

新・放課後等の遊び場づくりモデル事業  
「豊かな遊び創出プロジェクト」  
活動報告書（案）

平成 22 年 7 月  
豊かな遊び創出プロジェクトチーム

— 目 次 —

1	プロジェクトの目的	…	1
2	活動概要	…	2
3	検証		
1)	豊かな遊びを促し、引き出すための大人の関わり方について	…	3
2)	人材育成について	…	8
4	アンケート調査	…	11
5	まとめと提案	…	15

（参考資料）

- 資料 1 新・放課後等の遊び場づくりモデル事業検討・提案会議 第 3 回資料  
資料 2 豊かな遊び創出プロジェクトチーム 設置要綱  
資料 3 子どもの遊び環境に関するアンケート 調査票

# 1 プロジェクトの目的

---

## 1) 目的

放課後等の遊び場づくり事業における、子どもたちの主体的で創造的な「豊かな遊び」を促す大人の関わり方と、それを実践する人材の育成について、現場での取り組みを通して検討する。

## 2) プロジェクト実施の経緯

《平成 21 年 8 月》

新・放課後等の遊び場づくりモデル事業検討・提案会議同会議（第 3 回）において、本事業において目指す「遊び」の定義について議論し、以下の点を確認したうえで、「豊かな遊び創出プロジェクト」部会の設置を決定した。

※巻末「資料 1」のとおり

- ・本事業の目指す遊びは、子どもたちの主体的で創造的な「豊かな遊び」であること
- ・それを創出し、活性化するためには、大人の関わり方やそうした人材を育成するプログラム・しくみが必要であること

《平成 21 年 9 月》

「豊かな遊び創出プロジェクトチーム」設置

※巻末「資料 2」のとおり

## 3) プロジェクトメンバー

古賀 彩子 （検討・提案会議委員・福岡プレーパークの会代表）

折居 弘滋 （福岡プレーパークの会副代表）

山下 智也 （検討・提案会議委員・福岡プレーパークの会事務局）

\* プロジェクト事務局 福岡市こども未来局こども育成課

## 2 活動概要

### 1) 実施体制

#### ア プレーワーカー

福岡プレーパークの会がプレーワーカーの派遣・コーディネートを行った。

プレーワーカーの専門的な役割は、子どもの遊びたいという心を引き出し、この場所が「自分で決めたことを自分でする」ことができる場であることを実感できるようにすることである。遊びを指導するのではなく、子どもたちの自発的な遊びを引き出す支援的な存在である。

#### イ 実施校と実施頻度（平成 21 年 10 月～平成 22 年 7 月）

草ヶ江小学校（週 2 回程度、計 52 回実施）

野多目小学校（週 1 回程度、計 31 回実施）

1 回あたり、プレーワーカー数名が参加した。

### 2) 実施内容

#### ア 豊かな遊びを促し、引き出すための大人の関わり方についての検討

現場でのプレーワーカーの活動を通して、プレーワーカーはじめ保護者、現場責任者、補助員等の大人の関わり方について検討した。

《平成 21 年 10 月～11 月》

- ・コマや剣玉等を持ち込み、子どもたちとの関係づくり
- ・遊びの気流をつくるとともに、周辺にいる子どもへの関わり

《平成 21 年 11 月～平成 22 年 3 月》

- ・子どもたちの自主性を引き出し、遊びの幅を拡大

《平成 22 年 4 月～7 月》

- ・新入生がスムーズに場に馴染めるようなサポート
- ・子どもたちだけでも遊べるような働きかけ

#### イ 実践する人材の育成についての検討

福岡プレーパークの会が主催するプレーワーカー育成講座と連携し、講座を受講した学生プレーワーカーが現場でフィールドワークを行うことを通して、人材育成のプログラムについて検討した。

#### ウ 成果の把握

プロジェクトメンバー及び学生による記録により定性的な成果を把握するとともに、草ヶ江・野多目両校の児童及び保護者に対し、アンケート調査を実施し、定量的な成果の把握を試みた。

#### エ プロジェクト会議

プロジェクトメンバーによる検討会議を月 1 回程度、計 10 回開催した。

### 3 検証

#### 1) 豊かな遊びを促し、引き出すための大人の関わり方について

##### ア プレーワーカーの関わり方

###### ① 取組み

以下の4つのポイントに留意しながら子どもたちと関わった。

###### a 関係づくり

- ・ コマや剣玉をきっかけにして、子どもたちと繋がる。
- ・ 周辺の子どもへ声かけするなどして、子どもに寄り添う。
- ・ プレーワーカーを介して子ども同士を繋げる。(遊び仲間への仲介)
- ・ 人をつなげる。(子どもと子ども、子どもと大人、大人と大人の関係づくり)



###### b 遊びの起爆剤

- ・ 子どもたちの遊びに加わっていく。
- ・ 自分を見せる。何かを教えるのではなく、自らの個性を子どもたちにぶつける。  
(子どもを刺激し、真似したい存在になる)
- ・ 多種多様な遊びをやって見せる。(遊びの引き出しをたくさん提起する)
- ・ 子どもの知らないことを教える。(道具の使い方、コマの回し方等)



