

社会教育実習Ⅰ 実践事例研究 2021

－ 支援・交流アクティビティのアイデア創出とイベント「ミステリーツアー」－

水野 貴宏

I はじめに

2020年4月1日より社会教育主事講習および社会教育主事課程が改善され、かつ*「社会教育士」の称号が付与されることとなった。科目については、社会教育実習Ⅰが必須となったことで、科目の重要性、社会教育士に期待される役割も、多様な社会活動分野へと広がり大きくなった。

ここで掲載するのは、2019～2021年の愛知教育大学（以下「愛教大」という）の社会教育実習Ⅰとして、豊田市青少年センター（非宿泊型青年の家：以下「青少年センター」という）と豊田市若林交流館（公民館：以下「交流館」という）が実施したコラボレーションの事例である。会場である交流館は、愛教大から公共交通機関を使用して約1時間で来所できる立地条件の良い場所である。2019年からの3年間で4回実践し、学生の新しいアイデアを活かして子どもと学生を繋げる実習を展開した。

II 実習の目標とイベントの実現の両立

この実習Ⅰの目的は、社会教育施設の仕事を知ることにある。社会教育施設の職員の仕事は、施設管理や貸し出し施設の利用・場の提供だけでなく、地域住民が学び合う総合学習や地域課題に取り組む講座など社会教育としての事業も行う。それゆえに、その事業の企画に学生の創造性を組み込むことにした。それには、学生一人ひとりのアイデアの引き出しとチーム内でのコミュニケーションや協力が必要となる。そして一つの企画をチームで作成し、参加者に対して支援のあり方や交流の大切さ、そして一方でリスク回避を考えていく。これは指導者の視点を作っていく上で大事なプロセスである。その結果、経験学習により本人の技能・力量が高まっていくことになる。

しかし、ここには大きな課題がある。それは、①参加者である小学生（以下、「子ども」という）から「大学生と遊びたい、楽しみたい」という動機が引き出せるか、②実施する中で子どもやその保護者が楽しいと感じて満足してもらえるか、③学生のアイデアで事業が実現できるかの点である。「効果のある事業を実施する」のは当然だが、「まだ決まってもいないことにどう魅力付けして人を集めるか」という課題である。人は集めても子どもが喜ばなければ、施設のイメージダウンにもなりかねない。そこで、交流館の職員と事業のあり方・方向性を十分に話し合い、その地域の特性や住民にあった内容・広報表現や今までの事業に組み込んだ形にできるかを検討する場を持つこととなった。当初、2019年度の交流館の事業の中に、子ども向けの「夏休みわくわくチャレンジ」というシリーズイベントで10講座が企画されていた。交流館に登録し利用する自主グループを講師として、囲碁・将棋・楽器・和太鼓・手話・空手などさまざまな講座が用意されていたが、そこで「先生の卵」である愛教大の学生が企画して楽しむイベントを組み込むこととなった。交流館長をはじめ、職員のご理解・ご協力があったからこそ実現に至ったと実感している。そして、交流館職員が行う事、青少年センター職員が行う事、愛教大教員が行う事、学生が行うことを整理した。

主催者は3者ある。イベント会場としての「交流館」、大学の授業に社会教育の現場を提供し

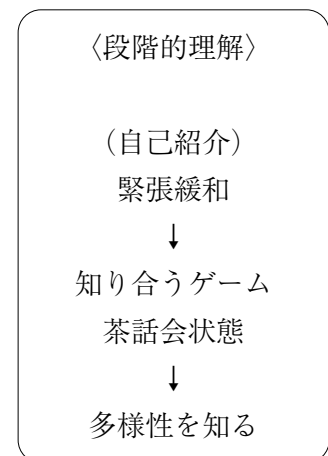
学生を受け入れる「青少年センター」、そして大学の授業実施者である「愛教大（教員）」である。事業の参加者としては、授業の履修者である「学生」とイベント参加者である「子ども」の2者である。そこで、複数の主催者が話し合い、次のように役割分担を決めた。交流館は、チラシづくり・地域への住民広報・募集・受付・子どもと保護者への説明・グループ分け・施設保険の適用を実施する。青少年センターは、学生の出欠・事務連絡・活動記録・施設間調整・学生の移動の配慮・資料作り・材料購入調達・物品費用負担・事業保険の加入を実施する。愛教大の教員は、イベント企画・運営・授業実施・教材作成提供・学生指導評価・大学保険の適用事務を実施する。

