



NEWSLETTER

保育・子育て総合研究機構だより

2014. 6.1 発行 NO.31

公益社団法人全国私立保育園連盟 保育・子育て総合研究機構研究企画委員会

今年1月に開催された第39回保育総合研修会で、「保育のグランドデザイン」を描くために…今大切にしたい保育（教育）とは何か」をテーマに、本機構がシンポジウムを担当しました。グランドデザインの研究をお願いしている白梅学園大学学長の汐見稔幸先生の基調講演を引き継いだこのシンポジウムでは、

テーマが多岐にわたることもあって、議論が充分深まらなかった感が残りました。

そこで今号では、限られた紙面ですが、鈴木真廣委員長とコーディネーター役の久保健太委員で「根源的探究心」をテーマに、グランドデザインの論点を少し深めていただくことにしました。

論点1

「好奇心」「探究心」の源は「生きたい」という力 そして「存在感や自尊感情」にもつながっている

人間になって際立つ「好奇心」「探究心」は
生命由来の根源的なもの？

最近の自然界の出来事ですが、満開の桜の根元に花が房になって落ちていて、風で折れたにしてはおかしいと思っていたら、犯人はスズメだったのです。どうやら、スズメが桜の花の蜜を吸うことを学習したようなのです。メジロなどの類は以前から花の蜜を吸いに来ることはわかっていたのですが、スズメはそれを見て学んだのでしょうか、いつの間にか身につけ始めていたのです。

さて、今度は人間に近いサルの話です。有名なのが宮崎県の沖に浮かぶ幸島こうじまのニホンザルの文化です。このサルは芋や麦を海水で洗って食べる文化を獲得しました（上の写真参照）。

世話係が砂浜にまいてくれる食べ物ですが、ボスザルや力の強いサルが先にみんな食べてしまう。困ったのは若いサルや弱いサル。食べなきゃ生きていけない。そこで、波にさらわれた食べ物を海に飛び込んで取るようになった。そうしたら、砂も洗われて食べやすくなった。力が強いサルも若者が始めた新たな行動様式に関心を持ち始め、やってみたらこれはいいと、この島のサルの文化になっていったのです。

もう一つ紹介したいのはカラスです。最近のカラスはトビのように、まるで風を楽しんでいるかのように上昇気流に体を預けて、羽を広げて飛べるようになっ

たのです。私の子どもの頃（半世紀前）のカラスは、確かまだ羽ばたかなければ飛べない鳥でした。カラスは割れない食べ物を道路に置いて、車に踏ませて割って食べることも知られているほどなので、トビの飛び方を真似るくらいはおてのものかもしれません。

でも、スズメも桜もカラスもトビも、昔から存在していたのに、この学習は最近の出来事？となると、なぜ今なのかは探究したくなりますが、それはここではともかくとして、カラスの行動は誇らしげに生きたいという成長欲求からくる探究心なののでしょうか？

きっと私たちの知らない小さな世界や植物の世界でも、環境からもたらされた学習により、生活文化や行動様式も変化し続けているのかもしれません。

さて、私たち人間の場合はどうなのでしょう。以前、この「ニューズレター」のコラムでも紹介した、A君のエピソードです（No.25/2012.9.1）。

A君とD君の「箸事件」（5歳児）

午睡の時、メソメソと泣いているのはA君です。どうして泣いているのか聞いても返事をしてくれません。担任の若い保育士が説明してくれた状況によると、ご飯の途中なのに、箸を床の節穴に突っ込んで遊んでいた。穴の中に落としてしまったということでした。

食事中に遊んでいたことがばれて、保育士には叱られ、そして台所にも謝りに行って許してはもらったのですが、食事が終わってお昼寝の支度も終わり、みん

なが布団に入っても、泣きが止まらないのです。床に突っ伏して泣いているA君の顔の下には、涙の海ができるほどでした。

どうしたら、A君の気持ちが切り替わるのだろうかとか気にかけながら、「間違っちゃったこともわかったし、そんなに悲しまなくてもいいよ」と声をかけると、ほそとこほした言葉が「Dもやっていた」ということでした。