### c 主体性の尊重

- ・ 子どもが「やってみたい」遊びを保障する（子どもが遊びの主体である）。
- ・ 子どもが自分たちで遊べていたら抜ける。
- ・ 強制ではなく提案するスタンスで、子どもたちにエスケーブする自由を与える。
- ・ 子どもたちが困っていたら「手助け」するが、あくまでも解決するのは子ども。
- ・ 子どもの興味や関心をうまく解き放つことができる存在になる。  
（子どもに何かをさせるのではなく、子どもが自分でやりたくなる環境づくり）

### d 遊び場全体のコーディネート

- ・ 遊び場全体に目を配り、子どもの動線等を考慮した環境づくりを行う。  
（テントの設置、コマ板の配置、ものづくりコーナー、宿題コーナー等の設置）
- ・ ゆったり過ごすことができる雰囲気をつくる。
- ・ 遊具や道具等が自由に使え、そこから楽しい遊びが生まれることを見せる。
- ・ 継続的に関わることで、子どもの変化・サインをキャッチする。
- ・ 子どもの「無謀・無法」への対応。
  - －子どもに「自分の責任で遊ぶ」という価値観を植え付ける。（無謀への対応）
  - －子どもが悪いことをした時にはしっかり叱り、けじめをつける。（無法への対応）

## ② 成果と課題

### a 主体的に遊べるようになった

【当初の状況】プレーワーカーと遊んでもらおうと群がる、遊んでもらえないと文句を言う、遊んでもらうことに慣れている子どもたちの姿が多く見られた。

【最近の様子】子どもたちが「遊んでもらう」姿勢から「自らが遊ぶ」姿勢へ変わってきた。そうして常連の子どもたちが日々の主体的な遊びを経験するなかで、遊びの本質（いかに自らが遊ぶか）を体得してきた。さらに、プレーワーカーによる環境構成と居心地のよい空気づくりによって、子どもたちが思い思いに過ごすことができるようになってきた。

〔エピソード1〕（以前はプレーワーカーが抜けると遊びが途絶えていたが）プレーワーカーを中心に異年齢でサッカーを始めたが、場が盛り上がってきた頃にプレーワーカーが抜けても、子どもたちはサッカーを楽しみ続けていた。

〔エピソード2〕わいわい広場に入りたての1年生が、学生プレーワーカーを独り占めしようと駄々をこねていると、常連の3年生が「そんなんじゃ（楽しく）遊べないよ」と当然のように諭していた。

〔エピソード3〕動き回って遊ぶだけでなく、のんびり本を読んだり、友達同士語らったり、秘密基地をつくったりして過ごす姿も見られ始めた



## b 遊びの幅が広がった

【当初の状況】 少人数グループでしか遊べない、知っている遊びが少ない、所在なげに過ごしている（どのように遊んでいいかわからない）様子が見られた。

【最近の様子】 プレーワーカーが生み出す遊びの真似をして新たな遊びを覚えたり、自分で遊びを工夫したりするようになった。また、プレーワーカーを見て遊びを身につけた子どもたちが、次第に子ども同士で遊びを教えたり、盛り上げたりするようになった。さらに、プレーワーカーを介して遊び仲間が広がっていくことを通して、学年を越えたグループで遊ぶようになった。それに伴って遊びの幅も広がっている（多人数だからこそ楽しめる遊びができるようになった）。

【エピソード4】 プレーワーカーが竹笛を作ったり紙飛行機を作ったりしていると、興味をもった子どもたちが集まってくる。作り方を教えてもらいながら、自分のオリジナリティを加えた遊び道具が次々と誕生した。

【エピソード5】 コマの回し方がわからず戸惑っている3年生。そこで、最近コマが上達して自信をつけた1年生にプレーワーカーが声をかけると、1年生が3年生にコマの回し方を教え始めた。そして一緒にコマで遊ぶように。

【エピソード6】 最初は学年ごとに散らばって遊んでいたのに、けいどろや色付け鬼など、遊びが盛り上がっていると、「入れて！」と遊びに加わってくる子どもが学年問わず増えてきた。



## イ 保護者や地域の大人等の関わり方

### ① 取組み

#### a 現場責任者、補助員や見守りサポーターの遊びへの参加の働きかけ

- ・スタッフミーティングを開催した。
- ・開催時は遠巻きに見ている大人も遊びに誘うようにした。

#### b 保護者や地域の大人へのP R、啓発

##### ・P T A 向け講演会

保護者に「わいわい広場」への理解を深めてもらうため、遊びの効用や大人の関わり方について古賀委員が講演を行った。

平成 21 年 11 月 6 日 (金)

草ヶ江小学校 (約 30 人参加)

平成 22 年 1 月 13 日 (水)

野多目小学校 (約 15 人参加)

野多目小 P T A 役員向け講演会の様子



##### ・平成 22 年 1 月 23 日 (土) 11:00~15:00 野多目小学校 親子イベント

普段のわいわい広場よりも長い時間を使い、自由に遊べる場として「サタデーわいわい広場」を開催した。わいわい広場や遊びの効用を P R するため、全校児童に呼びかけ、保護者も多数参加した。

