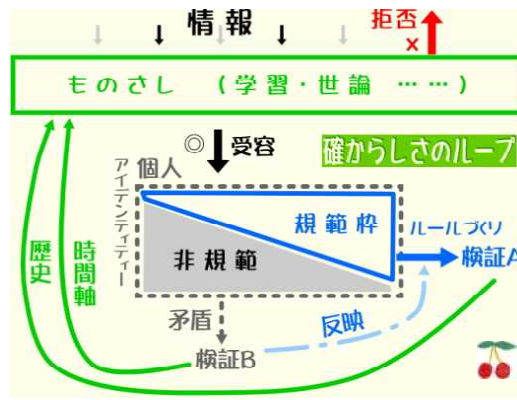
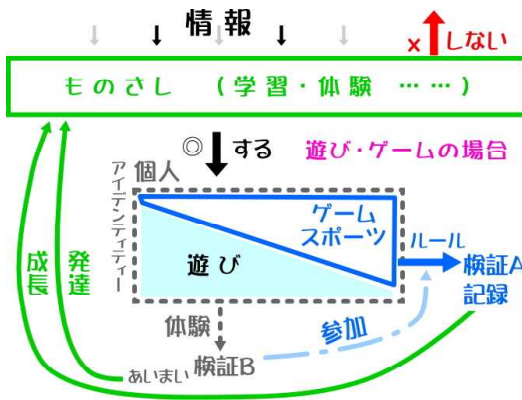




神戸こども総合専門学院

自然と外遊び

講座テキスト 2023年版③ by 山田利行



保育は
〈福祉〉の仕事である

福祉を政策等で実行するとき（法や条例等規則によるため）線引き・枠組みを避けて通れない。業務は「枠」の中で執行することになる。しかし、それがイコール「福祉」ではない。

福祉に携わるとき、「個人」としては「規範枠・非規範」の両方に立ち位置をおくように要望したい。つまり、悩みながら・苦悶しながら仕事をすることになる。それが「福祉」を選ぶということである。

全15回の講義概要 2023年4月～ 1年次・前期

■ 天候次第で順序が変わります

- 1. 「こども」とは、だれか？ …… 「主体性」を理解する
- 2. 自然や外遊びでの危険 …… 「危険」と「不快」を区別しよう
- 3. いつから おとな？ …… ——で、遊びを考える
- 4. 「体験」とは？ …… 「①初めて」と「②繰り返す」と「③日々の暮らし」
- 5. 寝転ぶだけの授業 …… 「なにもしない」ということの意味
- 6. 五感プラス …… 〈五感〉と〈ひらめき/直観〉と〈霊性/こころ〉
- 7. 探検ごっこ …… 行動半径と世界観
- 8. “どうぶつ”から人間に …… 「進化」に沿ってヒトの発達を考える
- 9. 遊びのアイテム (1) …… 草笛、いきもの、野外での遊び
- 10. 遊びのアイテム (2) …… じゃんけん、そして、いわゆる昔遊び
- 11. 幼児の「なぜ？」に答える …… 子ども（幼児）は正答を求めている
- 12. …… 「遊び」はなぜ重要か？ …… レポートを書く
- 13. 保育計画と野外活動 …… まとめ (1)
- 14. まとめ (2) と補遺 …… 幼児の体幹、ほか
- 15. …… 定期試験と補遺

子どもが 今日
共同のなかで
なし得ることは
明日には
自分ひとりで
なし得る

レフ・ヴィゴツキー
1896-1934

「知る」ことは
「感じる」ことの
半分も重要ではない

レイチェル・カーソン
1907-1964



カニツアの三角形

記名：



ルビンの壺

ホームページ PUBLISH ON WEB：自然 子育て 遊び

<https://193pub.com/>

by 山田利行



講義日程 2023.4.12 予定 第1日

「こども」とは、だれか？

「主体性」を理解する

右の区分（年齢による発達段階）は、山田利行独自で、必ずしも一般的でない。

「こども／おとな」の区分を〈10歳〉にしている。「こども」をテーマとして議論する場合、対象を明確にするためである。

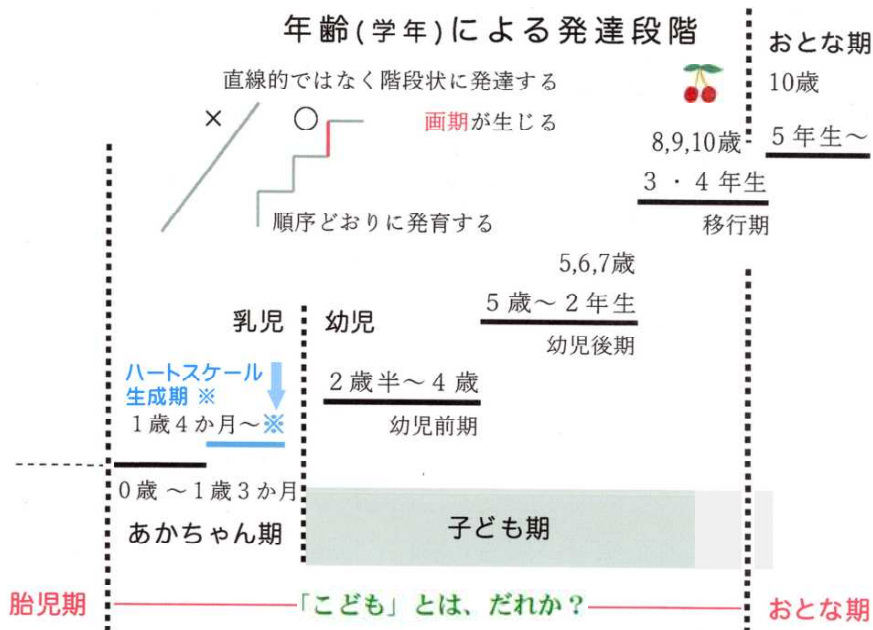
「幼児」は施設による区分でなく、即ち〈小学校〉と〈幼稚園/保育所等〉で区分していない。

おおむね小学2年生までが幼児に相当する。小学3,4年生は〈おとな〉への移行期となる。一般に言われる〈こども〉は、この区分では見当たらない。

※発達による個人差は当然あるが、あかちゃん期における個人差は比較的小さく、年齢を重ねるとともに個人差はより大きくなる。

※《講義3 いつからおとな？》で「こども／おとな」はより明確になる。→ p6

- ◇ 主体性は、「子ども中心主義」と異なる。
- ◇ 主体性の実践的理解は容易でない。

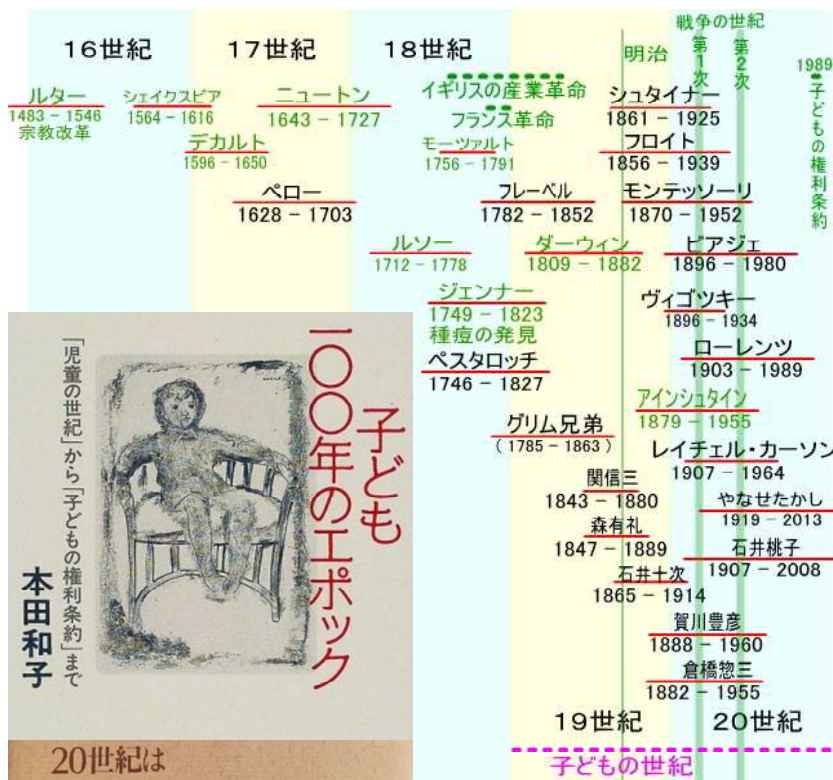


「10歳」について

マルコ・イアコポーニ
『ミラーニューロンの発見』ハヤカワ文庫
p204 //ミレッラが第一に知りたかったのは、定型的な10歳児の脳が成人の脳と同じような活動パターンを見せるかどうかだった。//……//そしてミレッラの調査した子供たちは、以前に成人で観察された脳活動とまったく同じパターンを示してみせた。予測的中である。//

OECD教育研究革新センター／編著
『脳からみた学習』明石書店
p171 //新生児のシナプスの数は、成人と比べると少ない。しかし、生後2か月がたつと、脳のシナプス密度は急激に増加して成人のシナプス密度を超える。生後10か月がピークで、10歳になるまでにシナプスの数は着実に減少し、「成人レベル」のシナプスの数になる。その後のシナプス密度は相対的に安定している。//

マシュー・リーバーマン『21世紀の脳科学』
p30 //10歳になる前に、脳は1万時間の“練習”をクリアできる。//……//私たちは知らず知らずのうちに、複雑な社会生活を送るエキスパートになる練習をしているのだ。// 〈一万時間の法則〉マルコム・グラッドウェル
p173 //他者とのやりとりによって練習を積み、10歳までに“複雑な社会生活を送るエキスパート”になるための重要な機会//



