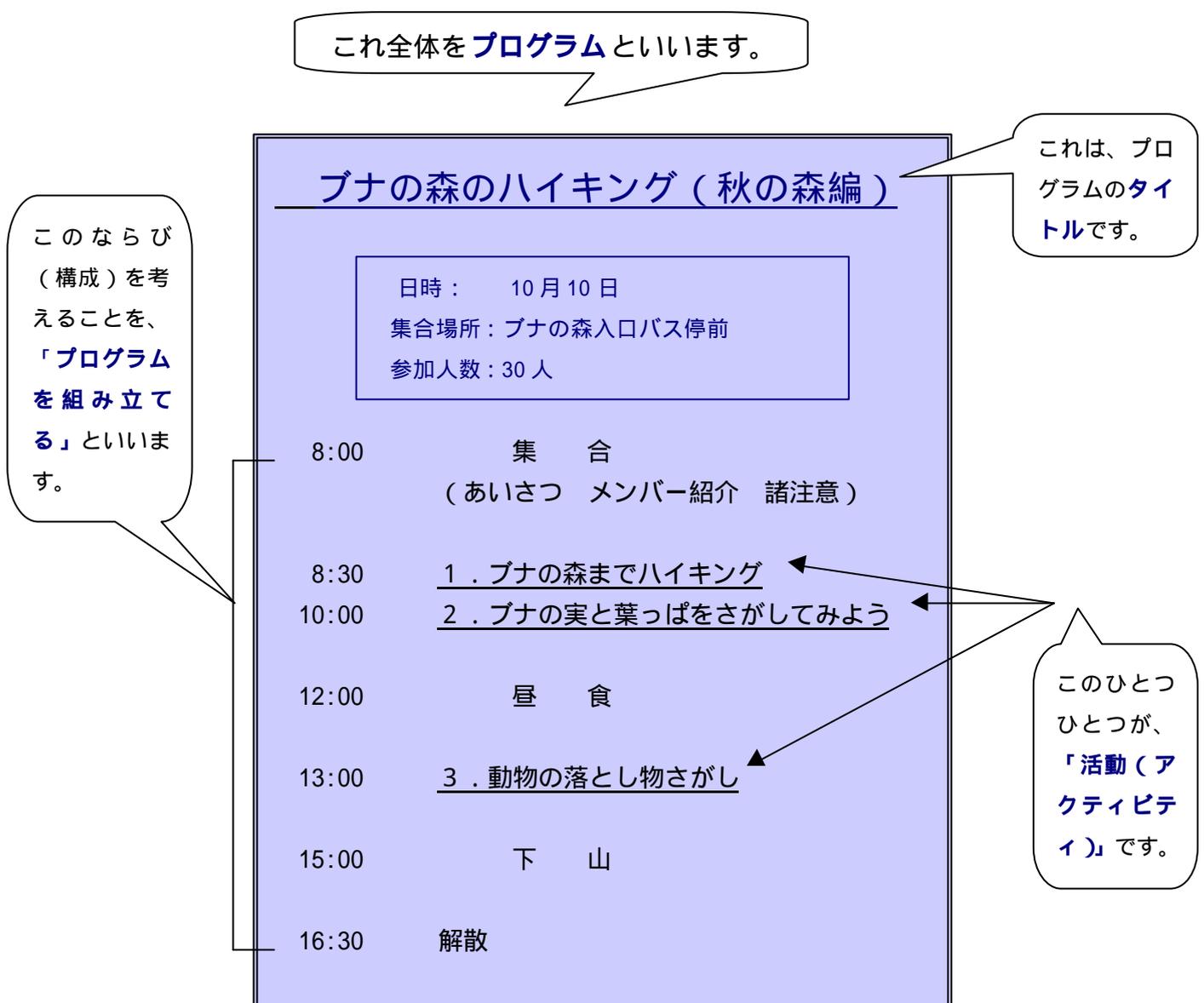


2. プログラムを組み立てよう

環境学習をはじめる前にまず、全体像をどのように組み立てるかを考えなくてはなりません。ただ、やみくもに自然観察やゲームを実施しても何にもなりません。大切なのは、何をどのように伝えるかという全体の構成です。この全体を構成することを「プログラムを組み立てる」といいます。

