

子どもの外遊びを促すための取り組み

東京都市大学人間科学部児童学科 3年 相談援助・社会福祉研究室

有馬 百香、加畑 菜々華、中野 彩香、松田 実華

(外遊び、ワイルドアイズ)

1. 目的

今回の調査研究の目的は、ワイルドアイズをはじめとして最新の資料や統計を用いながら、子どもが外遊びに対して意欲的になれるような取り組みについて考察することである。

私たちは大学の授業で外遊びの重要性を学んだが、その一方で、近年では子どもの外遊びの機会の減少が子どもの発達における課題の一つとなっている。私たちは、その原因として共働き家庭の増加やSNSの普及等があると考えたが、その中でも今回は、SNSに焦点を置いて調査研究を行った。それは、SNSの普及が、子どもの睡眠不足や活動量の低下に影響を及ぼしており、将来的な生活習慣病や骨粗しょう症等の発症と関連していると考えられるからである。

2. 実践内容

先行研究や文献、資料、インターネット検索による考察を行った。

3. 結果

先行研究を調査した結果、外遊びをする時間が減少している主な原因として、ゲームやSNSに費やしている時間が増加していることが分かった。また、子どもが希望する時間の使い方に関しても同様の傾向があることが分かった。これらのことより、子どもの関心が外遊びではなくゲームやSNSに向かっていることが明らかとなり、同時に子どもたちの外遊びへの意欲も削がれていることが考えられた。

調査研究を進めていくプロセスの中で、ニュージーランドの「ワイルドアイズ」という興味深いプログラムに出会った。このプログラムは、子どもが外遊びに対して意欲的になれるよう援助するというものである。したがって、子どもへの外遊びへの意欲を高めるための有効な方法のひとつとして、ワイルドアイズの活動の詳細を調査し、それをもとに提案を行った。



4. 考察と今後の課題

ワイルドアイズは、ミッションと呼ばれるアクティビティに挑戦するかたちになっており、子どもがゲーム感覚で自ら学ぶことを楽しんだり、知ろうとしたりすることができるようになっている。また、そのメリットとして、「現地と SNS の両方で人とのかかわりが増えること」、「ミッションをクリアすることで周囲から褒められる経験をするすることで自己肯定感の向上に繋がること」、「自然が身近に感じられ、外遊びをしようとなること」の3点があり、これらの視点はとても重要であると考えられた。従って、単に SNS やゲームを否定するのではなく、むしろこれらのメリットやその特性を活用することで外遊びを促すことはできないかという視点をもとに提案を行った。具体的には、子どもの外遊びに対する意欲向上のために、日本の自然環境に合ったゲームを作成することを考えた。



<助言者コメント>

樋口 美津子（子どもの生活研究所めばえ学園長）

.....

昨年の学会でも、公園遊びが少なくなったことから「公園の魅力を考える」とのテーマで、学生達の発表がありました。スマートフォンやゲームなどの電子機器が発達し、家の中の遊びで満足する子どもが多くなってきたことが示唆されていました。

今回の「子どもの外遊びを促すための取り組み」についての考察は、まさにゲームや SNS に費やす時間が増加している子ども達に、外遊びへの意欲をどのように持ってもらおうかという取り組みへの提案が出されていました。もちろんゲームや SNS の全てを否定するものではありません。子ども達の興味や関心を広げる一つのツールです。しかし、幼児期の育ちの中で人と関わる力を育てるための活動として外遊びは必要です。体を動かす遊びには多様な動きが含まれます。そこには友達とアイデアを出し合い、想像力や満足感、達成感、自己コントロールの力も育ちます。そして自然を感じ季節を感じる中に人の生活があることを知っていきます。そのような活動の積み重ねが、人と関わる力、生きていく力を育てていくのだと思います。小さい頃からいろいろな感覚を働かせていくことが子どもの感性を育むのです。

学生から紹介のあった「ワイルドアイズ」のプログラムは、非常に面白く興味深いものだと思います。子ども達がおのずと自然・環境・科学分野に目を向け学び取れるようになっており、それは培った経験や喜びを経て、子ども達に大切な自然を感じ、守ろうとする気持ちを起こさせるものでもあります。今の時代にあった子ども達の外遊びの新しい形、スタイルなのかも知れません。

今後も多様な外遊びの形を提案してほしいと思いますし、学生達が考え啓発を行う活動の取り組みは、子ども達の今後の生活にまた新しい風を吹かせるのではないのでしょうか。そして柔軟に豊かな生活を作ることに繋がってほしいと思います。