

小学校の地域学習プログラムにおける 多様な主体の連携に関する考察

—公園づくりを課題とした地域学習を事例として—

入江彰昭*[†]・町田怜子*・中道真太郎**・宮林茂幸*

(平成30年2月20日受付/平成30年6月8日受理)

要約：本研究では、砧小学校と喜多見小学校における地域の公園づくりを課題とした小学校の地域学習プログラムの試行を通じて、小学校の立地する地域の大学・行政・専門アドバイザーの多様な主体が連携した地域学習教育の支援体制のあり方を考察することを目的としている。公園づくりでは地域認識、時代認識、そしてストーリー性が重要であることから、「地域認識」・「課題解決（自分で考え、みんなで合意形成）」・「成果発表」の3つのステップで授業を進めた。第1段階「地域認識」では、砧・喜多見地域の豊かな自然環境資源と往古からつながる歴史文化資源を学び、児童に地域の歴史文化、自然環境の認識・理解させるために、専門アドバイザーが指導した。第2段階「課題解決（自分で考え、みんなで合意形成）」では、公園づくりの課題をまず自分で考えたのち、他人と意見を説明し合い合意形成していく力を養うために、児童が主体的、協働的に学ぶグループワークとし、その進行とファシリテーター役を大学教員と大学生が担った。第3段階「成果発表」では、子ども達の自信と誇りにつなげるために、児童1人1人が主体的に自らの公園アイデアを発表し、地域への誇り、愛着を深めてもらうために世田谷区（街づくり課）が児童の個々のアイデアを公園アイデア集として冊子にし、児童個々に配布した。本研究のケーススタディを通じて地域学習では地域の行政・小学校・大学・専門アドバイザー等の多様な主体が関わり、その役割を明確にし、協働連携した教育体制が重要であると考えられた。

キーワード：地域デザイン、地域学習、総合的な学習、遊び、協働、公園

1. はじめに

平成23(2011)年に文部科学省は、「子どもの豊かな学びを創造し、地域の絆をつなぐ～地域とともにある学校づくりの推進方策～」¹⁾を発表し、「地域から見れば、学校は地域社会の将来を担う人材を育てる中核的な場」として、地域にとって学校の重要性が指摘され、「地域とともにある学校」としての地域づくりの促進を図っている。

地域社会の人材を育てる小学校の教育科目としては、「総合的な学習」が挙げられる。「総合的な学習」は、平成20(2008)年の学校指導要綱の一部改訂²⁾により、「小学校では地域の人々の暮らし、伝統、文化等、地域や学校の特色に応じた課題について学習活動」が例示された。加えて、体験活動と言語活動の充実を図るため、「他者と協同して問題を解決しようとする学習活動」が明記された。すなわち、「総合的な学習」では、地域の人や他者と協同して問題を解決を図る学習活動が重要視されている。

宮崎(1994)は、地域の具体的問題意識と関連して設定される学習を「地域学習」と位置づけ、「地域学習」により、社会と自然の関係を学び、人間相互の理想的な結びつきを

理解することは、児童の社会認識の土台を築く上で重要な学習過程である³⁾としている。それより以前に佐藤照雄先生退官記念会編(1990)は、その地域学習の理論と実践を体系的にまとめ、日本人の生活文化、基層文化の舞台である地域の学習は人類文化の学習に直接に連なるものと重要性を指摘している。特に本書での地域学習の実践事例をみると、野菜を育てる生活科授業、遊び空間を活かした学習、地域の素材の湧水を活かした学習、地域の製紙工場やプラモデル産業を教材とした授業、野外観察による事業、地域史を教材とした授業など、広範かつ多分野に及んでいることがうかがえる⁴⁾。

一方で、田坂ら(2003)は、総合学習で、ふれあいや地域への関心の喚起を教育のねらいに取り入れられる事例は多いが、地域の現状を把握し、問題解決を到達目標に掲げている事例は少ないこと⁵⁾を指摘している。

地域学習の教育手法に関する既往研究では、イメージマップや地図を用いた地形の理解³⁾、地域史素材を活用した教材化の試み⁶⁾や、近年では、GISを用いた地域学習支援システム⁷⁾が挙げられる。その他、大学生らとの交流から地域の魅力の再認識⁸⁾を図るプログラムがみられるもの

* 東京農業大学地域環境科学部地域創成科学科

** 東京農業大学地域環境科学部造園科学科

[†] Corresponding author (E-mail: teruaki@nodai.ac.jp)

の、地域に関わる多様な主体の教育支援体制の下、地域の自然、歴史文化を教育素材にし、地域の未来像を提案する一連のプログラムは実施例が少なく、その教育手法の論述も少ない。

そのため、児童が、地域の自然、歴史文化を学んだ上で地域の将来や課題を話し合い、地域の未来像を提案できる教育プログラムが求められている。また、小学校の教育プログラムとして達成するためには、児童の経験に基づき具体性を付与する教育プログラム開発に留意しなければならない。加えて、地域学習の教育支援体制として、地域に関わる多様な主体が、児童の地域学習を支えることは地域と学校とともに地域社会の未来を担う人材育成を図る上で重要である。一方、その地域学習の教育では、田坂ら（2003）、町田ら（2016）により小学校と専門家等が協働連携することの重要性が指摘されている^{5,9)}。

そこで、本研究では、地域の公園づくりを課題とした小学校の地域学習プログラムの試行を通じて、小学校の立地する地域の大学・行政・専門アドバイザーの多様な主体が連携した地域学習教育の支援体制のあり方を考察することを目的とした。

