

## (6) 大学キャンパスの自然を活用した遊びの創造

### 自遊場

笠原萌，仲村渠ひなた，杜嘉熠，李依水

子どもの発達と成長において、自然の中での遊びは重要である。自然遊びにはさまざまな効果が期待されることから、過程も吟味しながらその機会を創出することは、大人が子どもの遊びの様子を観察し、遊びと創造性との関係を探究するためにも重要である。本プロジェクトでは、岡山大学津島キャンパス内の環境を利用して子どもに自然と関わる機会を提供し、創造的な遊びがいかに生じるかを観察した。教育学部周辺で自然とのふれあいが期待される場所として、馬房，誕生池および東棟南側緑地を選定し、そこで小学4～6年生の児童を対象として3回のイベントを開催した。それらのイベントにおいて、子どもとのふれあいや動画記録の分析から、さまざまな方法で自然を遊びの対象とする子どもの姿を捉えることができた。また、保護者アンケートでは、活動を子どもの主体性に委ねることを意識した3回目のイベントで、子どもの姿に積極性や創造性を感じたとする回答が増加した。以上から、大学キャンパスの自然を活用して、子どもたちの創造性を涵養する遊びの機会を提供できる可能性が見出された。

Keywords : 子ども，遊び場，自然体験，大学キャンパス，創造性

### 1. 背景および目的

子どもの発達と成長において、自然の中で遊ぶことは重要である。しかし、今日、自然遊びや自然体験の機会が減少していると言われて久しい<sup>1)</sup>、<sup>2)</sup>。仙田満は、遊び場を①自然スペース、②オープンスペース、③道スペース、④アナーキースペース、⑤アジトスペース、⑥遊具スペース、⑦建築的空間(室内空間と建物周辺空間)および⑧非日常的空間に分類している<sup>1)</sup>。1980年代には、自然スペースが遊びの原風景において約40%を占める空間であった<sup>1)</sup>。1990年代になると、遊び空間量に占める自然スペースの割合は著しく減少し、農村部のような自然に恵まれた場所においても、子どもが「身近にある自然の空間を、遊び空間にできなくなっている」ことが指摘されている<sup>3)</sup>。これらのことから、遊びの保証のためには、遊びの場と過程の両面を吟味する必要があると言える。

自然体験に期待されることとして、能條歩は、多様な効果を挙げており、これには自然の直接体験や心身機能の発達のみならず、わかちあいや表現活動、自然と自分との目に見えない関係についての認識の獲得なども含まれる<sup>4)</sup>。これらは子どもの創造力にも深く関わり得るものであると考える。例えば、大学キャンパスはそのような自然体験の場を提供できる可能性を秘めている<sup>5)</sup>。岡山大学津島キャンパスにも、緑地や植栽などの二次的な自然環境が豊富にあり、工夫次第で自然体験活動を提供できる

余地がある。また、子どもの自然遊びの機会が少なくなると、大人が子どもの遊びの様子を観察する機会も減少するため、自然遊びの機会の創出は、大人とりわけ教育者が遊びと創造性との関係を探究するためにも重要である。これらのことから、本プロジェクトでは、子どもの自然遊びと創造性との関わりを探究するため、教育学部周辺で自然体験の可能性を探ることにした。

### 2. 方法

#### 2-1 遊び場の分類とキャンパス内環境の特徴

教育学部周辺を探索したところ、馬房(図1-①)、誕生池(図1-②)、東棟南側の緑地(図1-③)や道路沿いの遊歩道など、さまざまな環境が見出された。遊び場の類型をふまえて各環境を見ると、馬房は、馬術部により管理されており、安全面からも通



図1 岡山大学津島キャンパス教育学部周辺の地図

常は子どもだけの立ち入りは困難であるが、それだけにアジトスペースの要素を備えていると言えよう。また、馬とふれあう体験が得られれば、ここは多くの子どもにとって非日常的空間となるだろう。一方、誕生池（学内水循環施設）は、在来水生植物を植栽した池を中心とするビオトープである。自然スペースではあるが、工学部（旧環境理工学部）により管理されており、研究専用として立ち入りが禁じられている区域もある。平日の日中は開放され、夜間および休日は施錠されているが、許可を得れば教育・研究のために利用が可能である。また、東棟と道路沿いの遊歩道に挟まれた緑地は、オープンスペースに相当する。ただし、道路を擁しており、学舎に近いので、道スペースや建築周辺空間の要素も持っている。開放的な空間が多く、身体を動かすのにも好条件である。さまざまな樹種が目を楽しませてくれるが、樹木に直接触れるような活動を実施する場合には利用申請が必要である。

