

SJ Interview SJインタビュー

意識せず安全行動が取れる能力を
身につけてもらうための自転車安全教育

藤本さんは(一社)市民自転車学校プロジェクト(大阪府大阪市)の代表理事として、幼児から高齢者まで各年齢層に応じた自転車安全教育プログラムの開発と普及に取り組んでいる。どの年齢層においても意識せず安全行動が取れるようになるために、プログラムや指導にどのような工夫をしているのか、藤本さんにうかがった。

自転車社会で悪者扱い
されている状況を変えたい

「私にとって自転車は人生の宝物です」という藤本さん。こどもの頃に自転車を手に入れて以来、その魅力にとりつかれ、中学生になると自転車で旅行に出かけていたそう。 「これまで自転車でつながってきた仲間や旅先で出会った人、走って覚えた風景、食べたもの、そのすべてが自分にとっての宝物となっています。しかし、自転車は社会的に問題のある存在として悪者扱いされることが多くなりました。この状況を何とか変えたいと思ったことが自転車安全教育(以下、自転車教育)に携わるようになったきっかけです」。

自転車教育の目的は「自転車で移動する時、意識せず安全行動が取れる能力を身につけること」だと藤本さんは考えている。「安全行動が意識せずに行えるようになるためには、ライフステージと発達に応じて伝え方を工夫したプログラムが必要だと思いました」。

家電メーカー向けの製品開発を担うエンジニアとして活躍していた藤本さんは仕事を辞めて、2011年から自転車教育のプログラム開発に専念。これと併行して小・中学校、高校の交通安全教室での指導も担当した。

自転車デビューする前の
幼児期から教育が必要

2016年、藤本さんは(公財)国際交通安全学会を通じて、デンマークで実施されているこどもへの自転車教育と出会う。それはランニングバイク※¹を用いた自転車ゲームを通じて、バランス感覚を養いながら自転車の乗り方を学ぶ手法だった。

「デンマークでは小学校へ自転車で通学するこどもがいるため、未就学児(幼児)の段階から自転車教育を行っていることを知りました。日本では、幼児は自転車に“乗る”というより“乗せてもらう”という位置づけで、自転車教

育は小学生になってからという認識が一般的ではないでしょうか。日本のこどもが自転車に乗り始める、いわゆる自転車デビューは早いこどもで小学1年生ですから、幼児期は自転車デビューのための準備期間といえます」。この準備期間に必要なのは「自転車の運転操作に慣れること」「自転車に乗りながら『空間認識』ができること」。これらを養うのにデンマーク式の自転車ゲームが最適だと藤本さんは話す。

「デンマークサイクリスト連盟から紹介された自転車ゲームはデンマークの文化に基づいたもので、日本に馴染みにくい。そこで、ゲームの本質は変えず、日本の生活や交通環境に合うようにアレンジした『遊びながら学ぶ 幼児期から始める子ども自転車教室(以下、自転車教室)』というプログラムを開発しました。17の自転車ゲームが柱となり、各課題をクリアすることで、達成感や自信を身につけ、自立を促すとともに、他者を思いやるなどの社会性を育むことができますようにしています」。

自転車ゲームの一つ「ボールにぶつかるなゲーム」は、自分の前を行き来する大きなボールにぶつからないようにタイミングを計って通り抜けるという課題。このゲームでは認知(ボールの動きを観察)、判断(自分が動き出すタイミングを計る)、行動(渡る)という道路の横断に必要な3つのステップを遊びながら身につけることができる。

藤本さんは京都府京都市からの要請で同市内の幼稚園などで自転車教室を実施。2018年に(一社)市民自転車学校プロジェクト(Citizen Cycle School Project・以下CCSP)を立ち上げ、自転車教室の普及を本格的に始めたのである。

交通事故防止に必要なのは
他者とのコミュニケーション

幼児とともに藤本さんが力を入れているのが中学生や高校生への自転車教育だ。「見てわ



(一社)市民自転車学校プロジェクト
代表理事 藤本典昭さん

かる自転車安全教室(以下、自転車安全教室)」というプログラムをもとに座学形式(約50分)での指導を行っている。

「内容は生徒の自転車の利用状況や先生方からの要望に合わせて変えています。ルールや義務だからというスタンスではなく、何が危ないのか、なぜ危険なのか、どのように行動すべきか、『理解を納得に変えて腑に落とす』伝え方になるよう工夫しています」と、藤本さんは限られた時間の中で3つのポイント(下記参照)に絞って話を進める。

