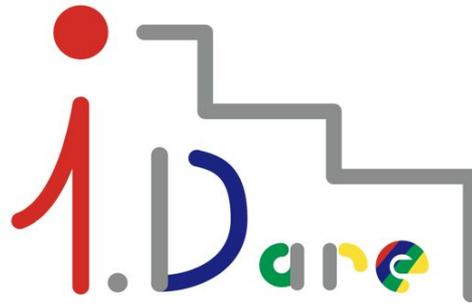


オンラインエデュケーションハブ

アイデア

i.Dare



I dare to change the world!

成果報告書

2021/02/02

特定非営利活動法人SOMA

担当者: 瀬戸昌宣

目次

1. 背景・目的	...p.3
2. 事業概要	...p.9
3. 実施内容	...p.11
4. 実施成果・今後への示唆	...p.66
5. 参加者・保護者の声	...p.72

1. 背景・目的

はじめに

新型コロナウイルス(COVID-19)の出現で、世界はこれまでとは全く異なるものになってしまいました。今まで通りが通用しない世界の訪れとともに、これまでの公教育や学びのあり方が根本的に見直されはじめました。

わたしたちは幼小中統合型 個別最適・自立学習環境「i.Dare(イデア)」という事業で、「学びの自由化」に取り組みつつ、「学習権の行使とは?」「なぜ学ぶのか?」などの問いと向き合う児童や保護者に伴走してきました。i.Dareに参加した児童は、自ら学習権を行使し、保護者のサポートを得ながら、主体的に学びの環境を整えてきました。正解のない世界で、自らの生き方を創造する基礎となる、学びの自走化と自己選択を培うことが出来ました。

新型コロナウイルスとともに生きていく新しい世界では、これまでと違う学びとの距離感が必要で、オフラインとオンラインの学習・教育活動の適度な配分も重要になります。それらを検証しながら、ひとりひとりが「どうありたいか」を大切にしながら自己実現をできる環境を、誰でも持てる世界を実現していきたいと思っています。

i.Dare アイデア とは

i.Dareとは、3歳から15歳までの児童を対象とした、幼小中統合型の個別最適・自立学習環境として、2019年に設立されました。

各児童の発達段階に合わせたプログラムを各個人に仕立て発育を促すことを目的としています。一斉講義では知的欲求が満たされない児童、発達・特性が強い児童、ギフテッドチャイルドなどに幅広く対応する環境作りを行なっています。

個々の自尊感情の醸成を重視し、自己肯定感・自己認識を育む描画・アート・体育・言語・アントレプレナーシップ教育をプログラムの中核に置き、自己理解に基づき、自己実現を成し遂げる環境を自ら整えていける個の発達・発育を目指します。徹底的なポートフォリオの作成と分析にもとづき、成果だけではなく成長を喜ぶ到達度評価を行い、的確な個別最適・自立学習へと繋げていきます。

i.Dareのコンセプト

生きる、あそぶ、まなぶを自由に

LIVING, PLAYING & LEARNING
ANYWHERE, ANYTIME WITH ANYBODY

二度とは戻らないそういう世界をわたしたちは生きていく
ひとりひとりの育ちを、ひとりひとりのベストタイミングで

ひとが育つ環境づくりをi.Dareは支えます

i.Dareのコアクエッション

「あなたは、何がしたい？」

この質問を都度、徹底的に問うことで、i.Dareの参加者たちは自分の気持ちに少しずつ気づいていきます。誰かの期待に答えるためではなく、誰かに怒られないためではなく、「わたしがやりたいから、これをする！」という思いにたどり着いていきます。その実践として参加者は毎週、自ら起こしたい行動(= Action)を決め、実行していきます。小さなものでも、大きなものでも自ら選択し、決定したものはそれだけで価値があります。

社会に役立つ事や、誰かに評価される事じゃなくていい。自分の心の声に耳を澄ませて、自由に決めて、行動を起こしていきます。

i.Dareが大事にしたい3つのこと

発達段階に
合わせた
学びの機会

自由意志
による
自己選択の
保障

創造性を支える
自尊心の
醸成

事前調査による児童・生徒の発達段階や家庭・地域の学習環境をふまえ、個々の自尊心の醸成を重視し、自己理解に基づき、自己実現を成し遂げる環境を自らととのえていける個の発達・発育を目指します。

2. 事業概要

新型コロナウイルスの出現で、オフラインだけに頼った学びの機会としての脆弱性があらわになりました。また、休校措置に伴い行なったフルオンラインでの学習活動を通して、オンライン活動の得手不得手が詳らかにもなりました。

i.Dareではこれらの経験を踏まえて、代替できないオフラインでの個人の固有の体験とオンラインでの個別及びグループでの学習(オフラインでのリアルな体験を素材とした予習と復習)の双方を充実させることが、一人ひとりが個別最適化された学習体験を積むことになると考えています。i.Dareのオフライン及びオンラインでの学習活動の有効性はこれまで実証されてきたので、そのハイブリッドの最適なバランスの検証を本実証事業で行いました。オンラインの学習環境の充実は、児童のみならず保護者の協力が不可欠であり、保護者に対するプログラム、児童・保護者でのコミュニケーションがどのように向上するかを実証項目として検証致しました。

3. 実施内容

対象とした児童

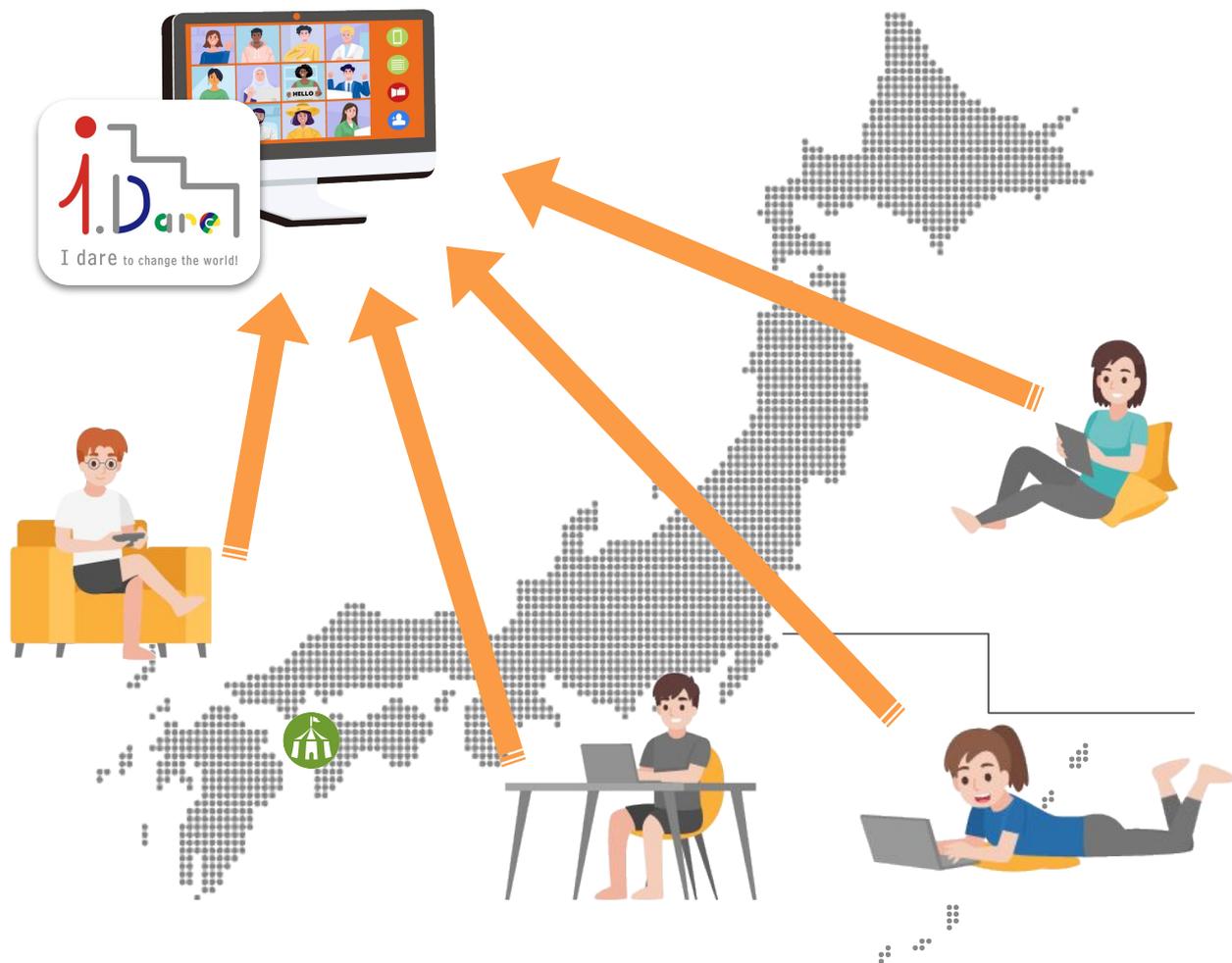
オフラインとオンラインのハイブリッドの活動を行なうに当たり、本実証事業内で行なう i.Dareでは対象を原則小学校4年生から中学校3年生にあたる年齢の児童を対象としました。小学校3年生以下の児童に関してはICTリテラシーが十分にあるとこちらが判断し、保護者の協力を適宜得られる場合、参加を認めました。

