

米国における子どもの参加のデザインに関する研究

太 町 智 (豊川市立平尾小学校)
中 野 真 志 (愛知教育大学生生活科教育講座)
(2007年10月31日受理)

A Study of Design of Children's Participation in the U.S.

Satoshi OHMACHI (Toyokawa Hirao Elementary School)
Shinji NAKANO (Department of Life Environment Studies, Aichi University of Education)

要約 日本の学校においては、子どもたちが地域社会に参加する取り組みは年々減少し、活動の規模も縮小している。そこには様々な問題が存在している。本小論は、デイビッド・ドリスケル (David Driskell) の参加の理論を中心に、米国の実践事例の検証を通して、日本の学校における地域社会への参加のプロセスをどのようにデザインすることが有効か検討した。

Keywords : 子どもの参加, 参加のデザイン, 地域社会

I はじめに

子どもたちが地域社会の問題に向かい合い、大人と一緒に考え、計画を立てて実行に移す。こうした取り組みは、発展途上国を中心に増加している。これは、若者の参加が急務である地域社会において、特に盛んに取り組まれてきた結果である。

一方、日本においては、地域社会の関係性が希薄になっていることもあり、地域社会と子どもたちの距離が離れているのが現実である。そのため、子どもを教育する場が、学校に限定されつつあることや、子どもたちの地域に対する関心や愛着が薄れていることが問題になっている。

地域社会と子どもたちの距離を近付けるための最も有効な手段は、学校が中心となって、子どもたちが地域社会に参加していくことである。しかし、そこには、様々な問題が介在し、総合的な学習の時間が導入される移行期において数多く行われてきた実践も、徐々にその数を減らしている。

今後、日本においてこうした実践を存続させ、かつ有意義なものにしていくためには、子どもたちの学習の場としてだけでなく、地域社会を改善する手段として、参加のプロセスをデザインしていくことが重要である。参加をデザインするとは、どのような人物あるいは団体が、いつ、どのような目的で、どのように関わるか、総合的に検討し、プロジェクトを構成することである。

本研究は、地域社会への参加のプロセスのデザインのあり方について、米国の実践を中心に、デイビッド・ドリスケル (David Driskell) の参加の理論から検討する。ドリスケルの理論は、学校教育に限定されるものではなく、地域の大人や行政関係者が若者を巻

き込む形で進められるプロジェクトにおいて適用されてきたものである。しかし、地域社会における参加の土壌が不十分な日本の取り組みに大いに示唆を与えるだろう。

II 参加の構成要素

ドリスケルは、参加のプロセスの構成要素について、図1のようにモデル化し、基本的な構成要素として以下の3つを示している¹⁾。

- ステークホルダー (stakeholders)
- コンテキスト
- 活動

本章では、これらの構成要素について分析する。

• ステークホルダー

子どもを育てるのは学校だけではない。近年、学校教育においても、ステークホルダーの視点に立って教育を考える必要がある。ステークホルダーとは、利害関係者を意味し、企業においては、株主、顧客や消費者、従業員等を包括する概念である。学校教育には、子どもや保護者、教員の他に、地域住民や地方行政等、多様な立場の人々が関与している。学校は、こうしたステークホルダーすべての共有財産という考え方が、日本においても広がりを見せている。

参加とは、本来包括的な活動である。地域社会への参加のプロジェクトは、ある特定の組織や人物のために行われるものではなく、ステークホルダー全体のために実行されなければならない。その点が、学校内に限定して行われる活動との決定的な違いである。

