

日本財団
2022 年度 体験活動
報告書

フリースクール地球子屋
拠点名「地球子屋」

作成者 加藤 千尋

作成日 2023 年 7 月 31 日

はじめに

フリースクール地球子屋は、日本財団からの支援を受けたことで改めて子どもの居場所の意義について考えなおすきっかけを頂いた。

22年度は、不登校に限らず子どもの居場所として様々な状態の子どもたちを受け入れ、子どもたちとの関係や活動を見直してこれまで以上の成果を生み出すことができた。改めて支援いただいた日本財団そして熊本市には感謝の意を表す。

子どもの居場所の中での活動は、どのようなものがよいのか試行錯誤をずっと続けている。決して子どもの居場所が聖域のような、あるいは温室のような場所であってはいけないと思う。社会の一部であり、常に社会とのつながりを感じられる場であることが大切で、だからこそ子どもたちは社会の一員としての自覚をもち、社会的自立に向かっていけると確信している。

今回の活動では、レクスポーツ（バドミントンやフラッグハントなど）は、社会資源（場所や道具の貸出し、フラッグハント協会とのつながり）、プログラミングは、自らPCの構造を理解した上で組み立て、ネット上でのコミュニケーションやつながりを感じることができた。職業文化体験では、音楽や陶芸など地域で生涯教育に携わる方々から直接ご指導いただくことができただけでなく、商店街活動の活性化にもつながった。

子どもの居場所地球子屋は、商店街に位置しており様々な商店が立ち並ぶ活気ある場所である。その中で地球子屋としてできる事をさせていただき地域の商店街とのつながりも感じる事ができた。

この報告書は、そういった様々な人々とのつながりの記録であり、それがコミュニティ・モデルとしての子どもの居場所の活動であると考えている。

本報告書が他拠点のみなさんの参考になれば幸いである。

フリースクール地球子屋
代表 加藤千尋

この報告書は、活動ごとに子ども達との活動の様子を述べている。

1) レクリエーションスポーツ

レクリエーションスポーツは、週1回程度実施していく。子どもも大人も楽しめるようなフラッグハント、ポッチャ（ペタンク）、バドミントンなど積極的に取り入れていき、スポーツの勝敗ではなく身体を動かすことそのものを楽しむこととした。場所は、県立体育館、市立体育館など施設を利用。

2) プログラミング

プログラミングは、最初は、パソコンの組み立てる中で構造を知り、興味関心を養う。低学年は、LEGOを用いた組み立てを行い、興味関心をもつようにする。計画としては、プログラミングの時間を月2-4回実施していく中で、ゲームやアプリの開発を目標にしていく。MESHプログラミングの機会をいただき、他拠点との交流もできた。場所はフリースクール地球子屋。

3) 異文化の食体験

異文化の食体験 EAT the world プログラムは、多様性と子どもたちを世界に目を向けるために行う。頻度としては、ゲスト有り無しにかかわらず月1-2回程度実施した。ゲストと打合せしつくる料理を選定、子どもたちと材料を買出しなど準備から行っていく。当日は、ゲストの指示でその国の料理を一緒につくっていき、作ったものを一緒に食べる。ゲストの国の食文化や生活習慣など話を聞くでさらに理解を深める。

4) 商店街協力活動は、当拠点が商店街の中に存在することから商店街の一員であることを意識することで社会の一員であることを自覚するために行う。ゴミ拾いやプランターの花壇で商店街を華やかにする。また100円笑店への出店をして子ども自身がお店を運営することで地域の方と触れ合い、社会経験をつむ。

