

東京学芸大学との  
共同研究で生まれた

# 遊びの発明プログラム



「遊びの発明」をキーワードに、  
テーマに子どもが自ら考え、相談し、  
遊びを発明していくプロセスによって  
自己有用感を養うことを目的としたプログラムです。  
発明した遊びはアフタースクール内で  
共有します。流行の遊びとなるかもしれません。

## 自己有用感とは

自分が大切な存在であるということと人との関わりの中で  
認識すること。自己有用感が高まることによって、集団の  
一員としての自信や誇りの獲得、問題行動の減少といった  
効果が期待されます。

## プログラム内容(例)



時間	内容
0:00	集合・挨拶
0:05	フープを使って遊ぶ フープを2本使って遊ぶ
0:15	遊びの発表・共有・記録 「あっ!いいこと考えちゃった!」誘発タイム
0:25	フープ2本+αで遊びの発明
0:35	発明した遊びの発表・共有・記録 本日のふりかえり
0:45	終了



## 遊び発明の天才に寄り添うプログラム

子どもは、好奇心と行動力に満ちている。小さな隙間があれば、大きさを自分の体で確認する。  
ぴかっと光った石は、ポケットに入れる。動く虫には、吸い寄せられる。  
そんな彼らは、なんでも遊びにする、どこでも遊ぶ。遊び発明の天才だ。  
この遊びを発明できる能力、走ることをゲームに進化させる発想、  
そんな当たり前にあった能力が消えかかっているのではないのでしょうか。使わない能力は、消えていきます。  
私たちが携帯電話を持ったころから、電話番号を記憶する能力が無くなりました。  
不要だからなくなる、自然の摂理として良いのでしょうか。  
おもちゃ、ゲームに代表されるように、遊びが与えられるものとなったとき、  
遊びを生み出す能力は減退します。

私たちは、子どもの「アッ!いいこと考えた!」の能力をもっと引き出すために共同研究を通して、  
遊び発明のプログラムを練り上げました。教育の中の「教える」ではなく「育む」を中心にしたプログラムです。  
「育む」には待つ時間も長く、時間がかかります(個人差があります)。  
しかし、「アッ!いいこと考えた!」の能力を着実に育むことが、チャレンジする力、  
へこたれない力(レジリエンス力)を獲得することにつながります。  
自分のチャレンジ心で未来は、面白くもなり、大きく広がります。  
「ひとりでも多くの子どもに、面白い未来を届けたい。」  
じっくりと子どもの行動に寄り添って、成長を見守っていきます。

## プログラム監修

てつや えつろう  
鉄矢 悦朗



東京学芸大学 教授(教育学部)。NPO東京学芸大こども未来研究所副理事長。一級建築士。専門は立体・空間デザイン、デザイン教育。鉄矢悦朗建築事務所から2002年東京学芸大学へ転じ、現在に至る。NPOのモットーである「あそびは最高の学び」に出会い、教育・研究活動をさらに面白く深めている。