

親子を対象にした外遊びプログラムの開発 (第1報)

尾崎 司^{*1} 塩瀬 治^{*2} 杉浦 典和^{*3}

Building a Support System for Parents and Young Children to Play Outdoors

Tsukasa OZAKI, Osamu SHIOSE, and Norikazu SUGIURA

1. はじめに

子どもの外遊びが減少してきたと言われて、久しい。少し前の時代まで、子どもが路地や空き地、身近な自然環境で遊んでいる風景が見られた。そこには、常に監視する大人もおらず、子どもは異年齢で群れをなし、比較的ゆるやかな時の流れのなかで遊ぶことができた。しかし最近では、これまで外遊びのなかで保障されてきた、いわゆるサンマ(時間・空間・仲間)がなくなり、安全管理のために大人の監視が極めて強くなっている。

研究代表者(尾崎)は、これまで学生とともに親子の外遊び支援を行うなかで、出会う親たちから「もっと外遊びをさせたいが、公園で砂場や滑り台などの遊具以外にどうやって始めてよいかかわからない」という声を聴いてきた。板橋区は都内のなかでは比較的、児童館の数も多く、生活圏内・徒歩圏内に整備されており、児童館内での室内遊びやプログラムが利用できる環境にあると言える。しかし、そうした室内遊びの充実に加え、公園等を活用しての外遊びをもっと充実させる必要があることが本研究メンバーのなかで共通認識となった。

東日本大震災以降、都会生活の脆さや隣人との絆の大切さが再認識されている。ライフラインが止まり過酷な状況に置かれたときに何ができるのか—生存技術への関心が高まっている。少し前の時代には、子どものときから外で遊ぶことを通じてある程度経験していた生存技術は、今ではそれを伝えられることも少なく、地域の中にそれが実践できる場すらなくなっている。今こそ、親世代が子ども世代とともに、生きる力を見直すことが必要ではないだろうか。

そこで、本研究プロジェクトでは、親世代が現代生活に失われた技術や知恵・文化を体験的に学び、日常的に楽しむことが、子ども世代への伝承に大きな影響を与えるのではないかと考え、大学・板橋区社会教育機関・保育園や幼

稚園・児童館など社会資源との連携によって、地域住民(親子)が開放的な屋外でのびのびと遊び、お互いの絆を深める外遊びプログラムを開発し、ネットワークづくりのきっかけを提供する。

第1報では、試作プログラムのなかから「外遊び、はじめの一步」を主に取り上げ、次年度プログラムの開発に関係する振り返りの部分を中心に報告する。

2. 研究目的

少し前の時代にはあった、子どもを取り巻く生活体験や外遊びに着目し、現代の親子に必要なと思われる体験を探り(温故)、親子の外遊び支援や地域ネットワークづくりに役立つプログラムを開発する(知新)。ここでいうプログラムとは、遊びのプログラムではなく、コミュニティのなかで親子の外遊びを支援するシステムづくり(ネットワーク含む)を意味する。

3. 研究アプローチ

マネジメント手法としての、SSM(Soft Systems Methodology)をベースにしたアクションリサーチ¹⁾を援用し、試作プログラムの実施・振り返り・次のプログラムへの改善というプロセスを通して、そのプロセスから得られた知見をプログラムづくりに反映させる。

なお、2012年度のプロジェク研究は、3年間(予定)

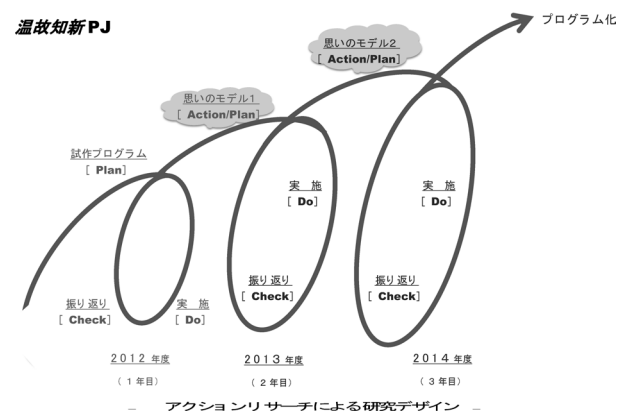


図1 プロジェクト研究の展開

^{*1} 東京家政大学短期大学部 (Tokyo Kasei University Junior College)

^{*2} 独協学園中学高等学校 (Dokkyo Junior & Senior High School)

^{*3} 板橋区成増社会教育会館 (Narimasu Social Education Hall)

