

2015年プレイリーダー講習会報告

日時 平成27年11月28日（土）、29日（日）2日間

場所 国分寺市プレイステーション、もとまち地域センター

主催 国分寺市教育委員会

実施 国分寺市プレイステーション指定管理者 「認定NPO法人冒険遊び場の会」

実施プログラム

28日(土)		場 所
9:00 9:30 開始	受付 オリエンテーション アイスブレイク「自己紹介」	もとまち地域センター
10:30	① 実習 アイスブレイク グループ対抗 「ゲームで遊び場づくりの材料をゲットする」	プレイステーション
12:00	昼 食	
13:00 17:00	② 実習 フィールドワークショップ ～基地や遊具など遊び場をつくろう～ ～子どもの気持ちになって遊ぼう、 プレイリーダーの気持ちになって遊ぼう～ グループごとに作った遊び場を発表する 終了	
29日(日)		
10:00	③ ワークショップ 「遊び場づくりの振り返り」	もとまち地域センター
12:00	昼 食	プレイステーション
13:00	④ 講義 「プレイステーションの紹介 子どもの遊びとプレイリーダーの役割」	
14:30 16:30	⑤ 交流会 「炉を囲んで」 修了証	プレイステーション

① アイスブレイク「自己紹介とゲーム」

- ・集まった人を和ませ、コミュニケーションをとりやすい雰囲気を作り、そこに集まった目的の達成に積極的に関わってもらえるよう働きかけるための自己紹介やゲームを行った。
- ・ゲームの内容は、6グループチームごとに遊び場づくりのメインの材料となる様々な物（①竹 ②枝 ③紙筒 ④ゴザ ⑤シャベル ⑥ロープ）を獲得するゲームで、午後の遊び場づくりの材料となった。勝ったチームから選ぶことができ、選んだ材料を使って何を作るか、何をして遊ぶか、子どもの頃の気持ちを思い起こし、遊び場づくりの期待に胸を膨らませた。

② 実習 フィールドワークショップ「遊び場づくり」

- ・子どもたちの置かれている状況を自分のこととして感じられ「共感する力」が必要と思われる。子どもたちの気持ちを理解するためには、参加者が自分の子どもの頃を思い出し、どんな遊びがしたいか、それを語り合い、実現することで子どもへの共感の入り口とした。
- ・ゲームで獲得した材料を使って何が出来るか、子どもたちの気持ちを考えながら、大人としての技術や知恵を出し合い、限られた条件の中でチームごとに創意工夫しながらの遊び方、基地や遊具などの遊び場づくりをした。メインの材料の他に必要なものは、その場で自分たちで探したり調達したりして作り上げていった。
- ・木材や竹を加工するために使用する道具類（ノコギリ、小刀など）の使用について、大人が慣れ親しんだり、場合によってはロープワーク等の技術も必要となった。それらの経験の機会とした。
- ・作った遊び場で子どもたちの気持ちになってとことん遊んだ。遊びの中で湧いてくる楽しさや充実感・満足感、あるいは苛立ちや不服感等、様々な感情を想定することによって更に豊かな創造力を養った。大人自身も遊び込むことで子どもと遊ぶ力をつけることが期待できる。
- ・6チームの遊び場の発表を行い、その後は全員でそれぞれ気に入ったところで遊んだ。

③ ワークショップ 「遊び場づくりの振り返り」

- ・遊び場づくりで子どもの気持ちになって遊び場を作れたか、創意工夫できたか、そこでどんな遊びをしてどんな気持ちだったか、子どもと関わる大人として必要な役割がとれたかどうか、ふりかえり検証をした。遊びの材料「シャベル」に関しては、穴を掘る・山を作るだけでなく、橋渡りに宝探しやシャベル刺し、ゴルフ的当てなどのアスレチックのようなシャベルチックが完成度高く出来上がり、意外性があったとの声が多かった。

④ 講座 「プレイステーションの紹介・子どもの遊びとプレイリーダーの役割」

講座はプロジェクターとプレゼンテーションソフトを用いて行った。近代の子どもの活動内容を比較検証し、希少になりゆく”冒険的な遊び”が今、どのような意義と効果を持つか、先人の研究、理論を引用しながら考察した。講座では、原初の冒険遊び場の概要に触れると共に、国分寺市プレイステーションの成り立ち、日常の様子を写真や動画で紹介し、講師プレイリーダーと子どもとのエピソードなども数多く交え、プレイリーダー職の特異性、重要性を押し量った。最後は講師の目指す遊び環境が、社会にどのような機能を果たせるのか、その可能性を解説して結んだ。

⑤ 参加者の交流

参加者が、それぞれの活動の中で悩んでいること、課題と思う事を出し合って考える機会とした。炉を囲んで軽食を取りながら交流を深めた。フランクな空気の中、先の講座についての意見交換も行いやすかった。

全体として

今回の講習は、フィールドワークショップで「遊びの楽しさ」を直に体感し、振り返りと講座を通して言語化を試み、交流会において他者とシェアリングするという構成を組んだ。これは、遊びの普及活動を続けるプレイリーダー職の活動内容を、一部模擬的に再現したプログラムでもあった。大人である参加者たちが子どものように遊びに楽しさを見いだす事自体、ハードルは決して低くなかったが、よく考えられたアイスブレイクやグループセッションを経る事で、各々が主体的に講習に臨む姿勢がとても感じられた。また、前半のグループワークにおいて出来上がった結束を交流会にて解体する事で、その後のつながりや展開が生まれる事を期待し、交流会自体にもそのために工夫された部分は多かったが、参加者がより自発的に議論するためにはまだまだ課題が多いと思われる。参加者のアンケートでは、フィールドワークショップ「遊び場づくり」が印象に残り、思いっきりプレステで遊ぶことができた、遊びは奥が深いし頭を使うしすごいと再確認できた、自分の固い頭が柔らかくなったみたいだ、などの感想をいただいた。