

3

仲間とプログラムを展開しよう チーム運営のポイント

1. 活動の原動力としての「喜び・やりがいの循環」

- いよいよ、一緒に勉強を重ねた仲間（同級生）とチームを組んでの、1回のプログラム運営への挑戦です。
- そのための学習、そして、現場での活動の前に、ボランティアとしての活動の原動力がどのあたりにあるのかを確認したいと思います。
- それは次のような「喜び・やりがいの循環」です。

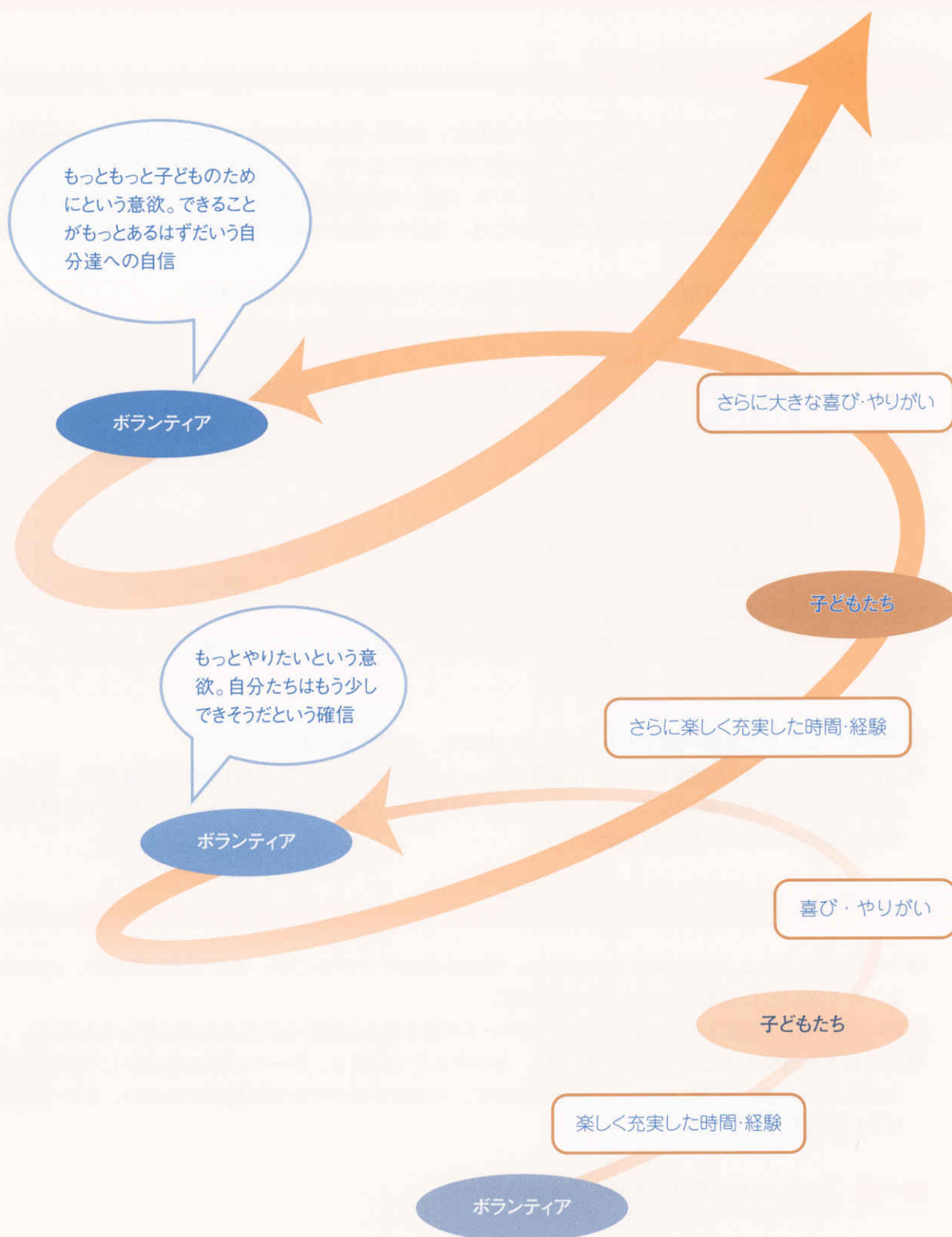
*自分の取り組みが、子ども達の笑顔として返ってくるという喜びややりがい。
*この喜びややりがいに背中を押され、さらに子ども達のためになるようにと創意工夫に取り組む。そしてより大きな子ども達の笑顔が返ってくる。
*大きな子ども達の笑顔が、皆さんにさらに大きな喜びややりがいをもたらす。
*こうして子ども達のために取り組むことで子ども達の笑顔のお返し、両方とも段々と大きくなっていく。