このように大きく分担し、実施については交流館・青少年センター・愛教大教員との調整・確認を綿密に行った。その中のひとつとして、イベントの開催時間の持ち方があった。交流館から過去の事業経験をもとに「夏休みのイベントとしては、1日とすると子どもを預けやすい」という話があった。また、「親は、カレーライス（昼食）の無料提供を入れた方が喜ぶ」と聞いたので、1日昼食付の参加費無料となった。カレーの内容は学生の企画であり、食材調達や分量調査、そして子どもとの調理方法の指導並びに調理は学生が行った。食材・食器などの購入費用は、青少年センターが負担し、食品を扱う衛生上の指導や調理工程の助言や、食品提供におけるアレルギー表示は教員が行った。そして、チラシのイベント名「ミステリーツアー」と「学ぶ？つくる？あそぶ？食べる？」といったキャッチコピーは、交流館と青少年センター職員が話し合い決定した。

さて、こうしたイベント「ミステリーツアー」が、学生の企画によって成立していった過程・手法を次に記述する。

Ⅲ チームの形成

社会教育実習Ⅰを履修する学生の間には、知人や友達が少しいるかもしれないが、殆どは知らない初対面の仲である。そういった「群衆」から「集団・チーム」として機能するには、段階的理解のステップを踏み、「互いを理解しよう」とする気持ちに一人ひとり近づけていく必要がある。それには、最初に「緊張緩和（アイスブレイク）」並びに「知り合うゲーム」を十分に丁寧に行うことが大切である。これは、その次に行うアイデア創出、チームミーティング・行動に重要不可欠である。これを簡略化したり慌てて実施したりすると、アイデア出しが滞ったり、或いは安易な決断となり熟考した企画となっていないことが多い。コミュニケーション不足からくる悪影響を生む。よって、最初の自己紹介、アイスブレイクはしっかりと行う。教員対学生全員といった「1対多」のゲームから始まり、学生対学生の「1対1」のゲーム、そしてチーム内での学生同士の緊張緩和・抑制排除・信頼・交流となっていくのが理想の流れである。初対面の時、人は相手のことをよく知らない状態であり、「不安」と「緊張」を抱いている。その中で互いの気持ちを近づけていくには、ある一つのテーマを与えて発言・発表し、他者の意見や感想を聞くことが大切である。自己紹介をするにあたって、単純な「テーマ」や簡単な「問い」をもつことが、他人の気持ちや思いを知るきっかけとなる。そして「知り合う」段階に移っていく。「テーマ」や「問い」は少し複雑になり、簡単だけれども奥の深い意見が聞ける状態となり、より気持ちや心が互いに近づいていく。もうこの時になれば、「わいわい」と賑やかな状態であり、皆が自分のことを話したくて仕方なくなっている。これを私は「茶話会（さわかい）状態」と呼んでいる。その後、メンバーと



の話し合いに必要な「多様性」を知る機会に入り、アイデア創出の段階を迎える。

〈1：チームメンバーを知る〉（所要10分）

我々のチームにはどんな人がいるのかを、まず知ることが大切である。それには、方法として「自己紹介」「他己紹介」などがあるが、ここでは、ただ言葉でいうのではなく、紙などに書いて示して他のメンバーの目に焼き付けていく「見える化」の方法がよい。各人にマジック1本・A3用紙1枚があれば、「記憶の定着化」を図れるのである。紹介項目は①名前②生まれたところ③最近の近況の3つとして、ひとつずつ書いて発表することを繰り返して行った。①では、名前を書いたあと、どうしてその名がつけられたのか、自分の知りうる限りで、話せる限り



でいいので発表してもらった。これが意外と周囲の驚きを生む。名前はわかるが、その由来までは知らないケースが多いのだ。②では、生まれた(住んでいる)ところの紹介だ。特徴を広い地域を言ってもよいし、村や集落といった狭い土地柄を紹介してもよい。「どんなところなのか」知っている特徴を付け加える。普段聞きなれた地域でも、知らなかった面を知る機会ともなる。③では、身近な日常での近況報告だが、言いやすいように「最近失敗してしまったこと等」をテーマとすることで、メンバー全員の発表の場が和やかになる。人は自慢話よりも失敗話の方が、親近感が湧くようである。