17名の参加者のうち10名はホームスクーリングを主としており、7名は学校とi.Dareのハイブリッドスクーリングのかたちをとりました。

本実証参加者の学年の内訳は以下の通りです。

小学校2年生	1名	小学校5年生	5名
小学校3年生	1名	小学校6年生	5名
小学校4年生	4名	中学校3年生	1名

17名の参加児童は東北から沖縄まで全国から参加。
オフラインキャラバンは愛媛県にて行いました。



オフラインキャラバン

i.Dareの全体の構成

オンラインプログラムとオフラインキャラバンのハイブリッドで構成されています。「3週間のオンラインプログラム+1週間のオフラインキャラバン」を1セットとし、本実証ではこれを3セット行いました。

ミーティングと座談会



ウィルスの次にやってくるもの

4/10 (月) かんざん・ほししょう・ゆき (1) ぶんがく (8/20) です

なまえ (姓) をかいて (書いて) ください*

学年

このプログラムはどうでした? (この1つからでも (選んで) ください。)

- ぜんぜん (全然) なかった
- 少し (少し) いいね (いいね) があったけど、あんまりなかった
- ぜんぜん (ぜんぜん) なかったけど、あんまり (あんまり) いいね (いいね) があった
- 少し (少し) 良かったけど、あんまり (あんまり) なかった
- ぜんぜん (ぜんぜん) なかった

ウィルスの次にやってくるもの (ウィルス) は、(ウィルス) の次にやってくるもの (ウィルス) ですか。 (ウィルス) の次にやってくるもの (ウィルス) ですか。 (ウィルス) の次にやってくるもの (ウィルス) ですか。

ぜんぜん (ぜんぜん) なかった

オンラインプログラム

3週間

1週間

オフラインキャラバン



協働活動と共有体験

オンラインプログラム ミートアップ&座談会

ミートアップ

オンライン期間のアクションを計画そして実行
キャラバンでの活動を計画し、その準備を遂行

週3日

チェックイン

みんな今日はどんな感じ?自分の今の調子や計画の話をしてしよう!

ボディーワーク

オンラインでも体を動かすことができるよ!
みんなで一緒にジャンプ&トレーニング

オンラインプログラム

デザインや免疫の話、いろいろなものについて知ろう!

座談会

様々なゲストとの対話を通して
世界や社会と繋がる為の窓をひらく



スピーカー

クッキング

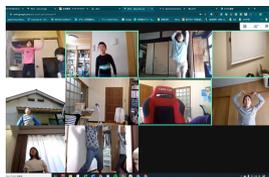
ミートアップのタイムライン例



①チェックイン



②ボディーワーク



③プログラム



オンライン保健室 心理的ケア



ミーティング

ミーティングはビデオ会議システムを使って、週3回、一回2時間～半程度の「ミーティング」を行います。ミーティングでは、チェックイン、体を動かすボディワーク、そしてプログラムの3部構成になっています。プログラムは、その日によって変わります。哲学対話、時事問題に関するディスカッション、参加者個人の課題に全員で取り組む、ICT機器の利用の手引き、認知能力・非認知能力の醸成を念頭に置いて開発したプログラム、オンライン期間中に何をするかの計画や進捗報告、オフラインキャラバン(合宿)に行くための旅程の策定、キャラバンでの活動計画とその準備など、多岐にわたる活動を行いました。

ミーティングではi.Dareでの活動の4つの原則「ひとりひとりにけんりがあります」「わたしのじゆうをだいに」「あなたのじゆうをだいに」「わたしたちのじゆうをだいに」の確認を行います。

チェックインでは、ひとりひとりが気持ちや感情を表現することを目的としました。感情表現記法「エモグラフィ®」を用いて、文章表現だけに頼らなくてもよい環境をつくりました。参加者によっては文字を全く使わずに絵のみでの表現をしたり、ビデオとマイクをオフにしてチャットだけで表現をすることもありました。

ボディワークは、ジャンピングジャックスやバーピージャンプといった強度の高い運動やストレッチなど様々な運動を行い、コロナ禍での外遊びや運動の不足を少しでも解消できるようつとめました。

ミートアップ キャラバンの計画と準備

オンラインミートアップの目的の一つは、その後に控えているキャラバンのための準備をすることです。原則キャラバンへの参加は、公共交通機関を使うこととしていました。電車や飛行機に一人で初めて乗るという参加者、そもそも保護者や兄弟姉妹と離れて移動して合宿すること自体初めてという参加者もいました。参加者間の経験が大きく違うなか、一人ひとりの心理的安全性を高めながら、具体的な準備をするため、準備をするというプロセス自体をオンラインで共有しながら進めていきました。各々の行程表の作成、金額の計算、チケットの購入、領収書の管理など、普段誰かが肩代わりしてくれているさまざまな作業を余すところ無く自分で引き受け、自らできることの確認と、自分の生活が誰に、何に、どのように依存しているかを理解する機会としました。

全国から公共交通機関で参加した子供たちが、キャラバンの集合に一人も遅れることは無かったという結果は、彼らが準備のプロセスを丁寧に積み上げた証左だと言えました。

①チェックイン

Recording

View

チャットします。

宛先 全員

Good moning
Nice day for fishin aint it huhuh

宛先 全員

流行ってないだけです

宛先 全員

終わった

宛先 全員

やってはいます
流行ってないだけです

宛先: 全員
ここにメッセージを入力します。。

ミュート解除

ビデオを開始する

参加者 13

画面を共有

チャットします。

更なる情報

退出

②ボディワーク

藪内正樹氏とともに、i.Dareの体育プログラムの開発を行ないました。頭を使う作業と、体を動かすことの繰り返しによって、集中力のオンオフを効率的に行ないながら、脳にさまざまな刺激を継続的に与えることを目的としました。体の動きのリプログラミング、活動自粛に起因するさまざまなロコモティブシンドロームの予防・改善を特に意識したワークを開発しました。これらをビデオコンテンツとして収録し、参加者がi.Dareのプログラム以外の時間にも利用できることも目的としました。



藪内正樹

神戸学院大学卒。理学療法士。JCCA認定マスタートレーナー・キッズスペシャリスト フィットネスモチベーター

一人ひとりの体の個性を的確に判断し、体の発達段階に合わせたトレーニングメニューを組むことで、その人の体に最も合った力の引き出し方を行なう。体の発達段階に合わせた発育を何よりも心がけており、ジュニアからシニアまで多くのプロアスリートをクライアントにもつ。

②ボディワークの様子



③プログラム一例

プログラム名

おはなしクイズ！

概 要

聴覚情報に特化した、集中力と短期記憶のトレーニング

詳細:

- 情報収集、そしてコミュニケーションの第一歩である、「聴く」力にフォーカスしたプログラム。三択クイズ形式の出題で、話を聴く集中力と、内容を語句単位で記憶する力を養う。
- 出題元となる参考資料として、絵本紹介等の文章からはじめ、料理や製菓レシピ、家電の取扱説明書、書籍の帯情報など、身近な説明文書を用いる。
- まずは「短い話を集中して聴く」ことを身に着けるため、クイズの出題内容も、内容理解ではなく、あくまでも聴覚情報の正確な記憶に焦点を当てる。
- 問題文の長さ(20～30秒からスタート)、内容、語句、そしてクイズの出題文(否定形の有無など)などにおいて、徐々に難易度をあげていく。

実施例

基本は全児童参加の時間に行う。

説明のあと、参加者は全員、一度ビデオとマイクをオフにし、出題者(ビデオは同様にオフ)の音声のみに集中できる状態をつくる。出題者が読み上げる短い問題文(20秒～)を聞いたあと、回答者は各自の端末でクイズに回答。クイズは難易度別に2種類、各3問ずつ用意。回答者は任意のクイズを選択し、意欲と時間があればもう一方にも回答。解答は回答と同時に回答者に表示される。出題者は、Googleフォーム等を用いリアルタイムで回答状況を確認する。全員の回答終了あるいは一定時間経過後、回答状況を受けて振り返り。

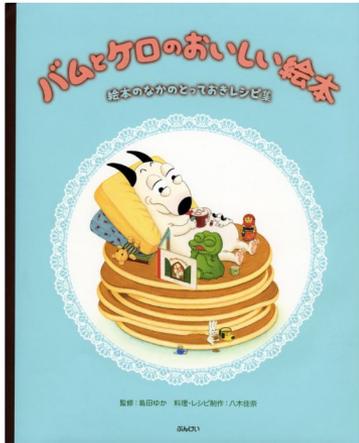
1日10分前後、クイズ内容に継続性は持たせず、単発でも参加可能なプログラムとする。

タイムライン

- 1: 概要説明(1分)
- 2: 出題準備(ビデオ & マイクオフ)および出題(2分)
- 3: クイズ回答ならびに回答状況確認(5分)
- 4: 参考資料紹介、振り返り(2～7分)

合計10～15分

資料



出題例と参考資料1

1. さつまいものスープ、どんな味がするって言ってた...?