学校におけるステークホルダーとは、まず第一に子ども、そして、保護者、地域住民の他に、地域の施設

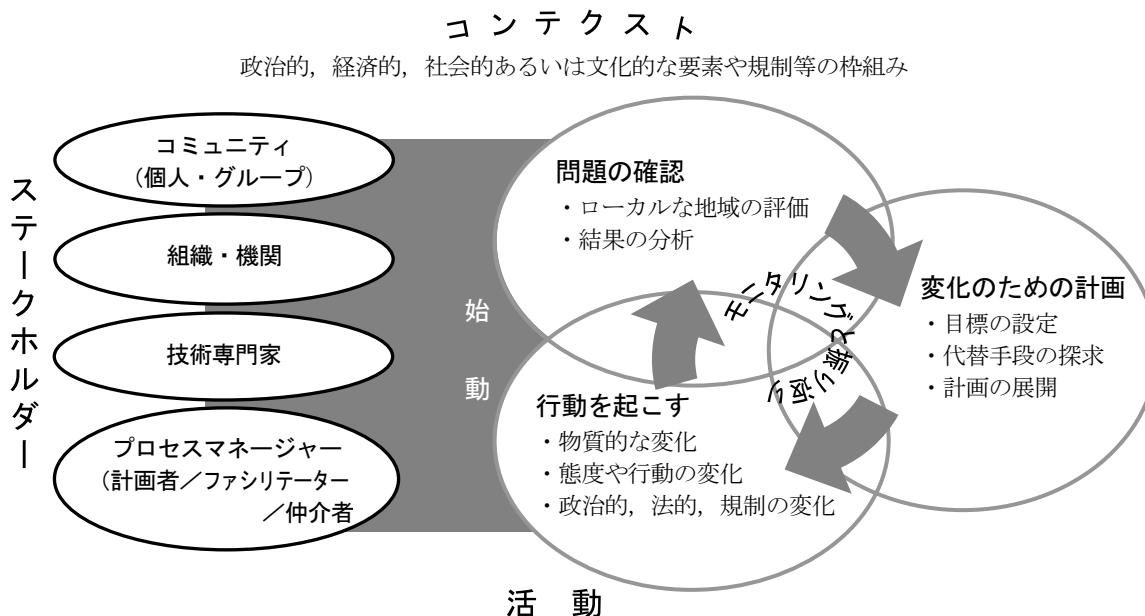


図1 参加のプロセスの基本的な構成要素

や商店, 行政関係者, ローカルなメディア (地元マスコミ) やボランティア団体などの様々な機関や団体が考えられる。これらのステークホルダーを有効に活用するためには, ステークホルダー・アセスメントが重要な役割をもつ。これは, 誰がプロジェクトによって影響を受けるのか, あるいは, 誰がプロジェクトに関心を持っているかといったことについての分析であると同時に, それぞれのステークホルダーがもつアイデアや資金などの可能性についての評価である。

• コンテキスト

プロジェクトのデザインにあたっては, 少なからず, 政治的, 経済的, 社会的, あるいは文化的な要素の影響を受ける。これらのコンテキストは, 「潜在的な障害や規制であると同時に, 潜在的な機会を創り出す」²⁾ものである。取り組むプロジェクトによって, 様々な国家的, あるいは地域特有の法や規則が関わってくる。しかし, これらに適応しながらプロジェクトを計画し, 実行することは社会的なルールであり, 子どもたちにとっては, 地域社会への参加を通して, このような社会的なルールを学習することが重要である。どんなに効果的なプロジェクトであっても, コンテキストから逸脱した取り組みであっては価値をもたない。

そのため, プロジェクトに影響を与える可能性をもつ, あるいは, 変化を引き起こすコンテキストについて理解し, 応じることは, プロジェクトの成功のための大前提である。

• 活動

ドリスケルは, プロジェクトの基本的な段階の概略について, 以下のように説明している。

(1) 始動

これは, プロジェクトのスタートに関わるすべての課題や活動を含んでいる。プロジェクトの活動によっては, 進行中であっても, これらの最初の活動に立ち戻る必要があるかもしれない。例えば, 最初想定していなかったステークホルダーが現れたときに, プロジェクトのチームに新しいメンバーを加える必要が出てきたときなどである。

(2) 問題の確認

ほとんどのプロジェクトが, 実際に誰かが現状を変えることを必要としたり, それを願ったりしたときにスタートする。この最初の動機は, 関係しているコミュニティのメンバーや, コミュニティに基づいた組織, 親, 教師, 地方自治体, あるいは国際的な救援団体など, 様々な情報源によってもたらされる。若者は, プロジェクトの扇動者であるか, そうでなくても, 少なくともその問題の評価に関わり, 行動方針を決定することが理想的である。この段階では, 次の2つのタイプの活動が想定される。

• ローカルな地域の評価

この活動は, 若者を環境の評価のプロセスに関わらせるだけでなく, ローカルな地域についてのデータの収集を含むかもしれない。その際, 技術専門家は, アクセスしやすい言語やフォーマットで, 若者に情報を提供することで, このプロセスに技能や見地で貢献することができる。

