

「こどもの城」L.I.T. 高校生世代のボランティア

ボランティア活動の楽しさや喜びを体験的に学ぶ中で、自己肯定感を高め、共感する力をはぐくむ

■スタッフの関わり

児童館が高校生世代の活動に取り組むことは、高校生の自立や社会の一員であるという自覚を育むために重要です。高校生世代のメンバーも、学校・家庭以外の「第3の社会」があることは、新たな人と出会い、新たな社会とつながる場として重要な意味を持ちます。そのような中でスタッフは、「ファシリテーター（促進者）」としてかかわります。

ファシリテーターとは、個々のメンバーの学び・相互作用・主体性を促進する役割です。この活動は、活動の成果を追及するのではなく、メンバーの心の動きを促進することが重要なので、プロセスに重点を置いて活動します。メンバーの主体性が肝心なので、スタッフが主導することのないよう配慮しますが、自分の思いを明確に伝えることも大切です。

スタッフも主体的に活動に参加することで、メンバーとの信頼関係を築くことができます。また、高校生の多様な人格をスタッフだけで受け止めるのではなく、ボランティアと共にさまざまな視点からグループの状態を見つめ対応します。ボランティアとスタッフがグループの状態を共有し、今後の進め方の意思統一を図りながら共に活動します。

■活動の目的

L.I.T. (= Leader In Training : トレーニング中のリーダー) とは、「子どもたちのため、そして自分のためにボランティア活動をしてみたい」と思う学校も地域も違う高校生世代が、「こどもの城」を拠点にさまざまな活動をするクラブです。

9月から翌年8月までの1年間、主に子どもたちを対象にしたプログラムの企画・運営を行います。活動を通じ、認め合うこと、心を通わせて活動することの喜びを知り、自己肯定感を醸成する機会となります。他者を尊重しながら自分の個性や能力を発揮することは、自己理解・自己実現・自己確立の機会となります。

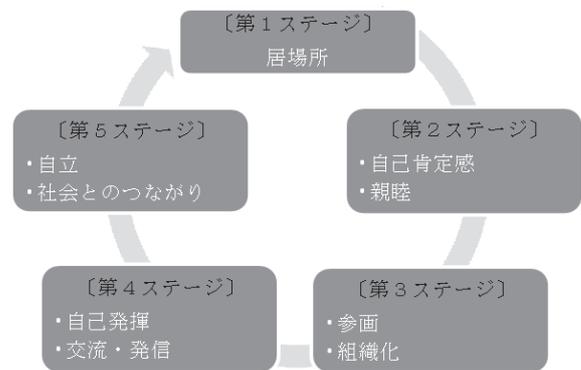
高校生に対して、「ボランティア活動」という手法を用いてメンバーの「心の育ち」を促し、次世代を育む親、そして社会と関わる大人となるために必要な、子ども理解や社会参画の喜びを体験することを目的としています。

■活動の進め方

高校生の主体性を生かすので、毎年活動内容が異なります。メンバーの自発的な意志に支えられ、自分たちの力でグループ活動を運営します。初めて出会うメンバーがお互いを認め合う「居場所」から始まり、最終的には一人ひとりの持ち味を最大限発揮できるようなグループをめざします。

「こどもの城」の来館者を対象にした「チャレンジゲーム大会」や「おはげ屋敷」などのような、子どもを対象とした〈あそび〉のプログラムの提供にとどまらず、子どもやボランティアをテーマにした勉強会なども実施します。同時に、メンバー間の親睦を深めることを目的に、合宿や登山、オーバーナイトハイキングなどのチャレンジプログラムも取り入れます。このような経験を通して組織力を高め、ボランティア活動を行う他の高校生との交流会や、近隣施設を活用したプログラムも行います。

このように、メンバーのニーズやグループの状態に合わせて、プログラムを計画します。はじめはプログラムの規模や完成度の成果を求めるのではなく、「自分たちで作ることができた」「今度はもっと良いものを作りたい」「どうしたらうまくいくのだろう」とメンバー自身が考えるところから始めることが大切です。そのような経験を通して、メンバーが仲間と共に活動することの魅力、社会と関わることを感じることで、活動が発展していきます。



(上記図は二重円です。「居場所」はそのまま、その他を内外2つに分けます。「自己肯定感→参画→自己発揮→自立」は、個人の成長、「親睦→組織化→交流・発信→社会とのつながり」はグループの成長をあらわします。)



■活動の展開例

1. メンバーの主体性を生かす

「学校を舞台にしたお化け屋敷をやりたい」というメンバーの総意から始まりました。提案してきたプログラムに対し、スタッフがいくつかの課題を提案しました。実施困難と思われましたが、それでも何とか実現しようと検討した結果、「小さいお化け屋敷」という形で再計画しました。

舞台とストーリー、驚かす仕掛けを検討し、製作が始まりました。しかし、お化け屋敷を作ったことのないメンバーばかり。そこで、近隣で毎年お化け屋敷を行っている子ども会に手紙と企画書を送り、アドバイスの依頼をしました。これにより、企画している内容について尋ねる中で、改善点を発見し、同時に自信をつける機会にもなりました。

