

# I 子どもたちと関わる活動

子どもたちと関わる活動には  
どんなものがあるんだろう？  
どんな関わり方があるんだろう？  
どんな意味があるんだろう？  
よし、調べてみよう！



1. 子どもサポーターって？ …P.4
2. 子どもサポーターの活動には  
どんなものがあるの？ ……P.6
3. 子どもサポーターの活動には  
どんな意味があるの？ ……P.8
4. 活動のスタイル ……P.13
5. 話し合いをしよう ……P.17
6. グループの雰囲気づくり  
……………P.22

# 1. 子どもサポーターって

この名称を聞いたことはきっとないでしょうね。だってこのハンドブックのために作ったんですから。簡単に言うと地域で子どもをサポートする若い人を指しています。



## (1) 子どものときに、身近にどんな人がいましたか？

小中学生のときに、以下のような人が身近にいたらいいなあと思ったことがありますか。

- ①一緒に遊んでくれる人
- ②何でも話せる人
- ③話を聞いてくれる人
- ④相談に乗ってくれる人
- ⑤自分のやっていることを認めてくれる人
- ⑥温かく見守ってくれる人
- ⑦悪いことをしてしまいそうになる自分を止めてくれる人



それぞれどんな人を思い浮かべましたか。①～⑦のうちすべてではなくてもいくつか当てはまる人が、友だち、家族（親・兄弟・姉妹）だったという人が多いのでしょうか。あるいは、先生という人もいるでしょう。中には近所の大人（おじさん・おばさん）という人もいたかも知れません。では先輩（兄貴・姉貴的存在）が頭に浮かんだ人はいますか。このハンドブックで取り上げたいのは、小中学生にとってちょっと年上のお兄さん・お姉さんとしての中学生・高校生年齢の若者（12～18歳）です。このハンドブックでは、そのような人たちを「**子どもサポーター**」と呼ぶことにします。

## (2) 子どもサポーターって、どんな人？

### 年齢の近い兄貴・姉貴的な存在

小学生にとって、(1)の①、②、③は特に必要かもしれません。友だちでこのような人はいても頼りになる年上の人でこのような人に巡り会うことは少ないと思います。特に最近では年齢がちがう人たちが遊んだり何かをすることが少なくなっているからです。

年齢が近ければ友だち感覚でつきあうことができ、一緒に遊べます。大人よりハードルが低く、子どもも話しやすいでしょうから、話を聞いてあげることもできます。子どもたちがやりたいことを共に汗を流して、一緒に考え実行してくれる存在になってあげることができます。

中学生にとってはどうでしょうか。自分のやっていることを意識する年代になり、さら

に周りの人に認められたいという気持ちが強くなります。そこで④～⑦がさらに必要になるでしょう。身近な世代の高校生年齢の若者（15～18歳）にこのような人がいれば、自尊感情（自分に誇りを持てる感情、自分を好きになる気持ち）が高まり、何事にも前向きになりやる気が出てくるでしょう。⑦は高校生年齢の若者にはまだ難しいかも知れません。高校生年齢以上の年代に期待したいと思います。

小学生にとっては中学生、中学生にとって高校生年齢の若者が「**子どもサポーター**」になることができます。

### 子どもが主役＝子どもができることはしない

サポーターですから、主役はあくまで子どもです。子どもをサポートする若者です。しかし子どもをお客さんにして、手取り足取りやってあげるというわけではありません。子どもたちが何を考え、何をしたいのかという本音を聞いてあげて、それを実現するためにはどうすればよいのかについて、子どもたちの知恵や工夫を引き出す役割です。

### ヘルプではなくサポート

Help（手助け、手伝うこと）ではなく Support（支援、支えること）をすることになります。例えば、秘密基地づくりをしようとしたときに、道具（金槌やのこぎりなど）の使い方は教えるが、実際にそれらを使って製作するのは子どもたちです。どうやって作るのか素材は何にするのかを考えるのも子どもたちです。子どもたちが素材に竹を使って秘密基地を作ろうと考えた場合、その竹をどこから調達するのかについて相談に乗ってあげます。竹林の持ち主との橋渡し役になり、子どもたちが持ち主と交渉できるようにします。子どもたちが自分たちでどこまでできるかを考え、子どもにできることはしないようにします。このように子どもたちが活動の中で、**自分で考え行動する**ようにし向けていきます。これは「**子どもの参画**」という考え方に基づいています。子どもが自分たちで考えたことを活動の中に取り入れ、自分たちの力で活動していくことです。**子どもの自発性を高め**ます。

※「参加」と「参画」のちがいは：

「運動会に参加する」＝「リレー競技に参加する」

「運動会に参画する」＝「運動会の実行委員会に参画し、競技・運営方法について会議で提案して、当日は役員として運営にあたる」

## 子どもサポーターの役割

- ・子どもと一緒に遊ぶ。
- ・子どもと一緒に考える。
- ・子どもの意見を聞き、子どもが考えていることを引き出す。
- ・子どもができることはせず、子どもにできないことをする。
- ・大人と子どもの橋渡し役になる。



## 2. 子どもサポーターの活動にはどんなものがあるの

どんな活動をすればいいんでしょうね。地域の人たちとわいわい楽しいことをするみたいですね。



### (1) キーワードは、「地域活動」「子どもが主役」「大人を巻き込む」

#### テーマは何でもいい

テーマは何でもいいのですが、**地域活動**として取り組むことに意味があります。もちろん今までであったような活動ではなく、子どもサポーター自身でやりたいことがあれば、**子どもを主役にして**、立ち上げてもいいのです。そして大事なことは、子どもからお年寄りまでの地域住民が参加し、**大人を巻き込んで**協働して活動することです。従来の地域行事へのジュニアリーダーの参加を見ていると、大人に利用されていて、大人サポーターになっていることがあります。そうではなく大人を味方につけて、逆にうまく利用してほしいと思います。