「私が重視しているのは交通コミュニケーションです。自転車が他の交通参加者とコミュニケーションがとれていれば、事故は起きないと考えています。例えば、車道で前方の駐停車車両を追い越す場合、後方を振り返って安全確認することを伝えます。そして、後方にクルマがいれば、自分が駐停車車両を追い越そうとしていることをハンドサインやアイコンタクトでドライバーに知らせてほしいと指導します」。

これを実践につなげるためには、コミュニケーションや確認行動がいかに自分のメリットになるかを理解してもらうことが必要だと藤本さんはいふ。

「クルマにドライブレコーダーが搭載されていれば、自転車側の行動は映像記録として残されます。万一、後方のクルマと衝突した時に何もしなければ、自転車の急な進路変更という危険行為となりますが、後方確認やハンドサインをしていれば、その様子が記録され、自分の正当性を示す証拠となるのです。生徒たちは自分にとって“得”あるいは“損”になるかということには敏感なので、私の話に耳を傾けてくれます」。

藤本さんは、義務教育の中に自転車を含む交通安全教育を取り込むことが理想だと考えており、その実現のため、自治体にはたらきかけを行っている。現在、京都市の市立中学校では

自転車教育を授業として取り入れており、各中学校が「特別活動」「保健体育」「外部講師による講座」のいずれか一つを選択して実施できる形となっている。「保健体育」の授業で活用されるサブ教材は藤本さんと京都市教育委員会が協力して作成したもので、自転車安全教室の要素が盛り込まれている。

京都市のほか、大阪府堺市・吹田市でも自転車安全教室が市立中学校で実施・活用されている。

生涯教育の中に
交通安全教育を組み込む

このほか、CCSPでは高齢者向け「シニア自転車健康教室」や、障がい者向けの「インクルーシブ・サイクリング」も手がけている。

「シニア自転車健康教室」は、自転車ゲームを通じて自分の身体能力を自分で確認し、事故防止に役立ててもらうことを目的としている。教室では参加者がランニングバイク(またはペダルを外した自転車)に乗り、様々な自転車ゲームに取り組む。

「インクルーシブ・サイクリング」とは年齢、性別、経験、障がいの有無などにかかわらず、自転車を楽しむこと。タンDEM自転車※²やハンドサイクル※³など、障がいに応じた様々なタイプの自転車で誰もが楽しさや学びを共有することを目的としている。

CCSPは2024年に警察庁が設置した「自転車の交通安全教育の充実化に向けた官民連携協議会」の構成員である。同協議会では、ライフステージに応じた自転車教育のガイドラインの策定を目指しており、これに藤本さんも協力している。

「自転車の交通違反に対する交通反則通告制度(青切符)を適用する改正道路交通法が施行されると、幅広い世代の自転車利用者に教育の機会を提供しなければなりません。そのためには、私たちのような指導者を育て、その指導者が安定して活躍できる環境を整えていくことが必要です。また、学校や企業に属している人は、所属しているところで必要な教育を受けられると思いますが、そうでない人に対しては市民サービスとして自治体が担うことになるでしょう。これを契機に、自転車教育が生涯教育の中に組み込まれていくことを期待しています」。

※1 ペダルがない、足で地面を蹴って進む二輪車。
※2 2人以上のサドルとペダルが縦列に設けられた自転車。
※3 手でクランクを回して進む自転車。

「見てわかる自転車安全教室」で伝える3つのポイント

1.事故は身近にある

事前に学校周辺で過去に自転車事故が発生した箇所を調べ、その場所を撮影した写真を準備。生徒たちが知っている身近な場所で事故が起きていることを伝えることで、「人ごと」から「自分ごと」となる。学校周辺の地図上に発生箇所と写真を入れたスライドを生徒に示し、事故発生箇所の共通点を考えてもらう。

2.右側通行は危険

自転車は車道の左側を通行しなければならない。それを説明する時、右側通行は事故リスクが高くなり危険であることを示し、左側通行は自転車にとってメリットがある(右側通行すると“損”をする)ことを理解してもらう。

3.交通ルール+交通コミュニケーション

自転車乗用中の事故を防ぐためにはルールを守るだけでなく、他の交通参加者とのコミュニケーションが必要であることを伝える。特にクルマに対しては、ハンドサインやアイコンタクトで自分は「行くのか」「待つのか」などの意思を表示するように強調している。



「遊びながら学ぶ 幼児期から始める子ども自転車安全教室」のマニュアルはCCSPのウェブサイト(<https://ccsp.jp/>)からダウンロードできる



認知、判断、行動というステップを身につけてもらうための「ボールにぶつかるなゲーム」



中・高校生に交通安全を「自分ごと」として考えてもらうための「見てわかる自転車安全教室」



「インクルーシブ・サイクリング」ではタンDEM自転車などを利用して障がいのあるこどもにもゲームを体験してもらう