段ボールや竹を使った遊びや火を起こしてパンづくり、ビー玉焼きなど、プレーワーカーのサポートのもと、約 300 人が自由に遊んだ。



野多目サタデーわいわい広場の様子



## ② 成果と課題

### a 見守りサポーター（保護者）の遊びへの参加

【当初の状況】保護者は、見守り・安全管理中心で、子どもたちが遊ぶ様子を遠巻きに見ていた。

【最近の様子】見守りサポーターが遊びながら見守る関わりに変容してきた。それによって、プレーワーカー的な関わりをする大人が増え、遊びのバリエーションが増えるとともに、保護者も楽しそうにしていることで、子どもたちも楽しい雰囲気に含まれていくといったように、遊びの場の魅力が増してきた。さらに、子どもへの理解が深まり、保護者が子どもの可能性に気付く場となっている。

【エピソード7】子どもたちが楽しく遊んでいる姿に誘われてか、「一緒に遊んでいいんですか？」と、見守りサポーターが遊びに加わる場面が増えてきた。

【エピソード8】見守りサポーターが、子どもが生き活きと遊ぶ姿を目の当たりにして、「家とは違うわが子の意外な様子を見て嬉しい」などの感想をもつようになった。

### b 現場責任者や補助員などスタッフの意識の高まり

【当初の状況】現場責任者や補助員と、プレーワーカーとの意思疎通の機会が少なく、実施内容等について確認漏れが発生することもあった。

また、わいわい広場に登録している子どもとそうでない子どもが、一緒に遊ぶことをためらう姿が見られるなど、安全管理のための登録制も、大人が意識しすぎることで子どもの意識にまで線引きをしてしまう。

【最近の様子】

- ・スタッフミーティング（大人が集まる場）を定期的で開催することとした。
- ・草ヶ江小学校では、わいわい広場に登録している子どもとその他の子どもを必要以上に分けることなく、留守家庭子ども会の子どもや、一度帰宅した子どもも一緒になって遊んでいる。その結果、子ども同士の学年やグループを越えた関係が生まれ、遊びも盛り上がり、子どもたちが生き活きと過ごせるなど、大きな成果を得ている。



## 2) 人材育成について

### ① 取組み

平成 21 年 7 月～平成 22 年 3 月／「プレーワーカー育成講座」のプログラムを活用し、学生プレーワーカーの育成に取り組んだ。

#### a 座学、ワークショップ及びプレーパーク実習（入門コース 22 名／全 6 回）

- ・遊びの大切さ、遊びに関わる大人のあり方（プレーワーカーとは）
- ・子どもの遊び場とは（実践現場である「わいわい広場」についての理解も）
- ・リスクマネジメント
- ・同会が開催する県内のプレーパークの現場で実習

#### b フィールドワークと記録（ステップアップコース 17 名）

- ・入門コースを受講した学生プレーワーカーが草ヶ江小または野多目小のわいわい広場に継続的に参加し、より実践的に学んだ。
- ・毎回、参加した学生が実施内容や感想を記録した。

#### c フィードバック

- ・プレーワーカー（古賀、折居、山下）がスーパーバイザーとなって学生の不安等の軽減に努めた。
- ・学生同士の意見交換会を開催し、悩みを軽減するとともに、役割分担を確認した。（平成 21 年 11 月 9 日）
- ・受講生が自主企画する交流会のほか、メーリングリストやブログを通じた交流により、学生同士の横の繋がりを活かし、互いにフォローアップした。

#### d 現場責任者等との意見交換

- ・学生の提案により、現場責任者との意見交換会を実施した。（平成 22 年 3 月 19 日）



### ② 成果と課題

#### a 学生自身の成長

【当初の状況】学生の中には、子どもの言動への対応に戸惑う者も多く、自分自身に求められていることが分からず不安を感じたり、制度設計や運営方法に関する疑問を解決できずにいたりした。

【最近の様子】2ヶ月以上の継続的な現場での活動を通して、子どもたちとの関係も築かれ、思いきり遊び、力を発揮できるようになったことで、学生に自信がついてきた。継続的に子どもたちと関わり、自らが現場での役割を見出すことで、遊び場全体への目配りができるようになるとともに、子ども1人ひとりへの細やかな対応が可能になった（その日気になった子どもに意識的に関わるなど）。

さらに、わいわい広場で参加する学生同士の横の繋がりを活かし、意見交換をすることで、互いの遊び観・子ども観が磨かれるなど、学生の成長に繋がった。

今後は、スタッフと学生がそれぞれの立場を理解し、役割分担や連携を円滑にしていく必要がある。

〔学生の記録より：子どもとの関わりの魅力〕

- ・私があると、ぱーっと寄ってきてくれたり、「次はいつ来る？」と聞いてくれたりと、私と会うことを楽しみにしてくれる子がでてきた。私の存在の意味をもたせてもらっているような気がしている。
- ・今日は私の姿を見つけて、呼び掛けてもらえて、素直にうれしかった。毎週会える子どもたちとの関係づくりは楽しいものだと感じた。

