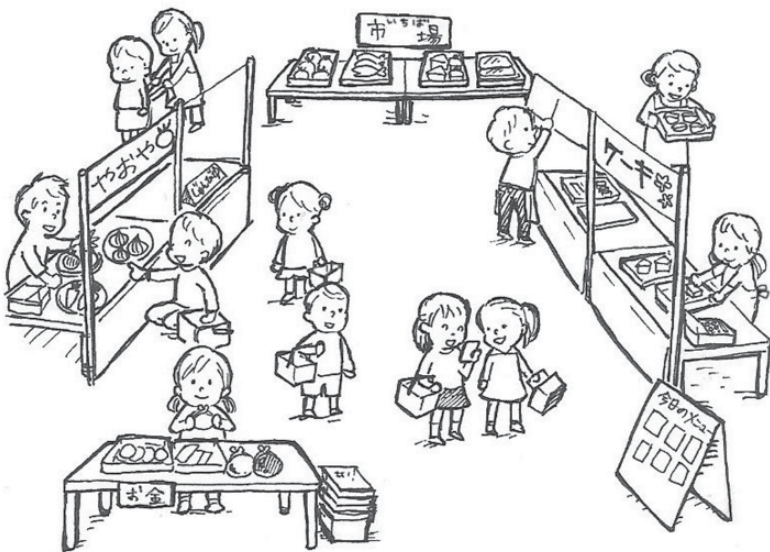


“まなび”の場 ハンズオン広場

子どもたちが、〈あそび〉のなかでさまざまな“体験”をし、自分で何かを“発見”する過程を重視したプログラムを「ハンズオン広場」と名付けています。いろいろな〈あそび〉を、『ハンズオン広場』の考え方で再構成し、“こんなことを発見してほしい”という視点を明確にして、プログラムを組み立てています



●子ども同士の会話を増やす工夫も

子どもたちが作った店の商品には、あえて“値札”をつけない形を取り入れています。値札がついていると、「これください」と値札に示されたおかねを渡し、「はいどうぞ」で商品を受け取ってしまいます。ひと言ふた言の会話で、買い物ができてしまうのです。

値札を無くすと、「これいくらですか？」と聞かなければならなくなり、「〇〇円です」「お釣りください」「はいどうぞ」というように、会話の量が増していきます。

初めて顔を合わせた相手に話しかけることは、他者とふれあう第一歩です。その経験を積むことが、子どもが成長していくためのよい機会になります。『おしろマーケットでまいどありっ！』では、会話の量を増やす工夫も取り入れ、子ども同士の直接交流の機会が多くなるようにしています。

●体験に遊びとしての楽しさをプラスする

子どもに体験してほしい事柄があっても、そのままでは魅力的でないこともあります。〈あそび〉の要素を加えて、魅力的で楽しいプログラムになるように工夫します。

『ただいま建設中！君もトコトン大工さん』では、コンクリート打ちの作業を取り上げました。セメントと水を混ぜて固める

何かを“発見”する過程を大切に さまざまな“体験”の場を作る

子どもたちは遊びのなかで、多くのことを“発見”します。直接体験で“発見”したこと、“まなび”とったことは、子どもたちが成長していく際の大きな糧となります。「ハンズオン広場」は、子どもたちがさまざまなことを“体験”し、自分で何かを“発見”することを大切にしたい、遊びの広場です。

●『おしろマーケットでまいどありっ！』 “ごっこ遊び”をとおして実社会を体験

“お店やさんごっこ”“買い物ごっこ”をダイナミックにしたプログラム。子どもたちは、日常の〈あそび〉のなかでもいろいろな“ごっこ遊び”を楽しんでいます。“ごっこ遊び”には、大人の模倣をとおした生活の練習という側面があります。『おしろマーケットでまいどありっ！』は、“生活”に焦点をあてた“ごっこ遊び”です。“お店やさんごっこ”という遊びをとおして、買い物や物の価格、料理に必要な材料など、“生活”の一部を楽しみながら“まなび”します。

会場は、いろいろな店が並ぶ、大きなマーケットという設定にします。隣に、商品を仕入れる市場も設けます。野菜、果物、肉、魚、おかし——など、食品別に整理して並べておきます。

マーケットには、店舗用のブース（テーブルとがんばりを取り付ける支柱を用意）を設けておきます。店を開きたいと希望する子どもたちは、空いているブースに次々と店を出していきます。どんな店にしたいのかを考え、店の名前を決め、看板を作り、開店します。商品は、市場で仕入れて店頭並べます。

買い物する子どもには、一定の“おかね”を渡します。子どもたちは、買い物をすると店員との関係を意識して、初対面でも、「いらっしゃいませ」「〇〇ください」「〇〇円です」という会話が自然に行われます。