上級生のアドバイスを聞きながらシミュレーションを行ったり当日のメンバーの動きを検討したりする中で、グループとしての一体感が生まれ始めました。当日は、行列ができるほどの大賑わい。それでも、「自分たちならもっと良いものができるはず」と振り返りで話し合っていました。

「おばけ旅館しろのき ～こわいお部屋にお連れします～」
目的：〈あそび〉を通じて「恐怖」を楽しみながら、保護者や仲間といることの安心感を味わう。
内容：旅館を舞台にした、世界最小のお化け屋敷。旅館の部屋に閉じ込められ怖いことが起こる。
成果：企画したものを形にする・グループで活動することの価値の確認・子どもとのかかわり方

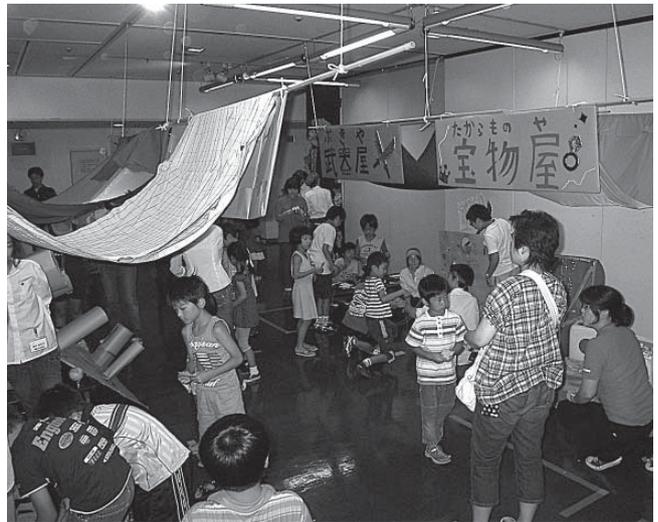
2. 近隣施設を活用したプログラムの企画・運営

「今の子どもたちに必要なものは？」という質問に対し「道具がなくても遊べること」「遊びから得られる達成感」「人との温かなかかわり」というアイデアが出ました。そこで、「昔遊びの魅力を知っている僕らがつなげなければ消えてしまう。」という意見を元に企画しました。

子どもを取り巻く地域での実施を希望し、近隣の小学校に協力を仰ぎました。小学校への打ち合わせや、店舗・町内会へのポスター掲示の依頼もメンバーで行い、社会とのつながりを感じる機会になりました。小グループに分かれ会議を行う中で、学年や友だちの輪を越え、新たな仲間とのつながりが生まれました。

中心メンバーは、全員が主体的に活動できるようサポートし、その他のメンバーはボランティアと活動するところから始めました。看板などが完成すると意欲も高まります。メンバーから「すでい！」と声飛び、作った本人も嬉しそうです。当日は、昔遊びのおもしろさを子どもたちと共有しながら、昔遊びの魅力をたっぷり感じる事が出来ました。一方、「メンバー間の連携があまり取れなかった」という反省もありました。

「昔で遊ぼう！！～昭和にタイムスリップ～」
目的：昔遊びの魅力・道具がなくても遊べる楽しさを伝える。遊びを通して、人と人が関わる機会をもつ。
内容：集団遊び・昔遊び・生活体験プログラム
成果：グループの組織化・リーダーシップの創造・グループ内の問題点の検討
※館外での活動になるので、「行事参加者傷害保険」「総合賠償責任保険」に加入した。



3. 子どもと共に創る・子どもの主体性を生かす

「子どもたちと共に創りたい」という意見を元にプログラムを企画しました。試験などで参加者が少ない時期もありましたが、スタッフも交え会議を進めました。メンバー間のコミュニケーションの活性化のために、小グループでの作業を基本としました。これにより下級生からも「一人ずつ意見を言おう」と提案するなど、新たなリーダーシップも生まれました。リーダーシップの発揮や、発言の少ないメンバーの意見を生かすことは、グループに受容のムードを作ります。

事前募集の電話対応や、手紙の送付を行う中で、保護者に対してきちんと接し、子どもたちからの期待の声を直接受け取ることができました。各コーナーのリーダーを決め、リーダー間でプログラムの全体把握の会議も自主的に行います。

前日の会場設営は夜遅くまで続きました。当日は20名以上の子どもと共にゲームを作ります。子どもたちの奔放なアイデアを受け止め、形にしていく中で、子どもたちとの一体感も生まれました。一般来館者に向けての運営では、メンバーも子どもたちもはりきってそれぞれのお店を運営していました。

「あつまれ！ちびっこ海賊団～リット海への大冒険～」
目的：異年齢・不特定多数の人と共に活動する魅力を感じる。遊びを作り上げることの楽しさを感じる。
内容：子どもたちが「海賊」の世界観に浸りながらゲームを創り、楽しむ。
・ゲームコーナー（L.I.T.と子どもたちで運営）：子どもと創るチャレンジゲーム
・ストーリーコーナー（L.I.T.が運営）：ウォークスルー型海中探検ゲーム
成果：自主的な活動運営・リーダーシップの発展・リーダーとしての姿勢の習得