2. 研究の方法

(1) 対象地

本研究の対象地は世田谷区砧地域にある砧小学校・喜多見小学校である。

砧（きぬた）とは、多摩川の水にさらした布を木の棒や木槌で、台の上でたたき、布に光沢を出すその木の台の衣板（きぬいた）が語源とされ、万葉集にも「多摩川にさらす手づくりさらさらに何ぞこの子のここだ愛しき」と詠われている。殿山横穴墓群をはじめ古墳、遺跡が多く、原始・古代からの歴史ある地域である。また江戸時代に多摩川から取水し農業用水として掘削された六郷用水や、かつての農村風景を再現した次大夫堀公園、野川や仙川に沿った国分寺崖線の緑、大蔵運動公園や砧公園もあり、水と緑の自然豊かな地域である（図1）。

本対象地には東京外かく環状道路事業に伴う東名ジャンクション（仮称）が計画されており、その整備に伴って創出される上部空間等の利用方法について世田谷区では地元住民等からの意見のもと平成27年7月に東名ジャンクション（仮称）上部空間等利用計画（素案）を公表した（図2）。上部空間等利用計画では「福祉・交流・防災拠点」「みどりと水と農のある憩いの公園」等9つのゾーンの区分がなされている。そこで本研究では、本対象地域の次世代の担い手となる砧小学校・喜多見小学校の児童に「みどりと水と農のある憩いの公園」を総合的な学習の時間における教育題材とした地域学習プログラムをおこなった。

(2) 研究の方法

本研究では、地域の自然、歴史文化を教育題材にし、児童の遊びの経験を活かして、児童達が住んでいる地域の公園の未来像を提案する「課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び」いわゆる「アクティブラーニング」¹²⁾の地

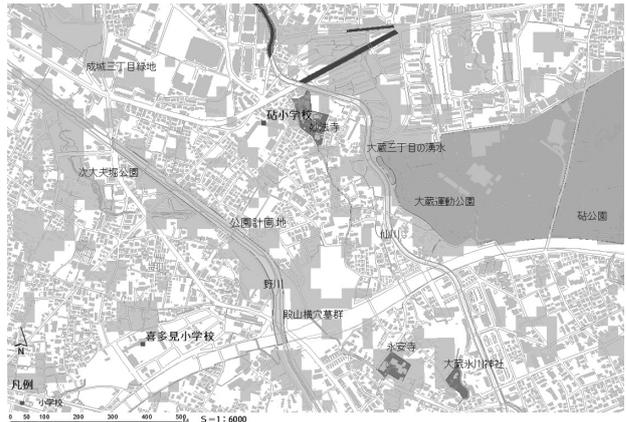


図1 対象地域（砧小学校・喜多見小学校）

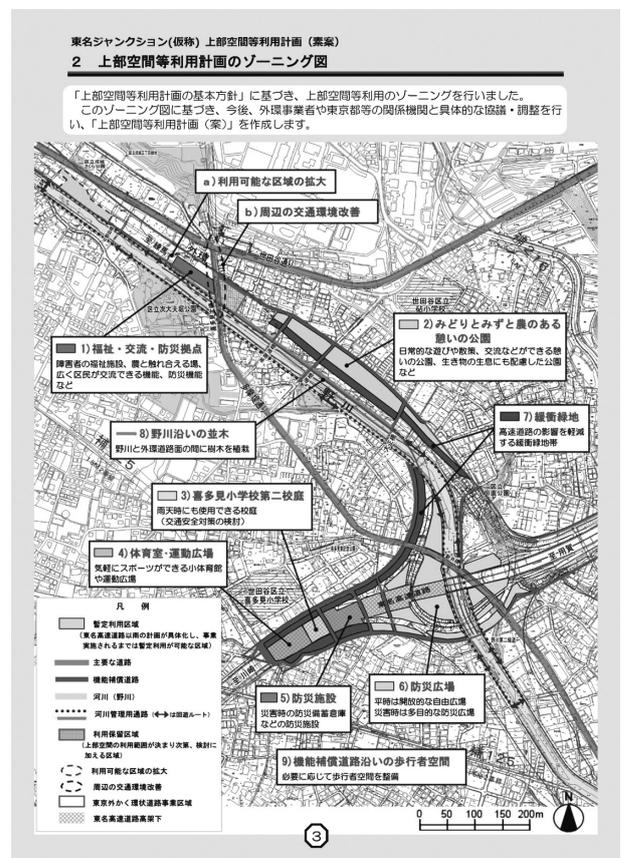


図2 東名ジャンクション（仮称）上部空間等利用計画素案 平成27年7月

域学習には、小学校教員だけではなく地域、専門家等の多様な主体による教育体制が重要である、と仮説し、図3のような多様な主体が連携した教育体制でおこなった。①世田谷区（街づくり課）は、②砧小学校・喜多見小学校（教員）に地域のまちづくりについて説明し、②砧小学校・喜多見小学校（教員）は、④地域の専門アドバイザー、③東京農業大学（教員学生）に授業実施方法についてアドバイスをおこなった。④地域の専門アドバイザーは③東京農業大学（教員学生）に教育資材を提供し授業プログラムの立案にアドバイスした。③東京農業大学（教員学生）は、①世田

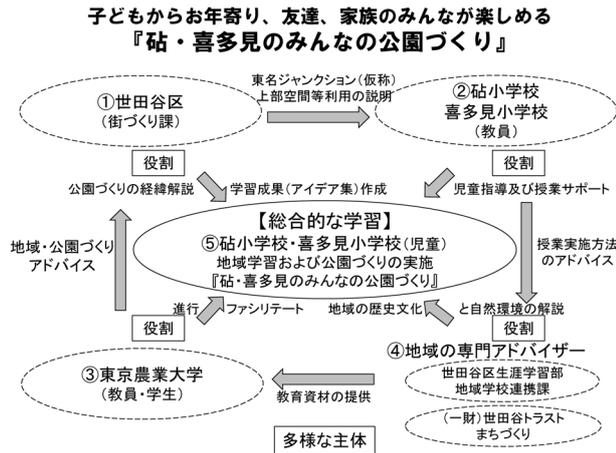


図3 大学・小学校・専門家・行政との連携による地域学習プログラムの教育体制

谷区（街づくり課）に地域づくり・公園づくりについてアドバイスし、①世田谷区（街づくり課）、②砧小学校・喜多見小学校（教員）、④地域の専門アドバイザーと連携協働で授業実施計画を作成した。さらに授業実施時の多様な主体の役割を明確にした。