- また、チームで取り組む場合には、次のような点で、1人での活動よりも2倍にも3倍にも喜び・やりがいが膨らみます。

*仲間と喜び・やりがいを共有できる、一緒に味わえる。(例えば、そうだね、あれうれしかったね、と語り合える)
*そのことで、喜び・やりがいが倍増する。
*チームとしても成長し、子ども達に「できること」が広がる。
*より大きな子どもの笑顔が返ってくる。

- つまり、プログラムを運営するチームの活動の原動力もまた、「喜び・やりがいの循環」なのです。

<喜び・やりがいの循環イメージ>



2.「喜び・やりがいの循環」を原動力としたチーム運営のポイント

(1) 仲間との平らな関係

- 子ども達の笑顔からもらう喜び・やりがいを共有。気持ちを合わせてもっとよいメニューを提供したい、自分達ならもっとできるはずだと前向きに取り組むことで、さらに大きな喜び・やりがいが子ども達から返されてくる。それを共有することで、仲間との絆も深まり、チームとしての力も高まる。
- そんなよいチームの雰囲気を実現するためには、仲間との良い関係を大切に育み、守ることが大切です。
- 仲間との良い関係の原則として、次の2点を例にあげることができるでしょう。

①「今ここでの」人間関係

- ・地縁、血縁、職縁、年齢の上下等とは別の、子どもの居場所のプログラムを実施するために集まった仲間
- ・そのことをわきまえ、お互いに上下関係ではなく、ヨコの関係にたった言動、行動を心がける

②互恵性

- ・時には教え、時には教えられる。時には感心するし、時には感心される。指示することもあるれば、指示されることもある。決して指示する人、教える人と指示される人、教えられる人が固定することはない関係
- ・お互いに認め合い、得意なことを持ち寄り、足りないところを補い合うことで息長く活動が続く

- ただし、こうした原則の踏まえ方、あらわし方には、公式はありません。
- 「『今、ここで』の人間関係」や「互恵性」という人間関係の原則を、各自が常に意識して、自分の行動や言動を振り返り続けることが、ボランティアグループのよい雰囲気、メンバー間のよい関係を維持し、高めていくことに不可欠なのです。

(2) お互いの創意工夫を活かし合う

- チームの一人ひとりが主体的にかかわり、役割を発揮するからこそ、子ども達の笑顔を、自分の喜び・やりがいとして受け取ることができます。
- 言い換えれば、創意工夫を発揮し、それがチームの取り組みに活かされることが大切になります。
- 個人個人の創意工夫を、それぞれ勝手に、ということではなく、チームの取り組みとして活かすためのコツは、大きく3つにわけることができます。1回のプログラムを実施するための、という視点で以下に紹介していきます。