• 結果の分析

情報収集と評価のプロセスを通して, 参加者は, 彼らのローカルな地域の問題点や機会についてのより強い感覚や, より大きなコミュニティについての様々な見解の正しい認識を発達させる。その結果, 彼らは,

解決したいと考えている課題や問題についての共通の理解を醸成させながら、繰り返し現れるテーマ、意味のあるパターン、あるいは隠された問題を探し始める。

(3) 変化のための計画

この段階では、参加者は、主たる問題に取り組むための計画を立てる。

・目標の設定

参加者は、確認された課題に応じて設定された目的に合意したり、問題を設定したりする。

・代替案の検討

参加者は、それぞれのアプローチの長所と短所を考慮に入れて、提示された目的を達成するための代替の方策を考え、最も効果的だと考える一つの方策を決定する。

・計画立案

参加者は、自分たちのワークのプロセスと結果を概説し、合意された活動の方策と順序を示し、戦略的な実行計画を作り出す。

(4) 行動を起こす

参加者や他の組織、行政機関あるいは個人は、計画を実行に移すために、一連の活動に着手する。活動は、態度や行動の変化を促進することで、もしくは、政治的、法的、あるいは規制の改善に着手することで、ローカルな地域環境の変化を生み出すように方向付けられるかもしれない。

(5) モニタリングと振り返り

参加によるコミュニティの開発は、コミュニティの活動、変化、再生の長期的なプロセスである。この進行中のプロセスの2つの本質的な構成要素は、その結果や重要な要所の両方での、計画の実施やその達成のモニタリングと、プロセス自体に対する振り返りである。これらの活動により、プロジェクトは適切で効果的に保たれる。さらに、それらは、参加者が成功の程度を熟慮したり、成功の障壁を確認したりすることを可能にする。これは、コミュニティの問題に取り組むための付加的なプロジェクトや活動を定義したり、プロジェクトの目的を再考したり、あるいは、用いられている主要な方略を見直したりすることにつながる可能性がある。³⁾

一般的に、参加の活動は、問題を確認することから始まり、問題を改善するための計画立案、そして行動へと進む。しかし、これらの段階は、常に整然と進行するわけではない。プロジェクトの進行にともない、新たな情報や障害、そして機会が明らかになる。その場合、以前の仮定やプロジェクトの方向を再評価していくことが、本当の参加的、内省的、応答的なプロセスである。このことは、プロジェクトの過程で計画を変更するだけでなく、前の活動に逆戻りする可能性を意味している。

Ⅲ プロセスをデザインする

以上のことを踏まえ、どのように参加のプロセスをデザインするのか。参加のプロセスをデザインするには、全体の活動の流れを想定しておくことが重要である。当然のことながら、プロジェクトの最初から、活動をすべて計画することは不可能であり、また、そうすることは望ましくない。しかし、それぞれの段階でどのようなものが必要となるか、必要最低限の情報を整理しておくことが、後のプロセスのデザインに大いに役立つ。

既に述べたように、参加をデザインするとは、どのような人物あるいは団体が、いつ、どのような目的で、どのように関わるか、総合的に検討し、プロジェクトを構成することである。ドリスケルは、図2のようなワークシートを用いる手法を提案している⁴⁾。このワークシートは、横方向がプロジェクトの基本的な段階を、縦方向が、その段階の目的(What)、関わるべき人(Who)、関わる方法(How)、関わる時期(When)を示しており、プロジェクトが進行していく過程の中で、段階ごとに必要なものが整理できるようになっている。

ただし、多くの場合、様々な活動が同時に進行していたり、複雑に関連していたりするため、一つのワークシートをすべての情報に集約させることは不可能である。それぞれの活動に対して個別のワークシートを作成していくことも視野に入れて実践する必要がある。

ワークシートで集まった情報を時系列にまとめたものが、図3に例示したフローチャートである⁵⁾。このフローチャートは、プロジェクトの中の活動同士の関係性やおおよその期間について、簡略化して図示したものである。ドリスケルは、このようなフローチャートを開発するための簡潔な手順を、以下のように具体的に説明している。

