

子どもの自然遊び体験に関する調査 †

人見 久城*・小村 紀子**

宇都宮大学教育学部*

栃木県真岡市立東沼小学校**

概要： 自然遊びとは、一般に、自然界の中で事象に触れながら遊ぶ活動をいう。現代の子どもたちが自然遊びをどの程度体験しているかに関する知見は、理科や生活科の教育を再考する上で有用な手がかりとなる。本研究では、小学校低学年児童の自然遊び体験の実情を調査し、理科や生活科における体験的な活動を検討する上での資料を得ることとした。その結果、12のカテゴリーに分けた自然遊びのうち、「草・野原遊び」、「田んぼ・川遊び」、「身近な素材で作ったものでの遊び」において、現代の子ども経験率が低いことが分かった。そして、これらの自然遊びが低下する理由を探るために、その特徴を考察した。

キーワード： 小学校理科，生活科，自然遊び

1. はじめに

平成20(2008)年3月に小学校学習指導要領が改訂され、生活科の各学年の目標や内容に「自然のすばらしさに気づき」や「面白さや自然の不思議さに気づき」という表現が入った。また、自らの生活を豊かにするために低学年の時期に体験させておきたい活動として、身近な自然での遊びや遊びに使うものを工夫することなどを示している(文部科学省, 2008a)。さらに、理科においても、自然体験や科学的体験の一層の重視が指摘された(文部科学省, 2008b)。一方、小林ら(1992)は、原体験の重要性と幼児・小学低学年時期にそれを豊富に体験させる必要性を述べ、湊・山田(1998)は、自然遊びが理科の基盤をなすものであるとして、その重要性を主張している。

自然遊びとは、一般に、自然界の中で事象に触れながら遊ぶ活動をいう。では、自然遊びの体験は、現代の子どもたちにどのように継承されているのであろうか。あるいは失われてきているのであろうか。現代の子どもたちの自然遊び体験に関する知見は、理科や生活科の教育を再考する上で有用な手がかりとなると考えられる。そこで筆者らは、小学校低学年児童の自然遊び体験の実情を調査し、理科や生活科における体験的な活動を検討する上での資料を得ることとした。

2. 調査の概要

調査は平成20(2008)年6月中旬に実施した。調査対象は、栃木県宇都宮市近郊の3つの小学校における第1学年児童の保護者とした。3校ともに周辺に田畑や林が比較的多くあり、自然に恵まれた環境に位置している。小学校入学間もない第1学年児童には、文字の読み書きや内容の理解が困難である場合が予想されるため、本調査では保護者を対象とした。

アンケートを通して保護者は、(1)第1年年児童の自然遊び体験の有無、(2)児童と保護者で一緒に遊んだ自然遊び体験の有無、(3)保護者の子ども時代の自然遊び体験の有無、を回答した。回収は172件(回収率76.4%)であったが、記入ミスがあった26件を除き、146件を集計した。回答した保護者の年齢は、20代11.4%、30代70.5%、40代17.8%、50代以上0%で、30代に偏っていた。

調査内容としての自然遊びの選定にあたっては、次の手順とした。まず、筆者らが文献をもとにして、12カテゴリーにわたる136種類の自然遊びを選び出した。活用した文献は、小学校学習指導要領解説生活編(文部科学省,1999)、小林ら(1992)、山内(1989)、山田(1990,1996)である。次に、136種類の自然遊びに関する予備調査として、国立大学への内地留学生(小学校教員)20名を対象に、幼少時期に経験したことのある自然遊びを選択してもらうとともに、136種以外の遊びについても自由記述してもらった。その結果から、5名以上に選択・記述された自然遊びを調査内容とすることとした。

† Hisaki HITOMI* and Noriko KOMURA** : A Survey on the Children's Experiences of Nature.