※協働＝コラボレーション：共に考え、共に汗を流し、協力して働くこと

#### 地域に根ざした活動テーマの例 ⇒資料集 P.74 参照



- ・子ども会活動：新入生歓迎会、子どもまつり、クリスマス会、キャンプetc.
- ・地域行事：地域の運動会、納涼祭・盆踊り大会、地域清掃、公民館まつり、フリーマーケットetc.
- ・伝統行事：例大祭、どんど焼きetc.
- ・施設ボランティア：児童館、放課後児童クラブのボランティアetc.

### (2) 日常的に一緒に遊ぶ

#### 児童館へ行こう！

子どもとすぐに一緒に何かができるわけではありません。子どもとの関係づくりが大切です。そこで児童館などで一緒に遊ぶことから始めてほしいと思います。また公民館行事

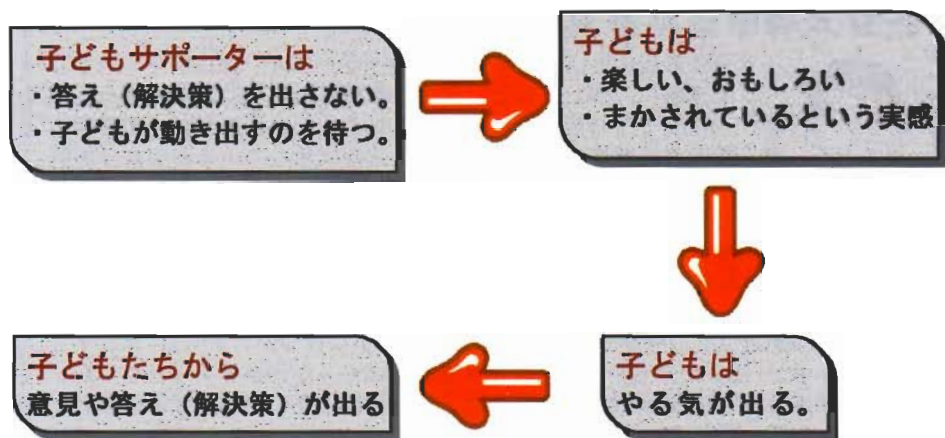


などにボランティアで参加して、子どもに顔を覚えてもらうのも手です。大切なことは日常的に子どもと接して、遊ぶことです。そこから、それぞれの子どもとの関係づくりができていきます。そうして子どもが何でも言ってくれるようになってくれば、しめたものです。

### (3) 子どもサポーターは答えを出さない

子どもサポーターは、課題をクリアするための答え（解決策）を出さなくて、子どもたちが知恵を絞って、工夫の仕方を考え出すまで待つことが大切です。これが意外と難しいのです。また子どもの意見を聞いたとき、最初からどうせできっこないと否定しないで、まずやってみて子どもたちが納得するのを待ちましょう。それからまた次の案を試してみるという繰り返しです。時間がかかりますし、子どもたちのやる気をそがないように工夫しなければなりません。

誰でも「**楽しい、おもしろい、自分にまかされている**」という実感があれば前向きに考え、実行しようとしてます。子どもは「**自分で考え、やってみたらできた**」という体験を通して自信をつけていくものです。



### (4) 子どもの憧れ・ヒーローモデル

子どもにとっては、子どもができないことをするお兄さん・お姉さんは憧れの的になります。自分の中のヒーローであり、モデルの登場です。子どもサポーターはそんな存在になって欲しいと思います。しかし**主役はあくまで子ども**です。子どもサポーターはこのことを忘れないようにしてほしいと思います。



# I

## 3. 子どもサポーターの活動にはどんな意味があるの



子どもにとっても、子どもサポーターにとってもきつといいことがあるはずです。

### (1) 体験学習って、何？

**人は聞いたことは忘れる 見たことは覚える したことは理解する**

今から2,500年ぐらい前に孔子が言った言葉です。聞いたことよりも見たことよりも体験したことが勝るということです。実体験の少ない現代の子どもには**体験学習**が必要であるということにつながります。

#### 佐歩太君の体験学習



古戸母佐歩太という中学1年生の男子がいます。彼は中学に入学して、柔道部に入部しました。先生や先輩にあいさつが基本だと言われ、人に会ったら自分からあいさつしようと決めました。ある日の朝、近所を自転車で走っていたら、近所に住んでいるお年寄りが前を歩いていました。そこで「おはようございます」と言ってみました。しかし聞こえなかったのか、そのまま追い越すだけになってしまいました。佐歩太はこの体験をふりかえて、自分からあいさつできたが相手からあいさつが返ってこなかったので、寂しい思いをしたと感じました。

あいさつが返ってこなかった理由として「後ろから近づいたから」「声が小さかったから」「相手が気づかなかったふりをしていた」などが考えられました。そこで今度は、「自転車の速度を落として、大きな声であいさつをすること」を試してみようと思いました。

