育むプロセスが、様々な展開の中に内在化されなければならない。



●学習者の要求度とプログラムの目標

環境教育の目標段階にも示されているように、生涯学習における環境学習プログラムの設定に当たっては、そのフェーズ(Phase)を学習者側の経験や要求度で決めることが重要である。これは、一種の社会教育の手法であり、これまでは、理科教育における自然認識の段階に対応した学校教育の手法で設定していたために、学習者の要求レベルにあわないことが多く、学習者の不満や関心の喪失につながっていたといえよう。

また、これまでは観察会や探鳥会などでは、興味関心を持って行事に参加するフェーズ2の人を対象とすることが多かったわけであるが、今や、各地の自然公園や野外活動施設、環境学習施設においては、フェーズ1の一般利用者が大多数であり、1から2へ、人々の関心を引き上げることこそが重要な課題となっており、そのためには次のような目標に合わせたプログラムの展開が、強く要求されている。

表 学習者の要求度とプログラムの目標

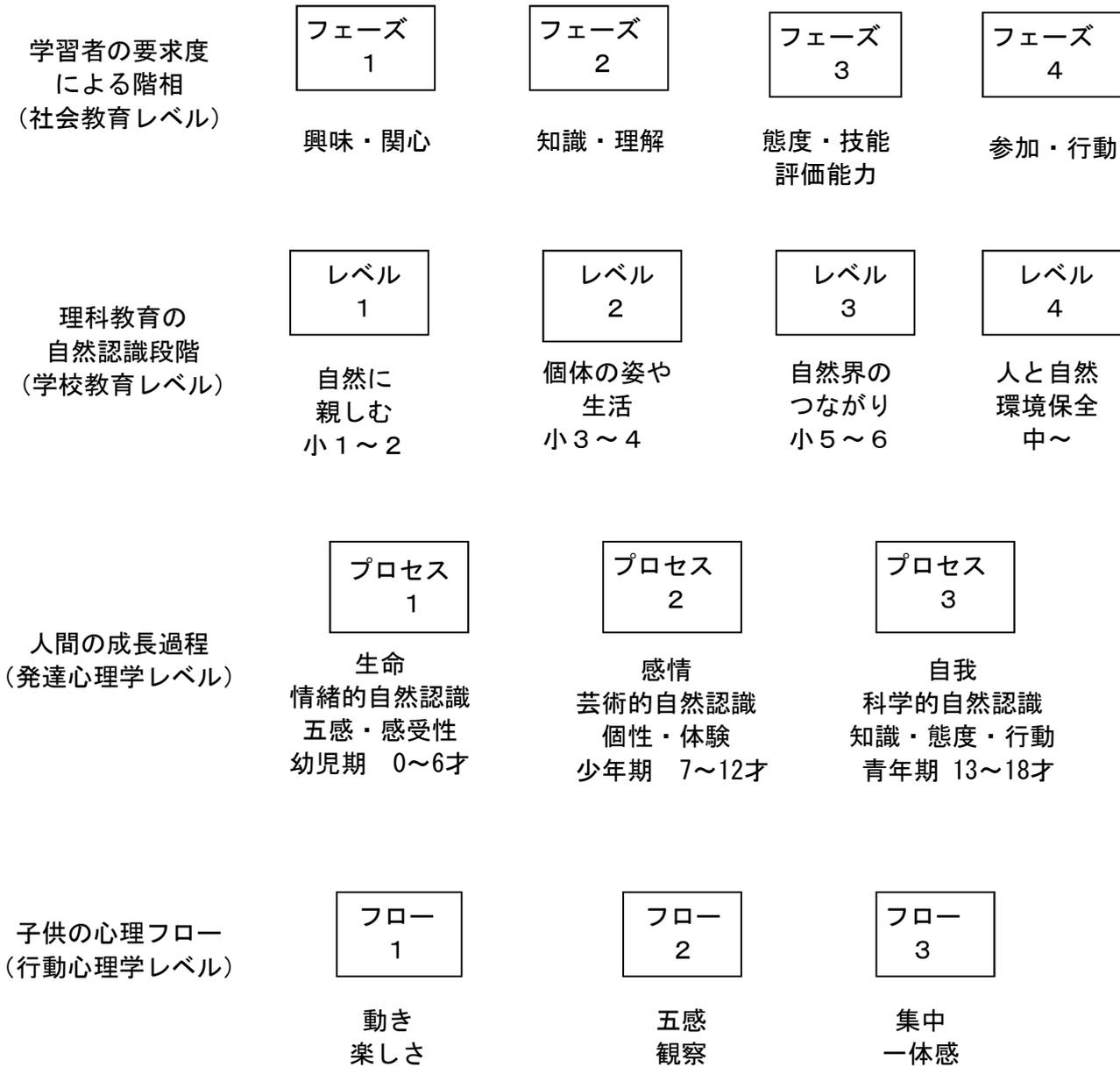
学習者相	学習者の要求度	プログラムの目標	
フェーズ1 学習者の65%	自然への興味は少なく 楽しい体験を求める	興味を引き出し、関心を 高める 1→2	感性学習 情意的領域
フェーズ2 学習者の30%	自然に興味・関心を持 ち、知識を求める	正確な知識に基づき、理 解を深める 2→3	知識学習 認知的領域
フェーズ3 学習者の4%	自然の知識を持ち 評価能力を求める	態度、技能、評価能力を 育てる 3→4	価値学習 価値的領域
フェーズ4 学習者の1%	評価能力を持ち、活動 への参加を求める	主体的・持続的な活動を 援助する 4→	参加学習 行動的領域