の研究の1年目に位置づけられ、試作プログラムを実施する段階である（図1参照）。プログラムは、年間約7回、板橋区成増社会教育会館と尾崎研究室との共催事業として実施した。

今年度の試作プログラムは、表1の通りである。プログラムの参加者は、板橋区社会教育会館（主催）の杉浦氏と板橋区在住在勤の親子、児童学科3、4年生（ゼミナールと卒論ゼミ）、大学院1年生（「地域コミュニティワーク演習」の受講生）で構成されている。児童学科4年生は、講座の企画段階から実施、振り返り、自主グループのコーディネートまで行い、講座のファシリテーターも担った。大学院生も実施と振り返りに参加した。

4. 講座概要

2012年度は、幼児・児童向けの「遊びの達人養成講座」と乳幼児向けの「外遊び、はじめの一步」を実施した（写真1・2参照）。ここでは、「外遊び、はじめの一步」の概要を紹介する。

第1回目は、「子どもにさせたい遊び」、「昔の遊び場と今の遊び場」というテーマでワークショップが行われ、参加者の体験をもとに話し合った。子どもに体験させたい遊びが今は難しい遊びであるという矛盾を参加者それぞれが感じ、また環境の変化や大人の存在が昔と違ってきたことを再認識した。『「大人は子どもにとっての良い遊び相手でない」（*矢郷さんの言葉）というのが“目からうろこ”でした』という参加者の感想が印象的であった。

第2回目は、2グループに分かれ、遊び場を作るうえでのアイデアを板橋区平和公園の地図に書き込みながら、

公園を探索した。その後、グループでアイデア出しをした。「親は遊びと決めて道具を揃えて遊びたいと思いますが、子どもはその場で適当に遊ぶのが楽しそうです。意外と『適当に、ありあわせで』大切なと思いました」という感想があった。

第3回目では、実際に平和公園で遊び場づくりを行った。木を利用して、ブランコやママゴトができるおうち空間を作ったグループと、段ボールで2タイプのソリを作ったグループがあった。「楽しかったし、たまたま遊びに来ていた親子連れさんが寄ってきてくれて遊んでくれたのは嬉しかったです。今後も柔軟な目と心で子どもと外で遊んでみたいと思いました」という感想があった。

第4回目は、スライドから前回の様子を振り返り、発表内容をグループで相談した後、3回目で作った遊び場に関して発表した。発表では、「ソリから落ちることさえ楽しんでいた」、「お尻がヒリヒリする感覚」、「引っ張るほうも必死」、「同じ遊具なのにいつもと違う感覚」などが語られた。振り返りでは、「あるものでつくる」、「即席でつくる」、「段ボール、大きな木、新聞紙の活用」、「失敗や落ちることも受け入れる」などが共有され、次回も自主的に集まりたいという話になった。これをきっかけに、現在、自主グループ化しつつある。

5. 試作プログラムの検討と今後のプラン

次のプログラムに反映するために、SSMのワークショップ（学生たちとの振り返り）や学生の実践レポートで得られた質的データをもとに、①リフレクションからの学び、②プログラムからの学び、③研究者の学びという3つの視点から考察した。

SSMでは、状況に関わる人々が各自の思いのモデルを使って本音で議論し、人々のあいだにある思いのアコモデーション（思いを共有した上での個人の異なった世界観の同居）を行い、問題状況についてのグループとして合意された見方、考え方を一つの思いのモデルとして表現する。そして、そのモデルを使ってグループの思いと現実を擦り合わせ比較することによって、その差異から実感を伴う学習を引き出し、アクションプランを策定する。そのアクションプランは、さらに実践のなかで、新たな思いを触発し、図1のように、終わりなき学習のプロセスとして展開される¹⁾。

したがって、学生たちとほぼ2日かけて思いのモデルとして作成した根底定義（Root Definition）から活動概念モデル（Conceptual Model）を作成しプログラムの検討を行うなかで、次のプログラム作成のポイントが明らかになった。

表1 試作プログラムの概要 [共催] 板橋区成増社会教育館

回	月日	講座内容	会場
1	4/22	遊びの達人養成講座 [幼児～小学生] 竹のこ堀、竹筒ご飯、竹細工	板橋区の竹林
2	6/24	遊びの達人養成講座 [幼児～小学生] 講師 関根秀樹 土・石から絵の具をつくる	東京家政大学
3	10/7	第1回 外遊び、はじめの一步 [乳児] 講師 矢郷恵子/子供の遊び場	常磐台地域センター 平和公園
4	10/14	第2回 外遊び、はじめの一步 [乳児] 公園を歩き、マッピング	
5	10/21	第3回 外遊び、はじめの一步 [乳児] 遊び場づくり、子どもと遊ぶ	
6	10/28	第4回 外遊び、はじめの一步 [乳児] 講師 矢郷恵子/発表、ふりかえり	
7	2/23	遊びの達人養成講座 [幼児～小学生] 講師 関根秀樹 火熾し、竹筒ご飯、竹細工、ティピ	板橋区平和公園

