

白木峰高原 こどもの城



諫早市こどもの城
実績報告書 Vol.6

NIB長崎国際テレビ
「あさじげ×ZIP!」取材の一コマ



A K B

こどもの城は、人口減少が危惧される現代において、諫早市独自で取り組んでいる施策です。子どもたちが生きる力を培うことを目的にして、平成21年3月20日に開館しました。開館して5年経ち、市民の利用方法も多岐にわたってまいりました。子どもたちの体験活動はもとより、親の学び、P T Aなど地域活動の企画支援、大学の授業・集中講義、教師や児童厚生員の研修、病院や福祉施設の職員研修、企業のセミナー、老人会や婦人会の講演、そして市職員の研修、子育てや教育を機軸に、そこにかかわる大人の研修が数多く依頼として舞い込みます。

これまで、このような施策の事例は少ないためか、市内外からも注目度が高くなってきており、近隣自治体をはじめ、国内各地で知名度が高まっています。今後の子育て支援等のあり方について、先進事例になっています。

ある利用者の方から聞いた話ですが、こどもの城は人気グループを文字って、“A K B” と称されていたとのこと。「(A) 危ない、(K) 汚い、(B) バカバカしい」の頭文字らしいです。確かに、こどもの城は、そのように見えてしまう性質を含んでいます。

しかしながら、これは、こどもの城をさらっとご覧になった方の感想だそうです。危ない、汚い、バカバカしいといった要素も、子どもたちが育つうえで大切であることもまた事実でしょうから、あえて、この感想をこどもの城の特徴を表すものとして受け止めます。

一方、こどもの城を深い部分まで体験された方は、別のA K Bで表現されます。

「(A) 明るい、(K) 快い、(B) ブレない」

「(A) あえて、(K) 嫌われても、(B) ぶつかってくれる」

そして、こどもの城は、未来を担う子どもたちに対して、以下のA K Bを使うことはありません。

「(A) あきらめる、(K) 決めつける、(B) 侮辱する」

今後も、人々の抱える悩みや問題に市民とともに正面から向き合い、試行と実践を積み重ねる中で、市民の思いを感じながら、必要な取組について研究しチャレンジしてまいります。

平成27年3月

諫早市長 宮 本 明 雄

今回は、こどもの城で実施しているプログラム、その企画、場を進行するファシリテーターのコツについて紹介します。

こどもの城よりも、もっと素晴らしいプログラムを実施しているところも多々ある中で少し気が引けますが、広報費0円で年間にたくさんのプログラム依頼が舞い込むことから、自分たちなりに見つめる意味でも整理してみました。皆様の参考になれば幸いです。

人が先

商品・既製品よりも作品

子どもたちが試行錯誤する時間を確保

必要以上のシナリオよりも突然を楽しむ

目的の作成・共有過程に当事者が参加

「できること」の中で最大限のものは、どんなこと

参加者の生活の背景を考えると、プログラムの幅が広がる

楽しむ気持ちと汚れてもいい服装

準備・片付けもプログラムの一部

鶏の親は殻を全部破ってあげない

参加者相互の関わりに着目

人々の行動・ふるまいを常日頃から観察・考察してから臨む

地域に根ざし、営利でなくできること

サイドワーク

場を設定するまで

第一章 “プログラムを考えるコツ”

商品じゃなくて作品

～ 常に“人”が先

「プログラム」という言葉は、いろんな意味で使われます。調べてみると、大きく3つの意味がありました。

- ①番組。予定。計画。
- ②目録。計画表。また、演劇・音楽会などの内容を解説した小冊子。
- ③コンピューターに対して、どのような手順で仕事をするべきかを、機械が解読できるような特別の言語などで指示するもの。

出典【広辞苑】

こどもの城で使う「プログラム」とは、①に近いものですが、「番組」とは異なる意味合いで使っています。「番組」というと、演芸や放送などで使われることが多いのですが、視聴者・観客の立場からは、受身的な意味合いが出てくると思います。しかしながら、こどもの城というプログラムは、主役である“あなた”が作るということを大切にしています。お店に並んでいる商品・既製品を買うのではなく、自分で作る、いわば作品に近い意味です。



学校と比較してみると、こどもの城という「プログラム」に近いものは授業にあたるのでしょうか。授業は、学習指導要領に基づき、ねらいがあらかじめ決まっており、教師が教材や指導法を事前に準備します。一方、こどもの城のプログラムも、企画する



担当者の思いから大まかな内容を構成し展開を予測します。ここまでの過程は似ているものの、展開する段階において大きな違いが出てきます。学校では、理科の時間に児童生徒が「体育をしたい」と言ったから体育に変えるということはありません。しかし、こどもの城では、例えば企画段階で子どもたちに花を見せたいと思っていたが、実際に現場に行くと、そこに実っている野イチゴを食べるのに夢中になったら、プログラム中の活動内容を変更することが多々あります（もっとも、ねらいを変えることはありませんが、このことは第2章で後述します）。

こどもの城では、開館以来、子どもたちの体験活動から親のコミュニケーション、さらには職場の研修まで依頼されることが年々増加してきました。その過程で、実施する「プログラム」に、ある一定の評価を受けていると分析しています。ちなみに、こどもの城では、年間予算で広報費は0円です。これは、こどもの城のプログラムを体験された方が、口コミで情報を発信し、連鎖が起きているからであると考えられます。