この報告書は、当団体の取組の記録として、また子どもの居場所活動をされている団体へのヒントとなることを願って作成いたしました。ご参考になれば幸いです。

1) レクスポーツ活動

○レクリエーション・スポーツとは

学校の部活などで行うスポーツは、学童オリンピックや中学校体育大会（中体連）などの名称に象徴されるように、大会での勝利を目指して日々練習に明け暮れる形である。当然、スキル・能力が高い一部の子どもが試合出場の機会が得られ、それ以外の圧倒的多数の子どもは劣等感が受け付けられるようである。その結果として部活動経験者が生涯スポーツを続けることはごく少数に限られる。勝敗にこだわるのが悪いことと断定はできないものの、スポーツは競技であり競技参加のためには辛い練習を積み重ね、さらに能力がなければならぬという印象を受け付けることになる。それは子どもの自己肯定感を下げこそすれ、向上には決してつながることはない。これも学校教育の弊害の1つであると感じる。

一方、レクリエーション・スポーツは、幼児から高齢者まで、生涯を通して、誰でも楽しんでプレイできるスポーツで、スポーツをそのような形で楽しむ経験は以外に少ない。今の子どもはいわゆる三間（時間、空間、仲間）が壊滅状態である。平日は、学校、部活の朝練、夕練、習い事に塾と10時間以上何らかの活動をしている。休日であっても学校行事、家族行事、習い事等の行事、地域行事などが入ってきて自由な時間があまりない。遊ぶ空間

についてはもっと悲惨で、そもそも家以外の空間で子どもが遊ぶ場所は都市部では皆無である。郊外にいけば自然環境は残っているもののその場所に入ることは禁止されており、自由な空間を見つけることが難しい。よって子どもが遊べる場所は、公園や河川敷などに限定されるが公園もまた禁止事項が数多くあり、声を上げれば近所からクレームが飛んでくる時代である。今や子どもが遊べる空間は、レジャー化された金銭がかかる場所になってきている。

仲間については、そもそも学校内においても非常に限られた2-3人の子としか交流しない傾向がこの20年位の間で当たり前になってきている。2-3人とも親しくなれない子どもも多く、「ボッチ（一人ぼっち）」「便所飯（昼食を食べる人がおらず、それを見られたくないためトイレで食べる）」などの言葉があるくらい孤立化している子も非常に増えてきている。

このような状況において、子どもがスポーツを「楽しむ」ことを経験できていないのである。

本来、スポーツの語源は、ラテン語の「deportare」で、この語は、日々の生活から離れること、すなわち、気晴らしをする、休養する、楽しむ、遊ぶなどを意味であった。楽しいこと、遊びであるため、勝敗だけにこだわるのは本来の意味から外れている。重要なことはスポーツをいかに楽しむか、スポーツを通じていかにふれあいをすすめるか、いかに健康増進を図るか

ということである。

○レクバドミントン

地球子屋の行うバドミントンは、レクリエーションを目的にしている。点数はつけるものの、決して勝敗に重きをおいておらず、個人の成長、仲間との交流、バドミントンそのものの楽しさを味わるようにしている。

準備としては、体育館で場所を借りることである。

熊本県・熊本市中心部の体育施設はオンラインで予約ができる。バドミントンに参加したい子どもたちが話し合っ、体育館の空き状況など確認しながら子ども自らオンライン予約をする。

当日は、窓口で利用料金を支払うのも子どもたち自らする。このように1つ1つの行為を子どもたち自身で行っていくことで主体性を育むことにつながる。

コート場所を確認し、体育倉庫からネット、ポールをお借りしてバドミントンコートを作っていく。この場面においても子どもが中心となって運び、設置する。

ここまですると、すぐにバドミントンを始めようとする子どもがいるので、怪我の予防のために準備運動をしようと呼ぶ。準備運動の必要性をわかっている子どもがリーダーシップを発揮して、声をかけながら準備運動をしていく。

何回もバドミントンをしている子どもは、2人一組になって軽く練習を始める。サーブ、ハイクリア、スマッシュ、ドライブ、ドロップ、カット、ロビングなど打ち方の練習をする。ずっと同じペアでなく適宜、時間を決めてどんとペアを変えていく。初めてに近い子どもの参加の場合は、最初は大人が基本的な打ち方を教えて、その後ペアワークに入る。どの子どもにも初心者の子どもの中には、どんな打ち方を練習しているか丁寧に伝え、できるように励ましながら続けられるようにするので、安心感をもって子どもは上達をしていく。

