

・・・木の花暮らしでの育ちの道すじ・・・

プロローグ・・・子ども時代を子どもらしく、その子らしく生きる！

土に触れ、風を感じ、草花を摘み、虫を捕まえ、畑の野菜で料理をし、木陰でランチを取る……。

年長さんが飼っているカメが脱走すれば、園内中を大搜索。それでも見つからずポスター作ってご近所のお店などに搜索依頼に出向き、2週間後に園庭で発見！その後カメコハウスの建築に試行錯誤。端材をかき集め、組み立て方を時にはおやじの知恵を借り、金槌、のこぎりを使い下の学年の羨望を受けながら、半年費やして卒園前によく完成……。カメコハウスに住むカメの飼育は今の年長さんが引き継いでいます。



カメ脱走で
近所への
搜索依頼と
お礼状……



カメコハウスの建築作業は
半年の歳月をかけて……



コロナアフターの中でも日常の当たり前の暮らしを大事に、突然のハプニングも保育の題材(テーマ)になり、そこから様々な出会いと取り組みが生まれる。だからこそ生活を創る主体者(主人公)としての自信と自立、協同する力、あるいは文字を扱うことの意味とスキルも(結果として)身につけていく……。そんな木の花暮らしの子どもたちの育ちの「道すじ」を紐解きます。

<沿革> 明治、大正、昭和、平成、そして……

明治38年(1905年)日露戦争の戦勝記念として金沢の街中の武家屋敷に生まれた木の花幼稚園は、社会に資する人材育成のもと、「忍耐・尊敬・感謝」等を教育の方針に掲げ、昭和の高度成長期には園児数300人を超える時代もあれば、少子化と街中のドーナツ化で30名を切り閉園の危機を迎えた時代も……。現在は100名ちよこつとの園児で子どもから子どもへと遊びの文化を伝えて今に至っています。

木の花暮らしの背景にあるものは……？

<背景> 子ども時代は何処へ？

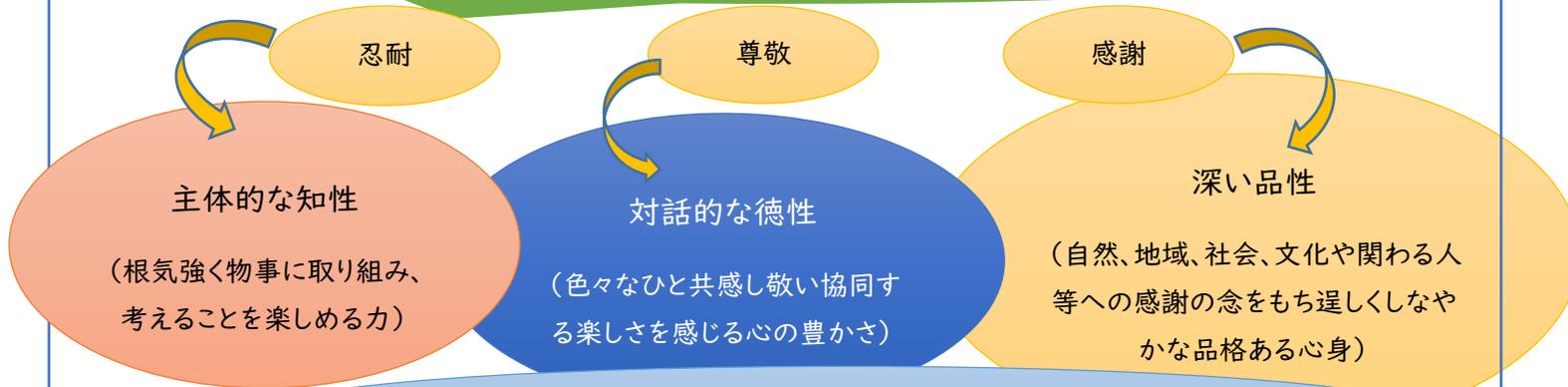
平成が終わり令和という新時代の中で加速する高度情報社会は、SNSを始めIT社会による情報ツールの利便性が高まる一方で、近隣や地域のお付き合いが減り大型スーパーやコンビニで必要なもの(不必要なものまで)が簡単に手に入る時代です。AI(人工知能)とITを重ねたバーチャルな仮想現実と虚実の情報社会に本物体験の喪失が急速に進み、子どもらしい育ちの環境は急速に消えつつあります。情報化と共に子育て環境もデジタル化、スピード化、省力化……ゆとりのある時間、冒険でき遊び込める空間(環境)、異年齢の多様な人との出会い、拠り所としての文化や風土……そうしたものは子どもの回りからどんどん失われています(注①)。だからこそ、今の家庭や地域で出来ない生活、遊びを幼稚園が引き受けて、「子ども時代を一人一人子どもらしく生きる、その子らしく生活する」場を意図的に創ることが、より一層重要なことと考えます。