お昼寝が終わって、D君にその時の様子を改めて聞くと、D君が始めた遊びを真似して、A君も挑戦を始めたらしいのです。それは、節穴に箸を半分ほど差し入れて、一瞬手を離した後、箸が穴に落ちてしまわないうちにもう一度掴み直す、そんなスリルを味わう遊びだったのです。「面白そう。Dがやれるんだから自分だってできるはず」と真似してやってみたら、落ちてしまったという顛末だったのです。

失敗したことについては深く反省もしただろうし、保育士に叱られたことも悲しかった。でも、それよりも「一緒にやっていたDはうまくいったのに、なんで僕は失敗してしまったんだろう」と思うと、それが悔しくて立ち直れないくらいショックだった。それが、簡単には泣きやむことのできない本当の理由だったのです。

身近なD君が憧れモデルになって、自分もできるようになりたいというA君の探究心にスイッチが入ったのです。挑戦は残念ながら失敗に終わってしまいましたが、泣きやむことができないほどの悔しさの中に、成長したい私と、同じことができるようになることで同じ遊びに参加できるようになれる私や、そこに自分の存在感を手応えとして感じ取りたい私という、高次化された感情が湧き立っていることが読み取れます。

子どもの輝きたい気持ちに向き合う、支える

さて、改めて、こうした好奇心や探究心の原動力はどこから湧いてくるのでしょうか。「保育通信」2013年11月号に掲載されている「保育のグランドデザインを考える対談【1】」で、汐見さんは「それは〈生きるため・食べるための必死さ〉にあったのでは」と語られています。正にスズメや幸島のサルは、そのことを証明してくれています。それは、人間だけでなく、あらゆる生命が生きるために必要な力として、根源的にもっていることが推測できるのです。

ところが、さらに面白いと思うのは、探究心は生命を保持するだけで終わらずに、カラスのトビ（飛び）真似のように、大空を滑空してそれを満悦するかのような姿からは、楽しみを見つけ、また「どうだ、こんなこともできるのだぞ。すごいだろ」と、まるでできることを自慢しているかのようにも見えるのです。A君のエピソードでも、探究心は「遊びの心（意識の文化）」や「自尊心」へのつながりまでも、同時に生み出しているのではないかということです。

さて、改めて探究心の源には、「生きたい」という力が宿っていること、さらには「よりよく生きたい／成長したい」という欲求が加わり、そして人間に至っては、好奇心や探究心は次元を高め、「遊びを豊かにしよう」としたり、「もっと知りたい／できるようになりたい」と欲求を高めたり、手応えを頼りに「存在感や自尊感情」にもつながっているのではないかと思うのです。

こう考えると、子どもの生命が主体をもって輝くことを支えるということは、生命が生きようとすることを守ることであり、それがその子の人権を守ることなのだということにたどり着きます。

ならば私たち大人は、子どもが生きようとする力から湧き立つ好奇心や探究心にもっと関心を向けて、子どもが求めていることを感じ取り、ともに求めていく（子どもとともに生きる）こと、そして援助する人、支える人になることの間接性を創り出していくことが、これからの保育や子育てを考える上で重要になってくると思うのです。

これまでは、ややもすると、こうした子どもの内から湧き立ってくる力に関心を向けるよりも、「子どものため」を大義名分にして、大人が一方的に決めた価値観や理屈を立てて、外から操作して子どもを変えていく、あるいは思いどおりに子どもが動いてくれることに教育的な意義を見出してきたように思うのです。

そしてそれは、子どもの生きる力、育とうとしている力、学ぼうとしている力を信頼していないということが根っこにあり、不信感をもって子どもと向き合っていることに結果としてなっているのかもしれない。また、効率化／能率化／合理化に価値をおいて、子どもの想いを聞く余裕までなくしてしまっていることに、無自覚になっているのかもしれない。