「プログラム」というと、どんなことをするのかと中身が気になるものですが、実は、こどもの城では、中身よりも参加する主役のことを優先して考えているのです。つまり、プログラムを考えるときには、中身が先ではなく、常に“人が先”なのです。

Theme

Date

説明なんてできない

こどもの城で行うプログラムについては、開館前から多くの議論があり、併せて多くの質問もありました。当時を振り返ると、かなり苦労したことがよみがえってきます。質問される方は、「どんなことをするのですか」などと純粋に質問されているのですが、前述したように、中身よりも人の動きを優先して考えるため、説明ができにくいのです。

例えば、美味しいものを食べて感動したとします。その美味しさを、人はどうやって他人に伝えるのでしょうか。感情は、身振り手振り、顔の表情などで、いかに感動したかを伝えることができるかもしれませんが、しかし、その美味しさの中身はどのように伝えるのでしょうか。糖度、産地、生産者、調理方法、成分、温度……それらを数値として提示しても、美味しさは伝わるでしょうか。要は、「まず、体験してみてください」としか説明できないのです。



このことに関して、こどもの城設計者の千葉学さん（東京大学大学院教授）は、雑誌「LINE ENERGY」（東京ガス、2013年 vol.103）の中で、次のように述べられています。

（設計の）案を理解してもらうのは大変でした。「何でこんな形をしているのか」とか、「ここは何をする場所なのか説明して欲しい」と言われ続けて。私も「ここで寝転ぶ子どももいるかもしれないし、走る子どももいるかもしれない」としか答

えられないので、「そんな曖昧な説明では理解できない」となってしまう。そういう厳しいやり取りが長く続きました。（中略）建築自体は空間であって冗長性がすごく高いから完成すれば分かってもらえるけれど、出来る前には分からない。また、空間の魅力というのは、非常に壊れやすく安定しないという難しさもある。でも、世の中には説明可能態でなければ、話が進まないということがあって、そのギャップをどうやって乗り越えればいいのか。（中略）この計画は、建築が出来上がって、子どもたちが来て、はしゃぎ回って遊び回り、転げ回っているのを見て、市の人たちもようやく理解してくれましたが、私たちも、設計の段階で説明を拒んでいたわけではありません。むしろどうしたらこちらの考え、空間のもたらす効果などを市の人たちに伝えられるのだろうと散々悩みました。

建築物とこどもの城のプログラムは異なるものですが、説明不可能な部分があるという点では非常に似ているように思われます。どちらも、人によって活かされるものでしょうから。

現代は、体験が少なくなったと言われます（だから、こどもの城ができたのですが）。こどもの城では、体験は言語や映像などの情報だけでは伝わらない性質を持っているものと考えています。情報化と体験不足は関連しているのかもしれませんが。開館して5年経過した今でも、「どんなイベントがあるのですか」などという問合せがありますが、「まあ、一度体験してみてください」としか答えられません（答えません）。背景には、何よりも人を優先してプログラムを仕掛けている、人の動きにプログラムを合わせるということがあるからなのです。





会議は効率的、活動は非効率的

こどもの城には、子ども会やPTAなどの行事を、こどもの城のプログラムを活用して実施したいという依頼が毎年多く舞い込みます。当然、そこには、打合せなり企画（大人の場合が多いのですが）の会議なりが必要になります。こどもの城では、このような依頼に応える際に、会議の手法などについても、アドバイスさせていただくことがあります。一言で言えば、大人の会議は効率的に行い、子どもたちの活動は非効率的にやりましょうと提案するのです。

活動を非効率的にやりましょうという意味は、子どもたちが試行錯誤する時間を確保しましょうということです。ともすれば、活動すること自体が目的化してしまうことも多いのですが、こどもの城では、子どもたちが生きる力を培うことを目的としていますので、一度で成功してしまう活動（“やらせ”に近い活動）を中心にプログラムを考えていくことは避けたいのです。参加する子どもたちは、毎回違います。どのような体験を積み、どの程度の活動にチャレンジするか、その活動を中心としたプログラムでどのような力を子どもたちが身につけようとしているのか、そこを大切にしたいのです。

創作活動ならば、いわゆるキットでなく自然の素材から創作できるものはないか。協力を学ぶプログラムならば、チャレンジのレベルを高くして、本気になって力を合わせてやり直すような活動を組み込めないか。そもそも、企画者の思うとおりに動かないのが子どもたちです。想定外のことが起きってしまうことを念頭にプログラムを組むことで、スムーズに行かないことが、かえって子どもたちがその課題を解決することにつながるという考え方でプログラムを構成した方がいいとも考えられます。

安全に関しては、念には念を入れて考え準備するとしても、必要以上のシナリオを描くよりも、突然を楽しむくらいの方が、生きる力の獲得に効果的と考えます。こどもの城の都合で、いわゆる口あたりのよい活動を提供していくことなど、あってはならないと考えています。そして、この考え方がブレていないからこそ、毎年、いろんな依頼が舞い込むのだと考えています。

このような考え方に関して、経験の深い方々のお話を聴く機会がありましたので、本章の最後に紹介します。

広島大学教育学部を退官された西村清己先生（元広島県「高原の家」七塚の所長）は、教え子にあたるこどもの城館長に、こう語られたそうです。

「子どもたちが例えば竹とんぼを作るのに小刀で削ること自体には、実は、さほど意味はないんじゃない。子どもたちが、削る過程で一生懸命がんばりながら、自分で考えていくこと、そこに重要な意味があるんじゃない。『さっきよりも工夫したな』、『前よりも上手になっているから、もう少しやってみろ』などと声をかけることで子どもたちは、さらに前進しようとする。お前も指導者になったのなら、そこを大切にしてほしいの。」