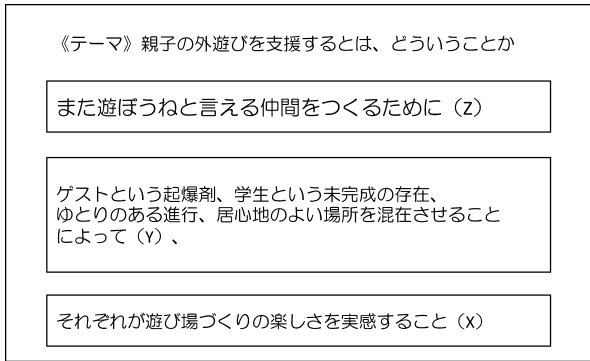


図2 根底定義（Root Definition）～「思いのモデル」をつくる

1) リフレクションからの学び

SSMの「根底定義」に関するワーク（図2）では、ゲスト講師が及ぼす影響や参加する学生の存在、進行や雰囲気について、議論が白熱した。講師の矢郷さんは「昔は皆が遊んでいるところに大人はいたか？」と問いかけ、「大人は子どもの良い遊び相手ではない」と参加者を遊びの本質へと引き込み、自主グループ化の背中を押す存在でもあった。主催者や研究者、学生とも違ったゲスト的な存在が関わり、多様性のある学び集団が形成されることが大切であるという認識が得られた。また、学生の存在が親をエンパワメントする関係性が確認された。学生たちが進行を行ったのだが、2回目で頼りない印象を与えてしまい、学生たちが落ち込むことがあった。しかし、そのことが、講座の方向性を決めるのは参加者である親たち自身であり、主体的に進めていかなければならないという自覚を促した。学生が親とともに楽しみ、一生懸命取り組む姿が、親たちにとっての居心地の良い雰囲気を作りだし、自主グループの一員として迎え入れられることにもなった。

3回目では、「場に巻き込まれる」という現象が見受けられた。遊び場づくりは参加者それぞれが自然に役割を担いながら、何か分からないがパッとできあがった。講座修了後、お昼ご飯を公園で一緒に食べることになり、携帯電話で不参加の父親が呼ばれ、参加者が増えていった。

2) プログラムからの学び

講師の矢郷さんから打ち合わせの時に、子育て中のお母さんを対象にした講座は子どもの状態で直前にキャンセルとなることもあるので、連続講座というよりは1回きりの講座と思ったほうが良いという助言があり、そうした認識で講座を進行した。そのため、参加者は前回休んでも、参加しやすい雰囲気があったという。また、プログラムは、ある程度、計画されてはいるものの、参加者のインシデンタル（偶発的）な学びを大切にしているため、参加者の思いが活動や学びにつながる柔軟性が確保されていた。

今回は竹のPJで1つの保育園と連携することができたが、次回は幼稚園・保育園・児童館・ボランティアセンターとの連携を視野に入れ、ネットワーク化を図りたい。また、「竹」などの自然素材を活用するネットワーク作りを行い、防災・減災にも役立てたい。自主グループの支援も講座と連動し、展開したい。

3) 研究者の学び

学生たちとのSSMワークショップのなかで、特に認識を深めた点は、講座における学生存在の重要性である。一般に、講座等での学生の存在は、アルバイトやボランティアとしてのお手伝いという位置づけが多いが、スタッフの一人（人材）として戦略的に位置づけることが極めて重要であると実感した。「学生とお母さんは相性がいい」^{注1}、「学生とお母さんがお互いに教え教わる体験が大切」^{注2}という実践知は、このことを示している。

次に、体験を味わうことの意味である。鉈で竹をひたすら割る子どもがいた。大人はどうしてもそれを遊びと認識せず、活動することを求めがちであるが、その感覚が楽しいということを実感しなければならない。

講師の関根氏との打ち合わせのなかで、「大人がやってはいけないというタブーを子どもが破り、やってしまう。それは遊びでもあり、そこから実は文化が生まれるのではないか」という話があった。子どもの遊びには、経験を積んだ大人が思いつかないアイデアが含まれており、子どもと経験を積んだ大人と一緒に何かをやる意味がそこにあると関根氏は語っていた。全体を通して、ありものを利用する知恵や偶発性など外遊びの原理となるものや、親子がともに「味わう」こと、親自身が遊びを楽しむことなどをプログラムの中心におく必要があると実感した。

