

グリーンスクールを通してこどもたちの視点を知る

檜山森林管理署 腰越 玲翔
佐藤 勝

1. 課題を取り上げた背景

檜山森林管理署では「砂坂海岸林」（図-1）を「遊々の森」に指定し、江差北小学校を対象にグリーンスクールという森林環境教育プログラムを行っています。このような取組みに対し、体験したこどもたちはどう感じているのか。今後どうしていけばより効果的に森に親しみや関心を持ってもらえるのか検討するため、課題を設定し調査を行いました。



図-1：砂坂海岸林



図-2：グリーンスクール開校式

2. 調査方法

檜山森林管理署が主催するグリーンスクールに参加した「江差町立江差北小学校」の全児童に対し4項目のアンケートを実施し、そこから子どもたちの現在の森への認識を読み取り、印象に残りやすいことなどを考察しました。アンケート項目と意図は以下の通りです。

※（ ）内は選択肢です。

① 森はどんなところだと思いますか？

（楽しく遊ぶところ・勉強になるところ・こわいところ）

こどもたちの森に対する大まかな認識を知るために質問しました。明らかにマイナスイメージである（こわいところ）選択肢を入れることで、森が苦手という児童がどの程度いるかも同時に調べました。

②森に行くことはこわいですか？

(怖い・ちょっと怖い・あまり怖くない・全然怖くない)

現段階でマイナスイメージの度合い等がどの程度のものか、またどの年齢でそういったイメージがついているのか調べるためこの質問を行いました。

③森の好きなところを教えてください。

森の好きなものについて把握したことをプログラムに取り入れることで、より親しみやすいプログラムを作れるのではないかと思います、この質問をしました。

④グリーンスクールで思い出に残ったものの絵を描いてください。

グリーンスクール後に行うアンケートで、当時の様子を思い出しながら描いてもらうことでより印象深かったものを描くのではないかと。また、連鎖的に他のものを思い出してもらうための材量になるのではないかと思いますこの質問をしました。

3. グリーンスクールについて

アンケートをとる前に行ったグリーンスクールのプログラムは下記(表-1)の通りです。

対象学年	プログラム名	プログラム内容
低学年 (1・2年生)	<u>フィールドビンゴ</u>	5人1組程度の班を作り、紙のマス目に書かれた森の中にあるものを探して丸をつけ、ビンゴをするゲームです。その季節に見つかる森のものを自分たちで探してもらう「気づき」のプログラムです。
中学年 (3・4年生)	<u>木工</u>	素材(枝や木の実など)を予めこちらで用意し、ホットボンドなどを用いて作品を作ってもらいます。自然の素材を生かして自分だけの作品を作る「創作」のプログラムです。
高学年 (5・6年生)	<u>樹木博士</u>	自然解説をしながら実際に森を周り、最終的に紹介した自然に関するテストを行います。正解数で「〇級の樹木博士」といった認定をする「学習」のプログラムです。

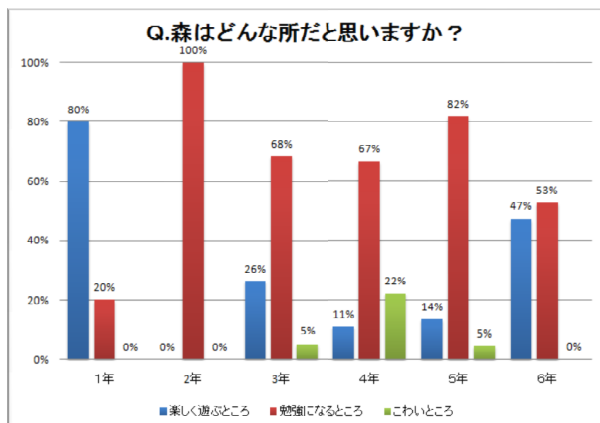
表-1

(日時：平成24年10月26日、午前10時30分から11時45分まで)

4. 結果について

アンケートの結果、以下のような結果が得られました。

・質問①について



グラフ 1：質問①アンケート結果

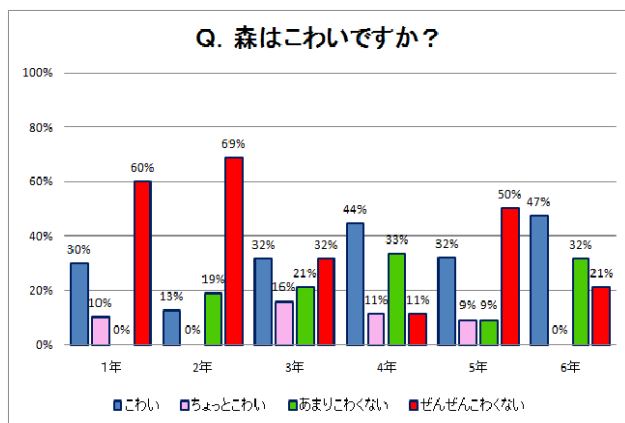
1 年生は「遊ぶところ」という回答が 8 割を占め、2 年生は全員が「勉強するところ」と回答しました。

