

屋外遊びにおける安全配慮のあり方

～オカタン★夏の冒険遊び場より～

渡部 努¹ 山下 晋¹ 米窪 洋介¹ 町田 由徳¹ 小原 倫子²

Tsutomu Watanabe¹ Susumu Yamashita¹ Yosuke Yonekubo¹

Yoshinori Machida¹ Tomoko Obara²

[要旨] 本研究では、2019年6月に実施した幼児を対象にした「オカタン★夏の冒険遊び場」における環境や子どもの様子を紹介する。また屋外では、どのような遊びに熱中するのか、保護者や学生を対象にしたアンケートから「屋外遊びの中の安全配慮」について、どのように捉えているかを明らかにし、屋外遊びのあり方を検討した。

[キーワード]

子ども、屋外環境、冒険遊び、安全配慮

[Key words]

child、 outdoor environment、 playpark、 safety consideration

[所 属] 1 岡崎女子短期大学 (Okazaki Women's Junior College)

2 岡崎女子大学 (Okazaki Women's University)

1. 目的

子どもの外遊びの減少が叫ばれている中、子どもが「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーにする「冒険遊び場 (= プレイパーク、以下: 冒険遊び場)」は注目され、全国で実施されている。¹⁾

我々も、県内外の屋外における冒険遊び場を調査したり、保育環境の質を測定し、数値化する尺度である ECERS (Early Childhood Environment Rating Scale, T. Harms, 1980 年)²⁾ を参考にして、屋外の遊び空間の質を測定するスケール (以下: 屋外スケール) を作成するなど、屋外遊びのあり方について検討してきた³⁾。また、2018年12月に「オカタン★冬の冒険遊び場」を実施し、そこで遊ぶ子どもたちは、普段の生活や遊びの中で「やりたくてもできないダイナミックな遊び」が経験できること、自ら考え遊びを作り出すプロセスがあること、その遊びを見守り、支える大人 (保護者、大学生) という人的環境の存在があることによって、熱中して遊ぶことができることを報告してきた。⁴⁾

岡崎女子短期大学 (以下: 本学) は岡崎市内で50年以上続く保育者養成校であり、学生の90%以上は保育職に就いている。本学の学生がこのプログラム

に関わることによって、学生自身が屋外遊びの方法を知ることができるうえ、子どもが好む遊び方と援助について実践的に学ぶ“アクティブラーニング”の場となっている。

特に、冒険遊び場では、子どもたちが火をおこしたり、のこぎりで木を切ったり、木に登ったりと普段できない、一般的には「危険」といわれる要素を含む遊びを経験できる場となっている。そのため、学生が今までの経験や授業や実習での学び中で得た「安全配慮」に対する意識と援助などの行動を試す機会となる。

そこで本研究では、本研究チームが計画・実践した冒険遊び場を、屋外スケールで測定し、屋外における子どもの好適空間となっているかを検証する。また、学生が「安全配慮」のためにどのような援助を行うか、授業や実習と比較した子どもの姿について学生アンケートで調査し、この冒険遊び場で子どもたちがどのような力を身に付けるかを知ること、屋外における子どもの好適空間のあり方を明らかにし、保育者養成のための知見を得ることを目的とした。

II. 方法

(1) 「オカタン★夏の冒険遊び場」実践

令和元（2019）年6月16日（日）10：00～15：00、本学のグラウンドに本遊び場を設け、幼児とその保護者を対象に実践をした。

本学の付属幼稚園に案内募集チラシを配布し集客をした。その際、参加者には事故に備えたレクリエーション保険への加入と、記録写真の撮影に協力を依頼し、全員から承諾を得た。

(2) アンケート調査

①保護者アンケート

受付の際、保護者にアンケートの協力を依頼し、調査を行った。調査項目は先行研究⁴⁾を参考にした（表1）。

得られた結果から、各項目の平均値、標準偏差を算出した。また、各遊びの熱中度と熱中時間の比較には、遊びを因子とする一元配置分散分析（TukeyのHSD法による多重比較）、熱中度と熱中時間について、2変数間の関係を調べるために、Pearsonの相関係数を求めた。なお、分析にはSPSS ver.18を用い、統計的有意水準を5%（ $p < 0.05$ ）とした。