遊びをやめるときは、商品は市場に、他のものは決められたところに戻します。

□お店屋さんごっこがより楽しく感じられる環境作りのために□

【商品】野菜や果物などは、市販のままごと用のおもちゃを使用します。魚の切り身、ハム、やきそばのめん類など、市販のおもちゃで用意できないものは、身近にある材料を使って手作りました。また、食品メーカーなどに協力してもらい、実際の商品のパッケージ（空箱）を提供してもらったこともあります。

【店舗】より本物の店らしくするために、商品を並べるための入れ物（皿、かご、ざる、木箱など）を用意しました。入れ物に入れて並べるだけで、ぐっと本物の店の雰囲気になります。また、エプロンや前掛け、コック帽などの衣装も充実させます。何回も使えるものなので、少しずつ充実させていきます。

【買い物する人】買い物用のかごや袋、“おかね”とさいふなどを用意しました。

【料理のレシピ】買い物に目的をもたせるために、レシピカード（カレーライスなどの料理名とその材料を書いたカード）を作って会場に置いておきました。買い物をするとそれを見ながら、いくつかの店をめぐる買い物を楽しんでいました。

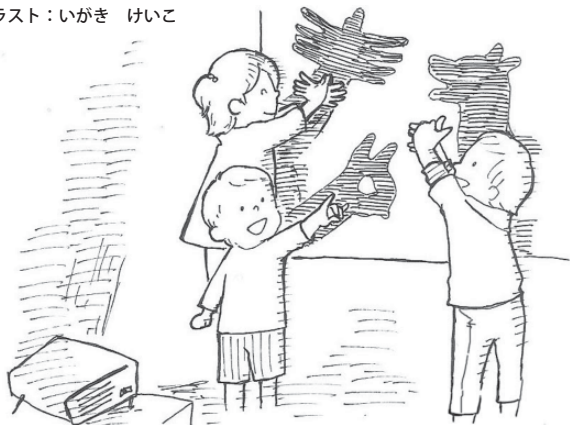
という作業では魅力に欠けるので、コンクリートのペンダント作りをしました。型枠（弁当用のシリコン容器）に流し込み、糸通し穴を確保するために楊枝を差し込んで作りしました。

●“みんな”で遊ぶ要素をプラスする

さまざまな“体験”をするだけでなく、人と人のかかわり合いのなかから“まなび”ようにしているのも、一人ではなくみんなで何かをする要素を加えています。

『暗闇ディスカバリー』では、みんなで楽しむ「くらやみ宝探し」のゲーム大会を行いました。また、「おはなし会」や「共同作品作り」などのプログラムを組み込むこともあります。

「ハンズオン広場」では、いろいろなテーマを取り上げるので、具体的なプログラムの形はテーマごとに違います。プログラム作りにあたっては、以下の項目を意識して子どもたちが自然にさまざまな“発見”ができるようにしています。



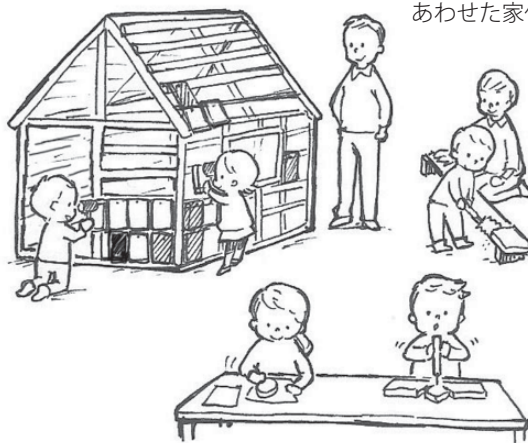
●『ただいま建設中！君もトコトン大工さん』
～本物体験とみんなで“家”作り～

のこぎりで木を切る、くぎを打つ、電動ドライバーでねじ止めをする、コンクリートを練って固める——ふれる機会が少なくなった、大工道具を実際に体験します。切る、打つ、あけるという“作業”だけでも、手を使うことが少なくなった今では、子どもたちにとって新鮮な体験になります。

お父さん、お母さんも子どもたちに混ざって一緒に楽しむ姿もありました。本物の工具を使うので、取り扱い方の説明を十分にすること、けがのないようにみんなで注意することなどが大切です。

本物の道具を体験して、スタンプを集めると“こどもの城大工”に認定され、共同制作のプログラムに参加できます。角材などを使い、子どもが入れるぐらゐの大きさの小屋組を用意し、はがき大に切り出したベニヤ板を打ち付けて、外壁を作ってい

きます。みんなの力をあわせた家作りです。



●『暗闇ディスカバリー』
～科学する心をくすぐる～

ふだんは気にかけることがない〈光〉や〈影〉をテーマに、その不思議さやおもしろさを感じてもらうプログラムです。部屋を暗くして、電球や懐中電灯、ブラックライトなど、さまざまな光源を用いて幻想的な空間を作り、改めて〈光〉や〈影〉を感じました。