（鈴木眞廣●千葉・和光保育園園長）

論点2 教育観を変えようという提案

面白そうなもの

「面白そう。Dがやれるんだから自分だってできるはず」鈴木先生が紹介されたエピソードの中で、キモになる一文はここだと思います。特に「面白そう」という言葉。とても微妙な違いだと思いますが、「面白そう」という言葉と「面白い」という言葉は、明らかに違います。そして、両者の違いを考えることが、人間の「根源的探求心」を考えるために、非常に重要だと思ふのです。では、「面白そう」と「面白い」の違いは何か。それは、かつては「面白そう」に見えたものが、しだいに「面白い」ものに「なり下がって」しまうということです。逆にいえば、「面白い」ものが「面白そう」なものへと復活することが、ほとんどないということです。

エピソードの中のA君は、箸を掴むことに失敗したので、箸掴みの面白さをまだ味わっていません。おかげで、彼にとっては、未だに箸掴みが「面白そう」なまま輝いています。いずれ、彼は箸を掴むことに成功し、そのうち百発百中で掴めるようになってしまいます。すると「面白そう」だった箸掴みは、単に「面白い」遊びになってしまい、そのうち「つまらない」遊びにまで「落ちて」いきます。

外の世界との出会い

「面白そう」だった箸掴みが「つまらない」遊びにまで落ちていく時、A君の中に何が起きているのか。一言でいえば、彼は、箸を「わかって」いつているのです。箸がどれくらいのスピードで落ちていくのか、それを掴むにはどのようにすればいいのか。そういった試行錯誤を繰り返しながら、彼は、箸をわかっていくのです。

箸をわかっていくのは幸せなことです。たしかに、わかるものを増やすことは「面白そう」なものを減らすことでもあるのですが、幸いにも、私たちのまわりには箸以外のものがごろごろしています。いずれ箸を使いこなすようになったA君を待ち構える「面白そう」な世界が、箸の向こう側で手ぐすねして待っています。私たちに必要なのは、A君を箸の世界に縛りつけるのではなく、A君と箸の外の世界との出会いを演

出することです。

身をもって

加えて、A君が身をもって箸をわかっていくための、たっぷりとした時間を保障することも大事です。

世界をわかっていく仕方には、単純にいつて二つの仕方があります。一つは、説明書を読んで世界を知るやり方。もう一つは、身をもって知っていくやり方。

A君の箸のわかり方は、箸の説明書を読んで、箸をわかっていくという種類のものではなくて、箸を落とすは掴み、落とすは掴みを何度も繰り返す、身をもってわかっていくというわかり方です。

このやり方は、説明書を読むやり方に比べて時間がかかります。先のエピソードでA君が知ったのは、せいぜい箸の重さと長さで固さです。仮に、この箸の説明書があれば、重さと長さで固さは3行で(3秒で?)わかるでしょう。さらには、原材料までわかるかもしれません。つまり、身をもって知るやり方は、非効率的です。しかし、このやり方が大事なのです。なぜか。それは、このやり方でないと、世界の「奥行き」を感じることができないからです。

奥行き

鈴木先生は、「探究心」が「生命の保持」にとどまることが人間以外の動物であるのに対して、「探究心」が「遊びの心(意識の文化)」や「自尊心」へのつながりまでも生み出しているのが、さらには「よりよく生きたい/成長したい」という欲求までも生み出しているのが、人間だと書きました。この「〇〇までも」というのが、とても人間的だというのは同感です。

私は、そういったことを「奥行き」という言葉で考えています。「箸」を前に、それを「食器」として片づけてしまうのは、とても平板な世界のように思えます。そうではなく、「食器」である「箸」を「落とす遊具」にもする。そこに他の動物とは違う人間の「奥行き」を感じるのです。

箸という「2本の棒」は、砂というキャンバスを前にすれば「絵筆」になり、机という打楽器を前にすれば「スティック」にもなる。場合によっては「武器」

にもなる。つまり、「箸」から食器以外の意味をいくつも引き出す。この時、人は箸のもつ「奥行き」を垣間見る。そうして箸の奥行きを垣間見た上で、最終的に箸という2本の棒に「食器」という意味を与える。これが、人間の人間たるゆえんのように思えるのです。