そしてある日の午後チャンスが巡ってきました。やはり自転車に乗っていて、前を歩く近所のおばさんがいました。そこで通り過ぎる少し手前で、ブレーキをかけ速度をぐっと落としました。ブレーキの音キーンとなったので、ちょうどふりかえてくれて、「こんにちわ」と大きな声を出してあいさつすることができました。するとおばさんは笑顔で「こんにちわ」と返してくれました。しかも「ちょっと待って」と、佐歩太を呼び止めて「古戸母さんこの佐歩太君かい？大きくなったね。何年生になったの？」「中学1年生です。」「そうかい、元気な声が聞けてよかったよ。」と言ってくれました。佐歩太はさすがに気分になることができました。



体験学習の考え方では、まず目標を立て「実体験」をし、その体験を「ふりかえり」ます。次に他の場合はどうすればよいかという「一般化」をして、実生活（家庭、学校、社会）で「試してみる」というサイクルです。そしてまた「ふりかえり」「一般化」「試す」という繰り返しです。体験学習というと難しいように感じますが、実は誰でも生活の中で繰り返していることです。

佐歩太君の体験がまさに体験学習になっています。きっとこの体験が実生活で役に立つこととなるでしょう。人はこのようなことを繰り返して、成長していくのだと思います。しかしこのおばさんが、あいさつを返してくれなかったら、佐歩太君はどうなっていたでしょうか。それでも次回頑張ってあいさつしようと思うのでしょうか。それとも……。やはり人が人を育てていくのだと思います。

## (2) 承認するって、どういうこと？

### 承認されるって気持ちいい！

「佐歩太君の体験学習」の最後に、おばさんが「元気な声が聞けてよかったよ。」と言っていますが、これは、佐歩太君を『承認』していることとなります。人に認められたときに、人は初めてそこにいるありのままの自分（自分の存在価値）を確認することができます。これが『承認』されたということです。おばさんは佐歩太君が元気にあいさつしたことを認めてあげたのです。あいさつをすることだけを心がけた佐歩太君はおばさんを元気にすることができたのです。佐歩太君にとっても気持ちのいい体験だったことでしょう。この体験を通して、自分を好きになる気持ち（**自尊感情**=自分に誇りを持てる感情）が佐歩太君に生まれたかもしれません。



現代の子どもたちは、**自尊感情**が低いと言われていました。学校・家庭・近所（地域社会、暮らしているまち）で常にいい子でいることを求められていて、ありのままの自分を出せずにいます。子どもはどこにいても窮屈で、居心地が悪い状態にあります。そのような子どもたちに対して、皆さんは子どもサポーターとして、このおばさんのように接していただきたいと思います。子どもたちのありのままを認めてあげてください。

## (3) 子どもが変わる！

### 社会性・コミュニケーション能力

現代の子どもたちは、社会性に乏しく、コミュニケーション能力が低いと言われます。つまり人と関わっていく力が弱いということです。その原因は年齢が異なる集団で遊ぶ機会が極端に少ないことにあります。みなさんはどうだったのでしょうか。群れて遊ぶことによって、社会性や人間関係づくりを体験学習することができます。若者と子どもたちが関わりながら、住んでいるまちの大人も巻き込みながら活動することで、この体験学習を実現させたいと思います。



## 課題解決能力

現代は、子どもにとって「不足する」ことが不足していると言われていました。何でもすぐに手に入る世の中で、わざわざ必要な物を自分で作ることや壊れた物を修理しながら使うことはほとんどありません。子どもたちは自分の力で課題を解決していくことには慣れていません。しかし社会に出れば、自分の思い通りにいかないことばかりで、どう対処したらいいのか悩んでしまい、ひきこもりやうつ状態になってしまう人がいます。人と関わる体験、自然体験、ものづくり体験、職業体験、それらの体験活動を企画する体験など、多くの体験の中に越えなければならないたくさんのハードルがあります。そのような課題を解決しながら前進するというのを何度も繰り返すことで、**課題解決能力**が身につきます。子どもサポーターはそのような体験活動を支援していきます。子どもサポーター自身の課題解決能力も向上していきます。

## 失敗は成功の母／失敗体験が人生の糧になる

体験活動の中で大切なことは失敗から学ぶということです。大人たちは失敗を恐れてはいけないうまく言いますが、実際には子どもたちが失敗しないように先回りすることがしばしばあります。しています。それでは子どもが成長しません。子どもサポーターは**失敗を許す心の広さ、温かく見守る姿勢**を持ってほしいと思います。最初からうまくいくことの方がまれです。その失敗体験を通して、やがて目標に到達できるでしょう。

## 住んでいるまちの大人への信頼

例えば夏祭りの盆踊り大会で、子どもたちがやりたいことを実現できたらどうでしょう。

### 佐歩太君の盆踊り大会



古戸母佐歩太は、住んでいるまちの盆踊り大会に小学校4年生までは毎年参加していました。しかし5年生ぐらいからおもしろくないなあと感じて、参加しなくなりました。中学1年生になって、子ども会行事にも参加しなくなり、地元で何となくつまらないと感じていました。そんなとき小学校6年生の女の子たちが公園で話をしていました。「今年の盆踊り大会どうする?」「なんかつまんないわよね」佐歩太はその話を耳にし、何とかならないかと考えました。たまたま近所の子だったので、声をかけました。佐歩太「おもしろくないなら、おもしろくしちやおうか」、小学生「えーどうやってー?」、佐歩太「うーん、まだわからない」「おもしろくできるんなら、参加するかい?」、小学生「うーん、やりたいことができればいいよ」ということになりました。

