



C O N T E N T S



子どもは 「心と体」で 遊ぶ

Children Play with their Minds and Bodies

麻生 武 × 斎藤 孝 × 小林 登

A Dialog between Takeshi Asao, Takashi Saito, and Noboru Kobayashi

CRN2001年度の Child Ecology Research in FY2001 チャイルド・エコロジー研究

スレイフル研究の報告

1

プレイフルを仮説にして

Researching Playfulness 1

Playful as a Research Hypothesis

スレイフル研究の報告

2

研究拠点「ながやまチーきち」

Researching Playfulness 2

Nagayama-chikichi as a Research Base

スレイフル研究の報告

3

プレイショップの試み

Researching Playfulness 3

Playshop

CRN実践保育研修会 - 1 -

「保育の質を考える」心とからだを育む視点から

Child Care Training Seminars

Quality Day Care for the Development of the Mind and Body

CRNグローバル・ネットワーキング

CRN GLOBAL NETWORKING

ウェブサイトのご紹介

Introduction to the Website

これからのCRN 2002年度の活動予定

Research Plans for FY2002



も

CRN
YEAR
BOOK

Annual Report of
Child Research Net
FY2001

◀

2002

じ

2

10

12

14

16

18

20

22

24



巻頭座談会

子どもは「心と体」で遊ぶ

Children Play with their Minds and Bodies



A Dialog between Takeshi Asao, Takashi Saito, and Noboru Kobayashi

麻生 武（奈良女子大学教授）

× 斎藤 孝（明治大学助教授）

× 小林 登（CRN所長）

つくられていく。そのような営みの結果として遊びのプログラムがあると考えればいいのではないだろうか。

麻生 私も遊びというのは根源的なものだと思います。しかし、生まれたばかりの赤ん坊が遊ぶのかというのは、なかなか難しい問題だと思います。ジャン・ピアジェという発達心理学の大御所がいましたが、彼などはあらゆる赤ちゃんの探索活動を基本的に遊びとみなすんです。ですから、例えば、指を吸う場合、どう吸えばいいかという探索的なところ——彼はアシミレーション（assimilation）同化と言いましたが——も遊び

遊びが分化してくるのは母親が子どもをあやすから

司会 子どもの遊びについて、いろいろお聞きしたいと思います。子どもにとっての遊びは栄養や睡眠と同じぐらい根源的な活動と考えていいのでしょうか。

小林 遊びの原点は、真似だ

であると考えていました。でも、そうするとすべての探索的な活動が遊びになり、遊びが偏在してしまう。赤ん坊が外界に好奇心を向ける活動がすべて遊びかというところ、そうは思えないわけです。

出したりすると、赤ん坊がそれに呼応して「きゅっきゅっ」と笑ったりするような時ですね。そういう楽しい意識がなければ、遊びとは言えないと思うのです。赤ん坊は母子関係のなかで育ちますが、たんに母親に世話されるだけではなく、あやされるような関係でないと遊んでいるとは言えないような気がします。

小林 母親が子どもをあやすような行動は、霊長類の母親が何かを教えている学びの営みとも考えられませんか。現象としては遊びとして区別できても、脳の機能としては、その他の探索活動とほとんど変わらないものを使っているような気がするんです。

はずせないと思います。子どもと遊んでいる母親は、子どもをきちんと育てるためにとか、賢くするために遊んでいるのではなくて、おもしろいから赤ん坊をからかっているに過ぎないわけですね。例えば、フェイントをかけたたりして、子どもの予想をずらしていく。それが子どもにとっては結果的に知的なんですね。相手を出し抜くことを教えていたり、知的に頭を使わせていたりするのです。

麻生 武（あさお・たけし）
奈良女子大学文学部教授、奈良女子大学文学部附属幼稚園園長。専門は発達心理学。幼児の遊びや想像力についての研究者であり、プレイセラピストとして自閉症児の発達をサポートする活動も行っている。身ぶりからいけば、（新曜社）『ファンタジーと現実』（金子書房）『子どもと夢』（岩波書店）『遊びとこころ』（ミネルヴァ書房）編著など。野性の教育をめざして（新曜社）編著など。

Children Play with their Minds and Bodies



Takeshi Asao

そういう意味で、遊びが子どもに対して知的な刺激を与えるのは確かです。でも、やはり遊びは学びのための学びとは違っているのではないのでしょうか。

小林 こう考えたらいいと思うんです。例えば、遊びにかかわる大脳の機能が五つ、それから学びにかかわる大脳の機能が八つあったとすると、かなりのものがオーバーラップしているのではないかと。つまり、乳幼児期にはもともと一緒だったものが、成長する過程で分化したり、組み合わせが変わったりすること、遊びと学びという活動に分かれて発展していった。関与していた大脳や身体機能はもともと共通していたのだけれど、年齢とともに遊びと学び



Children Play
with their Minds and Bodies



Takashi Saito

高藤 孝(さこう・たかし)
明治大学文学部助教授。専門は教育学・身体論。子どもの生きる力を育てる斎藤メソッドを開発、身体知をキーワードに子どもたちのワークショップを続ける。『声に出して読みたい日本語』(草思社)はベストセラー。『自然体のつくり方』(太郎次郎社)、『できる人』は子どもが読むのが(ちくま新書)、『そのまに伝えたい』(三つの力)、『ZENZEN(ズンズン)』(なな)

小林 制限をつけるということ
いれば、動きは自然に出てくる。逆にそこを一度失ってしまつとなかなか出てこない。相撲という文化的な制限の仕方がなくなれば、相撲の動きはなくなるわけです。日本人はするように遊びの世界が大きく変化したことによりかなり無頓着というが、無関心だと思つてですね。

斎藤 大人はある時期、当然関わっていたと思うんです。子ども発祥のものはあるかもしれないけれども、先ほど麻生先生がおっしゃったように、これを遊びなんだというとならえ方自体を大人が教えないければわからない。何かをやっている、これは

こういう遊びなんだからと言わないと、子どもというのは本当にケンカしてしまつて、遊びにのみ込まれてしまう。
小林 だから、長い歴史のなかで大人が遊びを考案するときには、意識するしないは別問題として、子どもたちに何かを教えるよつと思つたのではないかと、私は思っているんだけどね。

麻生 その教えようとしたのは
内容や教訓というよりも、これは遊びだというメタ的なレトリックみたいなものですよね。例えば、大人が「遊んでないで、ちゃんとお片づけしなさいよ」と言うから、遊びが遊びになるという部分がある。「塀の上で遊んでないで」と言うから、塀に登ることが遊びになる。だから、それは遊びなんだというレトリックを張るのはすごく重要なことだろうと思うんです。

そして、遊びだというレトリックを張るときに、斎藤先生が言われた継承性というが、これは遊びだという文化的なレトリックがあつて、それが豊かである方が遊ぶチャンスがあるというか、遊びとみなされやすいんです。そうではないもの、そこで生成していくようなものもある。

このペイトソンの考え方を発展させて、大人と子どもの関係にも当てはめることが出来ます。哺乳類というのは、成体である親が幼体である子どもに対して一般に攻撃性や本気を抑制した行動をとります。例えば、我々だって三歳の子とじゃあ、次はおじさん、何を出そうか

司会 遊びについて最初からかなり核心をついた話になりましたが、発生的な視点からだけではなく、遊びには文化的な継承という側面もありますね。
斎藤 ある時代まではこれが明確に遊びだったというものがありません。例えば相撲がそうです。相撲が遊びだった時代というのはついこの間までありません。

なかつ、そこから飛び降りるといつのも遊びです。でも、これは結構痛い。痛いけれども、ゆっくりたりたりながら降りるといつのはイモくさいわけですね。思い切って飛び降りることができるといつのが一つの張りであつて、緊張感を催させる。そういう踏み越える勇気みたいな遊びなんです。

