

神戸市立森林植物園における子ども向け遊びワークショップの

観察調査・アンケート調査—ぼうけんの丘の特徴をいかしたワークショップの提案—

神戸女子大学 家政学部 家政学科 梶木研究室

五十嵐 智織

1. 研究の背景と目的

神戸市立森林植物園は、世界各地の樹木が 1,200 種直截展示されている、総面積 142.6ha の広大な植物園で、年間 23 万人が来園する大規模公園である。2019 年 6 月に多目的広場ぼうけんの丘にある大型木製複合遊具が撤去され、2021 年 1 月現在、遊具は再整備されていない。2019 年に植物園からの依頼により 2019 年に新遊具提案研究が行われ、その研究結果より、遊具設置と同時にワークショップの実施という自由に遊べる時間が必要であるとされた。そこで本研究では、森林植物園の特徴をいかした子ども向けワークショップについて複数回の実施を行い、観察調査から遊びの様子を比較検討し、アンケート調査から子ども、保護者、学生スタッフの参加者評価やニーズを基に、今後の森林植物園ぼうけんの丘で開催するワークショップのあり方を提案することを目的とする。

2. 研究方法

本研究で実施するワークショップは子どもの遊び内容を森林植物園の広大な空間を利用した「運動遊び」、森林植物園の廃材を利用した「クラフト遊び」とし、遊び型式をこれらを組み合わせ、自由度の高い遊びを「自由型遊び」、決められた遊びを「プログラム型遊び」と設定する。条件の異なる複数回のワークショップを実施した(表 1)。第 1 回～第 4 回は 10 分間隔、第 5 回は 15 分間隔に遊びの样子の観察を行う。観察は、観察表に記入、定点において写真撮影する。アンケートは、参加した子どもと保護者、学生スタッフにアンケートを行い、参加者の属性や来園目的、各ワークショップに対する評価やニーズ等を明らかにする。それらを基に、ぼうけんの丘でのワークショップ内容、運営方法などを検討する。

表 1. ワークショップ概要

遊び内容	遊び型式	ワークショップ タイトル	ワークショップ詳細	開催数	月・日	曜日	時間	子ども (人)	保護者 (人)	参加学生 (人)	特記事項		
運動	プログラム	丸太 QUEST	丸太やロープ、ケンケンパの輪など を利用したコースで戦う遊び	第 1 回	10 月 4 日	日	①	18	52	36	106	13	無料 開園日
		いろんなシャボン 玉を作ろう！	大きなシャボン玉、一気にたくさん のシャボン玉を作る遊び				②	34		70			
	自由	丸太・シャボン 玉で自由に遊ん じゃおう！	第 1 回と同様のコース、シャボン玉 の道具を設置し、自由に遊ぶ	第 2 回	10 月 11 日		①	31	73	60	144	14	幼稚園 運動会
							②	42		84			
クラ フト	プログラム	ダンボールハウ スを作ろう	ダンボールハウスに、枝や松ぼっく り、絵具、チョーク、毛糸、モー ル、カラーテープ、カラーシール、 ボンド、紙皿等で装飾する 遊び	第 3 回	10 月 24 日	土	①	20	39	42	82	8	
							②	19		40			
	自由	ダンボールで遊 ぼう！	第 3 回と同様の素材で自由に遊ぶ	第 4 回	10 月 31 日		①	20	49	40	99	13	
							②	29		59			
運動 クラ フト	プログラム	丸太 QUEST・い ろんなシャボン 玉を作ろう！	第 1 回と同様	第 5 回	11 月 15 日	日	①	78	142	86	140	14	紅葉の ライト アップ
	自由	ダンボール遊ぼ う！	第 3 回と同様				②	64		54			
				合計					355		571	62	

3. 観察調査の結果・考察

3-1. 曜日・時間別にみた様子

ワークショップの参加者は、各回受付にて把握した(表1)。その結果、土曜日より日曜日の方が参加者数が多く参加しやすいことがわかった。その要因として、土曜日には習い事や仕事などが入りやすいと考えた。また、時間別に見ると、午後の参加者の方が多く、昼食後に参加者が増えることがわかった。