図3の連携の教育体制のもと、以下の方法で地域学習をおこなった。

a) 学習ねらいと地域学習プログラムを作成し試行する。

学習のねらいと地域学習プログラムの作成では、砧小学校・喜多見小学校の校長先生をはじめ、各クラス担任の先生方と相談し、地域の課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学びの実践として砧および喜多見地域の自然、歴史文化を再認識し、自分達が住んでいる地域の公園の夢を描く「地域認識」・「課題解決（自分で考え、みんなで合意形成）」・「成果発表」の3つの学びのステップとし、各授業は学習指導要領にそって行うこととした。さらに限られた授業時間45分間をスムーズに進行するために多様な主体の連携と役割を明確にするため、地域学習プログラムの教育の実施者の役割を、主たる実施者「◎」と助言や実施のサポート「○」として明確にした（表2）。

b) 学習成果を分析・考察する。

学習成果を図る手法として土田ら（2014）による体験学習の御礼文の分析¹⁰⁾、清水ら（2017）の感想文の分析にテキストマイニング手法を用いた分析¹¹⁾が知られている。そこで、本研究では3つの学びのステップにおける学習成果を分析し、その学習成果を図る手法として、資源マップや公園のアイデアをテキストマイニングで分析することとした。

c) 児童それぞれが成果を発表し、その成果を公園アイデア作品集としてまとめ、児童の誇りと自信につなげる。

児童達が学びを振り返る、他者との思考の過程にふれることは学習指導要領上、重要であることは知られている。そこで、本研究では、児童個々とグループによる学習成果を発表し、砧・喜多見のみんなの公園アイデア作品集としてまとめ配布し、学習成果の振り返りとともに児童の誇りにつなげることを期待した。

表1 地域学習プログラムの対象と開催日時

小学校	第1回	第2回
砧小学校 6年生2クラス ランチルーム	5月31日（水）45分/限 1限 8:00- 9:35 準備 2限 9:40-10:25 2組 3限10:45-11:30 1組	6月26日（月）45分/限 1限 8:00- 9:35 準備 2限 9:40-10:25 2組 3限10:45-11:30 1組
喜多見小学校 5年生3クラス 各教室/図書室	6月9日（金）45分/限 1限 8:00- 9:35 準備 2限 9:40-10:25 1組 3限10:45-11:30 2組 4限11:30-12:20 3組	6月28日（水）45分/限 1限 8:00- 9:35 準備 2限 9:40-10:25 1組 3限10:45-11:30 2組 4限11:30-12:20 3組

d) 最後に、a)～c)の成果を踏まえ、地域の行政・小学校・大学・専門アドバイザーの多様な主体が小学校の総合的な学習の時間の地域学習教育に関わり、協働連携した教育活動体制を考察した。

3. 総合的な学習授業における公園づくりを教育題材とした地域学習プログラム

(1) 対象・日時

本地域学習について各小学校の校長先生、副校長先生と相談したところ、砧小学校は6年生（2クラス66名）、喜多見小学校は5年生（3クラス99名）の児童の総合的な学習授業として各クラスごとに地域学習プログラムを行い、学校行事との関係から開催時期は平成29年5～6月に実施することとした（表1）。

(2) 学習ねらい

砧および喜多見地域の自然、歴史文化を再認識し、自分達が住んでいる地域の公園の夢を描くアクティブラーニングにより郷土愛を育むことを学習のねらいとした。

(3) 学習プログラム

各小学校の先生との実施内容や方法に関する事前打ち合わせでは、以下のようなアドバイスをいただき、学習プログラムを検討した。当日は先生に児童の監督を依頼し、実施することとした。

- ・ワークショップの内容が2時限では短すぎる。
- ・授業間の休み時間が5分しかないので、パワーポイント等の準備に時間が足りない。
- ・前知識がないので、事前に予習等は必要になるのか。
- ・グループ内の人数が多いと、話せない子が出てくる。
- ・こういう遊具がほしいなどで、池がほしいなどの意見はあまり出てこないと思う。

そこで、地域学習プログラムは、表2に示すように大きく3つのステップでおこない、各授業では導入、展開、まとめの順に授業を展開した。

第1回授業では、東名ジャンクション（仮称）整備に伴う公園計画について紹介した後、砧・喜多見地域の自然、歴史文化について児童に再認識、理解させることを学習のねらいとし、（一財）世田谷トラストまちづくりならびに生涯学習・地域・学校連携課文化財係の専門スタッフの方が授業をおこなった。その後、5～6名のグループワークで児童がどこの地域でどんな遊びをしているのかを引き出す