模倣というのはやっていることを直接真似するというのももちろんあります。例えば相撲の形、技自体を真似する。でも、その技や動きが出てくる構造の方、制限の方が維持されて

な。パーを出すよ。パーを出すけど、いいかな」と言いながら、向こうがグーを出すよ、「あ、勝っちゃった」などとおどけてみせる。そういう形で遊ぶわけです。三歳の子と本気でじゃあけんをする大人はいない。
大人は子どもに対する時に本気ではない。この態度がまさにペイトソンの言う「This is a play」ということだと思うんです。哺乳類は幼体である幼いものに接する時に、本気で怒らない。本気で何事もしない。そこには必ず緩和した楽しい雰囲気と「本気じゃないよ」というようなメッセージが入っている。そのようなプレイフルな態度が、やはり遊びの原点だろうと思うのです。

遊ぶ態度を伝えていく文化としての型の継承
遊ぶ態度を伝えていく文化としての型の継承

他にも、例えば棒を持って走るといつ子が昔は多かったんですね。棒を持って走るだけでもおもしろいんですよ。あれは要するに自分の身体が拡大したようなもので、急に強くなったような気になるからなのです。それで、走り回る。しかし、そういう単純な行為ももう遊びとしては成立していない。

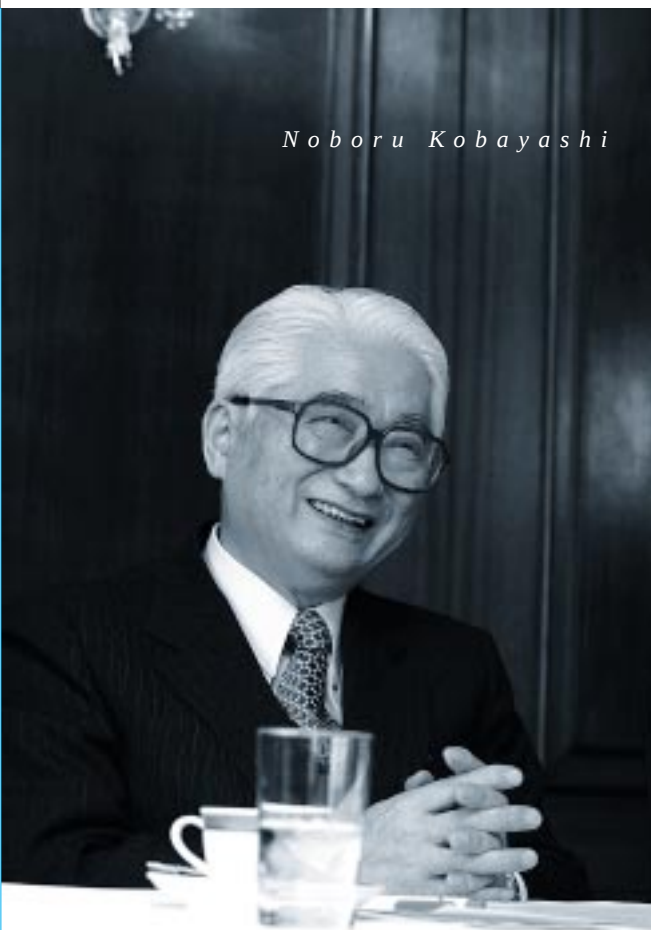
あるいは高いところに登つて話をするといつこともそうです。昔の男の子はよくブロック塀の上とか屋根の上とかに登っていましたよね。ただ話をするのは遊びではありませんが、高いところで話をするだけでも遊びなんです。

では、その遊びの制限の仕方を個人が生み出せるかという、大変なコツが要る。だから遊びに伝承があるんです。歴史のなかで練られてきたものを継承していく。それが一つの遊びの型です。

模倣というのはやっていることを直接真似するというのももちろんあります。例えば相撲の形、技自体を真似する。でも、その技や動きが出てくる構造の方、制限の方が維持されて



斎藤メソッドの呼吸法を行う子どもたち
Children practicing Saito's breathing method.
photo / 鈴木康弘 / YASUHIRO SUZUKI



Noboru Kobayashi

小林 豊（こばやし・ゆたか）
小児科医。C.R.N.所長。甲南女子大学国際子ども学研究センター所長。
東京大学名誉教授。医学博士。母子の動きの同調を「ミュータ解析した
母子相互作用の研究者」として知られる。『ムーブ・サイエンス』（中山
書店）『子ども学』（日本評論社）『育（育て）のふれあいの子育』（風潮
社）など。

るでしょうけれども……。

斎藤 遊びを活動のジャンルとして考えるやり方もあるけれども、質として考えるやり方もあると思います。例えば新聞の広告の折り込み作業がありますが、あれは典型的なワークですよ。つまらないと言えはつまらない。ところが、私は経験があるんですが、採点などと同じで、何人かでやっている、ある時から遊び化するということが起こるんです。ある種のリズムができてきて、流れがよくなってくると、爽快感があるんです。かなり劇的に労働から遊びに変わる。そういう質の変化するポイントというのがあるんです。

先ほど麻生先生が言われた、自分の活動に対してどういう態度をとるかという点から言えば、この活動を仕事だと思ってしまうような、べたつと張りついた態度をとるのではなくて、そこから身を引き離してそれを楽しむという態度をとる。それは大人がある程度教えているんだと思うんですが、そうすると苦しい労働のなかにも余裕が持てるというか、間を持たせることができる。これが一つの生きる知恵として、遊びのなかに入っていると思います。

子どもにふさわしい エネルギーの燃焼を

小林 現代の子どものための遊びは、漫画やアニメを見たりというような、活動量の少ないものが多いですよ。体を動かして駆け回ったりはね回ったりするような遊びはほとんど失われている。頭のなかだけで完結しているものが多い。知性や想像力も大切なだけけど、もっと素直に生命力を燃焼させる遊びがあるべきだと思っんですが、

斎藤 子どもも大人ですが、一番困るのはエネルギーがあまり余っていることだと思っんです。

今の子どもを見ていますと、エネルギーを使い果たして眠るということが非常に少ないと思っんです。例えば、うちにも小学校二年生と五年生がいるんですけど、ある日僕が帰ったら家の外に出されているので、「何やってんだ」と言ったら、「ケンカしたから、入れてもらえない」という。ポーツと突っ立っているから、「おまえら、しょうがないな」と言っって、ちよつと走らせたんですよ。さすがに走り終わると疲れ果てて、風呂へ入って寝てしまった。もうケンカする気力もないわけです。

要するにあれくらいの子どもの

というのは、毎日その日もらったエネルギーを使い果たして寝るのが心身ともにちょうどいい動物というか、生き物なんですよ。昔の子どもは、ご飯も食べずに疲れ果てて寝てしまっということがよくありましたよね。お風呂にも入らずに、ばつたり寝てしまっ。あの種の寝方をする小学生がすごく減ったんですよ。これはかなりかわいそうなことです。エネルギーを出し切り、ぶつ倒れて泥のように眠ることの心地よさを知らないのですから。

TVゲームというのは、体全部が疲れるわけじゃない。脳は興奮していて、視神経と指の先だけは使っているけれども、全身の適度な疲労感がない。全身がバランスよく疲れるというのはかなり重要だと思っんです。僕はどちらかというとそのための方法は何でもいい、きちん疲れ果てて眠るなら、創造的な遊びでなくても、荷物運びでもいいという考えなんです。

麻生 うちの息子は小学校時代、穴掘りが大好きでした。とにかく穴を掘る。山道の真ん中に一メートルぐらいの穴を掘る。これは夜中に落ちて危ないからと言っって埋めに行ったことがあるんですけどね（笑）。

限られた都会の自然を 興行き感のある環境に

小林 今の子どもたちはとにかく情報に囲まれていますね。それも実感のないバーチャルなものばかり。私なんか子どもの頃、杉並のはずれに住んでいたのですが、善福寺川という川が流れていて、そこで泳ぐタナゴを見て、胸をときめかせていた