■1■ コツのひとつ目は、大枠での意見のまとめ

* 1回のプログラムを実施するのであれば、そのプログラムのねらい、内容を詳細まで詰めることはあり

ません。

- ※全体としてどんな体験を中心に提供するか、その中での起承転結それぞれはどんなことを目指すのか、およそどういうメニューで構成するのかといった大枠をチームの意見としてまとめれば十分。後は、②の役割分担で。
- ※アイデア会議等の際には、詳細を詰めるのではなく、それぞれの意見をカードに書いて、似たような意見はひとつのまとまりとし、いくつかのまとまりのうちどれを今回採用するかといったゆるやかな結論づくり（大枠形成）がお勧めです。

■ 2 ■ コツのふたつ目は、プログラム実施に向けた明確な役割分担

- ※そのプログラムの準備から実施、振り返りに至る一連の流れの中での明確な役割分担は不可欠です（それをその次のプログラム、次の次のプログラムと固定することはありません）。
- ※そのプログラムのねらいにそってそれぞれの役割に応じた創意工夫を発揮する。それぞれの創意工夫を尊重する。
- ※互いに「任せたー任された」と言い合える関係の基盤は、役割（任されること、任されたこと）が明確になっており、互いにわかっていることなのです。

■ 3 ■ コツのみつつ目は、まずはやってみて結果を良い方向にリレーしていくこと

- ※役割分担（コツのふたつ目）に基づき、チームで決めた（コツのひとつ目）ゴールに向けて、それぞれがもっともよい役割の発揮の仕方を考える。創意工夫をほどこす。
- ※それらをああだこうだと事前に詰めるのではなく、互いに信じてやってみる。その結果を踏まえて、次にもっとよくするためにはと意見を交換することが有効です。
- ※また、プログラムが流れていく中では、前の段階で仲間が取り組んだ創意工夫のよい結果、わるい結果を受け止めて、チームで決めたゴールに向けて、事前に考えたことに縛られずに、その場で創意工夫して自分の役割を最大限発揮するといった仲間の間でのリレーも大切です。

■ 4 ■ コツのよつつ目は、お仕事を極力減らす

- ※互いの創意工夫を、結果もわからないうちからよしあしの議論をしない（コツのみつつ目）ことも無駄な時間を減らす工夫。会議だけで集まらず、居場所の空き時間に話し合うなど一石二鳥の時間づくりも有効です。

3. プログラムづくりのポイント

（1）起・承・転・結、それぞれの段階の役割を反映

- プログラムを組み立てるためのポイントの一つは、起承転結のそれぞれの段階の位置づけに応じたメニューを考えること。
- 様々に考える手順がありますが、そのうちのひとつを次頁で紹介します。

【1】転の段階のメニューを決める

- *転の段階が、子ども達の体験という意味ではメインの段階になります。
- *この段階のメニューを決めます(どんな人たちにメニュー提供してもらうのか等も含めて)。