子どもは誰でも優れた生活主体者です。だからこそ……

<理念>子ども時代を子どもらしく、その子らしく生きる!

子ども時代を子どもらしく遊び、その子らしく生き、一人一人の子どもの個性を尊重し自己発揮できる多様性のある園生活を保障したい。

今の社会で、改めて木の花の明治時代建学の精神を読み替えると……



育ちのねらいのポイントは大きく3つ……

1) 主体的に考える「知性」を育む

……興味関心のあるものをいっぱい見つけて、根気強く忍耐強く物事に取り組みながら、「なぜこうなるのか?」、「どうしたらこれができるのか?」等々考えることを楽しめる思考力、「どうすればいいのか?」「どっちがいいのか?」等々自分で判断できる力、「どうすればもっとよくなるのか?」「どうすれば伝わるのか?」等々の表現力等々、一人一人が自ら見つけたテーマを解いていく学び方を見出し、己を磨き自らを高めていけるような自立の主体的な「知性」を育みたい。

興味関心、好奇心、意欲、自己発揮

思考力・判断力・表現力

想像力、創造力、活用工夫する力

2) 多様性を認め合う対話的な「徳性」を培う

……色々な友だちのありのままの「その子らしさ」を認め、自分との違いやすごさを感じ、リスペクト(尊敬し合い)し、他者と共感したり協同することを楽しみ、また人の悲しみや痛みを我が事のように感じられ、多様な仲間たちと一緒に生活を創り共生する力等々。様々な対話やコミュニケーションすることで拓かれる新しい発見の体験等を通じて充実感や達成感を味わい、ひとと繋がることを喜びに思う自律的対話的な「道徳観念」を培いたい。

自律・感情コントロール、自己調整力

共感、思いやり、やさしさ

コミュニケーション力、協同、規範意識、責任感

3) いかなる環境にも順応、適応する深い「品性」ある心身を養う

……四季が織りなす園環境、地域社会等の様々な空間・環境、事象、自然、文化、人物等に五感を働かせ身体を通じて感動や驚き、心動かされる体験を重ね、挑戦や冒険を通じて身体にも反映される心と身体。自ら生活の中に様々な体験で得たものを心身に取り込み、如何なる環境にも順応し、また新たな状況におかれても適応でき、自然や社会、家庭や地域、あらゆる身の回りに事象への感謝と畏敬の念を持ち、遅しなやかな深い品格のある心と身体を養いたい。