(1) グリッドを引く

鉛筆で薄い縦線や横線のグリッドを引き、図の基本的な枠組みを作る。

(2) スケジュールを確立する

グリッドの底辺に沿って、プロジェクトのスケジュールを表す線を引く。スケジュール上に、それぞれのプロジェクトの段階におけるおおよその始まりや終わりの日を示す。

(3) プロセスの進路を明確にする

異なるタイプの活動や課題を区別するために、紙の残りの部分をプロセスの進路などの項目で水平に分割する。これらの項目は、例えば、参加活動であったり、作戦会議であったり、あるいは、より大きなコミュニティで行われる、プロジェクトに関係するイベントであるかもしれない。または、重要な制作物や成果を強調することもあり得る。

	始動	問題の確認	変化の計画	行動を起こす	モニタリングと振り返り
What? <ul style="list-style-type: none"> その段階における目的 その段階で生み出されるもの, あるいは達成されるもの 					
Who? <ul style="list-style-type: none"> その段階に関わるべきグループや個人 					
How? <ul style="list-style-type: none"> 目的を達成するための方法 必要なスタッフや素材, 資金, その他のリソース 					
When? <ul style="list-style-type: none"> その段階の期間 					

図2 プロセスデザインワークシートの例

(4) 活動の順序を明らかにする

スケジュールに関して、活動や成果の順序を明らかにするために、シンプルなイラストやテキストボックスを使用し、どこで活動が同時に起こったり、オーバーラップしたりするかを示す。いくつかのグループ単位で活動する場合、異なった種類の活動を表現する紙を、動かすことができるように軽くテープで留めておく。グループや活動ごとに、異なった形、あるいは異なった色であることが理想的である。

(5) 関係性を示す

活動の間に関係性を、線や矢印を引いて明らかにする。例えば、ある活動が他の活動を導く場合や、情報が活動の間で共有される場合などがある。

(6) 手直し・調整する

プロセスのフローチャートが具体化していく中で、いくつかの問題点が明らかになるだろう。例えば、多くの活動が同時に行われる段階に十分な時間が割り当てられない、あるいは、別の課題や活動を加えることが必要になるといった問題である。これらの問題を解決するために、細かな手直し・調整が必要となる。

(7) 共有する

最終的なフローチャートが同意されたら、容易に他の人と共有できるように、小さな紙などに写す。これは、他の人にプロジェクトのプロセスや活動をコミュニケーションする効果的なツールになる。フローチャートは、組織的なツールとして使い、プロジェクトを行う地域に目立つように掲示する。プロジェクトが進行している時に、自分がプロセスのどこにいるか分かりやすく示すためにフローチャートを使用する。変更点についてはその場で反映させることで、常に最新のものにしておく。⁶⁾

フローチャートを発達させる際に、プロジェクトをコーディネートするチームの参加を促進するためには、壁やボードにテープで留めた大きなシートを使用する。このように単純化された図は、チームのメンバー、参加者、地域住民に、参加の計画のプロセスを説明するために使用することで、プロジェクトの目的や方法、スケジュールなどについて、参加者全員が共通理解することができる。

また、このフローチャートは、プロジェクトの活動やスケジュールをコミュニケーションする容易な方法というだけでなく、プロジェクトを計画する有用なツールとなる。プロジェクト全体の見通しをもつ上でも大きな役割を果たすだろう。

IV 米国の事例検証から

米国では、1990年代初頭から、ボランティア体験、福祉体験、インターンシップ体験などの社会体験を学校の教育活動の一環として行う「コミュニティ・サービス」が盛んになってきた。多種多様なボランティア団体が設立され、学校や地域との結び付きを強めてきた。その中でも、Youth Service America (YSA) が展開している、Global Youth Service Day (GYSD) の事例を紹介したい⁷⁾。

YSAは、1986年、アメリカ合衆国で始められた、全国の青少年ボランティア活動関係団体をネットワークする組織である。各地で成功したグローバルなサービスの事例のモデルを適応させることで、世界同時に開催されるGYSDを設定した。2000年にスタートしたこの取り組みは、毎年4月に開催されている。

GYSDは、世界中で何百万もの青年が参加する世界

最大のサービスのイベントであり、さらに広がりを見せている。この最大の目的は、以下の3つである。

- サービスを通して、地域社会のニーズを確認したり、解決したりするために必要な若者を**動員する**。
- 若者の、生涯に渡るサービスや市民的な取り組みを**支援する**。
- 地域社会のリーダーとしての若者の年間を通じた貢献について、一般人、メディアおよび政策決定者を**教育する**。⁸⁾

