

「子どもの脳力満開セミナー」～小学生の間に体験させたいこと～

日 時： 平成28年6月30日(木) 午前10時～11時半

場 所： 会議室

講 師： 天野秀昭（あまの・ひであき）氏

世田谷区に開設された「羽根木プレーパーク」の初代有給プレーリーダーとなり、子供たちの遊びと成長を見守り続ける。子ども達の成長に関して、遊びの重要性を提言。その本質的な意義を社会に伝えるとともに活動の広がり尽力。NPO法人プレーパークせたがや理事、NPO法人冒険遊び場づくり協会理事。
元大正大学人間学部特命教授。

参加者： 保護者 29名（母27、父1、祖母1）＋ 今福校長先生、御園生先生(教育委員会)

概 要：

1975年 日本で初めての冒険遊び場の取り組みが世田谷区経堂で行われる。

1979年 国連が国際児童年とすると宣言。子どもの権利宣言（「子どもが幸福な子ども時代を送り、必要な権利と自由を享受できるように」）が履行促進されることが目標とされた。
その記念事業として、世田谷区が冒険遊び場を採択。羽根木プレーパークが誕生した。

人は9.10歳になるまでに一生涯を生き抜く力を蓄える。

教育

教える → 育てる 善悪、正誤等、価値観を教える人が主体の言葉。
無価値とみなせば禁止もする。

遊育

遊ぶ → 育つ 本人がやってみたいと始める、本人が主体の言葉。
本人にとって意味と価値がある言葉。

ただし、「教育」と「遊育」は対立しているわけではない。教育する側が遊育の大切さをどこまできちんと知っているか。例えば、プレーパークは、子どもの遊育を徹底的に保障しようとして作った教育の場と言える。遊育の価値を全く無視すれば、教育は簡単に遊育をつぶすことができる。

現代社会以前、子どもは大人の目をかすめて遊育していた。

背景に大きくのしかかっている。

大人がコントロールしている。

都市化=システム化

塾、稽古事、習い事、スポーツ少年団等、大人が時間の使い方を決めたところに子どもを組み込んでいく。

評価がついてくる

子どもは評価を受けていく

多大化 大人にとっての少子化は子どもにとっての多大化。

子どもにとって逃げ場がない。エスケープできない。

現代は遊育が決定的に少ない。子どもは大人に従うしかなく、生きているという感覚が少ない。

自分の世界ができていかない。→ 次第に心がやられてしまう。

今、大人は、子どもが **やりたい** と思うことをどれだけやりばめてあげられるかが大切。

遊びの本質 = 「やってみたい」 遊育の場を大人が用意しなければならない時代。

脳の神経細胞の数は、生まれた直後が最大と言われている。生後の環境がどうであるかが、その細胞の活性化のカギを握っている。細胞同士のネットワークをいかに緻密に作れるかが重要。

子どもの不快のサインを受け止めないとサインを出さなくなる。

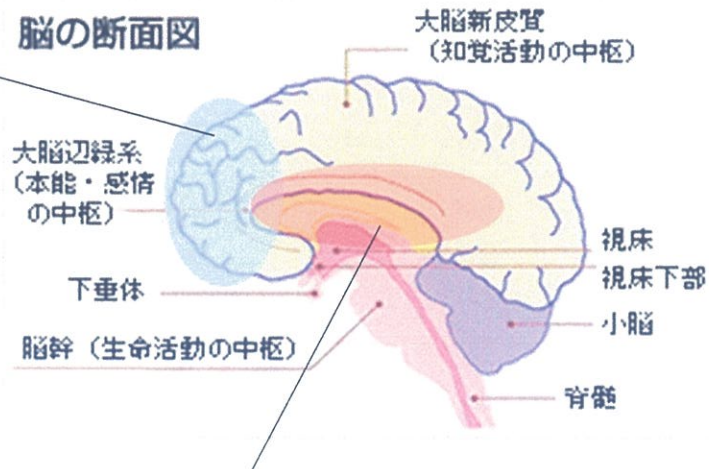
命を守るために、感じない心をつくる。

そのまま中学生くらいのなると何でもかんでもどうでもよくなる。

前頭前野

価値観や判断の座。
人の人たる所以と言われている。
20歳くらいまで緩やかに発達していく。

脳の断面図



大脳辺縁系(扁桃核、海馬、側坐核、大脳基底核、嗅球など)

快/不快など情動をつかさどる→命に直結する動物にとって重要な部分

本能・感情の中核

動物脳ともいわれる

【事 例】

プレーパークに拾ってきた自転車のリムでバスケットボールのゴールを作って遊んでいた中高生たち。地面が凸凹で思ったようにプレイできず、ちゃんとしたところでやってみたくなくて、学校の体育館を借りることにした。借り先、日時が決まり、参加者を募るチラシを作ってプレーパークで掲示、配布したところ、幼児たちが「お兄ちゃんたちが何かすごくおもしろそうなことをやろうとしているらしい」と反応していた。