また、ある高等学校の校長先生をされた方は、「習うという字は、なぜ羽に白と書くのでしょうか？私は、真っ白な子どもたちが、何度も羽を羽ばたかせるという意味で使っています。何度も羽ばたくことで自分のものとして獲得していくからです。」と語ってくださいました。



第二章 “企画者のコツ”

乗り物の行き先

～ 迷ったら原点

皆さんは、例えばターミナルでバスに乗るときに、行き先を確認されますよね。しかし、意外なことに、子どもたちや親の行事のときなどには、目的（行き先）が確認されないことが多いのです。教育に関係する機関や団体でも、毎年行われている行事やイベントなどでは、意識をしていないと、つい確認を忘れてしまいがちです。市内のみならず、市外県外でPTAなどの講師依頼を受けたときに、「このPTAは、何を目指していますか」とたずねても、役員をはじめ、把握していない場合がほとんどです（実績報告書 vol. 3 でふれました）。

この背景には、大きく2つのことがあるように思えます。

一つは、毎年の決まりごとになっているので、すでにメンバーや担当者が把握しているだろうという思い込みです。これは、確認をすれば解決できることです。



もう一つは、目的の作成・共有過程に当事者が参加していなかったことです。多くのPTAには会則またはそれにあたるものがあり、目的（趣旨）が明記されていると思いますが、大抵は先人が作られたものですので、目的が作り出された背景まで把握できないのです。かつて、こどもの城のスタッフが、諫早市内の中学校PTAの総会を進行してほしいと依頼されたことがありました。このときも、短時間ですが出席された皆さんに、目的を確認していただきました。会則は長い文章になっていることも多い



のですが、主語と述語を抜き出し、類似の言葉や方言に置き換えてみたり、実際の場面を想定して喩え話をしてみたりすると、少しわかりやすくなります。

したがって、こどもの城では、ともにプログラムをしようと依頼に来られた方々と次のような会話をします。

「このプログラムの最後のシーンは、どんな感じですか？」

「う～ん、笑顔です。」

「そのときの登場人物は？」

「えーっと、みんな……かな。」

「笑いながら、どんなことをしていますか？」

「何人か、手を……とりあっているかな。始めは、知らなかった人とも。」

「背景のシーンは、どうなっていますか？」

「木陰がいいかなあ。ちょうど、お昼で暑くなっている頃ですから。」

なお、プログラムの企画・計画が実際に進んで行くと、進めている担当者・関係者どうしで、手法が異なってくることも多く、「そうじゃなくて、もっと、こうすべきだ」とような意見の食い違いなどが起こりやすくなります。そういった場合の企画者（企画チーム）のコツは、行き先を確認することです。「迷ったら原点」です。目的（趣旨・ねらい）が作成・共有された背景にまで立ち返り、目的に沿って、「いつ、どこで、だれが、だれに、何を、どのように、いくら」などを確認し合うことです。もっとも、プログラム中は、即断即決が求められることも付け加えておきます。

できること、頼れる人

プログラムを考えるときには、「できること」を洗い出してみると、より現実的な企画が可能になります。プロとして企画の仕事をしている方などは、これを「ポテンシャル分析」と呼んだりします。

また、「できること」を考えるときに、「頼れる人」を考えてみると、少しだけ勇気づけられます。前述したように、目的から先に考えてみると、「できること」の中で最大限のものは、どんなことだろうとイメージしやすくなります。かたや、目的を確認しないまま、「毎回このようにやっているから同じように」だけが意識されると、そのときにできること以上のことを目指すことになり、誰かが無理をしたり、企画者・担当者がくたびれたり、担当になった役員さんだけの携帯電話の支払い額が増えたりします。そんな状態では、企画した人だけでなく、参加した人が「よかった」と感じるプログラムは到底できないでしょう。

「近所のおばあちゃんが託児をしてくれるかも」、「人前で喋るのは苦手だけどチラシなら作れます」、「私、〇〇地区で別の集まりがあるので、そのときに連絡できます」などなど、身の回りに頼れる人、頼れば引き受けてくれそうな人がたくさんいませんか？ もしも、見つからない場合は、頼れる人を探す、見つけるプログラムから企画してみるといいかもしれません。

こどもの城では、企画者(企画チーム)自身が「やってよかった、学んだ」というプログラムのお手伝いをしたいと考えています。



持ってくるもの

こどもの城のプログラムでは、持ってくるものとして、2つのことをお願いしています。

一つは、「楽しむ気持ち」です。

依頼される人もプログラムを企画する人も、「楽しんでもらおう」と思って企画するのですが、楽しめたかどうかは参加者が感じることです。ここだけは、参加者が用意してもらう必要があります。よく、「これをやれば笑顔になること間違いなし!」、「こどもの城のプログラムは楽しいって聞いてきたのですが」などの話を聞きますが、少し違和感があります。第1章で述べた内容と異なり、これらの話は、「人が先」ではなくプログラム(活動)が先の考え方になっているからです。

なお、例えば、午前中のプログラムに親子で参加するためには、家庭では、朝からたくさんの準備をすることも多いようです。時間に間に合うように起きる、健康状態を把握する、朝ご飯を作り、食べる、弟・妹を保育所に預ける、朝ご飯の残りを片付ける……当たり前のことのように思えても、たくさんのことをやって、やっと参加できるのです。企画する人も、これらの参加者の生活の背景を考えると、プログラムの幅が広がると考えます。プロとして企画の仕事をする方の中には、これらのことまで考えて「マーケティング(分析)」などと呼ぶ方もおられます。