1) 「プログラムを組み立てる」こととは

プログラムとその構成要素について以下の図に表してみました。



用語説明

「プログラム」とは

プログラムとはある活動の開始から終了までの配置と流れのことを意味します。

例えば、体育祭の「開会・種目・種目・種目・閉会」の流れの配置をプログラムといいます。

前頁の「ブナの森のハイキング」の場合では、集合から解散までの流れが“プログラム”に相当します。

ブナの森のハイキング	
8:00	集 合
8:30	<u>1. ブナの森までハイキング</u>
10:00	<u>2. ブナの実と葉っぱをさがしてみよう</u>
12:00	昼 食
13:00	<u>3. 動物の落とし物さがし</u>
15:00	下 山
16:30	解散

「活動(アクティビティ)」とは

アクティビティとは一つ一つの活動のことを意味します。

例えば、体育祭を再び例にとると、リレーや騎馬戦、棒倒しなどひとつひとつの種目が活動(アクティビティ)となります。

前頁の場合では、「ブナの森までハイキング」「ブナの実と葉っぱをさがしてみよう」「動物の落とし物さがし」が“活動(アクティビティ)”に相当します。

- | |
|----------------------------|
| <u>1. ブナの森までハイキング</u> |
| <u>2. ブナの実と葉っぱをさがしてみよう</u> |
| <u>3. 動物の落とし物さがし</u> |

「プログラムを組み立てる」とは

プログラムを組み立てるということは、プログラムを作ることを意味します。つまり、どの種目をどの順番に持ってくるか、どういう流れにするか、また、プログラム全体の対象者は誰とするかを考える作業です。

8:00	集 合
8:30	<u>1. ブナの森までハイキング</u>
10:00	<u>2. ブナの実と葉っぱをさがしてみよう</u>
12:00	昼 食
13:00	<u>3. 動物の落とし物さがし</u>
15:00	下 山
16:30	解散