3-2. 子ども・保護者の様子

観察調査を行った結果、遊び環境における条件により、子どもの「わくわく」を感じる遊びや遊び方の変化が明らかとなった。表2に子どもと保護者の観察調査の結果を記す。

3-3. プログラム型・自由型比較

観察調査結果より、プログラム型遊びは遊び内容が明確に示されるため、遊びに参加しやすい印象であった。競い合う遊びや、素材を大量に用意しなければいけない遊びは、開始・終了時間を設定することができるプログラム型遊びが適していると考えられる。また、どのように遊んでよいかわからない子どもにとっても、導入がスムーズなため、プログラム型が向いているといえる。自由型遊びは、子どもの個性や発想力を大切にできる遊び型式であり、子どもの「やってみたい」「楽しい」「わくわく」「好き」を追求できる遊びである。また、プログラム型遊びとは異なり、子どものできる範囲の遊びで楽しむことができ、遊びが無限に展開できる。しかし、何をして遊べばよいかわからない親子も見られたため、そのような場合は学生のサポートが必要であると考えられる。

表2. ワークショップ観察調査の結果 (上から時間順に記述)
①11:00~12:30 ②13:00~14:30 運: 運動遊び ク: クラフト遊び プ: プログラム型 自: 自由型

開催数	時間	活動内容	子ども	保護者	ワークショップの様子
第1回 運	①	・アイスブレイクとして「パブリカ」を一緒に踊る。 ・司会者が、コースに使っている丸太が森林植物園の廃材であること、「丸太 QUEST」のルールを説明する。 ・丸太 QUEST で個人戦を行う。 ・誕生日や出身地、年齢などで2つのチームに分け、チーム戦を行う。 ・チームでコースを作り変える。 ・作り変えたコースでチーム戦を行う。 ・ワークショップ終了の合図として「パブリカ」を踊る。	・アイスブレイクを少し離れて見る子どもが多かった。 ・司会者の話を静かに、集中して聞いていた。 ・開始直後は緊張した顔で、コースを一生懸命に渡っていたが、渡り終えると非常に笑顔であった。 ・徐々に声を出して知らない友達と応援できていた。 ・後半の誕生日でチーム替えの時、大きな声で自分の誕生日を言う子どもが多くなった。 ・知らない子ども同士で、作戦会議ができていた。 ・時間が経つにつれ、応援の声が大きくなった。 ・後半あたりになるにつれ、ケンケンパの輪を飛ばしてコースを進む子どもが増えた。	・開始直後は、子どもの一生懸命に走っている姿を撮影する保護者が多かった。 ・コースの周りで見守る保護者がほとんどであった。 ・自分の子どもだけでなく、他の子どもにも応援していた。	丸太 QUEST の様子
	②	・アイスブレイクとして「パブリカ」を一緒に踊る。 ・モールドでシャボン玉の道具と一緒に作り、シャボン玉をする。 ・大きなシャボン玉、一気にたくさんのシャボン玉を作る道具の説明、見本を行い、子ども達が遊び始める。 ・モールドと道具を使って、子どもの好きな道具で遊ぶ。 ・ワークショップ終了の合図として「パブリカ」を踊る。	・アイスブレイクに参加する子どもが午前より増えた。 ・司会者の説明をわくわくしながら真剣に聞いていた。 ・モールドで道具を作る時、好きな形や、複数個のモールドを繋げる等、それぞれの工夫が見られた。 ・大きなシャボン玉の見本を見ながら、「すごー!」、たくさんのシャボン玉の見本を見ながら「おおー!」と驚きの声が多数聞かれた。 ・自分の挑戦したい道具に、一目散に寄って行き、笑顔で挑戦していた。 ・シャボン玉ができた時、保護者の顔を見る子どもが多い印象であった。 ・道具に列ができたが、きちんと順番を守っていた。 ・2人でできる道具を、姉妹や親子でする所も見られた。 ・手がペトペトになり、終了の合図である「パブリカ」を踊る子どもが半数以下であった。 ・大きなシャボン玉よりもたくさんのシャボン玉が作れる道具の列が長く、子どもはわくわくする印象であった。 ・「丸太 QUEST」の人気のほぼ無く、シャボン玉が人気であった。 ・モールドで道具を作るのではなく、プレスレットを作る女の子がいた。 ・シャボン玉を作ることで、学生が作ったシャボン玉を触る、蹴ることが楽しそうであった。 ・「丸太 QUEST」で学生が楽しそうに遊び始めると、数人の子も参加した。 ・「丸太 QUEST」での遊びは長く続かず、子どもは入れ替わりが早かった。 ・午前と同じでシャボン玉の方が人気だったため、すぐに液が無くなった。 ・シャボン玉終了後、自然と子どもが「丸太 QUEST」に移った。 ・クレヨンや白い紙を用意していたため、お絵かきをする子どももいた。 ・「丸太 QUEST」のコースでチーム戦を行った後、枝とケンケンパの輪で輪投げ遊びが始まった。 ・枝がコーンに代わり輪投げ遊びが続き、最終的に、ロープで大縄が始まった。	・子どもと一緒にシャボン玉をする保護者が多かった。 ・列がわからない子に、「ここに並ぼうね。」と声をかける保護者もいた。 ・親子で参加するワークショップという印象であった。	たくさんのシャボン玉の様子