もう一つは、「汚れてもいい服装」です。

こどもの城は自然豊かな白木峰に位置しているため、屋外の環境を活用したプログラムを企画することも多く、汚れてもいい服装が適しているという理由があります。

別途、PTAなどでは、役員が早く来てイスを並べる、冷暖房をつけるなど会場の準備をすることがよく見られます。この夏、諫早で日本PTAの全国大会が開催され、「組織・運営」をテーマに、会場に約800人の参加者が集い、参加型で熱い討議をする機会がありました。その大会をこどもの城スタッフが進行し、「それぞれのPTAに『役員は早く来て準備をする』という決まり事がないなら、役員にも家庭があるので、みんなで準備したらどうですか?」と提案してみたところ、多くの賛同を得ました。よく考えてみれば、ごく普通のことだと思うのですが、慣習が引き継がれていく過程で、思い込みに変わってしまっているのかもしれません。

このことから、準備（時には片付けまで）もプログラムの一部という考え方もできそうです。実際に、こどもの城では、この考え方でプログラムを展開することも多いのですが、アイスブレイク（心の“氷”をとかす＝雰囲気をやわらげる、固定観念を崩す）ゲームなどをしなくても、一体感が出てくることもよくあります。さらには、前述した「頼れる人」の関係になっていくことも多いようです。



第三章 “支援するファシリテーターのコツ”



この章では、外来語（英語）を多用していますが、ご了承ください。

タイトルにある「ファシリテーター」も、こどもの城だけでなく、多くの人が適切な日本語を探しておられるようですが、「ファシリテーター」が担う役割も、場によって異なるので一概に表現できないようです。支援する人、進行する人、容易にする人、助長する人、共に旅する人……など、いろんな表現がなされています。

ファシリテーターが担う役割は「ファシリテーション」と呼ばれますが、こどもの城では、諫早中学校内の石碑に刻まれている「啐啄」という言葉を比喻として用いています。

「啐啄」……（「啐」は鶏の卵がかえる時、殻の中で雛がつづく音、「啄」は母鶏が殻をかみ破ること）

①禅宗で、師家と弟子のはたらきが合致すること。

②逃したらまたと得がたいよい時機。

出典【広辞苑】



一般に、ファシリテーターと参加者の関係は、親と雛、師家と弟子ではないことが多いようですが、はたらきが合致することという概念は近いように思えます。こどもの城が着目している喩えは、鶏の親は殻を全部破ってあげないということです。雛は自らの力で殻を破って出てきます。もしかしたら、親は本能として、全て破ってあげると、雛が自分で生きていけないことをわかっているのかもしれませんが。この点、「ファシリテーション」は、教師と生徒(教授⇒学習)の関係と異なっているように思えます。したがって、こどもの城でいうファシリテーターとは、雛の力を信じて、「殻を破る時機ですよ」と雛を刺激する役割の人と考えています。



コンテンツよりもプロセス

ともすれば、ファシリテーションの場面を任せられると、不安や楽しさが入り混じり、自分でシナリオを描いてしまうこともあります。「あのゲームから始まって、少し盛り上がってからこの活動、最後のふりかえりで、よい話が飛び交い参加者が喜んでくれるだろう……」という具合です。このこと自体は、様々な展開を予測するという意味で大切なことでしょう。しかしながら、ファシリテーションは、参加型の学びの場などで使われる概念です。講演など自分のシナリオに沿って語る場面とは違います。参加者を必要以上に自分の思う通りにコントロールしてしまうことは、「啐啄」の意味と異なるように思えます。



ファシリテーターが着目すべきは、参加者の動きです。できれば、心の動きまで予測すること（予測しようとする）ことです。そして、ファシリテーションの場面では、通常、複数の参加者がいますので、参加者相互の関わりに着目すべきです。こう考えると、事前にシナリオを練りすぎても、実際にファシリテーションの場面では、あまり役に立たないかもしれません。参加者相互がどのように関わるかなど予測できませんから。ファシリテーションの場面では、活動の中身（コンテンツ）よりも、参加者の動きなどその場で起こること（プロセス）をよく見るようになると、自らの役割に徹することができると思います。さらには、前章でふれた、参加者がその場に来るまでのプロセスにも焦点をあててみると、もっと幅が広がるように感じます。



ところで、英語には「ファシリティ」という言葉もあり、こどもの城などのような「施設」と訳されます。ここでも、「ファシリ」という音が綴られて

います。施設は、通常たくさんの利用者が訪れるので、こどもの城では「ファシリ」という部分を「行き交う」と表現しています。人々が行き交うときにより交流が図られるように支援することが、ファシリテーターの役割ではないでしょうか。したがって、当たり前のことかもしれませんが、ファシリテーターの役割になる人は、できれば参加対象の人々の行動・ふるまいなどについて、常日頃からよく観察・考察し、できるだけ多くの情報を収集してから臨むのがよいと思います。あるプロ野球の有名な捕手が、打者の狙い球を見抜くために、商店街で前を歩いている人を観察し、「あっ、ここで右に曲がる」など洞察力を高める練習をしたという話もあります。