〈2：アイスブレイク（緊張緩和）〉（所要10分）

さて、自己紹介が終わった後は、緊張緩和のゲーム「アイスブレイク」を行うとよい。アイスブレイクは、全体で集合するゲームやグループで実施するゲームなどさまざまあるが、簡単に体を動かすゲームがよい。指導者の真似をするゲームから始まり、同じ要素（誕生月・血液など）で集まるゲーム、ある事柄（例えば身長）をノンバーバル（無言）で確認し合い並ぶゲームなど、自ら動くことで参加者の肩の力はほぐれていく。二つから三つぐらいのゲームを設けると全体の雰囲気緩和していく。上部の写真は、風船とうちわを使った「バルントス」というゲームである。風船をうちわであおいだり叩いたりして、チームでトスの回数をカウントする。単調な動作だけに、皆は集中し盛り上がった。高齢者介護施設でもよく使われるゲームである。今回は、コロナ感染防止対策としてうちわを使用して行った。

〈3：知り合う（本音を話す・聞く）〉（所要10分）

次に行うのは、本音を話し合って知り合っていく過程である。「テーマ」を決めて人の現状や経験・考え方を話していく。右の写真は、自然体験活動の研修で経験した「茶話会」という手法を使用した時の模様である。誰かがサイコロを振り、その目の番号で設定された「テーマ」で話し合うのである。そこには「あなたが大学生になってよかったこと」など身近な事柄が書かれてある。また、サイコロの目の「六」の欄には、「キャラメルタイム（おやつを食べて話す時間）」として設定し、自由に話してよい項目も用意している。ここで注意するのは、始める前に必ず伝えておくルールがあることである。それは、サイコロは誰から振っても良いこと。サイコロを振った人が話の口火を切ること。そして、無理にたくさん話すことはなく、話せ



る範囲でいいことを最初に説明することである。話せる範囲でいいということで、話すハードルはより下がる。人は話を聞いてもらいたいのである。「茶話会」といった柔らかいタイトルをつけ、参加者に応じて話の「テーマ」の内容を決め、サイコロの目の数だけ用意して、サイコロを振りながら深く知り合っていく。この本音を話し聞く機会は、人を知る大きなステップとなり、より学生同士の親近感は深まった。

〈4：多様性を知る〉（所要 30分）

この段階的理解の最後は、意見尊重の姿勢を形成することにある。「十人十色」という言葉はよく使われるが、言葉だけ知っていて、どういう意味なのかしっかり理解できず過ぎていないだろうか。この段階では、他のメンバーは自分と感じ方・考え方が違うことを実感し、メンバーへの理解を深めていくことができる。自己紹介の時と同様に紙等を使い、「テーマ」や「問い」に答えていき、記入後にみんなに見せて話していく。視覚に印象付けることが大切だ。「テーマ」の例としては、日常よく使っている言葉などを選ぶと話が進む。例えば、①「おじさん」とは何歳から？ それはどうして？ ②「ちょっと遅れます」のちょっととはどれくらい遅れる？ それはどうして？ ③「些細な幸せ」と思えるのは、どんな時？どんなこと？ それはどうして？ ①②③に共通する理由は、曖昧でもよいことを伝えておく。曖昧でよいことで気が楽になるのである。こうすることで、柔らかい雰囲気の中で、人の感じ方の違いがしっかりとわかってくる。そして、チームで話し合った後は、全体でも話し合った意見のお披露目をして、みんなで言葉の感じ方・捉え方の違いを認識し合っておく。こうしてチームの基礎をつくり、アイデア創出へと進める。

IV アイデア創出「合成型」による具現化

学生は頭が柔らかい。いろいろなアイデアを引き出すことができる。しかし、その引出し方には少し工夫がいる。工夫しないとアイデアが散って整理できないか、全く行き詰まった状態になり出てこなくなることがある。「何ができるか考えてみましょう」といっても考えることに慣れていないとすぐには出てこず、大抵はチームの中の一人の意見で決まってしまう、「まあこんなものでいいか」といった安易な妥協の案で終わってしまう。これは学生のみならず、職場での課題解決のミーティングでも多く見かける光景である。これを避けるための方法として「ブレインストーミング」「希望点列挙法・欠点列挙法」「KJ法」「マンダラート」「ブレインライティング」「シックスハット法」「アイデアしりとり」「発想トリガー法」などいろいろ考案されているが、この実習では、アイデア創出の方法として「合成型」を使用した。それは、イベントのキャッチコピー「学ぶ？つくる？あそぶ？食べる？」が設定されていて連想しやすいからである。

