幼児期の遊びや学びを豊かにする環境学習支援ツールの制作

内田友梨恵・浜田将宏・池本悠華・池田拓朗・高橋啓太・陳豫皖・嶽山洋志
（兵庫県立大学大学院 緑環境景観マネジメント研究科）

はじめに

幼児にとって自然や動植物とのかかわりは、その対象を命あるものとしてとらえ、心を動かし、多くのことに気づく経験に繋がる。幼稚園・保育所ではこのような幼児が自ら「気づく」活動を大切に考える必要があり、そのような学びの支援ツールの開発は重要であるといえる。そんな中、公園に立地するネイチャーセンターや自然史系の博物館などではオリジナルの環境学習支援ツールを制作する動きがみられ、例えば伊丹市昆虫館ではチョウの変態を学習できるぬいぐるみや、チョウの生態が理解できる紙芝居などが制作されている。キット化されていることから、幼稚園や保育所などに貸し出すことも可能だろう。本研究科でもこのような環境学習支援ツールの制作および貸し出し事業に取り組んでいることから、ここではそれらの一部を紹介したい。

取り組み内容

・里山のくらし体験キット（写真 1）：本キットは、里山、集落、里海の 3 つのゾーンで構成される布製の模型キットであり、幼児がままごとをしながら里山・集落・里海のつながりを感覚的に知ることができる仕掛けを施している。例えば「里山で伐採した材は薪となり、また落ち葉掻きをして集めた葉や浜でとれた海藻は燃料や肥料にして使うことができる」「集落の背後にある竹林から竹を切り出し、それで竹竿を作り、魚を釣ったり火吹き竹にして火をおこしたりすることができる」「里山でとれたキノコや海の魚、集落で育てたサツマイモなどを調理して食べる遊びができる」などである。折り畳み可能なので移動も容易である。また大人の介入は重要であり、それぞれの行為が持つ意味を大人が伝えることで子ども達は各ゾーンが関わり合っていることに気付くようになる。

・食物連鎖を学ぶパズル（写真 2）：本パズルは、タカのお腹にヘビのピースが、ヘビのお腹にカマキリのピースが、カマキリのお腹にバッタのピースが、バッタのお腹に葉っぱのピースが入るといった“食う－食われる”の関係をパズルで表現した教材である。実践では餌となるピースを園内に隠し上位の動物としてそれらを探しにいく遊びを行った。もちろん自由遊びの時間にパズルとして普通に遊ぶこともでき、幼児は生き物の繋がりを遊びの中で学ぶことができる。

・口にこだわった昆虫のお面（写真 3）：昆虫の口はかむ（バッタ、トンボ）、吸う（蚊、蝶、セミ）、舐める（カブトムシ、ハエ）など、いろいろあることを学ぶ教材である。それぞれのお面をつけて餌を食べる様子を子どもたちに表現してもらう。例えばチョウは花壇に飛んでいき蜜を吸う、セミは樹木に飛んでいき樹液を吸う、ハエは飛んでいき動物の糞をなめる、バッタは草むらに飛んでいき草をかむ、などである。

・イシマキガイの暮らし絵本（写真 4）：河口付近の淡水と海水が混じる所から川の中流ほどの範囲に生息するイシマキガイの一生を絵本で表現した。生息環境や餌などの情報に加え、子どもたちが飽きずに楽しめるよう間違い探しなどの遊びを入れ込み作成した。

おわりに

このようなシミュレーション体験ができる教材を使用することで、複雑化した自然環境や暮らしの仕組みやつながりについてポイントを押さえて、短時間で伝えることができると考えるといったメリットがあると言えるだろう。また里山だけでなく自然や環境にさほど興味のない子ども達に、ゲームや遊び（おままごと）というところから興味を引き出す効果もあると考えられる。なおこれらのツールは実体験と連動させながら用いることで、より効果のある学びになると考えられる。

写真１　里山のくらし体験キット

写真２　食物連鎖を学ぶパズル

写真３　口にこだわった昆虫のお面

写真４　イシマキガイの暮らし絵本