表1：保護者アンケートの調査項目

○属性
・子どもの年齢・性別
○滞在時間
・来場時刻と退場時刻
○日頃の遊びの様子
・屋内と屋外の遊びの比率
・遊ぶ相手
・遊ぶ場所
○当日の子どもの様子
・熱中度（ワクワク★ドキドキ度、5段階で選択）
・熱中時間（遊んだ時間、5段階で選択）
・遊ばなかった理由

②学生アンケート

屋外の遊び空間の質を客観的に測定するため、我々が作成した屋外スケールを用いて、評価を行った。

また、本遊び場で子どもが何に熱中し、遊び込んでいるのか、学生自身が安全配慮のために子どもに対してどのような援助を行ったか、本遊び場と授業や実習で見た子どもの姿との違いについて、記述式のアンケートを行った（表2）。得られた結果を学生

の気づきとして集約した。

表2：学生アンケートの調査項目

○屋外スケール
・本遊び場の環境について「5.とても当てはまる」「4.当てはまる」「3.どちらともいえない」「2.あまり当てはまらない」「1.全く当てはまらない」で回答
○当日の子どもの様子
・子どもはどんな遊びに熱中していたか、その理由
・本遊び場と教育実習や保育実習で見た子どもの姿との違い
○安全配慮の行動
・学生自身が安全配慮のために子どもに対してどのような援助を行ったか

なお、この研究は本学の研究倫理委員会の研究倫理審査を受け、承認を得ている（通知番号19）

III. 結果及び考察

(1) 「オカタン★夏の冒険遊び場」実践

我々が先行研究で調査した各地のプレイパークの遊具を参考にしたり、冒険遊び場の遊具に関する文献や冒険遊び場について調査をした結果をもとにして⁵⁾⁶⁾⁷⁾、本遊び場の遊具を作成し、環境の構成を行った。（図1、2）

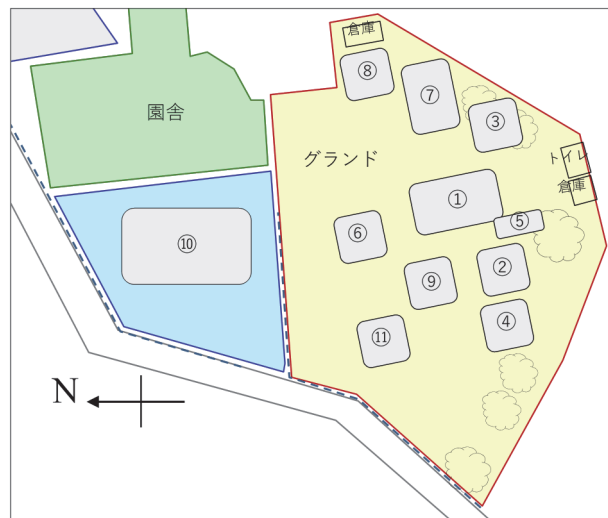


図1：オカタン★夏の冒険遊び場の鳥瞰図

* 図中の番号は表3の番号と対応している

本学のグラウンドは、通常、道路から車などが侵入できないようにフェンス(図1中、点線で示した)が設けてあり、安全な環境である。図中の⑩は本来、駐車場であるが当日は遊び場として使うため、車両の乗り入れを禁止した。

開催の前々日までは晴天であったが、前日は雨、



図2：オカタン★夏の冒険遊び場で遊ぶ子どもの様子

上段（左）ウォータースライダー、（中）桶をつなげてボールを転がす様子（小さいプール）、（右）浮き球のブランコ
 下段（左）たき火、（中）車輪の遊具の遊び、（右）こま・けん玉