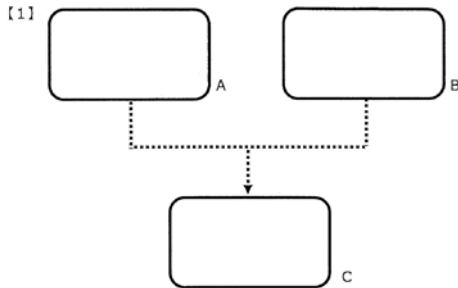
アイデアを引出し、企画として実施するまでの全体的な流れとしては、「イベント概要の説明から始まり、アイデア創出の絞り込み・練り込みを行い、メンバーの合意形成を図って、企画書を作成していく。そして、全体調整や各班のプレゼンを行って、準備し企画を実施する」といった運びである。

【合成型】

このアイデア創出（合成型）は、二つの事柄から新しいアイデアを導くもので、単純直観的な方法である。以下に進め方を示す。

〈1 個人で下記の図の用紙にアイデアを出す〉（所要 15 分）

アイデア創出（合成型）



まず、Bのマスには、みんなで共通する単純な言葉〇〇〇を書く。今回は『学ぶ・あそぶ・つくる・食べる』がキャッチコピーなので、そのうちのひとつを各自が選んで書く。

次にAのマスに、「少し自分の得意なこと」「自分の好きなこと」「面白いと思うこと」のどれかを思いつままま書く。

最後にCのマスにAとBを合わせた結果、直観的に思い浮かぶアイデアを書く。

このようにして、上記の図はいくつも用意して、一つだけでなく多くのアイデアを書けるようにしておく。実際には、A3用紙に4つの同じ図を書いたものを学生に渡して実施した。ここでは、曖昧な表現でもよく、細かい内容であってもなくてもよいのである。とにかく直観的に多く書くことが大切である。

〈2 話し合いのルール設定〉（所要 5 分）

さて、これからグループ内での話し合いに入っていくのだが、ここで円滑な話し合いのための注意点を学生に説明しておく。グループの中では、意見の強い人、弱い人、声の大きい人、小さい人がいる。そうした中では、意見の強く大きな声の人の意見が、一方的な結論に導いてしまうケースが多々ある。そうならないように、また、話し合いが滞り進展しない状態にならないようにルールを設定する。学生同士は、互いに知り合ってまだ間もなく、ちょっとした言葉の行き違いから誤解を招きやすい状態にある。そこで、話し合いを円滑に展開し、コンセンサス（合意形成）を取りやすくするために、次の単純なルールを決めるのである。（必ずこれらをできなくても、意識することが大切である。）

①「いいね」／人の言った意見に対して共感したり、納得したりした場合「いいね」といってみる。人の意見に同調するリアクションである。いくらいい意見だと思っても発言権が回ってくるまで黙っているのは、自分の意志が伝わらない。伝える簡単なフレーズ「いいね」を使って、話している相手に自分の共感した姿勢を即座に伝えることが大事である。

②「わからないことはきく」／人の意見を聞いていてわからないことがあったら、すぐに聞き直し、説明の追加をお願いして理解を深めておくことが必要である。わからないままでその場を過ぎない。知ったかぶりや思い込みをできるだけ防ぎ、誤解やすれ違いを防ぐのには、やはり聞く行為は必要である。気軽に聞いてみるのが話を深める。

③「どこかに」／①と反対な状態であり、自分の意見とは違っている場合の考え方を示す。人間は自分とは違う意見は、反対だと結論づけてしまう傾向がある。そして、その意見を敵対視してしまうのである。そうなるとなかなか言葉が交わることが少なくなり、衝突、軋轢状態となる。少しでも受け入れる姿勢をもって相手の意見を尊重することが、話を円滑に進める秘訣である。それには、今はわからないが「どこかにいい点があるはず」と思い試みる必要がある。更に②を行うと効果的に熟考できる。

前述の多様性を実感した後は、その多様性を受け入れる姿勢のヒントを与えるのである。

〈3 グループで話し合う〉(所要 30分)

ルール設定が終わったら、早速、次に4人ほどのグループに分かれて、一人ひとり発表して「合成したアイデア」をホワイトボードシートに書き留めていく。A1サイズのこのシートは書いたり消したりでき、意見をまとめて発表するには便利な道具である。この時、アイデアを大・中・小別し、ジャンル名やグループ名をつけてみる。この仕分けの作業は、整理まとめをやすくするためであり、言葉にこだわることはない。共通項や同じ要素をグループのメンバー全員で探してみると分けやすくなる。