第2回 運	①	・「丸太 QUEST」のコースで自由に遊ぶ。 ・シャボン玉の道具やモールドで自由に遊ぶ。	・「丸太 QUEST」の人気のほぼ無く、シャボン玉が人気であった。 ・モールドで道具を作るのではなく、プレスレットを作る女の子がいた。 ・シャボン玉を作ることで、学生が作ったシャボン玉を触る、蹴ることが楽しそうであった。 ・「丸太 QUEST」で学生が楽しそうに遊び始めると、数人の子も参加した。 ・「丸太 QUEST」での遊びは長く続かず、子どもは入れ替わりが早かった。 ・午前と同じでシャボン玉の方が人気だったため、すぐに液が無くなった。 ・シャボン玉終了後、自然と子どもが「丸太 QUEST」に移った。 ・クレヨンや白い紙を用意していたため、お絵かきをする子どももいた。 ・「丸太 QUEST」のコースでチーム戦を行った後、枝とケンケンパの輪で輪投げ遊びが始まった。 ・枝がコーンに代わり輪投げ遊びが続き、最終的に、ロープで大縄が始まった。	・「丸太 QUEST」のコースで遊ぶ子どもの側にいる保護者が多かった。 ・シャボン玉が割れにくいことに、驚いている保護者が多かった。 ・ワークショップ終了後、シャボン玉液についての質問が多かった。	大きなシャボン玉の様子
	②	・「丸太 QUEST」のコースで自由に遊ぶ。 ・シャボン玉の道具やモールドで自由に遊ぶ。	・「丸太 QUEST」の人気のほぼ無く、シャボン玉が人気であった。 ・モールドで道具を作るのではなく、プレスレットを作る女の子がいた。 ・シャボン玉を作ることで、学生が作ったシャボン玉を触る、蹴ることが楽しそうであった。 ・「丸太 QUEST」で学生が楽しそうに遊び始めると、数人の子も参加した。 ・「丸太 QUEST」での遊びは長く続かず、子どもは入れ替わりが早かった。 ・午前と同じでシャボン玉の方が人気だったため、すぐに液が無くなった。 ・シャボン玉終了後、自然と子どもが「丸太 QUEST」に移った。 ・クレヨンや白い紙を用意していたため、お絵かきをする子どももいた。 ・「丸太 QUEST」のコースでチーム戦を行った後、枝とケンケンパの輪で輪投げ遊びが始まった。 ・枝がコーンに代わり輪投げ遊びが続き、最終的に、ロープで大縄が始まった。	・「丸太 QUEST」のコースで遊ぶ子どもの側にいる保護者が多かった。 ・シャボン玉が割れにくいことに、驚いている保護者が多かった。 ・ワークショップ終了後、シャボン玉液についての質問が多かった。	大きなシャボン玉の様子
第3回 ク	①	・アイスブレイクとして「パブリカ」を一緒に踊る。 ・司会者がダンボールハウスの大まかな作り方、森林植物園で採れた松ぼっくりや枝などの説明をする。 ・ダンボールハウス作り開始。	・アイスブレイクに楽しく参加する子どもが多かった。 ・説明よりも、素材に目が行っている子どもが多かった印象であった。 ・ダンボールハウスに装飾することによってわくわくしていた。 ・窓の形やドアの形を工夫する、家の形に絵を描く、装飾品をつける遊び方であった。 ・それぞれの家にテーマやルール、設定ができていた。 ・お昼休憩中も作業をする子どもが多かった。 ・午前から参加していた子どもは、続きをしていた。 ・ダンボールハウスが完成することではなく、子どものアイデアがどんどん追加されていく印象であった。 ・午後から参加する子どもは、周り装飾されている家を参考にせず、オリジナルな家を作っていた。 ・ダンボールハウスの街を探索する子どもも多く、他の子の家を興味深く見ていた。 ・自分の家を見てほしいという子どももいた。	・ダンボールハウスの枠組み作りは真剣であった。 ・装飾時は子どもの意見に従っていた。 ・絵の具などの汚れより子ども達の楽しさを優先する保護者がほとんどであった。 ・子どもと一緒に1つの作品を作っていた。	輪投げの様子