こどもの城に多くのプログラム依頼が舞い込む背景は、このような観察・考察にあると考えられます。地方自治体の施策であることを活かし、事前そして事後に当該地域・団体を訪れるなどして、いろんな情報を得ています（まさに、プロセスに着目できます）。こどもの城は、広域を主たる対象としているわけでもなく、ビジネスでもありません。地域に根ざし、営利でなくできること、これがこどもの城の強みです。

こどもの城は、今後も、ここに力を入れます。



オリジナリティ

ファシリテーションの意味合いを考えると、こどもの城では、ファシリテーターのコツの一つとして、その人が持つ独自性を前面に出すことがあると考えられます。独自性と言っても、その人自身がわからない場合もあると思いますが、いろんな手法があつていいと考えます。ファシリテーションの意味合いから外れず、「雛が殻を破る」という考え方がポイント

になると思います。ここでも、“人が先”の考え方です。

自分の思いをたくさん語る人、「どうですか？」ばかり参加者に問う人、司会進行に徹する人、事前に学術的な情報を仕入れている人……いろんなファシリテーターがいていいと思います。そもそも、その場を任されているのですから、テーマに沿って進め、時には参加者に投げかけながら合意を形成し、参加者の反応によって柔軟に方向性を変化させていけば、自然にオリジナリティが醸し出されるのではないのでしょうか。



ファシリテーターの役割を任される人は、参加者として相手の立場から他の人のファシリテーションの場面を見る機会を作り出し、その場に適した進め方を自分なりに模倣してみるとよいと思います。

ちなみに、こどもの城のスタッフが、よく使う手法を挙げてみます。

- ・諫早の方言を使う（共感を得たい場面）
- ・当該地域の情報について語り、「教えてほしい」と願う（共感を得たい場面）
- ・他の地方の方言で刺激する（違う視点で考えを広げてほしい場面、集中力が欠けそうな場面）
- ・プログラムが始まる前の参加者の「おしゃべり」を再現する（プロセスに着目してほしい場面）
- ・表情が強張っている人に近づく、時に話題にする（共感を得てほしい場面）
- ・「こっち、見て～」など子どものセリフを真似る（話題を絞りたい場面）
- ・周辺に落ちていた木の実などをコミュニケーション促進の道具として使う（“ここだけ”の学びを強調したい場面）

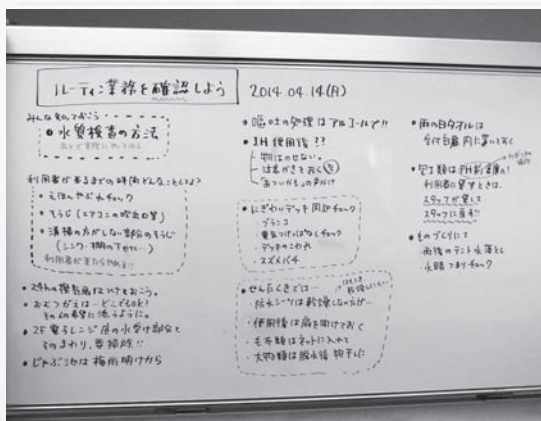
- ・こどもの城で育てたハーブでティーを入れる
(プログラムが硬直しがちで休憩する場面)
- ・喋っている途中で、口を開けたまま沈黙する
(安全に配慮してほしい場面)



サイドワーク

「ファシリテーションは一人でやるもの」という考え方に固執すると、ファシリテーターが辛くなることもあります。そういう場合は、「チーム(複数の人数)でファシリテーションをする」という考え方で実施してみるのはいかがでしょうか。

主に進行している人を助けるチームメイトの役割は「サイドワーク」などと呼ばれます。落語は一人ですが、漫才やコントは複数で演じます。でも、漫才やコントと、チームでファシリテーションを進行することは少し違います。漫才やコントは事前に練られたネタ(シナリオ)に沿って進めますが、ファシリテーションの場面はシナリオ通りに進まないという大きな違いがあります。



もう一つ、チームでファシリテーションを進める場面では、チームメイトが参加者側に立てるという利点があります。漫才やコントでは演じる人が客席にいることはありませんが、チームで進めると、参加者の視点から場を見ることができるのです。これは、参加者側から見ても大きな力になり得ます。例えば、進行しているファシリテーターの説明のポイントについて、参加者の側から笑顔で質問などすれば、ポイントが明確になりやすく、しかも確認でき、説明も深まってきます。

他にも、次のような利点が考えられます。

- ・終了後に、ファシリテーターの間で、より現場に即した検討ができる。
- ・初心者など不安を抱えたファシリテーターにとって、安心感が得られやすい。
- ・新たなファシリテーターが育成される、技術が向上する。
- ・場に、一体感が出やすい。



では、ファシリテーターが一人で努めなければならない場面では、どうしましょうか。

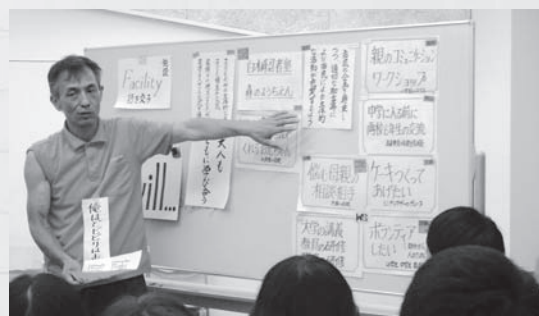
もう、お解かりですね。そう、参加者の中から、サイドワークの役割をしてくれそうな人を見つけることです。