1 point

- ほどよい甘さ！
- ほんのりおいしい！
- ふわふわうまい！

2. カリッと焼いた、なんだっけ...?

- パン！
- トースト！
- ピザ！

1. スープの材料、なんだった...?

1 point

- じゃがいものスープ！
- さつまいものスープ！
- さつまいものスープ！

2. もうひとつの料理、「グリルド・なんだっけ」?

1 point

- グリルド・スープ！
- グリルド・メニュー！
- グリルド・チーズ！

<難問 (なんもん) だぞ> 食べるとどうなる...?

- 手足がぼかぼか！
- 心も体もあつあつ！
- 心も体もぼかぼか！

<難問 (なんもん) だぞ> このメニュー、1日のうち、いつ食べるといいって言ってたかな? 1 point

- 朝 (あさ) !
- 昼 (ひる) !
- 夜 (よる) !

参考資料:

バムとケロのおいしい絵本
文溪堂 2015年

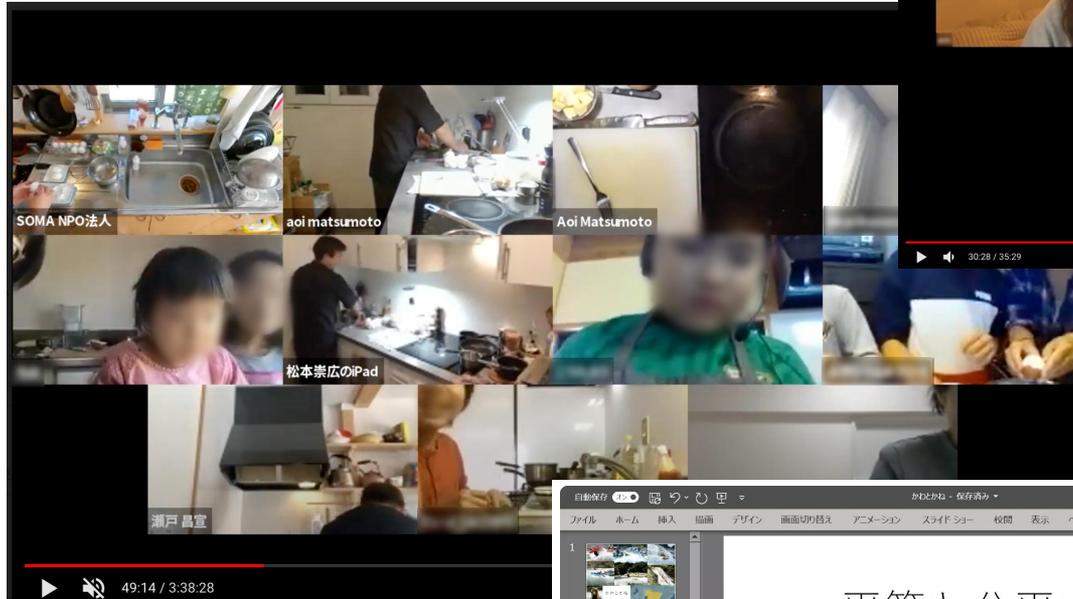
座談会

「異質との出会い」をテーマに、普段はなかなか触れることができない人々との対話を通し、参加者一人ひとりが世界や社会とつながるための窓を開ける機会を提供しました。すべてビデオ会議システムを使って行いました。

①昆虫生態学者とミュージシャンの対話、②川が好きな税理士による川の流れに見立てたお金の流れの話、③遠隔会議システムを通してフランス在住のプロのシェフとともに料理を作りながら話をする、④小学校六年生で親元を離れて単身マレーシアのインターナショナルスクールに入学した現高校二年生の話、⑤エシカルハッカーと呼ばれるさまざまなサイバー攻撃から世界を守る正義のハッカーの話、⑥弁論大会日本一に輝いたスピーチライターとともに自分の自己紹介をつくる、⑦産婦人科医から性教育を学ぶ、⑧造詣の深い本屋の選書に触れ本との出会いを語り合う、などを行いました。

これらの機会を通し、将来の夢を描いて自分の進路を具体的に考え行動に移す参加者が複数出てきました。出会いが、人が世界への窓口なのだと実感させられました。

座談会の様子



座談会③調理風景



座談会④キャラバン中に開催

かわとけは - 保存済み

抽出ツール 石田健太郎

ファイル ホーム 挿入 描画 デザイン 画面切り替え アニメーション スライドショー 校閲 表示 ヘルプ Acrobat 書式 検索 共有 コメント

平等と公平、応益と応能

- ① お金持ちになるにはどうすればいいの？
お金持ちは、いくらから？なぜ？
全員がお金持ちになれる？
- ② 2,000万円の貯金 vs 月100万円の収入
- ③ 全員が10万円納税すべき
vs 全員が10%納税すべき
- ④ 売上5億円 利益500万円
vs 売上500万 利益500万円

01:08:36 / 01:59:25

速度 100%

座談会②お金の流れスライド

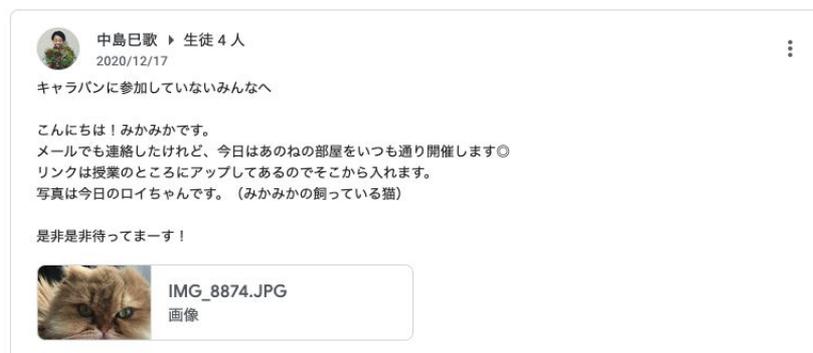
オンライン保健室 児童の心理的なケア



オンライン保健室
みかみかの部屋

毎日のお悩み、自分の体の事、不安に思う事
「こんな事話してもいいんだろうか…」
なんて考えなくても大丈夫!
話しても、話さなくても、ただ一緒に時間を共有しよう。
「みかみか、来たよ～」
そこからスタートしましょう。

なかじま みか
中島 巳歌



中島巳歌 ▶ 生徒 4 人
2020/12/17

キャラバンに参加していないみんなへ

こんにちは！みかみかです。
メールでも連絡したけれど、今日のはのねの部屋をいつも通り開催します◎
リンクは授業のところにアップしてあるのでそこから入れます。
写真は今日のロイちゃんです。(みかみかの飼っている猫)

是非是非待ってまーす！

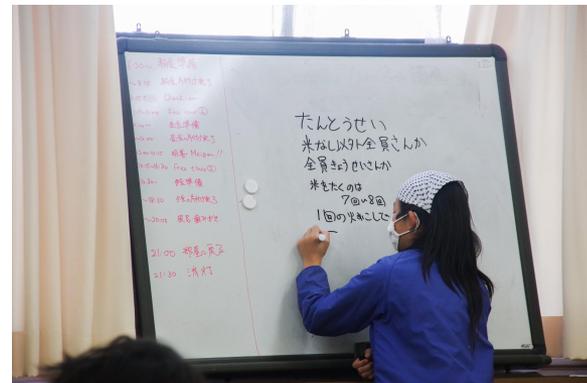
IMG_8874.JPG
画像

保健師が週1回、オンラインで保健室を開設しました。信頼関係はあるけれどi.Dareのスタッフには相談しにくいこと、親に相談しづらいことなど、多感な時期を生きる参加者はさまざまなものを抱えています。完全守秘の状態で見守りが自己開示ができる環境を整えました。