	②	・ダンボールハウス作りの続きを行う。 ・午後からの参加者に、説明を行う。 ・完成したダンボールハウスで街を作り、探検をする。 ・ワークショップ終了の合図として「パブリカ」を踊る。	・ダンボールでトンネルを作り、知らない子どもと仲良く一緒に遊んでいた。 ・モールドでキャラクターの顔を作る子ども、ダンボール数字あてをする子ども、学生と電車ごっこをする子どももいた。 ・ダンボールハウスを作る子どもは2人程度であった。 ・午後は、クラフト遊びを終えた子が周りを走り回る、追いかっこ等をしていた。 ・1つの作品が完成すると、帰っていく参加者もいた。 ・森林植物園の素材に持って帰る、作品の続きをする子どももいた。 ・子どもの個性や発想力が強く表現されていたワークショップであった。 ・午前にはシャボン玉が人気で、丸太やクラフトに参加する子どもは数人であった。 ・シャボン玉は第1回・第2回と同じように、全ての道具に列ができ、シャボン玉を作ることを楽しんでいた。 ・シャボン玉はすぐに飽き、クラフト遊びに移る子どもがほとんどであった。 ・クラフト遊びでは、素材をみてわくわくしている印象であった。 ・カラフルな絵具やチョーク、毛糸など、好みのものを選ぶことが楽しそうであった。 ・学生が役員をする材料屋さんでは、子どもが驚かしそうに注文をしていたが、徐々に笑顔で注文できるようになった。 ・学生が丸太で楽しそうに遊び、そこに子どもが多数参加した。 ・午前と変わらず、クラフト遊びが1番人気であった。 ・クリスマス関係のツリーやリース、ツリーのネックレスを作る子どもが多かった。 ・ダンボールで剣、枝で弓矢を作るなど、クリスマス以外の作品を作る子どももいた。	・子どもと一緒に1つの作品を作っていた。 ・子どもは別に作品を作る保護者が半数であった。 ・子どもは別に作品を作る保護者が半数であった。	ダンボールハウスの様子
第4回 ク	①	・用意した素材でクラフト遊びを行う。 ・素材: ダンボール、森林植物園の廃材、水性絵具、筆、チョーク、クレヨン、紐、糸、カラーテープ、カラーシール、白い紙、毛糸、綿、ビーズ、ボンド等。	・ダンボールでトンネルを作り、知らない子どもと仲良く一緒に遊んでいた。 ・モールドでキャラクターの顔を作る子ども、ダンボール数字あてをする子ども、学生と電車ごっこをする子どももいた。 ・ダンボールハウスを作る子どもは2人程度であった。 ・午後は、クラフト遊びを終えた子が周りを走り回る、追いかっこ等をしていた。 ・1つの作品が完成すると、帰っていく参加者もいた。 ・森林植物園の素材に持って帰る、作品の続きをする子どももいた。 ・子どもの個性や発想力が強く表現されていたワークショップであった。 ・午前にはシャボン玉が人気で、丸太やクラフトに参加する子どもは数人であった。 ・シャボン玉は第1回・第2回と同じように、全ての道具に列ができ、シャボン玉を作ることを楽しんでいた。 ・シャボン玉はすぐに飽き、クラフト遊びに移る子どもがほとんどであった。 ・クラフト遊びでは、素材をみてわくわくしている印象であった。 ・カラフルな絵具やチョーク、毛糸など、好みのものを選ぶことが楽しそうであった。 ・学生が役員をする材料屋さんでは、子どもが驚かしそうに注文をしていたが、徐々に笑顔で注文できるようになった。 ・学生が丸太で楽しそうに遊び、そこに子どもが多数参加した。 ・午前と変わらず、クラフト遊びが1番人気であった。 ・クリスマス関係のツリーやリース、ツリーのネックレスを作る子どもが多かった。 ・ダンボールで剣、枝で弓矢を作るなど、クリスマス以外の作品を作る子どももいた。	・子どもと一緒に1つの作品を作っていた。 ・子どもは別に作品を作る保護者が半数であった。 ・子どもは別に作品を作る保護者が半数であった。	ダンボールハウスの様子
	②	・「丸太 QUEST」のコース、シャボン玉の道具をそのままにし、自由に遊べるようにしておく。 ・午前と同様に、クラフト遊びもできる。	・「丸太 QUEST」のコース、シャボン玉の道具をそのままにし、自由に遊べるようにしておく。 ・午前と同様に、クラフト遊びもできる。	・「丸太 QUEST」のコース、シャボン玉の道具をそのままにし、自由に遊べるようにしておく。 ・午前と同様に、クラフト遊びもできる。	クラフト遊びの様子
第5回 全部		・第1回に行った「丸太 QUEST」「いろんなシャボン玉を作ろう!」を順番に行う。 ・丸太やシャボン玉と同時に進行で、第4回に行ったクラフト遊びを行う。	・第1回に行った「丸太 QUEST」「いろんなシャボン玉を作ろう!」を順番に行う。 ・丸太やシャボン玉と同時に進行で、第4回に行ったクラフト遊びを行う。	・第1回に行った「丸太 QUEST」「いろんなシャボン玉を作ろう!」を順番に行う。 ・丸太やシャボン玉と同時に進行で、第4回に行ったクラフト遊びを行う。	クラフト遊びの様子