表 2 総合的な学習における地域学習プログラム

総合的な学習 (地域学習)	段階	学習のねらいと学習活動	教材・資料	指導上の留意点	教育体制(◎:主たる実施者、○:助言・実施サポート)					
					①世田谷区(街づくり課)	②小学校(教員)	③東京農業大学(教員・学生)	④世田谷区生涯学習部・世田谷トラストまちづくり(専門家)	⑤小学校(児童)	
「地域認識」	第1回	新しくできる公園の意味を理解させる。	模型(外環道に伴うジャンクション)スライド	子ども達に分かりやすい言葉で伝える。	◎	○	○			
		地域の歴史文化的な地域資源(遺跡・寺社、原風景)を認識・理解させる。	スライド(喜多見・大蔵地区の歴史) 砧地域の今と昔の地図、埋蔵文化財	自然と人の営みの歴史が今につながり、将来があることに気づかせる。	○	○	○	◎		
		地域の自然環境資源(水・緑・崖・生きもの・四季)を認識・理解させる。	スライド(砧・喜多見地域の自然環境)	生きものいっぱい豊かな自然があることに気づかせる。	○	○	○	◎		
	展開 20分	地域の遊び資源をみんなで発見、共有し、他グループに伝わるように地図にまとめる。	周辺地域白地図 S=1/2500 ポストイット、マーカー、色鉛筆等	最初に小学校を赤色で塗り自分たちの居場所を理解させ、大学生1名以上が各グループに入り聞き役となって子ども達の意見を引き出させた。またグループワークの原則として人の意見を批判してはいけない、人の意見に便乗してどんどん意見をだすように促した。	○	○	○	○	◎	
まとめ 5分	黒板・教室壁に掲示し、他のグループの遊び資源地図を見てまわる。他グループの意見とまとめ方を共有させる。		他グループの地図を理解し、自分たちの地図の共通性と違いを理解する。	○	○	○	○	◎		
「課題解決(自分で考え、みんなで合意形成)」	宿題	テーマ「こんな公園になったらいいな」について文とイラストを描き、新たな公園像を自ら考える。	A4用紙(絵と文を記入)1枚	砧・喜多見のみんなが楽しめる公園を意識させる。		○			◎	
	第2回	導入 5分	第1回で作成した遊びの地図を掲示し、振り返る。	前回の遊びの地図	前回からのつながりを意識してもらえるようにする。	○	○	◎		◎
		展開 20分	グループ内「こんな公園になったらいいな」を発表し、お互いのアイデアを聞き、みんなで公園のアイデアを話し合い、まとめていく合意形成力を養う。	公園白地図 S=1/200 ポストイット、マーカー、色鉛筆等	大学生1名以上が各グループに入り聞き役となって子ども達の意見を引き出させた。またグループワークの原則として人の意見を批判してはいけない、人の意見に便乗してどんどん意見をだすように促した。	○	○	○		◎
「成果発表」	まとめ 発表会 18分	1人1人がグループ学習の成果を発表し、自信と誇りにつなげる。		他グループの公園アイデアを理解し、自分たちのアイデアとの共通性と違いを理解する。	○	○	○		◎	
	まとめ 総評 2分	今後、子ども達のアイデアを将来の公園づくりに反映していくことを伝え、地域への愛着を深める。		公園アイデア集にまとめて配布することを伝える。	◎		○			

こととした。なぜなら前述した佐藤照雄先生退官記念会編(1990)において松木は地域学習における遊びの意義について、遊びは五感と頭(知覚)のすべてを使う学習であるとし、子どもの遊び心や探求心をくすぐる地域の遊び空間をいかに見つけ、どのようにして学習活動に組み入れていくかが今後の大きな課題であり、貴重な財産となると論じている⁴⁾。そこで児童みんなで共有できるように周辺地域

白地図にマーカーやポストイットで遊び場とその遊びを書き込み、地域の遊び資源マップを作成した。その際、最初に小学校を赤色で塗り、自分たちの居場所を理解させ、大学生1名以上が各グループに入りファシリテーター役となって児童の意見を引き出し、進行させた。またグループワークの原則として、人の意見を批判してはいけない、人の意見に便乗してどんどん意見をだすこと等を促した。

次に宿題では、各児童が「こんな公園になったらいいな(タイトル, イラスト, いつ? だれと? どんなことしたい?)」についてA4用紙1枚に文とイラストを描き, 新たな公園像について自ら考えることを学習のねらいとして実施した。

第2回授業では, グループごとに児童が「こんな公園になったらいいな」を発表し, 他人のアイデアを聞き, その意見に便乗してさらにアイデアを出しあい, 砧・喜多見のみんなの公園デザインをまとめていく力を育むことを学習のねらいとした。また前回同様に大学生1名以上が各グループに入りファシリテーター役となって児童たちからアイデアを引き出し, 公園デザイン案がまとまるように進化した。

(4) 学習成果

授業の成果物としての, 砧・喜多見地域の遊び資源マップ(図4), こんな公園になったらいいな 公園アイデア(図5), 砧・喜多見のみんなの公園デザイン(図6)に対して, テキストマイニング等を用いて分析, 考察をおこなった。

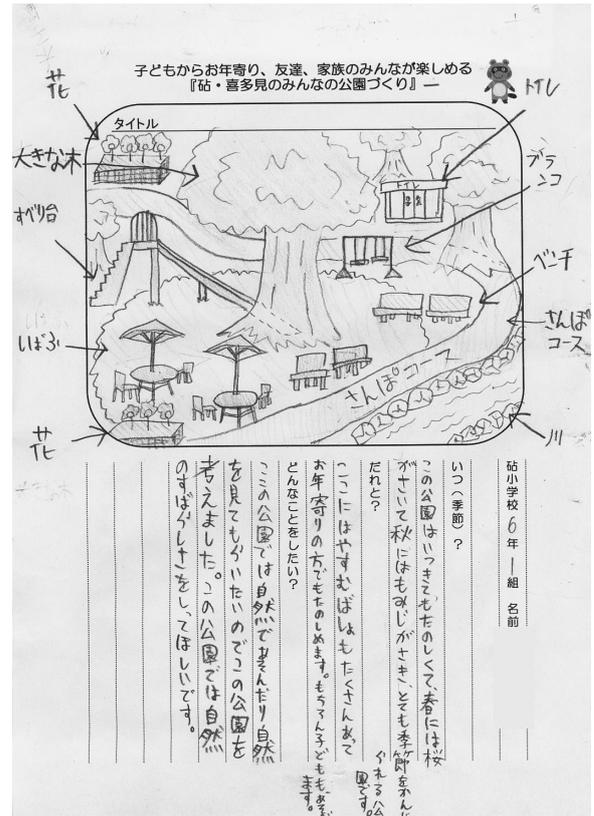


図5 こんな公園になったらいいな 公園アイデア



写真1 グループワークの様子(砧小 平成29年5月31日)