【2】起・承の段階のメニューを決める

- *転の段階のメニューによって、以下に例示するように、起・承の段階のメニューの大枠が決まります。

転は8人グループで行う

起・承段階の最後のメニューは、8人グループで楽しむものに

転が身体を動かすもの

起・承段階は、思考系の遊びのメニュー中心で集中力を高める

転が創作活動等

起・承段階は、身体を十分動かし、エネルギーを発散できるもの

転の「先生役」は高齢者グループ

起・承段階に、高齢者と子ども達の混合チームで楽しめるメニューを組み込む

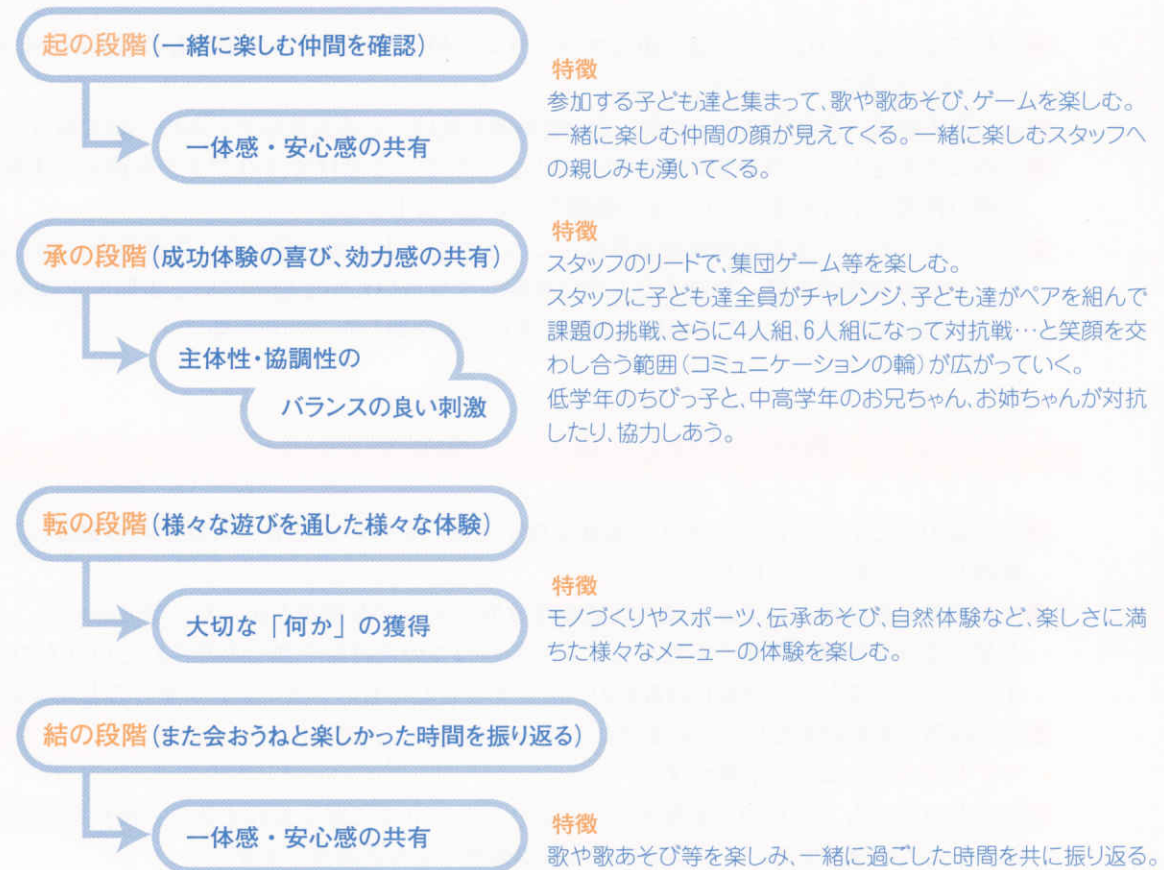
転の時間が長ければ

起・承段階は、2つ程度のメニューの組み合わせでコンパクトに

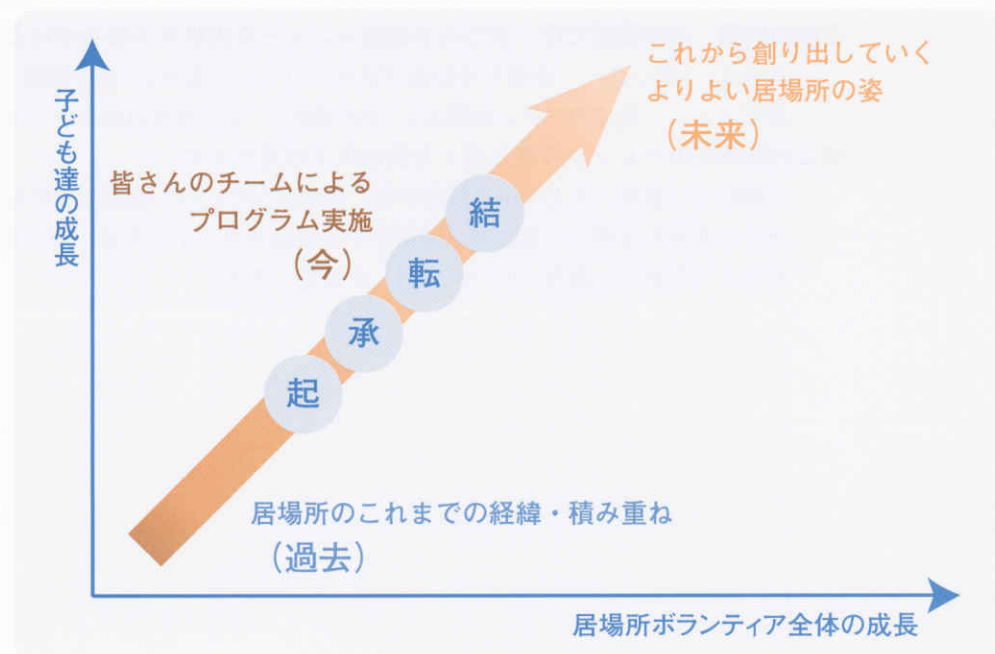
【3】結の段階のメニューを決める

- *転の段階の余韻を楽しみながら、心と身体を沈めるといった視点が大切になります。
- *また、次のプログラムへの期待を高めるメニューを選ぶことも有効です。