4. アンケート調査の結果と考察

アンケート調査概要は、表3のとおりである。

アンケート回答者は、5日間合計で子ども46名、保護者132名、学生スタッフ46名であった(表4)。子どもは、未就学児、低学年児童の回答が多かった(表5)。保護者は、30代、40代の回答が多かった。また、来園回数が「初めて(38%)」と「4回以上(36%)」の回答が多かった(表6)。

ワークショップの様子は写真1のとおりである。

表3. 調査概要

対象者	ワークショップに参加者		
	子ども	保護者	学生スタッフ
実施日時	10/4,11,24	10/4,11,24,31 11/15	10/4~5 10/11~12
	12:00~12:15 /14:00~14:15	11:45~12:00 /13:45~14:00	10/31~11/1 11/15~16
場所	神戸市立森林植物園 多目的広場 ぼうけんの丘		
調査方法	午前・午後の部終了後、テントへ誘導。アンケート用紙に記入してもらい、その場で回収。	午前・午後の部終了15分前に、アンケート用紙を配布。その場で記入してもらい、記入後回収。	モバイル端末を使用したWebアンケート。回答期限を、2日間設けた。

表4. 回答者数

	子ども	保護者	学生スタッフ
10/4	26	18	13
10/11	15	24	9
10/24	5	16	4
10/31		24	10
11/15		50	10
合計	46	132	46

表6. 保護者の回答者属性

年齢	人数	割合
20代	0	0%
30代	67	51%
40代	53	40%
50代	4	3%
60代	3	2%
70代以上	3	2%
不明	2	2%
合計	132	100%

表5. 子どもの回答者属性

	0~5歳	6~8歳	9~12歳	不明
男子	6	4	3	2
女子	7	8	6	0
不明	1	3	2	4
合計	14	15	11	6

来園回数	人数	割合
初めて	50	38%
2回目	25	19%
3回目	10	8%
4回以上	47	36%
合計	132	100%



写真1. ワークショップの様子

4-1. 子ども対象アンケート調査の結果

子ども対象アンケート調査では、「とても楽しかった」「楽しかった」をあわせると回答が100%となった。第1回プログラム型運動遊びより、第2回自由型運動遊びの方が「とても楽しかった」と回答した割合が高かった(12%差)(図1)。ワークショップの遊びの中で、最も満足を得られた項目は、「普段できない遊びができた(51%)」であることがわかった(図2)。

4-2. 保護者対象アンケート調査の結果

保護者対象アンケート調査の結果では、森林植物園の来園理由は、「自然と触れ合う(74%)」が最も多く、次いで「子どもを遊ばせられる(66%)」であった(図3)。ワークショップ評価では、「空間が広い」「遊び方が自由」「大学生がいる」の要素は、高い評価を得ていた(図4)。ぼうけんの丘で望むイベントは、「自然の物を使った遊び」「クラフト遊び」「体を動かす遊び」であった。