* Faculty of Education, Utsunomiya University

** Higashinuma Elementary School, Moka, Tochigi

それらは 89 種類となった (表 1)。

表 1. 調査した自然遊び

-
- 【1】草・野原遊び
(1)シロツメクサの冠, (2)ササ舟, (3)オオバコ相撲, (4)タンポポ・ニガナ等の種飛ばし, (5)種のくっつき虫, (6)草笛, (7)ナズナの鈴, (8)ハルジオンの種飛ばし, (9)フキノトウ・セリ摘み, (10)押し花, (11)トンボ・バッタ取り, (12)ジュズダマの首飾り, (13)ヨモギ摘み・団子作り, (14)エノコログサの毛虫, (15)ツクシのどこついで, (16)サトイモ・ヤツデの葉のお面, (17)サトイモの葉の上の水玉遊び, (18)芝スキー
- 【2】林遊び
(19)木登り, (20)木の実を拾う, (21)落ち葉を拾う, (22)秘密基地作り, (23)ターザンごっこ, (24)焼きいも, (25)セミ・カブトムシ・クワガタなどの虫取り
- 【3】どろ・砂遊び
(26)どろだんご作り, (27)どろ水遊び, (28)砂場遊び, (29)素足で土・砂の上を歩く, (30)砂鉄集め
- 【4】田んぼ・川遊び
(31)オタマジャクシ・カエル取り, (32)タニシ取り, (33)ザリガニ取り, (34)イナゴ取り, (35)魚取り・魚釣り, (36)水切り, (37)水生昆虫 (タガメ・ゲンゴロウ・ミズカマキリ等) 取り, (38)小動物・昆虫を飼う
- 【5】水遊び
(39)水たまり遊び, (40)水の流れ探検, (41)水で絵をかく, (42)水かけ遊び・水でっぼう, (43)水に浮かべる, (44)泳ぐ, (45)ホース遊び, (46)自然水を飲む
- 【6】雪・氷遊び
(47)雪合戦, (48)雪だるま作り, (49)かまくら作り, (50)そり遊び, (51)氷作り・氷割り, (52)霜柱踏み, (53)スキー, (54)スケート
- 【7】風・空気遊び
(55)凧揚げ, (56)風船遊び, (57)シャボン玉遊び, (58)空気でっぼう, (59)風車, (60)吹く・扇ぐ
- 【8】石遊び
(61)石けり, (62)石集め, (63)石積み, (64)石でかく
- 【9】光遊び
(65)影踏み, (66)光の反射遊び, (67)虫眼鏡
- 【10】音遊び
(68)糸電話, (69)たたいて音を出す, (70)はじいて音を出す, (71)吹いて音を出す
- 【11】海遊び
(72)磯遊び, (73)海水浴, (74)貝殻や海草, 流木などを拾う, (75)潮干狩り
- 【12】身近な素材で作ったものの遊び
<野外> (76)缶ぽっくり (缶げた), (77)パチンコ (豆でっぼう), (78)竹馬, (79)竹とんぼ, (80)竹水でっぼう, (81)浮かぶ船, <屋内> (82)こま, (83)ぶぶんごま, (84)ゴムの力で動くおもちゃ, (85)割り箸でっぼう, (86)紙飛行機, (87)切り紙・切り絵遊び, (88)やじろべえ, (89)笛 (ストロー笛など)
-

3. 結果と考察

(1)自然遊びの経験率

89 種類の自然遊びに対して, 第 1 学年児童の経験 (以下「子ども経験」と呼ぶ), 児童と保護者で一緒に遊んだ経験 (以下「親子経験」と呼ぶ), 保護者の子ども時代の経験 (以下「親経験」と呼ぶ) を集計した。事例として, 「草・野原遊び」(18 種類) と「身近なもので作ったものでの遊び」(14 種類) における結果を, 図 1, 図 2 にそれぞれ示す。89 種類すべての結果を掲載することは割愛するが, 全体を通して指摘できることは, 次の特徴である。

(a) 53 事例 (全体の 59.5%) で, 親経験率が子ども経験率よりも高い。36 事例 (40.4%) では, 親経験率と子ども経験率がほとんど等しいかまたは子ども経験率の方がわずかに上回っている。

(b) 子ども経験率が 50% を超える事例は 51 事例 (57.3%) である。

(2)親経験率と子ども経験率の比較

次に, 親経験率と子ども経験率をそれぞれ横軸と縦軸にとり, それら 2 つの数値によって自然遊びの経験率がどのような傾向を示すのかをみてみることにした。12 のカテゴリー別に示したものが, 図 3 ~ 図 14 である。これらの図から指摘できることは, 次の特徴である。