定期的な参加者、スポット的な参加者など利用の方法はさまざまだったようです。物理的に全く会うことができない児童のケアをプロアクティブに行なうためにもオンライン保健室の枠組みは非常に重要だと考えています。

オフラインキャラバン

衣食住を自らととのえ、余白を生み出し 計画を実行する



オフラインキャラバン

i.Dareでは「生きることのなかに遊びがあり、遊びのなかに学びがある。学びを最大化したければ、生きることをととのえる必要がある」と考えています。オフラインキャラバンは「自分の生活を整える」ことを一番のテーマにプログラムを組みました。

オフラインキャラバンはi.Dareでの活動の4つの原則「ひとりひとりにけんりがあります」「わたしのじゆうをだいに」「あなたのじゆうをだいに」「わたしたちのじゆうをだいに」の運用を確認する場でもありました。

オフラインキャラバンの1日(代表例)

～06:30 起床

06:30～08:00 朝食準備、朝食、片づけ

08:15～08:45 チェックイン

08:45～11:00 午前中の活動時間(フリータイム、プログラム等)

11:00～13:00 昼食準備、昼食、片づけ

13:00～13:15 午睡

13:15～16:00 午後の活動時間(フリータイム、プログラム等)

16:00～18:00 夕食準備、夕食、片づけ

18:00～20:00 入浴、部屋と合宿所の掃除、寝支度

20:00～21:00 チェックアウト

21:00～ 消灯

チェックイン・チェックアウト

オンラインミーティング同様、エモグラフィ®を使ったチェックインで、自分の気持ちや状態を参加者やスタッフに共有する時間です。また、キャラバンでの共同生活の中での気づき、改善すべき点、個人の希望などを伝えディスカッションをする時間でもあります。

毎回、活発な発言、話し合いが行われていく一方、自らの言語表現が追いつかない場面もあらわれてきました。それに伴い、表現方法も多様化できる環境を整えました。100色ある複数の大きさから選べる折り紙を使って工作ができるようにし、自分自身の思いを表現する活動が活発でした。また、他の参加者を色でイメージし、その色の折り紙をお互いに送りあい表現を交換しあうなどのコミュニケーションが生まれていました。大概、セルフイメージとは違う色を送られて、その色と向き合いながら、深く思索にふける姿が各所で見られました。



やぶトレ

身体の発達・発育に合わせてトレーナーの藪内氏とともに行いました。オンラインのミーティングで行う現状維持のボディワークではなく、体の使い方や意識を一段アップデートすることを目的としました。



性教育プログラム

性教育に関する著書もある、特にオランダの性教育に精通した産婦人科医の方と、i.Dareの参加者に合わせた性教育プログラムを行いました。講師の方の直接の参加はかなわなかったため、ビデオ会議システムを使って行いました。性教育プログラムは参加者によってはセンシティブな内容を含むので、スタッフが直接対応が可能なキャラバン中に行うようにしました。

プログラムとしては、体の変化、男女の体の違い、生理、妊娠・出産、避妊などを取り上げました。とかく、日本の性教育では詳細が語られないものも、現場にいる医師としてこれだけは知っておいて欲しいというものに関しては踏み込んで伝えてもらうようにしました。女性用の生理用品やコンドームなどの避妊具を実際に触る機会を設けたり、ピルなどについても詳しく話をしました。

小学校2年生から6年生という年齢幅の広い中でまっすぐと受け取ってもらえるか半信半疑でしたが、プログラムのあと参加者がスタッフに体のことなどを質問をしてきたりと、必要な情報として受け取ってもらえました。

ブックランク

ミートアップや座談会など、i.Dareのプログラムの中で、様々なトピックを扱い、また参加者から多種多様な疑問がでてきました。それらを日々拾い上げ、キャラバン中に、それらの問いの振り返り、そして問いを一步進めるためのしかけとして、本との出会いをプロデュースしました。それがブックランクです。

ブックランクには、参加者の興味関心、興味の変容などに合わせた本を担当者が選書し陳列しました。書籍、図説、漫画など、様々な表現方法のものが、テーマやつながりを意識した形で置かれており、参加者は自らの読書能力に合わせて本を選び、ひとりで、時には複数の仲間たちとともに、本と向き合っていました。キャラバン開催期間中に常設されるブックランクは本好きにはたまらないようで、フリータイムを読書だけに費やす参加者もいました。

また、ブックランクには調理の参考になるようにとレシピ本も入れていましたが、参加者によってどんどん活用されるようになりました。

情報の主体的なインプットは、新たな問いを生みます。その問いを可能な限り取り入れながらキャラバンのプログラムも同時に変化していきました。



キャラバンでの調理時間

調理の時間は、キャラバンの中でチェックイン・チェックアウトと並んで必ず毎日行うものです。調理という作業に没頭すること、仲間とともに作り食べるという共有体験は自尊感情の醸成にも非常に重要です。i.Dareのプログラムのコアの一つであり、この時間に参加者を観察することは、現状理解と変化を見取るための重要な機会となっています。調理場で起きたさまざまな出来事・教育機会について、担当、栄養教諭が以下にまとめました。

調理時間の全体概要

〈調理時間の原則〉

- ①食べる量は自分で決める
- ②調理と片づけにかかる時間は毎食2時間
- ③献立は、文部科学省が出している「[児童又は生徒1人1回当たりの学校給食摂取基準](#)」を参考に献立作成をする。

〈キャラバン全体を通して〉

オンラインエデュケーションハブ i.Dareでは、キャラバン中(合宿)は「自分たちのご飯を毎食自分たちで作る」ことがきまりです。これは非常に大変なことです。さまざまな試行錯誤をしながら、参加者は自分ができること、得意なこと、苦手なことを実感し調理を行っていきました。できることが増えていく中で自信をつけつつも、できないことは他の参加者に依頼することも覚えていきました。キャラバンの回数を経るごとに、自分たちでやるという心づもりと行動力が向上していて、スタッフも驚かされることが多々ありました。献立や調理作業フローに関して、基本的にはこちらが作成したものを提供していましたが、3回目のキャラバンには、参加者自身が献立を考え、調理するようになりました。キャラバン中のすべての調理を参加者が行うというのは大きな挑戦ではありましたが、その挑戦に向き合う中での参加者の行動の変容は興味深く、驚きの連続でした。

調理時間についての個別事例

(1)「食べる量は自分で決める」という事に関して

スタッフの食事量の分量調整ミスで人数分の食事が足りなくなると言う事態が起きました。

第1回目のキャラバンの昼食時。その日の献立は、「三食丼、きんぴらごぼう、豆腐とわかめの味噌汁」でした。その日のプログラムは「やぶトレ」という体育のプログラムが午前午後とあったため、たくさん食べるであろう事は想定していましたがお肉の分量は変更しておらず、学校給食摂取基準のタンパク質量でレシピを作成していました。

そばろ、卵、ピーマンを丼のご飯の上にのせて三食丼を盛りつける際、「取る量を考えてね、他の人の分も足りるかな？」とだけ声掛けをし、参加者を観察しました。一人の参加者が好きなだけ盛り付けているのをみると、その次の子も大盛に盛り付けをして、人数分が足りなくなると言う事態が当然のように起きました。

「足りないけど、どうする？」と今起きている状況を見て、どうするかを参加者が話し合いました。参加者全員の分が確保できるように、参加者間で量の調整をして全員が満腹に食べられる状況をつくっていきました。「誰かがどうにかしてくれる」状況の中で自分勝手な振る舞いを無意識にしてきたことに気付いた参加者は多かったです。誰かがそれを責めるでもなく、事実を事実としてとらえて、「いま、みんなが十分に食べるという目的に対して、どうすればいいか」を建設的に考えていたのは印象的でした。

それ以降のキャラバンでは、一度にたくさん取りたいという願望でついつい取りすぎる参加者がいたが、参加者同士で、「足りなくなるかもしれないから、後でおかわりを取るようにしましょう」とお互いに注意しあい、分量がたりなくなると事前に回避していました。「あたりまえのこと」かもしれないけれど、それが「あたりまえ」になるまでのプロセスを見ることができ、学びが積みあがっていると感じた瞬間でした。



三色丼の写真(左:並み 右:大盛)

調理時間についての個別事例

(2)「食器や調理器具を片づけられる環境をどう作るか」という事に関して

「食器棚に片づけて」という指示だと、「食器棚のどこにどういう形で片づける」という具体がわからないことが多いです。それを「きちんと」「ちゃんと」などの言葉を使って、前提をすり合わせずに、具体的な説明を共有しなかったことを棚に上げ、わからない側が悪いかのように場を濁してしまうことが社会には満ちあふれています。前提を丁寧にすり合わせた事例についてです。