4-3. 学生スタッフ対象アンケート調査の結果

学生スタッフ対象アンケート調査の結果では、子どもはプログラム型・自由型どちらであっても、楽しく遊べたことが明らかとなった(図5)。ワークショップの参加条件として、「交通費支給(100%)」が最も高く、次いで「友人(話せる相手)(67%)」「移動距離が短い(54%)」「頻度(月一程度)(39%)」であった(図6)。

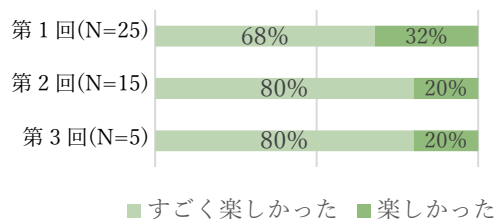


図1. 子どものワークショップ満足度

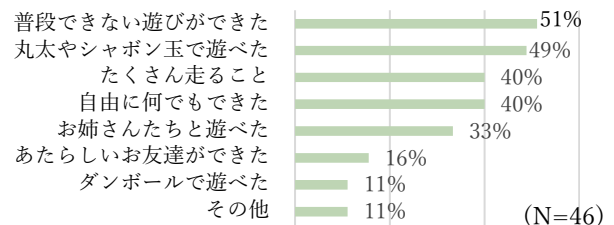


図2. 子どもの満足を得られた項目

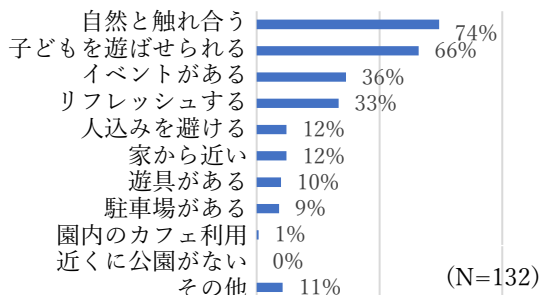


図3. 保護者の来園理由

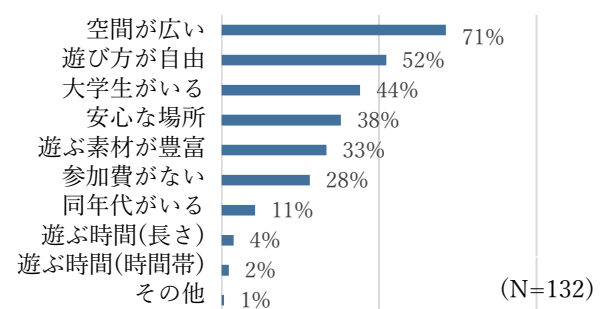


図4. 保護者のワークショップに対する評価

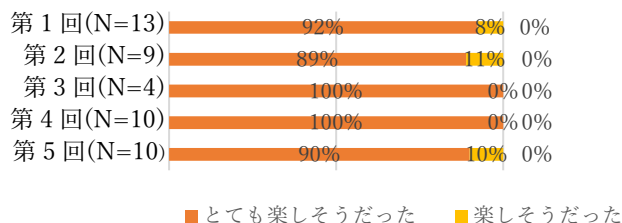


図5. 学生視点による子どものワークショップ満足度

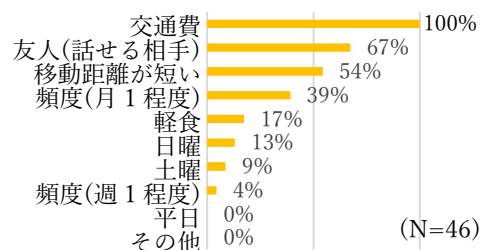


図6. 学生のワークショップの参加条件

5. 今後の提案

本研究の結果より、森林植物園のぼうけんの丘において今後取り入れるワークショップについて、観察調査とアンケート調査の結果から分けて、提案を行う。

5-1. ワークショップ提案（観察調査）

内容：森林植物園での廃材や木の実を中心にした、「自由型遊び」を主としたワークショップを提案する。また、遊び内容をあらかじめ広報し、子どもは自分が挑戦したい遊びに必要な道具を持参、保護者は子どものしたい遊びにあった服装で参加できるようにする。自由遊びの考え方を保護者に理解してもらうため、ワークショップでの遊び方を知らせる(図7)。

