

News Letter

教育現場における地域や企業との連携

立命館小学校・大阪市立田川小学校・武蔵村山市立第十小学校での実践例

文部科学省でも「企業との連携による子供の体験活動の推進について（令和 4 年 9 月）」と方針を示しているように、地域や企業と連携しながら子どもたちに多様な学びと経験を促す取り組みが教育の現場で進められています。企業が持つ専門性を教育活動に取り入れることで、子どもたち一人ひとりが自分らしく過ごし、他者と安心して関われる“居場所”や“機会”を創出する取り組みが始まっています。

今回ご紹介するのは、立命館小学校・大阪市立田川小学校で 2023 年度から、武蔵村山市立第十小学校では 2024 年度から、ボーネルンドが参画している実践例です。いずれも、学校の教育目標に寄り添いながら、「あそびの持つ力」に着目し、当社の遊具を使ってプレイリーダーが提案する形で子どもたちの創造性・共感性・協働性を育むことを目指しました。

立命館小学校と大阪市立田川小学校では、2026 年 1 月末にも当社との連携プログラムを実施予定です。

立命館小学校での実践例：小学校・大学・企業が協働し、「あそび」を通じた学びを实践

立命館小学校では、立命館大学およびボーネルンドと連携し、子ども・大学生・大人が一体となって「あそび」と「学び」を深める実践型プログラムを展開しています。

2025 年 7 月 26 日（土）・27 日（日）の 2 日間、立命館小学校体育館にて、RITS ワールド企画「ボーネルンド×立命館 あそびもスポーツもダイナミックにたのしむ！」を実施しました。本企画は、暑さや寒さといった天候の影響を受けやすい時期でも、安心・安全な室内環境で、子どもから大人までが思いきりからだを動かし、あそびを楽しめる場をつくることを目的に、夏・冬の年 2 回開催している取り組みです。

本企画の大きな特長は、立命館大学 産業社会学部の教員・学生にボーネルンドのプレイリーダーが協働し、年齢や運動経験にかかわらず誰もが参加できる“ニュースポーツ”を企画・実践している点です。当社のプレイリーダーはあそびが生まれるきっかけをつくり、子どもの「おもしろそう」

「やってみたい」という興味や関心、好奇心を喚起し、あそびの可能性を広げる存在です。大学生は、ボーネルンドの協力のもと、事前に子どもの発達やあそびに関する講義や実践研修を受講し、子どもの発達段階に応じた関わり方や、あそびを引き出す声かけ・環境づくりを学びました。

学生たちが考案したニュースポーツでは、やわらかいボールを使用し、ワンバウンドでのパスや、得点方法を複数設けるなど、誰もが成功体験を得やすいルール設計を採用。当日は、練習時間を十分に確保し、子ども一人ひとりの様子に応じてルールを柔軟に調整しながら進行了しました。

イベント当日、会場には多くの親子が参加し、子どもたちは笑顔と歓声に包まれながら、大学生や大人と一緒にあそびを体験。保護者からは「子どもが心から楽しんでいた」といった声が寄せられました。

本取り組みは、子どもにとっての豊かな体験の場づくりにとどまらず、大学生にとっても「あそび」を軸にした実践的な学びの機会となり、小学校・大学・企業が相互に学び合う連携モデルとなっています。

なお、次回は、2026 年 1 月 24 日（土）・25 日（日）に、同様の連携企画を実施予定です。



大阪市立田川小学校での実践例： あそびを通じてからだを動かす楽しさを知る

大阪市立田川小学校が実施したアンケート調査では、約2割の児童が「体を動かすのが苦手・あまり好きではない」と感じていることが明らかになりました。さらに、子どもたちの嗜好や発達特性が変化しているにもかかわらず、学校における運動用具や遊具の環境は、数十年前からほとんど更新されていない状況となっていました。

こうした課題をふまえ、同校では2024年1月に、子どもたちがあそびを通してからだを動かす楽しさを実感し、主体性や協調性を学ぶ機会をつくることを目的として、体験プログラム「あそびでからだ動き出す～アクティブムーブメント～」を全学年で実施しました。

本プログラムでは、「36のからだの動き」を取り入れ、当社のプレイリーダーがあそびをリードして、からだを動かすことへの関心や経験の幅を広げることを狙いとしていました。

授業ではエアマットやサイバーホイール、イメージーション・プレイグラウンドといった大型遊具を活用しました。プレイリーダーの声かけのもと、「1人→2人→グループ」へと段階的に関わりを広げる構成であそびを展開し、児童は徐々に他者との関わりを深めながらからだを動かしました。次に、グループごとに新しい遊び方を考えて発表し、それぞれ実践しながら自分たちの発想であそびを改良。さらに、プレイリーダーのアドバイスであそびをブラッシュアップしました。最後には、全員で、大型ブロックを長くつなげる「ドミノ」に挑戦しました。

なお、2026年1月30日（金）には、「自分たちであそびを考えてみよう」をテーマに、課題解決型学習プログラムを実施予定です。学校にあるものとポネルンドの遊具を組み合わせ、4人1組でからだを動かすあそびを考案します。その後、発表や体験を通じて工夫を重ね、より楽しく安全なあそびへと発展させます。

武蔵村山市立第十小学校での実践例：異年齢でのあそびについて考えて

武蔵村山市立第十小学校は、「豊かな人間関係を育む安心感のある集団づくり」を目指し、縦割りクラスを編成して異年齢でのあそびを実践していました。

この活動の主軸である5年生には、「低学年とのコミュニケーションや関わり方」、「あそびを創出することが難しい」といった声が上がっていました。そこで、当社のプレイリーダーを派遣して、多様性に配慮したあそびを考えるプログラムを2024年度に実施しました。



36の基本的な動き



本プログラムでは、小学5年生76名を対象に、約1年にわたり、全3回の授業と公開授業を行いました。授業は、児童が異年齢の子どもたちとの関わりを想定しながら、あそびを通して、プレイリーダーとともに、多様な他者との関わり方を考え、話し合い、学び、相手への配慮や集団の中での自分の役割を自然と意識できるよう構成されました。

まずは、「遊具はなくても楽しく遊べる」をテーマに、手つなぎ鬼ごっこやコーン倒しなど、特別な遊具を使わずにコミュニケーションをとりながら遊びました。



2 回目は、「あそびを通した合理的配慮」をテーマに、学校にある様々な種類のボールを集めて各ボールの性質を確認し、プレイリーダーの問いかけをもとに、「どうすれば相手が受け取りやすいか」「伝え方に工夫はできないか」といった声かけや動き方をグループごとに考えて、実際に全員でボール遊びをしました。

3 回目には、プレイリーダーとはどのような存在かを考え、実際に3年生と一緒にやりたいあそびをグループごとに協議し、なぜそのあそびを選んだのか理由とともに発表しました。皆であそびを決めたら、より楽しく3年生と一緒に遊ぶための工夫や声かけについてグループワークを行いました。

最終回となる公開授業では、3年生の児童を実際に迎え入れ、5年生が主体となってあそびを実施しました。授業では、5年生が一人ひとりの役割を果たしながら、相手を思いやる行動やわかりやすく伝える力を発揮し、異年齢との関係づくりに取り組む様子が見られました。

2025年度は、1年生を対象に、友だちや先生、学校について知ることをテーマに授業を実施しています。

【報道関係の方のお問い合わせ先】

株式会社ボーネルンド 広報部 担当：西山、岸辺

TEL：03-5785-0860、080-9868-7091 / e-mail：public-relations@bornelund.co.jp