盆踊り大会は地域の町内会主催で毎年実施していることを親に聞いて、役員の人たちに相談に行きました。しかし壁は厚く、話をきちんと聞いてもらえませんでした。そこで仲間を募って具体的に何をしたいのかを相談することにしました。自分の友だちや公園にいた2人の友だちを集めて、児童館で話し合いました。出てきた案は、「運動会で踊ったよさこいソーランをやりたい」「パラパラをやりたい」の2つでした。そんな話を他の友だちにしたら、やりたいという声がたくさんありました。夏休みに入って、具体的に曲も決め、振り付けも覚え始めることにしました。よさこいソーランは先輩の中学生も運動会でやっているの、現



役の小学生に教わりながら思い出していきました。パラパラについては、中学生が小学生と相談しながら振り付けを考え、みんなで練習しました。地域の大人たちがそんなことを聞きつけ、様子を見に来るようになりました。その子たちの親の中に町内会の役員もいて、中心人物の佐歩太に声がかかりました。町内会の役員会で佐歩太は、緊張しながらもみんなのやる気を率直に伝え、盆踊り大会でやらせてほしいと訴えました。その熱意に役員たちも理解を示し、2曲を踊ることが決定しました。具体的な段取りを相談することになり、できれば地元の若い人たちにも声をかけ、たくさん来てもらおうと考えました。そして当日、例年あまり参加しない中高生が目立ちました。最初は遠巻きに見ていたのですが、パラパラの曲が流れ、やぐらの上で佐歩太たちが簡単な振り付けをやってみせて、中高生に教えると、盛り上がってきて、本番には大きな輪ができてたくさんの若者が参加してみんなで踊ることができました。しかもアンコールでは、大人たちも参加して大変な盛り上がりとなりました。



これを読んでどう感じましたか。そんなに簡単にいくわけがないと思いますか。でもやってみなければわからないでしょう。自分たちがやりたいことを大人にぶつけたことがありますか。最初から聞いてもらえないと思って、本音を出せないでいるのではないのでしょうか。まず仲間づくりが大切ですね。その仲間の盛り上がり、やる気を引き出すことで、大人に実感してもらう作戦が一番でしょう。もし大人が本当に子どもたちの活動を認めてくれたときに、大人を信頼する気持ちが生まれるはずですよ。これがきっかけで子ども・若者の考えを地域で聞いてもらえるようになるかも知れませんね。

#### (4) 若者(子どもサポーター)にとって、どんなメリットがあるの?

##### 人生の宝物(人との出会い)が手に入る!?

忙しい中高生が、地域で活動することにどんなメリットがあるのでしょうか。活動は楽しいことが基本ですが、忙しかったり、大変だったり、トラブルが起きるかもしれない活動でもあります。しかし人生の財産となる宝物が手に入るかも知れません。それは**人との出会い**です。共に汗を流し、苦勞を乗り越えることで、**仲間とのきずな**は確実に深まります。自分のまちに暮らしている子どもからお年寄りまでが集い楽しく過ごすことで、互いに認め合い、理解することができれば、やがて信頼関係が生まれます。この活動がきっかけでその後も何らかの形で、関わるようになっていくでしょう。そこで出会った親でもない教師でもない近所に住んでいるおじさん・おばさんが、人生の大先輩として**その後の人生に影響を与えてくれる存在**になるかも知れません。また学校や部活動以外で**年齢の近い先輩と呼べる人**ができるかも知れません。人生の中で信頼できる人との出会いはそう多くはありません。学校・家庭以外にこのような機会を与えてくれるのが、子どもからお年寄りまでが参加する地域活動です。

この活動を最後までやり遂げることができたとき、例えそれが失敗に終わっても、大きな自信につながります。そして自分がこのまちで必要とされる存在であることを実感でき

1  
 るようになります。子どもと同様に自分を好きになる気持ち（**自尊感情**=自分に誇りを持つ感情）を持てるようになるでしょう。人間関係づくりを体験学習する機会になるので、**コミュニケーション能力、人と交渉する力（相手と取り決めるために話し合う力）**なども身につきます。**働くことあるいはボランティアの楽しさ、充実感**を味わうこともできます。

## (5) 地域はどう変わるの

### 自分の暮らしているまちってどんなところ？

下のプラス、マイナスのどちらかに○をつけてみましょう。

マイナスイメージ (-)	プラスイメージ (+)
<input type="checkbox"/> 住んでいる人をよく知らない <input type="checkbox"/> あいさつをしない <input type="checkbox"/> 交流はほとんどない <input type="checkbox"/> 助け合いがない <input type="checkbox"/> 人情味が感じられない <input type="checkbox"/> 居心地が悪い <input type="checkbox"/> 冷たい感じがする <input type="checkbox"/> 治安に不安がある <input type="checkbox"/> 子どもの遊んでいる姿をあまり見ない <input type="checkbox"/> 地域行事に参加したことがあまりない <input type="checkbox"/> 閉鎖的	<input type="checkbox"/> 住んでいる人を結構知っている <input type="checkbox"/> あいさつをする <input type="checkbox"/> 交流がある <input type="checkbox"/> 助け合いがある <input type="checkbox"/> 人情味がある <input type="checkbox"/> 居心地がいい <input type="checkbox"/> 温かく感じる <input type="checkbox"/> 安心感がある <input type="checkbox"/> 子どもの遊んでいる姿をよく見かける <input type="checkbox"/> 地域行事が楽しい <input type="checkbox"/> 開放的