本田和子
『子ども100年のエポック』
フレーベル館 2000年
※図書館等で利用されたい。
お勧めします。

♥ 非認知能力 :: ヘックマン

//一人一人の子どもが、周囲から**主体**として受け止められ、**主体**として育ち、自分を肯定する気持ちが育まれていくようにする。//
保育所保育指針

流

▼小学4年生に向けて書きました。

①「こんには、足の親指で自分の鼻をさわると、私からだがかたくてぜんぜん届きません。②「手で足の親指をさわると、これはかんたん。できません。「さわられた」と感じる／わかる、の脳(のう)がわかるからです。鼻は脳に近いですね。足の指は脳から遠い。身長が170センチのおとなの場合、足の指と鼻の間、さわられたと感じる時間は0.03秒です。その間に、背中(せなか)をだれかたたいた。うしろを見ますよ。これは0.01秒以内

時間差なんて、わかるわ。いいんじゃない? でもない、熱い鉄板をさわったりして、手をやけどをしたら、急いで手を洗います。おそかりすよ。0.01秒以内の気づき。もつと早く気づくうにならばいいのね。

自分0.03秒の体は場所によって、0.01秒より時間がかかると、どうして自分の体は同時と感じてしまうのでしょうか。

「同時」と感じてしまうのは、時間差を感じないからです。しくみがないように、よくわかっていないように、自分の時間差をなくして、自分以外とのふれあい、たとえハイタッチが楽しめるように……。


あかちゃんも、自分で自分をさわることで、だれかにさわられること、だれが区別ができるのです。

育

子どもの主体性を重んじる——というように使われる。いわゆる「イヤイヤ期」と称される態度を子どもにとられることがある。2歳前半頃だ。子育てでなかなか大変なときだが、そのときの主体をどのように認めればよいのだろう。5歳になると頑固に主張するようになる。友達とケンカしてしまった。主体を認めて理由を聞き出そうとするが、その説明が判然としないことは多い。じっと我慢して待つのが主体性を重んじることになるのか。おとなは個々に考え方の違いはあるものの、子どもの主体を損なわないように、サポートするには、さてどうすればよいのだろうか。

子供、子ども、子どもたち、等々の表記について

kodomo一人一人を分けて人格として認め、個を尊重するという認識でkodomoに向き合うとき kodomoをどう表記・表現すればよいのだろう。

- 第一次主体形成期 誕生～およそ2歳半ば 
- 第二次主体形成期 小学3年生,4年生 8～10歳の期間
- 第三次主体形成期 ……高校2年生,3年生 (～およそ25or30歳)のあいだ

開一夫 ひらき・かずお

『赤ちゃんの不思議』岩波新書

//赤ちゃん学は、ここ2,30年の間で目覚ましい発展を遂げてきました。それまで、まったく無力と考えられてきた赤ちゃん像をくつがえすような発見がいくつもあります。50年前までは、高名な小児科医でも「新生児は目が見えていない」と考えていたようです。それが、現在では、生後間もない新生児でも、さまざまな能力をもっていることが明らかにされています。//

♥「心の理論」

♥ 間主観性

むずかしい言葉だが……

間主観性 かんしゅかんせい

たとえば……

//二者の身体が意識することなく呼応し、そこに相互的な、相補的な関係が成立するという間身体的な関係//

メルロ＝ポンティ

鯨岡峻『ひとがひとをわかるということ 間主観性と相互主体性』p12

福岡伸一『動的平衡』(木楽舎) p243

// 7歳くらいまでに「他人にも自分と同じ心がある。しかし他人はそこに自分とは違う考え方をもっている」ということが理解できるようになる。これが「心の理論」である。//

育

講義日程 2023.4.18 予定 第2日

自然や外遊びでの危険

「危険」と「不快」を区別しよう



人工構造物は安全か？

こわいことは、しない・させない。危険なことは避ける。そんなあたりまえのことを守ることで、大きな事故は防げる。コンクリートで固められた人工護岸は足を踏み外した瞬間、そこは地獄だ。子どもは、落ちることを予知できないので、放置するとコワサ半分、歩きたい子が登場するものだ。だから、絶対に近寄らせない。その一方、草むらもある土手や池のふちは用事深く歩く。危険はどこにも潜んでいるから、安全の確認を怠ってはならないが、安全がほどこしてありそうな、つまり、安心感をもたせてしまう人工構造物は危険と認識しておく必要がある。

交通安全

3歳の子どもは、連続してどれほどの距離を歩くだろうか？ 整備された山道を2km以上歩いた子どもがいる一方、舗装道路500mを歩き通せない子どもも多くいる。目的とする方向がない。信号が青に変わり、前方に進んだかと思いきや、関心が後方であれば、まっすぐに歩かない。それが3歳だ。

それでも、信号の色が変わることには関心を示す。赤になったからクルマが止まる、と知るのは、4歳または5歳になってからになる。わからないから、理解できないから教えないというのではなく、学習は3歳からスタートさせてよい。以上のことから、信号がある・なしではなく、道路をわたるとき、交差する道路をわたるとき、まずは立ち止まり、クルマがやってこないことから始めよう。

- 1: 「不快」と「危険」の区別をする。
- 2: 事故は複数の原因があわさって起きる。

夢中になって遊んでいる子には、もっと遊ばせたいという気持ちが保育者にわく。体力のあるあいだは、つまずいてこけても手でからだを支えることができる。しかし、午後、特に夕方にかけて疲れてくる。疲れてくると顔面や頭部を打撲するなどして大きなケガに結びつく。したがって、「遊びをやめる」タイミングを経験で覚えることが大切だ。「もう少し遊びたい」と望んでも、潔く切り上げ、気分を転換させよう。

- 3: 「こわい」を強要しない。励ますことは、ケガにつながる。

子どもはコワイと感じると、からだをまるめたり、頭や顔を守る。しかし、無理にやらせたり、過度な目標を意識させると、自分でからだを守れない。したがって、「励まして」やらせることは必ずしも適切でない。ケガを誘うだけでなく、ほめてもらうことが目的で行動するようになる。ほめてもらおうと「頭を使う」ようになると、からだを固くさせてしまい、からだのバランスをくずしやすくなる。頭を使ってしまい、まるくなったり、頭や顔を守ることが遅れる。

- 4: 行動中の体力回復は早くみえても、翌朝に熱を出しやすい。

日射しの強い夏、遊んでも道を歩いても、汗をかきながらも、意欲的な子どもは驚くほど疲れを見せないことがある。木陰で小休止をとっても、子どもの回復は早い。そのため、調子によって過剰に行動させると、翌日、熱を出すことがある。子どものペースだけで判断してはいけない。

- 5: 熟知した上で、危険を恐れず。

指導者は、苦心して設定した環境や指導方法を、「もっと遊びたい！」などと子どもが評価したとき、子どもの要求を聞き入れてしまいやすい。子どもの発達や体力を理解せずして指導することで、それが事故を招く。

安全を確保するには、日頃から、子どもに対する観察力が安全を担保することになる。子どもの行動様式を観察して身につけることだ。そうした配慮があって、子どもは自然のなかでたくましく育つ。

〈安全〉をテーマにすると、なぜ〈保険〉の話になるのか？

「保険、かけてるの？」という声をかけられた経験のある人は多いだろう。子どもを引率している場合や指導責任の立場にあるとき、万一に備えて、傷害保険や賠償責任保険への加入は必要だろう。賠償金額は個人の負担能力を超える。保護者の安心を担保することにもなるだろう。そうした財政的補償によって、子どもをケガしないように**保護するということではない**——このことを、確認しておこう。

〈歩行者優先〉ではなく、〈歩行者主権〉のまちづくりを！

野外で出会うかもしれない 危険な？いきもの

ハチ類 スズメバチほか

ヘビ マムシ、ヤマカガシ

大型動物・小動物 カメ、ザリガニ、イノシシ、野犬

いやなムシ ムカデ、アブとブヨ、蚊

毒のある植物、きのこ

動物の死がい

泥だんご／はだし保育

熱中症

食中毒



おすすめ

日本赤十字社や消防署が実施している〈救急法〉や〈幼児安全法〉などの救急講習を受けておこう。

必要な時間数をかけて体得した実習と心得は、安心の支えとなる。

虫よけスプレー

市販品の多くは、主成分がディート。扱いには健康上の注意が必要だ。

服装

夏でも、長袖・長ズボンが安全上好ましいが、幼児や低学年は熱がこもりやすいので、状況に応じて判断する。

リュックサック

幼児が背負うリュックの重さは、2kgを超えないようにすることが望ましい。

道に迷う危険 人生訓のようだけど……

- ① 地図は、迷う前にみる。迷ってからみるのは、おそい。
- ② 人の後ろを100回「連れられて」も道は覚えられないが、たった1回先導するだけで、道は覚えられる。
- ③ 「行く道」と「帰る道」、同じ道でも向きが変われば景色も変わる。これはけっこう危険。解決策は、下見を十分に行うこと、これに尽きる。

砂場のバイ菌

藤田紘一郎
寄生虫学、熱帯医学、
感染免疫学を専門と
する医師

『水の健康学』
新潮社 p15

//私はこれまで、砂場が子どもの保育にとって、大変重要であることを繰り返し述べてきた。砂場にはイヌやネコの糞があって大腸菌がいるからという理由で、子どもたちを砂場で遊ばせることを敬遠する人が多い。しかし、泥んこになって遊ぶことによって、さまざまなバイ菌とつきあう機会も増え免疫力もつくのである。//

カメ、ザリガニなど、
小動物をさわったあとは必ず手洗いをする。

[考えてみよう (1)]