<参考：起・承・転・結の構造>



<参考：子どもの居場所の過去ー今ー未来の流れ（次ページ(2)）>



(2) 子どもの居場所の過去—今—未来の流れの中で

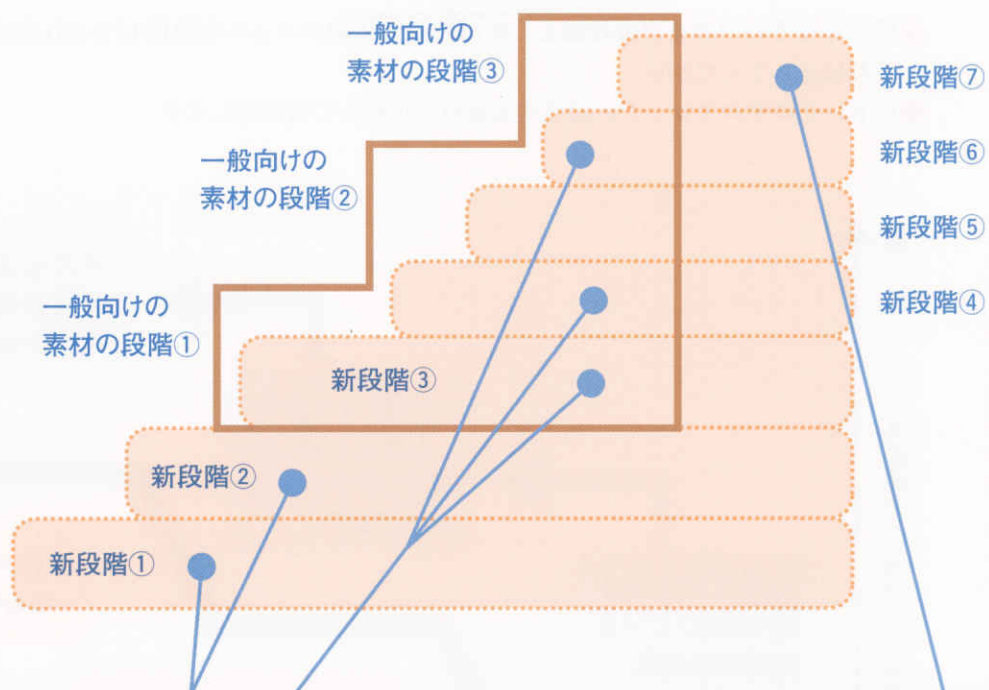
- 忘れてならないのは、自分達の担当プログラム（担当日）が、その子どもの居場所全体の流れの一部（一コマ）であるということ。
- 言い換えれば、自分達のチームが、その居場所を続けている大きなチームの一員であること。
- そのことを忘れて、自分達がやりたいこと、やれることだけでプログラムを決め、実施することは、周囲の仲間や子ども達に決してよい影響を与えないでしょう。
- 皆さんがデビューする居場所の先輩に、これまでの子ども達の様子や、先輩達が実現しようとしている子どもの居場所の姿、今後子ども達に体験してもらいたいと思っている事柄等を尋ね、その流れの中で、自分達ができることの実現に向けて創意工夫を楽しむことが大切です。