小河原（1990, 1993）

●プログラム設定の基本条件

そして、プログラム設定にあたっての基本条件は、学習者側の経験や要求度による社会教育レベルだけではなく、理科教育の自然認識段階、人間の成長過程、子供の心理フローなど、様々なレベルが想定される。

図 プログラム設定の基本条件



小河原 (1992)

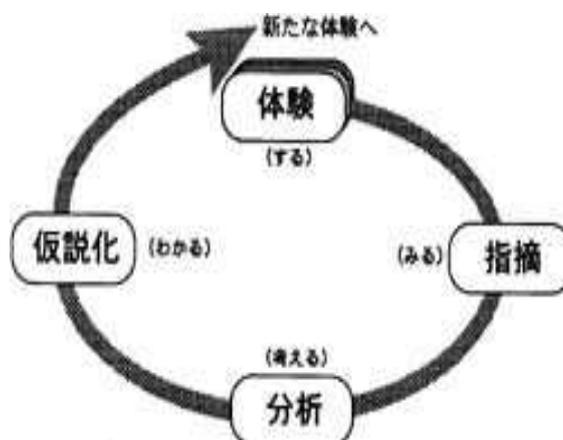
体験学習について

環境学習と体験学習

「環境と調和したライフスタイルの実践」という一種の“行動転換”を目的とする環境学習では、過去に誰かが獲得した知識を伝達し、記憶するという概念学習的なものばかりではなく、現実の“体験”を他者とともに総合的に検討することによって、変化や成長を生み出そうとする体験学習の考え方が効果を発揮します。

そこでここでは「体験学習」について整理してみたいと思います。

学習の循環過程



- 経験 今ここで起こったことで、学習の素材になり得る事柄すべてをいう。
…「目標に関係のある経験を得ようとする」
- 指摘 経験したことを思い起こして、その特殊な部分を選択すること
…「目標に照らして、その経験を解釈しようとする」
- 分析 抽出された事柄について理解するために、その背後にある流れを見きわめよう
とすること
…「そこから概念化、仮説化がされる」
- 仮説化 今後どのようなことが起こり得るかを仮説化する。仮説化を通して将来の方向性が見いだされる。
…「それらが目標・欲求にそっているかどうかを確かめる」
- 新たな学習過程へと…