住んでいる人たちやまちに対して、プラスが多ければいいイメージを持っているのだと思うし、マイナスが多ければそうではないということです。住んでいる人が全員でこれをもしやっただとして、プラスが多い人が多ければ、そのまちは地域社会（住民が支え合っているコミュニティ）に近いと言えるでしょう。マイナスが多い人が多ければ、地域社会ではなく、人と人の関係が薄い単なる地域（区切られた土地を表した言葉）に近いのかもしれない。

現代の日本は、隣に住んでいる人の顔も知らない、道で会ってもあいさつをしないような地域が多くなってきています。その結果、地域行事への参加者は少なくなり、子どもの安全が脅かされ、空き巣が多くなったりしています。子どもが健やかに育つ環境ではなくなっています。こうなってしまったのには、いろいろな原因があり、大人に責任があります。

ここで登場するのが、子どもサポーターです。子どもを主役にし、大人も巻き込んだ活動を地域で展開することが、**住みやすいまちづくり**のきっかけになるかもしれません。みなさんの暮らしているまちが、少しでも住みやすくなれば**子ども・若者の未来を明るく**することになるでしょう。

## 4. 活動のスタイル

では、実際に子どもサポーターとして活動してみましょう。といっても、活動をするためにやらなくてはならないことが色々あるというのはなんとなく分かるけれど、どのように、何から始めればいいのでしょうか。この章では、活動のスタイルについてふれていきます。活動のスタイル、つまりどうやってあなたが子どもサポーターとして活動をしていくのかということです。そしてそれはあなたがどのような活動をするのかによって変わってきます。

例えば盆踊り大会（P.10）を大成功させた古戸母佐歩太君が始めた活動は、仲間なしでやり遂げることはできたでしょうか？

場合によっては個人で活動することも可能だと思いますか？

おおまかな活動のスタイルとして、以下のようなものがあげられます。

ここでは、4つの活動のスタイルについてふれました。試行錯誤を繰り返していき中でより充実した活動ができればいいのであって、最初にした活動スタイルをずっと続けなくてはいけない、などということは決してありません。自分の取り組んでいる活動にあったスタイルを見つけることができれば、きっと活動は充実したものになるでしょう。

### 君の活動スタイルは？



## I (1) グループを探して参加する

地域の子どもたちを集めて、子どもサポーターとして何かをしたいと思っても、どうやって何から始めればいいのか分からないのでは、どうしようもありません。そのような時はまず、既に子どもたちを集めて活動しているグループに参加してみてもどうでしょうか。地域にはあなたがしたいと思っているような活動をしているグループがあるかもしれません。活動に興味を持っているということを伝えれば、仲間として快く迎えてくれることでしょ。そこで実際に活動をしながら、活動を始めて、続けていくにはどんなことが必要なかを学んでみるとよいでしょう。あなたが思っていた通りのこと、まったく予想していなかったことなどが分かるし、活動のためのたくさんのヒントが詰まっています。もしあなたがそのグループで活動したいと思うならば、そこにとどまればいいし、そうでなければ新たにグループを立ち上げればいいでしょう。

では、既に活動しているグループを探すにはどうしたらよいでしょうか。

### 身近な人に聞いてみましょう

まずは保護者や学校の友人・先生、近所の人など身近な人に聞いてみましょう。保護者や近所の人の中に、子ども会やジュニアリーダーズクラブなどについて、知っている人がいるかも知れません。またもしかしたら友だちの中には、何か活動している友だちや知り合いがいるかも知れません。

### 施設に行って聞いてみましょう

また、青少年関係の施設や公民館・地区センター・市民活動センターのような施設に行って聞いてみるのもいいと思います。施設に所属したり、施設を拠点にして活動している中高生を主体にしたグループなどを紹介してくれることでしょう。

### 役所に行って聞いてみましょう ⇒ 資料集 P.101 参照

県・市町村には、必ず青少年を担当している課があります。課の名称はいろいろで、青少年課、青少年育成課、生涯学習課、社会教育課などです。そこに問い合わせてみれば、ジュニアリーダーズクラブなどの中高生を主体にして活動しているグループを紹介してくれます。

### インターネットで調べてみましょう

インターネット上には、たくさんの情報が掲載されています。市町村名及び「青少年活動」「青少年団体」「子ども」「ボランティア活動」などのキーワードで検索してみましょう。





## (2) 新たにグループを作る

新しいグループを立ち上げて活動するにはまず、一緒に活動していく仲間を探さなくてはなりません。そして、仲間になってもらうには、自分が子どもサポーターとしてどんな活動をしていきたいのかという事を理解してもらう必要があります。少しずつ仲間が集まってきたら、ミーティング（打ち合わせ）をしてみましょう。まずは一緒に活動する仲間同士のコミュニケーションを図り、お互いがどんな人かということをよく知るように心がけ、グループの楽しい雰囲気をつくることから始めましょう。これは子どもサポーターとして、地域の大人、子どもたちやたくさんの人と関わりあいながら行われる活動において重要なことです。具体的な事柄は、後の章で取り扱います。