ここで、アイデアを一つひとつ吟味する「4つの視点」を学生に話して確認しておくことが必要である。①アイデアは、個人でなく、グループできそうなことなのか？②これは、楽しいこと・必要なことなのか？③実施するにあたり頼れる知り合いがいるのか？④アイデアを組み合わせさせてみる。組み合わせることで新しいものができる場合がある。これらの視点で、アイデアが練られていく。



〈4 個人・グループで一つ一つ評価する〉(所要 15分)

次は、アイデアを掘り下げる段階である。全くの主観でよいので、次の要素を考察してみる。①参加者にとってのよいことを具体的に書き出す。箇条書きでもよい。これにより目的・効果が明確になってくる。②実施できそうか？実施における課題は、乗り越えられるかを考える。課題がわからなければ評価できないので、課題となりうる項目を学生に示唆する。そして一つひとつのアイデアに、「○できそうだ」「△わからないが当てがある」「×できない」の評価をすると明確になる。評価項目は次のとおりである。

○「金銭や物質的支援」が可能か？(購入できる？借用できる？) ○「人的知識技術支援」が可能か？(マンパワー・知識の習得による援助ができる？) ○「時間的制約」がクリアできるか？(準備・実施の時間は十分とれる状態か？) ○「内容と参加者能力とのバランス」がとれているか？(内容・方法を評価する。) ○「グループ全員の役割」がもてるか？(メンバーが力を発揮できる？) ○「アイデアにオリジナリティ」があるか？(既成のものでない楽しさを求める。)

こうして、個人のアイデアをメンバー全員で実行できるアイデアに変えていくのである。

〈5 グループで意見交換して一つにまとめる〉(所要 30分)

こうしてグループで話し合い、ひとつのアイデア=アクティビティにする。合成型の役目はここまでであり、これを基にして実現に向けての企画書を作成していく。ここで、もう一度、話し合うテーマや目的を振り返る。初心に戻って、なぜ話し合うのかその理由を明確にしておくことが大切である。人間は「わけ」が知りたい生き物。しかし話が長くなると、話し合う理由を見失いがちなので注意が必要である。

今回の理由は、交流館で開催されるイベント企画を体験学習するため、実際に企画をたてる。子どもが「学ぶ？あそぶ？つくる？食べる」ことができるようにグループに分かれて内容を考える。子どもたちが「ワクワク」して楽しんで過ごしてもらいたく、魅力あるアクティビティを企画する。企画は、一つひとつ目的・内容・方法をしっかり立てて行う。

アクティビティ企画書	
グループ名	メンバー 誰がリーダーになるか
開催日時 月 日 (日) 10:00-13:00	開催場所 会場は 何もない広場・2F 射撃の場
テーマ (目的や内容)	
ねらい (目的やゴール、どうしたいのか)	
対象 (誰に?) 一般 (小学生~大人) 60人 * 大学生20人、+ 80人	
趣意 (理由) (この企画の目的)	企画のアイデア
<small>※ 実施上、(目的やゴール・ねらい)は、必ずしも達成しきれない可能性があること。 ※ 企画書提出については、事前に記入し職員へ相談すること。</small>	

【アイデアから企画書づくり】

グループが複数ある場合、アイデアが重複することがある。そこで、企画書づくりへ移行する前には、全体で中間発表をして調整の話し合いをする必要がある。もし、同じ内容ならば、グループで話し合い、どちらかが別の案に変えるか、もしくは、内容・方法・成果物などでオリジナリティや特徴を大きく示して実施することが必要である。

そうした調整後、企画書づくりに移る。左記の用紙は、5W1Hをもとにした企画書であるが、書き込んでいけば、ねらい、対象、内容、手順、会場レイアウトが明確になってくる。また、裏面には、道具、材料の抽出や調達方法を明確にできるようにになっている。加えて、安全対策を意識づける事項も

記入する。安易な表現で詳細を表記されないケースもあるが、全てを書いて留めることは必要とせず、最終的に企画を実施し体験し評価するところを見据えて、学生にはヒアリングによって、企画のリスク解消や詳細な考え方を引き出しておく。

【準備の工程】

企画書ができれば、あとは準備品をそろえていく。材料を購入して景品を作成するグループもいれば、段ボールなどで大道具を作製する者もいた。ここで子どもに賞品・景品として提供するものは、オリジナルでなければならないことを条件付けておく。お菓子をアクティビティ参加の景品にするなど、学生が既製品・市販の品を使って、そのまま与えるのは禁止した。なぜなら、学生の考えた手作りを子どもは求めている。既製品が欲しいわけではない。手作りの物こそ、思い出に残るモノ・コトとなりイベントの価値を高めるからだ。これは、イベント参加者のアンケートの感想やイベント最後の子どものお礼の言葉からも理解できた。