挑戦・冒険心、挫折や失敗からの回復力、
答えのない世界(状況)に耐える力

驚嘆、感動する心、
感謝する心

豊かな感性と感覚、強さと
しなやかな身体

これからの世界(持続可能社会)を支える担い手に育ててほしいから……

雨の庭。何を楽しみ、何を感じ何を見
つけ、学んでいるのかな？

木の花暮らしを紐解けば・・・

1) 一人一人の子ども理解を保育の前提に・・・

「子ども時代」(注②)は発達課題として学童期とも異なり、乳幼児期特有の「遊び」を中心に成長、発達する時期です。「子ども時代」の「子どもらしさ」の体現は、遊びそのもの(注③)。遊びこんでこそ、子どもがその後の人生を生きる術(学び)を様々な要素から培います。「その子らしく」は一人ひとりの個性ある育ち。子どもは一人一人違います。目の前の子どもの姿を、その子の「良さ」、「らしさ」として肯定的に理解し、受け止めることから保育が始まります。「どう関わるか？」を考える前に「どんな子？」とまず考え、一人一人の子ども理解に基づき、その子が自ら伸びようとする方向目標に沿い創意工夫のある教育・保育に取り組み、人と競うのではなく内なる「自分」を高めよう、「自分」と競争しよう(それが自己肯定感の土台)・・・という子どもを育てていきたい、と思います。そのためには保育者との信頼関係に支えられ、多様な人と出会い、自ら体験を積み重ね、異年齢児や個性豊かな様々な友達と共に生活し遊ぶ楽しさ、活動する喜び、協同する充実感を存分に体感できる園生活が必要です。それはどのように可能でしょうか？



春の園庭。無数のテーマを見
出す子どもたち・・・

2) 子どもから子どもへ・・・遊びの文化が学びの土台

遊びを通じた子ども一人一人の物語が日々無数に生まれ、繋がり、変化と展開、融合を重ねてまた新たな物語に繋がっていく木の花の園生活は、子どもたちから子どもたちへと100年の時を超えて受け継がれて進化(深化)してきました。そんな子どもたちが主人公としての木の花暮らしのキーワードは多様性と連続性です。一人一人の興味関心に基づく多様な「テーマ」が無数に生まれ、結びつく、そんな「流れ」のある日常の連続性が先ず基本的に必要なです。



こんな「隠れ家」も興味の
湧くテーマが・・・

3) 多様性と連続性のある日常の生活・・・

時間の流れを時間割で「お絵かき」、「体操」、「リトミック」等々一律にテーマ設定し区切るのではなく、子どもたちの生活の中で「テーマ」が湧き、子ども自身が必然性を感じる「流れ」を大事にしたい、と思います。情報処理が未分化で遊び丸ごとを通じて身体ごと体験することで情報を整理し蓄積していく段階である乳幼児期ならば、当然そうなります。同じように空間は「教室」として明確に仕切られるのではなく、繋がっている連続性と多様な性質の異なる環境を大事にしたい。人との出会いもまた連続的であると同時に多様な(時には大人も)関係を結べる場を用意したい。そして学びの蓄積、「引出し」の広がりや深まりが本質的にその子のものとなるためには、子どもが主体的、自発的に関わる多様で連続性のある体験を得られる、流れのある安定した日常が重要と考えます。

しかし、それだけでは安心感の上にある学びに留まり、その子の力の「伸びしろ」は限定的です。



ホールは無数の遊びが生
まれる大宇宙！

4)「流れ」のある日常に「非日常」の織り込まれた生活

木の花暮らしの柱の一つが、「流れ」のある「連続性」と「多様性」のある生活。そのうえで時にはドキドキするような「非日常」的な出来事を織り込む生活、それが木の花暮らしの柱のもう一つの大きな柱です(注④)。

子どもが安定的に安心して遊び、日常生活を送りながら、なおかつドキドキするような「非日常」的な出来事が待っている、そんなメリハリのある生活も保障したい。ただ好きな遊びの生活が担々と続くものでもないし、決まりきった内容の行事の繰り返しでもない。没頭して遊びこめる安定した日常的な生活に「非日常」的な要素が様々に入りこみ、今までの日常がさらに豊かに再構成される、そんな余地がある生活です。それは行事かもしれないし、本物の道具かもしれないし、カメの脱走のような偶発的な出来事かもしれない。そうした非日常の中でも一人一人が自身のテーマを見出し、その課題に向けて空間を使いこなし、モノと関わり、人と出会い、木の花の文化・風土を受けながら、緩やかな時間の流れの中にある緊張する時間を一人一人くぐり、園生活を創っていきます。