以下5つの項目のうち、正しくないものが1つある。どれか？

事故のない安全な野外活動とするために――

- 1: 子どもとともに遊び、子どもをよく観察する。
- 2: 信号のある・なしにかかわらず、交差道路では必ず立ち止まる。
- 3: 「こわい」と尻込みするときは、無理して行動を促さない。
- 4: 傷害保険や賠償責任保険に加入しておく。
- 5: 救命講習、救急法、幼児安全法などの講習を受講しておく。

[考えてみよう (2)]

以下5つの項目のうち、正しくないものが1つある。どれか？

野外活動における動物などの危険を回避するために――

- 1: 危険なハチを見分ける知識に加え、ハチを野外で見分ける体験が必要である。
- 2: イノシシに遭遇してしまったら、まずは相手をよく見、最短で逃げられる方策を考える。
- 3: 動物の死骸を見つけたとき、気づかないふりしてその場を去る。
- 4: カメやザリガニをさわったあとは、必ず手洗いをする。
- 5: 道に迷わない秘訣の一つは、今歩いてきた道を振り返り景色を覚える。

講義日程 2023.4.26 予定 第3日

いつからおとな？

——で、遊びを考える

「遊びとは何か？」——これを問い始めると底なしの沼に足をとられる気がしてしまう。子どもだけでなく、おとなを対象にしても、「遊び」を使用する。〈子ども〉については、5歳の幼児と小学5年生を同じに考えるわけにはいかない。にもかかわらず、そこを区別せず「子どものために」とサービスを提案していることの多いこと。結果、果たして「子どものために」になっているのか？とってしまうこともしばしば。

即ち、遊びを考えるには、幾重にもかさねて検討するほかないようだ。




◆ 遊び × ゲーム

子ども × おとな

で、比較する ◆

		遊び	ゲーム	要点
1	始め方	友達・場所・時間	ルールが必須	遊びは3つの要素で成立する
2	運用	遊び方は変更できる	ルールに拘束される	遊びにはルール支配がない
3	終わり方	宣言して終わる	ルール通りに終わる	遊びの終わり方は、さまざま
		子ども	おとな	要点
4	成長	非合理	合理	つまずきの乗り越えかた
5	規範	道徳	法	自尊心を育てる
6	探究心	冒険	探検	あかちゃんは冒険家

Asobiもどき 

「遊びを保障する」ということは…… Asobiもどきの状態を抜けてからの時間を保障するということだ。

「Asobiもどき」にかかる時間を考慮して、遊びを計画するとき「もどき」の時間込みで90分欲しい。少なくとも60分を確保したい。時間の計算は、目的地に到達してからではない。園を（家を）出発し、移動も遊びと捉え、目的地をめざすだけの目的／行程はなるべく避けたい。

「Asobiもどき」+「本来の遊び」の計算式で考えるとき、もどきに時間がかかる子の配慮も必要になる。みんなが遊び込めるようになるには、時間的ゆとりが必要だ。

ゲームはそれを行うルールを、参加する者全員が諒解していることを前提にして始められる。ルールを知らない者がいるときは、ルールの説明を受けるか、最初は見学してわかった時点で参加する方法がとられる。遊びの場合、ルールを「遊び方」とも言うが、遊び方を説明してから遊び始めることはほとんどない。

たとえば、じゃんけん。じゃんけんから始まる遊びは多いが、じゃんけんのしかたを説明している場面に出会うことはほとんどない。3歳や4歳で、十分わかっていなくても、まねをしていつのまにか覚える。

かくれんぼをするにしても、じょうずな子と混じっておぼえる。「遊び方（＝ルール）」は遊びながらおぼえる。遊ぶ仲間＝友達、かくれんぼをする場所（＝空間）、そして、遊んでいられる時間が保障されたとき、遊びは成立する。（間＝三間さんま）

ゲームで勝敗を競うとき、ルールは公平でなければならない。ルール破りのずるい人間が混じるとゲームは続かない。しかし、遊びの場合、鬼ごっこで幼い子どもは捕まえられても鬼にならなくてすむ。鬼が10を数えるあいだに逃げる場合、10を数える速さにきまりはない。速く数えすぎるとみんなから文句をいわれてやりなおすだけだ。

スポーツもルールによって行うが、スポーツが求めているのは「記録」だろう。記録は他者と比較して意味があるので、ルールは厳格に適用される。ゲームの勝敗について、スポーツのような

【記録が…】 必須 || あいまい
スポーツ >> ゲーム || 遊び

記録が求められれば、ルールをしっかりと守る必要がある。他方、勝負にこだわるのがなければ「遊び」に近くなる。

勝負が決まったとき、ゲームは終了する。遊びも、隠れているみんなが捕まってしまうたら終わりだ。しかし、長く遊んでいると、塾に行くからとか、暗くなったからとか、お母さんが呼びに来たとか、仲間が抜けて仲間が減り、誰かが「やめよう〜」と言い出して終わることもある。途中で喧嘩して、誰かが泣いて終わることもある。



永田照夫 1976『光と水と土の保育』より

ここまでは、小学生を含む子どもの遊び集団を想定して描いてみた。しかし、保育所など5歳（6歳）を年長とする子どもの集団には、上記のような機能はない。保育士が「おとな」としてではなく、擬似的に小学生的な年長者ぶりを演じることになる。幼児20人に対して**年長者役の保育士**が1人か2人という人数のアンバランスをどのようにカバーするかは、子どもの発達や遊びに対する理解が結果を出すことになるだろう。

保育士は、担当する子どもに何をさせるにしても、子ども自身の意思（主体性）でとりくみがなされるよう、子どもの心が熟す時間的配慮を行っている。遊びの「**かたち**」だけを真似るとき、遊びは「ゲーム」と化す。そうした危うさを内包するむずかしい課題であることを指摘しておこう。

◆ 「つまずき」でわかる

子どもとおとなの境 ◆



いつまで子どもで、いつからおとな？ 中学生や高校生は子どもかおとなか。こんな問いかけは無意味だろうか。からだはすっかりおとなでも、年老いても、心のどこかに「子どもがいる」と思う人は少なくないだろう。子どもかおとなか、境界のような線引きは、無意味かもしれない。

それでも、厳然と、「子ども／おとな」という言葉はつかわれる。実態としてもその存在は認められる。保育という職務で「子ども観」を問われるとき、同時に意識するのは、子どもが置かれている環境（社会的・自然的）であり、歴史的背景であり、子どもの将来＝おとなの世界であろう。

そこで、私は提案したい。子どもとおとなをどこで区切って見分けるかを――。それは「**つまずき**」。人間はその成長過程で必ず失敗する。他者に迷惑をかける。そうした「つまずき」を重ね、**つまずくことで大きくなる**。



人間は、いつから「つまずく」か。あかちゃんが、1歳児が、こぼしまくって食べる、その様子を失敗とみる人はいない。歩き始めた乳児がころんでも、それは、つまずきでない。2歳児、3歳児が、ものをとりあい、泣かせたり、かみついたりする。よく



『光と水と土の保育』より

ないことであっても、相手の気持ちをどうやってわからせようかと保育士は悩む。保育士のつまずきかもしれないが、子どものつまずきではない。4歳児、5歳児、友達と遊んでいて思うようにならず喧嘩になった。喧嘩をみていた子どもたちも考える、どうすればよいかと。つまり、就学前幼児のそれらは「つまずき」ではない。問題解決の方途を彼らに求められない。

❖ 「非合理」を受容する ❖

毛内弘『面白くて眠れなくなる脳科学』p186

//〔人間は〕思ったほど合理的でもなく理不尽で、情に流され、ミスばかり犯すからこそ、それを克服しようという目標が立つと考えられます。逆説的ではありますが、むしろ不合理で感情的な部分こそが人間らしさだと思います。//

では、「いつから」問題解決に立ち向かわせればよいか。その「いつから」に符号するときを「おとな」の起点と考えてみる。嫌なことは避けたい、こわいことはしたくない。そういう思いから合理的選択や判断を下すようになる。

おとなに向かう成長とは、非合理から合理に向かうことではないか。おとなになっても、子ども心を持つといわれる人は、おとなである証の合理的のなか



にあっても、**非合理的部分を併せ持つ**ことではないか。おとなとしての合理を、非合理的なかで生きている子どもに押しつけてはならない——と、保育士の多くが自覚し悩み格闘する。非合理を受容することは、親子の関係でもいえるが、忍耐のいることである。忍耐を支えているのは、愛と理解であろう。

ここで一つの解が得られる。少なくとも就学前幼児のあいだは、**非合理を十分に経験させる**ことが大切であり、それは即ち「遊び」の重要性を意味する。ルールに支配されるゲームは、合理の成果物であり、遊びとゲームは相反する。

❖ 決まりごと（法）ではなく 自尊心（道徳）を ❖

北風と太陽

北風と太陽がどちらが強いかで言い争いをした。道行く人の服を脱がせた方を勝ちにすることにして、北風から始めた。強く吹きつけたところ、男がしっかりと着物を押さえるので、北風は一層勢いを強めた。男はしかし、寒さに参れば参るほど重ねて服を着こむばかりで、北風もついに疲れ果て、太陽に番を譲った。

太陽は、はじめは穏やかに照りつけたが、男が余分の着物を脱ぐのを見ながら、だんだん熱を強めていくと、男はついに暑さに耐えかねて、^{かたわら} 傍に川の流れるのを幸い、素っ裸になるや、水浴びをしにとんで行った。