斎藤 考えようによっては最悪の労働ですよ。何の役にも立たない。だけでも、それが遊びになるんですよ。エネルギーの燃焼感というのは人間にとっですごく基本的な快感だと思っんです。

小林 私の言い方だと、エネルギーの燃焼感というのは心と体のプログラムをフル回転させる営みです。だから、息子さんが走る時には、ゲームをやっている時の脳のプログラムは使わなければいけません、体をちゃんと動かすために恐らく別の脳のプログラムを一生懸命働かせていると思っんです。それと同時に、体も動いている。そうすると、そこで生命の感動というようなものを体験する。それが眠りにもいいのではないかと思っんですね。

斎藤 眠るためにはやっぱり疲れていないといけないですよ。ね。大脳の情報だけで興奮している楽しさじゃなくて、もっと体全体のリズムとがテンポとが……。

小林 走るなんていうのはまさにリズムだと思っますよね。私自身、ジョギングをやった時に、こんな楽しいことがあるのかと思っったもの。それはタツタツタツと走っているリズムですよ。

のだけれど、そんなもの今はなくなっている。

子どもは自然のなかで遊ぶということが非常に重要です。しかし、奈良あたりだったらまだスペースがあるかもしれないけれども、東京にはない。住宅が過密している環境ではそういうものがだんだんなくなっってしまうというわけだから、そういう時代に子どもたちにどのような遊びを提供するかということですよ。

麻生 今でも幼稚園で一番いい遊び場所は砂場なんですよ。砂場は、子どもが解放される場所なんです。砂場では、みんなひたむきに穴を掘っていますよね。それで山をつくったり、トンネルを掘ったりする。子どもはだんご遊びも本当に好きで、あれをやると、みんな顔つきがよくなる（笑）。砂場というのは、非常に単純なんだけれども、土の興行きと素材の可能性みたいなものを味わっていきけるし、また、そのなかに自分のスキルの発見もあるというふうな、いろんな遊びや学びがあるんです。やはり、興行き感のある環境をどういっぐあいに子どもに与えていくかということですよ。



Children Play with their Minds and Bodies

This is a summary of a dialog between Takeshi Asao, professor of developmental psychology at Nara Women's University, Takashi Saito, assistant professor of pedagogy at Meiji University, and Noboru Kobayashi, M.D., director of CRN.

As concepts, learning and play are often discussed in opposition to each other although this sort of distinction does not exist for infants.

Nevertheless, in child rearing, adults give children signals that distinguish between a serious interaction and one with a playful intent. The language and attitude of adults also indicate that something is "play, not real." Both human and apes do this, and it may even be considered the origins of play.

Generating play also requires a certain sort of contrivance or set-up. Play that has been passed down through generations is the kind that can be easily shared with the elderly and quickly entices children. Furthermore, physical rather than verbal or visual representational activity tends to encourage play in children. In children who are absorbed in play, the programs of the mind and body operate at full capacity and ignite the energy of life.

Several reasons can be cited for the poor content of play in children in our contemporary society: less active interaction by adults with children, the decline of the traditional culture of play, the popularity of non-physical pastimes such as video games, and degradation of the natural environment. As such, adults today must restore play in its primary sense as a starting point and source of energy through active engagement with children.

Note: a complete translation of the dialog will be published in the website this summer at <www.childresearch.net>.



photo : 青木 司 / TSUKASA AOKI

ところが、そういう空間がそもそもなくなっていますよね。団地の砂場なんかは、犬や猫のおしっこ、病原菌があつて汚いから、触ったらだめだということになってきている。

斎藤 現代は自然があれば、無邪気に遊ぶという時代でさえないのかもしれない。むしろ砂場のようなコンセプトがあつた方が、遊ぶことができる。環境設定を考える時には、それにどう関わるかということも含めて考えていくべきだと思います。

そのときに手がかりになる感覚が、これは僕の趣味ですが、ギリシャ時代の元素みたいな考え方——地水火風という四つの要素だと思ふんです。「地」は、地面とか、硬いものです。あと、「水」の要素や「火」の要素、「風」の要素ですね。そういう要素が喚起するイマジネーションには非常に強いものがあつて、僕はそれが人間の生命力にかなり影響を与えていると思つてゐるんですね。幼い頃に地水火風に関わるようなことをしていますと、後年というか、大人になつてからも、かなりそれが持続的に栄養素になると思ふんです。

砂場はなぜ人氣が落ちないかというと、あれも、泥の感覚というか、素材である地と水の持つ感覚が手ざわりとして深く体にしみ込んでいつて、それが自分の生命力に必要なんだという感じを直観的に起こさせるからだと思ひますね。

麻生 大人の側に遊び精神があると、子どもにうつるんですね。自分たちの関心の所在を子どもたちに言うものだから、子どもの方もそっちの方に引つ張られていく。大人が「泥だんこできた?お母さんはまだよ」とか、そういうことを言うものだから、その遊び精神が子どもにも伝がつていく。大人の遊び心が子どもの遊び心を生むんですよ。

身近な自然にも大人の知らない世界があるのだから、大人の方にそれを探索しようとする姿勢、喜んで見ようとする姿勢があれば、子どもは必ず一緒にのぞきに來ます。大人がキヤーと言つて嫌がつてゐると、子どもも必ず怖がりしますけれどね。だから、そういう身近な自然の興行きを、大人がもっとエンジョイできるよになつたらいいだろうなと思ひます。

小林 私はやっぱり、遊びの場をどういつぶにつくるかということ、大人は真剣に考えないといけないのではないかと思ふんですね。例えば集合住宅のなかでも、小さなスペースでも

いいから子どもたちが遊べるような場をつくつてあげるといふ考え方を大人が持つ。その時には、思ひつきではなくて、学問として遊びの場をデザインするような研究をしないとけないでしょうね。

それからもう一つ、遊びの方法についてもデザインするといふ発想を持たないといけないと思ひます。CRNでは廃校になつた小学校を使つて、子どもたちを集めて遊ばせるプレイシヨップというワークシヨップをやつていますが、そういうことを通じて遊びの場と遊びの方法の両方をデザインする必要がありますね。

斎藤 僕は子どもというのは異年齢——同じ学年の子じゃなくて、ちよつと上の子がつてゐることにあこがれると思ふんです。ですから、兄弟ではない異年齢の子たちが一緒にいられる時間と空間をつくつていくことが大切だと思ひます。

ただ、現実的には兄弟が少ないので、それをやれと言つても無理なんですけど、擬似大家族をつくるのは可能です。親同士が、もちろん親戚ならいいんですが、親戚でなくてもある程度仲がいい場合には、子どもも放して遊ばせておくわけですね。そういうふうに、親の遊びに子

どもを連れ回して擬似大家族にするわけです。そこで年上の子どもたちにあこがれながら遊んで欲しいですね。

小林 我々が小学校の廃校でやつてゐるプレイシヨップもそれなんです。親子で來るけれども、それをばらばらにシャッフルして組分けする。そうすると、擬似家族ができちゃう。

麻生 小さい子どもと親の関係について考えると、単純に関われなくなつてきているというか、親が子どもに対して遊べなくなつてきていると思ひます。親の方もいろいろ情報が入つてきて、違う意味での遊びがあるから、子どもと遊ばなくてもすむんでしょう。

家のなかにさまざまな仕事があつた大家族の時代には、大人は子どもをおもしろがつてゐたのではないかと思ふんですね。子どもたちも家族にからかわれながら結構楽しんでゐたと思ふのです。そういう体験が今の子どもたちには少なくなつてゐるのではないか。そしてそれは子どもの遊ぶ力を弱めてゐるのではないかと思ひます。

斎藤 あえて子どもに仕事を頼むという手もありますね。もちろん、子どもができるような仕事ではないかもしれないけれど、そのうちのある部分につい

とつてございました。

二〇〇二年二月十九日
東京・山の上ホテルにて

CRN Research in FY2001 Child Ecology Research: Developing Models to Support Playfulness

The subject of CRN's research in child ecology is the *joie de vivre* of children. From the comprehensive and interdisciplinary perspective of *kodomogaku* or "child science," its main themes center on the emotions, sensibilities, imagination, intellectual capacities, physical capabilities, and nurturing of empathy in children.