表3：「オカタン★夏の冒険遊び場」コーナー名と概要

No.	コーナー名	概要
①	ウォータースライダー	単管パイプを組んで足場を作り、2mの高さの櫓（やぐら）を設置した。また、短管パイプとベニヤ板でスロープをつくり、水を流してスロープ下に設けた深さ40cmのプールに滑り込むウォータースライダーを設置した。子どもたちは、思い思いの方法で何度も滑り降りていた。
②	水鉄砲	日本の伝統的な竹製の水鉄砲を参考に、塩ビパイプを加工した水鉄砲を準備した。ピストル型の水鉄砲とは違い、筒状の水鉄砲であり、棒を引くことで水を吸い上げ、棒を押すと水が出る仕組みになっている。子どもは空高く水を放ったり、友達や学生と水を掛け合ったりして遊んでいた。
③	木の遊び	浮き球をロープで木に結び、ブランコを設置した。また、スラックラインを2本の木の間に上下に2本張り、固定した。スラックラインでは、上のラインや把手に捕まりながら、下のライン上を行き来する子どもや、両手を離してバランスをとりながら進む子どもの姿があった。
④	壁のぼり	単管パイプで枠を作り、木製の板に様々なホールドを取り付けた壁を数種類作成・設置し、反対側へ飛び降りるために、厚いウレタンマットを敷いた。前半と後半で設置する壁の難易度を変えたことで、何度も壁を登り、頂上から飛び降りて遊んでいた。
⑤	ターザンロープ	ウォータースライダーの支柱と自生する木とをロープで結び、滑車にロープと浮き玉をつけて、子どもが浮き玉を跨いだ状態で滑走する、約7メートルのターザンロープを設置した。初めは怖がる子どもも見られたが、一度挑戦するとその後は何度も繰り返し行う姿があった。
⑥	木のドラム	電線が巻かれていた木製のドラムに、耐水性のペンキを三種類の色で塗り分け準備した。ドラムの上に立ってバランスをとり、ドラムを転がしながら前進する遊びや、車輪遊具と組み合わせて遊ぶ姿があった。
⑦	たき火	親子でコンクリートブロックやレンガなどを自由に用いて、焚き火台を組み立て、ノコギリやナタを使って、木材に必要な大きさに切って焚き木を作り、火を起こした。持参した芋やマッシュマロなどを焼いて食べたり、沸かした湯で、インスタントスープなど作り食べていた。
⑧	制作	丈夫な制作台を作り、木材の木っ端などの材料や、金槌、ノコギリ、釘、ボンド、絵の具など子どもが使用できる工具を準備した。子どもたちは保護者や学生と共にイメージを共有しながら、親子で制作活動を楽しむ姿が見られた。
⑨	シャボン玉	台所洗剤、洗濯糊（PVA）、計量カップ、ストロー、はさみ、ひもを準備し、シャボン玉液と吹く道具を自分で作って遊べるようにした。洗剤や水の量、また吹き方によって、シャボン玉のでき具合が異なるため、工夫する姿が見られた。
⑩	車輪の遊具	木材と車輪で作成した台車や、既成の三輪車など、車輪のある遊具で遊べるような環境を準備した。学生が引いたり、台車同士を連結させて、みんなで電車ごっこなどを楽しむ姿が見られた。
⑪	こま・けん玉	日本の伝統的な遊びである「ひもごま」や「けん玉」を準備した。遊んだことのない子どもも多く、珍しそうに遊び方を保護者や学生に聞き、チャレンジする姿があった。

*これらのほか、受付、テーブルとベンチ、手洗い場を設けた。

当日も曇り/雨の予報で、最高気温 26 度、最低気温 17 度と、水遊びをするにはやや寒かったが、開催時間の午前 10 時から、随時、親子が来場・参加し、全体で 51 組（子ども 77 人、保護者 70 人）の参加があった。