15分ほど打ち方の練習をしたら、試合形式になる。必ずダブルスによる試合形式として、初心者、経験者関係なくペアを組むことにしている。もちろん初心者は、サーブからしてなかなか相手コートへ打てないことも多い。その場合は、サーブ回数を3回など甘くして試合が成立するように配慮することになっている。失敗してもいいんだ、大丈夫なのだという雰囲気、さらに初心者にとっては安心感につながるようである。

経験者は、鋭いスマッシュを決めていくことになる。実力を発揮できていけば、見学者などから「ナイス」「いいね」など声援が飛ぶ。初心者であっても「サーブができた」「スマッシュをひろえた」「ハイクリアが返せた」など基本的なプレイができたときに、同じように声をかけるようにしている。





○レクバドミントン回数

助成金の活動期間は7月 - 翌年6月であるが、22年度4-6月の回数も記しておく。

(4月 3回 参加人数 18人)

(5月 3回 参加人数 22人)

(6月 4回 参加人数 24人)

7月 4回 参加人数 27人

8月 4回 参加人数 25人

9月 5回 参加人数 24人

10月 4回 参加人数 26人

11月 4回 参加人数 26人

12月 4回 参加人数 17人

1月 3回 参加人数 15人

2月 4回 参加人数 18人

3月 4回 参加人数 17人

23年度

4月 3回 参加人数 24人

5月 3回 参加人数 28人

6月 4回 参加人数 27人

○ポッチャ

ポッチャは、ジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当たったりして、いかに近づけるかを競うスポーツ。

準備としては、体育館で場所を借りることである。そして道具は熊本市から貸与してもらう制度がある。

熊本県・熊本市中心部の体育施設はオンラインで予約ができる。ポッチャに参加したい子どもたちが話し合っ、体育館の空き状況など確認しながら子ども自らオンライン予約をする。

当日は、窓口で利用料金を支払うのも子どもたち自らする。このように1つ1つの行為を子どもたち自身で行っていくことで主体性を育むことにつながる。

熊本市水前寺競技場には、生涯スポーツの振興を目的に様々なレクスポーツの貸与制度がある。子どもたちに電話してもらい、当日に道具を借りにいった。

コート場所を確認し、ポッチャコートの範囲を確認。この場面においても子どもが中心となって運び、設置する。

先攻（赤球）がジャックボールを投げて試合スタートする。まずは先攻がジャックボール（白球）を投球する。ジャックボール投球後、続いてジャックボール投球者が連続して

自ボール（赤球）を投球する。ジャックボールが無効エリアに入ってしまった場合は無効となり、相手がジャックボールを投げる権利を得る。

後攻（青球）が続いて投球。後攻が自ボール（青球）を投球し、チーム戦、ペア戦の場合は投球順は任意となる。

ジャックボール、先攻（赤球）、後攻（青球）の3球が揃ったタイミングで一度計測を行い、ジャックボールから遠い距離にある方が次に投球を行う。

・制限時間内に両者6球ずつ投球

各クラス6球投球するまでの制限時間が定められ、制限時間内に、両者6球ずつ投球を行なっていく。制限時間を過ぎてしまうとボールが残っていても無効となる。

・得点の計測

すべての球を投げ終えた時点でジャックボールに自ボールを最も近づけた選手（チーム）が勝ちになる。負けている選手（チーム）のボールよりジャックボールに近い球数が点数となる。