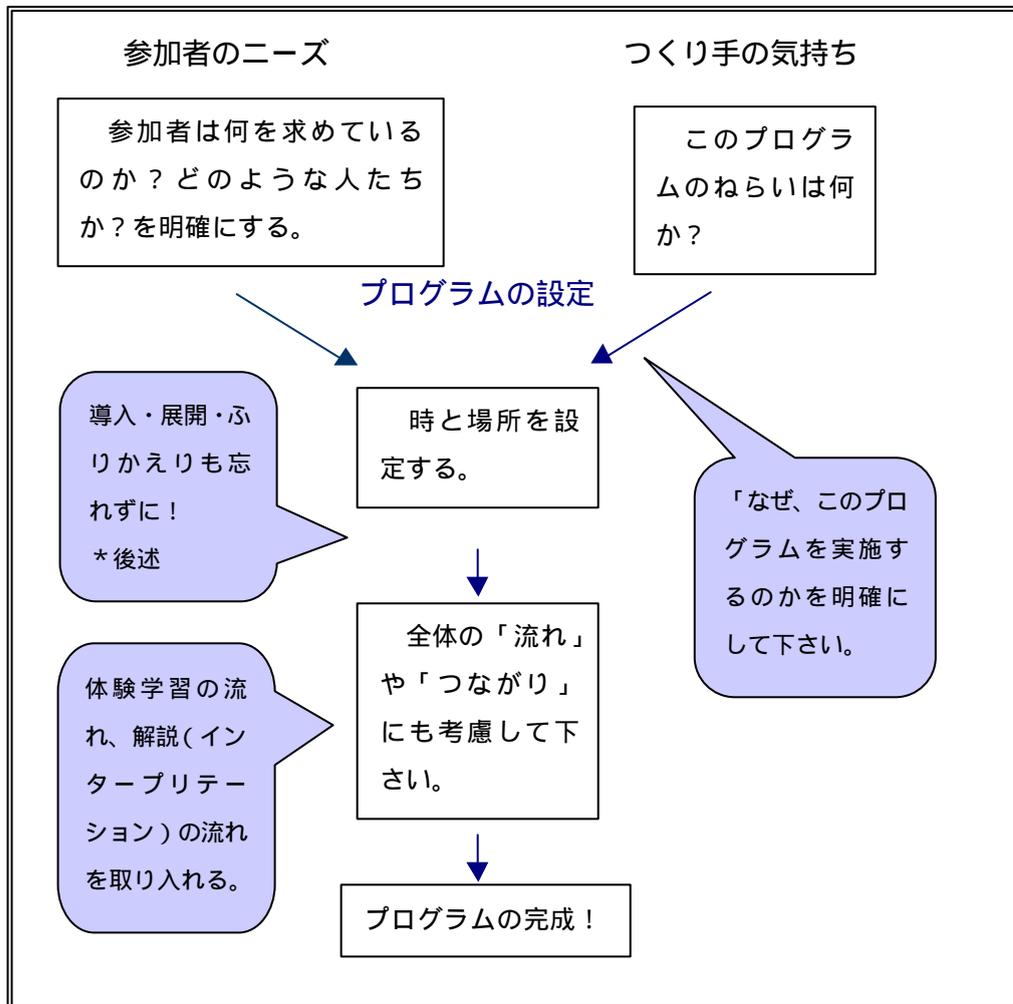
例えば、体育祭の場合、

「開会式 - ダンス - 玉入れ - 組み体操 - 休憩 - 応援合戦 - 騎馬戦 - 借り物競走 - リレ - 閉会式」という一連の流れを考えることです。

前頁の場合は、「集合」 - 「ハイキング」 ~ 「下山」 - 「解散」までの流れを考えることが相当します。

2)プログラムを組み立てる時に気をつけること

「プログラムの組み立て」の視点をあらわすと下図のようになります。



(1)参加者のニーズを明確にする

プログラムの対象である参加者のニーズについて考えます。参加者により、求めている物が違うことを認識してください。子供が求めているもの、大人が求めているものはそれぞれ違います。参加者がどのような方かということを知り、方法論を考慮して下さい。

環境学習のプログラムの設定に際しては、学習者の経験や要求度で決めることが大切です。参加者の要求度を次のように表しました。

学習者層	学習者の要求度	プログラムの目標	
要求度 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	興味を引きだし、関心を高める 1 2	感性学習 情意的領域
要求度 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
要求度 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
要求度 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)

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「要求度 2」の人を対象とすることが多かったのですが、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、「要求度 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、そのためには上の表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ます。



(2)何を伝えるかを明確にする

何のためにこのプログラムを実施するかを明確にします。実施するプログラムのねらいや目的、テーマについて明確にします。

プログラムのねらいや目的

- ・設定するねらいや目的は何ですか？

例：自然環境の豊かさに気づく / 環境問題のしくみについての理解を深める / 動植物の生態について理解する / ライフスタイルを再評価する / 水質調査を実践し、地域社会の環境問題の解決法を考え、評価する。

- ・実施するプログラムは、「気づき」「理解」「評価」「行動」の段階のうち、どの段階にあたりますか？

- ・テーマは何ですか？

例：春の森 / 環境問題 / 循環型生活 / 動植物ウォッチング / 天体観測



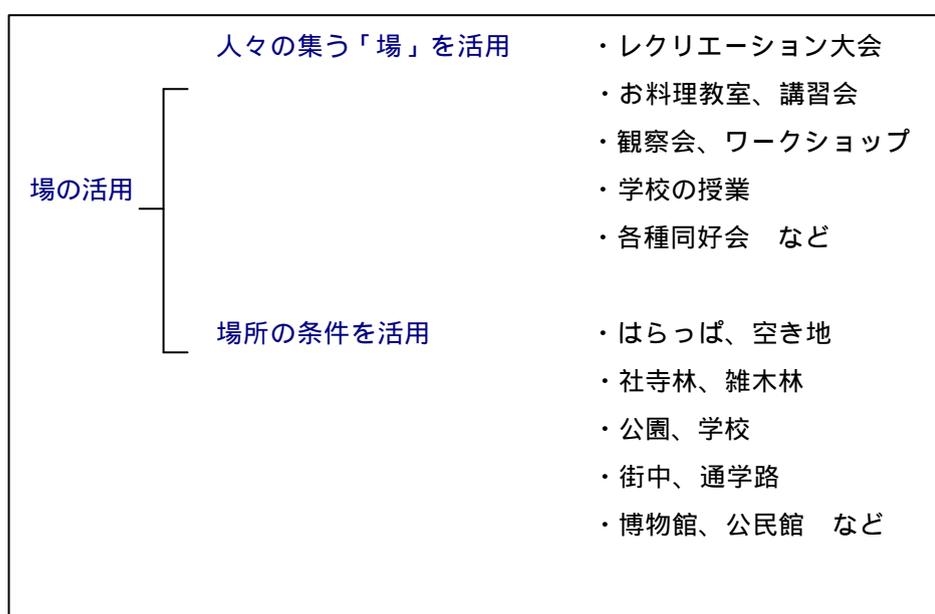
(3)時と場所を選ぶ

時と場所に合った活動（アクティビティ）を実施してください。野外にいるのに、室内向けの活動（アクティビティ）を実施するのはもったいないにつきます。また、都市公園向けのプログラムを大自然の中で実施するのも同様です。周囲の環境と季節を生かした活動（アクティビティ）を実施して下さい。

また、環境学習で活用を考えたい「場」には、次の2つのタイプの場があります。

「人々の集う場所」：レクリエーション大会のような人が集まる場

「空間としての場所」：公園や博物館など空間そのものの場



(1996 小野)