写真2 グループ発表の様子(喜多見小 平成29年6月28日)



図4 砧小6年2組4班が作成した遊び資源マップ

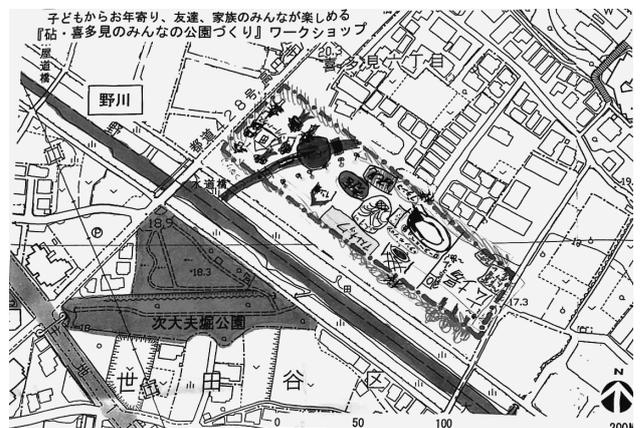


図6 砧小6年1組5班が作成したみんなの公園デザイン

4. 学習成果の分析・考察

(1) 児童達による遊び資源マップの分析・考察

児童達が作成した遊び資源マップ（砧小11枚、喜多見小18枚、計29枚）に書かれた遊びのキーワードを、以下の表の遊具遊び・球技遊び・集団遊び・伝承遊び・乗り物遊び・自然遊び・その他・室内遊びに分類した（表3）。

各小学校ごとに遊びの種類を定量化し、その結果を図7、8、9に示した。砧小学校では集団遊びが最も多く、次いでその他外遊び、室内遊び、自然遊びが多く、一方喜多見小学校では自然遊び、集団遊びが最も多く、次いでその他外遊び、球技遊び、遊具遊びが多いことがわかった。両小学校の児童達は、ともに集団遊び、自然遊びが多く、中でも集団遊びのほとんどが鬼ごっこで、自然遊びでは魚釣り、水遊び、虫とりが多い傾向にあることがわかった。これら

表3 遊びの種類

遊具遊び	ブランコ、すべり台、砂場、シーソー、平均台、ジャングルジム、鉄棒、うんてい、のぼり棒、ターザンロープ、スプリング遊具等
球技遊び	サッカー、野球・ソフトボール、バスケットボール、バドミントン、ドッジボール、キックベースボール、キャッチボール、卓球、テニス等
集団遊び	鬼ごっこ、タスケ、かくれんぼ、どんじゃんけん、かくれ鬼、まるふみ、ごっこ遊び、ドロケイ、グリコ等
伝承遊び	竹馬、たこ揚げ、缶けり、コマまわし、メンコ、たこ揚げ、おてだま、竹とんぼ等
乗り物遊び	自転車、一輪車、ローラースケート、スケボー、キックボード等
自然遊び	木登り、水遊び、雪合戦、草相撲、ザリガニ釣り、魚釣り、虫取り、草舟作り、石投げ、山遊び等
その他外遊び	おしゃべり、ゲーム、走る、なわとび、ペットと遊ぶ、フリスビー等
室内遊び	ゲーム（TV・PC・携帯ゲーム等）、工作（プラモデル、レゴ等）、カードゲーム、折り紙、トランプ・囲碁・将棋、手遊び等

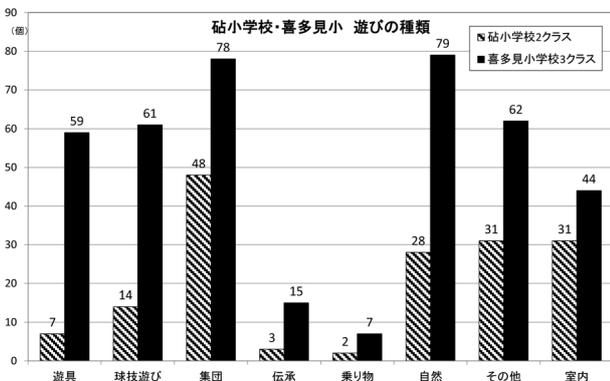


図7 砧小・喜多見小の遊びの種類分布

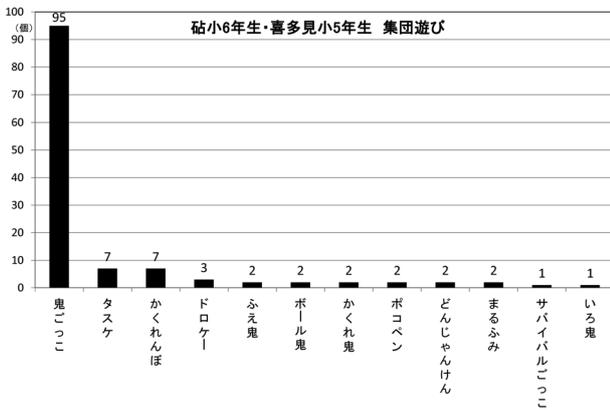


図8 砧小・喜多見小の集団遊びの内容

の児童達による遊び資源マップの結果から、集団遊びでは走り回れる広々とした緑スペースが必要となる鬼ごっこが突出して多く、砧、喜多見地区は、世田谷区の小学校区の中でも最も広い緑地（砧公園、大蔵運動公園、多摩川、国分寺崖線など）のある地域であることから、これらの緑地を活用して児童たちが遊んでいる様子がうかがえた。また自然遊びの中でも魚釣り、水遊び、虫とりが多く、野川や仙川、次大夫堀公園、大蔵団地の湧水などの水辺や国分寺崖線、砧公園、大蔵運動公園などの豊かな緑地・公園が多いことから、これらの緑地を活用して児童達が遊んでいる様子がうかがえた。