○ポッチャ回数

9月 1回 11人

12月 1回 10人



○フラッグハント

日本フラッグハント協会の方と昨年6月から企画をして、ようやく熊本・九州で初開催をすることができた。

また日本財団も交流会に向けて全面的にバックアップいただき、元日本代表サッカー選手の巻さんをゲストに迎えることもできた。

準備としては、フラッグハントで身を隠す1m x 1mの障害物を50個プラスチック段ボールで作成する必要がある。

プラスチック段ボールは、非常に耐久性に優れた素材であるが切り端部分は鋭く手をかければ切れる可能性があるため、1m四方をガムテープでカバーする。

また2段に重ねられるようにするために、連結穴を開ける必要があり、電動ドリルを使って作業する。

○フラッグハントをプレイ

フラッグハントとは、2チームに分かれ、対戦チームのプレイヤーを競技用銃で射撃しヒットさせ、相手陣地にあるフラッグを奪取することを目的とする戦略スポーツです。大人から子供まで誰でも参加可能で、フィールドにある立方体の障害物は会場ごとに場所が変化します。

地域の子どもと保護者がチームに分かれ、作戦を立てながら相手チームの旗を取ることが目的のフラッグハ

ントは運動量も豊富でありながらプレイに夢中になれる要素がある。

お互い初対面にも関わらず、チームでよく話し合い、友だちづくりができた点やともに考え作戦を立てるなどチームづくりの基本を体験することができた。参加した子どもたち、保護者の方も非常に満足いただいた。

○参加人数

2月 1回 参加人数 30名

6月 1回 参加人数 26名+22名

初めてのフラッグハントのルールに
熱心に耳を傾ける子どもたち。



いよいよプレイ。光線銃を避けつつ相
手のフラッグを取りに行く。



最後は、みんな仲間になって記念撮影
ができた。(2月)



九州初! 子どもおとなも
フラッグハント
大こうりゆう会

子どもは早くめけ

フラッグをとれ!!

ゲームみたいな世界をリアルと楽しんじゃおう!

参加者大募集! フラッグハント大交流会

日本フラッグハント大会
全国編カ!

児童(小)で安全に
参加したい!

対象: 子ども (7才以上) から大人 20人程度
日時: R5.2.4 (土) 13:30~17:00 (受付 13:00)
場所: 熊本県民総合運動公園内 体育館
条件: 動きやすい服、体育館シューズ、タオル
費用: 無料
主催: フリースクール地球子屋 (てらこや)
申込: 080-4286-2999(加藤)/予約サイト [地球子屋検索](#)
freeschoolterrakoya@gmail.com
※ルール講習や審判したい人は、午前参加OKです

地球子屋
第三の
居場所





九州で唯一！子どもおとなも
フラッグハント
たいけんこうりゆう会

子どもおとなも
一緒に楽しもう！

ゲームしたいな世界をリアルに楽しもう！

参加者募集！フラッグハント体験交流会

対象：子ども（7才以上）から大人 20人程度
日時：R5.6.24（土）午前・午後（1日通しもOK）
午前の部 10:00～12:30 / 午後の部 13:30～16:00
場所：熊本市東部交流センター 多目的ホール
条件：動きやすい服、体育館シューズ、タオル
費用：活動保険料 千円/人（1日通し 1,500円）
主催：フリースクール地球子屋（てらこや）
申込：080-4286-2999(加藤)/予約サイト 地球子屋検索
freeschoolterrakoya@gmail.com

フラッグハント チーム熊本メンバーも同時募集

2) プログラミング

パソコンを自作するには、それなりにパソコンの知識が必要である。CPU、メモリとは何か、どのぐらいのものを使えばよいか、何がパソコンに必要なのか考える必要がある。

そういったものを勉強しながらパソコンをつくることができ、むしろ勉強しないとつくることができない。

パソコンの知識を身につけるために、パソコンを自作してみるというのも1つの方法である。自作してみて気づいたことは山ほどあり、動画で見るのと実際に手を動かして作成するのではまるで違うのである。

一昔前だとパソコンを開いて中身を見ることができましたが、今のPCはほとんどできなくなっている。日常の便利な家電はすべて中身を見ることなく、仕組みを知らずに直観的に使っているのである。