さて、準備の工程時間は、最低でも1日は必要であり、急ピッチで進む。もちろん授業が終わってから自宅で作製したり、探したりした者もいた。そうしたことを予想し、準備の日から1日置いてイベントの日として、学生に余裕を与えるようにした。企画は一度寝かせてから実施すると、寝かせている間にいろいろなケースを想定する時間ともなるので、リスク回避や更なる準備に充当することができる。準備も手分けをして進めているグループが目立った。

準備の最終段階として、確認事項を学生に提示しなければならない。実習3日目に学生へ次の事柄を示唆した。①当日・準備の役割分担はできているか②準備の品がそろっているか③時間・人の管理はできているか④安全に、そして子どもとメンバーと楽しむ心を持つ。

こうして今まで準備してきたイベント企画へ望む「意欲」と「緊張感」を学生に意識づけ、「楽しむ心」も用意するよう指導した。

IV 対象者理解

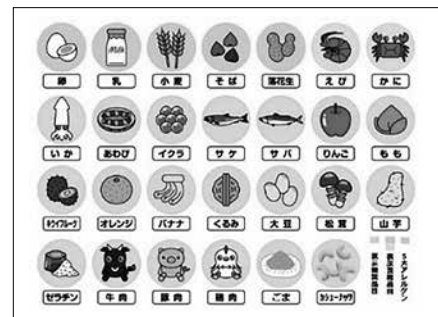
さて、企画からみた最終の確認事項は述べたが、学生には、このイベントの前に「対象者理解(参加者理解)」の話をしておかなければならない。当たり前のことだが、社会教育事業のベテランでも見落としがちな事柄である。方法論のみに集中して、この参加者主体意識が欠落するケースがある。誰に対しての支援・交流アクティビティなのか?これを忘れるとイベント失敗のリスクも大きく膨らむ。よって対象者への理解を今一度深めておくことが必要である。最後に、学生

に対象者の「一般的理解」と「個別理解」の必要性を述べた。

実習初日に多様性を実感することを少しは実施したが、活動における効果的な支援をするためには、一人ひとりを感じ方、遊び方、学び方は異なることをしっかりと理解しておくことが大切である。これは、対象者の能力や健康に配慮し、無理のない安心・安全で楽しい活動にするために必要である。対象者を迎え入れる前に、「一般的理解」を十分に深めた上で、個人差（個性）があることを認識し、個人への理解を深めておくことが重要である。しかしながら1日のイベントでは、「個別理解」を深めるには時間的限界があるので、学生には「一般的理解」のみを主眼にして説明した。

広く知られているように一般的理解には、発達心理学にもみられるように「発達段階別理解」がある。これは、心身の一般的発達状態や体の発達状態（能力）に注意することである。幼児、小学生（低・中・高）、中学生、高校生、大学生、成人、高齢者など、どの時期においても全体的に身体・心身ともに発達の違いがある。今回の対象者は小学生である。発達心理学でいう「児童期」にあたる部分である。生活の基本の場が家庭から学校へと移行し、親から離れ、仲間意識が育ち始める時期であり、学力の差が顕著になり、身長・体重が著しく変化する時でもある。叱り方褒め方などの接し方も丁寧にすることが大切である。また、男・女といった「性差別理解」や「グループ属性別理解」も一般的理解の分野に入るが、この実習では、「児童期」という言葉を主軸にして説明を実施した。

さて次に「個別理解」だが、「健康調査票」や「参加者調査カード」など事前に調査をし、個人の身体、精神の特徴（既往症、持病、服薬、参加動機、体力、性格、アレルギー等）について把握することが「個別理解」にあたる。しかし、1日のイベントなので、深く追求する時間や個人の容態に対するケアまでは時間確保が不可能であり、緊急時の保護者への子どもの引き渡しや、不慮の事故の場合の医療機関への搬送・応急処置など即座に可能であることから、今回は食事提供や牛乳パックなどの材料を使用する関係上、食物アレルギーのチェックだけを交流館職員に事前受付時にチェックしてもらった。2019年、2020年共に食物アレルギーのある子どもはいなかった。これは、学校給食でも少年自然の家でも食を提供する場合に大変配慮すべき点である。2019年はカレーライスを提供しているので、食事に含まれる「アレルギー対象品目」（上記）の該当欄にシールを貼り会場に掲示した。



