

学校に プレイフルを取り戻す！

パート1
学校がプレイフルになる手がかりを求めて
宇野弘恵／村上公也
藤田美保／高原浩
西川正



特別寄稿
特別活動の歴史
～創造を生み出す「学路文化活動」～ 佐内信之

座談会1
現場第一学校がプレイフルになるために
田中博司×菊池あずさ×
濱口直美×深山龍典

パート3
学校がプレイフルになるための手がかりとなる本
戸米友美×菊池眞人×
小島眞之×吉川裕子
關地南央×岡本雅弘×
平山雅一×本田明菜

巻頭座談会
学校にプレイフルを取り戻す～特別活動再考～
石戸奈々子×上田信行
清水弘美×白松賢

誌上レポート
調査研究と自己実践・自己史料
～保幼小連携の現場～ 東京都
品川区立第一日野小学校
田塚えり美さんの実践～
大島悠行



パート2
実践から学ぶ！
学校にプレイフルを取り戻すために
片山紀子／入尾康太／樋口万太郎
石川翔大／渡辺一恵／藤原友和
片岡利光／千葉孝昭／八巻寛治
本間約恵／佐藤由佳



座談会2
過労学校の現場から考える
プレイフルな学校
藤原なつ美×小島眞子×
陣川麗×田中聖也



学校がブレイフルになる手がかりを求めて

子どもも大人も幸せなブレイフルな学校を目指す 市民が創ったオルタナティブスクールの場合

子どもも大人も本気で何かに取り組む「ブレイフルな学校」にするためには、何が大切なのか。自分の興味関心や問いから学びが始まっていく学習者中心のオルタナティブスクール「箕面こどもの森学園」の実践から、ブレイフルを取り戻すヒントを得たい。

実は、「ブレイフルな学校」を目指し続けてきた

ブレイフルという概念を提唱されている上田信行さんによれば、ブレイフルとは、「物事に対してワクワクドキドキする心の状態(state of mind)」を指す言葉¹で、元々は、仕事をより楽しく豊かにするために考え出された概念だとされています。その「ブレイフル・カンパニー」は、単に楽しい

会社ではなく、本気で何かに取り組む会社で、そういう環境では、人は、気持ちが高揚しチャレンジしたいという気持ちになるとされています。

このように、本気で何かに取り組めば、高揚感やチャレンジ精神は、必然的に生まれてくるので、学校をブレイフルな場にするために大切なことは、「子どもたちが本気で何かに取り組めるように学校をデザインする」ということになります。

みなさんは、何をどうすれば、学校で、子どもたちが本気で何かに取り組めるようになると思いますか？ 私たちは、2004年に民家を借りて、市民の手で学校づくりをスタートさせました。その名も、「わくわく子ども学校(箕面こどもの森学園の前身)」。「学校では、子どもたちも教師も幸せであること。そして、子どもが学びの主人公として、わくわくした気持ちをもって学んでほしい」という

願いを込めて、この名前にしました。当時は、ブレイフルという言葉も概念も知りませんでした。改めて振り返ってみると、私たちが開校当初より目指してきたことのひとつが「ブレイフルな学校」ということだったのだと思います。

開校前には、国内外の学校に視察に行ったり、文献を読んだりしながら2年間ほど検討を重ね、自分たちの学校でも取り入れることを決めています。ここからは、学校をブレイフルな場にするために私たちが取り入れたことを紹介していこうと思います。

子どもの興味関心や問いから学びをスタートさせる

学習内容が子どもの興味関心や問いに基づいて、その学習に取り組むことを子ども自身が自己決定すべ

ば、内的動機付けと結びつくので、子どもたちはその学習に本気で取り組むことができるようになります。この場合、当然のことながら、大人が決めた一斉学習は成り立ちません。やる内容もペースも子ども自身が決められる個別学習や、友達やスタッフと一緒に探究しながら学びを深めていく協働学習となり、内容も教科の枠を越えた横断的なものになっていきます。そのため、箕面こどもの森学園(以下、本学園)では、「ことばかず(基礎学習)」「テーマ学習(ワールドオリエンテーション)」「選択プログラム」「プロジェクト」の四つの学習領域となっています。本学園では、毎週金曜日に次週の自分の学習内容を決める「学習計画」という方法で、一人ひとりの子どもたちが自己決定し自己管理する学びをサポートしています。この方法は、フ

