

講演 I

「楽しい」が広げる子どもの創造的学び

— 砂場から見る子どもの成長と発達の軌跡 —

笠間浩幸 (同志社女子大学現代社会学部 現代こども学科教授)

1. 児童心理学の父ともいわれるスタンレー・ホールは、わが子のために砂場を作り、「遊びと学びの理想的な環境である」と絶賛した。砂場では、今でも幼い子どもたちが長時間集中して遊んでいるが、そこでは「楽しい」が引き出す子どもの多様な成長を見ることができる。
2. ある一人の女兒の、生後11か月から保育園を満了までの6年半にわたる砂遊びの継続観察から、主な発達の局面として次のような姿を特筆する。
 - ①砂との感覚的出会い：砂の型抜きを見たり、砂に触れたりすることからの始まり。砂場の上を歩くことでも深部感覚（関節、筋肉、バランス）の調整がなされる。
 - ②砂で遊ばない砂遊び：砂に直接触れるよりも、手に持った様々な物への関心とそれらの操作のために砂と関わる。物が道具に変化する。
 - ③型抜き遊び：型抜きの過程には、[容器選び→湿った砂を容器に詰める→上からぼんぼんと叩く→ひっくり返す→容器をたたく→容器を垂直に持ち上げる]。このプロセスを半年ほどで獲得する。
 - ④砂で遊ぶ砂遊び：砂の状態変化を創り出したり、物理的特性に関わったりする遊び。典型例は、砂に水を加えての泥団子づくりや、トンネル掘りなど。
 - ⑤他者とのつながり：年長者や同年齢の子、時には年少者への面倒を見ながら、砂を媒介とする関係性の広がり。
 - ⑥ごっこ遊び：砂のお好み焼きに葉っぱをちぎった「青のり」を載せ、それを先生や友達にふるまったりするなど、砂からの想像とコミュニケーションの広がり。
 - ⑦創造的遊びへの挑戦：年長に達する頃、一時、砂遊びへの停滞が見られることも。この時、新しい道具類や技術を要する遊びを見ることによって、新た

な遊びを始める。たとえば、木ごてや底を抜いたバケツによるサンドアートを紹介したところ、再び砂遊びに集中した。

- ⑧協同の創造的想像・想像的創造：クラスの仲間みんなで、これまで培ってきたサンドアートの技術を駆使し、役割を分担しながら、大好きだった物語『エルマーの冒険』の世界を砂場いっぱいジオラマのように作りだした。
3. 子どもたちが砂遊びを通して楽しんだことは、次のようなことと考える。
 - ・砂そのものの心地よさ、面白さ
 - ・砂場という空間の雰囲気（落ち着き、安心感、挑戦が許される場）
 - ・モノや道具類の操作
 - ・人との関わり
 - ・自分自身の変化
4. 以上から「創造的な遊び」とは、次のようなことと結論付けた。

子どもが、対象（身の回りを包む環境）及び自分自身（主体）への認識を深め、対象と自分との関係性を取り込みつつ、自分なりの対象への新たな関係構築を図ること。そして砂場とは、このような楽しみと創造的活動を子どもたちに与えるに大変ふさわしい場所である。



◎プロフィール

1958年生まれ。北海道教育大学在学中、半年のアメリカ語留学後メキシコ他中米諸国を歩く。原野を駆け回って遊ぶ子どもたちがいる一方、路上で働く子どもの姿を見て以来、子どもの真の幸せと大切なことは何かを問い続けてきた。大阪教育大学大学院修了後、北海道教育大学着任。1989-90、ロンドン大学で「子ども中心主義の保育」を探る。30年間「砂場」の研究に取り組み、東日本大震災後は原発事故で砂場を失いかけた福島県にて、砂場の取戻しと「砂の遊びとアート」プログラムを展開。著書に、『砂場と子ども』（東洋館出版社、2001）、『保育者論』（北大路書房、2003編著）、『Gender in Japanese Preschool』（Hampton Press、2003共著）、『郡山物語』（福村出版、2014共著）ほか。IPA（子どもの遊ぶ権利のための国際協会）日本支部代表、こども環境学会評議員、NPO法人福島SAND-STORY理事長など。