当日、夜の会にもかかわらず、集まったのは中高生と、幼児とその母たちだった。いざゲームをはじめ、中学生が幼児からボールをはたき落とすと幼児は驚き号泣。バスケットボールのルールなど知るはずもない。そこで中高生たちは集まって、幼児からはボールを取ってはいけないというルールを決めた。幼児がボールを持つと高校生たちは口々に「ちょうだい、ちょうだい！」と幼児を取り囲んだ。

その状況に幼児は恥ずかしいやら照れるやらでボールを抱えたまま。ゲームが進まないことに気付いた中高生たちは再び集まって作戦会議。そこで決めた新ルールは！幼児がボールを持ったら、幼児ごと抱えて走ってよいとした。高校生はボールを持った幼児を抱き上げ、ゴール下へ。そして、「(ゴールに) 入れろ!!」。幼児は喜んでボールを投げた。なかなか入りはしないがゲームは進むようになり、みんなが楽しく遊ぶことができた。これで1時間、幼児と中高生が遊んでいた。

Q & A

Q ゲームはどのようなのでしょうか？

A ゲーム自体はプログラマーがつくった世界で、使う子が勝手に内容の変更をすることはできない。だから、プログラマー主体なので点数化が可能になっている。その意味では、自分の世界の構築ができるかということ、それは難しい。ただ、現実が禁止ばかりだからあの中では何でもでき、救われている子はいると思う。でも、最大の問題は、ゲームを超える面白い現実がないということ。ゲームを取り上げただけで解決する問題ではない。

Q ウチの子は10歳を過ぎているのですが？

A 例えば失った機能もトレーニングで神経回路がつくられて回復することがあるように、脳には可塑性がたくさんあります。遅すぎることはありません。遊育はいつからでも有効です。

「子どもの脳力満開セミナー」～小学生の間に体験させたいこと～

第1回家庭教育学級では、小学校時代から受験やお習い事などで、のびのび過ごす時間が短くなっているとされている今の子ども達に、大人はどのように関わり、どんな環境を提供できるのか。また、小学生の子ども達に必要な遊びや、人間関係などについての話しを、天野秀昭氏にお伺いしました。

日時：平成28年6月30日(木) 午前10時～11時半

場所：会議室

講師：天野秀昭（あまの・ひであき）氏

世田谷区に開設された「羽根木プレーパーク」の初代有給プレーリーダーとなり、子供たちの遊びと成長を見守り続ける。子ども達の成長に関して、遊びの重要性を提言。その本質的な意義を社会に伝えるとともに活動の広がりにも尽力。NPO法人プレーパークせたがや理事、NPO法人冒険遊び場づくり協会理事。
大正大学人間学部特命教授。

参加者：保護者 29名（母27、父1、祖母1）＋ 今福校長先生、御園生先生(教育委員会)

内容：子どもにとって「遊育(遊び育つこと)」がいかに大切かを、社会背景、脳科学や事例も含めわかりやすく解説していただきました。

様子：参加者の方々は集中して耳を傾けられ、1時間半があっという間に過ぎました。終了時間ぎりぎりまで講師が話され、質問の時間がもっと欲しかったという声も聞かれました。

感想：アンケートより抜粋しました。(回収率100%)

一番心に残った一言

- ・遊育 遊ぶことはこれからの人生を生き抜く力をはぐくむこと
- ・10歳までが生涯を生き抜く為の力をつける大切な時期
- ・遊ばせようでは大人の意図が入り込む
- ・現代は「遊育」は自然にふれることが難しく、導く時代である。
- ・情動の大切さ
- ・遊育...遊びの本質は「自分がやってみたいと思う事」
- ・“子どものやることには意味がある”
- ささいな記憶がその子のアイデンティティを作りあげていく
- ・今からでも間に合う。

感想

- ・私自身「子どもが普通に遊ぶ」という事に、何か見えない制限やルールがある気がして、子どもが無心になってあそべることはどういう事かいつも考えていました。でも、今日のお話を聞いて、私の違和感はこのことだったと、腑に落ちました。
- ・普段子どもに対して良かれと思っていることが逆効果である、と感じました。子どもが遊育する環境をもっと考えたいです。
- ・いずれの話も興味深く、胸打たれる内容でした。子どもとの関係を見直したいと改めて思いました。
- ・情動がさまざまな神経系に通じていて遊ぶ中で、心から体の健康につながっていく過程をもっとよく分かりやすくお話しして下さいありがとうございました。
- ・夏休みを前に今日のお話を聞かせていただいて本当に良かったです。子供のやりたい、体験してみたい気持ちを共に大切にしながらこれから過ごしていきたいと思いました。

*ご参加くださった皆様 充実した会となりました。ありがとうございました。アンケートはたくさんご記入いただきましたが、紙面の都合上、一部のみの掲載とさせていただきます。ご了承くださいませ。