体験学習でいうところの『体験』とは、単に何かをしたという意味でなく、体験したことをどう解釈するか、どう次の行動に生かしていくかが問われています。つまり体験してそれで終りではなくて、体験も出発点と解釈するわけです。まず、体験したことのデータを集め、そのデータの意味、背後にある流れを考えます。そしてそこで得られたものを素にして、不明な点を明らかにし、次の機会にはどのような行動をとるべきかを考えて、実行に結びつけていきます。すなわち、よりよい行動へと進歩させて深めていくことが目的となるわけです。

体験学習の特色

1) 学習者中心の学習である

指導者→学習者の一方通行の弊害として、学ぼうとする意欲が低下し、時に、学習者自身が何のための学習なのか見失ってしまうことがある。

*学習者自身の体験をベースにすることで、主体的な参加を促すことができる。

2) 学び方を学ぶ学習

知識学習→つくられた食べ物を与える学習

体験学習→食べ物の作り方を学ぶ学習

*ただ教授されたものをまねるのではなく、必要に応じて作り出す能力を育む。

3) アウトプットするもの

■主体性…「わたしが」

主体性を養い、対象と自分とのかかわりを意識するようになる。

■現実性…「今、ここに」

起きていることを素材としてとりあげることで開かれた心、聴く耳、観る目を育てる

■協働性…「たすけ・たすけられる」

お互いは相手を映す鏡となり、他者がいることの意味を深く知るようになる。

■創造性…「つくる」

一方的な知識伝授ではないので、能動性が求められ、自分の手でつくりあげていく能力が育まれる。

■試行性…「こころみる」

これまでの行動の枠にとらわれずに、新しい状況に挑戦する。またさらに新しい体験を生み出すことにもつながる。

*主体的に考える個人を育む

体験学習の学びの場は、学校や企画された講座にのみあるわけではなく、生活の場すべてが学びの場と考えることができます。すなわち「今」生きていることから素材を抽出し、「考え」、「学び」、そこでの経験を基に次の行動を決定していく…。これは環境学習にも共通することです。日々の暮らしの中でも「体験学習のステップ」をどこかで意識しておくことは、人としての成長に大きく寄与することでしょう。そして、環境に配慮した暮らしは、そんな成長の中からこそ、見出すことができるものではないでしょうか。

参考：南山短期大学人間関係科監修

「人間関係トレーニング」1992、ナカニシヤ出版

南房総国定公園

昭和33年指定 5,677ha

内房富津岬から大房岬、館山、勝浦を巡って太平洋に臨む太東岬に至る海岸部と、内陸の鹿野山、清澄山が指定区域にあたる。地域内には、大房岬と館山の2ヶ所に県の集団施設地区があり、勝浦には海中公園地区が指定されている。

この公園の特色は、何と云っても内房から外房にかけての変化に富んだ海岸で、その変化に伴い貴重な生物層を見ることができる。潮だまりは海洋性生物の観察に適し、こうした貴重な生物を身近に観察するポイントを数多く持つ。また黒潮の影響で、温暖な海洋性気候のこの地は、関東地方にあっても珍しい暖地性の生物層の宝庫となっているだけでなく、北方系植物と南方系植物の混生を見る上でも貴重な地域である。飛び地として国定公園に指定されている清澄山には東京大学演習林があり、国内でもわずかな暖地性の自然林が残されている。

また地質・地形的にも見るべきものが多く、至るところで地層観察、地質の変化を見ることができる。海岸部は地層観察にとっても絶好のポイントで、特に鋸山以南では中新世以前の古い地層をその後の変動の軌跡と合わせ見ることができる。

人文的には清澄寺、誕生時、鹿野山神野寺、仁右衛門島など史跡も多く、社寺仏閣の多いところでもある。この他、鴨川シーワールド、行川アイランドなどの観光施設も早くから造られ、首都圏からの観光地として定着している。

水郷筑波国定公園

昭和34年度指定 32,237ha(内千葉県内3,145ha)

茨城県とにまたがる国定公園で、茨城県の筑波山、県内の犬吠崎を含み、古くから「水郷」と呼ばれて親しまれてきた霞ヶ浦、北浦、与田浦、利根川下流の湖沼と河川の地帯が指定地域にあたる。