参加した子どもの中には、初めての空間に戸惑いを見せる者もいたが、保護者や学生と遊びを始めた。本遊び場の内容と、子どもが遊ぶ様子を表 3 にまとめた。本遊び場の環境について、39 人の学生が屋外スケールを用いて評価をした結果、38 項目中 32 項目において平均値が 4.0 以上であり、屋外の好適空間の条件に「当てはまる」と評価した。当てはまらなかった項目は、「(No.15) 子どもが必要に応じて手を洗うなど保健的な行動をとるように、大人は手本となったり、援助をしている(3.9±0.9)」「(No.24) ごっこ遊びの用具や素材の数が十分にあり、自由に使うことができる(3.9±0.9)」「(No.26) 算数や理科の用具が十分にあり、自由に使うことができる(3.4±1.0)」「(No.36) 特別な配慮を要する子どもが遊ぶことができる(3.9±0.7)」「(No.37) 特別な配慮を要する子どもに応じた設備や用具がある(3.7±0.8)」「(No.38) 特別な配慮を要する子どものための適切な関わりをしている(3.7±0.8)」であった。(No.26) について、実際はシャボン玉のコーナーには、計量カップに洗剤や水を入れてシャボン液を作ったり、水遊びのコーナーでは、樋をつなげて水を流し、ボールを転がして遊ぶなど、算数や理科につながる遊びがあったが、学生はその遊びに関わらなかったり、関わっていても気づいていないことが要因と思われた。また、(No.36~38) については、特別な配慮を要する子どもが参加していなかったことから、実感につながらなかったものと考えられた。

(2) 保護者アンケート調査

参加した 77 人の子どものうち、回答を得ることができた保護者の子ども 54 人（男児 29 人、女児 25 人）の年齢別の人数(割合)は、2 歳以下 7 人(13.0%)、3 歳児 3 人(5.6%)、4 歳児 22 人(40.7%)、5 歳児 13 人(24.1%)、6 歳以上 8 人(14.8%)、不明 1 人(1.9%)であった。

土、日曜日など幼稚園に行かない日の遊ぶ場所の比率の平均は、屋内 5.2 に対して、屋外 4.8 であった。屋外での遊び場所は、児童公園(29)、自然環境(10)、自宅の庭(10)、プレイパーク(9)、自宅の

周辺(8)、スポーツ教室(5)であった(複数回答)。また、幼稚園に行かない日の遊び相手は、屋内ではきょうだい、母、父の順で多く、屋外では父、きょうだい、母の順であった(図 3)。

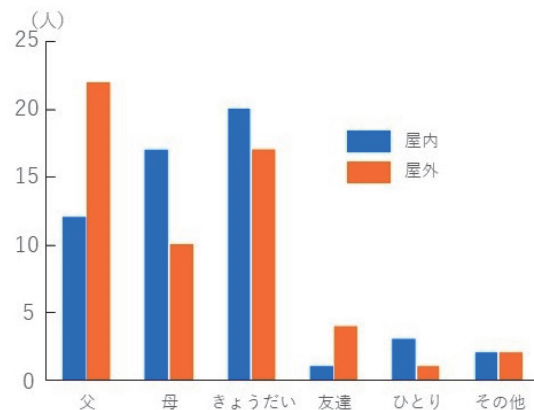


図 3：幼稚園に行かない日の子どもの遊び相手

これらの結果から、「屋外遊びはどちらかと言えば父親」という性役割がある傾向が示された。屋内の遊びに比べて、屋外の遊びの比率が低かった理由として、父親の職種や「休日は自宅で休みたい」という気持ちが影響し、室内で遊んでいる子どもの割合が多い可能性が推察された。この他にも、「遊ぶ場所がない」「遊び方が分からない」などの理由も考えられることから、本遊び場のような冒険遊び場が身近にあることは意義深いと感じられた。

子どもが本遊び場においてどのコーナーで、どれくらい「ワクワク、ドキドキ熱中していたか(以下：熱中程度)」について比較をした結果を、熱中程度順にして表 4 に示した。車輪の遊具、水鉄砲、ウォータースライダー、ターザンロープ、壁のぼり、制作の順に熱中程度が高く、車輪の遊具は、木の遊び、木のドラム、たき火、シャボン玉、こま・けん玉の間に有意な差が認められた。