〔学生の記録より：子どもへの意識的な働きかけ〕

- ・昨日行動が気になった子どもに、少しスキンシップを増やし、自分なりに温かな言葉をかけると、今日は安心したような顔というか、昨日とは全く顔つき・目つきが変わった。目に力があり、笑顔も見ることができた。こちらの「大丈夫だよ」という気持ちが伝えられた気がする。
- ・1人で遊んでいた子どもが、みんなでサッカーをしている方を気にかけていたので、『入れて』って言いに行ってみる？』と聞くと、最初は「いや、いい」と言っていた。しかし、しばらくしてまた誘ってみると、「行ってみる」と言い、自分の力で「入れて」と言うことができていた。
- ・一輪車や鉄棒を「できない」「やったことない」という子に、「やってみたら？」「できる！」と声をかけ、挑戦できるよう励ますと、「できた！」「やれた！」と感じてもらえたのか、積極的な姿勢が見え、表情が輝いたように見えた場面があった。

〔学生の記録より：活動中での手応え〕

- ・以前、私にべったりだった子どもたちも、声はかけてくれるものの、自分の遊びに夢中になっており、しっかり遊んでいるなど嬉しくなった。
- ・ある男の子が、私の名前を呼びながら駆け寄ってきてくれた。それからランドセルを置いて、遊び道具の方にすぐさま向かう。もう早く遊びたくてしょうがないという感じである。その子がこの場へ遊びに来るのを本当に楽しみにしているのが感じられて、私は嬉しくなった。
- ・始まったばかりの頃と違って、顔つきがきりっとし、目に力が増したような子どもがいた。話すときの声も大きく、言葉にもエネルギーがある。以前のように甘えたり、べたっとすることもなく、遊ぶのが忙しくてそれどころではないんだ、というような姿に見えた。自分に自信を持てたような強さを感じた。

## b 人材確保のしくみ

【当初の状況】市から大学を通じてボランティア募集しても、思うように学生が集まらなかった。

【最近の様子】学生のほとんどは口コミ・紹介によって集まってきている。大学ごとに担当学生を配置し、参加の呼びかけ等を行うことや、同じ大学内で下の学年に引き継ぐことができるようなシステムづくりによって、このような学生ネットワークの広がりが期待される。