キャラバンではどうすれば「食器を片づけて」という言葉の前提を共有して、それ以上の指示がなくともお互いが望む形の「片づいた状態」を目指せるかを意識して環境設定をしました。子ども達が初めての場所で行うことも考慮し、スタッフがあらかじめ食器棚から使用する分の食器を所定の位置に選定しておき、子どもたちは使用後毎回その場所まで戻す事にしました。「おおまかに元の場所へ片づける」はできるのですが、細かい問題がいくつも浮かび上がりました。

1つ目は、食器の重ねすぎです。お椀を重ねすぎて、崩れることがたびたびありました。それを目にした参加者が話し合いを持ちました。そこで話し合われていたのは「いくつ重ねるか」でした。たくさん重ねられると省スペースですが崩れるリスクが高くなる。話し合った結果重ねるのは5つまでと決めていました。スタッフ側の意図としては「同じ場所に返却すること」だったので、食事を終えて食器を洗って片づける一人目がどこに置くに左右されており、ひとりの行動が全体に影響を及ぼすということに参加者が気付くまでは時間がかかりました。結果的にはそれに気づき、話し合いがもたれていました。

2つ目は、食器の拭き方。洗いが不十分だったり、布巾で水気を拭きとれていないまま、元の場所に置くことも見られました。「きちんと拭く」という言葉を参加者も使っていましたが、「きちんと」という言葉の具体性のなさ、忖度の上になりたつ言葉の情報としての脆弱性が露呈していました。こちらの意図する拭き方を伝え、一緒に食器を拭くという作業を一部の参加者としたところ、洗いが不十分な食器や拭けていない食器を見つけた参加者は、他の使用した食器を洗い直し、その後情報を共有していました。

「拭けてない、誰？」という言葉掛けをしつつ、犯人探しをするでもない。「人には得意不得意があり、できる人がする」という感覚と実際の行動でキャラバンという環境が成り立っていることを実感しました。

調理時間についての個別事例

(3)「フローチャート図」の使い方に関して

調理のフローチャート図は、作業を分解し組み上げるという、ある種のプログラミング的思考を養うためにも、重要視してきたものです。参加者とともにフローチャート図をつくるために、事前にスタッフが調理カード(「切る」「焼く」など調理の各工程を単語ごとにカード化したもの)を作成しておきました。こちらの意図は、参加者たちだけでフローチャート図を作成し、調理を完了することでした。普段は家庭で調理をしていないので、キャラバンで実際にフローチャート図を参加者が作れるようになるかは半信半疑でしたが、調理への高い主体性から、任せることででき上がってくるのではないかと調理の回を追うごとに、スタッフ側からの声掛けや作業を受け渡していきました。結果的には、参加者が調理カードさえも使わずに、頭の中にフローチャートを作り上げ調理をするようになりました。

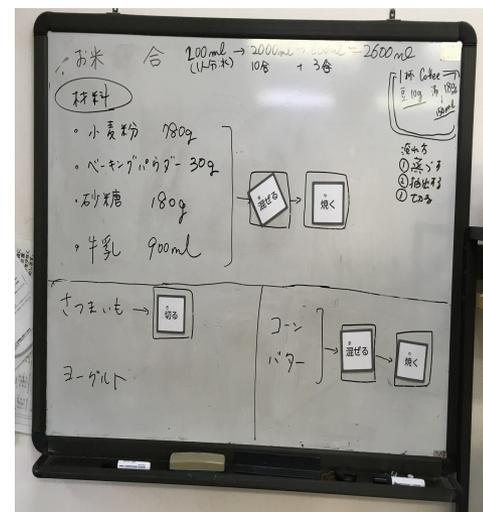
スタッフがホワイトボードに調理カードを使ってフローチャート図を書いていた時に、何人かの参加者が一緒に作業するようになりました。次第にフローチャート図を作成する作業の中で、食材の量や種類を意識することを覚えていきました。こちらが購入して用意している食材を見る中で、次第にフローチャート図が頭の中に浮かび上がるようになっていくようでした。調理に主体的に臨んでいた参加者たちは、「自分たちで献立を考えて作りたい」と言いはじめました。キャラバンのブックトランクに収められていた料理本をながめながら、「これを作る!」と言ってレシピをもとに、食材を確保し、調理に取り掛かるようになりました。限りある食材を利用するために他の参加者とともに「この食材を使いたいが、かまわないか?」「このぐらいは残しといて」という交渉が調理場のいたるところで起きていました。肉じゃがを作ったグループは、調理前に食べたい人を募り、その分の食材を話し合いのもと確保し、調理を行っていました。自分の家の料理を振る舞う参加者も出てきて「おいしい卵スープの作り方を知っているから飲んでみない?」とスタッフ数名に声をかけ、満足そうにつくっていました。

参加者は結果的に栄養バランスを意識し、献立を作成し、調理するところまでたどり着きました。食育で伝えたいことそのものを受け取ってくれたと感じています。フローチャート図に始まり、フローチャート図から離れて、自らの食と向き合う参加者がでてきたことをうれしく思います。キャラバンでの経験をもとに、子ども達の未来へつながる食育を次は子ども達が見つないでくれる予感がします。

調理カード



穴埋め フローチャート図



子どもと考え作った フローチャート図



料理本コーナー



本を使って献立と手順を
考える参加者



調理時間 まとめ

調理を通して学べる事はたくさんあり、児童一人ひとりの資質・能力を育てる上で、調理を通した食育は重要な役割を果たします。

自らの調理活動が「自ら食べる」という直接的な目的につながるため、活動や学びへの内発動機をもちやすいという面があります。また、調理という日常場面は「話す・聞くをはじめとする国語科」「食糧生産や流通をはじめとする社会科」「調理活動を取り扱う家庭科」「熱の伝わり方や燃焼をはじめとする理科」「計量や計算、見直しをはじめとする算数科」「道徳的価値について考え、議論する道徳科」「より効率的な作業を模索するプログラミング的思考」などとの関連性があり、豊かな学びの機会となります。

調理の時間は、i.Dareのプログラムの中で、最も情報量が多く多岐にわたるプログラムだといえると思います。

オフラインキャラバン第1回

プログラムスタートから1ヶ月経ち、やっと出会うことができた参加者たち。駅や空港で落ち合っ合宿所までたどり着いたときにはすでに旧知の仲のような状態でした。第1回目はスタッフも実際に会うのは初めての状態なので、参加者の観察に努め、毎日就寝時間後に2時間のスタッフミーティングを行い、情報共有を行い、観察した事実と気になる部分についての共有を行いました。

参加者は戸惑いながらも、1日に3度の調理、掃除や選択をしながら、日々を過ごしました。共同生活の中で起こるはずのトラブルが目立って起こら無かったのは不思議でしたが、「ひとりひとりにけんりがある」「わたしのじゆうをだいに」「あたなのじゆうをだいに」「わたしたちのじゆうをだいに」という原則がオンラインのミーティングを通じて十分に事前共有されていたためと考えられます。

第1回目のキャラバンということで、関係性の構築ができ始めるまで、自己表現の多少に個人差が大きくありました。キャラバン終盤に向けて自己表現が少なかった参加者も表現・発言をするようになり、全体的なバランスが改善されていきました。

オフラインキャラバン第1回



オフラインキャラバン第1回①

第1回と同じ場所で開催することによって、不慣れで未知な場所での試行錯誤という要素が払拭され、上乗せとして、参加者がリアルなキャラバンという場面を通して、どのような経験をしていくか、それが参加者にとってどのような価値のあるものになるのか、参加者のあり方にどのような影響を与えていくのか、ということに、より集中して取り組めた第2回でした。

i.Dareの理念としての「わたしはどうしたいか」「あなははどうしたいのか」ということを踏まえ、「わたしたちはどうするか」を決めていく基本設計は維持しつつも、集団生活の基盤となる、共に寝て、共に食べること、互いの自由を妨げないこと、これらの枠組みをより一層明確化すること、そして「やぶトレ」などの「ゲストプログラム」を設定し、決められた枠組みと自分たちで決められる枠組みの両者を行き来することについて、より意義を深めて取り組むこととなりました。

オフラインキャラバン第2回②

設計という面から有効性が確認できたのは、第1回から(というよりも昨年度から)継続している調理時間です。このプログラムそのものが着実に成長し、核となる「フローチャート図」について、いよいよ子どもたち自身が作成に参画するようになりました。調理プログラムは、そのような発展性を加味して当初から設計されており、子どもたちの関わり方(在り方)そのものを可視化できるので、子どもたちにもわかりやすくその成長をフィードバックすることができました。