(c) 親経験率が 50% 未満で子ども経験率が 50% 以上となる事例はない (4 分割された図の左上の領域に位置するものはない)。

(d) 親経験率が 50% 未満で子ども経験率も 50% 未満となる事例 (図の左下の領域) は, 89 事例中わずか 7 事例である。

特徴(c)は先に述べた特徴(a)と同じことをさしている。(d)は親経験率が高いことを示しているが, これは予備調査を行って, 親世代における経験の高い自然遊びを調査項目としているので, 当然のことである。

ここで, 興味深い点は(b)である。子ども経験率が 50% を超える事例は全体の半数強 (57.3%) であるが, 12 の全カテゴリーにおいて, その傾向が認められるわけではない。具体的には, 「草・野原遊び」, 「田んぼ・川遊び」, 「身近な素材を使ったものでの遊び」の 3 つのカテゴリーでは, 大半の事例が, 親経験率 50% 以上で子ども経験率 50% 未満となっているのである。これら以外のカテゴリーでは,

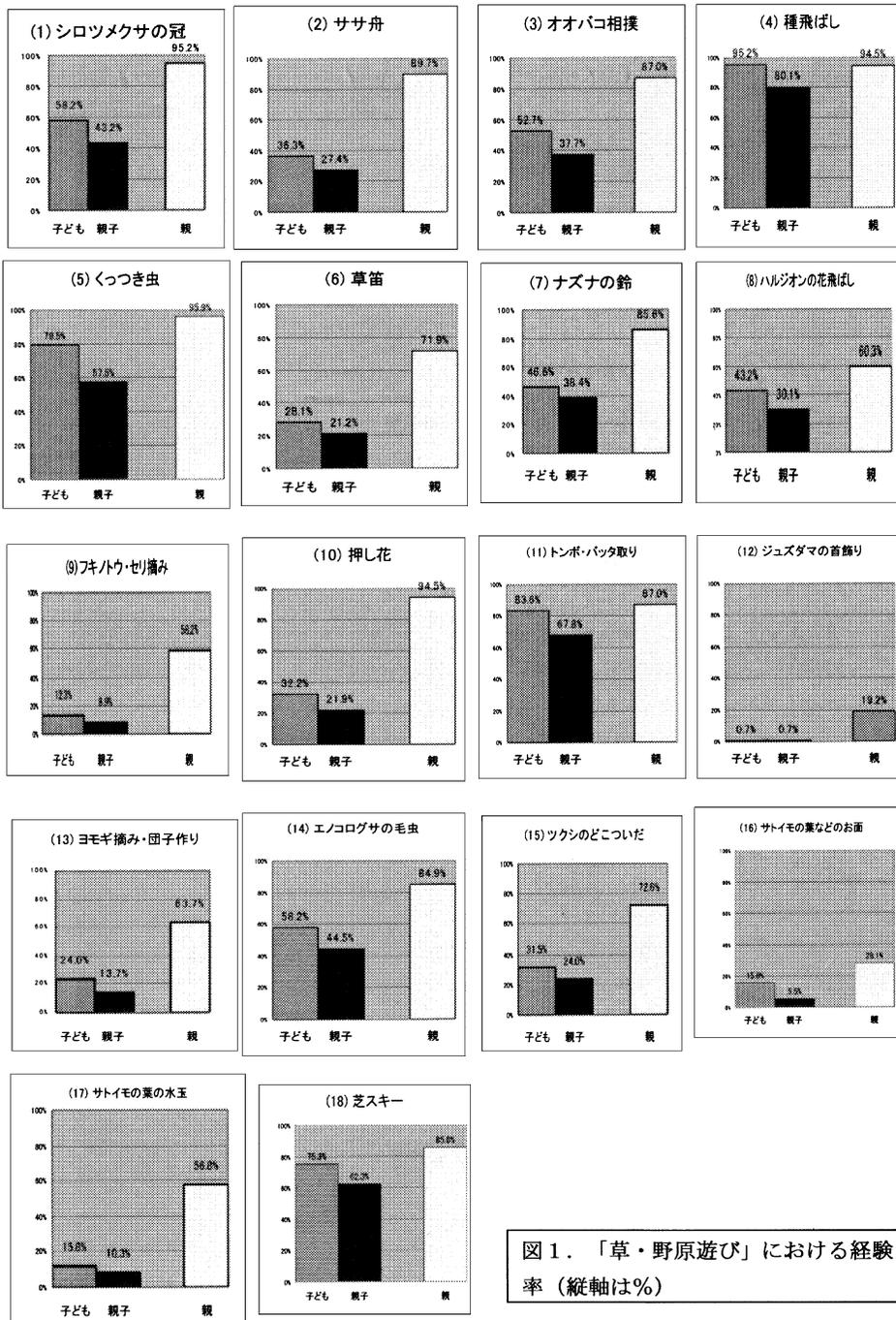


図1. 「草・野原遊び」における経験率（縦軸は%）

親体験率と子ども体験率のいずれも50%以上である。このように、カテゴリーによって異なる傾向が認められた。

(3) 親体験率が高い自然遊びに関する特徴

図3～図14は4分割されているが、その右上の

領域に位置している自然遊びは、親世代、子ども世代の両方が多く経験しているものである。すなわち、現代の子どもたちも親世代と同様に、身近に感じ、経験している自然遊びとすることができる。ところで、この領域に位置する自然遊びは、他の領域にある遊びよりも、親子で経験している遊びなのである