## 4 アンケート調査

### 1) アンケートの概要

■目的：プロジェクトの取組効果を測定するとともに、その改善に活用する。

※調査を2回行い、経年変化を測定する。

■実施時期：第1回：平成21年12月3日～12月9日

第2回：平成22年5月31日～6月4日

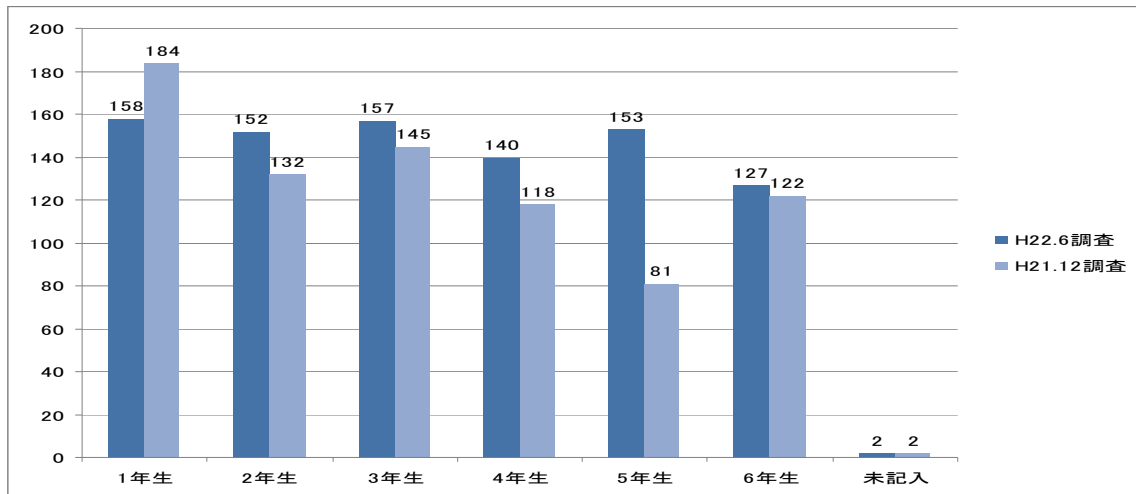
■対象者：草ヶ江小学校・野多目小学校の全ての児童及び保護者

■回答数：第1回：784件（回収率49.8%）

第2回：889件（回収率57.0%）

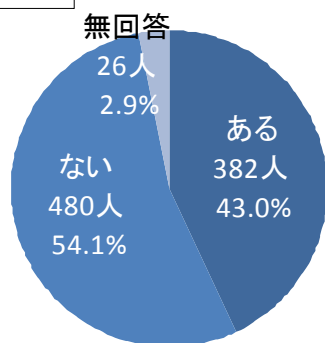
※調査票は資料3のとおり

#### 回答の学年別内訳

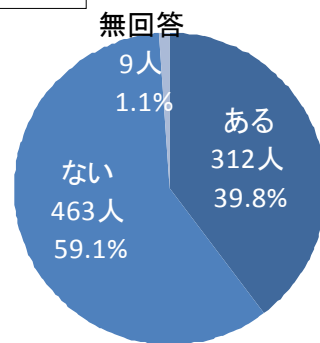


#### 質問)わいわい広場に行ったことがありますか。

##### H22.6 調査



##### H21.12 調査



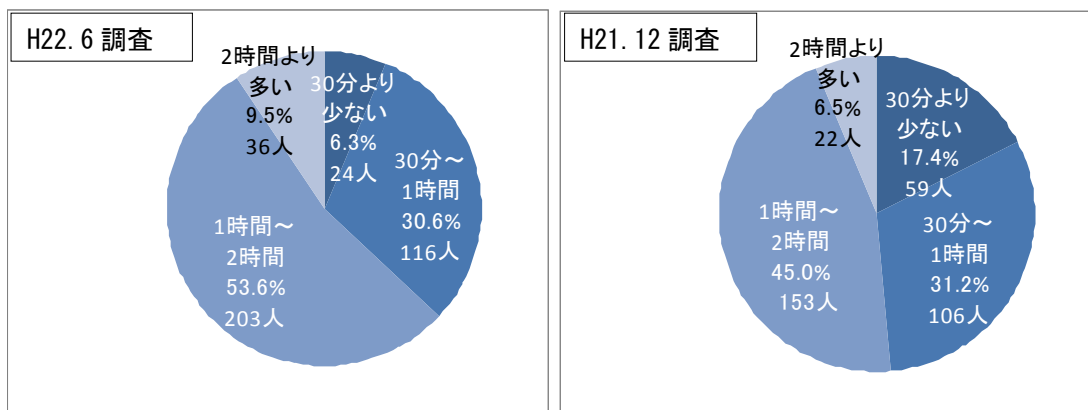
## 2) アンケート結果から見えるプロジェクトの効果の概要

### ア 普段の遊びの幅も広がっている

- ・ 放課後に遊ぶ時間が長くなっている。
- ・ 異年齢の友達と遊ぶことが増えている。
- ・ 3人以上で遊ぶことが増えている。

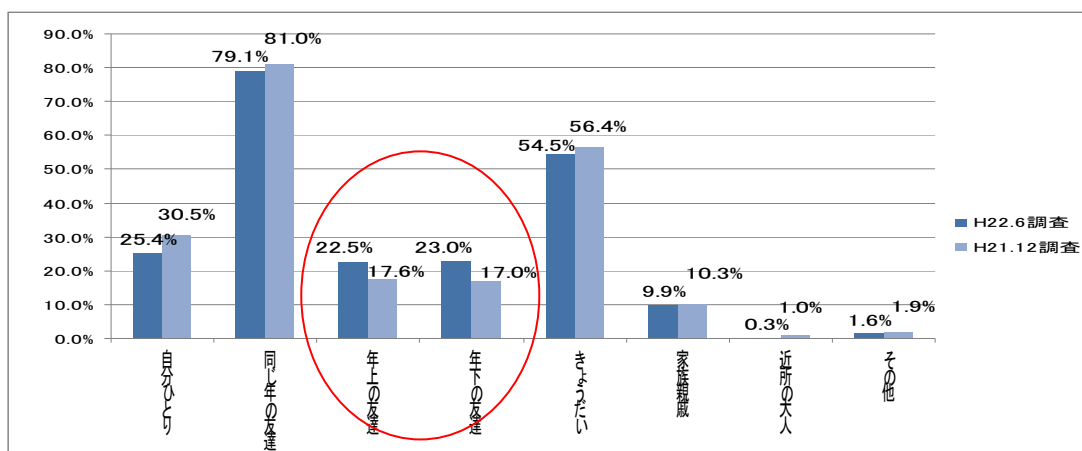
質問) (わいわい広場がないとき) 学校から帰って何時間くらい遊んでいますか。

※「わいわい広場に行ったことがある」と回答した子どものみ集計



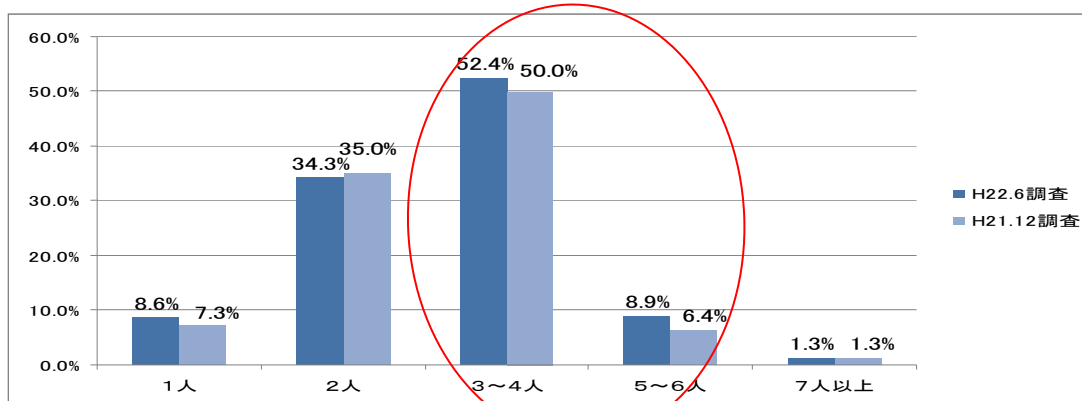
質問) (わいわい広場がないとき) 誰と遊ぶことが多いですか。(複数回答)