## 2-2 イベントの設計

キャンパス内で自然を活かした遊びを子どもに体験してもらうことを共通の目的として、「岡大アソビバ！プロジェクト」と銘打った3回のイベントを計画した。2-1で述べた3つの場所を主な舞台として、それぞれの特徴を活かしてどのような遊びが可能かを検討し、基本となる活動を決定した（表1）。その際、遊びの定義の1つとして、「遊びは、自己選択的で、自主的である」ことが掲げられていることをふまえ<sup>6)</sup>、回を経るごとにイベント中の活動項目を少なくしていき、子どもが主体的に遊びの方法を選択できるように促すこととした。各イベントで目指す学びの範囲を「学びの扇」<sup>7)</sup>を用いて表すと図2のようになる。これは、子どもの活動が、子どもたち自身の価値に基づく判断によるものか、大人からの指示や参考にした資料などによるものかを図式化したものである。

イベント実施に当たっては、近隣小学校2校と教育学部附属小学校の4~6年生を対象として、各学校に対象者全員への案内（チラシ配布）を依頼して参加者を募集した。対象学年の設定に際しては、主に

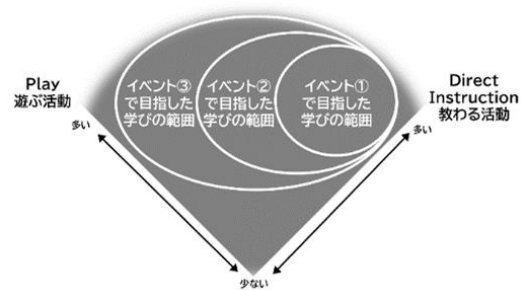


図2 学びの扇で見る各イベントで目指した学びの範囲

安全管理と観察のしやすさを考慮した。安全管理については、主に動植物が原因となるけがや水難事故が懸念された。また、観察のしやすさについて、チームメンバーは、イベントを運営しながら子どもたちの遊びの様子を観察する必要がある。そのため、対人関係の発達に伴い、コミュニケーションが比較的取りやすい小学校高学年が適切であると判断した。また、参加条件として保護者の同伴を求めたが、これには安全管理に加え、子どもが遊ぶ姿を保護者の立場から見取ってもらおうとの意図があった。参加申し込みはチラシに掲載したQRコードを通じてGoogle Forms上で行ってもらった。各イベントの参加人数は表1に示したとおりで、子ども延べ37名、保護者延べ44名の計81名が参加した。イベント当日は、遊びの様子を動画で撮影するとともに、事後に保護者アンケートを実施した。

## 3. 結果

### 3-1 第1回イベント「馬とふれあってみよう！」

第1回イベントは、馬とのふれあいが中心となり、チームメンバーによる先導と馬術部員による教示を主とした活動となった。馬術部員には大学へのイベント申請や事前準備も含めて全面的にご協力いただいた。安全上の理由から、乗馬は活動に含めなかったが、子どもたちは馬が喜ぶ触れ方を学んだり、ブラッシングや餌やり挑戦したりした。最初は馬の口元に手を近づけることを恐がっていた子どもが、次第に慣れてくると、名前を呼びかけながら馬に積極的に触れたり、ブラッシングをしたりする姿が目立った（図3）。馬に触れた感想として最も多かった言葉は「あったかい」である。また、おやつをニンジンあげることに加え、チモンを中心とした飼料を配合する体験を通じて馬が食べる植物について理解を深め、食べられる草を摘んで与える様子も見られた。最後の創作活動では、草地に放たれた馬が見せる野生的な動きに目を奪われながら、馬の特徴や手触りを絵に表現しようとしていた。安全上の制約の多い活動が中心だったこともあり、指示を守ら

表1 イベントの概要

	第1回	第2回	第3回
開催日時	10/17 10:00~13:00	11/12 10:00~13:00	12/17 10:00~13:00
イベント名	馬とふれあってみよう！	ビオトープであそぼう	森のファッションショー
活動内容	①触れ合い方の注意を確認 ②おやつをあげる ③ブラッシングをする ④鞍と蹄鉄をつける様子を見学する ⑤馬場で走る馬を見学する ⑥濃厚飼料を配合する ⑦10年後も覚えておきたい今日の思い出を描画する	①誕生池の探索 ②紙芝居「因幡の白兎」の後、ガマに触れる ③教育学部周辺の探索 ④メタセコイアの紙芝居の後、球果を観察し拾う ⑤ビオトープに住む新しい生き物を制作する	①遊び場の緑地を身体で測る ②樹木に装飾をする ③森のファッションショーと称して、作品のポイントや発見したことを共有する
参加人数	11名(保護者13名)	20名(保護者24名)	6名(保護者7名)