中務哲郎訳『イソップ寓話集』岩波文庫

非合理と合理、遊びとゲームの違いを、「道徳」と「法」で考えてみよう。「法」は規則、決まりと読み替えられる。「してはいけません」あるいは「しつけ」の場面でつかわれる言葉が隣接する。「道徳」は決まりごとではなく自発的な行為に期待されるものだが、「してはいけません」や「しつけ」の場面でも道徳的な導きをうながすこともある。（参考図書、渡辺洋三『法というものの考え方』1959年）

合理的判断、価値観を幼児にわからせようとしても通じない。したがって、決まりごととして、しつけたり教えこもうとする。押しつけるのでなく気づかせる工夫をしたいと考え、時間的配慮を行い（待つということ）、自尊心を育てていくのがよいと考える保育士は多い。イソップ寓話にある「北風と太陽」のごとく。

非合理を十分に経験させるには「遊び」が適しているように、自尊心を育て規範のもとになる道徳を身につけるに適しているのも「遊び」だ。将来のつまずきに備えて自尊心をしっかり育てておきたい。

◆ あかちゃんは
"冒険家"として生まれた ◆

最後に、曖昧、適当につかわれている「冒険」と「探検」の違いを明らかにして、子どもの将来に夢と希望をもちたい。

新明解国語辞典（第三版）によると――

- ・ 冒険……危険を承知・（不成功を覚悟の上）で行うこと。
- ・ 探検（探険とも書く）……危険を冒して、未知の地域に踏み込み、実地に調べてみること。

自分たちで変えられる遊びのルール

小さい頃からの遊びのなかでも民主的な合意形成に関わる能力が養われる機会はある。異年齢による集団遊びでは、ルールも年長者を中心に自分たちで合意形成していく。例えばドッジボールで小さい子が加入した時には、その子に限り2回までは当たってもセーフなど、その場で合意しルールを組み替えていく。自分たちの世界で通用するルールを自分たちが主体的に決めていく。ここではルールを自分たちで変えられるという視点が重要となる。ルールを厳格に守ることを要求するスポーツではなく、あえて単純な遊びのほうがよい。このように、自然な形で合意形成していくプロセスを、その難しさやおもしろさを含め、小さい頃から味わう機会を担保したい。

長沼豊ら/編著『社会を変える教育』
キーステージ21/発行 2012年 p14

「南極観測」は「南極探検」と表記することを嫌った政府による呼称であり、危険を冒してはならないとした（本多勝一『冒険と日本人』）。しかし、人類未到の地だった南極大陸では、1911年、アムンセン（ノルウェー）が南極点に到達し、これはまさに冒険だった。大陸の発見、極地点への到達は、“大陸の探検”へ道を拓（ひら）いた。ジェンナーによる種痘の発見は地球上から天然痘を消滅させた。これを境に子どもは「死なない存在」となり、子どもの未来を考えるようになった。社会の関心事に「子ども」が加わった。冒険から→探検へと、人類の歴史に学ぶことは多い。

あかちゃんが生まれ出たその瞬間は、あかちゃんにとって“冒険”だった。冒険は多くの人びとに支えられて初めて成立する。それがなければ「死」が待っていることもある。そう、わたしたちは「冒険家」として生まれた。あかちゃんの冒険は、誕生を待ち望む愛で見守られ抱き上げられた。

冒険家として生まれたことは「無限の可能性」を意味する。そして、単刀直入に言えば、子育てとは無限だった可能性を摘み取っていくことだ。皮肉な言い方をして申し訳ないが、わたしたち（おとな）は、子どもとかかわるなかで無限のままにしておけない。子どもの可能性を選択的にみてしまう。合理的選択は、非合理の世界にいる子どもをそのままにはしてはいけないのだ。

そこで「遊び」が登場する。幼少期にしっかり十分に遊ぶことが、冒険家から探検家へと道を拓（ひら）く。

◆ 結論…
子どもとおとなの境界は…… ◆

では、「つまずき」を体験させ、自分で問題解決にあたらせる、つまり、「おとな」はいつからだろう。私は、10歳に到達してからで、小学5年生くらいを一つの目安に考えている。

つまずきに耐えられる自尊心をそれまでに十分育てておく。たっぷり遊ばせておく。あくまでイメージ的な捉え方で、子どもとおとなの中間、移行期を敢えて置かない。「おとなになったばかりの子ども」または思春期・青年期は、必要に応じて、親たち「おとな」が手助けすればよい。それが「おとな」の役割と考える。自尊心を支えに主体性のある人間へ。このように考えることで「遊び」の必要性、重要性が伝わればと願っている。



講義日程 2023.5.10 予定 第4日

「体験」とは？

「①初めて」と「②繰り返す」と「③日々の暮らし」

🍓 体験活動 Stage			
Stage	デビュー	冒険家	探検家
対象満年齢	2歳7か月～4歳未満	4歳～5歳未満	5歳～小学2年生
幼児クラス	3歳児クラス	4歳児クラス	5歳児クラス
フィールド	身近な周辺	定点(*)	移動(**)
こころの発達	他者の発見	他者の理解 「心の理論」	自己は他者の存在で規定される 「心の理論」

* 定点……年間を通して同じ場所で活動する

** 移動……定点に限らず移動も可

幼児は、前向きの心を「やりたい」で表現します。「たべる」ことで心が満たされます。

やりたいとたべることのバランスがとれたとき、それが「たのしい」(幸せ)と思えるときで、さらなる前向きの心を育てたいという希望をやじろべえに託しました。



子どもが 今日
共同のなかで なし得ることは
明日には 自分ひとりで なし得る
レフ・ヴィゴツキー 1896-1934



ヴィゴツキーの理論「発達の最近接領域」

辞書風に言えば、自身の"経験"は、なんであっても体験である。

乳幼児の発達を前提にするとき、体験を3つに整理すると考えやすい。



》》 3つの体験

- ① 感動する体験
- ② 繰り返す体験
- ③ 食べる体験

「③ 食べる体験」とは

食べる／寝るは、日々の大切な行いです。食べることで**健やかな毎日**を象徴しています。①②を実現するためには、安定した③の環境を欠かしてはならないという誓いでもあります。

言葉にならないから、感動する

映画をみて「よかったあ～」と感動したとき、それ以上の言葉にならないものだ。一緒にみている仲間がいるとき、場内が明るくなると、言葉を交わすのが億劫になる。

読書感想文の課題では、感動したことを書けばよいかなと思ったりする。しかし、感動したときはやはり「よかったあ～」と思うばかりで、書き言葉はなかなかでてこないものだ。

自身の体験を超えるから感動するわけだ。過去の体験を説明する言葉は出てくるが、初めての体験を言葉で説明するのは容易でない。だから、感動するのだ。つまり、言葉にならないから感動するともいえる。

映画をみたあとの帰り道、本を読んだしばらく時間をおけば、心の整理ができてくると言葉が出てくるだろう。内にひそめた言葉＝「内言」が感動とともに発生し、やがて「外言」として、自身で捉えられるようになる。

人は、育ってきた環境、さまざまな体験・学習をとおして感性や価値観を持つようになる。好きなこと、得意なことは前向きに取り組もうとする。その前向きになれるものさしを持っていると考える。ものさしを「**ハートスケール**」と名づけてみた。



ppからffまでの拡がりを音響の世界では**ダイナミックレンジ**という。この拡がりを「**感動という名のものさし**」と表現し、野外活動の指針としていた。

まったく音のしない世界、無音は自然界にあるのだろうか。まったく光がない世界、闇。これも自然界にあるのだろうか。

満月は明るい。お月さまで「影」ができる。影は、おひさまの影より暗く濃い。竹やぶや木の影、満月の影は漆黒でコワイ。影踏みで遊べる。

洞窟は闇と無音を兼ね備えている。山で清水に出会うこともダイナミックレンジ獲得の資源になる。

水たまりがあると、子どもは入りたがる。泥水遊びも楽しい。雨ふりでカサをさせば快い音ときには凄いい音が伝わってくる。虹の出現は、細かい雨が降っている報せでもある。



三本ストロー法

ストローを3本用意する。1本めをあかちゃんの目前に差し出す。

10か月の場合、「はい、どうぞ!」と目前に差し出されても、声を発するおとなを注視するだけでストローに関心を示さない。

1歳2か月の場合、ストローをつかみにくる。

10か月、1歳2か月は喩えであって、それは前後する。声を発する人に関心を示したあかちゃんが、4か月後に人ではなくストローに関心を示す。

さて、次に2本目を同様に差し出す。1本めをつかんだまま、2本めは**空いている手で2本めをつかみにくる**。そして、3本目を同様に差し出す。

両方の手はストローでふさがっている。あかちゃん、どうするか!