※「わいわい広場に行ったことがある」と回答した子どものみ集計



質問) (わいわい広場がないとき) 何人くらいで遊ぶことが多いですか。

※「わいわい広場に行ったことがある」と回答した子どものみ集計

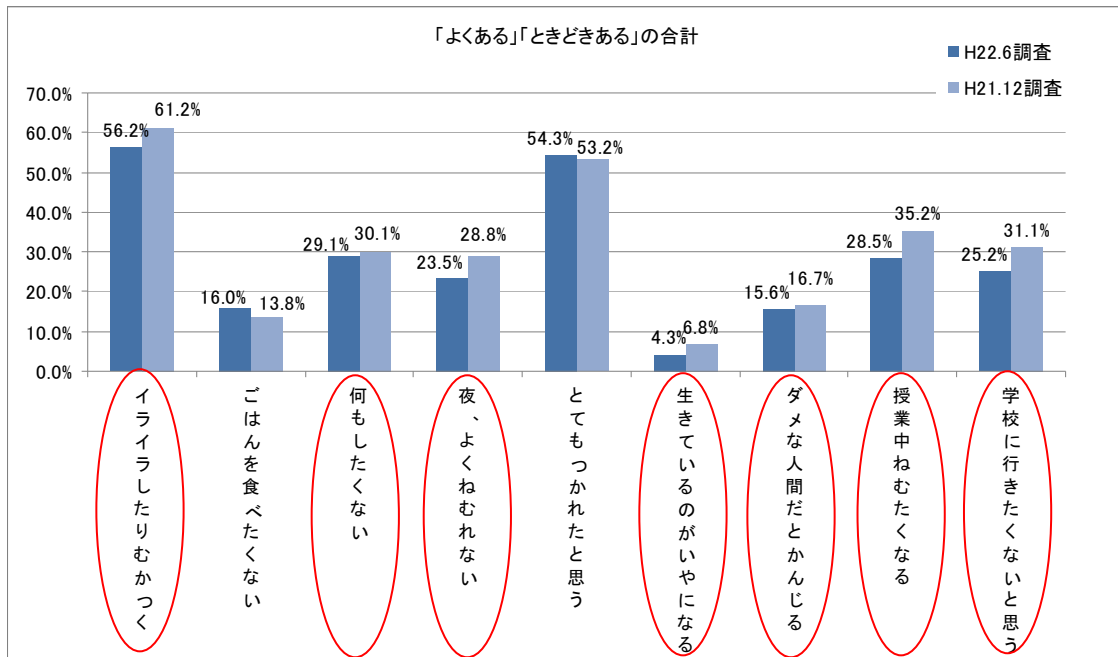


## イ 生活リズムや情緒面での変化が見られる

- ・「夜、よくねむれない」「イライラしたりむかつく」など生活や情緒に関する項目に「よくある」「ときどきある」と回答する子どもの割合が減っている。
- ・保護者も、子どもの生活リズム、表情や言動の変化を感じている。

質問)ふだんの気持ちについておたずねします。「よくある」「ときどきある」「あまりない」「まったくない」から選択

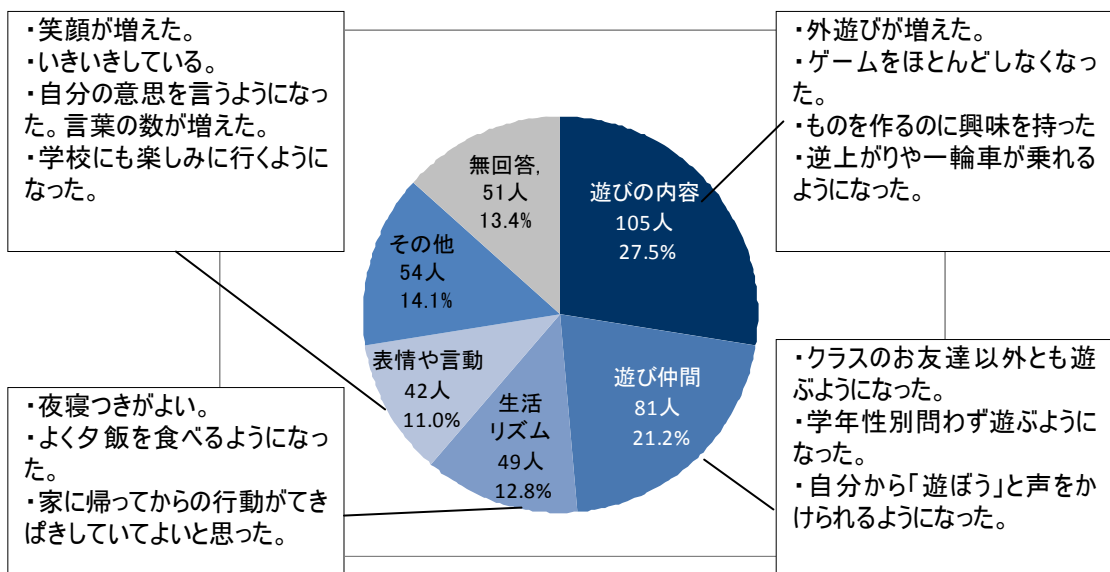
※「わいわい広場に行ったことがある」と回答した子どものみ集計。○囲みは減少している項目