(2) こんな公園になったらいい 公園アイデアの分析・考察

図5にみられるような児童達が理想とする公園アイデア（砧77枚、喜多見91枚、計168枚）は、砧・喜多見地域ならではの夢のある魅力的なアイデアが多く、今後の公園計画に生かすことのできるものが多くみられた。なかでも、お花見、新緑の緑を満喫できる春や夏に家族や友達で、ピクニックや水遊び、虫とり、ターザンロープ、アスレチックなどの自然遊び・体験学習、鬼ごっこやふわふわトランポリンやスポーツなどの集団での遊びをやってみたいとのアイデアが多数みられた。これらの分析にあたり、イラストの分析は困難であるが、児童達の作文をテキストデータ化し、テキストマイニングによって単語の出現頻度を算出し傾向をみることにした（表4）。表4より児童達による遊び資源でみられたような鬼ごっこや、自然環境資源を活用

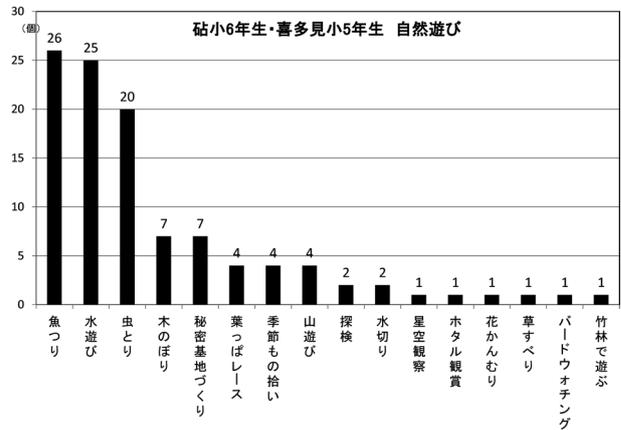


図9 砧小・喜多見小の自然遊びの内容

表4 児童達の作文にみられたキーワードの出現頻度

公園キーワード	頻度	公園キーワード	頻度	公園キーワード	頻度
鬼ごっこ	71	鉄棒	7	広場	4
ブランコ	30	ターザン	7	芝生	4
サッカー	29	シーソー	7	プール	4
アスレチック	27	ツリーハウス	6	ローラー	3
遊具	22	缶けり	5	滑り台	3
川水遊び	22	トランポリン	5	スポーツ	3
お花見	22	ハンモック	4	野球	3
すべり台	16	グラウンド	4	ドックラン	3
噴水	11	うんてい	4	雪合戦	3
ピクニック	10	水鉄砲	4	自然	3
かくれんぼ	9	散歩	4	川遊び	3
ベンチ	8	売店	4	迷路	3

したアスレチックや水遊び、お花見などの公園レクリエーションを求める傾向がみられた。

園を求めている傾向がみられた。

(3) 砧・喜多見のみんなの公園デザインの分析・考察

5. 公園づくりを題材とした地域学習の教育体制の考察

児童達がグループワークを通じて作成した公園デザイン案(砧小11枚、喜多見小18枚 計29枚)を以下の公園施設(園路広場、修景施設、休養施設、遊戯施設、運動施設、教養施設、便益施設、管理施設、その他)に分類した(表5)。

地域学習プログラムでは教育主体の役割を明確にし、地域の行政・小学校・大学・専門アドバイザーの多様な主体が協働した教育活動体制でおこなった。地域学習は広範かつ多分野に及んでいることから⁴⁾、地域学習は多分野の主体が協働することによって成り立つと考えられる。

各小学校ごとに児童達が描いた公園デザインにみられた公園施設を表5に応じて分類した結果を図10に示した。砧小学校・喜多見小学校ともに、遊戯施設が多く、次いで砧小では運動施設、修景施設、喜多見小では修景施設、便益施設が多くみられ、なかでも遊戯施設では、アスレチック、ターザンロープなどの自然遊びのニーズが高く、次いでブランコやすべり台、ふわふわトランポリン、ジャブジャブ池がみられた(図11)。修景施設では、池、噴水、小川水辺などの親水空間のニーズが高く、芝生広場や四季折々の花々、クヌギ・コナラを主とした雑木林、サクラやモミジの樹木がみられた(図12)。これらの結果から、砧・喜多見地域の自然環境(砧公園、大蔵運動公園、多摩川、野川、仙川、国分寺崖線など)や歴史文化(慶元寺・氷川神社等の多くの鎮守の杜、次大夫堀公園の農家、水田、雑木林、大蔵団地の湧水下の愛宕山など)、児童達のこれまでの遊びの原体験の延長線上にある、四季折々の花や緑の木々、水辺があり、生き物とのふれあいや自然遊びの楽しめる公

本研究においてケーススタディとした公園づくりでは、地域認識、時代認識、そしてストーリー性が重要であることから、「地域認識」・「課題解決(自分で考え、みんなで合意形成)」・「成果発表」の3つのステップで授業を進めた。

第1段階「地域認識」の第1回目授業では、砧・喜多見地域の豊かな自然環境資源と往古からつながる歴史文化資源を学び、児童に地域の歴史文化、自然環境の認識・理解させるために、専門アドバイザー(世田谷区生涯学習部、世田谷トラストまちづくり)が解説した。そして児童達どうしが地域の遊び資源を発見し、共有化を図るために、遊び資源マップを作成し、その進行とファシリテーター役を大学教員と大学生が担った。その学習成果としての児童達による遊び資源マップの分析から、野川や仙川、次大夫堀公園、大蔵団地の湧水などの水辺や国分寺崖線、砧公園、大蔵運動公園などの地域の自然や歴史文化的環境で遊んで