第四章 “こんな成果があった”

答えがたくさん

～ 子育てグループのプログラム

子育てグループ（乳幼児の母親を中心としたグループ）が実施したプログラムでは、子育ての悩みの解消につながりました。ポイントは以下の表にあるように、「たくさんの正解があると考えてみた」ことだと分析しています。



プログラム	企画者のポイント	ファシリテーターのポイント	変化・成果など
目的共有 （コンセプトの確認）	思い（2人の母親） ・子育てに悩んでいる親たちが不安を解消できるような学びをしたい。 ・託児してほしい。	思いを受け止めながら助言 ・本気でやりたいですか？過去のモデル事例がありますよ。 ・託児するところから、プログラムにしてみませんか？交代で、参加者・託児役をする発想もできそうですよ。	・「やってくれるのね」と最初の信頼関係が生まれた。 ・託児してくれる人を自ら見つけることで、かえって孤独感から解放された。 ・過度に責任を感じずに企画でき、すでに楽しさを感じ始めていた。
条件整理～場を設定するまで	募集 ・サークル化しておらず、こどもの城で参加者を呼びかけていいかな？	・生活を優先し、実施予定日に企画者も無理をせず集まることにしましょう。	
実施日の流れ （一般的に「プログラム」と呼ばれている部分）	実際の発言 ・5人“しか”集まりませんでした！ ・思ったほど大変じゃなく、自分たちでもできるんだあ～って感じ。 ・久しぶりに腹から笑った気がする。 ・他人の言うことばかり気にしていた自分がいた。 ・初対面なのに、昔からのともだちみたい。 ・ここだと安心して自分のことを喋られる。 ・メールしなくても集まってくれる。	場を設定するまでのプロセスについて、ふりかえり ・5人“も”集まったのですか！ ・このやり方でよさそうですか？ 参加者の変化につながった主な活動（ふりかえりを含む） 「命令ゲーム」 「好きなチーム当てて」 「イニシアティブ・ゲーム」 「2人組ストレッチ」 「ミラーリング」 「コラージュ（貼り絵）」	・数多く集まることと、プログラムの元になる思いは別のことだと確認できた（回を重ねると、参加者が増えてきた）。 ・メールなど情報機器に依存しなくても友達が増えた。 ・失敗に対して前向きになり、正解がたくさんあると考えることで、情報過多に陥り、迷っていた子育てに自信を持つようになった。 ・頼ってもいい人を見つけられた。
フォローアップ		・別に、個別の相談コーナーを設定	・参加したくてもできなかった人が、次の企画を始めた。

勝っちゃった

～ 部活動のプログラム

高等学校の運動部（バレー部）が実施したプログラムでは、自分たちが満足できる試合につながり、勝利という結果まで得ることができました。ポイントは以下の表にあるように、「視点を変えてみた」ことだと分析しています。



プログラム	企画者のポイント	ファシリテーターのポイント	変化・成果など
目的共有 （コンセプトの確認） 条件整理～場を設定するまで	思い（保護者2人） ・一生懸命練習してきた高校生たちが最後の大会で悔いのない試合をし、できれば勝ってほしい。 ・何かヒントがほしい。	思いを受け止めながら助言 ・保護者や生徒の思いと指導される指導者（教師・監督）の思いは近いですか？ ・「これをやったら勝てる！」というプログラムはありませんが、勝利につながった事例から、成果を出す要素を模索してみましょうか。	・親が子どもに「勝たせたい」という気持ちでなく、「勝つために今できること」に目を向けるようになった。
実施日の流れ （一般的に「プログラム」と呼ばれている部分） 3時間×2回実施 （2回目は大会本番の3日前にバレーボールを使わないプログラムを実施）	実際の発言 ・チームワークです。トスです。 ・そんなこと考えたこともありませんでした。 ・そう言うように決まっていると思っていたいました。 ・チームワークという割には、ストレッチは一人でしかしたことがありませんでした。 ・「ドンマイ、次！」と言うことで済まし、失敗を隠そうとしていました。 ・何だか優勝しちゃいそうです。 ・普段あまり喋らない下級生が、よく意見を言ってくれたし、上級生もよく受け入れて聴けました。	固定観念を揺さぶる投げかけ ・バレーの基本って何？ ・試合会場では優勝候補が中央で体操する規則があるの？ ・スポーツって、いつも強い人が勝つの？ ・「一本集中！」の掛け声は、集中していないから？ ・笑っている人はふざけている人なの？ ・この大会で勝つことだけを目指して来たの？ 参加者の変化につながった主な活動（ふりかえりを含む） 「二人組ストレッチ」 「命令ゲーム」（失敗が楽しいと感じる活動） 「歯を見せない会話」（腹から笑える活動） 「柔らかボール当て合戦」（類似の遊びから、作戦を自分たちで考える活動） 「『鳥歌』大合唱&合の手」	・「基本は楽しむこと」など考え方を広げることができた。 ・試合会場で笑顔で体操をし、リラックスすることができた。 ・指導者も、プログラム中は一人のチームメイトとして生徒と笑い合い、心理的な距離を縮めた。 ・見学に来た保護者は生徒が解放感いっぱいに歌い踊る姿に涙し、「歯を食いしばっている姿とともに、この顔を見たかったのだと気づいた」と感想を漏らした。
フォローアップ	・生徒のその後を報告してくれた。	・企画の元になった保護者と会話する機会を持った。	・大会ではシード校に競り勝った。