どちらかの手を開放するのでストローは**重力にしたがって落下する**、と同時に、空いた手で3本めをつかみにくる。これが1歳2か月だ。

ところが、1歳3か月は違う。**落下をみない**。つかんでいるストロー2本を持ったまま、3本めをとりまくる。所有欲といってよいだろうか。画期が存在するということだ。

※その3本めを、右・左、どちらの手でつかもうとするだろうか。(きき手は、さらに後年で定まるとされる)



ぶらんこに乗りたい、と思うものさし


初めのうち、小さく細いものさし。→ 

何回も乗っているうち〈②**繰り返す体験**〉によって太く丈夫になる。

大きくゆすられると、「こわい、やめて」と言ったりする。

乗り続けて、ものさしをさらに太くして丈夫にする。

丈夫なものさしを自覚するようになると、ぶらんこを大きくゆすってほしくなる。すると、ものさしは↓こうなる。

 太い部分は丈夫になった部分で、両端は経験がまだ浅いので細い。

ぶらんこに乗るたび、さらに丈夫になる。〈②**繰り返す体験**〉の意味がここにある。**ハートスケール**の原型ともいべきイメージになる。



体験と「心の理論」

カエルやバッタをさわれなくても何も問題はありません。さわれる子は勇気があって、さわれない子は臆病ということも絶対ありません。イヤなことはイヤのままでもいいのです。さわれる子をことさら誉める必要もありません。好きなことを好きにしているだけですから。

ところで……。さわれない子(Aさん)は心では(さわれたらいいなあ)と思っているかもしれません。そんなときは、こっそり思っているだけで態度には出しません。

カエルが目の前にやってきて、なんと、一番よく遊んでいるともだちがさわった/さわっている。Aさんの心がつぶやきます。(さわれるかも!) すると、手が動きそうになります。

体験を誘うとき、透明の袋にカエルを入れ、袋の外からさわられるようにしておきます。さわる抵抗が少なくなります。もっと挑戦してみたかったら、袋の中に手を入れれば実現します。

「体験」とは見えるかたちばかりでなく、内言(心の中)の動きが先行し、これは見えません。体験はすでに始まっているのです。そして、とうとう見えるかたちの体験に結びつきます。このことを理論化したのが**ヴィゴツキー(1896-1934)**というベラルーシの心理学者です。「**発達**の最近接領域」という学習理論です。

2歳頃にはブランコで遊びますが、初めはおとなに乗せてもらいます。降りるときも手伝ってもらいます。ところが、ある日、自分で降りられるようになります。ブランコ遊びは乗るのが先で降りるのは後なのです。カエルの例と同様、(降りられるかも!)と内言が働き、それが引き金になるのです。こうした学習は、幼いときから無数に行われています。見える体験を求めるだけでなく、内言が生まれるようにするのが体験の醍醐味です。

※ここでいう内言は主体性と同意語でもあります。

: :: : :: : : :: :

西鈴蘭台頌栄保育園「園だより」寄稿文

寝転ぶだけの授業

「なにもしない」ということの意味

デフォルト・ネットワーク

何かと気にかかることが多い。課題を与えられたら、取り組まねば……と思ってしまう。脳は賢明に働いているというわけだが、好きなお菓子とお茶で休みたい。

集中して働いている脳に対して、「休んでいる」脳の状態は「デフォルト・ネットワーク」と名づけられている。

デフォルト・ネットワークのとき、「休んでいる」と思いきや、じつは、デフォルトだからこそ働いている機能があるという。

あかちゃんは、ママから離れない。▶15ページ

デフォルト・ネットワークというのは、ヒトに生まれてきた状態なのだ。



考える順序 1

〈おとな〉と〈子ども〉は、行動様式が異なる。わたしたち、つまり〈おとな〉は義務教育、高等教育を通して、課題を常に与えられ、その解決に時間を費やしてきた。

課題＝学習の目的

解決＝正答を得ること 　つまり、常に「なにかをしている」

考える順序 2 一方、幼児（3歳・4歳）では、どうか。

〈おとな〉が、決めた・管理している・制約のある条件の下で、自身の行動をとっている。〈おとな〉の働きが、決定的・支配的である。

幼児（3歳・4歳）の主体性を重んじるということは、〈おとな〉支配の影響をどのようにして軽減するか、という課題になる。

ここに〈なにもしない〉ことの意味が問われる。

考える順序 3 幼児（5歳～小学2年生）では、どうか。

〈おとな〉支配は強いままだが、この段階の〈子ども〉は意思表示をするようになる。〈おとな〉が与えた環境下で〈子ども〉は「（それだったら）こうしよう」と目標をもつことになる。この目標を促したい場合、〈おとな〉の支配を弱める必要がある。

ここに〈なにもしない〉ことの意味が問われる。

考える順序 4 小学3年生以上、高学年となれば……

〈子ども〉自身、**本人が、目的を設定し、**その目的達成のために、そのつどの目標をもつようになる。〈おとな〉支配の影響は、相対的に弱められる。

結論

〈子ども〉の主体性を重んじ、〈子ども〉の創意工夫や成長を期待するには、**〈おとな〉の支配、干渉を取り除く必要がある。**

〈なにもしない〉ことの意味を考えたい。

[考えてみよう (3)] 以下5つの項目のうち、正しくないものが1つある。どれか？

なぜ、「遊び」が大切なのか？

1. 子どもは、遊ぶことで、心の健康が保たれる。
2. 子どもは、遊ぶことで、体力が増進する。
3. 子どもは、遊ぶことで、仲間を意識するようになる。
4. 子どもは、遊ぶことで、非合理を良いと思うようになる。
5. 子どもは、遊ぶことで、つまずきを乗り越える基礎ができる。

[考えてみよう (4)] 以下5つの項目のうち、正しくないものが1つある。どれか？

1. 子どもは遊びの天才といわれる。〈おとな〉の干渉がなければ、〈子ども〉の可能性は無限に伸びる。
2. 3歳・4歳の幼児は、〈おとな〉の適切な誘導が必要である。
3. 5歳は自身に好みがあり、その好みを配慮して支援する必要がある。
4. 〈おとな〉にとって「正しい」ことであっても、〈子ども〉は理解できないことがある。
5. 子ども同士のケンカは、互いの立場・言い分を〈おとな〉が受けとめる役割を担う。

五感プラス

〈五感〉と〈ひらめき/直観〉と〈霊性/こころ〉

五感は、
”鍛える”のではなく、
”守り・育てる”もの。

生得的に備わっている五感を退化させないことが大切だ。退化させないことで、五感にはさらに育つ。
〈はだし保育〉のように。

レイチェル・カーソンは、
〈「知る」ことは「感じる」ことの半分も重要ではない〉

——と言っている。

『センス・オブ・ワンダー
The Sense of Wonder』

小学校で知識を身につけるまでのあいだ、つまり、少なくとも乳幼児期は「感じる」体験が最も大切だと訴えかけている。「感じる」が五感に通じるものとするれば、「感じる」機会を多くもつことを”鍛える”と言っても間違いではないだろうが、誰にも備わっている五感をもっともっと育てようと声かけされているのだ。

五感は生得的なのだ

生まれ出て おっぱいをさがすとき、嗅覚できがすという。胎内にいたときから母の声をあかちゃんは聞いて覚えている。だから、母とママ友とを区別できるようだ。

生まれたばかりは視力が足りなくぼんやりだが、明るさはわかる。大学病院の新生児室で、照明を夜間には暗くしたら授乳量が増えたという。新生児には原始反射が多く残っていることも確かめられている。

あかちゃんは五感で生きている。生まれ出たそのときから五感は備わっている。成長過程で備わるのではない。

五感のおぼえかた



左右どちらでもよいから手を上にあげる。その手（指）を降ろして目をさわる ①視覚。すぐ下の鼻をさわる ②鼻＝嗅覚（きゅうかく）。さらに、すぐ下の口をさわる（舌をさわるわけにいかない） ③味覚。手を耳にもっていく ④聴覚。最後に、動かしていた手を開き ⑤触覚を、手で代表する。

〈目→鼻→口→耳→手〉手の動作を伴わせれば、記憶しておかなくても、この順序で五感を導き出せる。

第六感／直観／勘／ひらめき

▶ 福岡伸一『動的平衡』p73 に「第六感」が登場する。
//脳がすべてをコントロールし、あらゆるリアルな感覚とバーチャルな幻想を作り出しているように思っているけれど、それは実証されたものではない。//

▶ 新明解国語辞典第三版の「第六感」 //〔五感の働き以外によるという意から〕直観的に何かを感じる心の働き。勘。//

▶ 毛内拓もうない ひろむは、グリア細胞が存在する脳のなかで「ひらめき」が生じているのではないかと仮説し、デジタル思考だけでなくアナログ思考も実現しているのでは？と論を立てている。（『脳を司る「脳」』p234,250ほか）

▶ //「空いた時間にデフォルト・ネットワークが活性化するからこそ、人間は社会に関心を持つ」//

マシュー・リーバーマン『21世紀の脳科学』p29

〈五感と直観と霊性〉は切り離せない



生得的五感は独立しているのではなく、体験を重ねることで直観やひらめきを生じさせる。

〈霊性／こころ〉のやすらかさは、五感や直観を保障する、と考えられないだろうか。

[(5)] 「五感」の5つを（ ）に書き入れ、確認しておこう。

() () () () ()

[考えてみよう (6)] レイチェル・カーソンの言った言葉は、どちらか？

ヒント： it is not half so important to know as to feel.