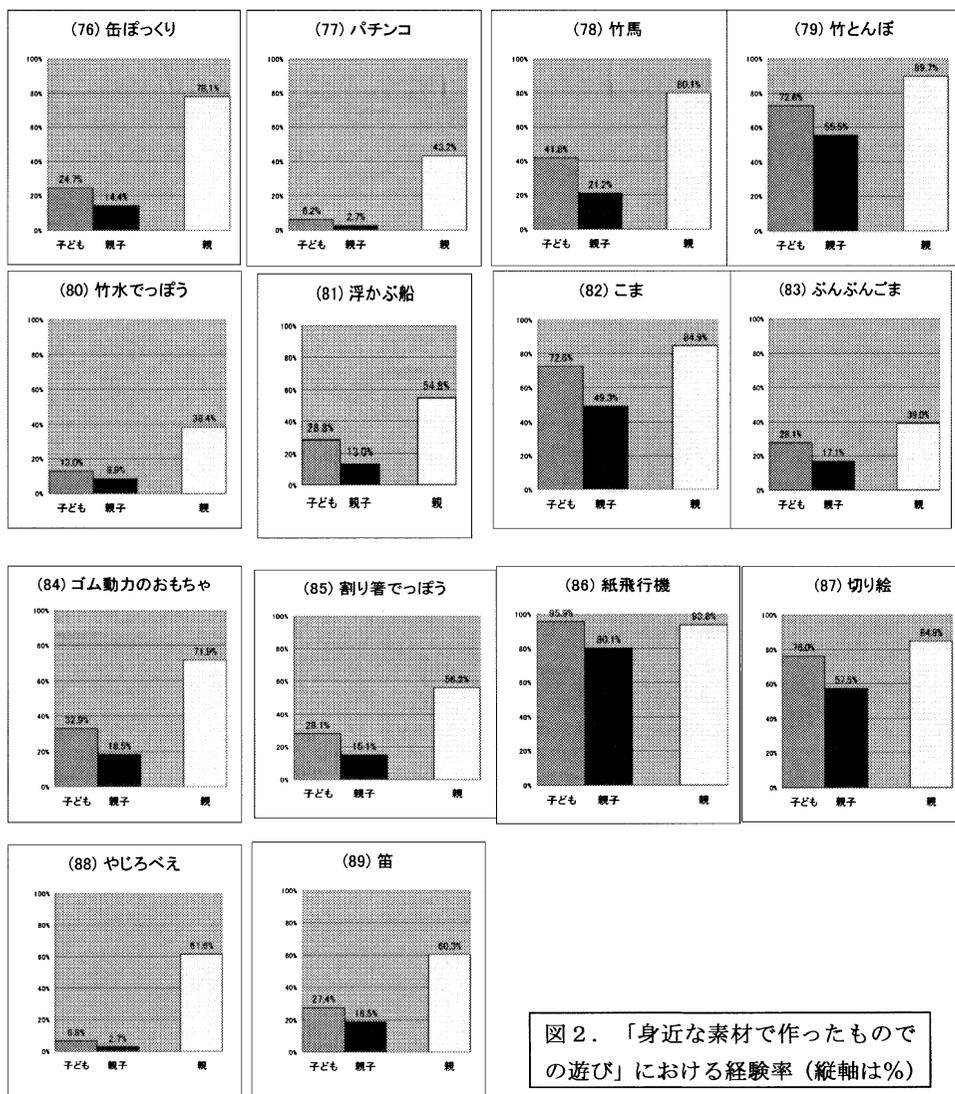


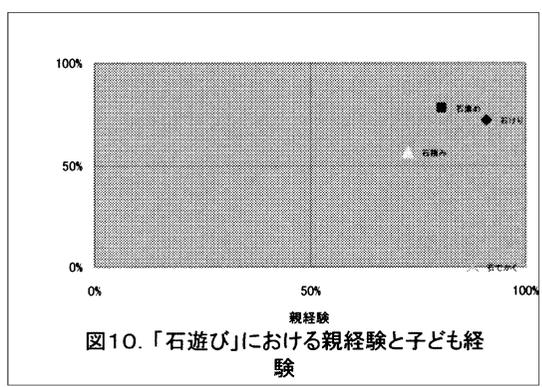
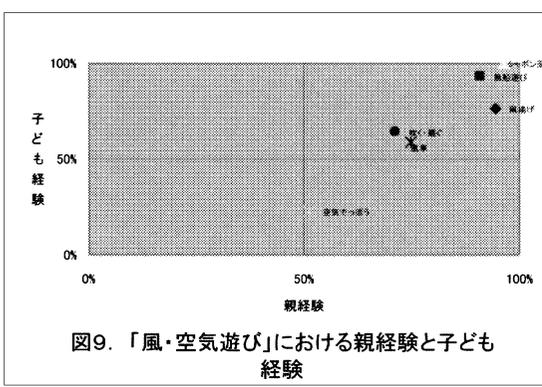
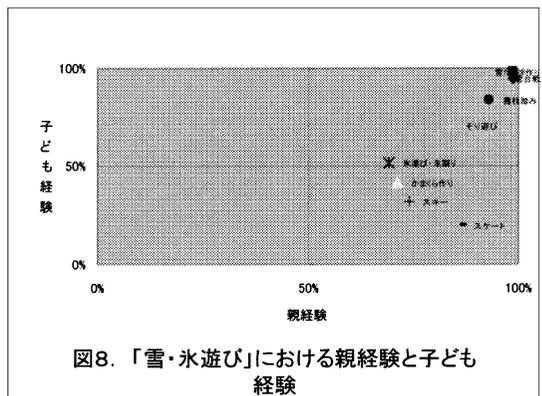
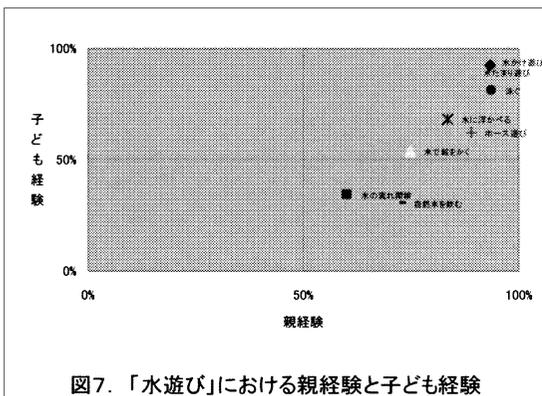