個人の成長や変化という側面では、参加者全員が(スタッフも含めて)第一回キャラバンを経験しているので、上記の事柄を共通の土俵として、一人ひとりのあり方や活動を見守ることで、観察を進めやすくなっていきました。

オフラインキャラバン第2回③

全体としては、新たな発見があったというよりも、環境に慣れていく中で、より一人ひとりのあり方が明確になってきたことと、持ち味としてあったものが、より一層、発揮されるようになったことが、第2回のトータルな面での成果と言えました。

一人ひとりにある「課題」も、そのような中で明確になっていきました。そして、その「課題」は本人自身に着実に返されている（提示されている・自覚されている）。それを一人ひとりがどう受けとめ、どのように個人の言動等に反映されているのかは、その後のオンラインでの活動、さらには第3回キャラバンへの参加を通して、見取っていくこととしました。

一方で、第2回に不参加だった者たちと参加した者たちの間で、その後どのような差異や関係性の変化が見られるようになるのかについても、丁寧に見守っていきました。キャラバンはあくまでも選択可能なものであるので、不参加自体には大きな問題はないですが、経験の差がどのような形で影響を与えるのか、については、実証事業としての観点で着目していきたいと考えました。

オフラインキャラバン第2回



オフラインキャラバン第3回①

新型コロナウイルスの感染拡大の状況もあり、結果的に、3回のキャラバンは全て同じ場所になりました。同じ場所での3回目のキャラバンということで、参加者がリアルなキャラバンという場面を通して、どのような経験をしているのか、それが彼らにとってどのような価値のあるものになるのか、彼らのあり方にどのような影響を与えていくのか、ということに、より集中して取り組めるものになりました。ただし、最初から3回とも同じところという前提ではなく、参加者一人ひとりが、自らの置かれている状況、社会状況をそれぞれに考え、自らの意思決定と選択に基づいた「同じ場所での3回目」であったことは、彼らの緊張感が下がらないことにもつながりました。

キャラバンの重要性は、基本的な生活を自分たちでつくる中で、自分がどうしたいかを「自らが選ぶ自由があること」なのですが、彼らがそのことを通して「選択する自由とは、同時に選択したことを背負うことでもある」ことを実感していくことです。i.Dareの本質でもある「わたしの自由+あなたの自由=わたしたちの自由」というものを、共同生活する中で当たり前の感覚に近づけていくことでもありました。

オフラインキャラバン第3回②

第3回目では、キャラバンの全体ファシリテーターでもあった瀬戸があえて抜け、他のスタッフが見守る中で、参加者にファシリテーションを委ねる日がありました。こうした経験は、参加者・スタッフの発達ステージを一步前に進めることにもなりました。どのタイミングでそれを行うかは慎重な検討が必要になりますが、これまでの2回を通して、主導権を受け渡せる状況が次第に増えていった経験を踏まえての判断でした。そのこと自体がどういう変化につながっていくかを評価する時間はありませんでしたが、もし第4回目のキャラバンを実施することができたら、その成果を見るには良い機会になったはずです。

日々の生活のマネジメントでは、参加者に主導権を渡す一方で、第3回目では、全員が参加する形の3つのプログラムを行いました。

オフラインキャラバン第3回③

一つ目は前述した「性教育」のプログラムです。性教育は生きることに直結する極めて本質的な学びですが、残念ながら学校教育や家庭において、十分な情報が渡されることは少なく、適正に実現できているとはいえないものとなっているのが、今の日本の現状です。そのような中で、年齢縦断的にこの年代の子どもたちに応じた適正なプログラムを提供したことは、彼らの人生にとって貴重な経験になったと考えます。日本の実情も踏まえ、実施に向けては、いつも以上に丁寧に保護者との連携をとり、また講師と子どもたちとの関係性についても、時間をかけて構築していきました。i.Dareの本質は、「ひとりひとりの生命の尊重」とも言えます。そのための前提知識を伝える場が、性教育と言えると思います。どこまで踏み込めばいいか、一度入った情報をなかったことにすることはできないという緊張感の中、丁寧にプログラムを提供しました。実際のプログラムの実施において、参加者が真剣に、そしてフェアに提供される性の情報に向き合い、受け止めていった事実は、適正な情報を適切に伝えることの重要性を如実に示しているといえます。社会や「大人」の都合で、与える情報を作為的に絞るのではなく、フラットに情報を渡して、その受け取り方を信頼のもと委ねるという、これまでのi.Dareのプログラムづくりが大切にしてきたことを体現できたプログラムとなりました。

オフラインキャラバン第3回④

二つ目は、以前オンラインで調理実習を行っていただいたプロのシェフが実際にキャラバンを訪れ、ともに買い出しから調理までしていくというプログラムでした。この実習は、ここまでのキャラバンで、全員が日々三食の調理を担ってきたという「経験の共有」が大きなベースがある故に実施できました。日々の調理で、逐次の場当たりの指示に従うのではなく、フローチャートを通して、調理全体を可視化して示し、それに基づいて自分たちが意識して動いて実践する、という取り組みが型としてすり込まれているからこそ、「食材すら決まっていない調理」という型破りを楽しむことができました。「参加者が集まってきてからの調理へのシフトが驚異的に早かった。これまでの経験が積まれている様子に、感動しかない。フローチャートがなくなっても、彼らの頭にはフローチャートがきちんと描かれていて、それを体現できている」というスタッフの所感が、参加者がどのような発達を経たのかを示しています。このような段階を経て、専門家を招いた良質のプログラムを実践すれば、彼らの高い集中力と、その後、調理で培った経験をベースにしてさまざまな活動へとその経験が転移していきます。まさに本質的な学びの姿でした。キャラバン終了後に自分たちでクッキングキャンプをしようと参加者から企画が上がったのは、その顕著な成果のひとつでもあったといえます。

オフラインキャラバン第3回⑤

三つ目はキャラバンで毎回取り組んでいる「ボディワーク(身体運動)の時間」です。これも専門家によってプログラムされたものになるので、半ば「強制」の意味をもっています。「調理」と対照的なところは、参加者の中には「運動」に対する抵抗感のある者が少なくないということです。「調理」ほど、「運動」はキャラバンの中で日常的なものには至っていません。案の定「なんでこのプログラムは”強制”なんですか」「i.Dareは自己選択なのに、なぜ選べないのですか」という問いが参加者の中に生まれていきます。「性教育」も「調理」も同じような意味では”強制”なのですが、上記のような疑問は生まれてきません。「やらされている」ものなのに、そう感じるものと、そう感じないものがある、という事実は、プログラムと参加者との関係性をよく顕しています。自由と自己選択の実践のなかで、主導権を渡されたからこそより顕著に「自由」や「強制」の意味を感じるのかもしれませんが。実際に一日の時間の設計を参加者に委ねたとき、話し合いに話し合いを彼らが重ねて紡ぎ出した予定が、プログラム設計者のものと全く同じだったことも、彼らが「自由」と「強制」の中でスタッフ同様の葛藤をしているという証拠かもしれません。これらの反応はプログラムの質的向上にとっても、i.Dare(キャラバン)全体の設計においても今後とも重要な点になっていきます。

オフラインキャラバン第3回⑥

3回のキャラバンの観察を通してみると、オンラインーキャラバンーオンラインーキャラバンーオンラインーキャラバンという全体の流れの中で、個々の課題は違えど、参加者ひとりひとりの他者との関係性やそこにおける自己表現には様々な、そして時に大きな変化が生まれてきました。内面的なことは観察から伺い知ることは難しいですが、参加者の行動変容を見るにつけ、自己肯定感、自己効力感の高まりを如実に見取ることができました。

i.Dare自体が、参加するかどうかを本人の意思決定に委ねていますし、キャラバンへの参加自体も委ねているのですが、キャラバン全てに参加したものと、しなかったものでの変容に明らかな差がありました。そして、その変容は、「ありがたい自分である」方向で発揮されていました。i.Dareのプログラムにおいて意思決定の尊重は前提ですが、参加者の発達・発育に重点を置いて考える際に、上記事実は重要な検討課題となってくると考えます。