This focus on *joie de vivre* in children does not start from observations of children as they function in their current everyday activities. We first have to know what children are like when they are full of energy and life, or in something similar to this ideal mode. We can learn this by being with children who are totally absorbed in an activity they thoroughly enjoy. CRN examines the conditions, methods, and the relationships with adults that make this possible.

Specifically, CRN attempts to gather insights and make discoveries and to stimulate the playful spirit in its workshops and events, through a process of creative exploration that includes trial and error. In fact, CRN feels that the conventional terms "learning" and "play" are insufficient. Instead, we propose the concept of "playful" in thinking about children. It describes the thrill and sheer enjoyment of being alive.

When a child stares into a bonfire, what is he or she doing? When a child squirts ketchup on an omelet and makes a picture, what sort of activity is that? Before deploying concepts like "learning" and "play," we want to focus on children's primary excitement and emotions as they occur at an undifferentiated stage.

In our workshops and activities, this may mean preparing balloons in different colors or a griddle to make some large pancakes. Playful activities are limitless.

With this approach unfettered by existing concepts, we want to create new activity spaces and imaginative experimental workshops for children, and then research and develop environmental designs, event programs, and other supportive models that will bring out playfulness in children.

As adults, we have rationalized and ordered behavior for the smooth management of society, but, in the process, it has become especially difficult for children to express *joie de vivre* to their hearts' content. That singular feeling of exhilaration that children experience in activity occurs because both the programs of the body and mind are working at full capacity. The feeling of freedom that results from unrestricted physical movement, new experiences that arise from sensory stimulation, empathy with others through communication, surprise at new and unique encounters, and the sense of accomplishment at self-expression - a mind and body that are full of these emotions is playful. Creating experimental workshops full of *joie de vivre* and supportive models is the main pillar of our child ecology research.

PLAYFUL

Child Ecology Research in FY2001

チャイルド・エコロジー研究

2001年度
CRNのテーマ

プレイフルな 支援モデルの開発

CRNがチャイルド・エコロジー研究で根本テーマとするのは、子どもの「生命力の輝き」です。子どものエネルギー的な活動を支えている情動、感性、想像力、知性、運動能力、共感性などを総合的に「子ども学」の視点から見ていきます。

子どもたちの「生命力の輝き」をとらえるには、現状があるがままの子どもたちを観察するのではなく、まず子どもが理想に近いようないきいきとした状態で活動する様子を知らなければなりません。そのためには、我を忘れて何かに没頭している子どもたち

と出会う必要があります。そのための条件や方法、大人たちの関わり方を追求していきます。具体的には遊び心を刺激するようなワークショップやイベントを繰り返しながら、試行錯誤しつつそのヒントをつかんでいこうと考えています。私たちが想定するような子どもの活動は、既存の「遊び」「や」「遊び」という言葉ではなかなか表現できません。そこで用

意された「コンセプト」が「何かにワクワク、ドキドキして夢中になれる心」「プレイフル」、すなわち生命に感動している状態です。もちろん、既存の「遊び」「や」「遊び」によっても、「プレイフル」な状況といえるはいくらでも生まれます。しかし、学びなのか、遊びなのか、そんな大人の準拠枠はすすことでもむしろ子どもの本質が見えてくるのです。

例えば、たき火の炎をつとり見つめている子どもは何をしているのでしょうか。大きな卵焼きにケチャップで絵を描いている子どもは何をしているのでしょうか。友達と押入れの中にこもってクスクス笑っている子どもは何をしているのでしょうか。プリクラでアースサインをしながら写真を撮りあっている子どもたちは何をしているのでしょうか。遊びや遊びという概念を持ち出す前のもっと未分化な子どもの原初的な感動に着目していきたいと思うのです。

そのためには、もしかしたら色とりどりの風船を用意することになるかもしれません。大きな段ボールが必要かもしれません。二段ベッドがいるかもしれません。不思議な音の出る民族楽器が欲しいのかもしれません。動物のぬいぐるみやカメラが必要かもしれません。大きなボトケーキを

焼くためのフライパンがいるかもしれません。そんなふうに既存の概念にとられない自由なアプローチで、まずは子どもたちと新しい活動空間、アイデアあふれる実験工房を作り出してみようと思っっています。そしてその上で、子どもたちがプレイフルになれるような環境デザインやイベントプログラムなどの支援モデルを研究開発することをめざしています。

私たち大人は社会をつまく管理していくために、合理化し、秩序化しています。都市空間はその典型です。子どもたちはそのような大人たちの価値観に従い社会化の道を歩んでいきます。しかし社会そのものが極度に合理化

され、秩序化されたなかで、子どもたちが思う存分「生命に感動」できるかと言えば、それは大変難しくなっています。子どもがさまざまな活動を通じて体験する独特の高揚感、子どもの心と体のプログラムがフルに活動することでもたらされるのではないのでしょうか。体を自由自在に動かすことで得られる開放感、五感の刺激から生まれる新鮮な体験、「コミュニケーションを重ねることが高まる仲間との共感、新奇なものやユニークなもの」と出会う驚き、自分のイメージを表現できたという充実感——こ

これらの感動がいばいづちた心と体が「プレイフル」なのです。そして、そのような生命の感動にあふれた実験工房や支援モデルをつくっていくのが、チャイルド・エコロジー研究のメインの柱となるのです。

支援モデル
Supportive Models

Playful as a Research Hypothesis

Child Ecology Researches the Playful Spirit

"Playful" as a Conceptual Starting Point

Children are equipped with innate programs that bring their mental and physical functions into full play. Playful is the state that describes children when their programs of the mind and body turn on and operate at full capacity, and as a concept, it is the starting point for CRN's research. We have defined the "playful spirit" as curiosity, the urge to explore, and having a positive attitude toward people and things. It is the driving force that moves children to learn and play on their own.

But to maximize their playful spirit and become playful, children need the appropriate physical environment, human interaction, and materials and media as well as activities. As practical research in these four areas, CRN designs environments, events, and activity programs and develops supportive models to realize playfulness.

Nagayama-chikichi and Playshop

CRN now conducts regular activities and workshops as a part of its research on "playful." These regular activities are held at a permanent location called Nagayama-chikichi that we opened in a closed down school building in April 2001 with the cooperation and collaboration of the Tama City Educational Committee. The term "chikichi" is a contraction of a Japanese phrase meaning "small community base" and refers to its intention to be a center for research on learning and play that is open to the community. This permanent location allows us to observe children and the changes that occur in them and their behavior on an ongoing basis and has thus provided conditions for more specific and corroborative research.

Our workshops that explore the concept "playful" are called "Playshops" and they have an important role in our research. The first workshop on this theme, held in 1999, gave birth to the concept "playful." Since its inception three years ago, we have conducted Playshops nationwide. Bringing together children and their families as well as researchers and volunteers who lead the program, Playshop also aims to benefit the community at large.