V 授業としての組み立て



次にこの事業を「社会教育実習Ⅰ」の授業として組み立てたことを述べる。

目的は、「社会教育の仕事を体験的に学び、その意義・役割を知る」ことにあり、次のとおり目標点を設定した。①地域の課題を知り、社会教育の大切さを理解している。②支援・交流アクティビティの企画立案と実施ができる。③参加者である住民の安全・安心を配慮・確保できる。④主体的かつ協力的な活動ができる。

内容は、交流館における青少年育成事業(子ども対象)のイベント実施の中での企画実習であり、「15コマ」を次のように5日で配置した。1日目：講義・チーム形成・グループワーク（4コマ）2日目：現場での企画立案（2コマ）3日目：現場での企画立案・準備（2コマ）4日目：イベントでの企画実施（4コマ）5日目：イベント・実習のふりかえり（3コマ）企画の実習なのです

ぐに実行に移すのではなく、企画を再考する「余裕」の時間（インターバル）をとった日程を配置した。今回の授業は、交流館の夏のイベントに組み込んだので、4月に交流館との事業調整に入っている。その後、学生へのガイダンスと履修者の募集を行い、住民への広報とイベント参加者への募集受付を6月に実施した。今まで5日の日程で計画してきた一例を次に示す。

【社会教育実習Ⅰ ミステリーツアーの組み立ての一例】

<p>1日目 9:30～16:30（4コマ）／青少年センター 9:00～12:00 「オリエンテーション」 ①実習のねらいの説明 ②日程説明 ③受講の仕方 「豊田市の青少年教育と生涯学習の概要」 ①豊田市ってどんなところ（PR 動画）②豊田市の社会教育（青少年）と生涯学習③青少年センターの役割・施設見学 ④豊田市の交流館の役割⑤若林交流館について 13:00～16:30 「チーム形成」 ①自己紹介／グループ（A・B・C・D・E）②アイスブレイク ③初めての茶話会④多様性／グループ 「プランニング研修とふりかえり」 ①今回の事業の説明②アイデア発想／個人・グループ・中間発表③企画書づくり／グループ④ふりかえり</p>										
<p>2日目 9:30～12:30（2コマ）／若林交流館 「プランニング研修」 ①若林交流館の施設見学②事業概要の確認・ミーティング③企画書の中間発表④内容・場所の調整と質疑応答 ※物品購入の留意点⑤ミーティング 「本日のふりかえりとシェアリング」</p>										
<p>3日目 9:30～12:30（2コマ）／若林交流館 「プランニング研修」 ①ミーティング・新聞記事から学ぶ事例②準備・物品調達 ③企画書の発表 「活動のふりかえりとシェアリング」 ①当日代表者とグループ紹介者決め</p>										
<p>4日目（3日目の2日後） 9:00～16:00（4コマ）／若林交流館 2019年イベント</p> <table border="1" data-bbox="177 1713 1005 2040"> <tbody> <tr> <td data-bbox="177 1713 319 1780">9:00</td> <td data-bbox="319 1713 606 1780">学生集合</td> <td data-bbox="606 1713 1005 1780">最終確認・内容は企画実施まで参加者には秘密</td> </tr> <tr> <td data-bbox="177 1814 319 1870">9:30</td> <td data-bbox="319 1814 606 1870">受付</td> <td data-bbox="606 1814 1005 1870">各グループの紹介代表・感想メッセージャーを確認</td> </tr> <tr> <td data-bbox="177 1870 319 2040">10:00</td> <td data-bbox="319 1870 606 2040">オープニング (15分)</td> <td data-bbox="606 1870 1005 2040">参加する子どものチェック（交流館職員） ①班ごとに舞台に向かって2列で集合 ②今回のイベントの紹介（教員）：趣旨・日程・面白さ ③注意事項の説明（教員）：楽しく安全に・荷物は持参 ④学生のグループ紹介：内容は秘密だが、ヒントはOK</td> </tr> </tbody> </table>	9:00	学生集合	最終確認・内容は企画実施まで参加者には秘密	9:30	受付	各グループの紹介代表・感想メッセージャーを確認	10:00	オープニング (15分)	参加する子どものチェック（交流館職員） ①班ごとに舞台に向かって2列で集合 ②今回のイベントの紹介（教員）：趣旨・日程・面白さ ③注意事項の説明（教員）：楽しく安全に・荷物は持参 ④学生のグループ紹介：内容は秘密だが、ヒントはOK	
9:00	学生集合	最終確認・内容は企画実施まで参加者には秘密								
9:30	受付	各グループの紹介代表・感想メッセージャーを確認								
10:00	オープニング (15分)	参加する子どものチェック（交流館職員） ①班ごとに舞台に向かって2列で集合 ②今回のイベントの紹介（教員）：趣旨・日程・面白さ ③注意事項の説明（教員）：楽しく安全に・荷物は持参 ④学生のグループ紹介：内容は秘密だが、ヒントはOK								