図3 馬の身体のブラッシングに夢中になる子どもの様子  
うとする子どもの姿が目立ったが、馬術部員の説明を真剣に聞き、次々と質問する様子からは、飼養動物と関わることへの強い関心が伺えた。

### 3-2 第2回イベント「ビオトープであそぼう」

第2回イベントでは、ビオトープの探検、生息する植物が関わる物語の紙芝居、自然物を用いた創作活動を行った。まず、子どもたちは4~5名の班に分かれ、池の周囲を探索した。植物や昆虫を見つけては、班のメンバーや大人と共有する姿が見られた。見つけた生き物について尋ねると、自分の経験や知識と照らし合わせて、「これは何かの卵かな」と話し合ったり、「コオロギ3匹捕まえた」、「私も捕まいたい」と互いに競い合ったりして、次々に新たな探索が始まった。次に、池に生息するガマが登場する「因幡の白兎」の紙芝居を見せ、その穂に穂綿（種子）が詰まっていることを説明すると、穂の感触を確かめたり、穂をむいて穂綿があふれ出すさまを楽しんだりする姿が見られた（図4）。続いて、誕生池を出て、周辺を散策しながら木の実や落ち葉などを拾って回った。その途中、メタセコイア（図1-④）の下では、この木が中国原産の「生きた化石」であることを紙芝居で説明し、香川県出身の植物学者、三木茂によるその発見の契機となった球果を採集してもらった。最後に、拾い集めた自然物と人工物（ペットボトルなど）を用いた創作活動を行った。子どもたちは、それぞれ創意工夫して木の葉、枝や実を人工物と組み合わせた「生き物」を作り出し、互いに



図4 ガマの穂の感触を楽しむ子どもの様子

鑑賞し合っていた。

### 3-3 第3回イベント「森のファッションショー」

第3回イベントでは、遊び場を身体で測る、木に装飾をする、作品を共有するという3点に活動・指示を絞った。まず、身体を自由に使って緑地の大きさを計測する体験では、子ども同士や親子で協力して測り方を考える様子が見られた。次に、好きな樹木を1つ選び、自分たちで決めたテーマに沿って、布やビニールなどの素材を巻き付け、装飾する活動を行った。手の届かない場所には、子ども同士で助け合って飾り付けを行う様子が見られたが、その過程で、例えば、どれだけ高い枝に装飾できるかに挑戦するという新しい遊びが生まれた（図5）。自分の身長と枝の高さを比較し、大人の助けを借りたり、重りをつけたひもを投げたりする行為や、素材として用意されたカラービニール袋に興味に移り、走り回りながら風船のように膨らませる行為が、子ども自身から発生した。最後に、でき上がった作品を鑑賞し合い、ひとときではあったが参加者は華やかな「森」の住人となった。極寒の天候下であったが、子どもたちは意に介さず遊びに専心しており、創造性が発揮される瞬間を垣間見ることができた。



図5 樹木の幹を顔に見立てて装飾した様子（左）  
および、樹木の装飾に手を伸ばす様子（右）

### 3-4 保護者アンケートの分析

イベントでの子どもの様子について、保護者への事後アンケートの結果からも分析した。アンケートは、「お子様の自主性から参加した」（自主性）、「進んで遊ぶ様子が見られた」（積極性）、「工夫して遊ぶ様子が見られた」（創造性）、「楽しんでいる様子が見られた」（享楽性）、「何に興味関心があるかが見えた」（志向性）、「普段見られない姿が見えた」（意外性）の6項目についての4件法で実施し、その集計結果を図6に示した。第3回イベントでは、積極性、創造性、志向性および意外性の4項目が、第1回、第2回よりも大きいことが分かる。イベント中の活動項目や指示事項を少なくしたことが、積極性や創造

性を感じさせた要因となった可能性がある。また、自由記述では、このイベントのよさとして、大学内の自然を知り、触れられることの他、大学院生との交流の機会が貴重であることも多く挙げられた。イベント中の保護者との交流の中では、子どもだけで遊びに来ることができるようにするための安全性の確保や、保護者の休憩場所を望む意見が寄せられた。全体的には肯定的な意見が多かったが、これはもともと自然や大学への興味がある方が多く参加していたことも一因と思われる。