第2の教育観

身をもって世界をわかっていくやり方は、身をもって世界の「奥行き」を感じるわかり方であり、そして「奥行き」のある世界から、いくつもの意味を引き出し、その上で、とりあえず、世界に一つの意味を与えてゆく、そういうわかり方です。反対に、説明書を読んで世界をわかっていくやり方は、どこかの誰かが調べたことを、もしくはどこかの誰かが与えた意味を、頭を使って内面化していく、そういうわかり方です。

「説明書」よりも「身をもって」をもちあげる書き方をしましたが、世界をわかっていくためには、両方が大切です。私自身、「どこかの誰かが調べてくれたこと」を、「説明書」というよりは論文というかたちで、文字を通じて学び、おおいに助けられています。

つまり、「説明書」と「身をもって」は、世界をわかっていく上での、車の両輪なのです。私自身は、「説明書」の効用を人一倍感じながら、勉強しているのですが、それでもあえて「身をもって」の大切さを主張するのは、現在の教育において、「説明書」の比重が未だに大きいことに懸念を抱いているからです。それは、教科書という「説明書」が幅を利かせていることに、端的に現れています。

率直に言えば、人間にとっては「どこかの誰かが与えた意味を、内面化すること」よりも、「奥行きある世界から、自分なりの意味を引き出すこと」のほうが楽しいのです。いい換えれば、箸の「説明書」を読んで、その重さ・長さ・固さを知ることよりも、箸を落としては掴み、落としては掴みを繰り返しながら、さらには、箸を「絵筆」にして、「スティック」にもして、そうして気がついたら、いつの間にか、その重さも、長さも、固さもわかっているというわかり方のほうが楽しいのです。

なのに、私たちは、子どもの目の前に現れた「2本の棒」を「食器」として内面化させることを、教育だと思っています。先に書いたように、そのような教育を行うことは大事なのですが、そればかりではつまら

ない。加えて、そればかりやっていると、どうしても世界が「奥行き」のないものになってしまいます。「平板な」ものになってしまいます。

その意味では、子どもにとって「面白い」ものを子どもたちのまわりに準備しようとする善意の努力も、世界を「平板な」ものとして提示することにならないよう、気をつけなければならない。つまり、「面白い」ものは、すでに「面白い」という意味づけがされていることに、最大限の注意を払わなければならない。ある人間が「面白い」と意味づけたものが、他の人間にとっても「面白い」とは限らないのです。準備されたナマモノから、どのような意味を引き出すかは、本人次第なのです。

まだ意味のついていない「面白そう」なものとして、世界と子どもが出会うように演出する。そして、子どもたちが、世界の「奥行き」をゆっくりと探索する時間を保障する。それを、教育のもう一つの軸に置けないものでしょうか。

これは、教育観を変えようという提案でもあります。

つまり、「教育とは、誰かが世界につけた意味を内面化する営みである」という第1の教育観に、「教育とは、奥行きのある世界と子どもとの出会いを演出する営みであって、そうして、子どもが世界から自分なりの意味を引き出し、意味を与えていくことを介添える営みである」という第2の教育観を加えてほしいという提案でもあります。

(久保健太●篠原保育医療情報専門学校こども保育学科学科長)

編集後記

◎「面白い」と「面白そう」のハザマで輝くもの

さして変わりないと思える「面白い」と「面白そう」。けれども、“そこまで語りますか”と唸らせる“奥行き”のある突っ込み？ 愉悦体験ではなくて、愉悦に至るまでの探究心の発揮こそが、保育の目的であれ！ 自尊心等の醸成になる！ と論及。それは、巡り巡って広義の「生命の保持」につながるかもしれません。

今回の内容、みなさんは「面白い」？ それとも「面白そう」？

(片山喜章●神戸市・はっと保育園園長)

◆問合せ

公益社団法人全国私立保育園連盟
保育・子育て総合研究機構研究企画委員会
〒111-0051 東京都台東区蔵前4-11-10
TEL 03-3865-3880 / FAX 03-3865-3879
URL <http://www.zenshihoren.or.jp>
E-mail ans@zenshihoren.or.jp