### グループを作る手順

① 仲間さがし ⇒ 詳しくはP.26へ



② 雰囲気作り ⇒ 詳しくはP.22へ



コミュニケーション⇒考え方の理解・共有

③ ミーティング ⇒ 詳しくはP.17へ



④ さあいよいよ活動開始 ⇒ 詳しくはP.25へ



## (3) イベントを立ち上げる ⇒ 資料集 P.82 参照

一回限りのイベントのために、短期間に限って活動するというスタイルもあります。先ほども登場しましたが、古戸母佐歩太君の活動はまさにこのスタイルに当てはまります。

「忙しくてグループとして定期的に長く活動していくことはできないけれど、興味があるしぜひ参加してみたい。短期間の活動ならば参加しやすいのになあ。」という人もいます。実際にイベントを行うための企画や事前準備として、数回話し合いの場を設けて、イベントを実行する、というスタイルです。実際にイベントを実行してみて、「これからも続けていきたいな」と思うようならば、新しいグループを作るなど、他のスタイルで子どもサポーターの活動に取り組んでみるといいでしょう。



## イベントを立ち上げる手順



- ① テーマ・内容を決める ⇒ 資料集 (P.74) へ
- ↓
- ② グループを作る手順 ⇒ Iの4.(2)①～③ (P.15) へ
- ↓
- ③ 場所を探す ⇒ IIの2. (P.32) へ
- ↓
- ④ 資金を集める ⇒ IIの3.(4) (P.38) へ
- ↓
- ⑤ 参加者を募集する (広報) ⇒ IIの1.(2) (P.27) へ



### (4) 個人で活動する

これまでではグループでの活動のスタイルについて書いてきましたが、個人で活動することも可能です。個人で活動するということは、場所探しなどの準備から実行まで、全て自分で行わなければなりません。しかしその分、大きな達成感を得ることができるのではないのでしょうか。

#### 「施設ボランティア」タイプ ⇒ 青少年担当課 (P.101) に相談してみよう

この活動は、施設の理解が得られれば、自分の空いた時間を利用して実施できるものです。児童館、放課後児童クラブ、はまっこふれあいスクール (横浜市)、わくわくプラザ (川崎市)、フリースクール・フリースペースなどで日常的に子どもが遊んでいる施設を訪問して、一緒に遊ぶというものです。

#### 「助っ人」タイプ

一匹狼の助っ人タイプの活動です。グループのイベント、施設の行事・イベントなどにボランティアとして参加して、活動をサポートします。



## 5. 話し合いをしよう

グループで活動するなら、メンバーの意見やアイデアにお互いが耳を傾ける必要があります。誰か一人や一部のメンバーだけで盛り上がり過ぎてしまえば、グループの和は生まれにくい、活動もうまくいかなくなってしまうでしょう。では、どうしたらいいのでしょうか？大切なのは「話し合い」の場を持つことです。

### (1) 話し合いの効果

話し合いは、賛成・反対の結果を出すためだけではなく、グループで共通の結論を出すためにメンバー同士が努力をし協力して、グループで意思を決定するための大事な機会です。積極的な話し合いは、グループ活動の上で効果的な役割を持っています。

#### 新しいアイデアを生み出す

「三人寄れば文殊の知恵」というように、自分ひとりでは思い浮かばなかったようなアイデアに気づくことができます。

#### 共通の理解や認識を得る

みんなの考えていることがバラバラでは、活動はうまくいきません。グループで一致した考えを持つことが必要です。

#### チームワークの向上

チームワークの良さはグループ活動の質の向上にもつながります。

#### グループの運営がスムーズになる

話し合いの過程でメンバー同士が理解しあい、出された結論に向かって活動することで、運営はスムーズになります。

#### 人間関係がよくなる

互いの要望をできるだけ満たすことで、メンバー同士の良い関係を生み出します。

#### 責任を明確化し自覚する

自分が何をすべきかをはっきりとさせ、どうやったら実行することができるかの方法を見つけ出す姿勢を生みます。



### 当たり前のことだけれど



- なかなかできないのが、「欠席・遅刻は前もって連絡すること」
- 日程・会場設定は無理なく、皆が集まりやすいように！

## (2) 目的を持って話し合おう

話し合いといっても、グループでどんなことをするのか話し合うためだけのものではありません。いくつかの目的で、話し合いを活用することが可能です。

### 情報伝達のための話し合い

イベント参加者への説明会のように、参加者が知らない情報を伝える話し合い。

### 結論に導く話し合い

参加者から意見を引き出し、望ましい結論を引き出すための話し合い。

### アイデアを求める話し合い

イベント企画など、参加者から情報や意見を求める話し合い。

### 問題解決のための話し合い

意見交換によって、ある問題についての見解をまとめ、納得のいく結論を出すための話し合い。

**話し合いをする前にルールを決めよう！  
お互いに自由に意見交換できるように！**



#### 例えば、定例会のとき

- ・議題は前もって知らせておく。
- ・わかりやすい資料を用意する。
- ・議題がなかったり、特に用件がないときは開かない。
- ・遅刻してきた人がいた場合、一時中断して司会が簡単に経過を説明する。
- ・一人の人が長時間話すことのないようにし、皆が意見を言うこと。

#### 例えば、企画会議（アイデア出し）のとき

- ・相手の意見をすぐに批判したり、否定したりしない。
- ・人のアイデアをパクって、自分の意見をプラスするのはOK！  
(アイデアの連鎖)
- ・アイデアの失敗作、駄作はOK！  
(失敗を恐れない、笑い飛ばして次へ)





### (3) 話し合いに必要な役割

役割分担をすることによって、話し合いはスムーズに、そしてより実りの多いものになります。ここではいくつかの役割を紹介します。

#### 司会者

雰囲気を作り、話し合いをリードし、参加者の意見をまとめ、話し合いをむだのないようにするために重要なのが司会者です。また、参加者同士の人間関係を深めるのも司会者の仕事です。