時期：実施は、毎月第1・第3日曜日の午後13:00~15:00とする。

運営方法：スタッフは、森林植物園がプレイワーカーを募集し、大学生を中心に、多様な年代のサポーターが参加する運営団体を作る。費用は森林植物園から、1回のワークショップにつき1人あたり1回、素材代として5千円、プレイワーカーには一律5千円程度を支給する。

5-2. ワークショップ提案（アンケート調査）

内容：プログラム型・自由型遊びを、同日開催とし、どちらで遊ぶかを子どもが選ぶことができるようにする。プログラム型は、運動遊びを主に行い、丸太 QUEST(写真2)・ストラックアウト(写真3)・駆け回る遊び(しっぽとり等)、宝探しとスタンプラリーを組み合わせた遊びを提案する。自由型は、クラフト遊びを主に行い、季節によって素材を変え、参加頻度の高い子どもも飽きることなく遊ぶことができるようにする。

時期：基本を月1回とし、春休みや夏休みの時期には月2回程度行う。森林植物園の来園者が多い繁忙期は、開催を避ける。曜日は、土曜日は運動会や音楽会などの学校行事が行われることがあるため、日曜日に開催することとする。

運営方法：スタッフは、子どもにとって普段関わりが少ない世代が望ましいと考える。今回のような学生のみならず、アクティブシニアもスタッフとして参加することを提案する。参加スタッフには名札(ニックネーム)をつけてもらい、子どもと遊ぶときは関わりすぎず、子どもの遊びたい気持ちを伸ばすことを意識押して関わるようにしてもらう。また、アンケート調査より、交通費は支給とし、スタッフ同士はワークショップを行う前に、交流が持てる場を設け、連携が取れる状態にしておく。子どもにとって同年代の友達とも親とも違う関係性の大人として存在するようにする。

お子様との関わり方

- ・お子様の「わくわく」「挑戦してみたい」を1番に考えてます。お子様のわくわくする遊びと一緒に楽しんでね☆
- ・他のお友達にぶつかる・道具をぶつけてしまいそうなときは、声掛けをお願いします(‘◇’)ゞ
- ・刃物はできるだけ保護者の方が使ってね。お子様が使うときは、目を離さず見守ってね(‘0_0’)



写真2. 丸太 QUEST の様子



写真3. ストラックアウトの様子

図7. お子様との関わり方

6. まとめ

本研究では、2019年度の研究結果を基に神戸森林植物園ぼうけんの丘でワークショップの観察調査を行い、ワークショップのあり方を研究した。観察調査より、子どもはどのような遊びに対しても「やってみたい」「楽しい」「わくわく」「好き」を感じることができ、それらが個性や発想力に繋がるとわかった。アンケート調査より、幼児の参加が多いことや遊び方にこだわることなく楽しむことができると分かった。また、森林植物園の特徴である空間の広さ、自然素材をいかした遊びのニーズが高いこともわかった。ワークショップでは身近な素材や普段見ない素材を用意する、子どもがやってみたい遊びを好きなだけできる等、「わくわく」「興味」につながる環境や、スタッフの負担を軽減するための倉庫整備など、遊び環境を整えることが今後の課題である。

7. 謝辞

本研究では、神戸市立森林植物園のぼうけんの丘にて開催するワークショップの提案を行うにあたり、多くの方々にご指導・ご協力をいただきました。

ワークショップを開催するにあたり、神戸市立森林植物園の井上園長、小林様をはじめ職員の皆様には、ご助力いただきありがとうございます。神戸市公園緑化協会からは、ご援助いただきありがとうございます。

また、論文を作成するにあたり、多くのご指導をくださった梶木典子先生に心より感謝いたします。梶木ゼミの皆様、神戸女子大学家政学科2回生には、ワークショップ開催の際、ご協力いただきありがとうございます。ワークショップに参加し、アンケートに回答して下さった方々にも感謝いたします。

本研究にご協力いただいた皆様に深く感謝いたします。

参考文献

[1] 神戸森林植物園

<https://www.kobe-park.or.jp/shinrin/>
<https://www.kobe-park.or.jp/shinrin/>
(2020.12.14閲覧)