プレイフル研究 Playful Research

ながやまチーきち
地域に開かれた継続的な研究拠点

Nagayama-chikichi
Center of Research
Open to the community

プレイショップ
家族で参加するワークショップ

Playshop
Workshop for Children and Families

「ながやまチーきち」では、「プレイション」と名付けられた「ワークショップ」も行っています。最初のプレイションは一九九九年に行われ、そこで「プレイフル」というコンセプトが誕生しました。その後、東京だけではなく、奈良

二〇〇一年四月から多摩市教育委員会と協力・連携し、多摩市の旧小学校校舎を利用した「ながやまチーきち」をスタートさせました。「チーきち」とは「地域の小さな基地」という意味であり、イベント的なプログラムされた空間・場ではなく、地域に開かれた学びノ遊びの研究拠点です。これによつて子どもたちの継続的な変化を観察できるようになり、より精緻で実証的な研究の条件が整いました。

「ながやまチーきち」と「プレイション」

県吉野郡・愛知県名古屋市など、全国で活動を行い、すでに三年目を迎えています。研究拠点としての「ながやまチーきち」の誕生によつて、今までよりもさらに頻繁にプレイションやイベントを開催する機会が増えました。プレイションは子どもだけではなく、家族で参加するワークショップであり、指導に当たる研究者や協力者としてのボランティアも含めて、地域のコミュニティにも影響を与えていくことを目指しています。



PLAYFUL

プレイフル研究の報告

プレイフルを仮説にして

チャイルド・エコロジー研究の 実践活動としてのプレイフル研究

その具体的な考え方や活動について
ご紹介していきます。

研究仮説
「プレイフル」という概念

子どもは心身の機能を発揮させるプログラムを持っています。そのプログラムにスイッチが入ってフル回転した状態を、CRNは「プレイフル」という概念で仮説づけました。つまり、子どもが何かに夢中になり、「トキドキ・ワクワク」生じるような「いい状態」の状態のことです。さらに、そのような状態をもたらす感覚、感情、思い、好奇心や探究心、周囲への思いやり、人やモノに関わる前向きな姿勢といった心のあり方を、「プレイフル・スピリット」と定義しました。これは子どもが自発的に学びノ遊びに向かう「エンジン」の役割を担うと考えられます。

「プレイフル・スピリット」を発揮して、子どもたちが「プレイフル」な状態になるには、それにふさわしい 物理的環境 人的環境 道具やメディアの環境 プログラムなどが用意されなければなりません。その四つの観点から環境デザインやイベント・プログラムを実践研究し、最終的には「プレイフル」を実現するための支援モデルを開発していくというのが、プレイフル研究の課題です。

プレイフル
Playful

道具・メディアの環境
Material and Media

プレイフル・スピリット
Playful Spirit

物理的環境
Physical Environment

人的環境
Human Interaction

プレイフル・プログラム
Playful Program

Nagayama-chikichi as a Research Base

Small Community Base - Creating a comfortable place for children

Achievements

CRN has already conducted several programs on a trial basis to create environments where children can come together to play and learn on their own.

These experimental programs make use of a wide range of materials from digital media and computers to analog items from nature and the everyday life. They yield data on what sort of environments and conditions attract children and promote the ability to learn and play on their own. The ultimate aim of Nagayama-chikichi is to gain acceptance from local residents as a space where children and others from the community can always interact in a playful environment.

Everyday Activities

Nagayama-chikichi is open to children two days a week, on Friday and Saturday. They are free to draw pictures on the walls that are covered with paper, play with digital cameras and computers, post their work on the website, and record and edit their work on video. The space lets children follow their instinct for discovery and play and even participate in its operation.

Mini-events

Nagayama-chikichi began holding small events once a month in September 2001, starting with a treasure hunt. This was followed by "Sound Collage" in October under the direction of Yuko Osada, music producer, in which children created their own instruments from available materials and enjoyed the new sounds.

「ながやまチーきち」が子どもに開放されているのは、金曜日と土曜日の週二日間です。

例えば、壁一面に貼られた模造紙に自由に絵を描いたり、身近な材料で工作をしたりします。また、デジタルカメラやパソコンを使い、ウェブ上で作品を公開したり、ビデオ編集を行ったりすることもできます。また、ボランティアとの遊びや仲間同士の基地づくりなど、子どもたち自身がやりたいことを提案し、場の運営に積極的に参加することもできます。

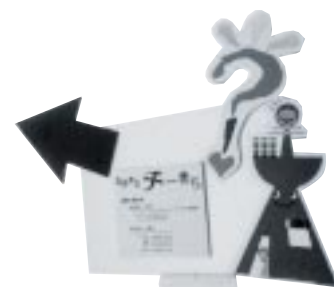
日常の活動

「ながやまチーきち」では、二〇〇一年九月より、月に一回ミニイベントを開催しています。これは子どもへの対応のあり方を考えたり、今後の遊びデザインのヒントを見つけるために行っています。主にボランティアスタッフも、子どもも参加できるものです。

九月には「宝探し」をしました。二つのチームに分かれて、旧東永山小学校周辺の戸外に隠した宝を探すものでした。飛び入りで参加した数人の子ともも交え、町の中を探索しました。十月にはサウンド・プロジェクター長田有子氏の指導のもと「サウンド・ミュージック」を行いました。身近にある素材を使って自分だけの楽器を作り、その音を楽しむというものでした。

こうしたミニイベントはボランティアスタッフや子どもたちの「こんなことをやりたい」という声から生まれ、運営されていきます。

運営内容は二〇〇一年度のもので、



プレイフル研究の報告

研究拠点「ながやまチーきち」

「地域の小さな基地」
子どもの居場所づくりをめざして

具体的な目標到達点

この実験場の運営においては、地域との連携と、研究者や社会人・大学生ボランティアなど、さまざまな人の自由な参加を目指しています。

子どもたちが自主的に集まってくる空間、子どもたちの自主的な「考える力」や「学ぶ力」を育てる空間を創造するための実験を、これまで複数回実施し、今後も活動を続けていきます。

また、この場「ながやまチーきち」からインターネットを使って国内外に発信をし、子どもを含めたこの場のメディア発信能力を高めていくとしています。

実験では、パソコンなどのデジタルメディアから、自然のものや日常的な物品などのアナログ素材を自由に自在に活用し、子どもたちが

遊びを創造する様子や、子どもたちが自主的に集まってくる様子を記録し、その内容を分析・研究しています。

それにより、子どもたちが自主的に集まってくる空間に必要な要件(条件)を明らかにし、子どもたちの自主的な「考える力」や「学ぶ力」を育てる空間に必要な要件(条件)を明らかにします。

最終的には、子どもたちを中心とした人々が集まる常設の場として、旧東永山小学校の場が認知されることをめざします。

ミニイベント

運営方法

オープン日時

毎週金曜日午後三時～五時、土曜日午後一時半～四時

場所

旧東永山小学校 図書室
視聴覚室

対象

小学一年～三年生中心(保護者や異学年を含むこともある)。徒歩もしくは自転車数十分圏内に住む子どもを対象とし、最終的には多摩市全域を対象とします。

スタッフ

常時二～四名のスタッフ管理のもと、ボランティアが子どもをサポートします。

Playshop in FY2001

Four Playshops were held from June 2001 to March 2002 at Nagayama-chikichi, the new base for research activities. Children and their parents were placed in separate groups so they could interact independently and enjoy activities with other participants.

June Relations between living things

Theme: Links
Contents: The Evolution Game, Becoming Human Magnets

July Wishing on a Star

Theme: Linking and Sticking
Contents: The Growing Game, Bamboo Dance, creating and performing steps

August Cicada Adventure

Theme: Sticking and Linking
Contents: Five-color Magnet Man, Cicada Growth

December Winter Story

Theme: Playful Story-making
Contents: Spontaneous Story-making with Photographs, Narration, and Sound

Playshop Observation

Playshops held in FY2001 were observed by developmental psychologists who studied the children's behavior in terms of concentration, gestures, speaking and vocalization, interaction, and their attitudes from the perspective of activity recall, enjoyment, and affinity with volunteers. The observation and analysis have provided interesting insights into children in a playful and excited state, what sort of activities promote this state, patterns in playful activity, and how children's abilities change when they become playful. The findings are then reflected in the regular playful programs at Nagayama-chikichi.