レネ教育の「学習計画」を参考にしましたが、オランダのイエナプラン校でも、箕面こどもの森学園と似たような学習計画表が使用されていました。子どもの興味関心から学びをスタートさせると、最初は個別学習になるのですが、一人では思考もアイデアも行き詰ったり偏ったりしてしまいがちで、だれかと協働でやるときもあつたほうが、発見があつたり喜びがあつたりして学びが深まるということにすぐに気が付きます。

この場合、スタッフ(教師)がファシリテーター役となり対話をしながら探究していくスタイルや子どもたち同士で対話しながら進めていくスタイルになります。

つまり、「私の興味関心」から学ぶ個別学習と、「私たちの興味関心」から学ぶ協働学習の両輪で子どもたちの学習は進んでいきます。本学園

*1 「上田信行さんインタビュー」楽しく働き、成長することができる「ブレイフル」な学び方・働き方とは、「日本の人事部」(unijob.jp)を参照。

では、個別学習の時間と協働学習の時間の両方があり、そのバランスも子どものニーズや発達段階に合わせて適度にデザインされています。



**自分の心の声を聴くために
「自分も人も大切に」**

本学園では、「自分も人も大切に
する」ということを繰り返し子ども
たちに伝え、「自分も人も大切にす
るとはどういうことなのか」という

て、自分の興味関心や問いから学べ
るプレイフルな学びの土台づくりにな
る心も配っています。

**学校運営を子どもたちとの
自治に委ねる**

いわゆる「授業」とよばれる学習
場面がプレイフルであれば、学校が
プレイフルになるのかというところが
ではなく、学校生活全体がプレイフ
ルである必要があります。授業以外
の学校生活には、校則・行事・委員
会活動・クラブ活動などがありま
す。これらの活動をプレイフルにす
るとは、どういうことでしょうか？
プレイフルの出発点は、前述した
ように、「子どもたちが本気で何かに
取り組む」ことにあります。校則・
行事・委員会活動・クラブ活動など
に子どもたちが本気で取り組むため
には、それらを「自分事」にするこ

問いに向き合ってもらっています。
それはなぜかというところ、あなた
はあなたでいいんだよ」というメッ
セージを十分に受け取れる安心安全
の場で、自分自身にも「自分は自分
でいいんだよ」というOKを出せない
と、心や思考が委縮してしまい、自
分の中の興味関心が湧き出たり、問
いを立てて探究したりしていくこと
が難しいからです。

朝は「ハッピータイム」という時間
からスタートします。ハッピータイム
では、家であったデキゴトや登校中
のデキゴト、夢で見たことなど、自分
が話したい話をみんなにする時間だ
す。みんなで丸く輪になって座り、一
人ひとりの話を順番に聴いていきま
す。これ以外にも、「自由作文」といっ
て、自分が伝えたいことを作文に書
き、それをみんなに聴いてもらう時
間もあります。ハッピータイムや自

とが大切だと思います。自分事にす
るとは、子どもたち一人ひとりが、
自分が学校を創っている一員である
ということを実感すること、大人
が勝手に決めたり、あれこれ口出し
したりせずに、子どもたちの意思や
自己決定を大切に、ある程度、子
どもたちに委ねることが大切です。

私たちは、学校を一つの「森」の
ようなものとして捉えています。大
人も子どももそれぞれが一本の木
で、その木が集まって学校という森
を創る。子どもたちは、入学時の面
接で、この学校は、みんなで創る学
校だから、一人のメンバーとして学
校創りに参画する意思があるかどう
かが確認されます。

学校生活が自分事となると、子ど
もたちは受け身で過ごすことができ
なくなるので、あれこれといそがし
くなりません。子どもが主催する行事

由作文の時間は、どんな話も否定さ
れることなく受け止めてもらえます。
「あなたはあなたでいいんだよ」と
いうメッセージを伝えていくこと
を、私たちは「ハートウォーミング
(心を温める)」と呼んでいます。こ
れは、学校だけでなく、家庭でも取
り組んでもらえるように、個人懇談
などを通して、保護者の方にも丁寧
に説明することで、子どもたちの自
己肯定感を育んでいます。こうし