オフラインキャラバン第三回

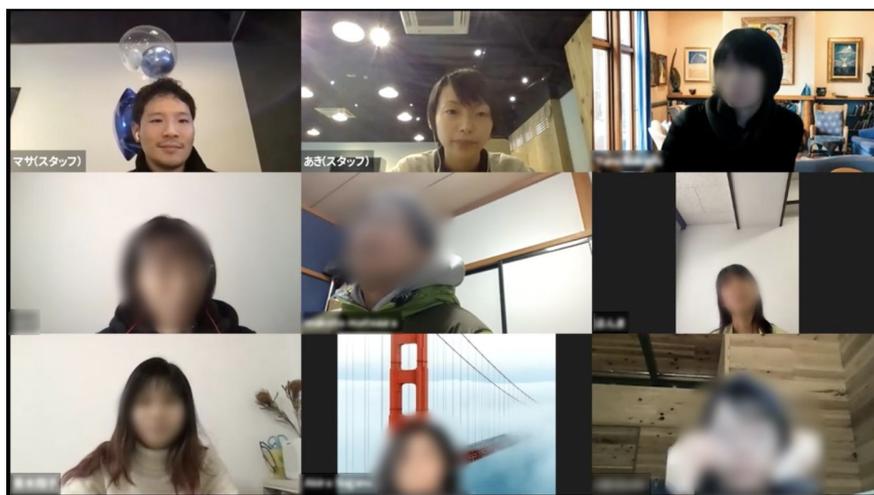


保護者向けプログラム

オンライン保護者会

プログラム期間を通して、週1回のオンライン保護者会を行いました。結果として、毎週、言葉を交わしながら、保護者と関係性を構築できたことがi.Dareのプログラムの有効性を非常に高めたことは間違いありません。オンライン保護者会そして外部スタッフとともに行った「Citizenship for Children」などの勉強会を通して、保護者自身から自身の姿勢や行動の変容を自認したという声が多数聞かれました。保護者は子どもの一番の「環境」です。参加者の日常の環境が「ありたい自分」がより受け入れられる状態になったのは、親子間コミュニケーションの満足度がプログラムを通して上昇していることなどからも見て取れます。

保護者が、悩みや考えを定期的に打ち明けられる場は社会的に十分に用意されているとは思いません。教科書も正解もない唯一無二の子育てに日々向き合っている保護者をサポートする一番の方法は、このような環境を社会的にととのえていくことなのかもしれません。i.Dareでは、今後、保護者とのコミュニケーションの質の向上を考えています。



Citizenship for Children
—保護者、スタッフ向け研修—

Citizenship for Children

シティズンシップ・フォー・チルドレン

実施概要

認定NPO法人PIECESが実施する、子どもたちの生きる地域に、「優しい間(ま)」を増やすことを目的とした**市民性醸成プログラム**。**子どもへのまなざしの基礎になる知識やマインドセット**を学ぶ。

今回は、i.Dareに参加する保護者の方とSOMAスタッフが参加し、保護者という役割を越えて、子どもと関わることや、地域に生きる一人の市民としての関わりを探究した。

下記プログラム以外にも、スピノフとして保護者の悩みをお互いに聞き合う保護者会を 3回実施した。



	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
講座	子どもの発達とこころのケア	子どもへの“支援”を問い直す	子どもの育ちを支える“非専門職”の可能性	子どもたちの“生きづらさ”に心を寄せる	子どもにやさしいまちづくり	トラウマインフォームドケア概論
	小澤いぶき(認定NPO法人PIECES/児童精神科医)	神林俊一(一般社団法人プレーワーカーズ 理事/事務局長)	安井飛鳥(ソーシャルワーカー、弁護士)	山下仁子(NPO法人ビーンズふくしま)	田北雅裕(九州大学大学院人間環境学研究院 専任講師)	小澤いぶき(認定NPO法人PIECES/児童精神科医)
ワークショップ	子どもの視点を理解するため、発達や、逆境体験を体験するワークを行った。	「市民性とは？」のインプットと、子ども視点から、遊びの場のデザインを考えた。	市民のもつ資源性を活用するため、参加者の資源性を洗い出し、社会的処方アイデア出しを行った。	子どもの生きづらさに心を寄るための「信じて関わる」「心で応える」について対話した。	まちにある資源を洗い出し、子どもの視点から整理を行った。また、そこから見えるまちの特徴について話合った。	トラウマインフォームドケアの視点から、安全な場の作り方と関わる側のトラウマについてワークを行った。

参加者の声

■i.Dareプログラムや、子どもへの関わり方の変化

こどものペースを尊重できるようになってきた。また、親の意見も前より言いやすくなった。

ちょっと待ったり、特性をより把握してのアプローチは心がけるようになりました。そして、失敗したとしてもそれ自身が彼の重要な成長だと信じるようになりました。



■自分自身の変化

自然と自分の人生を見つめ直すことになった

こどもの権利について、ある家では当たり前なことが、そうではない家にとって、当たり前ではない という状況がこんなにも多く生まれており、それらの課題の多さに圧倒されながらも、少しずつどこから手をつけていくのか考えて里親という選択肢を選んでいこうと改めて覚悟を持った期間になりました。



使用デバイス・ソフトウェア環境

参加児童のデバイスは、Chromebookを使用しました。Chromebook上で Classroom, Docs, Spreadsheet, Slides, Formsなどを使用しました。

ミーティングはすべてZoomで行いました。

参加者、保護者への連絡はすべてGoogle Classroomを通して行いました。

EdTech

i.Dareでは自己学習のサポートとして下記のサービスを提供しました。

キュビナ
Qubena
AI型教材

シンクシンク
Think!Think!
思考センス育成教材

ライフイズテック
Life is Tech!
IT・プログラミング教育サービス



参加者からはどのプログラムも継続利用の希望が多く、非常に好評でした。各家庭での契約ができるプログラムとそうでないものとあるため、各事業者に要望として提出します。

教育委員会・学校との連携

教育委員会や学校との連携を希望する家庭が保護者主体でコミュニケーションをとりました。保護者からの指示で、SOMAが必要書類を作成・提出するという形をとりました。自治体や学校により、i.Dare参加を出席として認める、認めないの判断は様々でした。

オフラインキャラバンへの参加により出席を認めた学校に対しては、参加者の参加レポート、保護者からのレポート、SOMAからのキャラバン実施要項と児童に関するレポートを提出しました。

オンラインプログラムへの参加により、出席を認めるという教育委員会もありました。オンラインプログラムのリアルタイムでの見学を希望ということでしたが、対象児童の保護者による調整がなされず実施はかないませんでした。

4. 実施成果・今後への示唆

2020年度検証事項

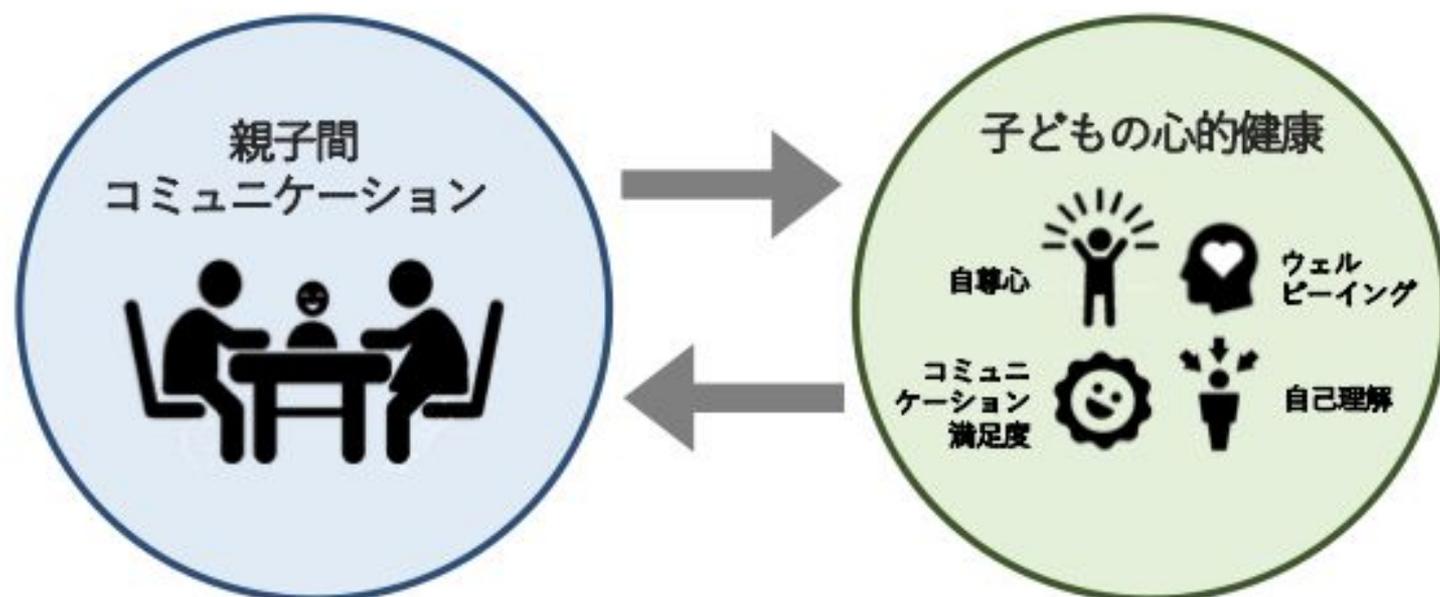
- ・i.Dareへの参加により児童の自尊感情の上昇が見られるかを検証
- ・「i.Dareに参加した児童と保護者間のコミュニケーションが向上し、その結果、自己効力感など関連指標においてポジティブな効果がある」というエビデンスが得られるかを検証
- ・Parental Educationによる保護者の心理的な変化、行動変容の有無の検証