次に、どのコーナーで、どれくらい「熱中して時間が持続していたか(以下：熱中時間)」について比較した結果を、熱中時間順にし、各コーナーで遊ばなかった理由とともに表 5 に示した。車輪の遊具、制作、水鉄砲、ウォータースライダーの順に熱中時間が長く、熱中程度と熱中時間の間には有意な強い正の相関が見られた($r=0.716$, $p<0.001$)。

以上の結果から、熱中程度が高く、熱中時間が長い遊びは、ウォータースライダーやターザンロープのように「普段やりたくてもできない遊び」、車輪の遊具のように「普段行っている遊びをダイナミックに発展させた遊び」、制作のように「保護者と関わり、

表4：各コーナーでの熱中度の比較

コーナー	熱中度	有意差が認められたコーナー
車輪の遊具	4.7±0.7	>木の遊び、木のドラム、たき火、シャボン玉、こま・けん玉
水鉄砲	4.0±1.5	>木のドラム、シャボン玉、こま・けん玉
ウォータースライダー	3.9±1.5	>シャボン玉、こま・けん玉
ターザンロープ	3.9±1.4	>シャボン玉、こま・けん玉
壁のぼり	3.8±1.5	>シャボン玉
制作	3.8±1.5	>シャボン玉
木の遊び	3.5±1.5	<車輪の遊具
たき火	3.5±1.5	<車輪の遊具
木のドラム	2.8±1.3	<ウォータースライダー、車輪の遊具
こま・けん玉	2.7±1.4	<ウォータースライダー、水鉄砲、ターザンロープ、車輪の遊具
シャボン玉	2.5±1.2	<ウォータースライダー、水鉄砲、壁のぼり、ターザンロープ、制作、車輪の遊具

値は平均値±標準偏差、有意水準 p<0.05

表5：各コーナーでの熱中時間と遊ばなかった理由

コーナー	熱中時間	有意差が認められたコーナー	遊ばなかった理由
車輪の遊具	4.0±1.1	>木の遊び、壁のぼり、ターザンロープ、木のドラム、シャボン玉、こま・けん玉	興味が無い (1)、時間が無い (1)、その他 (1)
制作	3.6±1.3	>シャボン玉	興味が無い (5)、怖い (1) その他 (4) 気づいていない、他に夢中など
水鉄砲	3.4±1.5		時間が無い (1)、混んでいた (1) その他 (8) 寒い、恥ずかしいなど
ウォータースライダー	3.1±1.2		時間が無い (1)、怖い (3) その他 (9) 寒い、恥ずかしいなど
たき火	3.1±1.3		興味が無い (4)、怖い (1)
ターザンロープ	3.0±1.3	<車輪の遊具	興味が無い (2)、怖い (3)、その他 (1)
木の遊び	2.9±1.2	<車輪の遊具	興味が無い (4)、怖い (2)、混んでいた (1)
壁のぼり	2.9±1.4	<車輪の遊具	興味が無い (3)、時間が無い (1)、怖い (4)
木のドラム	2.6±1.2	<車輪の遊具	興味が無い (6)、時間が無い (4)、怖い (1)
こま・けん玉	2.5±1.1	<車輪の遊具	興味が無い (8)、時間が無い (4)、その他 (1)
シャボン玉	2.3±0.8	<制作、車輪の遊具	興味が無い (4)、時間が無い (4) その他 (7) 気づいていない

値は平均値±標準偏差、有意水準 p<0.05

自分の発想で自由に作る遊び]であった。一方で「こま・けん玉」を熱中して取り組んだ子どもは少なかった。他の遊具に比べると目立ちにくいことも考えられたが、遊ばなかった理由は「興味が無い」が最も多かった。