パソコンを自作すると、その中身を見ることができるというより、見ないとつくることができないので、いい勉強になるわけである。

パソコンを自作してみて大変ではあるが、何より1つ1つのパーツをつなげていく作業は楽しそうに見えます。はじめて電源を入れたときの感動は忘れられないと言う。

こういった楽しみながら勉強することは、パソコン自作に限らず、積極的にやってみたいところである。

パソコンを自作するとパソコンのファンがLEDで光るのですが（既製のものではあまりない）、「必要ない」と思う人もいますが、ただ、実際にLEDのファンが光っているところを見ると感動するのである。

○パーツを選ぶ

どんなパーツが必要かを調べて、どんなパーツを買うかを自分で決める必要がある。必要なのは、CPU、CPUファン、マザーボード、メモリ、SSD、電源ユニット、PCケース、キーボード、マウス、ディスプレイ。さらに私は、グラフィックボード、HDDを選ぶ。マザーボードにCPUやメモリなどを挿して、PCケースに、マザーボード、SSD、電源ユニットを入れるという流れになる。

○マザーボードとCPU

PCの心臓部であるCPUをマザーボードに取り付ける時には、細かいピンを穴に刺す必要があり、方向を間違えたり、力具合を間違えたりしてピン折れが発生して動かなくなることがある。非常に神経を使って作業するところである。

次にCPUファンを付ける。グラフィックボード、SSDを取り付ける。SSDには廃熱版がついているものと付いていないものがあり、気をつける必要がある。

電源ユニットを組み込み、電源とマ

ザーボードをつないでいくが、非常に小さい配線があり刺す場所、方向に気をつけて作業していく。



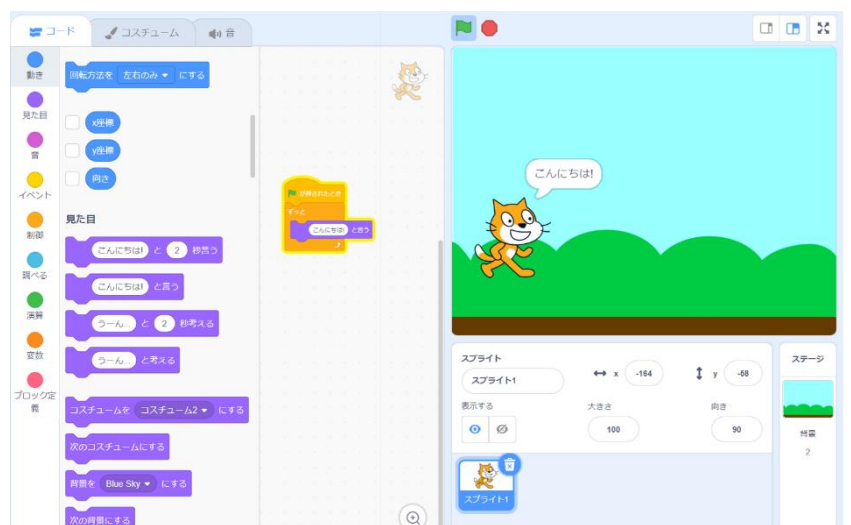
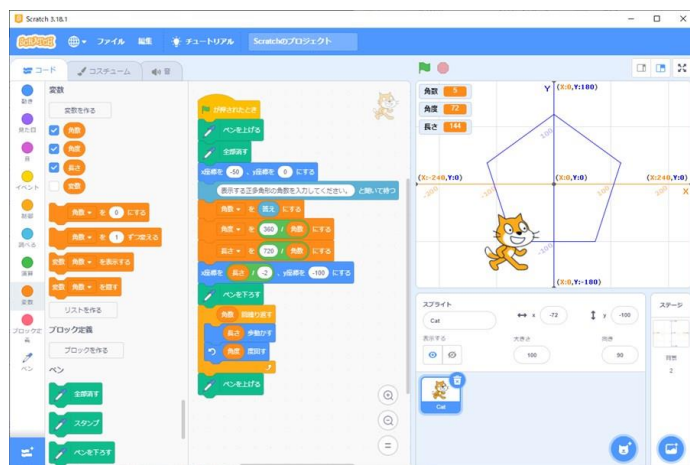
OPC 3台を組み立てる