- ①「感じる」ことは「知る」ことの半分も重要ではない
②「知る」ことは「感じる」ことの半分も重要ではない

講義日程 2023.5.31 予定 第7日

探検ごっこ
行動半径と世界観たんけん どう違う？ → p9
ぼうけん

3歳が歩く距離

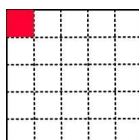
西鈴蘭台頌栄保育園「園だより」寄稿文

幼児の視野角

水平方向で 90度

垂直方向で 70度

おとなの場合、どちらも120度

かつて、
子どもの行動半径は
500mあったという。
その後、
100mになったという。

ハイハイしているあかちゃんがつかまり立ちをし、ひとり歩きを始めたのはいつの頃だったのでしょうか。多くは1歳誕生日を過ぎたあたりでしょう。しばらくしてベビーカーに収まっておでかけです。たどたどしい足取りはいつのまにか消え、段差を飛んだり、駆け出したりしましたね。たくましくもあり、ハラハラドキドキでもあり、ひざをすりむいたり……。そして、3歳。

ちょっと遠いおでかけだと「だっこ！」とせがんできませんか。保育園のおでかけだと少々遠くても仲良く手をつないで、みなさん頑張っ

その3歳が連続して歩くことのできる距離はどれほどでしょうか。500メートルを目安にして、さてどうでしょうか。500メートルどころか、すぐに「だっこ！」と言ってしまう子がいる一方、2キロメートルの山道を歩いた子もいます。3歳の頃は、目的地に対してまっすぐ歩くとは限りません。あっちへスタコラ、こっちへスタコラ。ときには回れ右して逆向きに進んだり、石ころを拾ったり。

およそ2歳までの間主観性の時期を通り過ぎ、3歳では親（間主観性）から離れて「自己に」目覚め始めています。だから、好奇心と知性が結びついているようにもみえます。「お友達（他者）」ともじょうずに遊べるようにもなります。人間は歩くことが基本であるように、3歳のときの、自分で歩こうとする意思はこれからの成長のためにもとても大切なことと思います。親にとっては時間的都合に余裕をもたせ、お子さんの歩きたいモチベーションを高めるようにしましょう。

どこに行くン
なにするン

主体性の育て方

さあ、こんどのやすみ、どこに行こうか？ あそこは前に行ったなあ……

行き先が変わるたび、子どもは「どこに行くン」「なにするン」を繰り返す。

だが、前に行ったことのあるところだと、（だったら、アレしたい！）と主体性を発揮する。目標をかかげられるようになる。



「道みち」とは？

「みち」は〈道路〉ともいう。「みち」は子どもの「遊び場」だったが、〈道路〉はあぶなくて遊べない。

山道は整備されていることが前提だろうが、自分でみきわめることが必要なときもある。

僕の前に道はない / 僕の後ろに道は出来る
(高村光太郎) ころの「みち」もある。

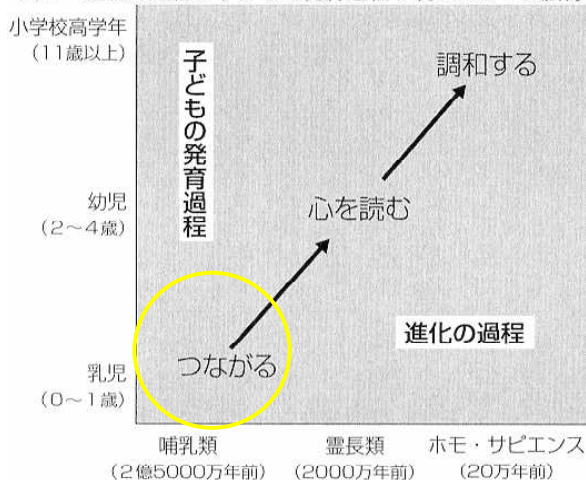
アフォーダンス：段差で育つ → p22

講義日程 2023.6.7 予定 第8日

”どうぶつ”から人間に

「進化」に沿ってヒトの発達を考える

図1 進化の過程と子どもの発達過程で現れる3つの脳力



マシュー・リーバーマン『21世紀の脳科学』p21

p13 //別離がもたらす”社会的苦痛“は、人間の生存に大きな影響を及ぼす。//

p14 //身体的苦痛と社会的苦痛とを脳の同じ領域で扱う//

p22 //哺乳類が地球上に初めて誕生した2億5000万年ほど前、進化は私たちの祖先に「社会的苦痛」と「社会的喜び」という、ふたつの基本的な動機を与えた。//

p22 //未熟なままで生まれ、ひとりでは生きていけない乳児は、常に養育者とつながり、世話をしてもらい必要がある。そこで乳幼児の脳は、養育者から放って置かれるという社会的な分離を、「社会的苦痛」として感じるように発達した。養育者がそばを離れ、愛着関係を脅かされると、

乳幼児は”不快な痛み“を感じて、苦痛の泣き声をあげ、養育者をそばに呼び戻す。

一方の養育者の脳も、我が子の世話を報酬と捉え、「社会的喜び」を感じるように発達した。こうして私たちの祖先は、母子の愛着行動を通して「社会的なつながり」を手に入れたのである。

しかも、養育者と常につながっていたいという乳幼児期の欲求は、成長後も失われず、生涯にわたって私たちの考えや行動を決定づけるのだ。//

◇ 間主観性の理解に相当

※2億5000万年前……ハ虫類からほ乳類へと進化し、ほ乳類が出現した。

※マシュー・リーバーマン……社会認知神経科学者。アメリカ

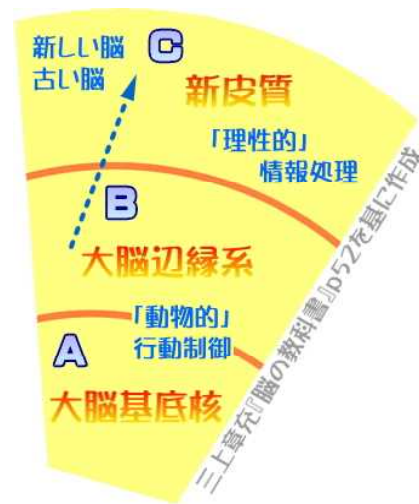
お産をした母が、
子に、最初にするは何でしょう？

- 1 ☆ 授乳
- 2 ☆ 声をかける
- 3 ☆ 抱く

ヒトだけが発する「うぶごえ」

うぶごえを発するメカニズムは次のとおりだ。胎内では、肺は羊水で満たされている。産道をとおるとき、肺が圧迫され羊水が排出される。代わりに空気が入る。これによって、うぶごえが出る。では、人間と同じ哺乳動物の、犬や猫ではどうか。牛の牧場主にたずねると、生まれ出るとき口から大量の羊水は出てくるが、うぶごえを聞いたことがないと話す。では、人間の場合、なぜ、うぶごえを出すのだろう。

うぶごえを聞いたおとなは、あかちゃんが「ないた」と表現する。しかし、新生児の「なき（泣き）」には涙が伴っていない。大粒の涙を流すのはもう少しあとのことだ。あかちゃんが「ないたら」、おなかがすいたのか、おむつをかえてほしいのか、だっこしてほしいのか、おとなは想像するほかない。呼気とともに鳴動しているにすぎない音がやがて言葉を発することになる。



DVDパッケージより

ブラジル最北部に広がる深い森で暮らす先住民ヤノマミ族の出産、子育てに学ぶ。

遊びのアイテム (1)

草笛、いきもの、野外での遊び

色しき空くう花か
 星せい香か緑りょく
 火か風ふう命めい
 光こう食しょく水すい

はないちもんめ



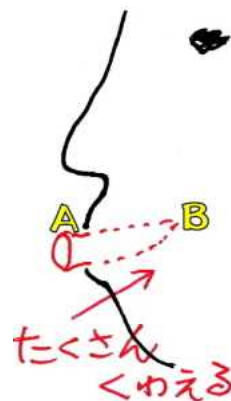
7つあるホシ。正解は、どれか？

カマキリをつかもうとする幼児。
 ザリガニにも挑戦しようとする。飛
 んでいるちょうをわけもなく追いか
 ける。子どもに羽があったら飛んで
 ゆきそう。

花を摘むとなぜか「ママにあげる」
 と言う。摘む動機がだれかにあげる
 ためではなく、摘んだらだれかにあげ
 たくなった、というように思える。
 まずは圧倒的にママ。パパはあとだ
 …… なぜだろう？

だんごむしって、どうし
 て子どもに人気があるの
 だろう。植木鉢やレンガ
 の下にいて、なんなくつま
 める。かわいいわけはな
 いだろう。まるまって……。
 足をひろげればバタバタし
 ている。

かくれんぼ



どこでも吹ける
草笛をマスターしよう

名前をゴールにしない

子どもは花の如く輝き、
 枝葉の緑が伸びる如く育つ。
 森で命を育む営みがあり、
 清き水は音を放つ。
 空高くまで
 香りを届ける風に誘われ
 天地を旅し、遊び、食べる幸せ。
 変化自在の色に気づき、
 さらに求めて夜空を仰ぐ。
 天空あまたの星は太陽を産み、
 燃え盛る火は光と為し
 子どもを育つ。



おにごっこ

かんけり



東山直美(1985年) 『自然と遊ぶ』より



たけとんぼ



からす
 はと
 すずめ
 つばめ
 かも
 しじゅうから
 うぐいす
 しらさぎ
 めじろ
 せきれい
 むくどり
 もず

だるまさんが
ころんだ



- | | |
|----------|--------------|
| 草笛 | 花を摘む、つみ草 |
| ままごと | 色水遊び |
| 食べる・口にする | ススキを飾る / で遊ぶ |
| 花輪 | レンゲとミツバチ |
| タンポポだいすき | ねこじゃらし |
| 花散らし | ひつつきむし |

♥ もりのようちえん

森といのち

いのちが生まれた海、潮だまり

- てんとうむし
- かに
- だんごむし
- ざりがに
- かえる
- とかげ
- ばった
- かたつむり
- かまきり
- ちょう
- せみ
- とんぼ

遊びのアイテム (2)

じゃんけん、そして、いわゆる昔遊び

あやとり
おはじき
おてだま
しゃぼんだま
おおなわとび

ポケットの復権



二択と三択と、三番目の選択肢

どっち？——と、幼児にたずねる。石ころをてのひらに置き、サッと包んで隠す。すると、こんどは子どもが真似して"実演"。手を差し出して「入っているか？ 入っていないか？」と言えば、次には「入ってないか？ 入っているか？」。前者が正解。食べもので「○○が好きか？ きらいか？」と尋ねてくる場合も「△△がきらいか？ 好きか？」と尋ねてくることもある。問いかけに真剣に対応する真似をして、〈前者〉を返せば「正解！」とほめてくれる。〈後者〉を返せばうれしそうに「はずれ！」と返される。およそ4歳は二択だ。