例えば、日常的な積み木での遊びの一つ、「ドミノ」遊び。年長のおやじたちの発案で園全体(ホールから二階まで)使った壮大なドミノ遊びを子どもたちと取り組んだ父レク(お父さんたちと遊ぶ会)。園にあるもの以外に家庭にあるモノや各種端材、様々なモノを持ち込んでの非日常的ドミノ遊びは、その後園内に残されたモノを使い、年長のみならず、ほかの学年にも波及。年長は保育室の家具や楽器など多様なモノも活用しドミノからピタゴラスイッチ風の遊びに発展。そうした遊びを元にその年の創立記念日には「まつくりドミノ」で幼稚園のお祝い。非日常での父レクでの体験が新たな挑戦と実験、試行錯誤と工夫、思考、協同を日常にも及ぼし、それを土台に創立記念日のお祝いの会の「出し物」として「まつくりドミノ」を取り組み、ひとがドミノなったり、幼稚園の絵を描いてドミノの札にしたり、二階に上がってから紙飛行機で繋いだり・・・友達同士の対話などを通じて、ホールから階段、二階まで使ってピタゴラスイッチ風のドミノでお祝いの発表。協同で創り上げて自信と充実感を得て、その後日常的な遊びでもほかの学年をお客さんにしたり、庭でツリーハウスを利用したり、トイを活用したり、さらなる遊びの発展が見られました。(さらに秋の運動会の演技やバザーの商品にも発展。)

日常



非日常



子ども達の日常の遊びを拡げ・・・

日常



非日常



父レクでのおやじらの破天荒なドミノ倒しが・・・

日常



非日常を経てさらに日常の遊びを進化させていく・・・



創立記念日の「まつくりドミノ」が生まれ・・・

5) 木の花暮らしの4つの構成要素・・・空間・モノ+時間+ひと+文化・風土

木の花暮らしの基本的な柱が「流れ」のある生活、日常と「非日常」が織り成す創造的な生活、であるとすると、そうした「柱」で囲む要素、家に例えると、「壁」や他の素材はどのようなものを組み入れる必要があるのでしょうか？ 私たちは、現代の子ども達が失った（失いつつある）時間と空間（&モノ）、人（仲間）、そして、文化（風土）という四つの要素が不可欠と考えています。一つは、「空間とモノ」。子どもの遊び心を満たし、更なる遊びを引き出し、子どもにとって二番目の「家」と思える「基地」となる環境です。さらに季節感を帯びた自然の流れに沿った「時間」という要素が一つ。そして多様な友だちや大人たち等「ひと」との出会い、関わり。そして生活の中で、あまり意識されない「文化・風土」、生活を築く雰囲気、歴史的に培われた園の土壌となる精神的な基盤です。（詳細は別紙参照。）

木の花暮らしでの子どもの物語を一枚の画布に例えると、「画布」の横線は環境としての空間（モノ）の要素、縦の奥域は一日の時間の流れ。この「空間」と「時間」の二つの要素に囲まれた「画布」に、一人一人がその子なりの「テーマ」を見出し、多様な友だちや大人、様々なひとと出会い、園文化・風土の色彩を混ぜながら、「テーマ」がさらに展開し、自分の想いを実現していくのが一日の学びの物語（P6 日参照）。時間・空間（モノ）・ひと・文化に囲まれた生活の一日一日の集積が、子どもたちのそれぞれの学びの姿、育ちの力になります。入園当初はやや小さめの「画布」に交わらぬ一本の薄い色彩の物語かもしれませんが、日々一枚一枚重ねるにつれ、「画布」は広がり（時間と空間の活用範囲の拡大）、縦軸の年月（行事等の蓄積体験）を潜りながら、混ざり合う線描（ひと）は縦横に増え、色彩（文化・風土）は濃さを増し、子どもの描く学びの物語は複合的に多方面に膨らみその子の中に刻まれます（P7参照）。