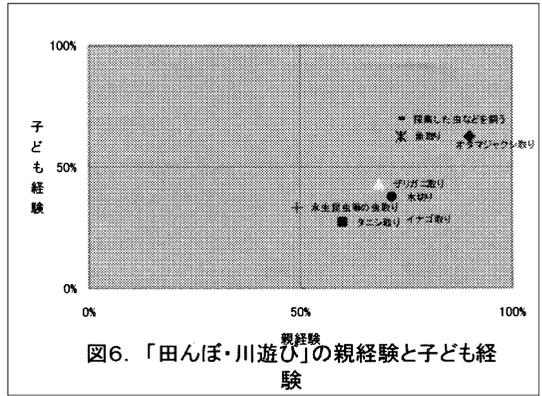
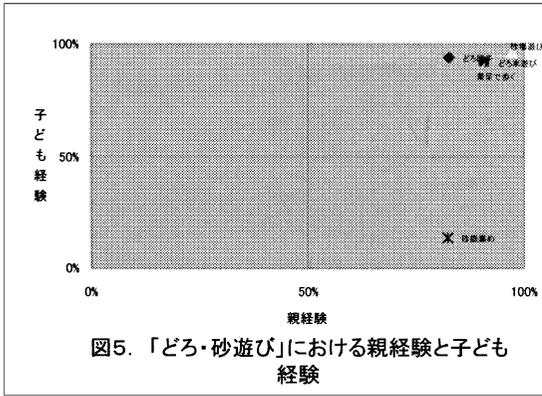
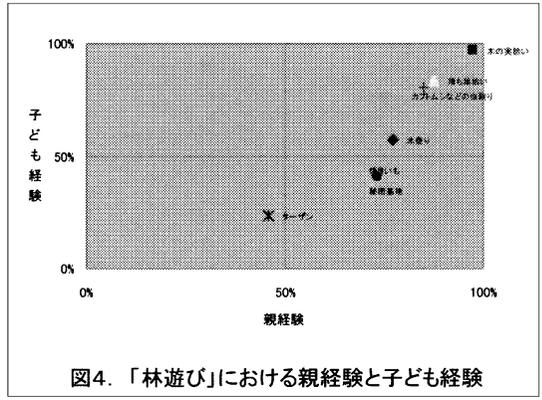
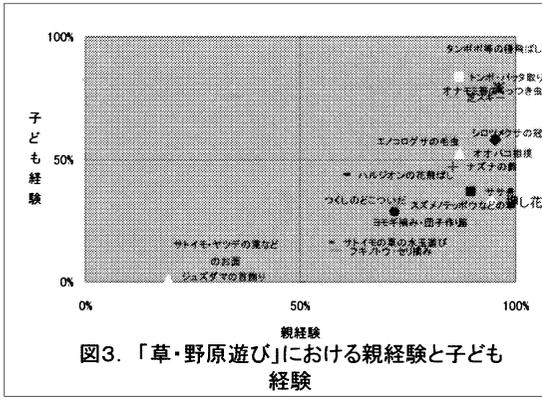
図2. 「身近な素材で作ったものの遊び」における経験率(縦軸は%)