(3) 100 %の素材ではなく、ほどよい素材をアレンジでよりよく

- 目の前の子どもたちにピッタリの素材を探すのは一苦勞。子ども一人ひとりの個性に目を向ければ、無理といってもよいでしょう。
- プログラムを運営し、子ども達の笑顔を受け取る＝子ども達がよかった、楽しかった、またやりたいと思うような体験を提供するためには、おおむねこの素材なら楽しめそうだというものを、目の前の子どもたちのほとんどが楽しめるもの、ピッタリとしたものへとアレンジすることが大切になります。
- 起の段階や承の段階では、これまでにつくられた数多くの**素材（ゲームなど）**を、**子ども達にあわせてアレンジ**することが有効です。
- なんといっても、ゼロから素材をつくるよりも、これまで楽しまれてきた＝優れた特徴を持つ素材を活かした方が楽ですし、よい結果を得られる確率がぐんと高まります。

1) 起の段階・承の段階でのアレンジ

- 起の段階、承の段階では、皆さんが直接メニューを提供する場合がほとんどかと思います。
 - *基本は、『安心感・一体感を育む遊び活用のコツと留意点』（起の段階）、『主体性・協調性を刺激・育む遊びメニュー展開のコツと留意点』（承の段階）。是非再度お読みいただきご確認ください。
- この段階でのアレンジの考え方・方法は以下の通りです。
 - *一般向けの素材（大人や小学校高学年、中学生向け）は、図書館等でも手に入れることができます。
 - *そんな素材を分解し、参加者（園児や小学校低学年の子ども達）が、達成感を味わいながら挑戦を楽しめるような新しい段階（右ページ図）を設定します。



★アレンジのポイント その1★ ～理解力に応じた配慮～

- 無理なく楽しめるように、一般向けの最初のステップよりもさらに簡単なステップを用意する(上図新段階①、②)。
- また、一般向けのひとつのステップを、利用者が楽しみやすいように、いくつかのステップに分解する(上図新段階④～⑥)。