多くのスポンサー企業がパートナーとして参加しているのも特徴であり、米国の大企業数社も様々な形で関わっている。

こうした取り組みが進められてきた背景には、米国で盛んになっているサービス・ラーニング (Service-Learning) の影響がある。サービス・ラーニングとは、米国で実施されている学校を介して行われる地域社会でのサービス活動であり、教室でのアカデミックな学習と、地域社会でのサービスとを有機的に結び付けることを目的とした取り組みである。サービス・ラーニングの一環として取り組まれているGYSDの活動も存在する⁹⁾。

2007年のGYSDで多く取り組まれたテーマは表の通りである¹⁰⁾。報告されている428件のテーマの中で、最も多かったのが「子どもと若者」に関するものであった。数多く取り組まれたテーマのほとんどが、地域社会と密接に結び付くものであった。一連のプロジェクトに、75,781人ものボランティアが参加し、その93%が若者であった。そして、30万ドル近くの資金が、スポンサーによって提供された。スタッフの募集、プロジェクトの内容などは、ホームページにデータベースとして管理されており、どの州のプロジェクトについても、誰でも簡単にアクセスすることができる。

表 多く取り組まれたテーマ (上位10位)

順位	テーマ
1	子どもと若者
2	地域社会の発達
3	環境・リサイクル
4	公園・レクリエーション・スポーツ
5	若者の声
6	健康・フィットネス・栄養
7	市民活動・弁護・政治
8	芸術・文化
9	高齢者へのサービス
10	飢餓

また、GYSDのマニュアルには、付録として、図3の参加のフローチャートが紹介されており、プロジェクトのデザインの際に活用できるようになっている。

多くのスタッフと潤沢な資金によって、GYSDは盛大に実施された。しかし、見えにくい点や課題がいくつか存在する。

報告では、プロジェクトのどの段階で、若者が意思決定に参加したか明らかになっている。「プロジェクトのデザイン」では76%、「プロジェクトの評価」では66%、「プロジェクトの選択」では63%の若者が意思決定に参加した¹¹⁾。多くのプロジェクトで、若者が意思決定に参加しているものの、若者の意向が尊重されていない事例が少なからず存在している。どの段階においても、若者が社会的な動員としてだけでなく、意思決定に関われるようにしていく必要があるだろう。

また、豊富なボランティアスタッフをどのように組織し、プロジェクトに取り組んだか、報告では明らかにはなっていない。プロジェクトの中で、彼らには様々な役割が求められる。ドリスケルは、プロジェクトに参加するスタッフが果たすべき役割について、以下の項目を挙げている。

ファシリテーター

- すべての参加者が関わっていること、あるいは評価されていることを確実にする。
- 高い活力を維持する。
- 快適で創造的な雰囲気を作り出す。
- 頻繁に、一貫して、結束や強い仕事上の関係を構築するために、グループの過程を調整する。
- 状況が鈍化したときに、新しいアイデアを注入する。
- グループ・プロセスや意思決定がグループ内で出現することを可能にする。
- グループの意見や一致点が適切に記録されることを確実にする。

訓練者

- チームのメンバー全員が、プロジェクトのアプローチや、方法の中で、適切に訓練されることを確実にする。
- 公式、あるいは非公式の学習の機会と参加のプロセスの中に組み入れる。
- コミュニティに基づいたプロジェクトの立案に導くためのローカルなコミュニティの潜在能力の発達を助ける。

仲介者

- すべての仲間が自分の見解や意見を表明する機会を確実にする。
- 創造的な問題解決のために、非断定的な雰囲気を作り出す。
- 集中した議論を通して、不一致を克服するのを助

ける。

- 葛藤や矛盾を解決するのに必要なときに介入する。
- 合意部分や、コンセンサスを確立した部分を確認する。
- 問題解決を助けるための中立の第三者の役割をする。

解釈者と情報提供者

- コミュニケーションの経路を広げる。
- 全員に理解された方法で、複雑なアイデアや専門的なデータについて説明するのを助ける。
- コミュニティと外部のリソースとの間の橋渡しを行う。