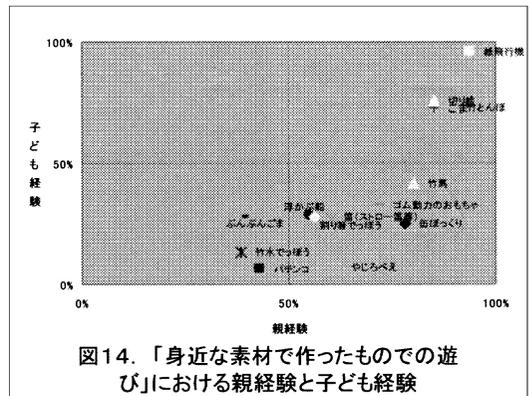
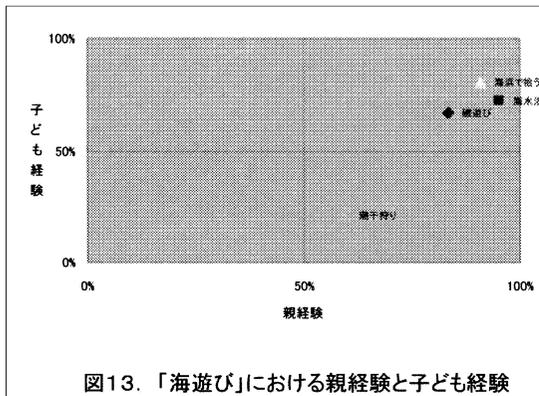
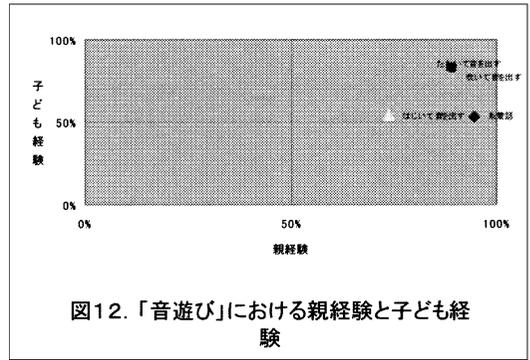
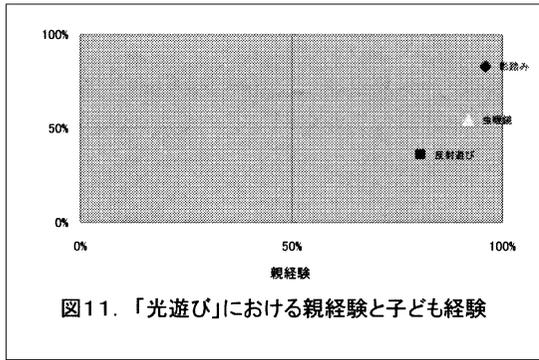
うか。あるいは、親子ではなく、幼稚園などで経験することが多い遊びなのであろうか。この疑問に答えるために、図3～図14内の右半分の領域(親経験率が50%以上)の遊びに関して、それらの親子経験率を比較することにした。その結果、右上領域(親経験率、子ども経験率のいずれも50%以上)に位置する自然遊びでは、51種類中26種類で、親子経験率が50%を超えていた。一方、図の右下領域(親経験率は50%以上、子ども経験率は50%未満)では、31種類中24種類で、親子経験率が25%未満となっていて、全体的に親子経験率が低い傾向であった。これらの傾向から、親経験率と子ども経験率の両方が高かった自然遊びは、現代においても親子一緒に