空間・モノ（子どもの生活圏）

安心感と居心地の良さ、温もりのある生活環境を母胎により創造的に冒険的に自らの生活を切り拓く拠点となる空間とモノです。

◇園舎（本館）・・・創造と想像の場

◇未満児棟（ぐみぐみハウス）・・・安心と憩いの場

◇園庭・・・自然と冒険の舞台

◇地域・・・郷土の自然、社会と関わる生活

時間（子どもの「とき」を刻む）

年長から未満児へと年齢が下がるにつれてゆったりとした時間感覚を大事にしています。

◇一日の流れ・・・メリハリのある生活時間

◇一年の流れ・・・季節感を感じる生活の暦

*「流れ」とリズム・・・身体感覚的な時間。

*時間の重層性・・・グループ・クラスによって、異なったり重なったりする時間編成。

*一人一人の時間感覚・・・子どもの特性に応じて

ひと（子ども時代の「出会い」）

幼児期の学びは真似ぶが基本。ひとをモデルに多様な学びを得る出会いの場を多く作ります。

◇子どもと子どもとの多様な出会い

・自由遊び・クラス、学年集団・縦割り・グループ活動・統合保育・交流等

◇子どもと大人（あるいは大人同士）との出会い

・非日常の場（行事等）、保護者会、おやじの会活動、保護者参画（ボランティア等）、地域の施設、人々・保育者（男女混合多芸多才？）

*一人一人の子どもの学びの「引き出し」を広げ、大人たちの共感と自己実現。協働の場

文化・風土（暮らしの文化）

武家屋敷に始まった保育文化があります。武家といっても生活臭のある労働も含めた江戸期の武家像が土台。小麦粉で練る糊を貝殻にのせて用意しての手技製作、菜園で取れた野菜を使った料理等、面倒さを厭わない、手間をかける、本物を大事にする、そういう文化が今も綿々と息づいています。

◇お仕事 ◇食文化

◇歩く生活（園バスのない生活（歩育））

◇判断できる生活 ◇危険・本物と向き合う

◇「生の目」

◇同窓会

7) 木の花暮らしの育ちの道すじを図解にすると・・・

幼児期の終わりまでに育みたい 10 の姿

(健康な心と体) (自立心) (協同性) (道徳性・規範意識の芽生え) (社会生活との関り)
 (思考力の芽生え) (自然との関り・生命尊重) (数量や図形、標識や文字などへの関心・
 感覚) (言葉による伝え合い) (豊かな感性と表現)

時間 (年月)

知識やスキル (技能) の基礎

学びに向かう力

(自己肯定感・意欲・共感・集中
 力・粘り強さ・自己調整力等)

学びの方法論

(思考力・判断力・表現力など想
 いを実現、具体化する力等々)

年長児はもてる力を発揮して、い
 ろんなことができる自分を感じる時
 期。同時に友達のすごさにも気づき
 ます。力を合わせて一人ではできな
 い大きなことを協同で成し遂げて、
 そのことを喜び、在園児のモデルと
 なる存在としての自負も出てきま
 す。思考し工夫し、試行錯誤する中
 で創造する面白さと協同する充実
 感、達成感を味わい、園生活を担う
 自信をつけていきます。

年長時代

年少児は 1 年かけて
 ゆっくり年間の園生活、
 日常と行事の流れを知
 り、それを周りの仲間と
 一緒に楽しめればいい
 時代です。季節によって
 色々な園生活の中で
 様々な体験と機会があ
 ります。そのことを身体
 で知り、色々な「自分」
 に出会い、様々なテーマ
 に気づき、新たな「自
 分」を开花させ自己発
 揮できる時代です。