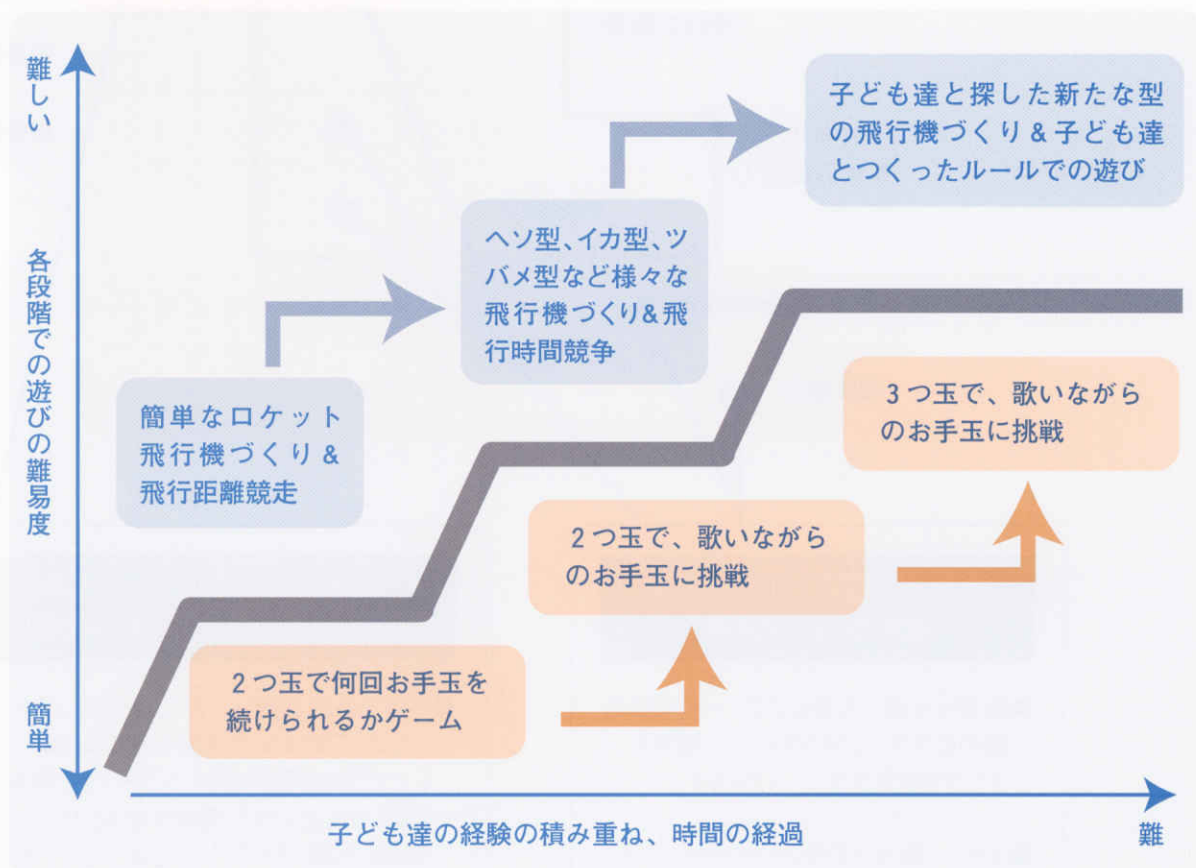
★アレンジのポイント その2★ ～挑戦することの楽しさを提供～

- 子ども達が、挑戦してみたい、成功して大満足(失敗したが充実)という感覚を持てる＝楽しさを感じることができる最終段階(ステップ)を用意する(年齢が低いからといって、簡単すぎるとおもしろくないし、自尊心も傷つける。しかしまったくできなければ自尊心が傷つく)。
- そのためには、一般向けの素材で満喫できるものと同じようなレベルの楽しさ(ダイゴ味)を提供することに留意する(上図新段階⑦)。
- もともとごく簡単な素材ならば、挑戦を楽しめるように、新しい最終段階(ステップ)をつくる。