#### 助言者

助言者には2種類の役割があります。一つは進行についての助言者、もう一つは内容についての助言者です。先輩などに頼むとよいでしょう。

#### 記録者

話し合いの内容を記録することは、とても大切なことです。日時や場所、出席者や役割分担、話し合いの内容、結論のまとめなどを分かりやすいように記録用紙に記録します。

#### その他

話し合いをより効果的にするために、話し合いの種類や内容に応じて、次のような役割をおいてもよいでしょう。

#### 雰囲気作り係

話し合いの最初に緊張を解き、場を和ませるために、ゲームなどをして**アイスブレイキング** (P.21 参照) する係。長時間のときには、休憩時間にするのもよい。

#### 板書係

決定事項などを常に参加者が確認できるように黒板やホワイトボードに記録する係。

#### 湯茶係

お茶の時間やコーヒーブレイクなどを演出する係。参加者で茶菓子をもち寄ってもよい。

### こんな工夫はいかがですか



- ・会議の始まるときに必ず皆で歌を歌う。歌集を作っておくと便利！（効果：楽しくなる。雰囲気が盛り上がる。皆の気持ちがあ一つになる。）
- ・早く来た人が損をしないように、新しく覚えたゲーム・レクダンスなどを出し合う（役に立つ・立たないは別にして、楽しくなりそうなことは何でもやってみよう）。
- ・休憩時間にも、何か（ゲーム、感動したお話・スピーチetc）やってみよう。進んで誰かがやるのがベストだが、なかなか出ないのであれば、あらかじめ順番を決めておくとよい。

## I (4) 話し合いの手順

話し合いの進め方には、特に決まりごとがあるわけではありませんが、ある程度手順を理解しておくことは有効です。

### 導入

- ・自己紹介の工夫やレクリエーションによって話しやすい雰囲気を作ります。
- ・また、話し合いのテーマについて説明し、話し合いの目的、問題点進め方を明確にしましょう。



### 意見を引き出す

- ・質問などで参加者の意見を引き出し、積極的参加を促します。
- ・司会者はできるだけ全員が発言できるように気を配りましょう。
- ・もし、話し合いの内容に関する情報や知識を持っていない人がいれば、それらを与える説明をこの段階でする必要があります。

### 結論を導く

- ・出された意見を、分類・整理し、一つずつ話し合い、結論に導きます。
- ・意見の相違点、みんなの納得や同意が得られる点、結論に必要な意見、問題点などについて、話し合います。
- ・多くの人が納得するところから片付けて、質疑応答などから、みんなが納得できる範囲や解決策を探りましょう。

### まとめ

- ・話し合いで、意見がまとまった点、まとまらなかった点をふりかえります。
- ・話し合いの過程で出された意見や問題点、結論をどのように生かしていくかなどを参加者全員が分かるように整理し報告します。また、結論に達するのに役に立った意見や少数意見についても触れておくと良いでしょう。
- ・最後には、次回の話し合いへの整理や、今回の話し合いで決まったことの実行の確認をしておきましょう。

## こんなときはどうする！

ちやかすような意見を言ったり、不真面目な意見を言う人がいる。



- ・会議の目的を、わかりやすく説明し再確認する。
- ・それでも駄目なら議題や会議の内容に不満があるかもしれないので、個別に話を聞いてみて、理解を求める。
- ・不真面目な意見に、まじめにつっこみを入れることで本人が懲りる。
- ・それでも駄目なら休憩にし、リフレッシュする。

## (5) より良くするための工夫

### 話し合いを心地よいものにする

話し合いというと、少々難しいもののように思うでしょうが、様々な工夫で気持ちをほぐすことが可能です。

### 音楽や飲食物などの提供

音楽を流したり、お茶やお菓子などが自由に飲食できるようになっていたりすると、気持ちに余裕が出て、リラックスでき、話し合いが始まるまでの時間をリラックスして過ごせます。

また、話し合いの途中においても、話し合いを妨げないようなタイミングでのお茶やお菓子の提供は有効です。

### アイスブレイキング

アイスブレイキングとは「氷の塊を解かす」、つまり、参加者の氷のように固い雰囲気をはくすために行われる活動のことです。例えば、自己紹介の工夫、ソングやレクリエーションゲームなどです。

アイスブレイキングによってなんとなくよそよそしかった参加者同士が打ち解け、話し合いがしやすくなります。

## 仲良くなるための工夫

### ＝グループの雰囲気づくり



### たまには親睦行事をやってみては

- ・たまにはテーマを決めて話し合い以外のこともやってみる。活動と直接関係がないことでもOK！
- ・お互いの特技を出しあってみる。スポーツ、アウトドアクッキング、クッキー・ケーキ作り、クラフト、キャンプ、ハイキングetc.