年中時代

年少時代

どんぐり時代

ぐみ・0、1歳時代

年中児は子どものやりたい気持ち、
 競争したい、強くなり気持ちと能力の
 アンバランスが起りやすい時期で
 す。自分と他者と人間関係が見えてく
 るだけに、お互いの遊びのイメージと
 交渉能力のアンバランスからトラブル
 も増えますが、挑戦して失敗して自分
 の力を知り、人と調整することを知っ
 ていきます。失敗から次を作り出せるだ
 けの時間と空間を用意することで、自
 分でみつけた自信の持てる「自分」で
 色々な勝負ができるようになります。

文化・風土

時間 (一日)

空間

未満児、とりわけ0、1歳児ははモノの見え方や音の聞こえ方
 など、五感の感覚をはじめ、身体諸機能、そして心の発達など
 幼児期とは発達の特性が異なる年齢です。落ち着いた空間環
 境を用意し、初めて出会う保育者との信頼関係のもと、一人一
 人の世界を大事に過ごし、そして少しずつその世界を拓けなが
 ら、新たな環境でも安心・安定する「自分」を見つけて、本園生
 活に入る準備をします。

2歳児・満3歳児は周りを気にせず大人の
 意図を汲まず自己発揮できる年齢。園生活
 のスタートはゆるやかに、個々のテンポでゆっ
 たり、じっくり、頑張らずに周りを気にせずに自
 分らしく自己発揮できればいい時代。本園と
 ぐみ棟を使い分けながら安心・安定を掴みつ
 つ、以上児たちの遊び・生活・活動を見て、感
 じて、やってみたくなる・・・そんな想いを育ん
 で、未満児の時代を築立っていきます。

エピローグ・・・人生の礎は目に見えないところで育つ

卒園生の「故郷」として大学生や社会人になって木の花卒園生たちが時折舞い戻ってきます。あんなことしとったよねえ・・・と笑い話、エピソードも絶えませんが、木の花暮らしの中で存分に遊びこみ、人生の土台をしっかりと培った「後伸び」する彼らの姿と出会う至福の機会。遊びこんだからこそその「生きる力」を開花させているなあ・・・と実感できる瞬間でもあります。

入園から卒園まで、子ども時代を子どもらしく、その子らしく生きる中で、学びの物語を日々積み重ねていく木の花っ子たち。その結果として、考えることを楽しめる思考力、是非や善悪、状況への判断力、自分らしさの表現力等々を育み、自身の言動の結果を引き受ける責任感を養い、他者とぶつかり、折り合いをつけたり、多様な仲間と共感、協同して物事を創り上げる充実感、ひとつつながることで自分の生活が拓かれる楽しさを知ります。そして様々な環境、状況に順応するたくましくしなやかな品格のある身体と心を磨きながら、生活に必要な多彩なスキル・知識の基礎も卒園までに培っていきます。その根底に「できる、できない」という価値尺度ではなく、人と比べる優劣でもなく、自らを高めていく内発的動機をどんな環境でも発揮できる、「自信のある自分」（自己肯定感）を育てて、園を巣立っていきます。

予測不可能な未来を生きる子どもたち。園を巣立ち、その後の学校や地域、社会に出ても、自らテーマを見出し人生を豊かに逞しく切り拓き、よりよい社会を築いていける担い手にさらに育っていく、と信じて・・・。