経験されることが多いが、親経験率が高いもの子ども経験率の低い自然遊びは、親子で経験しにくくなっている遊びといえることができる。つまり、子ども経験率の低さの理由のひとつとして、その自然遊びを親子で一緒に経験していないという点が考えられる。

(4) 子ども経験率が低い自然遊びに関する特徴

図3～図14のうち、自然遊びが右上領域(親経験率、子ども経験率の両方が50%以上)よりも右下領域(親経験率は50%以上、子ども経験率は50%未満)に多く位置づけられているカテゴリーは、「草・野原遊び」(図3)、「田んぼ・川遊び」(図





6)、「身近な素材で作ったものでの遊び」(図14)の3つである。これらは、現代の子どもにおいて経験率が低下している自然遊びととらえることができる。これらの自然遊びの特徴を考えると、次のようなことが指摘できる。すなわち、「草・野原遊び」に含まれる自然遊びは、おもに植物を使った遊びである。また「田んぼ・川遊び」では水生生物に触れる。これらのカテゴリーにおける遊びは、いずれも季節がきわめて限定されるものである。さらに、「身近な素材で作ったものでの遊び」は、ものを作って遊ぶことから、遊びを始めるまでに手間や時間がかかるという特徴がある。子どもの自然遊び経験率の低下の原因は単純ではないと思われるが、理由のひとつとして、該当する自然遊びの特徴が関係していると推測される。

4. 子ども経験率の低い自然遊びに関する考察

生活科の学習のねらいは、子どもの気づきを高めていくことである。ここでは、経験率の低下が見られた自然遊びを例に、それらの遊びを通して気づくことなどについて考察する。

(1) 植物・昆虫・小動物とふれあう自然遊び

植物に関する自然遊びの教育的価値は多い。それぞれの植物の特徴に気づき、見付け、比べ、他のものにたとえたりしながら特徴を理解でき、気づきの質が高められると考えられる。また、遊びながら、草花に愛着を持ち、自然を大切にできる心が養われると考えられる。例えば、タンポポの在来種と帰化植物との花の違いに気付いたり、自然にある草花の花弁の色について気付いたり、葉や実の形や大きさの違い等に気付いたりすることなど、視覚を通した気づきをはじめ、風にゆれる音、手触り、匂い、味などの五感を通した多くの気づきが得られると考えられる。

昆虫や小動物とふれあう自然遊びの教育的価値は、次のようなものである。すなわち、生き物を探したり、採集したりするうちに、生き物のすみか・習性・特徴等に気付くようになる。また、採集してきたものを飼育することによって、食べ物を調べたり、調べる方法を学んだりする。さらに、観察によって習性や特徴についてさらなる気づきが得られることも期待される。そして、動物に愛着をもち、大切に