現在、子どもの周りには、すぐに遊ぶことができるおもちゃが多く、できるようになるプロセスが短く試行錯誤の経験が少なくなっている。コマやけん玉で遊ぶためには、できるまでにある程度の時間が必要であり、その途中で諦めてしまっているものと考えられた。それに加え、幼児の保護者もコマやけん玉で遊んだ経験が少ないことも、熱中度や熱中時間に影響していると思われる。本遊び場のように遊びのコツを教えてくれる大人がいるような場は、子どもにとって遊びの幅を広げ、試行錯誤を経験できる良い機会となるだろう。

本遊び場で、学生がどのような事故やけがを予測して、どのような援助を行ったか、アンケート調査した結果、学生が予測した事故やけがは「衝突(ウ

ォータースライダーで滑り降りる子どもが登って来る子どもや、下にいる子どもと衝突したり、ターザンロープを行っている時にコースを横切ることによって衝突する)」と「落下(ウォータースライダーに上るネットやはしごから落下したり、ターザンロープから落下する、)」が最も多く、



図4：ターザンロープで遊ぶ子どもの様子
子どもはしっかり紐をつかみ、落ちないようにしている

次いで「火傷（たき火）」「擦り傷・指を挟む（車輪の遊具で手足を出して車輪と地面の間でけが）」「誤飲（シャボン液を飲む）」であった。ウォーターライダーでの衝突を予測し、滑り降りる前の子どもに対して、「前の子が滑ってからいこうね」や滑り降りた子どもに対し、「友達が滑ってくるよ」と注意喚起をしたり、「お友達が来るからこっちで遊ぼう」と移動させるようにしていた。また、滑り台の下から登ろうとしていた子どもには、滑り降りてくる子どもに気を付けるよう、声かけを行っていた。また、ターザンロープでの衝突を予測し、「人がいないか確認してからスタートしてね」と声かけを行っていた。

ウォーターライダーからの落下を予測し、ライダーの端ではなく、なるべく真ん中を滑るよう伝えたり、横で一緒にすべる援助を行っていた。また、ウォーターライダーに登るためのネットやはしごからの落下を予測し、「次はここを掴んでごらん」とアドバイスをしたり、後ろに手を構えてもしもの落下に備えていた。ターザンロープでは、落ちないように「手でしっかり握っていてね!」と声をかけていた。中には「(親指と人差し指や中指で輪を作り)眼鏡の手でぎゅっと掴んでいてね」と、子どもにロープの持ち方がイメージしやすい工夫や見本を見せながら伝えていた。木登りでは、登る際に腰からお尻の辺りをしっかり支えたり、降りる時は「ゆっくり、こっちの足(左)から動かそうね」と足を触ってわかるように伝えていた。

たき火のコーナーで火傷を予測して、火に近づき過ぎていたので「このあたりから見ようか」と安全でよく見える場所を伝えたり、「近づくと火が熱くて火傷しちゃうから気をつけようね」と声を掛けていた。また、トングで燃えている炭を取ろうとしていた子どもに対し、「中の黒い炭は熱いから触らないように気をつけてね」と声をかけ、近くで注意して見ていた。中には「火が飛んでくるからね」と声掛けをして少し離れてもらうなどの配慮をしていた。

車輪の遊具で擦り傷や指などを挟むことを予測して、「かっこよく座ろうね」「ここ(車輪)に指を挟むと危ないから気をつけてね」など事前に注意喚起の声をかけていた。中には足を出すときがをすと予測し、発車の前に、「出発しまーす!」「電車のドアが締まります。足は出さずに乗ってね」と遊びの中で声掛けをしていた。

シャボン玉のコーナーで誤飲を予測した学生は、「息をふーって吹きかけてみてね」や「吹いたら、1回口を離してね」などと、間違っただけで吸ってしまわないような声掛けをしていた。

少数ではあったが、シャボン玉や、水鉄砲の水が他人の目に入らないように、「あっちに向かって思いつき水出しているよ」「こっち向きにやろう」と声を掛けたり、気温も高くなかったので、長い時間遊んでいる子には、時間を見ていったん出て温まるように声を掛けたり、震えている子どもは、保護者のところへ一緒に行ったりして、子どもの体調面に気を使いながら遊ぶように配慮していた。