- ① **子どもの育ちの環境**・・・モノに溢れ情報が豊かな現代社会は、一方で自殺やいじめ、ひきこもり、児童虐待や様々な青少年犯罪、孤食や子どもの貧困、体力低下や身体能力、バランス感覚等の劣化、あるいは無感動、無関心、無気力症候群など自己肯定感が世界的にも著しく低いのが日本の若者という調査結果もあります（先進諸国の中での日本の若者の自殺率の高さ）。現代の閉塞感のある競争社会の中で子どもたちが「脅迫」的に追い立てられ、子どもらしい育ちの場を脅かされ、様々な諸問題を噴出、蔓延させていないでしょうか？
- ② **「子ども時代」とは？**・・・そもそも人の成長に「子ども時代」はなぜ必要なのでしょう？個体の一生の前段階は発生から種の進化を繰り返すという生物学上の仮説的原則があります。受精卵の着床姿は魚類のそれに酷似し、胎児はやがて他の哺乳類、霊長類、そして人類の胎児の姿になって生まれます。母体の中で人類の進化の歴史が繰り返され、出生後の成長発達が人類の歴史を踏む過程と近似しています。二足歩行、言葉の獲得、つかむ、ちぎる、たたくなどの作業を経て衣服、道具を作り、火を操り、住居や食べ物を作り集団で暮らす・・・こうした姿は幼児の遊びを中心とした生活と瓜二つ。人類発達の経過を乳幼児期に繰り返す、未開社会を体験することが幼児期のもっとも合理的な学習の道程です。興味関心→探求→発見→獲得という人類史の過程を乳幼児期に体験し、本来持っている発達課題が体得されていきます。投げたり、ちぎったり、原初的な遊びを体験し、モノを操作し、人と関わり、遊びの中で粘り強さや集中力、自己調整や共感等の非認知的な力を培い、抽象的な思考を楽しめる次の段階（「10歳の壁」）での認知的なスキルの土台を作ります。（この非認知能力の育成が、発達心理学のみならず脳科学、教育経済学者など他分野からも注視されています。）
- ③ **遊びが学びとは？**・・・そして、興味関心→探求→発見→獲得というサイクルを体験するのが「遊び」。主体的、自発的に行う「遊び」を体験してこのサイクルを子どもは感覚的に身につけていく。だからこそ、遊びは学び、「生きる力」を育てると言えます。ポイントは、「テーマ」設定が主に子どもに任せられ、与えられた環境から自分で「テーマ」をみつけられることです。「テーマ」がいっぱい潜んでいる場こそが豊かな環境。「テーマ」は無限度に人それぞれ。自分にとって必然的な課題だから、自分で、あるいは自分たちで考えるのが楽しい。いっしょに考え合える人との出会いがまた楽しい。楽しいからずっと考える。（学びに向かう内的な動機。賞罰や巧い下手で、「将来のために」と外から与えられるものではなく。）時にはとてつもなくいいアイデアが浮かび「ほくってすごいかも」を体感します。（これが自己肯定感。）したがって、使い方の決まってしまう、答えの用意されている遊具、大人の想定する限定された枠での環境設定は避けたいし、家庭あるいは地域では体験できない、遊びの創造性を無限大に発揮できる実験場として幼稚園生活を留意したい。結果的に「〇〇の力が育つ」のであって、幼児期ははじめに大人の想定する到達度設定ありき、ではありません。
- ④ **「非日常」って？**・・・では「非日常」とは何でしょうか？例えば「お祭り」としての行事（運動会や木の花まつり、発表会など）やお茶のように意図的に組み込んである非日常の取り組みもあるし、家庭、地域で失いつつあるもちつきなどの「本物」体験、また包丁、針、金槌、ノコギリ、ダンボールカッターなど、普段なかなか扱えない、ちょっと危険な道具との出会いも幼稚園の日常的な遊びの中の「非日常」。あるいは逃げ出した亀を探すために急遽相談してポスターを作って近隣のお店屋や学校、施設などへ検索のお願いにいたり・・・などの日常に潜む偶発的な出来事も「非日常」です。あるいは地域に出掛けて出会う自然や社会生活との緊張感のある体験も「非日常」な出来事のひとつ。また父レク（お父さんたちと遊ぶ会）など保護者参画の保育企画も「非日常」。そんな緊張感と自信と楽しさを生み出す余地をふんだんに抱えた生活です。日常的な安心感のある生活に加えて繰り返しの安心感をマンネリにせず飛躍する機会として緊張感のある「非日常」を織り込み、多様な学びのすそ野を広げ、深める「連続性」と「多様性」のある柔軟なカリキュラム編成を心掛けています。