ネットワークカー

- プロジェクトやプロセスのための広域的なコミュニティの支援を構築する。
- プロセスに潜在的な支持者を巻き込む。
- コミュニティの変化のための長期的で戦略的な提携を作り出す。

プロジェクト管理者

- プロジェクトのリソースを管理したり、対応する期限を確認したりする。
- 系統的で包括的な問い合わせのプロセスや、詳細で構造化されたドキュメンテーションのプロセスを確実にする。
- プロジェクトの結果や進行を、外部の資金拠出の行政機関に伝達する。

活動家

- プロジェクトのプロセスおよび結果がコミュニティに利益を与えることを確実にする。
- プロジェクトの調査結果に基づいて行動したり、肯定的な変化を進めたりするために、コミュニティのメンバーと協働する。
- プロジェクトのプロセスおよび結果の所有権の責任がコミュニティにあることを確実にする。

内省的な実践家

- プロジェクトの要所での批判的な見直しや評価のプロセスに従事する。
- グループメンバーの間の建設的な批判や対話を促進する。
- グループのメンバーやコミュニティからの批判的な意見に建設的に応じる。
- コミュニティに基礎を置いた参加的な立案のプロセスを絶えず洗練し改善することに尽くす。¹²⁾

大きなプロジェクトは、実に多くのスタッフに支えられている。誰がどのような役割を果たすか、それぞれ個人の特性から判断し、チームとして組織化していくことが有効であろう。

V おわりに

ここまで、米国の事例を含め、様々な手法や役割を提示してきたが、日本の学校において、教師だけで全ての役割を担うことはできない。ドリスケルは、始動する前に、プロジェクトをコーディネートするチームを結成することを提案している。このチームのメンバーはステークホルダーに依存するわけだが、コミュニティの子どもや若者の代表者、コミュニティの大人の代表者、プロジェクトの実行にかかわる現場スタッフの他に、地方自治体の代表者なども必要に応じて含まれるべきだろう。チームでミーティングを開き、計画を進めていくことで、様々な問題に早く気づき、対応することができる。

行政側への期待も大きい。諸外国では、教員以外のプロジェクトスタッフを育成する取り組みが行われている。日本においても、大学生などのボランティアをトレーニングしたり、活用したりできる体制づくりを進めていくことが肝要である。

学校には、透明性を保証することが求められている。参加のプロセスにおいて、ステークホルダーと共にプロジェクトを検討することは不可欠である。しかし、一方で、こうした「外部の人」が教育現場に入ってくることへの抵抗が、多くの学校にある。参加的活動の意義や目的が正しく理解されず、外からの声に振り回されるといった現場の危機感は拭い去れないのである。こうした問題を解消するのは、何と言っても学校の情報公開と、外部に対して「目に見える成果」を挙げることである。学校がそのプロジェクトで目指すことは何か、どのような協力が必要か、情報を発信し、さらに、実際に地域社会を変革していくことで、理解は確実に得られるはずである。

現在、公立学校には学校運営協議会がおかれ、地域社会の意思を学校運営に反映させることが取り込まれている。どんなメンバーが、どんな役割を果たすか、注目していく必要があるだろう。

注

- 1) David Driskell, *Creating Better Cities with Children and Youth.*, UK: Earthscan Publications, 2002, p. 66
- 2) *Ibid.*, p. 67
- 3) *Ibid.*, pp. 67-69 (筆者による要約)
- 4) *Ibid.*, pp. 70-71
- 5) *Ibid.*, pp. 74-75
- 6) *Ibid.*, pp. 72-73 (筆者による要約)
- 7) 詳細についてはYSAホームページ(<http://ysa.org/>)を参照されたい。なお、GYSDについては、国家に限定されたサービスを含めた場合に、National

- & Global Youth Service Day (N & GYSD) と呼ばれるが、本小論ではGYSDに統一して表記した。
- 8) Youth Service America, Inc., *National & Global Youth Service Day Planning Tool Kit.*, 2007, p. 4
 - 9) YSAのホームページでは、“Service-Learning Curriculum Guide”をダウンロードすることができる。
 - 10) 2007年のGYSDの結果については、“National & Global Youth Service Day Final Report 2007”から引用した。なお、このレポートは、YSAのホームページからダウンロードできる。
 - 11) Youth Service America, Inc., *National & Global Youth Service Day Final Report 2007*, p. 56
 - 12) David Driskell, *op. cit.*, p. 83