質問)お子さまが「わいわい広場」に初めて行った頃から今までの間にお子さまが変わったと思うことがあれば、当てはまるものを選んでください。

※集計値は H22.6 調査。H21.12 調査では選択肢を設けず自由回答のみであったため、数値はなし。

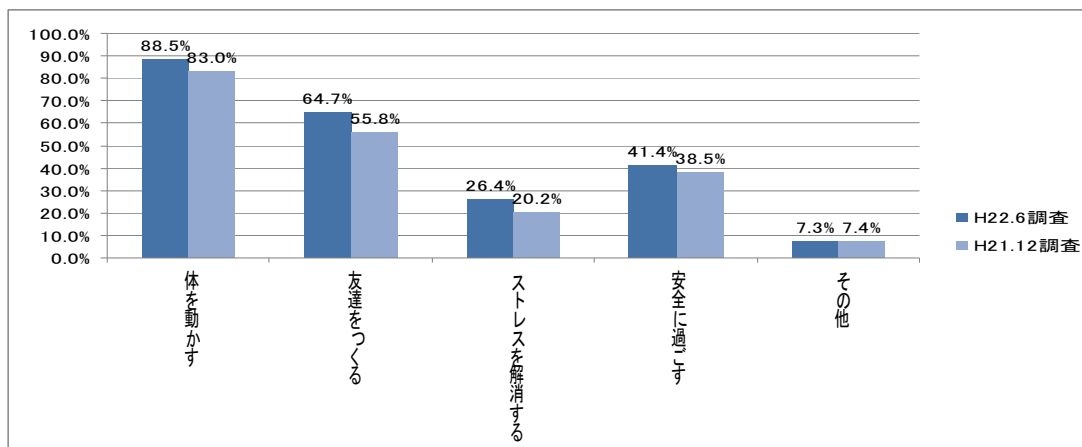
※コメントは主な内容



## ウ 事業の意義やプレーワーカーの存在を認める保護者が増えている

- ・事業への参加に期待することの全項目でポイント増。特に「友達をつくる」、「ストレスを解消する」の期待が増。

質問) (わいわい広場へ行ったことがある場合) お子さまがわいわい広場へ参加することで特に期待していることは何ですか。(複数回答)



質問) 「わいわい広場」について、どのように感じていますか。お子さまのこと、見守りサポーターのこと、スタッフのこと、学生やNPOの参加のことなど自由に記入してください。

- ・回答のうち、大人の関わりに関する意見では、プレーワーカーや学生の参加を歓迎する意見が多数見られた。(H22.6 調査より抜粋)

- 見守りサポーターがいるので安心して参加させてます。お兄さんたちにあそんでもらって楽しかったと喜んでいました。
- スタッフとして学生さんたちも参加して、普段あまりふれあうことの少ない方々にもサポートしてもらって、今後も楽しみにしています。
- 工作など、普段はさせてあげたいけどなかなかできない遊びを提案してくださるスタッフの方々に感謝しています。
- 子どもたちに親身に遊びを(マナーを含む)教えて頂き、ありがたく思っております。
- 子どもたちの輪に入って、一緒になって楽しんで下さるのを拝見し感激、また、遊びに夢中な子どもたちのいきいきした表情を見て嬉しくなりました。
- スタッフの方々は子どもたちの安全を考えながらよく関わってくださっている事を、見守りサポーターに参加し感じました。いつもありがとうございます。

- ・一方で、大人の関わり方について、以下のような意見や要望も見られた。

- わいわい広場で、子どもが1人で遊ぶ事がないよう皆で遊べるように工夫してほしい。
- 学生さんには事前に安全面などについての講習を受けてもらったらよいと思います。
- 子どもの側からすると、遊びは本来子どもが自由に出来るはず。サポートする方は、極力、子どものすることに口を出さない方がいいんだろうなあと感じます。
- 守られたなか、決められたなかでしか遊べない子どもになることのないよう、子どもと大人の距離感が難しいんだろうなと感じます。