0：そう思わない 1：あまりそう思わない 2：ややそう思う 3：そう思う

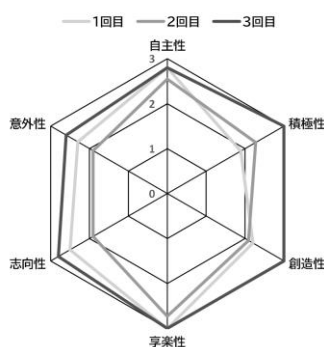


図6 保護者向け4件法アンケート全回答の平均値

#### 4. 考察および今後の展望

本プロジェクトでは、教育学部周辺の環境を活用した自然遊びを創出する試みにより、子どもの遊びの様子を間近で観察することができた。子どもたちはさまざまな方法で自然と関わり、遊び方を見出していた。特に、第3回イベントでは、子ども自身から「これがやってみたい」、「もっとこうしたい」という声が多く聞かれた。ピーター・グレイは、「大人が子どもたちに自由を与えないことで、子どもたちが自らの行動や感情をコントロールする方法を学ぶ機会を取り上げている」<sup>8)</sup>と指摘しており、遊びにおいて子どもが自由を感じるような選択の機会を与えることが重要であると考えられる。また、例えばコンピューターを用いた遊びにも選択の機会が含まれており、それ自体は必ずしも外遊びと競合するものではなく、社会性や創造性の獲得につながる面もある<sup>8)</sup>。教育者が子どもへの自然遊びの機会の提供を模索することには、主に社会的な制約による外遊びの機会の減少を補うだけでなく、子どもが自ら遊びの方法を選択する機会を確保することにおいても重要な意義があると言える。一方、岡山大学大学院教育学研究科が推進しているESDやSTEAM教育にも、今回のようなキャンパス内での自然を用いた活動が重要な役割を果たすことが考えられ、このような活動を開発、継承することで、教員志望の学生が遊び

を通じた学びの探究方法を身につける一助となることが期待される。しかし、大学キャンパスを真に子どもたちの遊び場として確立するためには、施設や遊びの内容の精査の他に、規則や制度の理解と見直しが必要であろう。実際に、今回、子どもを大学に招いてのイベントを開催するために、相当量の事務手続きが必要であった。安全管理の観点からは、大学を公園のような公共の場とすることは望めないが、子どもを対象としたイベント事例のアーカイブ化や、附属学校園や近隣学校園との連携強化などにより、キャンパス開放の敷居が下げられるかもしれない。

本プロジェクトは、チームメンバーがそれぞれ美術教育、教育心理学および社会科教育の専門知識を活かし、理科教育(生物学)が専門の原田太郎先生にファシリテーターとしてご支援いただきながら遂行した。

#### 5. 謝辞

大学でのイベント開催のための許可申請に際してお力添えをいただきました教育学系事務長の中山達也様、第1回イベントの開催にお力添えをいただきました馬術部顧問の大仲克俊先生ならびに部員の皆様、誕生池の利用に際してお力添えをいただきました工学部の中田和義先生、農学部の中嶋佳貴先生ならびに技術専門員の里本公明様、救急箱やタープなどの物品を貸与いただきました保健管理センター保健師の岡香織様ならびに自然系研究科等学務課、イベント参加者の募集をご快諾いただきました小学校の校長先生方、そしてイベントにご参加いただきました皆様に厚く御礼申し上げます。

#### 参考文献

- 1) 仙田満、『こどものあそび環境』、鹿島出版会、2009、pp. 21-78
- 2) 能條歩、『増補改訂版 人と自然をつなぐ教育 自然体験教育学入門』、NPO 法人 北海道自然体験活動サポートセンター、2020、pp. 8-15
- 3) 前掲1)、pp. 323-347
- 4) 前掲2)、pp. 92-93
- 5) 同上、pp. 143-144
- 6) ピーター・グレイ 著、吉田新一郎 訳、『遊びが学びに欠かせないわけ 自立した学び手を育てる』、築地書館、2018、pp. 173-205
- 7) 清田哲男他、『ANCS 創造性が社会と出会う美術教育 2019-2023 活動報告』、ANCS、2023、pp. 26-27
- 8) 前掲6)、p. 227