August

8月 (プレイフルマジック
セミの冒険)

テーマ くつつく・つながる

参加者 小学1年～3年生10人と
その保護者

実施内容 テーマ1では5色マグネットマンにみんなでくつつき、最後には自然に疑似家族のグループ分けができました。テーマ2では「セミの成長」で7年間を土の中で過ごすセミの命の尊さを体験し、「セミの冒険」で校庭から体育館まで、校舎全体をオリエンテーリングしながら、羽の装飾素材を獲得しました。VTRで一日を振り返り、最後に一日の思い出を書いた紙をセミの木に貼りました。

December

12月 (ふゆものがたり)

テーマ プレイフル・ストーリーをつくろう

参加者 小学1年～3年生7名と
その保護者

実施内容 写真にナレーションやセリフや効果音をつけて、即興でサンタクロースをめぐるストーリーを作りました。できたストーリーをスライドにして発表し、サンタクロースにプレゼントしました。その後に、一日をVTRで振り返り、クリスマスツリーに願い事を書きました。

プレイショップでの 観察

二〇〇一年度のプレイショップには、発達心理学者による調査チームが入り、子どもの行動を観察しました。子どもの行動面を集中度、動作、発話発声、他者との接触という観点から、また認識面を活動の記憶、楽しさ、ボランティアとの親和性という観点からとらえ、分析しました。

この調査をもとに、「子どもがドキドキ・ワクワクと楽しい」状態とは、どのような活動によってもたらされるのか、またそのプレイフルな状態とは、どのようなパターンで見られるものなのか。また、プレイフルになることで、子どもの能力がどのように変化するのかなど、興味深い考察が行われています。このような考察の結果は、今後のプレイショップや常設の場での活動に生かされていきます。

July

7月 (プレイフルマジック
星に願いを)

テーマ つながる・くつつく

参加者 小学1年～3年生10人と
その保護者

実施内容 テーマ1「生き物すくすくゲーム」では、まず蝶の一生をVTRで紹介。そして蝶の羽化までの動作をまねました。青虫や蝶のエサとして集めた工作素材で、家族ボードに蝶の住む家を製作しました。テーマ2では「バンブーダンス」でステップの創作と発表をして盛り上がり、「マグネットマン」というワークではみんながくつつきました。VTRで振り返り、七夕にちなんで願いを書いた短冊を笹に結びました。

PLAYFUL プレイフル研究の報告 プレイショップの試み

June

6月 (プレイフルマジック
生き物のつながり)

テーマ つながり

参加者 小学1年～3年生10人と
その保護者

実施内容 テーマ1の「進化ゲーム」ではミズから象になりきって、食べ物探しを行いました。得た食材(折り紙やヒモなど工作素材)を使って、家族ごとに食事をボードにデザインし、食べ物が消化されるまでを表現し、生命活動の基本を理解しました。テーマ2ではマグネットで人と人とがくつつくことを体験。自由時間の後、VTRで一日を振り返り、最後に思い出を書いた紙をツリーに貼りました。

二〇〇一年度の
プレイショップ

研究拠点となった「ながやまチキチ」を利用して、二〇〇一年の六月から四回にわたってプレイショップを実施しました。プレイショップでは参加する親子が別々に疑似家族にグループ分けされて、さまざまな活動を楽しみます。

Quality Day Care for the Development of the Mind and Body

We know that emotional and physical development in children are closely related. Physical aptitude is not just an indication of how healthy the body is, but also a barometer of the emotional health. Unfortunately, children today tend to be exposed to highly artificial and stressful environments that do not allow them to grow in an expansive manner. Focusing on the connection between emotions and physical exercise, we explore models that foster and support a healthy mind and body.

Exercise Programs for Young Children

CRN sponsored a training seminar for child care providers on the thirteenth floor of the Tokyo Head Office of Benesse Corporation on January 19, 2002. In the seminar entitled "Thinking about the Quality of Day Care for the Development of the Mind and Body", Akitaka Yanagisawa, professor of Early Childhood Education, Matsumoto Junior College, gave a presentation of his exercise programs developed for small children and conducted practical training for child care providers.

Professor Yanagisawa's research group has developed an exercise program for child care centers that not only aims to compensate for the lack of physical exercise in the daily life of children today, but also supports emotional development by helping children learn to control their emotions. The program incorporates mimicking play that even appeals to children who dislike physical exercise. Designed to be introduced in progressive stages, the exercises provide a sense of achievement and satisfaction. While most exercise programs tend to be general movements to be practiced and remembered by the entire body, this program strengthens each part for a particular purpose and then combines the movements to enhance motor ability in children without undue exertion.

マットでの実技演習
Exercise using athletic mats



運動指導にありがちな、ともかく実践させて体に覚えさせるというやり方ではなく、一つひとつの課題についてどんな部位を鍛えどんな運動能力を伸ばすのかが納得のいく形で示されます。そしてそれらが統合されて無理なく子どもたちの運動能力を高める仕組みになっています。

当日は、小児科医である小林登氏（CRN所長）と巷野悟郎氏（日本保育園保健協議会会長）の挨拶で始まりました。午前中は、保育をめぐる、小林所長の「子ども学」の視点からの講演、柳澤教授の幼児運動学の視点からの講演が行われました。午後は「運動保育援助プログラム」の実技演習、その後に参加者のグループディスカッションが行われ、最後にまとめとしてベネッセ教育研究所顧問の磯部頼子氏の司会により総合討論が行われました。



柳澤秋孝教授
Akitaka Yanagisawa

保育現場では子どもたちを喜ばせようとする気持ちからさまざまなメニューを用意し、内容を広げていきがちです。しかし、それでは複雑な運動を可能にしていく運動経験の深化にはつながりません。柳澤教授のプログラムは、そのような保育士の方々の迷いを含んだ試行錯誤に方向と確信を与える内容でした。チャイルド・エロイという観点からも大変貴重な実践研修会となりました。

CRN実践保育研修会 -1-

「保育の質を考える」 心とからだを育む視点から

子どもの心の発達と体の発達は、密接に関わっていることがわかってきました。運動経験の豊かさ貧しさは、体の健やかさだけではなく、心の健やかさのバロメーターでもあるのです。しかし、現在の子どもたちは自然な環境の中で、のびのびと成長できる状況にはありません。CRNでは感性と運動に着目し、そのような子どもたちが、心と体の健全なバランスをはかれるよう、さまざまな支援モデルを模索しています。

実践で学ぶ 幼児の運動プログラム

二〇〇二年一月十九日（土）、ベネッセコパレーション東京本部ビルの十三階大ホールでCRN主催による実践保育研修会が開催されました。タイトルは「保育の質を考える」心とからだを育む視点から。松本短期大学幼児教育学科教授の柳澤秋孝氏を講師に迎えて、保育現場で働く保育士の方々とともに、運動保育援助プログラム」の実技講習を交えた研修会を行いました。

柳澤教授のご専門は幼児運動学。二十五年間におよぶ継続研究を行い、三千名以上の幼児に運動遊びを直接指導してきました。

柳澤教授が開発した「運動保育援助プログラム」とは、子どもが感情を抑制できるようになる



運動保育援助プログラムの実技演習
Demonstrating exercise programs for child care centers

など、子どもの心の成長を意識したもので、現代の子どもたちに不足しがちな身体運動を補つための運動プログラムです。運動の嫌いな子どもでも楽しめるように、「ごっこ遊び」などの形を多く取り入れ、段階を追っていくことで達成感や満足感が味わえるような工夫が盛り込まれています。

Hillel Weintraub

ヒレル・ワイントラウブ
Japan / 日本

Director of Center for Communication Design / Professor of Media Architecture, Future University - Hakodate
はこだて未来大学、システム情報科学部教授 / コミュニケーションデザインセンター所長

Over the past few years I have been fortunate in finding that CRN is willing to be an ear for gathering information and a mouth for expressing support for playful and meaningful learning experiences. This has come about through their support of "playshops" and also through their homepage at www.childresearch.net. During this time, myself, my students, and my colleagues have found a way to express what is in our hearts and minds about humans living and learning together. I want CRN to continue their support of such necessary work for young people by bringing teachers, students and family members of all ages together! I would like to work with CRN to develop new uses of technology, not to develop distant communication (tele-vision, tele-phone, tele-communication), but to create ways that people can come together closely, in face-to-face contact with other people, something very necessary to live a warm and fruitful life.