ようにする心も育つと考えられる。

(2)身近な素材で作ったものによる遊び

手作りのものは、すぐに完成できないところにおもしろさがある。したがって、できたときの喜びは大きい。作る過程において、まず考えてとりあえず作り始める。しかし、簡単にはできないので、その原因を考える。改善する。工夫する。また、問題にぶつかり、自分のものと先生や友達のものとは比べたりする。そして、さらに手をかけていく。この過程がおもしろく、楽しいものである。さらに、道具の使い方を覚えたりする。缶ぼっくり、割り箸でつぼう、ぶんぶんごま、竹とんぼ、やじろべえなど、親や祖父母の世代が得意なものは、大人との触れ合い活動にもつながる。ゴム、おもり、風、水などを動力にしたおもちゃを作ることにより、得られる気付きとしては、次のようなものがあげられる。例えば、元に戻ろうとするゴムの性質、こまややじろべえの重心の取り方などである。これらは、3年生以上の理科学習の基礎となるものである。

生き物を扱うもの、季節が限定されるもの、遊ぶまでに手間や時間がかかるものなどの特徴をもつ自然遊びにおいて、児童の経験率が低下する傾向が見られた。しかし上に述べたように、それらの遊びには多くの教育的価値が含まれている。したがって、これらの自然遊びを大切に、家庭や地域で経験する機会を増やすとともに、生活科や理科の学習においても取り上げていくことが重要であると考えられる。

5. まとめ

本研究では、現代の子どもたちの自然遊びの実情を調査した。特徴として次の点を指摘できる。

- (1)12のカテゴリーに分けた自然遊びのうち、「草・野原遊び」、「田んぼ・川遊び」、「身近な素材で作ったものでの遊び」において、現代の子ども経験率が低い。これらの自然遊びには、生き物を扱う、季節が限定される、遊ぶまでに手間や時間がかかるなどの特徴が見られる。
- (2)親経験率と子ども経験率の両方が高かった自然遊びは、現代においても親子一緒に経験されることが多いが、親経験率は高いものの子どもの経験率の低い自然遊びは、親子で経験しにくくなっている。つまり、子ども経験率の低さの理由のひとつ

として、その自然遊びを親子で一緒に経験していないという点が考えられる。

6. おわりに

現代の自然環境が変化している以上、祖父母や親の世代が体験した自然遊びを、現代の子どもたちにも同じように求めることは期待できないことかも知れない。パソコンやゲーム機があふれ、自然の具体物に頼らなくても、いろいろな遊びに囲まれているからである。また、児童の登下校時の安全を確保するために、スクールガードの方に守られながら登下校しているほどであるので、学校の行き帰りに道草をしながら自然にふれる機会が少なくなっていることも事実である。このような事情を考えると、親の世代よりも子どもたちの自然遊び経験率が低下することはしかたがないことでもある。しかし、自然遊びの教育的意義を考えると、それらの体験は子どもの成長にとって望ましいものとなる。もし、体験率が低下しているのであれば、教科としての生活科や理科の学習の中で取り上げることが望ましいと考えられる。では、自然遊びが児童のどのような気付きを高め、自然に対する理解を深めることにつながるのだろうか。本研究では、それらに関する考察は一部に述べたものの、遊びと気づきの関係を具体的に調査したり、検証したりすることは行わなかった。これらを今後の課題としたい。

謝辞：調査にご協力いただいた3つの小学校の校長先生、第1学年担任の先生方、そしてアンケートにご回答いただいた保護者の皆様に、感謝の意を表する。

付記：本研究は、平成20年度前期宇都宮大学教育学部内地留学研究（小村）の一部として実施された。

【文献】

- 小林辰至・雨森良子・山田卓三（1992）：理科学習の基盤としての原体験の教育的意義，日本理科教育学会研究紀要，Vol.33,No.2,pp.53-60.
- 湊秋作・山田卓三（1998）：生活科における自然遊びの役割－自然との理解と環境教育の基盤を育成する自然遊び－，日本教科教育学会誌，Vol.21,No.2,pp.1-9.
- 文部科学省（1999）：小学校学習指導要領解説生活編，日本文教出版.

文部科学省（2008a）：小学校学習指導要領解説
生活編，日本文教出版。

文部科学省（2008b）：小学校学習指導要領解説
理科編，大日本図書。

山内昭道監修（1989）：チャイルドブックこども
百科しぜんあそび図鑑，チャイルド本社。

山田卓三，原体験教材開発研究グループ（1990）：
ふるさと感じるあそび事典，農山漁村文化協会。

山田卓三（1996）：かがくを感じるあそび事典，
農山漁村文化協会。