ところが5歳になると前者に「嫌いか？」を言わなくなるし、石ころを上手に隠せるようになる。ダマシテイル表情も巧みになる。

孫に、遊びに行こう！と声かけして、すぐさまついてくるのは3歳。5歳は、遊んでいることが終わってから、と言う。3歳は、行く／行かないの二択だが、5歳は三択になる。

食卓で好きなものがあると、すぐ食べない。5歳になると、欲しいものをいつまでも目で追っている。これも、二択でなく〈あとで〉の選択肢が加わった〈三択〉だ。

3年生以上になると〈あとで〉が複雑になる。《なんでもいい／わからん／どっちでもいい》に置き換わる。この状況は〈単純な三択〉でなく、三番目の選択肢が二択または三択になっている。

4歳までは、わかりやすい。〈単純な三択〉も、わかりやすい。しかし、三番目の選択肢があいまいになると、あいまいの連鎖となる。

おとなになるということは、三番目の選択肢をもつことだろう。別な言い方をすれば〈つまずき〉を超える鍛錬が必要ということだ。



♪じゃんけんほーい

じゃんけんは何歳になったら理解できるのでしょうか。グ・チョキ・パーの3つで勝負が決まるこの方法を「三すくみ」と言います。「へビはナメクジをおそれ、ナメクジはカエルをおそれ、カエルはへビをおそれるように、三つのものがおたがいに敵をおさえあうこと」と、三省堂国語辞典第八版に載っています。

年長さんはフツーに使えますね。3歳児は首を傾げている子もいるでしょう。グーはパーに負けるのよと言いながら、てのひらでかわいい手を包んで教えたことがあるかもしれませんね。「わかる／わからない」(＝理解)は、年長者やおとなの理解とはまったく別なものと言ってよいでしょう。でも、じゃんけんを習得してしまいます。それは一緒に遊んでもらっているあいだに身につくのです。真似ることが習得になる機序は、「遊び」を理解するために非常に大切なことなので、保育士養成校では口酸っぱく私は話しています。

3歳児が5歳児になる過程で、無数の学びをこのように実現させます。じわじわと気づかないうちに身につけることがあれば、ある日お見事にハードルを越すこともあります。

神戸市内ではなく北海道から九州から四国から引っ越してきたとき、それぞれの土地でじゃんけんてつかう言葉は違うはずです。ニュータウンが出来たときは、一斉に入居者が集まります。じゃんけんは言葉が定まらないと出来ません。どんな言葉に収まるのだろう？ これは大学教育学部の卒論ネタになるなあと考えたものです。「子どもの遊び」の真相につながります。

じゃんけんを始める最初の掛け声はなんでしょうか？ 「最初は(初めは)グー」でしょうか？

これは1980年代、コントグループのドリフターズがテレビメディアによって全国に広がったものです。以降、メディアが繰り返し多用したことによりすっかり定着してしまいました。しかし、この"事件"以前は、最初の掛け声は決まっていませんでした。阿吽(あうん)の呼吸で始めたものです。幼い子は年長者に仕切ってもらって……。

残念でなりません、「遊び」の大切な肝(きも)が無くなってしまったからです。でも、復活は簡単です。3歳児は過去を背負っていないから、もとに戻せばいいだけのことです。その「もと」は「♪じゃんけんほーい」や「♪じゃんけんほーい」や、もっといろいろありました。わざと間(ま)をとるのです。まさに、「遊び」は「遊び」から始まるのです。

：：： ：：： ：：：

西鈴蘭台頌栄保育園「園だより」寄稿文

講義日程 2023.6.28 予定 第11日

幼児の「なぜ？」に答える

子ども（幼児）は 正答を求めている



[問題] 次のうち、正しいのはどれか？

地球のまわる速さは、アリの歩く速さより遅い。

地球のまわる速さは、アリの歩く速さより速いが、自転車より遅い。

地球のまわる速さは、自転車より速いが新幹線より遅い。

地球のまわる速さは、新幹線より速いが飛行機より遅い。

地球のまわる速さは、飛行機より速い。



この問いを5歳児、保育園の年長さんに試したことがある。「アリより遅いと思う人、手をあげて」「アリより速いと思う人、手をあげて」などと問いかけていくと、すぐさま手があがる。自分とは違う考えの人たちがいると気づくと「エーッ？」と歓声もあがる。何を根拠に考える

のか分からないが、どの選択肢にも手があがる。

地球がまわっているらしいけれど、動いている実感がない。アリより遅いと思っても「間違いではない」。

問われていることに「正答」というものがあるとしても、合理的な説明ができるならば「正答」とは違う説を否定する根拠はない。「正答以外を間違い」としてしまうと、ものごとを考えなくなってしまう。

アリ、自転車、飛行機、……。クイズ形式にすると、考えるヒントになって楽しい。でもねえ、新幹線や飛行機と比べ始めるということは、実感からますます離れると思いませんか？

おとなは計算を始める。地球の直径は？ 数学や理科は苦手と、早々と答えを期待する。

地球が1日1回転することで、昼と夜が1回ずつやってくる。だったら、回転するのをやめてもらって、自分の足で昼と夜を作ってみる！

つまり、1日で地球を一周すればいいわけだ！ ……ということは、歩いては無理で、速いものに乗らなくてはならないね。



幼児に「目をつぶってごらん」と誘う。「なんか動いている感じがするでしょう」とさらに誘惑する。「どっちに動いている。手で教えて！」と無茶なことを言っても、思い思いに手が方角を示してくれる。この遊びはここで終わる。正答は言わない。理解させる方法がない。動いていることを確かめられたので満足満足。子どもらは「なんでえー」と答えを求めてくる表情をするが、これでおしまいにする。

(おわり)

「知ってる？」の問いは、嘘の体験を誘発する。

昼と夜が毎日交互に訪れるのは、「地球がまわっているから」と、たいていの人は答える。はたして、そうだろうか？

おひさまがずっと遙か向こうに沈んでゆく。まるで海の向こう地上の向こうに隠れてしまうように見える。もしかして、海につかかって、おひさまはひと休みするのだろうか？

すがすがしい朝。新しい太陽がまぶしい光を届けてくれる。前夜海に没した太陽と、翌朝 目にする太陽と、同じだろうか？ だが、昨日の太陽と今日の太陽が同じだといえるのだろうか？ そんなたわいないことを考えてみた。

地球自身がまわっていてこれを「自転」といい、太陽に照らされているときが昼であり、太陽が隠れていれば夜と、わたしたちは理解している。太陽がまわっている（天動説）のではなく、地球がまわっている（地動説）。

「まわっている」その速さを考えてみたくなった。

》講義日程 第12日

2023.7.12 予定

レポートを書く

だれかが「行ったことある！」というと、「百回行った」と返す。「食べたことある！」とだれかがいうと、「知ってお！」と返ってくる。言い負けないように言葉の応酬が起きたりする。体験の事実より、「知ってる？」の問いに勝つことがまずは優先される。

保育計画と野外活動 & まとめ

このマニュアルは私家版（山田利行提案）です。50年に及ぶ個人的な経験から編んだものですが、完全とは言えません。

もし事故が起きたら……の懸念で踏み切れない園の声もあります。一方、遊びの必要とその重要性を認識している園も多くあります。

園みずからが実践を重ね、乳幼児の発達に対する理解で裏付けし、園庭での遊びや散歩を含めて発達の礎に貢献して欲しいと思います。

このマニュアルでは「軽度のケガ」を定義する試みを行っています。保護者の理解をどう得るか、課題と思います。

【*】「野外体験活動保育計画」の最小必要項目……時間配分、安全確保留意点、到達目標

【*】キリスト教保育に適った表記

1. (五感) 神様から授けられた五感に感謝し、五感をより育み、知的発達を促す。
2. (生命) いのちと触れ合い、美と躍動と調和を体験することで畏敬の念を育み、神様とともにあることを喜び、向上をめざす意欲を身につける。
3. (共感) 野生のいのちとともにあり神様に守られ、互いに共感し分かち合い、多様な価値を受けいられる心を養う。

【*】生得的五感

……たとえば「五感を鍛える」の場合、五感は後年になって取得すると捉えられそうだが、これを退け、五感は生得的とする。生まれながらに備わっている五感を、減退させることなく、個々に応じて、その発達を保障したい。

【*】畏敬の念

……「感動する」と同意。

野外における体験活動保育 運用指針（ひな形マニュアル）



目次

- 1: 総則（目的ほか）
- 2: 安全の確保と事故への配慮
- 3: 野外体験活動における現場留意事項
- 4: 野外体験活動における準備等周辺事項
- 5: 専門性の考え方
- 6: 到達または発達保障の目標



1: 総則

1-1. 定義

野外における体験活動保育（以下、野外体験活動とする）とは、施設の敷地外を活動の場所とし、散歩など軽度の活動を除き、事前に「野外体験活動保育計画」【*】を作成して行う保育をいう。

1-2. 対象児

1. 3歳児クラス、4歳児クラス、5歳児クラスを対象とする。
2. 対象児未満であっても、はだし保育や感覚保育、食事・衣服・運動など、野外体験活動につないでいく保育（日常活動）を念頭におき、発達は連続しているとの認識にたつ。

1-3. 目的【キリスト教保育に適った表記*】

1. (五感) 生得的五感【*】をより育み、知的発達を促す。
2. (生命) いのちと触れ合い、美と躍動と調和を体験することで畏敬の念【*】を育み、向上をめざす意欲を身につける。
3. (共感) 野生のいのちとともにあり、互いに共感し分かち合い、多様な価値を受けいられる心を養う。