学生の危険に対する援助の中心は「声掛け」であったが、落下を予測したときは「声掛け」に加え、手を添えるなど「行動」が伴うものであった。これはリスクとハザードについて、学生の経験や学びの結果であると思われた。つまり、衝突や擦り傷、誤飲などは「リスク」であり、子どもが気を付ければ回避できる危険であるのに対し、落下は子どもが予測しにくい「ハザード」であることや、けがの程度が重くなると学生が考えたと思われる。

本遊び場を通して、学生は授業や実習などで見た子どもの姿との違いを感じていた。その違いについて、要因別に分け、次に示した。

【要因①：環境の違い】

- ・初めての遊具を見て、「どうやるんだろう」と不思議そうにしていたり、興味を持って目を輝かせていた。また、木工など普段あまり経験できないことにワクワクしているようであった。
- ・園庭に比べ、広い空間だったので、自分で何をしようか決めると、遊びたい場所へ走っていくなど勢いを感じた。

【要因②：遊び方の制限の有無】

- ・遊び方に制限がないため、子どもたちは、やってみたくて思い存分楽しんだり、自由な発想で遊びを作ったりしている姿が見られた。
- ・実習では、危険を回避するためのルールによって遊びが限られていたが、本遊び場では、少し危険なことでも、遊びの中で安全に気をつけていた。

【要因③：遊びの時間の制限の有無】

・幼稚園や保育所に比べ、時間の制限も少ないため、自分が好きな遊びを、満足するまで遊ぶことができていた。

【要因④：場所や遊具の制限の有無】

・幼稚園や保育所に比べ、大きい遊具があったり、材料や遊具が豊富にあったため、喧嘩やトラブルがなかった。

【要因⑤：人との関わりの違い】

・保護者が近くにいることで、安心して思いっきり楽しんでいる子どもが多かった。
・子どもたちの中でも、年下の子どもに気を遣い、仲良く遊んでいる姿が見られた。
・初めて会う子どもと自分から積極的に関わって、一緒に遊んだり、遊びを展開させて楽しんでいた。
・人との関わりの中で「誰かがやっているからやる」ではなく、いろいろな遊びに興味を持ち、積極的に自分からチャレンジしていた。

これらのことから、本遊び場での活動を通して、子どもが本来、屋外遊びによって獲得するような以下の力を、身に付けることができると推察された。

①自分から進んで挑戦する力

本遊び場では、普段の生活では体験することができないことが多かった。そのため好奇心が芽生え、壁登りをして高いところから飛び降りたり、滑り台を下から登ったりするなど、自分から進んで体験・挑戦する力が身に付き、またできた達成感を味わったりすることができる。

②体力・運動能力（調整力）

豊富な遊び環境によって、走ったり、木に登ったり、ロープを掴んだりなど様々な遊びができるうえ、時間的な制約も少なく、何度も挑戦できることから、筋力や持久力などの体力が高まったり、上手に体をコントロールする力（＝調整力）など運動能力が高まる。

③危険を予知・回避する力

日頃できない経験の中で、子ども自身が「これは危険（または安全）だ」と判断する力や、もしも、

けがをしても、次にけがをしないように遊ぶためにどうしたらよいかなど危険を予知したり回避したりする力が身に付く。



図5：壁のぼりをする子どもの様子
全身の力を使って、力いっぱい遊んでいる

④想像力・創造力

遊び方に明確なルールがないため、自ら遊びを作り出す力、遊びを発展させる創造力が身に付く。また、本遊び場で榎を組み合わせてコースを作り、水を流してボールを転がすなどの遊びを通して、コースをどのように作ればよいか想像する力が身に付く。制作のコーナーでは、イメージを膨らませる力（想像力）と、様々な形の木材をボンドや釘を用いて形にする力（創造力）が身に付く。