には、体育祭や夏祭りなどがありま
す。始めに、子どもたちの有志で実
行委員会が立ち上がり全体を取りま
とめて進めていき、スクールワーク
という学校行事をみんなで創り上げ
る時間に、一人ひとりの子どもたち
も自分が担当したい種目やお店でグ
ループになります。その中でルール
や役割などを話し合い、自分の担当
を引き受けていきます。本学園の学
校行事は、子どもたちがいきいきと
活躍していて、本当に楽しそうです。



その醍醐味が凝縮された行事が修学旅行です。高学年クラス（4年生～6年生）で行われる修学旅行では、子どもたちがフリーマーケットやイベントなどを開催して資金を集め、行先や行程もみんなで話し合っただけで、交通、会計、観光、宿泊などの担当も一人ひとりが担い、それぞれが責任をもって準備し、当日は、お金を支払ったり、宿のチェックインをしたり、乗る電車や観光先で引率をしたりもします。



る仲間がいる環境)。本学園の子どもたちと一緒に驚くことのひとつが、子どもたちが「よく待つ」ことです。

先日、ある女の子が自分の飼っている猫について発表する際、家で撮ってきた動画を見せようとしたのですが、機器の接続がうまく行かず時間がかかってしまいました。その間、誰一人文句も言わず待っていて、機械が得意な人は率先して接続のサポートをしていました。結局うまく接続することができず、携帯の画面から動画を見せるということになってしまったのですが、みんなそれを受け入れて、その小さな画面の動画を観ていました。出来事としては小さなことではありますが、まさに「失敗しても当たり前と許容する仲間がいる環境」だと思います。

このように、本学園では、子どもたちの学び環境で、この四つのPが

子どもたちが、企画・準備していく修学旅行のすごいところは、この辺りで行こうと決めた日程までに準備が整わなかったら、「修学旅行には行かない」という選択肢があることです。ですので、サポート役のスタッフも変に介入したり導いたりすることもなく、子どもたちに委ねながら見守ることが出来ます。

こうして、子どもたちは、自分事として本気になって修学旅行の準備に取り組んでいきます。修学旅行当日も現地でのいろんなハプニングが起こるものの、その都度話し合いで解決し、「めっちゃ、楽しかった」と笑顔で帰ってきます。

子どもだけでなく大人にも四つのPが必要

プレイフルの提唱者である上田信行さんによれば、プレイフルを促進

保障されています。子どもたちは、自分がやると決めたことを、やる気をもって、仲間と共有したり、仲間と一緒に取り組んだりしながら、うまく行かなくても大丈夫という安心感できる雰囲気の中で、チャレンジしています。こうしたことが、子どもたちに保障されていれば、学校はプレイフルな場になっていきます。

子どもの学びを考えると、子どもの環境ばかりに目が行きがちですが、実は、教師（大人）の側にも四つのPが保障されていることが欠かせません。本学園では、大人側の四つのPも、とても大切にされています。

日々の教育実践が教師にとって、やる気をもってやってみようと思えるものであること。その教育実践を仲間と共有したり振り返ったりしながら、一緒に創り上げることができていること。そして、たとえうまく

するための四つのP（MITメディアラボのミッチェル・レズニックが提唱）があるとされています。

一つ目がProject（計画）。これが一方的に与えられたものではなく、自分のやる気や興味関心に基づいていることや自分事として引き受けていることが大切になります。

二つ目がPassion（情熱）。Projectが自分事になっていけば、やる気が起き、どんどん進めよう！という気持ちになります。私たちは、これを「学びに火をつける」という風と呼ぶこともあります。

三つ目がPeers（仲間）。Passion（情熱）は、共にその想いを共有して一緒に進む仲間がいれば、お互いエンパワメントされ、より一層強くなっていきます。

そして四つ目がPlayful Environment（失敗しても当たり前と許容する環境）。失敗しても当たり前と許容する環境の中で、チャレンジできていること。学校内で、教師にこれらのことが保障されていない中では、同じことを子どもたちに保障していくことはできません。

学校をプレイフルな場にするためには、まずは自分たちが置かれている状況をみつめ、教員同士で対話しながら、四つのPを取り戻すことを始めてみませんか？