### レベルアップ・ステップアップそして仲間も増える

- ・いろいろな研修会に皆で参加する。自分のためにもなるし、グループで共有できるので、活動の活性化には効果的である。しかもそこに来ている他の参加者との仲間づくりができる。おすすめは、県立青少年センター、県立清川青少年の家の研修ですね。⇒資料集 P.98参照

## 6. グループの雰囲気づくり

仲良しクラブでは困りますが、メンバー間で何でも言える雰囲気がないと、いいものは生まれません。活動にも支障が出ます。そこでグループの雰囲気づくりをするための方法をいくつか紹介します。

### (1) アイスブレイキング

初顔あわせのときにいきなり本題に入るような話し合いをしても、うまくいかないことがほとんどです。そこで雰囲気をやわらげたり、緊張をほぐすために、いくつかゲームなどをやってみるとよいでしょう。

### (2) 名前を覚えるゲーム

初対面の人や顔はわかるけれど名前を知らないという人同士のグループの場合、まずはお互いに名前を覚えることが基本となります。名前がわからないと声もかけにくいですし、それこそ雰囲気が悪くなります。そこで楽しみながら名前を覚えることができるゲームをやってみましょう。

※(1)(2)について、市販のゲーム集などが参考になります。

例えば、『みんなのPA系ゲーム243』（樁杏林書院発行、諸澄敏之編著）があります。⇒資料集P.100参照



### (3) 自己紹介

新しいクラスになったときに、最初の自己紹介ほど憂鬱なものはないと思っていた人が多いのではないのでしょうか。そこで楽しく実施する方法を紹介します。まず(1)(2)のゲームをやってからの方が、よりスムーズに行くでしょう。

#### ペアで

##### 【ジャンケン自己紹介】

2人組で互いに名乗った後、ジャンケンをして勝った方が質問できることにします。ジャンケンの回数は、同じ相手に1回だけでもよいし、時間があれば3回にしてもかまいません。また質問項目を決めておく方法もあり、例えば、趣味・好きな食べ物・家族など。制限時間（10～15分）内に何人でも相手を変えてやってみるとよいでしょう。

##### 【福笑い】

2人組で向かい合い、A4用紙にサインペンで相手の似顔絵を描きます。その際に紙を見ないで（下を向かないで）、相手の顔だけ見て2人で同時に描きます。見ないでも結構上手に描けます。描き終わったら、相手に見せてあげます。自然と笑いが出ます。その後自己紹介をします。相手に質問する形式にしてもよいでしょう。



## 【自己紹介デート】

1 週間で何人とデートできるかというもの。各曜日にテーマを決めておき、曜日ごとに相手を探し、互いに名乗った後、そのテーマについて話をするかまたは質問を相手にしてもらいます。例えば、日～月まで順番に「好きな食べ物」「趣味」「好きなスポーツ」「マイブーム」「家族」「住んでいるところ」「印象に残った旅行先」。縦に名前を書く空欄、横に曜日とテーマを入れた下の表を作っておくと便利です。各曜日の制限時間（3 分程度）を決めておき、その中で何人でも相手を変えていいことにします。A5 版ぐらいの大きさの用紙にして、一人 2,3 枚渡しておくといよいでしょう。

曜 日	日	月	火	水	木	金	土
氏 名	好きな食べ物	趣 味	好きなスポーツ	マイブーム	家 族	住んで いるところ	印象に残った旅行先

## 少人数 (6,7 人) で

### 【質問タイム】

6,7 人のグループを作り、順番を決めて、一人の人に対して全員が質問をします。1 周したらまた次の人に対して、全員で質問をして、それを繰り返し全員が質問されるようにします。

### 【お絵かき他己紹介】

画用紙（再生紙でもよい）とクレヨン（なければ色鉛筆や水性マジックセットでもよ

い)を用意します。6人(偶数がよい)グループを作り、テーマを決めて、10分程度でそれぞれが絵を描きます。このときうまく描いてもらう必要はありません。恥ずかしがらず描くように言います。テーマは例えば、「好きなこと」「休みの日によくしていること」「趣味」「子どもの頃、一番楽しかった遊び」etc. 10分程度の時間で描き終わったら、グループ内でペアを作り、相手にその絵を見せて説明することで、互いに自己紹介をします。それが終わったら、ペアの相手がグループ内で、その絵を使って相手の紹介をします。※「福笑い」を使っても同様に他己紹介ができます。

### 【ヒーローになりたい】(なりたかった職業でもよい)

6,7人のグループを作り、なりたいヒーロー(アニメのキャラクターなど)をたくさん思い浮かべてもらいます。順番を決めて、そのヒーローを発表し、なぜなりたかったのかも言います。そして次の人に回します。1周しても終わらず、制限時間(6,7分)内は何周もします。

## 多人数(10人以上)で

### 【お題拝借】

テーマを決めて、それについて各自発表します。例えば「恥ずかしい話」「他の人は体験してないと思う体験」「自分が今持っているものの由来」「休みの日の過ごし方」「現在熱中していること」。このようにテーマを決めると話がしやすいものです。

## (4) 本音でつきあうために

### グループ力を高める

話し合いをしても本音で意見を言えない雰囲気だと、だんまりの会議になってしまいます。また活動の場面で言っておけばよかったことを言えずに、思わぬ失敗をしてしまうこともあります。それが活動時の事故につながることもあり得ます。

そうならないために、グループの和を高めるための活動をします。グループでできる課題達成をするような活動(プロジェクトアドベンチャー、グループワークトレーニングetc)を会合のたびにやってみるという方法があります。皆が協力しないとできないような活動やゲームです。皆が自然と意見を言いあい、工夫するようになっていきます。

※どんな活動があるのかについて、以下に参考図書に掲載しておきます。

『プロジェクトアドベンチャー入門 グループのちからを生かす』

(C.S.L.学習評価研究所発行、プロジェクトアドベンチャー・ジャパン著)

『協力すれば何かが変わる一統・学校グループワーク・トレーニング』

(横浜市学校GWT研究会著)

『体験学習の手引き』(神奈川県立青年の家発行)

(『体験学習の手引き』については、市販されていませんので、県立青少年センター指導者育成課(045-263-4466)までお問い合わせください。)