チームはここへ向かう

～ 青少年団体のプログラム

小学生のスポーツ団体（ドッジボール）が実施したプログラムでは、自チームにも相手チームにも励ましの声掛けをしながら上位大会に進出することができました。ポイントは以下の表にあるように、「そもそもチームの目的が何だったのか、大人が今一度原点に立ち返った」ことだと分析しています。



プログラム	企画者のポイント	ファシリテーターのポイント	変化・成果など
目的共有 （コンセプトの確認） 条件整理～場を設定するまで	思い（保護者数名） - ドッジボールの試合で勝ち、過去にも出場経験がある全国大会に出場したい。 - 子どもたちがチームスポーツを通して、他者と楽しむなどを育ててほしい。その過程で努力する姿、悔しがる姿など見たい。	思いを受け止めながら助言 - そもそも、チームは、どこに向かっているのですか？ - それが指導者、保護者に共有されていますか？ チームの会則などありますか - これまで成果をあげた他チームの情報を丁寧に伝えた。 - 大人や指導者は楽しめていますか？（こどもの城でプログラムを実施しても勝てる保証はありませんよ）	目的を共有する過程を通して、「なぜ、そんなことをしなければいけないのか」という疑問は完全に払拭されていないが、他チームの情報により、面倒だけでも、やってみようという気持ちが少し湧いた。
実施日の流れ （一般的に「プログラム」と呼ばれている部分） 3時間×5回実施	実際の発言 - 身体を動かすことが好きな子どもを増やしたい（監督）。 - 親としての期待が大きすぎたかも。 - 回を重ねていくうちに、プログラム中に発する声かけが練習中にも見られています。 - 今までの保護者、子どもどうしの「応援」が応援ではなかったかも。 - 子ども、指導者、保護者のトライアングルが大切なんだな。	固定観念を揺さぶる投げかけ - 大人もいっしょに遊びましょうか！ 見ただけだったら大人は来ないでください。 参加者の変化につながった主な活動（ふりかえりを含む） 「停留所」×2回 （チームの目的、各保護者の思いを共有する活動） 「焚き火テスト」 （自分たちで課題を解決する活動） 「柔らかボール当て合戦」 （ドッジボールを多角的に考察する類似ゲーム） 「食材ゲット・ラリー」	- 目的が、いかに大切に痛感した。 - 大人が教えなければという考えから、大人が見せられるかもという考え方になった。 - 練習、試合を通して、大人も子どもも心がこもった声かけの質に変わった。 - 声かけや、その背景にある子どもとの関係が、普段の生活に反映されている。
フォローアップ	プログラム後、頻繁に、練習や試合の経過を連絡してくれる。	同地域の他スポーツチームからも依頼が相次ぎ、プログラムを実施している。	試合で全国大会に出場し、次年度もプログラム依頼があった。

仮面を剥いだ

～ P T Aのプログラム

市内の小学校 P T Aが数多く実施したプログラムでは、保護者どうしが名前で呼び合う間柄になり、行事をする際の盛り上がりができています。ポイントは以下の表にあるように、「素になって人とふれあってみた」ことだと分析しています。



プログラム	企画者のポイント	ファシリテーターのポイント	変化・成果など
目的共有 (コンセプトの確認)	思い(その年の役員数名) ・親どうし、実はあまり知り合っていないが、認め合いながら深く知り合いたい。 ・役員になったから何かしなければ。	思いを受け止めながら助言 ・どうなったら、知り合ったことになるかな？ ・大人どうし、素になって遊んでみましょうか。 ・「しなければ」の発想からは何も生まれないと思うのです。	・行事を企画する時に目的を意識するようになった。→参加者呼びかけに、その行事の目的が明記されるようになった。
条件整理～場を設定するまで			
実施日の流れ (一般的に「プログラム」と呼ばれている部分) 平均3時間	実際の行動 ・壁の近くに立っている。→遠慮、不安が見られる。 ・丸くなって座り始める。 ・ゲームだとルールを意識して愉快地動ける。 ・声を発して、他人の名前を呼んでみる。 ・「これまで待てずに聴くことができなかったが、これからは子どもの話を聴く」などの率直な感想と行動につながりそうな発言が出る。 ・涙を流す人もいる。	場が機能するまでのプロセス ・子どもたちに見せたい形になってイスに座りましょうか。 参加者の変化につながった主な活動(ふりかえりを含む) 「席替えゲーム」(全体) 「3人の同級生」 二人組～四人組など徐々に人数を増やした活動に発展 「fog・コール」 (声を発してみる活動) 「サッラハ～(エジプトの遊び)」 (からかいながら限度を感じることを受け止める) 「世界の挨拶」 (違いを感じる活動) 「ミラーリングゲーム」 (相手の話を聴く活動) 「オリジナル曲『おかえり』」	・自分の名前を知ってもらうことで、会場にいることの抵抗が少しだけ和らいだ。 →伝えたい、学び合いたい内容を“受け容れる”状態になった。 ・身体の距離が縮まることで心理的な距離も近くなっているかのような表情に変わった。
フォローアップ	・別の P T Aからの依頼が舞い込むようになった。→口コミで広がった。	・企画の元になった保護者と会話する機会を持った。	・新たに知り合った親どうし街中で名前を呼び合うなどしている。

生き生き働く

～ 職場研修のプログラム

病院や福祉施設が実施したプログラムでは、スタッフ間の遠慮を少し取り除き、小さなことから職場環境の改善に行動を起こすことができました。ポイントは以下の表にあるように、「誰もが必要な人材」であることを感じるようになったことだと分析しています。