表5 公園施設の分類

施設名	公園施設
園路広場	園路、広場など
修景	植栽、芝生、花壇、生垣、日陰だな、噴水、水流、池、滝、築山、彫像、灯籠、石組、飛石など
休養	休憩所、ベンチ、野外地、ピクニック場、キャンプ場など
遊戯	ぶらんこ、すべり台、シーソー、ジャングルジム、ラダー、砂場、徒渉池、舟遊場、魚釣場、メリーゴーランド、遊戯用電車、野外ダンス場など
運動	野球場、サッカー場、陸上競技場、ラグビー場、テニスコート、バスケットボール場、バレーボール場、ゴルフ場、水泳プール、ゲートボール場、温水利用型健康運動施設、ボート場、スケート場、スキー場、相撲場、弓場、乗馬場、鉄棒、つり輪、リハビリテーション用運動施設、これらに付帯する観覧席、更衣所、控室、運動用具倉庫、シャワーなど
教養	植物園、温室、分区分園、動物園、動物舎、水族館、自然生態園、野鳥観察所、動植物の保護繁殖施設、野外劇場、野外音楽堂、図書館、陳列館、天体又は気象観測施設、体験学習施設、記念碑、城跡、古墳、旧宅その他の遺跡など
便益	売店、飲食店、宿泊施設、駐車場、園内移動用施設、便所、荷物預かり所、時計台、水飲場、手洗場など
管理	門、さく、管理事務所、詰所、倉庫、車庫、材料置き場、苗畑、掲示板、標識、照明施設、ごみ処理場、屋根、水道、井戸、暗渠、水門、雨水貯留施設、水質浄化施設、護岸、擁壁、発電施設など

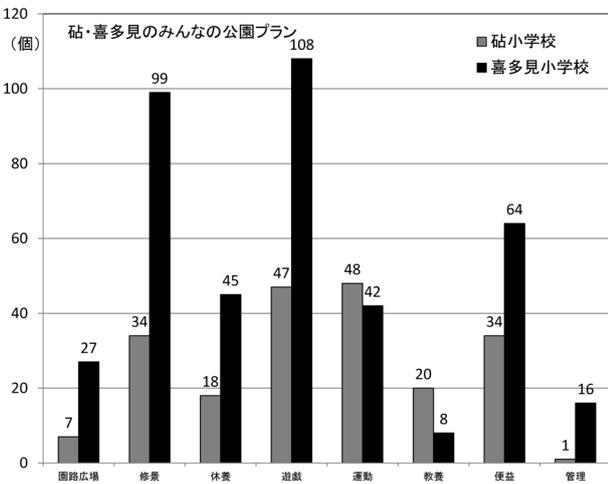


図10 砧小・喜多見小の公園デザインの施設種類

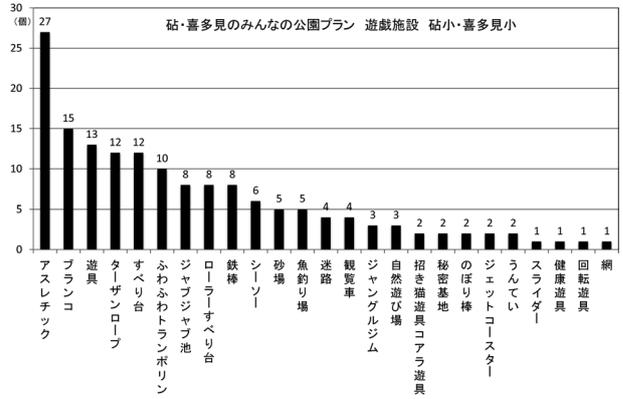


図11 公園デザインにみられた遊戯施設の内容

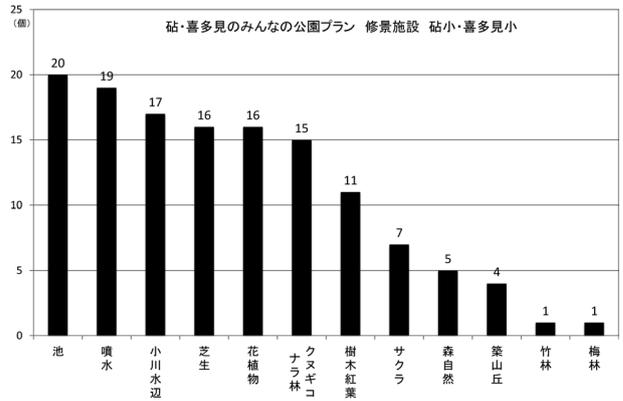


図12 公園デザインにみられた修景施設の内容

いる傾向がみられた。

第2段階「課題解決（自分で考え、みんなで合意形成）」では、公園づくりの課題をまず自分で考えたのち、他人と意見を説明し合い合意形成していく力を養うために、新たな公園像について自ら考えることを学習のねらいとして実施した。児童が描く理想の公園アイデアの直接的指導を小学校教員が担い、グループ内で公園アイデアを話し合い、まとめていくグループワークでは、児童達の公園アイデアを引き出しファシリテーターとしての役割を大学教員と大学生が担った。その児童達が描いた公園アイデアの成果には、砧・喜多見地域の自然環境や歴史文化の地域資源を活かし児童達のこれまでの遊びの原体験の延長線上にある公園を求める傾向がみられ、多様な主体が連携した地域学習の意義と成果がみられた。

第3段階「成果発表」では、児童達の自信と誇りにつなげるために、児童1人1人が主体的に自らの公園アイデアを発表し他人の意見を聞き自らのアイデアとの共通性と違いを認識し、他人のアイデアを褒め、認め合う児童の姿もみられた。本授業終了後、小学校校長をはじめ担任教員からは児童が主体的に地域を学ぶ姿勢やグループワークでの児童同士が自らのアイデアを説明し合う授業の様子に感心され、地域に学ぶ地域学習プログラムの意義と行政・小学校・大学・専門アドバイザー等の多様な主体が協働した教育活動体制に理解をいただいた。

