

伝承遊びを柱にした生きがいくりの機会・場の創造モデル

～お年寄りから学んだ技を、ヒトとともに地域に発信～

モデル開発のねらいと概要、成果

モデル開発ねらい

- ・このモデルでは、幼い頃の経験が活かされることで、お年寄りが生きがいを獲得する機会や場を創造することをねらいとした。
- ・また、その過程で、お年寄り自身が、生きがいくりの機会・場の運営の主人公としても活躍することを目指した。



モデル開発の概要

- ・壮年層（子育て期にあたる年齢層）の地域の有志グループが、伝承遊びを、地域のお年寄りから楽しみながら学ぶ機会を定期的に関催（計5回の集い）。
- ・その中で、有志グループだけでなく、お年寄りにも、楽しむ伝承遊びの種目の選定や、楽しむための遊び道具、資料（遊び歌の歌詞、後述する場を開く際のチラシ等）づくりを担ってもらうなど、主人公としての関わりを促し、強化していった。
- ・また、伝承遊びを楽しむ学ぶ機会には、会場にポスターを掲示したり、事前にチラシを掲示・配布するなどして、有志グループだけでなく、地域の子ども達等が自由に参加できるようにした（子ども達が遊びに来ない日でも、自分たちだけで十分楽しむことができる。自分たちが楽しみあい学びあう最中に顔を覗かせる子ども達がいれば一緒に楽しむという姿勢）。
- ・楽しみ学んだ伝承遊びの中で、地域の子ども達がすぐに楽しめそうなものについては、その遊び方を紹介するパンフレットをお年寄りからアドバイスを受けながら作製。地域の児童館等に配布した。

モデル開発の成果

- ・次のようなことを通して、伝承遊びを学び楽しむ機会の中で、お年寄りが自らの経験を発揮しそれが役に立つことを実感し、生きがいを獲得していった。
 - ・かつて楽しんできた伝承遊びを有志グループに教えること
 - ・伝承遊びを楽しむ学ぶ機会に参加した子ども達に、伝承遊びの楽しさを伝えること
 - ・自分たちが教えた伝承遊びが、パンフレットとして紹介されること
- ・次のように、伝承遊びを学び楽しむ機会の担い手として活躍するようになり、そのことを通して、より大きな生きがいが獲得され始めた。

- ・ 伝承遊びを楽しむ学ぶ機会を子ども達等に開放する際の案内のチラシを自主的に作製してきてくれるようになった。
- ・ 伝承遊びを学ぶために必要な道具を作ってきたり、遊びと一緒に楽しむ歌の歌詞を書き出してきてくれるようになった。
- ・ 伝承遊びを紹介するパンフレットの内容をチェックしてくれたり、「達人」として個人名を載せることを了解してくれるようになった。
- ・ 伝承遊びを紹介するパンフレットに、連絡先として個人の名前電話番号を掲載し、今後児童館等からの依頼に対応する窓口になることを了解してくれるようになった。

展開モデル（3つのステップの内容、仕掛け、お年寄りの変化）

ステップ1：楽しみ方の模索と確立

・このステップの内容

このステップでは、まず、有志グループを発足。伝承遊びを教えてくれるお年寄りを発掘して、楽しみ方（どのようなスタイルで伝承遊びを楽しむ学ぶか）を（仮）決定する。そして、実際に活動を行いながらよりよい楽しみ方を模索、確立する。



・お年寄りの生きがい獲得、主体性発揮を促す仕掛け

伝承遊びの選定、活動スタイル（伝承遊びの学び方、活動日等）の決定などにできるだけお年寄りの意見を反映させる。例えば、集まりの時に、お年寄りの声をメモすることなどを通して、お年寄りに自らの意見が参考にされ活かされていることを実感してもらう。

・期待されるお年寄りの変化（生きがいの獲得・主体性の発揮）

自らの声が尊重され、活かされることで、積極的な提案をするようになること。

ステップ2：楽しさの輪の拡大

・このステップの内容

このステップでは、上記ステップ1で確立された楽しみ方で集いを重ねながら（公共施設で月に1回など）、楽しみあい学びあう伝承遊びを充実（種類増加、技の上達）させていく。その一方で、無理のない形で集いを開放し、楽しさを共有する仲間（伝承遊びを伝える側、楽しみ学ぶ側双方）を増やしていく。

・お年寄りの生きがい獲得、主体性発揮を促す仕掛け

例えば、集いに顔を出した地域の子供達に教えることの喜び、楽しさが、お年寄りの生きがいの獲得や主体性の発揮を後押しする。このように、集いを開放すること自体が、お年寄りの生きがい獲得、主体性発揮を促す仕掛けとなる。そのためには、集いの会場に、自由に参加できる旨を記したポスターやチラシを貼るといった取り組みが有効となる。

・期待されるお年寄りの変化（生きがいの獲得・主体性の発揮）

自らの知識や経験が活かされる（学ばれる）ことを通しての生きがいの獲得。集いを開放する仕掛け（ポスターやチラシ）の作製や伝承遊びを伝える小道具（遊び道具やルール、遊び歌などをまとめた資料）の作製などで主役となっていくなど、主体性を発揮。

ステップ3：成果の発信・還元

・このステップの内容

このステップでは、上記ステップ2と同様の楽しみ方で集いを重ねながら、楽しみあい学びあってきた伝承遊びの中で何を、どのように地域に発信・還元するかを決める。そして、伝承遊びの楽しみ方等をまとめた媒体（パンフレットやチラシ）を作製し、地域に発信、還元する（公共施設、団体等への寄贈、インターネットホームページの活用等）。

・お年寄りの生きがい獲得、主体性発揮を促す仕掛け

自らの知識や経験が、地域に発信、還元されること自体が、より大きな生きがいにつながる。また、そのことがより主体的な参加へとお年寄りを後押しする。このように伝承遊びの楽しみ方等をまとめた媒体そのものが、お年寄りの生きがい獲得、主体性発揮を促す仕掛けとなる。そのためにも、お年寄りの意見を反映させて媒体作製に取り組むことや、媒体に問い合わせ先としてお年寄りのリーダー役の方の名前、連絡先等を掲載できるよう、活動を楽しみながら、あせらず、ゆっくりと合意形成をはかることなどが求められる。

・期待されるお年寄りの変化（生きがいの獲得・主体性の発揮）

自らの知識や経験が集いの機会を越えて、地域に発信されることでより大きな生きがいを獲得。そのことが前提となり、媒体作製に積極的なアドバイスを行うようになる。さらに、媒体を契機に、地域での交流の担い手（例えば児童館や総合的な学習での先生役）としての主体性の獲得も期待される。

「伝承遊びを柱にした生きがいつくりの機会・場の創造」モデル

1年間の標準的な展開イメージ