その他の学年も「勉強するところ」と回答する傾向が見られました。

3 年生から 5 年生の間に「怖いところ」と回答する児童がいました。

6 年生は、「遊ぶところ」「勉強するところ」という回答が半分半分程度となりました。

・質問②について



グラフ 2：質問②アンケート結果

低学年では「全然怖くない」と回答する児童が多く、高学年は「怖い」という児童が多めとなりました。

中学年においては「あまり怖くない」「ちょっと怖い」という不明瞭な回答を選ぶ児童が他の学年よりも多く見られました。

・質問 3 について

質問 3「森の好きなところを教えてください」に対して多かった意見をまとめると「表-2」のような結果となりました。

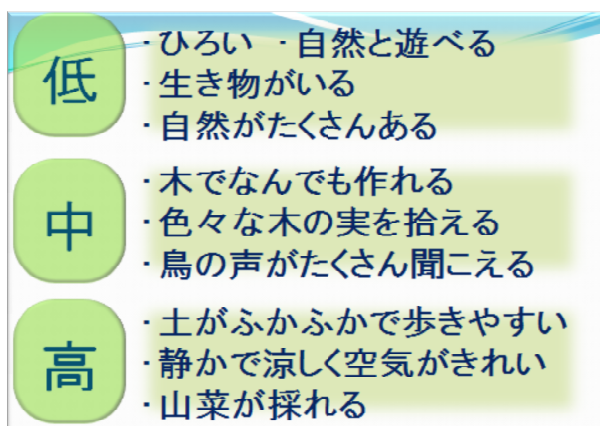


表-2：質問③アンケート結果まとめ

低学年では、森は「遊べるところ」だから好きだという意見が多く見られました。

中学年では、「触れたり感じたり出来る」ところが好きだという意見、高学年では「森のはたらきが与えてくれるもの」が好きだという意見が多い結果となりました。

・質問 4 について

質問 4「グリーンスクールに参加して印象に残ったものの絵を描いてください」に対する回答で、代表的なものを「図-3」から「図-8」でご紹介します。

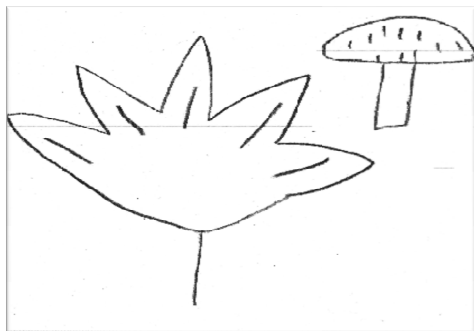


図-3：1年生の絵



図-4：2年生の絵

低学年において、特徴的だったことはみんな同じものを描くということでした。
1年生はフィールドビンゴでみつけた葉やキノコ、2年生は池にいる魚を描いていました。



図-5：4年生の絵

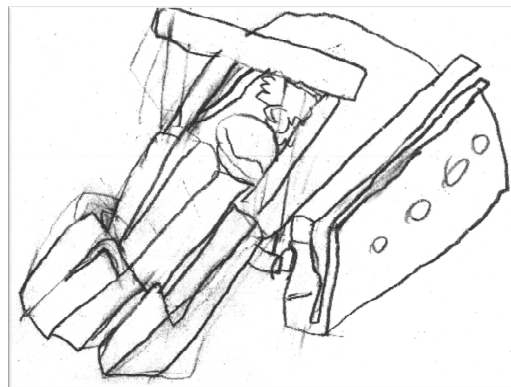


図-6：5年生の絵

中学年は全員がプログラムの木工で作った作品か、作るときに使った素材を絵にしています。



図-7：5年生の絵

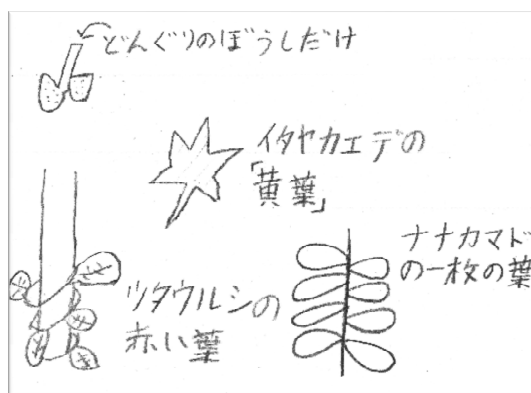


図-8：6年生の絵

高学年は、樹木博士のプログラムで覚えた木の名前や特徴を絵にしている児童が多い結果となりました。また、「自分の顔より大きなカエデがある」、「学校の通学路にも同じものがある」など、自分の体験や身近なものに関連付けるような記述が見られました。