プログラム	企画者のポイント	ファシリテーターのポイント	変化・成果など
目的共有 (コンセプトの確認) 条件整理～場を設定するまで	思い（管理職または研修担当者） - 各スタッフが、社会的な使命を理解し、当該職場の規範を遵守しつつ、新たな発想で業務改善に取り組んでほしい。 - 現役の親も多く働いているため、勤務しながら人として成長してほしい。	思いを受け止めながら助言 - 企業コンサルティングをやっているわけではありませんが、なぜ、こどもの城に着目したのですか？ - こどもの城の特徴的な運営手法の紹介は、今回の研修目的に添っていますか？	子育てや教育の視点から職場の人間関係を学べるということを感じ、視点を広げて考えるようになった。
実施日の流れ (一般的に「プログラム」と呼ばれている部分) 2～6時間（職場によっては、勤務の交代により、同内容を2回実施）	実際の発言 (上役が)皆さん、きょうはしっかり研修してください。 - これは面白かねえ。 - 初めて、職場で腹から笑ったかもしれない。 - ジャンケンだけで、人との関係を学べるなんて。 - 成功体験に取り付かれていた自分がある。	固定観念を揺さぶる投げかけ - 学ぶときくらいは、上司や部下という垣根を除いて、やりましょうか。 - 上役の方も、上着を脱いで、いっしょに遊びましょう。 参加者の変化につながった主な活動（ふりかえりを含む） 「Adventureの話」 「同じものジャンケン」 「UFO」 「こどもの城ストロングワーズの紹介」 (ホウレンソウよりシュンギク) (ヒット企画はHitから) (アンケートの結果でニーズと言うな) 等	- 疑いながらも、上役の方が本気で遊びに取り組み姿を見て、一気に場の雰囲気が変化し、企画者が手応えを感じた。 - 笑う、遊ぶ＝不真面目な勤務態度という思い込みから、遊ぶ、笑う＝コミュニケーションの活性化という発想にも広がった。 - こどもの城が実践から生み出した言葉から、発想の根源に職場を構成するメンバー各人が貴重な人的資源であることを感じ合った。
フォローアップ	一人の親として利用者になって来館された。	- 研修は役に立ちましたか？何か実行されていますか？ - フォローの電話を入れた。	会議を立ててやること、ホウレンソウよりシュンギクなど、早速、上司の提案で取り入れている。

利用状況

総利用者数 676,373人 (平成27年2月末現在)

平成26年3月～平成27年2月利用者数

◆月別利用者数

	平成26年
3月	10,566人
4月	10,358人
5月	8,045人
6月	7,984人
7月	(臨時休館2日) 9,578人
8月	(臨時休館1日) 16,981人
9月	8,851人
10月	(臨時休館2日) 7,600人
11月	8,326人
12月	4,078人
1月	4,860人
2月	7,427人

1 利用者層の傾向

- ・平日は、母親と乳幼児（1人～2人）連れの利用者が多く、特に子育ての悩みを抱える母親の利用が増加し、複数のサークル化が見られた。

※ サークル化にあたっては、①誰でもが参加できるようにすること、
②過剰にメールに依存して連絡するよりもこどもの城の壁表示などを活用し、受信者が自ら情報を得るようにすること等を助言している。

- ・利用のきっかけで際立って多いのは、口コミである。
- ・各月のカウンセリング対応件数は、表1のとおり(平成23年度から、件数のみ記録)。

【表1】

3月	8件	9月	17件
4月	9件	10月	20件
5月	15件	11月	4件
6月	4件	12月	4件
7月	13件	1月	9件
8月	4件	2月	4件

2 複数回利用者（リピーター）の傾向

- ・複数回利用者（リピーター）は、9割超を占める。
- ・約30家族が、毎週利用される。
- ・複数回利用者（リピーター）には、職員とのふれあいを求めて来られるほか、子育ての情報を得たい、健康的に遊ぶ大人の男性を我が子に見せたいなどが一番の利用目的になっている。

3 団体の傾向（のべ利用313団体・機関）

・保育園	13団体（前年度＋2団体）
・幼稚園	9団体（前年度と同じ）
・学童保育	3団体（前年度－3団体）
・子育てサークル・センター等	59団体（前年度＋10団体）
・PTA	48団体（前年度－12団体）
・学校	51団体（前年度＋7団体）
・青少年団体	54団体（前年度＋10団体）
・その他	18団体（前年度＋1団体）
・実習受け入れ	8団体（前年度＋4団体）
・行政等視察	15団体（前年度＋7団体）
・講師派遣	35団体・機関（前年度＋4団体）

4 出前・講師派遣

- ・市内への出前（事前研修、事後研修、市内団体からの講演等依頼対応）、市外・県外への講師派遣実績は下記【表2】のとおり。

【表2】

3月	2件	180名	9月	6件	996名
4月	3件	68名	10月	6件	335名
5月	9件	371名	11月	9件	2,546名
6月	6件	1,537名	12月	6件	352名
7月	5件	406名	1月	9件	628名
8月	5件	917名	2月	4件	850名

※各月の人数は、10名程度の誤差あり。

5 傷病等の様子

- （ア）救護室で処置をした件数 37件
（一時休養、打撲、擦過傷、虫刺され等）
- （イ）医療機関への搬送 なし
- （ウ）後日受診件数 12件