私は数年来にわたってCRNが情報を集める耳となり、遊びと有意義な学びの支持を発信する口となっていてくれることをうれしく思っています。これは彼らのプレイショップへのサポート、そしてホームページを通じてなされています。この期間、私自身、そして私の生徒、同僚も、人間の生活について心の中にあることを表現する方法を見つけ、一緒に学びました。私はCRNに若者達に必要なそのような仕事のサポートを、教師、生徒、家族すべての世代の人みんなと一緒に参加することによって続けて欲しいと思います。

私はCRNと遠距離コミュニケーション(テレビ、電話、テレコミュニケーション)ではなく、人々がほかの人と直接面と向かって一緒にやっていく方法をすすめることによって、新しい技術の使用を発展させていきたいと思います。

How I want to Collaborate with CRN

Steve McCarty

スティーブ・マッカーティ
Japan / 日本

Professor, Kagawa Junior College / President, World Association for Online Education
香川短期大学教授 / 世界オンライン教育学会(WAOE)会長

The World Association for Online Education (WAOE) has valued online and in-person exchanges with CRN since 1999. If CRN and Advisory Board members wish to collaborate on an online seminar, an array of venues are available from the simplest and most inclusive to password-protected learning management systems. Saving the latter for individuals interested, the former can be arranged as easily as a temporary mailing list and a Website for discussion topic materials. A theme for the mostly asynchronous seminar could involve children, education, the Internet, and current events impacting on people of all ages and world regions. Just let us know at: waoe@waoe.org and see WAOE in many languages including Japanese at: www.waoe.org

世界オンライン教育学会(WAOE)は、1999年よりオンラインで、またオフラインでCRNとの交流を大切にしてきました。もしCRNとABMが協力したら、あらゆるタイプのオンラインセミナーの開催が可能となってくるでしょう。

興味のある人を対象に、パスワードで保護されたセミナーを提供したり、シンプルなセミナーに議論の場をあたえることは、現在のメーリングリストやディスカッション形式のWebサイトと同様に簡単です。

Robert Strom, Ph.D

ロバート・ストローム
USA / アメリカ

Director of Office of Parent Development International /
Professor of Lifespan Developmental Psychology, Arizona State University
アリゾナ州立大学、生涯発達心理学教授 / 国際ペアレント発達研究所所長

Peer and self evaluation are an effective means to improve team performance. The authors of the Interpersonal Intelligence Inventory propose a collaboration with CRN to orient Japanese educators and company leaders to this method of teamwork assessment. The Interpersonal Intelligence Inventory informs teachers about what takes place during group interaction from the student point of view. The 25 items are clustered into five categories--- attends to teamwork, seeks and shares information, communicates with teammates, thinks critically and creatively, and gets along with others. The inventory can: identify the teamwork skills individuals demonstrate; provide individual profiles of anonymous feedback from peers; compare peer observation of performance with self impression; detect deficits to guide instruction; credit hardworkers for contributions; identify persons who fail to do their share of the work; and yield an easily understood record of team skills for middle school, high school, and college students.

仲間と自分の評価をすることはチームパフォーマンスを改善するための効果的な手段です。対人知能調査(The Interpersonal Intelligence Inventory)の作成者達は、日本の教育者や企業のリーダー達にこのチームワーク調査の方法を指導することをCRNと協力してやっていくことを提案しています。この調査では、教師に生徒の視点からグループ内のやりとりの間に何が起きているかを発表しています。25の項目が次の5つのカテゴリーに分けられました。1. チームワークへの参加 2. 情報の収集と共有 3. チームメイトとのコミュニケーション 4. 批判的、創造的思考 5. 仲間との協調性。この検査は・個人の示すチームワーク能力を特定できる。・仲間からの匿名のフィードバックによる個人のプロフィールを作ることができる。・自分の印象と仲間の評価が比較できる。・手順を教えるための欠けている点が見つかる。・がんばった人はその貢献を認められる、などということが可能となります。また、分かりやすい中・高・大学生のチーム能力の記録がもたらされます。

Sarah L. Friedman, Ph.D.

サラ・L・フリードマン
USA / アメリカ

Project Scientist, Scientific Coordinator Early Child Care and Youth Development, NICHD
米国国立小児保健・人間発達研究所、研究員

The relation between the overall quality of child care and the use of media in child care is not known. Neither do we know if such use is predictive of children's developmental outcomes. I would love to collaborate on a project that explores in detail the relation between child care quality and the content, quality and quantity of media exposure in child care.

保育の一環として子ども達を映像メディアに触れさせることと、保育全体の質との関係はまだ明らかではありません。さらに、映像メディアが保育を受ける子どもの発達に影響を及ぼす可能性があるかどうかはまだ明らかではありません。私は、このような疑問を解く鍵となる、保育の質と映像メディアの内容との関連性や、保育において用いる映像メディアの質と量との関係について研究する機会があるならば、喜んで参加したいと考えています。

Child Research Net is a network devoted to Child Ecology research from a global perspective, and links researchers and research organizations worldwide. Its website in both Japanese and English attracts researchers who study problems and issues that affect children and offers them a forum to exchange information and engage in discussion. In a world where all countries are globally linked, the problems of children also transcend regional and national borders. CRN believes that the solution to these problems requires a global network, and global networking is a vital way to consider and create a future for children.

CRN GLOBAL NETWORKING

CRN
グローバル・
ネットワーキング

CRNアドバイザリーボードメンバー CRN Advisory Board Members

日本の小さな研究所、CRNがワールドワイドに活動できる秘密はCRN Advisory Board Members(ABM)にあります。CRNの理念に共感するABMは、世界各地からCRNの研究活動を支援しています。

CRN's Advisory Board Members are the secret that explains why CRN, a small research network in Japan, can be so active on a worldwide scale. In agreement with the principles and aims of CRN, Advisory Board Members support research activities from wherever they are based in Japan and overseas.

国や地域を超えたグローバルな視点でチャイルド・エコロジー研究に取り組むCRNは、世界中の研究者や研究機関とリンクしています。CRNの日英両言語のウェブサイトには、世界中の子ども問題を研究する人々が集い、情報交換をし、議論がなされています。現代のよつにグローバルに各国が結ばれた状況では、国を超えて共通する子ども問題が存在します。CRNもそのような問題を解決するためのネットワークの役割を担っています。GLOBAL NETWORKINGが子どもたちの未来を創造する——CRNはそう考えています。

Key Issues

Key Issues is a collection of articles of the CRN website based on topics relevant to children and youth in Japan today. This year, we have opened two web pages, "Playful Learning FY2001" and "Educational Reform in Japan". Playful Learning FY2001 is about CRN's research on creating new learning spaces to bring children and their families together, forge ties between the school and the family, and allow children to design their own ways of learning. In Educational Reform in Japan, we share thoughts on educational reform scheduled for FY2002 (April 2002 to March 2003) for junior high schools and FY2003 for high schools. Carried out every ten years, the coming reforms will institute a five-day school week, a new curriculum with a class called "integrated studies," an increase in elective courses, a decrease in annual class hours, and a reduction in educational content at elementary and junior high schools by thirty percent.

Let's Talk!

