

# 分科会の名称 里山と教育・学習



## 委員名と役割分担

分科会会長	土居 元
映像（カメラ・ビデオ）	大谷隆義
記録	津山彰彦
インタープリター	上地智子

## タイムテーブル

- オリエンテーション
- ウォーミングアップ
- 五感を使い遊ぼう 1
- 昼休み
- 五感を使い遊ぼう 2
- 創作活動
- まとめ 1
- まとめ 2

出席者数 6名

## 基調講演等の内容

### 「オリエンテーション」

分科会の考え方・進め方の話 頭で考えるよりまず外に出て身体を動かそう。  
そしてなによりも楽しもう。

- ・スタッフ紹介
- ・参加者の自己紹介

### 「ウォーミングアップ 1」

ジェスチャー自己紹介 ジェスチャー付の自己紹介

ルックアップルックダウン 1 重円を作る。視線を下げ、合図と共に他者と目を合わせる。目が合うと和から外れる。

ピンボール 1 重円を作り真中に鬼を 1 人置く。回りのメンバーは相手を見つけ、鬼に入られないように隙を見て見つけた相手と入れ替わる。鬼に入られたら入られた人が次の鬼になる。

シルバーシート 1 重円を作り真中に鬼を 1 人置く。回りのメンバーは鬼を呼び自分の位置をゆずる鬼は何処に入っても良い。鬼に自分の位置を譲った人が次の鬼になる。それを続ける。

### 「五感を使い遊ぼう 1」

マイクロアドベンチャー（視覚） むしめがねを使い見てみたい場所をのぞいて見る。

警察犬ゲーム（嗅覚） エリア内にあらかじめセットされた匂いのする木を探す

これなんの実（味覚） さくらんぼの原種が有り、食してみた。

午後

「ウォーミングアップ2」

空き缶さがし エリア内におかれた空き缶を探す

「五感を使い遊ぼう2」

音いくつ 静かにし、目を閉じ、何種類の音が聞こえるか数える

私の木 自分が一番気に入った木や、木になった気をきめ、みんな決まったら、キャッチフレーズと共に何故その気を選んだか発表する。

「創作活動」

今日一番印象に残った事を一コマまんがで表現

「まとめ1」

作品発表

「里山のイメージは？」

スライド上映

ディスカッション

これからの教育・学習のあり方を私はこう思う。といったテーマで自由ディスカッションをした。

## 分科会の結論

- ・同じ時間、同じ事を、同じ場所で行ったが、一人一人違った感じ方、表現の仕方があることがわかった。
- ・参加型の分科会は新鮮であった。また童心に返ることが出来た。この感覚を大切にしていきたい。

## 分科会の課題

- ・興味の無い人をいかにシンポジウムに呼ぶか。
- ・子どもの参加があるようにするにはどうするか。
- ・今までは、団体や個人にかかわらず自分のテリトリーしか見ていない。
- ・かえって田舎の子どものほうが体験をしてない。

## 分科会の提言

- ・欧米的でない、日本の古来からある自然観を大切にしていきたい。
- ・まず地域の特性を知ることが大事、それぞれにあったものを提供していく事が必要。
- ・教育の普及のためにも、プログラム化が必要。
- ・かかわっていく大人も体験し続けることが必要。  
また、子どもに伝えていくから、子どもと一緒に考えていく姿勢にしていきたい。
- ・非日常的な（体験を含んだ）活動が日常になっていくべきである。
- ・理想は、このような指導者が必要なくなる世界である。

## その他特筆すべき内容

- ・実行委員自身が楽しんだ事。
- ・参加者からは、勉強になったとか、参考になったといった感想ではなく、楽しかったといった感想が聞けた事。
- ・大槻さんが結構長くいてくれ、更に参加者に説明・解説していただいたりもした。  
ありがとうございました。
- ・外で身体を使い動き回った事、BGM、マンガ、歌など様々な表現方法を使った事。
- ・

## 反省等

- ・次回またこの分科会を行うとするならば、1学級をそっくり預かり実施してみたい。
- ・今回は、里山に入るきっかけ作りとしてプログラムのデザインをしたが、  
その次のステップのプログラム も行ってみたい。
- ・全体会の発表方法をもっとわかりやすくしていきたい。各実施者はブースを出し、説明する。  
他の分科会参加者は気になっていたり、興味のある分科会の説明を聞きに行くといった方法など。