最後に、児童の地域への誇り、愛着を深めてもらうために世田谷区（街づくり課）が児童の個々のアイデアを公園アイデア集として冊子にし、児童個々に配布した。

本研究のケーススタディを通じて地域学習では地域の行政・小学校・大学・専門アドバイザー等の多様な主体が関わり、その役割を明確にし、協働、連携した教育体制が重要であると考えられた。

6. おわりに

本研究では、その小学校の総合的な学習の時間の地域学習教育に関わり、地域の自然、歴史文化、遊び資源を教育素材にし、地域の未来像を提案する一連のプログラムを実施し、公園づくりを題材とした小学校の地域学習において地域の大学・行政・専門アドバイザーの多様な主体が連携し役割を明確にすることで、授業進行をスムーズにさせ、児童の主体と協働、自信や誇り、地域への愛着を深められるのではないかと考えられた。

なぜなら、本地域学習を終えた児童たちは、地元で理想とする自分たちの夢の公園ができるというイメージが膨らみ、いつ公園ができるの、はやくできないかな、との声も多数聞かれたからである。今後、世田谷区では今回得られ

た児童らの公園アイデアを、将来の公園計画に活かすこととしている。児童のアイデアが活かされた公園が完成した時、児童達が地域（ふるさと）に愛着を持ち、郷土愛がさらに深まるであろうと期待している。

謝辞：本研究を進めるにあたり、世田谷区、砧小学校ならびに喜多見小学校と連携しながら授業の準備、運営、評価を進めるなかで、砧小学校ならびに喜多見小学校の校長先生をはじめ教職員の方々には授業の相談・事前準備、当日の授業サポート、宿題指導をいただいた。世田谷区砧支所街づくり課の方々には授業の準備、作品集のとりまとめをいただいた。生涯学習・地域・学校連携課の大谷昇氏、一般財団法人世田谷トラストまちづくりの栗原国男氏には、授業の講師にご協力いただいた。環境緑地学科緑地計画学研究室の学生の皆さんには授業のサポート、データの収集にご協力いただいた。ここに心よりお礼申し上げます。

参考文献

- 1) 文部科学省 (2011)：子どもの豊かな学びを創造し、地域の絆をつなぐ～地域とともにある学校づくりの推進方策
- 2) 文部科学省 (2008)：小学校学習指導要領解説 総合的な学習の時間編
- 3) 宮崎正勝 (1994)：初等社会科における地域学習の意義と方法報告書 教育方法学研究第20巻 117-125
- 4) 佐藤照男先生退官記念会編 (1990)：社会科地域学習の方法 明治図書
- 5) 田坂 亮・和田 治・高見沢美 (2003)：小学校の総合的な学習の時間に組み込まれた「まちづくり教育」に関する研究～横浜市の小学校を対象とした調査を通して～都市計画論文集 No 38-3 277-282
- 6) 田部俊充 (1991)：小学校6学年社会科における地域史素材の教材化への試み 新地理 39-3 26-32
- 7) 澤野弘明、鈴木裕利、石井成郎、土屋 健、小柳恵一 (2016)：地域学習支援アプリ「しのスタ」を利用した実体験型教育方法の提案成城学園案内豊かな個性が未来をひらく 教育メディア研究 23巻2号 25-34
- 8) 戸田順一郎・田中尚人・伊藤直之 (2016)：シビックプライドを育む小学校地域学習プログラムの開発と実践 (2) 日本地理学会春季学術大会 100-119.
- 9) 町田怜子、入江彰昭 (2017)：地域コミュニティの子どもたちを多様な主体で育てる地域デザインの実践研究 地域デザイン学会第5回全国大会予稿集 52-55
- 10) 清水康生、原口公子 (2017)：水環境健全性指標の小学校教育への適用による学習について 水環境学会誌 vol. 40, No. 1 P31-38
- 11) 土田あさみ、八木健太、増田宏司、大石孝雄 (2014)：児童への生物活用プログラムの開発を目指して：体験学習のお礼文からの考察 東京農大農学集報 59-2 121-127
- 12) 文部科学省初等中等教育分科会教育課程企画特別部会 (2015)：論点整理

A Study of Regional Education Program with Park Design through Collaboration and Cooperation with Diverse Entities—Case Study Involving the Kinuta and Kitami Elementary Schools—

By

Teruaki IRIE^{*†}, Reiko MACHIDA^{*}, Shintaro NAKAMICHI^{**} and Shigeyuki MIYABAYASHI^{*}

(Received February 20, 2018/Accepted June 6, 2018)

Summary : This study evaluates the effectiveness of a collaborative, student-led approach to park design, during the comprehensive learning period at Kinuta and Kitami elementary schools. We used a three-step design in the program : first, identify the region's assets and character ; second, develop individual views and group consensus around desired outcomes ; and third, to encourage ownership of the park's design by the students. The first step of the process is the recognition of the region's character through the production of a playground map by the students, after learning about the area's natural resources and heritage through play-oriented tasks from the regional supervisor. The second step aimed to develop students' analytical skills by encouraging them to think individually about the park's design, then to build consensus through discussion and negotiation with their peers with the role of facilitator by university teachers and also with students practicing the role of facilitator for the university teacher and students. Finally, the third step aimed to inspire students' confidence and sense of ownership of their park design, to enhance future engagement with the region's stewardship. This regional educational program involved local administrations, elementary schools, universities and consultant specialist advisers, whose collective roles and responsibilities need to be clarified to ensure effective collaboration within the wider educational system.

Key words : Regional Design, Regional education program, Integrated study, Playground, Cooperation, Park

^{*} Departments of Regional Regeneration Science, Faculty of Regional Environment Science in Tokyo University of Agriculture

^{**} Departments of Landscape Architecture Science, Faculty of Regional Environment Science in Tokyo University of Agriculture

[†] Corresponding author (E-mail : teruaki@nodai.ac.jp)