⑤人と関わる力

様々なアイデアを持った子どもと一緒に遊びを楽しんだり、遊びを発展させるためにコミュニケーションを取ったり、遊びを深める中で、協力したり、助け合うなど、他の人と物事をうまくやっていくための協調性を高めるなど、人と関わる力が身に付く。

このように、全国で展開されている冒険遊び場（プレイパーク）のように「自分の責任で自由に遊ぶ」ことができる屋外環境は、子どもの日常生活で十分に獲得できない力を身に付けることができたり、身に付けている能力を高めたりすることができる重要な場である。また、保育者や教員など、将来子どもに関わる職業に就くために学んでいる学生にとっても、通常の授業では見ることができない「子どもの姿」を知ることとなり、得ることができない「知識や技術」を身に付けることができる貴重

な場となるであろうことが示された。

IV. まとめ

本研究では、学生が「安全配慮」のためにどのような行動をとるか、また、学生が授業や実習で見た子どもの姿と本遊び場での姿の違いから、「自分の責任で自由に遊ぶ」ことが保障された遊び場で、子どもたちがどのような力を獲得するかを調査し、屋外における子どもの好適空間のあり方を追求することと同時に、保育者養成のための知見を得ることを目的とした。

学生が危険であると予測した事故やけがは、「衝突」「落下」「火傷」「擦り傷」「誤飲」であり、それらに配慮した援助を行っていた。特に、落下に関しては、声掛けに加え、支えるなどの行動をとっていた。これらは、保育現場では求められる援助技術であるが、保育者養成校の通常のカリキュラムでは、実践的に学ぶことができないことである。また、行動が制限されず自由な発想で遊ぶことができるため、主体的な遊びが展開されているという認識を抱く学生も多かった。これらのことから、保育者を目指す学生がこのプログラムに関わることは意義深いものである。

そして、本遊び場での活動を通して子どもたちは「自分から進んで挑戦する力」「体力・運動能力」「危険を予知・回避する力」「想像力・創造力」「人と関わる力」を身に付けることができ、自由な発想で、思う存分に遊ぶことができる本遊び場が、子どもにとっての屋外における好適空間であると示された。

子どもにとっての屋外における好適空間とは、非日常的な場所で、自らが挑戦したい、遊びたいと思える環境であり、安全面が配慮され、子どもが自由に遊ぶことができる質と量、時間を兼ね備えた場である。今後は子どもたちが自ら発展させることができる「屋外の好適空間」を提供していきたい。

[引用文献]

- 1) 特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会 (2016) 「第 7 回 冒険遊び場づくり活動団体実態調査報告」、p.3
- 2) Thelma arms, Richard M, Clifford, Debby Cryer (2016) 「Early Childhood Environment Rating Scale」埋橋玲子訳「新・保育環境評価スケール①3 歳以上」法律文化社

- 3) 山下晋、米窪洋介、渡部努、町田由徳、小原倫子 (2019) 「屋外の遊び空間を評価するスケールの作成～屋外における子ども好適空間形成のための指標研究～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第 1 号 pp.11-19
- 4) 山下晋、米窪洋介、渡部努、町田由徳、小原倫子 (2019) 「『オカタン★冬の冒険遊び場』実践研究～子供の熱中度分析から屋外の子どもの好適空間のあり方を探る～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第 1 号 pp.73-79
- 5) 特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会 (2004) 「はじめよう！パートナーシップで冒険遊び場づくり」pp.8-9
- 6) 青木沙織、荻原礼子編集 (2003) 「みんなでつくろう！夢の遊び場手づくり遊び場デザインカタログ」まちワーク研究会発行
- 7) 米窪洋介、山下晋、渡部努、町田由徳、小原倫子、(2019) 「冒険遊び場 (プレイパーク) の調査報告～本学における『冒険遊び場』実施に向けての調査～」岡崎女子短期大学『子ども好適空間研究』第 1 号 pp.80-87

本論文は、全章にわたり共同で執筆したため、執筆担当の抽出は不能である。