5. 考察

アンケート結果を踏まえ、学年ごとに特徴や傾向を見出し、こういったプログラムが有効か考察していきます。

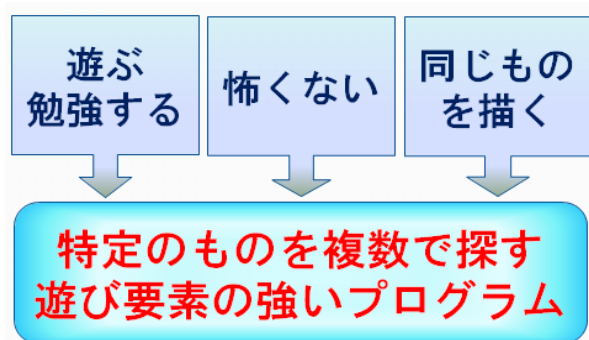


図-9：低学年の特徴と有効なプログラム

低学年児童の傾向として、森は「遊ぶところ」・「勉強するところ」という認識が強く、森に対しての恐怖心が薄い傾向があります。また、描いてもらった絵から、何か1つのものをみんなで共有することが印象付けに有効ではないかと思われます。

したがって、森の中で「特定のものを何人かのグループで探す遊び要素の強いプログラム」を行うことが有効だと思われる。

れます。純粋に「遊ぶところ」や「楽しい」と思っている気持ちを優先し、まず森に親しんでもらうことが重要ではないでしょうか。

※ 例：2年生が描いた「魚」がいる池から水源をたどっていくスタンプラリーゲームなど。

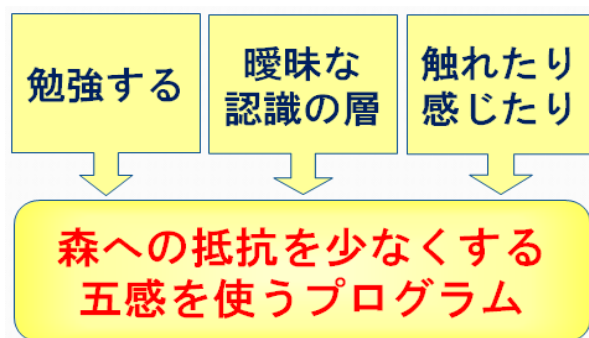


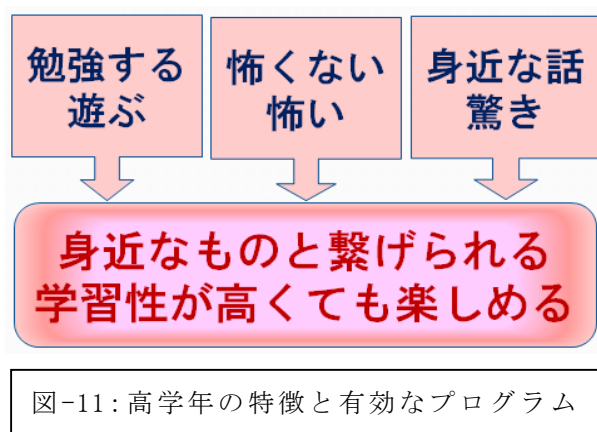
図-10：中学年の特徴と有効なプログラム

中学年児童の傾向として、森は「勉強するところ」という認識が強く、森に対しすこし怖い・あまり怖くないという極端でない思考の児童も多いことから、今後いかにその児童の認識をプラスのイメージに持っていくかが重要ではないかと思われます。

また、森の好きなところは触れたり、感じたりできるところだという児童が多いことから、「森に入ることに対し抵抗

を少なくする五感をつかったプログラム」が有効だと思われます。この学年の層の意識をプラスのイメージに導くことで、高学年になり学習要素の高いプログラムを行うときに、より抵抗も少なく理解を深めやすいのではないのでしょうか。

※ 例：ブラックボックスに複数の木の実を入れ、手の感触だけで形を覚え実際に森の中で探してもらうゲームなど。



高学年の傾向として、森は「勉強するところ」・「遊ぶところ」と思う児童が多く見られます。この学年の場合、クライアントである学校側からの要望もあり、学習性の高いプログラムを組むことが求められますが、参加してくれた児童のみなさんが「楽しく学べた」と思えるようなプログラム作ることが重要だと思われます。また、怖くないと思っている児童が、怖いと思っている児童を引っ張っていけるように、班

行動にすることも有効だと思われます。絵の傾向からは身近な話や驚きが印象深いと読み取れたので、「身近なものやつながられ、なおかつ学習性が高くても楽しめるプログラム」が有効だと思われます。

※ 例：クイズ形式で行う森林解説や森の機能をミニチュアで行う実験プログラムなど。

6. 課題

本研究の反省点として、①今回の調査はあくまで児童の森に対する認識の調査であったため、グリーンスクールの前後で児童の皆さんの心境がどう変化したかを調査していないこと。②質問事項に不備な点も多く、各学年の言葉の習熟度に合わせた質問の仕方をするなどの配慮をしなかったこと。③男女での違いを考えなかったことなどがあげられます。したがって、詳細なデータの取得のために質問事項の改善等が課題として残ることとなりました。今後もアンケート調査を行い、より良いプログラムを作るための材料にしていくことが重要だと思われます。今回の調査結果を生かし、改善したプログラムによって児童の心境がどのように変化するのかも調査していけたら良いのではと思います。

7. 謝辞

本研究において、授業数の少ない中、積極的に協力していただいた、江差町立江差北小学校の児童の皆様と教員の皆様にこの場を借りて感謝申し上げます。ありがとうございました。



図-12：樹木博士プログラムの様子



図-13：木工プログラムの作品