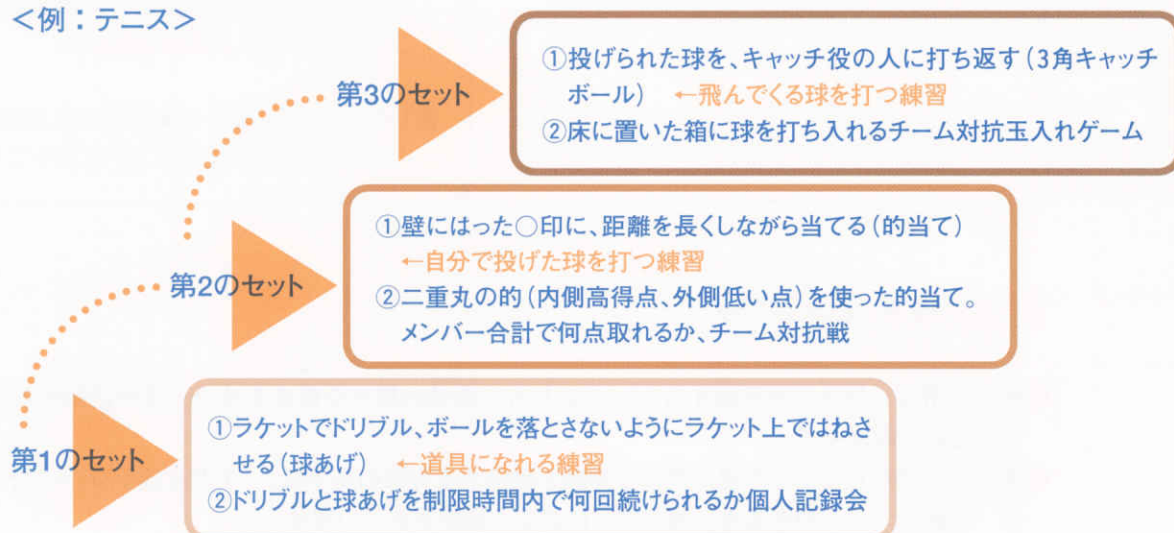
2) 転の段階でのアレンジ

- 転の段階は、皆さんが活躍するというよりも、地域の様々な得意を持つ方達が活躍する舞台という性格が色濃い段階です。
- 趣味等を活かして子ども達に豊かな体験を提供する方法の基本は、『子ども達が夢中になって遊び、体感 体験メニューの考え方、創り方』に詳しく紹介されています。

- 皆さんはその内容を再度確認し、転の段階で体験メニューを展開してくれる地域の方々にわかりやすくお伝えしてください。
- 以下、その中のアレンジに関連する部分を抜粋して再確認します。



<例：テニス>



絵

真っ白な紙に、見たこと、思ったことを描きだすこと。
完成させた時の充実感・・・等

ぬり絵なら、上手い下手を気にせずに楽しめそう。

細かくない下絵を描いた厚紙を準備。手指で色を
付けていく。乾かした後、適当なパーツに切り分け
オリジナルパズルの完成。

工作

いろいろな部品をつくり、組み立てて、何もないと
ころから形をつくり出すこと。完成させた時の充実
感・・・等

折り紙ならば女の子でも男の子も楽しめそう。つ
くったもので遊ぶことも楽しめそう。

紙飛行機や動物折り紙、相撲取りなど作成。お菓
子の空き箱などを使って土俵も手作りして、紙相
撲大会を開催。



未来へと続く風景を 創っています。

「当たり」が魅力の宝くしは、もうひとつ大切な役割を担っています。それが、皆さんの暮らしに「お役に立っている」「収益金による街づくり事業です。教育施設、道路、橋、公民館等、幸せな生活を支えるさまざまなところに宝くしの収益金は役立てられています。

●外国発行の宝くしも、日本国内において購入することは、法律で禁止されています。

宝くしの収益金は、
身近な街づくりに役立っています。



財団法人 **日本宝くじ協会**

当せんはしっかり調べて、しっかり換金。

<http://www.jla-takarakuji.or.jp>

(財)日本レクリエーション協会は、都道府県レクリエーション協会及び市町村レクリエーション協会と協力して、市民の健やかな余暇活動の機会を提供するとともに、多様なレクリエーション活動の普及と、それを楽しむための仕組み、組織づくりに取り組んでいる財団法人です。平成5年には公益性の高い財団法人に認められる特定公益増進法人として認定され、当協会への寄付金については、所得税、法人税が免除されることになっております。また、平成10年には、国、地方公共団体と同様に紺綬褒章の申請団体として、総理府より認定されています。それにより、当協会に一定額を寄付した場合には、寄付者は紺綬褒章受章の対象となることが出来ます。

特定公益増進法人

(財)日本レクリエーション協会

〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-20-7 水道橋西口会館6階

TEL 03-3265-1241 FAX 03-3265-1245

URL <http://www.recreation.or.jp>

「REC on line レクオンライン」(財)日本レクリエーション協会ホームページ

E-mail soumu@recreation.or.jp