水郷は観光地としても人気が高く、数多くの文化財を持つ香取神宮と合わせ、多くの観光客が訪れる。

ここでの特色は言うまでもなく、淡水・汽水にわたる水辺の環境である。近年注目を集める湿地の生態系、ヨシやマコモの群落が残されることでも特筆される。

また銚子沖では、黒潮と千島海流がぶつかり、わが国屈指の海藻類の多いところとして知られている。海流の影響は海中だけでなく、陸上の植物にも影響を及ぼし、暖地性植物の北限、北方性植物の南限となっているものも少なくない。これらの混生がこの地域の特色でもある。

地質的には、銚子半島で約2億数千万年前と言われる二畳紀の古期岩類が観察でき、化石の産出も見られる。

大利根自然公園

利根川にかかる神崎大橋から水郷大橋までのエリアがこの公園です。ヨシやオギに覆われた河川敷と丘陵地からなっていて、水郷筑波国定公園に隣接して指定されています。また神崎神社の社叢は「神崎の森」として県の天然記念物に指定され、境内には国の天然記念物「ナンジャモンジャの木」と呼ばれる大クスがあります。

嶺岡山系自然公園

鴨川と岩井を東西に結ぶ中間に位置し、県下最高峰の愛宕山(408m)の東側がこの公園です。公園の名前にもなっている嶺岡山を中心になだらかな丘陵地が続き、嶺岡山には慶長年間に開設され、現在県営となっている牧場があります。清澄山や鹿野山、伊予ヶ岳などの山々の眺望のよい所としても知られています。

養老溪谷奥清澄自然公園

紅葉と溪谷の美しさで知られる養老溪谷は、県内にとどまらず多くの観光客が訪れます。この公園は養老川の支流梅ヶ瀬溪谷と本流の養老溪谷、それと清澄山地区からなっています。養老溪谷から清澄山にかけての清澄地区は国有林と東大演習林で占められ、県内でも高い自然度を残しているエリアです。森林と溪谷の公園です。

九十九里自然公園

全長66kmという日本を代表する砂浜、九十九里浜がこの公園の指定地です。海水浴場として全国的に知られるこの海岸は、シーズンとなると東京方面を中心に多くの海水浴客で賑わいます。また海水浴だけではなく、四季を通して砂浜の自然を見るエリアとしても十分注目されるものです。海岸部だけでなく、内陸の雄蛇ヶ池や洞庭湖などもこの公園に含まれています。

印旛手賀自然公園

印旛沼と手賀沼を中心としたこの公園は、湖沼とその水辺の環境を見るエリアとしても重要で、加えて印旛沼周辺に点在する施設が充実しています。佐倉城址にオープンした国立歴史民俗博物館を筆頭に、沼を見下ろす高台には野鳥の森と観察舎があり、佐倉市営の国民宿舎湖畔荘もあります。関東ローム層の丘陵地となっているこの一帯は、縄文の遺跡の宝庫でもあります。

高宕山自然公園

南房総国定公園の鹿野山を取り囲んだエリアとニホンザルの生息で知られる高宕山周辺からなっています。高宕山の東側は三島湖と豊英湖の2つのダム湖を持つ県立の清和県民の森として整備されています。高宕山自然公園はこれに隣接する形で、ニホンザルの群生地を含み指定されており、県内でも確実に野生動物に出会える場所として注目されます。

笠森舞鶴自然公園

国指定の重要文化財である笠森観音と桜の名所として知られる鶴舞公園があります。位置的には県の中央部の丘陵地で、ゴルフ場にはさまれながらも、同じく国指定の天然記念物である笠森自然林や、タブノキを中心にした自然林権現森があります。

富山自然公園

南総里見八犬伝の発祥の地とされる富山と、化石の産出で知られる伊予ヶ岳の2つの地域からなります。山地の少ない千葉県下にあって、300mを超えるこの山々はハイキングコースとして、また温暖な気候から四季を通じて利用され歩かれています。