〔付記〕

本小論は、日本生活科・総合的学習教育学会第16回全国大会千葉大会（平成19年）における自由研究発表を加筆修正し、論文としてまとめたものである。

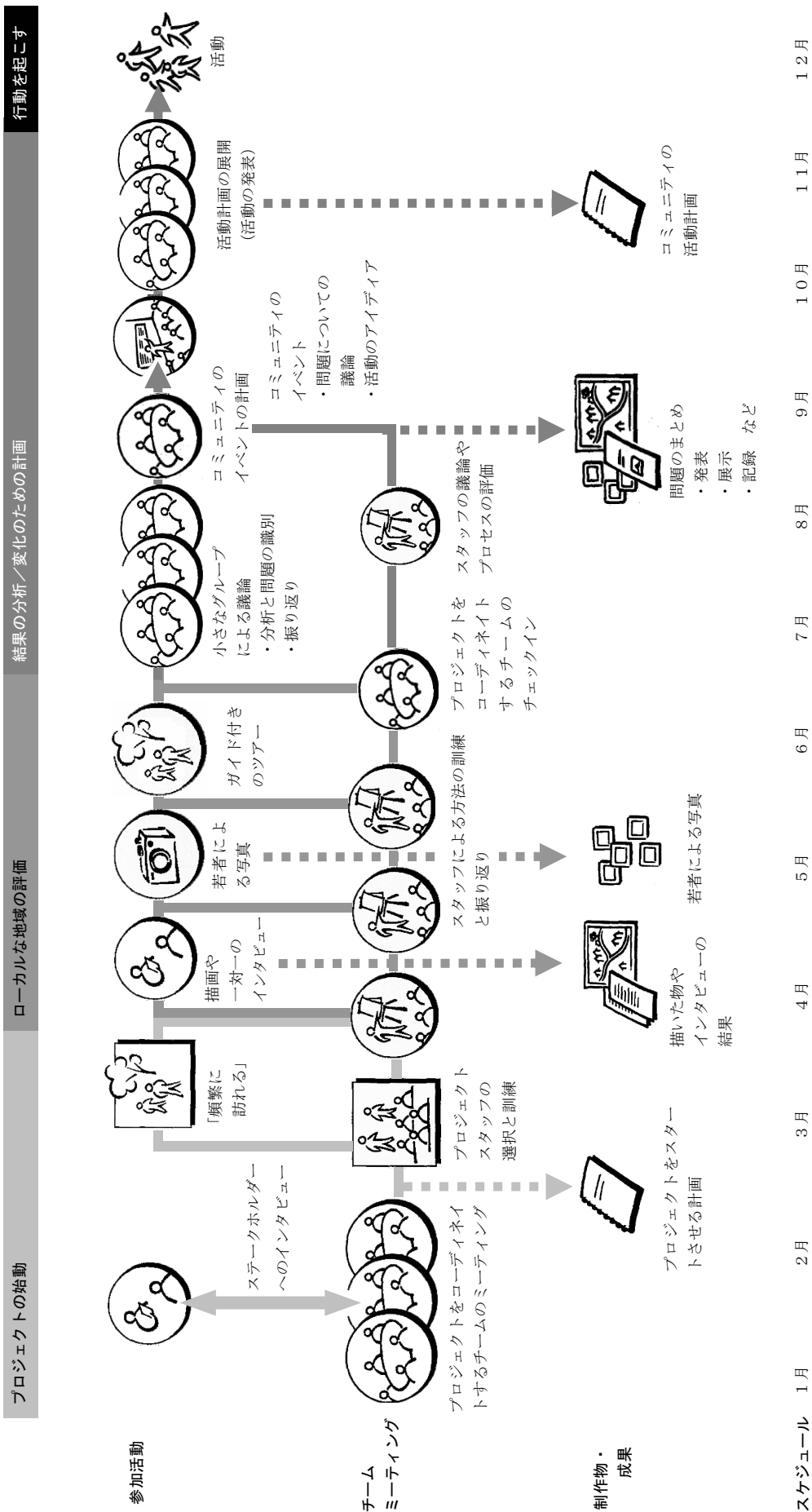


図3 1年間のコミュニティ開発の活動プランの例