プログラミングへの興味付けとしても自作で PC を作成することで、その PC への愛着は各段に上がる。



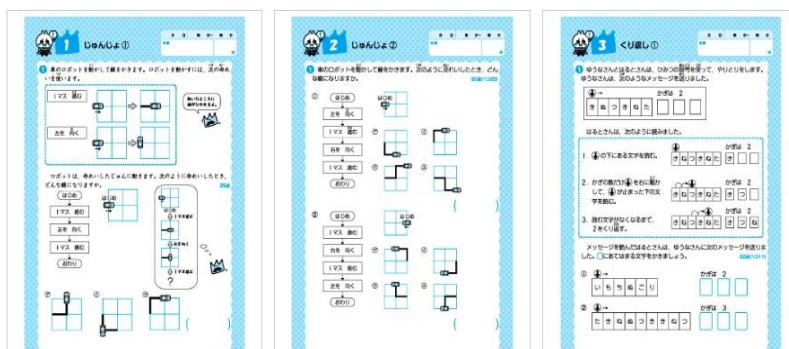
プログラミングの導入として大変有効であった。

プログラミングでは、scratch をインストールして基本的なプログラミングの仕組みを学んでいった。



○小学年低学年向けプログラミング

プログラミング教材を用いて、プログラミングの考え方を身につけた。



また、作ることが好きなことは、LEGOを用いたロボット作成とロボット操作を通して

プログラミングについて学んでいった。こちらも大変好評で、LEGO ロボットが完成後も何度も操作のよるプログラミングを楽しんでいた。

○プログラミング実施

9月	PC 作成	5回
	LEGO ロボづくり	11回
10月	PC 作成	5回
	プログラミング	16回
11月	PC 作成	4回
	プログラミング	14回
12月	プログラミング	13回
1月	プログラミング	16回
2月	プログラミング	17回
3月	プログラミング	13回



3) 職業文化体験

～EAT the World プログラム～

様々な国・地域から熊本に来られている外国人の方をお呼びしてコミュニケーションをとりながら、その国の料理やお菓子を作って一緒に食べるプログラム。

これまでタンザニア、中国、イタリア、シンガポールのゲストをお呼びして一緒につくった。



食育と EAT the World

6月	2回	4人
7月	2回	6人
8月	1回	5人
9月	2回	4人
10月	2回	7人
11月	2回	8人
12月	1回	4人
1月	1回	4人
2月	2回	3人
3月	2回	5人
2023年度		
4月	1回	7人
5月	2回	8人
6月	2回	8人



4) 商店街協力活動

フリースクール地球子屋は、2022年6月まで子飼商店街の空き店舗を活用していたことから、子飼商店街組合に所属して地域の商店街活動と連携している。

子飼商店街では様々な取り組みがなされる中、「100円笑店街」は3か月に1度開催され、そこで扱われる商品はすべて100円であることから好評であった。

フリースクール地球子屋も賛同し、100円笑店街へ参加ことにした。とはいえ普段は居場所として活動しており売るものがない。そこで子どもたちと話し合い、「100円チャレンジゲーム」として出店することとした。

「100円チャレンジゲーム」とは、「輪投げ」「ゴム鉄砲による射的」「スーパーボールすくい」「1円玉浮かし」「ペットボトルスロー」「かたぬき」「うまい棒頭のせ」などチャレンジし成功条件をクリアすれば景品がもらえるゲームである。

他の商店街では100円で商品を買って売っていたが、チャレンジを楽しむことを目的としたチャレンジゲームは、娯楽性が高く多くの地域の方、子どもたちに好評であった。地域の子どもたち延べ120人以上が参加してくれ、交流を深めることができた。

コミュニティモデルとしても象徴

的なイベントとなった。

100円笑店でチャレンジゲームを選ぶ地域の人たち



スーパーボールすくいは特に人気!