(4)つながりに気づく工夫をする

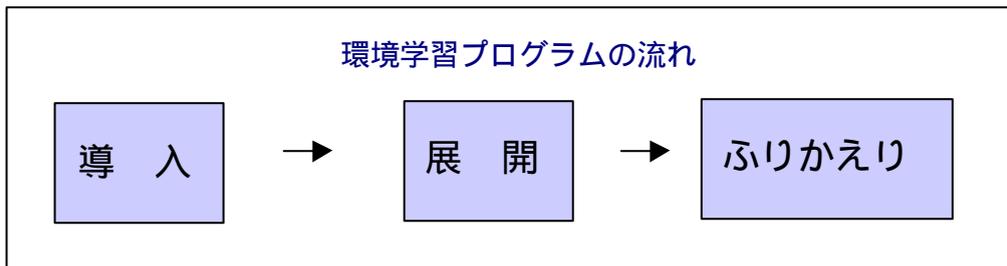
一方的に知識を伝受するのではなく、参加者自身が何か気づく工夫をとりいれてみてください。例えば、参加者同士の意見交換や探求心をくすぐるような活動（アクティビティ）を取り入れてみてはいかがでしょうか。*体験学習の流れやインタープリテーションについては後述します。

また、プログラムの構成もバラバラな活動（アクティビティ）をただ散漫に実施するのではなく、全体がひとつの目的やねらい、テーマに沿うものにするると参加者にプログラムの意図が伝わりやすくなります。

プログラムの流れには「導入・展開・ふりかえり」の流れを入れるとよいでしょう。
(*後述) (参考・引用文献 つながりひろがれ環境学習)

3)プログラムの流れ - 導入・展開・ふりかえり-

「気づき」を大切にする環境学習では、プログラムの構成も、ただ、何かをやりっぱなしにするのではなく、実施したことについてもう一度「ふりかえる」作業を取り入れています。「ふりかえる」をすることにより、自分が思ったこと、他の人が感じたことを通じて、もう一度プログラムのテーマについて考える機会が得られます。同時に、プログラムを始めるときにも、緊張をほぐすようなしかけをします。この一連の流れを**導入 - 展開 - ふりかえり**といいます。



(1)導入

導入とは、何かを始めるまえの「きっかけづくり」です。いきなり、初対面同士で自然観察を始めるよりも、ゲームを始めるよりも、最初にリラックスした状態を作り出した状態の方が、全体がスムーズに進みます。この緊張を解きほぐす役割を果たすのが、導入のときに用いられる活動です。

導入で押さえないポイント

第一印象を大切にする / 心をひきつける / 開かれた雰囲気をつくる
参加者同士がコミュニケーションをとりやすくする。
身体接触を取り入れる / いつもと違った視点を用意する。



アイスブレイク

はじめに参加者同士、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活動のことを「アイスブレイク」といいます。アイスブレイクとは、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」です。(小野 1996)

(2)展開

導入で参加者の気持ちをつかんだら、本題に入ります。環境学習の中で伝えたいこと、感じて欲しいことをテーマとした活動を展開します。主催者の中でメッセージやテーマがしっかり決まっていれば、活動そのものは、自然観察でも、清掃活動でも、いわゆる環境学習アクティビティでもなんでもかまいません。大切なのは全体の流れと最後のふりかえりです。

*具体的な活動事例については、あとに述べます。

(3)ふりかえり

もっとも大きなポイントがこのふりかえりです。なんでもやりっぱなしではそのまま終わってしまう可能性があります。今日、習った英語ももう一度繰り返すことで、身につくように、他の人と終わったばかりの体験の感想をわかちあいながらふりかえることで、同じ活動の中でも自分が気づかなかったことに気づいたり、体験がさらに深まることができます。

他の人と一緒にふりかえる（わかちあい）ときのポイント

受容的な雰囲気大切にす / 操作的にならない
参加者の感想をすくいあげる



シェアリング

シェアリングとは「わかちあい」という意味です。いわゆるレクリエーション活動と環境学習の違いはこの「シェアリング」にあります。

シェアリングは、ひとりの体験をみんなのもとへと広げるとともに、体験の意味をかみしめ、心に深く刻み込むためのものです。基本的には個人で体験を「ふりかえる」時間とみんなで「わかちあう」時間からなります。（小野 1996）

(4)プログラムの構成と現象

下の図に「導入」、「展開」、「ふりかえり」の流れとその時に起こる現象についてまとめました。 *図:「つなぐれ、ひろがれ 環境学習」より転載