まったく明かりがない“暗闇”を体験することは、ほとんどありません。真っ暗な部屋に入るだけでも、ドキドキします。そこでは、懐中電灯の明かりさえ、まぶしく感じてしまいます。

暗くした部屋のなかで、“光と影の楽しさを感じる”ための「影遊び」や「投影遊び」を行いました。ほかに、「光のアクセサリ」作り、真っ暗な部屋でみんなと遊ぶ「くらやみシアター」「くらやみ宝探し」などのプログラムを行いました。

【投影遊び】 透明フィルムシートに油性ペンで絵をえがき、壁（スクリーン）に映し出して遊びます。大きく映し出すには、レンズ（虫眼鏡）を使ったかんたんな工作が必要になります。

【影遊び】 手影絵の遊び。光源には、むらのない光が得られるビデオプロジェクターを使用しました。見本の手影絵の画像を直接見せることができるだけでなく、背景が投影できるので遊び（手影絵のキツネを森のなかで歩かせるなど）を広げることができます。

【光のアクセサリ】 厚紙に、畜光や蛍光の紙をはりつけ、ブラックライトをあてると暗闇で幻想的に光り輝くペンダントができます。

【くらやみシアター】 ブラックライトに反応して光る素材で作ったパーツで演じるパネルシアター。みんなで楽しむお話のプログラム。

【くらやみ宝探し】 「何者かに壊されてしまった“対宇宙光通信装置”を復活させよう」という設定のもと、真っ暗な部屋のなかで部品探し。部品にはブラックライトに反応するペンで絵柄が書いてあり、子どもたちは懐中電灯型のブラックライトを持って探します。全部の部品が集まると“対宇宙光通信装置”が復活します。完成と同時に、ファンファーレが響きわたるなどの演出が加わると、さらに盛り上がりします。

【木のペンダント作り】 ペンダントになる木をのこぎりで切り出し、やすりで磨き、きりで穴をあけ、イラストを描いてひもを通して完成。いくつもの大工道具が体験できます。

【電動ドライバー】 本物の電動ドライバーを使って、角材にねじをねじ込みます。力強い回転力に、子どもも真剣そのものです。

【釘打ち】 釘打ちと釘抜きの体験です。

【ボルトで遊ぼう】 本物のボルトとナットを使い、幅3cm程度の薄い板に穴をあけたパーツと組み合わせているろな形を作ります。

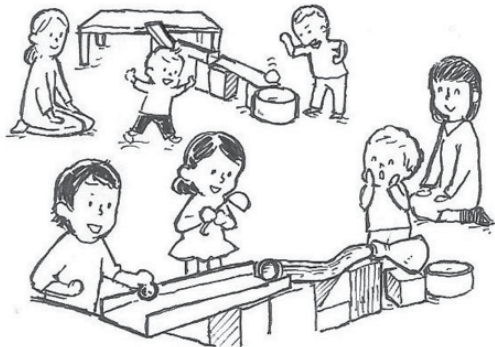
【セメントでペンダント作り】 セメントと水を調合してシリコンカップ（弁当のおかず用）に入れて固めます。糸通し穴になるように、ようじを入れておきます。固まったら模様を描いてできあがりです。

【みんなで家を作ろう】 いろいろな遊びをして“こどもの城大工”に認定されると、いよいよ家作りに挑戦できます。材木を使って子どもが入れるほどの広さの小屋組を作り、壁を打ち付けていきます。壁材は、カラフルに塗られたベニヤ板を、はがき大にのこぎりで切り出したもの。家の柱に釘で打ち付けて、完成させていきます。

「ハンズオン広場」の実践例

□コロリン大作戦□

コップや紙管、定規、ハンガー、靴べらなど、身の回りのもので工夫して、木の球が転がるしかけを作ります。なるべくゆっくり転がるしかけの競技も実施。



□からだであそBody□

聴診器を使って心臓の音を聞いてみよう、人体解剖図から胃や腸・腎臓・肺などのパーツを作り、それを組み合わせて作る内臓パズル、体重“変化”測定、アウトドアで使う簡易風速計などを利用した息の風速測定など、〈体〉をテーマにした遊び。

□むすんで・あそんで・つなげよう□

“ひも”や“むすぶ”がテーマ。三つ編み遊び、ネクタイやエプロンなど“むすぶ”洋服体験、ひもを使ったストラップ作りなど。



□わくわくecoらんど□

リサイクルやエコロジーをテーマに、ペットボトルの壁作り、たくさんのペットボトルキャップを転がすコロリン遊び、牛乳パックのブロックなど。