○おわりに

子どもの居場所でいかに元気を回復するかということを念頭におきながら活動を組み立てている。

不登校の子どもの居場所・学びの場所としてスタートした地球子屋は不登校の子どもの割合が高い。

不登校の原因は実に様々で一人ひとり異なるのでこの共通点を探すことはかなり難しい。

とはいえ、それは「心」に焦点を当てた場合であって、心と身体は1つのものであるという当たり前のことを前提とした場合に身体的に安全で安心な環境をつくるのが心の安心にもつながるのである。

その前提に立ったとき、地球子屋の子どもの居場所としてレクリエーションスポーツという勝敗にこだわらずに身体を動かす楽しさに焦点を当てた活動を重視していることは当然の結果だったかもしれない。

自分が動き、そしてそれが結果としてつながって達成感を得る。バドミントンであれ、ポッチャであれ、フラッグハントであれ勝敗という結果ではなく、その過程を楽しんでいいのだ、一緒に笑いあっていいのだという当たり前のことができていなかったからこそ改めて気づきが生まれたと思う。地球子屋の活動の中でこのように積み重ねていくことで自身の身体の特徴や技を習得していける（成長して

いける）という実感こそが自己肯定感の向上につながるのである。

レクリエーションスポーツと同様に考えた場合、プログラミングもまた手先を使うところから始めたことで効果があったと言える。PCを自作するという、LEGOでロボットをつくるということ、その過程を楽しみ、そして出来上がったことで次の段階へと進むことができたという達成感が自己肯定感を育むのである。興味関心をもつことができれば、子どもたちは自ら学びのプロセスに入っていく、どんどんと上達していくことができる。私たち大人ができることは、そういった環境を用意することと子どもに興味関心の種をまくことなのだ痛感する。

そういった自己肯定感を育む取り組みという側面と、自分と社会がつながっていることの実感をもつことの両面が居場所として必要であると考えられる。居場所という内なる環境から社会という外の環境（多様な人々）とどうつながるかが社会的自立に向けてとても重要な要素となる。

職業文化体験では、EAT the Worldプログラムと称して、熊本に来ている外国人の方をゲストにお呼びしてコミュニケーションをとりながら、その国の料理やお菓子を教えてもらいつつ子どもたちが作って食べるという活動を行った。外国人の方がどういう経緯で熊本に来て、どんな仕事をされているのか話を聴くことができ、多様な生き方を子どもたち自身が感じた

はずである。人の生き方は多様で世界は広いことを実感できた。

商店街活動は、居場所が商店街に位置することから、商店街イベントと一体となってする活動で、地球子屋は、チャレンジゲームを主催することで貢献できた。

チャレンジゲームは商店街に来た子どもたちに様々なチャレンジをしてもらうゲーム形式のもの。お祭りの屋台をイメージするとわかりやすいかもしれない。

その運営を子どもたち自身が企画し、運営したことは地球子屋の子どもたちにとってどれだけの自信となったことか計り知れない。また参加してくれた子どもたちは地域の子どもの中心であるが、この活動をきっかけに新たな子どもどうしのつながりもでき、またそれを見守る地域の方々からの声掛けもあり、大成功に終わった。

8月より移転したため商店街イベントへの参加は難しくなったが、陶芸作品を地域の銀行で展示させていただくという形で協力することができた。これからも子どもたちが等身大で参加し地域の方々と協力しながらできることを模索していきたい。

最後になりましたが、日本財団から活動支援金をいただき、このような充実した活動が展開できたことに、感謝の意を表します。

フリースクール地球子屋
拠点名 地球子屋
代表 加藤千尋



日本財団助成

事業名

熊本県熊本市における「子ども第三の居場所」(B)コミュニティモデルにおける子どもへの体験機会の提供(2022)

実施団体

NPO 法人フリースクール地球子屋

作成者

加藤千尋

連絡先

NPO 法人フリースクール地球子屋

メール freeschoolterrakoya@gmail.com

電話 080-4286-2999