## 5 まとめと提案

### 1) まとめ

#### ア 豊かな遊びを促し、引き出すための大人の関わり方について

- ・遊び場に関わる大人が、次の4つのポイントに留意して関わることで、子どもの自由で自発的な「豊かな遊び」を引き出すことができる。

- ①子ども同士や大人との関係づくりを行う。
- ②遊びの起爆剤となる。
- ③子どもの主体性を尊重する。
- ④遊び場全体のコーディネートをする。

プレーワーカーが、これらの関わり方を、現場の状況に応じて使い分けたり、あるいは役割分担しながら、継続的に関わる中で、子どもの遊びに対する主体性が芽生え、遊びの幅の広がりが見られるようになった。また、事業に参加している子どもは、普段の遊びや生活・情緒面にも変化が現れている。

- ・保護者や地域の大人に対して、遊びへの参加を促すとともに、講義や体験イベントなど啓発の機会を設定することで、保護者自身が子どもの変化を感じるなど、遊びの効用に対する理解も進んでいる。

#### イ 人材育成について

- ・プレーワーカー育成講座との連携によって、大人の関わり方を理解し、実践しようとする人材（学生）の参加を得ることができた。
- ・講座を受講した人材が継続的に現場に関わることで、子どもたちの関係づくりや遊びの広がりが促進されている。また、現場でのフィールドワークは、学生たちにとっても貴重な成長の場になっている。
- ・さらに、プレーワーカーが適切なフィードバックを行ったり、受講者同士の意見交換の機会を設けたりすることで、受講者の不安や悩みを軽減し、自信や成長につながっている。

#### ウ 遊びの効用について（アンケート結果より）

- ・事業の開始直後と半年後とで調査結果を比較したところ、「イライラしたりむかつく」「何もしたくない」「夜、よくねむれない」など生活や情緒に関する項目に「よくある」「時々ある」と回答する子どもの割合が減少した。
- ・保護者からは、「外遊びが増えた」「ゲームをほとんどしなくなった」「学年性別を問わず遊ぶようになった」「学校にも楽しみに行くようになった」「夜寝つきがよい」「よく夕飯を食べるようになった」といった感想が寄せられた。



## 2) 提案

### ア 人材育成・供給システムの確立と地域の大人が参加するしくみづくり

従来の大人が関わる遊びや体験活動は、子どもの目から見ると「大人からやってもらう楽しみ」と、「大人が決めたことを自分でする楽しみ」が中心であった。「遊び＝自分で決めたことを自分でする楽しみ」を子どもが実感して行動を起こすには、長い時間をかけて、場所の雰囲気づくりをしなければならない。

このような子どもたちの健全育成に効果ある遊び場づくりを行っていくためには、本報告書で述べたような「大人の関わり方」について現場スタッフが理解するとともに、子どもの豊かな遊びを支援するスキルを持った人材が着実に育成され、円滑に現場へ供給される必要がある。そのためには、「大人の関わり方」を実践的に学ぶしくみや、スキルを身につけた人材が継続的に現場に参加できるしくみを創ることが必要である。

また、遊びの意義や大人の関わり方の価値観が、保護者や地域に浸透・定着するには長い時間を要する。従って、保護者や地域の大人が継続的に参加することにより、プレーワーカーのスキルが継承されるだけではなく、学校や地域のシステムの一環として事業そのものが定着し、受け継がれるようにすることが大切である。

### イ 大人同士が集まり、人材をつなぐ場づくり

子どもの遊び場をつくと同時に、関わる大人が集まる場をつくることも大切である。集まり、意見を交換し合うことで、大人同士が互いの役割を確認できるとともに、現場全体で子どもの遊びを支えるという機運を高めることができる。

具体的には、現場責任者や見守りサポーター、プレーワーカーらによるスタッフミーティングの開催や、保護者講演会の開催等である。

さらに、現場責任者や保護者など、関わる大人たちが円滑な協力体制を築くために、今後は、情報共有の拠点としての機能や、人材どうしをつなぐパイプ役としての機能が必要となると考えられる。

### ウ 学生の参加促進とネットワーク形成

福岡市は大学の多い都市であり、教育分野を志す学生も多いことから、人材育成の対象として、特に学生の参加促進を図るべきである。

近い将来、学生が社会において子どもたちを見守る側に立った時に、より子どもたちについて理解できる親、子どもが育つ環境の大切さを理解する大人が増えることから、学生の育成は、社会・地域的観点からみてもプラスである。

学生プレーワーカーがそれぞれの現場に継続的に参加しながらも、ときに他現場の学生プレーワーカーと意見交換・情報交換をし合うことは、学生同士が互いの遊び観・子ども観を磨き合い、そこで得られた気付きを現場に還元することができる。

遊びの現場では子どもに主体性が求められるように、プレーワーカー養成においては学んでいる学生が主体的でなければならない。プレーワーカーのスキルの習得のためには、年上のプレーワーカーから手取り足取り教えてもらうだけでなく、自らが考え、同世代とディスカッションし、現場に出て学ぶ、つまり主体的に学んで行く必要がある。学生の主体性の尊重、そしてモチベーションの維持・促進のためにも、学生を軸においたネットワークの構築が大切である。

## 參考資料