If you have any questions or comments regarding children and education, please share them here in this electronic bulletin board.

Cybrary

Most of CRN's web contents are collected here in Cybrary. By using the Cybrary Search function, users are able to search the following web contents:

Educational Data

Research by the Benesse Educational Research Institute is published in "Monograph". "Questionnaire on Daily Life of Children II" is a report of an analysis of a February 2000 questionnaire given to 3,270 parents and guardians of children between the ages of 18 months and 6 years 11 months. In "Study of Japanese University Students' Perceptions of Teachers", CRN surveyed university students who study teacher training on their visions of what an ideal educator is.

CRN Events

This is a treasure-trove of thought -provoking events held by CRN. We aim to expand the stimulating discussions that take place at real events and extend them on the web. More than to record events, we would like to reflect, assess, and develop the issues into a creative and escalating discussion.

CRN Home Page Topics for Discussion

As a way to promote conversation, staff members of CRN and collaborators contribute their thoughts on children and education here. The articles are updated and introduced in the home page as well as in the e-newsletter. To receive the newsletter, fill in the form of the Join the CRN Family web page.

Articles on Children and Education

Noboru Kobayashi, M.D., writes about early child care and the process of growth and development of early childhood in **Koby's Kodomogaku**. Articles discussing critical issues of current education and children's situations in Japan, and other countries as well, are presented by educators, academics, and professionals in **Articles by CRN Advisory Board Members and Educational Visions**. **Young Researchers' Papers** is a web page where junior high school and high school students in Japan express their feelings and thoughts about inter-cultural experiences in English. CRN has the privilege of reproducing an abstract of the **Brown University Child and Adolescent Behavior Letter** every month.



インフォメーション

国内で開かれる教育や子どもに関するイベント、学会、シンポジウムなどの情報やCRNからのお知らせが得られます。



ナビゲーター

子育てや教育をテーマにしたホームページリンク集です。学校・育児子育て・学校外教育・医療機関など様々なカテゴリに分かれています。検索では全国3800校(2002年1月現在)のホームページや地域・校名・活動内容をキーワードで検索できる「学校検索」や校種やテーマごとに検索できる「カテゴリ検索」があります。



フォーラム

子どもに関するさまざまな問題について誰でも自由に発言ができ、意見を交換し合う場です。2001年度は、期間限定フォーラムとして「赤ちゃん学会共同企画『赤ちゃん学』をめぐって」(2001年7月27日～2001年12月27日)・「パパママおしゃべりパーク」(2001年4月20日～2002年4月20日)を開催しました。今後も育児・保育に関する意見交換の場として展開していく予定です。



オフィス

CRNの運営体制の情報や、利用上のルールなどが掲載されています。



ライブラリー

小・中・高校生の意識や行動に関する調査レポート「モノグラフ」や「子育て基本調査」などのベネッセ教育研究所で行ったデータ(順次更新)、「小林登文庫」や「教育Today」など子どもに関する問題をテーマにした読み物や論文が閲覧できます。2001年度は、「イギリスー多様な教育と子どもたち」が新設されました。また子どもの学習意欲に関して5年前との比較を行った「学習基本調査報告書」(ベネッセ教育研究所)のデータを掲載しています。その他、CRNに関わるイベントの紹介を随時行っています。



ラボラトリー

ここからCRNが研究中のテーマの各ページへジャンプすることができます。



●日本赤ちゃん学会

2001年度より新たに設立された「日本赤ちゃん学会」の公式サイトです。この学会は、小児科医や発達心理学者だけでなく、ロボットの研究者、保育士や一般の母親など、専門家だけではなく多様な人々の知恵を結集する新しいタイプの学会です。CRNでは「日本赤ちゃん学会」の設立趣旨に共感し、様々な支援を行っています。

ウェブサイトのご紹介

Introduction to the Website

<http://www.childresearch.net/>

英語版 / English-language

<http://www.crn.or.jp/>

日本語版 / Japanese-language

日本語 / 英語の2言語によるウェブサイトは、CRNの情報発信 / 情報収集の拠点です。毎週金曜の更新日には、研究テーマを中心に広く子育てや教育に関するコンテンツが掲載され、「フォーラム」(英語版は"Let's Talk")という自由に意見が書き込める「場」も提供しています。日本語版は国内有数の子ども研究サイトとして、英語版は世界有数の日本の子ども研究サイトとして認知され、毎月65万件(英語版は4万件)のアクセスがあります。今後はリアルな場で行われたイベントなどの研究活動をどのようにしてネット上での議論につなげるかを課題に、サイト運営をしていく予定です。ご期待ください。





Research Plan for FY 2002 2002年度の活動予定

In the spring of 2001, CRN opened an experimental space for children to learn and play in the building of a closed down school in Tama, a suburb of Tokyo. Besides children, this space is also visited by mothers, fathers, university-student volunteers who love to play with children, supervising CRN staff members and researchers. People of all ages and walks of life come to experience playfulness.

CRN is now in its sixth year. Most of our initial efforts involved discussing *kodomogaku* on our website. Gradually expanding our range of our activities, we have since held numerous symposia as well as events that put *kodomogaku* into practice in close cooperation with local communities. As we continue to value the collaboration that comes from dialogue with people who share an interest in the well-being of children, we intend to pursue new perspectives that will contribute to improved education, child care, and child-rearing.

● Experimental Space for Learning and Play

CRN will further expand the activities that it began in FY2001. How can we design environments that will encourage children to be energetic and positive? How do they affect people and relationships? Our research explores these and other questions. News is posted daily on our website.

● Networks for Researchers and Educators

New perspectives are constantly adding to how we view children. One area of particular interest to CRN is the role that neurology can play in education by shedding light on child development and behavior. CRN establishes forums where researchers can discuss the latest issues in research on children today and publishes these exchanges on its website.

● Seminars for Child Care Providers, etc.

CRN also holds informative events and seminars for child care providers as a way to support them in their work and examine child-raising issues together. In January 2001, the CRN Seminar for Child Care Providers was held. We plan to continue to provide helpful information through seminars, lectures, and on our website.



2001年春、CRNは多摩市の廃校に子どもの学びと遊びの実験の場を作りました。ここに集まってくるのは、子どもたちだけではなく、一緒にいらっしゃるお母さん、お父さん、子どもと夢中になって遊ぶ大学生のボランティア、それを見守るスタッフや研究者たち。さまざまな分野・立場の人たちがプレイフルな体験を追いかけています。



CRNが生まれて6年。当初は、ウェブ上で「子ども学」を語る場が中心でしたが、その後、数々のシンポジウムを行い、そして地域に根ざした活動へと「子ども学」の舞台を徐々に広げてきました。これからも、CRNは様々な場・メディアを通して、子どもに関心のある人たちと交流する中で生まれるコラボレーションを大切に、よりよい子どもの教育・保育・育児に関する新しい視点を追うことを大切にしたいと考えています。



● 実験的な学びと遊びの場

2001年度にスタートした場の研究を一層充実させていきます。子どもをいきいきとさせる環境のデザインとは何か、人やものとの関わりはどのように変わっていくのかなど、いくつかの研究テーマに取り組んでいきます。日々の様子はウェブ上で紹介していきます。



● 研究者・教育者とのネットワーク

子どもを捉える視点は、日々変化しています。例えば、子どもの活動・発達をよりよく知る上で、今後脳科学は教育にどのような役割を果たすのかなど、今日的な子ども研究の最新の課題をテーマに研究者との議論の場を設け、随時ウェブで発信をしていきます。



● 子どもに関わる人たちへの研修会

子どものよりよい育ちを共に考えていく場として、CRNが支援する質のよい活動を子どもに関わる人に向けて提供していきます。2002年1月にはCRN実践保育研修会を行いました。今後も研修会・講演会・ウェブ上での紹介などさまざまな形態での情報提供を予定しています。