1-4. 「指針・要領」との対照

野外体験活動はその成果について、対照を可能とし、確認できることとする。

1-5. 障がい児への配慮

障がいの属性にしたがって、目的が効果的に達せられるよう配慮する。

2: 安全の確保と事故への配慮

2-1. 安全の確保と事故への配慮

1. 下見は必ず行い、危険箇所を確認する。
2. 携帯電話の電波が到達しない場所を確認する。

2-2. 「軽度のケガ」の定義

野外体験活動を行うにあたって、「軽度のケガ」を次の条項で定め、「軽度のケガ」を超える事故を防ぐように努める。

2-2-1. 「軽度のケガ」は、次にあてはまることとする。

1. すり傷、切り傷、刺し傷、打撲傷。これらすべてに「軽い」という形容詞がつく。携行している水、救急用品で初期の手当てが行え、医療行為とならない程度のケガをさす。
2. 手足の部位に限る。
3. 開放的なケガは出血の少ないこと、開放的でないケガは痛みの少ないこと。
4. 木登り、フジづるでぶらんこするなど、自然物をつかっただけの遊びについて、十分な安全確保をとった上での行為で負ったケガで上記の項目に該当する範囲のケガをさす。
5. 鼻血は、直接圧迫法によって5分以内で止血できる程度をさす。

2-3. 「軽度のケガ」以上の事故対応

1. 「軽度のケガ」でないケガを対象とする。
2. 同伴する指導者の1人以上が、日本赤十字社が行う救急法を受講し認定を受けその有効期間にあること。日本赤十字社が行う幼児安全法を受講しておくことが望ましい。日本赤十字社のほか、消防署、YMCAが実施する救急講習があり、地域・団体の事情に応じて受講されたい。
3. 「軽度のケガ」であっても当日を含む2日間の経過観察を怠らない。

3: 野外体験活動における現場留意事項

次項で留意事項を列挙する。事項の詳細は個別に必要なが、ここでは定めて、点検の参照とする。

1. グミ、ノイチゴ、ドングリなど野生種の採取やそれらを食べる体験活動で留意すること
2. 山水を飲むなど原体験で留意すること
3. 田植え、稲刈り等、収穫行事のうち労働を伴う体験で留意すること
4. ヘビ、ハチ、野犬、イノシシ、サルなど危険に遭遇する可能性のある体験活動で留意すること
5. 毒草、キノコ、トゲのある植物などに遭遇する可能性のある体験活動で留意すること
6. 落鳥、死骸に遭遇した場合の対応で留意すること
7. 海、川、池、湖沼とその周辺、崖、落石、田畑などで想定される事故で留意すること
8. 気象現象の急変、地震等の遭遇、高温・低温に関して留意すること

4: 野外体験活動における準備等周辺事項

4-1. 服装、携行品の標準

通年で、帽子、長袖シャツ、長ズボンを原則とし、肌を露出しない。夏の暑い時期については半袖・半ズボンを認めるが、2時間以内の活動とし、直射日光を可能な限り避ける。服装を薄着としたときは、軽度のケガであっても、ケガの防止、事故の防止に努める。

4-2. 交通安全指導および交通事故の回避に努める。

公共交通機関利用時、貸切バス使用時は、交通徳やマナーを身につける。信号機のある交叉点だけでなく、道路歩行時のルールを身につける。

4-3. 田園や山野等で出会った人たちに挨拶をして気持ちのよい時間をつくる。



5: 専門性の考え方

5-1. 専門性の考え方

野外体験活動保育を行うにあたって、動植物または自然領域の専門的知識あるいは技能を指導者に求めない。求められる専門性は、幼児教育に沿うものであり、領域「環境」のみならず領域を横断して総合的に照らす。

5-2. 言葉（語彙）の獲得を目標に立てることが望ましい。

体験を定着させるには言語化が必要で、過度な誘導をしないよう配慮しながらも、積極的な表現を期待したい。

6: 到達または発達保障の目標

6-1. 共感は、評価を一様に定められない。

幼児の発達は、幼児の心身が自然に対して共感することにより促される。野外体験活動保育は共感を生じさせる活動であり、人為的でないことから、到達目標の設定や評価を一様に定めることはできない。

6-2. 共感の効果（成果）をみるには、指導者の誘導を最小限に控えることが肝要である。

6-3. 到達または発達保障の目安（例示）を事項にあげる。

1. 自然の音（鳥など動物の声、水や風の音）をきくために静かにできる。
2. 休息をとる目的に適した体位がとれる。
3. 空を見上げる体位をとることができる。
4. 衣服が汚れてもむやみに嫌がらない。
5. たとえばダンゴムシをみつけるためにひっくりかえした石をもとにもどせる。
6. 流れる小川に足をつけることができる。
7. いきものを自然に返すことができる。
8. みつけた（発見した）よろこびを友達に伝えようとする。
9. 危険回避、安全確認を行おうとする。
10. 日常活動で、野外体験活動の影響が反映されていると思われる活動がみられる。

6-4. 評価の方法

到達の度合いについて、数値化は困難だが、ある体験に対応させて、「5 よくする 4 することがある 3 する場面があった 2 あまりみられない 1 みられない」のように評価することは可能かもしれない。



[考えてみよう (7)]

園外保育（または野外活動）について事前計画は必要である。
以下5項目のうち、正しくないものがあります。どれか？

1. 交通安全や園外で想定される事故の留意点を記しておく。
2. 季節に応じた服装や着替え、水分や塩分の補給について留意点を記しておく。
3. 活動で期待できる教育効果それに関する指導目的を記し、職員が共有する。
4. 活動時間に無理がなく余裕のある計画が必要だが、臨時に現場で変更する場合の対応を記しておく。
5. 事前に必要な下見ができていない場合、職員のうち年長者や経験者が計画をたてる。

保育計画と野外活動 補遺

佐々木 正人(大学教授・生態心理学)
朝日新聞 2004.6.21夕刊 11面

段差で育つ

—— 以下、左記事の全文 ——

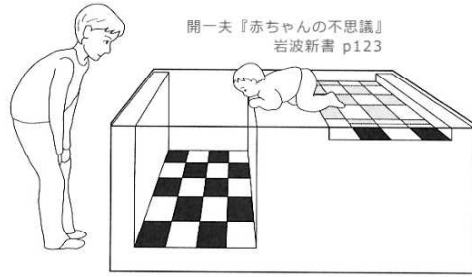


図4-3 「視覚的断崖」の実験装置 ハイハイができるようになってしばらくすると、赤ちゃんは「視覚的断崖」を怖がるようになる。しかし、お母さんがにっこり微笑むと……

「段差で育つ」
あり、尻を先にして慎重に下りていく。ある日、片手を床の下につけて、頭から下りた。全身がつっこんで傾斜し、はずみで一気に加速した。手足の動きが、スピードのあるはいはいのリズムを獲得した。

「こころの風景」
佐々木正人

朝日新聞 2004.6.21夕刊

このところ、あかちゃんのビデオばかり見ている。ある家庭にお願いして、誕生から2年間、毎週撮ってもらった。普通の日常、食事、着替え、遊びなどが映っている。しばらくして、床の凸凹の意味が見えてきた。

首がすわった頃、仰向けにあかちゃんは寝返りをしようと全身をねじりはじめた。うまくいかず足で布団を何度も蹴(け)った。全身が移動し、ベビー布団からはみ出し、布団の縁と床の数センチの段差にのった。段差が「あと押し」したように、くると寝返った。

はいはいは、はじめのころはゆっくりだった。部屋と部屋の間、10センチぐらいの段差があり、尻を先にして慎重に下りていた。ある日、片手を段の下について、頭から下りた。全身がつっこんで傾斜し、はずみで一気に加速した。手足の動きが、スピードのあるはいはいのリズムを獲得した。

引き戸のレールが床から出っ張り、はいはいでは越えられなかった。あかちゃんは、思いきった表情で、両手で戸の片端につかまり、よじ登り、立ち上がり、その姿勢のままレールをまたぎ越えた。つかまり立ちと、立ったままの横への移動がはじまった。

床面にはいろいろな段差がある。あかちゃんはそので大胆に「落下」や「転倒」を試みる。段差だけが与えられるこの不安定が、運動を育てている。段差は移動を妨害する。だから創造もしている。もしどこまでもただまっ平らな床の上で子どもを育てたら、運動発達は随分と難しくなるのではないだろうか。

「遊び」の意義は、幼稚園教育要領に275回……

幼児教育にとって遊びが大切な事は自明のように思われ、幼稚園教育要領にも、保育所保育指針にも、「遊びは、遊ぶこと自体が目的であり、～・・・」とその考え方も明確に出ており、遊びという文字は実に200回以上(要領275回、指針226回)登場してきています。けれども、保育者養成のカリキュラムには「遊び論」という科目はおかれていません。そこに注目し、遊び観と実践の関係にも着目しながら研究を始めていますが、まず、各養成校がその点をどのようにとらえ、独自の選択科目を置いているのか、関連科目で行っているのか、実態を明らかにしたいというものです。

この文章(抄)は、2012年8月27日付けで、某大学(私立)人間発達学部大学院担当教授より神戸こども総合専門学院宛にて受領した。



生まれてしばらくののち寝返りをうつ。寝返りにも力が必要だろう。やがて這い這いをする。重い頭をあげる。つかまり立ち。立ちあがったほうが頭を持ち上げるよりラクだろう。そして、ひとり歩き。

初めてのお誕生を迎えたばかりでは、ふらつきながらも歩き、倒れてしまったら、這い這いとつかまり立ちを繰り返す。それから半年もすれば、ふらつきながらもこけなくなる。段差のあるステップを1段なら、上がったり下がったりする。左脳ではなく、どうやら右脳の発達が発現させているらしい。

//左脳と右脳は一緒に働き、機能的非対称性はあるにしても、二つの大脳半球が別々に働くということはない//OECD教育研究革新センター『脳からみた学習』——と承知しているが、「非対称性」において、乳児は右脳優位で発達するのではないだろうか……