プログラム期間を通じ、親子間コミュニケーション及び参加者の 心的健康に相乗的かつポジティブな変化が認められた

プログラム参加直後・中間時点・修了時の三回にわたるアンケート調査の結果、参加者の自尊心、ウェルビーイング（総合的な心の健康状態）、親子間コミュニケーション満足度、自己理解といった指標において、統計的に有意な上昇が認められた（ $p < .001 \sim p = .03$ ）。



2020年度調査対象：
i.Dare参加者15名＋保護者11名



今後への示唆

i.Dareのプログラムは、参加者の自尊感情を醸成することに高い有効性があることが示唆されました。

自尊感情の醸成は、子どもの発達・発育で重要な項目としてあげられますが、有効な方法が現状では少ないと言えます。その点で、i.Dareのプログラムのより具体的かつ広範な社会実装は、児童・生徒の発達・発育に貢献できるものだと考えます。

参加者だけでなく、保護者も親子間のコミュニケーションの向上と児童・生徒の成長を3ヶ月という短期間で実感できていました。「こどもだけ」「おとなだけ」ではなく、**「こどももおとなも」ともに成長できるプログラム**にi.Dareはなっていると考えます。

今後、このプログラムの有効性をより広範にわたり、定量・定性的に確認していく必要があります。

以下、プログラムの特徴を取り上げ、ポイントをまとめていきます。

ハイブリッドプログラムを通して

まずi.Dareの特徴はオフラインとオンラインのハイブリッドであることです。

オンライン環境があることはいつでも、仲間やスタッフの誰かとつながることができる可能性を生みます。「今、話したい」「今、相談したい」を満たすことができます。これにより物理的な距離がある子どもたちが関係性をオンライン上ではぐくみながら対面のオフラインキャラバンに備えることができます。

通常は、振り返り(リフレクション)はプログラムの最後か終了直後に行うのが一般的だと思います。i.Dareではあえて、キャラバンが終わったあと数日経ったオンラインミーティングでリフレクションを行います。キャラバンの合宿所で行うと、その場の雰囲気や空気感に影響を受けやすくなり、直近の経験が全体の感想に大きな影響を与えます。参加者が事実を事実としてとらえ、冷静に振り返りができるように、キャラバン終了後から時間をおいてから振り返りを行います。より客観的に見つめ直すことで、ポジティブな感想、ネガティブな感想を極端に偏ることなく述べることができます。

オンラインとオフラインの組み合わせは、丁度よい人間関係の密度を助けたように思います。キャラバンでは、共同生活をするにより人間関係の構築がものすごいスピードで起こっていましたが、早すぎる関係構築はそのペースのままだと関係の維持が難しくなると考えられます。日数が決まったキャラバンからオンラインにシフトするので「また会いたい」「今度は～をしよう」と、参加者が落ち着いて人間関係を見つめることができます。

ハイブリッドの環境は人間関係だけではなく、i.Dareのプログラムに対しての高いコミットメントを維持することにもプラスに働いたと考えます。運営側は第1回のキャラバンから第2回のキャラバンまでの間に、参加者の状態がキャラバン参加前に揺り戻されていくとおもっていましたが、想像以上に子どもたちの状態が維持されました。中だるみはあったものの、オンラインで関係性を築けたこと、そして週1回の保護者会を開催することで保護者と目線合わせができたことも作用したと思われます。保護者との綿密な連絡は、保護者が子どもたちの最も大きな「環境」であるため、非常に重要な要素だと考えます。

自己選択・自己決定

参加者には一貫して自己決定を求めていきました。最初は自ら選び、決めることに不慣れで緊張感がありました。しかし、次第に参加者の中にi.Dareに所属していることで安心してしまい、実際に自己選択・自己決定をせずに流れにまかせるものができました。このような場合は重点的にケアに入るようにつとめ、自己選択・自己決定を促し、再度プログラムへのコミットメントを高めました。

オンラインだからこそ、週1回という、高い頻度で保護者会を開催することができました。結果的に、保護者の参加者への声掛けが変化し、保護者が参加者の意思決定を待てるようになっていきました。それが、i.Dare以外の時間にも、参加者にとって自己選択・自己決定できる環境がととのっていく要因となりました。

来年度以降に向けた改善点

キャラバンの頻度を3ヶ月に1回程度にすることがまずあげられます。キャラバンは内容としてかなり濃いので、参加者の発達・発育は大きな変化が起きますが、保護者にとっては参加者の急激な変化が毎月起こるのは心理的な負担が大きすぎます。5泊6日、3食全部自分たちでつくる環境では、参加者の活動は自律的行動へとめまぐるしく変化していきます。事業化をするにあたっては一年3～4回のキャラバンが適切に思います。

i.Dareは自己選択・自己決定・自己肯定などをはぐくむ場所で、ずっと所属をする場所ではありません。15歳までの間にどこかで自己決定ができなくなった、そもそも自己決定の機会がなかった、というような時に、一度立ち止まってi.Dareに来る、という利用の仕方がよいと考えます。

参加者・保護者の声

すごい貴重な体験ができました。一番よかったのは子供たちだけでキャラバンに行けたことです。素晴らしい経験ができました。

ミーティングでzoomで喋って仲よくなって、そしてみんなで集まって合宿できたのがとても良かったです。満足でした！ Gmailなどのシステムがちょっと複雑だったので、変えて欲しいです。

ミーティングの時に、顔を見せたくないときに、ビデオをオフしたり、マイクをミュートしたりが、ひとりひとりの判断に任されていて良かったです。

親子の会話が増え、夫婦の会話も増えました。以前は子どもへの対応について衝突することが多かったのですが、娘について話すことができるようになったのはすごい変化です。

i.Dareに参加することで、子供が以前より自立していくことに親も協力できてよかった。

保護者会が平日昼間の開催でなかなか参加するハードルが高かったですが、保護者会があったことで、いままでは自分の家庭だけ、、、という孤独感があったり、これでいいと思いつつも、確信がもてなかったのですが、たくさんの保護者とお話することができて、心に平和が訪れましたし、前向きになれました。

キャラバンに参加した後から、表情が明るくなり、2回目、3回目と帰ってくるたびに、やさしくなってきました。i.Dareに参加する前後で会った私の友人に「すごく柔らかくなったね、前からやさしかったけど、友達へのかかわり方がやさしくなった」と言われました。

自分たちで調べて目的地まで行ったりするのが、自信につながるようでとてもいいと思いました。ただ、キャラバンに参加しない子供にとってミーティングは、物足りないかもなと思いました。

子供の発達を待つ、という事の大事さがわかりました。どうしても先に先に進めてしまいがちで、子供もそれなりについてきてたので、大事な事を見失うところでした。昭和な教育を受けている私は、今の教育などに違和感を持ちつつ、引っ張られたり戻ったりの繰り返しです。他の子を見ると、個性的な子がとてもたくましく感じる中、我が子にはそれを認められず、苦しく思う日々も多々ありましたが、それも少しずつ薄らいでいき親子がそれぞれを認め合いながら先に進んで行く。という感じでやっとやれそうな気がします。

料理に関しては、自信がついたようです。

毎週ある保護者会はとても良かったです。ただ、スケジュールが合わずに参加できない方と会えなかったのは少し残念です。

i.Dareのプログラムは、自己選択・自己決定に基づいているので、自由参加だと、子どもが自分の遊びを優先して参加しないこともありました。そういう時に、どのように促したのかが知りたかった。

座談会や勉強会などで、いろいろな取り組みを知れてとてもよかったです。座談会にはリアルタイムで参加できませんでしたが、アーカイブの動画をみただけでも、日々にかけることがたくさんあり、子供への接し方も良い方向に変化したような気がします。

座談会や勉強会では自分ではたどり着けなかった色んな人の話がきけて、貴重な機会でした。ただ、頻度が高く、事前のビデオを見る時間などをこなすことが大変でした。オンラインで研修に参加する機会もこれまでほとんどなかったので、参加の仕方というか、何を話したらいいとか、最初はよくわからず戸惑いました。

日々の生活が優先されて、座談会や勉強会にわざわざ参加することに難しさを感じました。

週末の講座はなかなか学べない内容が満載でとても良かったです！これは、もっと色々な人が知っておくと良いですね。