6. おわりに

近年失われてきたのは、サンマ（時間・空間・仲間）に違いないが、これに伴い、例えば、ありものを利用して遊ぶ、偶発的展開を楽しむという習慣を子どもも大人も失っていったのではないだろうかと今年度のプロジェクトを通して実感した。

今回、竹の節には上下があってそれを知ってから竹を割ること、水晶に光を集めると数秒で火がついたことなども体験した。筍の皮に梅干しをはさみ、これが子どもの頃のおやつだったと聞きながら、子どもたちもしゃぶってみた。その光景を見たとき、私にはありありとその当時の状況が目に見えようだった。水晶に人間が畏敬の念を抱い

注1 本学元教員で現在森のサロンを担当する佐々木聡子先生が尾崎や杉浦と親子の外遊び支援を授業で行うなかで、常々、こう語っていた。

た瞬間を私も感じた。温故知新とは、昔を調べ今に応用するだけではなく、昔の生活を自分（たち）の内によみがえらせる体験、そしてその経験を大切に生きていこうとする行為であることが再認識できた。これまで検討してきたことを活かし、思いのモデルに基づいた改善プランづくりを行いたい。

文 献

- 1) 内山研一（2007）.『現場の学としてのアクションリサーチ』p. 333～376, 白桃書房.
- 2) 新澤拓治（2010）.『教育・保育実習のデザイン』p. 199～200, 萌文書林

■竹のPJ（第1回）



板橋区の竹林で竹を切り倒し、竹筒ご飯用の竹を切り出す。



竹の端材があれば、すぐに遊び始める。



調理中に傍らで、竹を使って作ったり、遊んだりする。



地域の職人さんに、竹を使ってどのようなものができるかを実演してもらう。箸や器も作った。

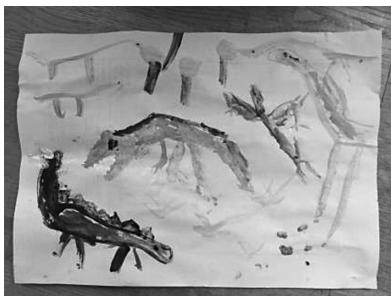


職人の中山さんが作ったもの。端材で何でも作れてしまうことに感心する。



親子で掘って持ち帰った筍。根っこがどうなっているのかを見るのも初めての体験。

■アートPJ（第2回）



土や石から絵の具をつくり、絵を描く。予想した以上に色々な色が再現できることに驚く。



木片への装飾や版画で、子どもが思い思いに自然から得た絵の具に触発され、楽しんだ。



木目を活かした版画は、乾燥すると土の風合いが出て、「いい感じですね」と親子。

■火のPJ（第7回）



親子で火熾し体験。苦勞してやっと火を手に入れる。



ずっと竹を鉋で割ったり、のこぎりで切ったりしていた。



竹筒でご飯が炊けるまで、串焼きで好きなものを焼いてみる。



保護者も子どもから離れて見守りつつ、話も弾む。子どもたちは、子ども同士で傍らで遊ぶ。

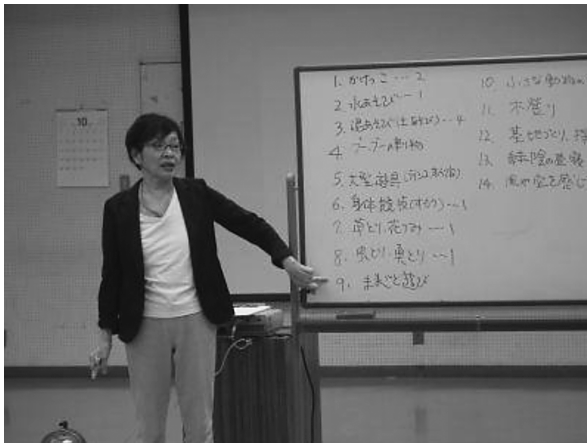


竹で子ども専用のティピを組み、帆布で覆う。中をのぞくと「大人は入っちゃダメー」の声。



以前作った竹ボラを鳴らす。うまく吹けるようになると、鳴らすこと自体が楽しい。

写真1. 「遊びの達人養成講座」の様子



第1回と第4回は矢郷さんによるワークショップ。遊びに関する有意義な学びとなった。



第3回は、板橋区平和公園を歩き、マッピング。アイディアを出し、第4回は、実際に遊び場をつくった。

写真2. 「外遊び、はじめの一步」の様子（4回連続講座）