10:15	ミステリー 1	⑤ツアーの行程の説明（教員） 各グループの学生は、班と人数を確認して始める。
11:00	休憩・移動・準備	
11:10	ミステリー 2	各グループの学生は、班と人数を確認して始める。
11:55	ミステリー 3	昼食タイム
12:30	昼食配膳 各班で食事	各班はミステリー 2 で一緒だった学生と食べる。 「ミステリー食堂」（調理実習室）からロビーへ運び配膳する。食べる場所（ロビー内）は学生が決める。
13:30	ミステリー 4	各グループの学生は、班と人数を確認して始める。
14:15	休憩・移動・準備	
14:20	ミステリー 5	学生と子どものフリー交流タイム 「いいところ探検隊」を即効結成する。 学生 1 人に子ども 2, 3 人のグループ 集合時刻と場所の説明後、各班は、回答用紙とペグシルを受け取ってスタートし、館内を歩き回る。
14:40	子どもの振り返り	多目的ホール集合 ミステリー 5 のインタビュータイム・アンケート
14:50	エンディング	舞台上集合 小学生・大学生からの本日の感想メッセージ（グループ代表 5 人）
15:00	学生交流タイム +子どもの希望者	学生は、他のグループのプランをやってみる。
15:30	本日のふりかえり	活動のふりかえりとシェアリング
16:00	解散	

5 日目 9:30 ~ 15:00 (3 コマ) / 青少年センター

9:30 ~ 12:00

「アンケート結果の検証とプランのふりかえり」

①日程説明②前回のイベントの全体のふりかえり③アンケート結果④各グループ内でふりかえりミーティング：実習自体の「自分にとって、子どもにとって」の効果と行動の気づき⑤発表

13:00 ~ 15:00

「整理・まとめ」

①交流館のあり方と課題を考察：個人レポート・グループ整理・発表②この実習を通しての学習（個人レポート）：実習で発見したことと青少年事業における支援のあり方③整理



Ⅵ イベント「ミステリーツアー」の企画と学生の支援・交流アクティビティ

次に、2019・2020・2021 年のイベント企画並びに学生の考えた支援・交流アクティビティの内容をみる。2019・2021 年は小学校の 1 限目・2 限目といった授業時限の区切りの考えで班の実施プランを変えていく方法を取り、2019 年では昼食と学生とのフリータイムで交流する時間

も設定した。2020年は、コロナウイルス感染拡大予防策として、ブースの定員を新しく設けた。子どもは、最初だけ班で分け行動し、その後は自由にブースを回れるスタイルをとった。2020、2021年は、子どもの昼食提供は控え、午前中で終了とした。午後は、学生同士の交流の場とし、互いのブースを回り体験する時間を設けた。以下にイベントの企画概要と学生が考えた支援・交流アクティビティをまとめた。

【2019年「ミステリーツアー」の概要】

●目的 学生が地域の子どもと交流し触れ合う中で、子どもが気楽に集い楽しむ居場所（機会）、「学びの場」「交流の場」を提供し、学生と子どもの主体性・創造性・協調性を育む。同時に学生が社会教育を知る機会とする。

●事業名 夏休みわくわくチャレンジ「ミステリーツアー」

●概要 夏季長期休業を利用した交流館事業「わくわくチャレンジ」の講座の中で、学生が4つのキーワード「学ぶ」「つくる」「あそぶ」「食べる」をもとに地域の子どもに体験学習や交流活動を企画し実施する。



●効果 子ども：①学生から「学ぶ」ことの楽しさを知る。②夏休みの楽しい居場所となる。③選択して自ら動くことを楽しむ。学生：①考える力を育てる。②子どもに対する支援のあり方を学ぶ。③学生同士の合意形成や共働作業により自己の力を発揮する。

●参加者 小学生 64名 / 定員 40名（事前申込み）

●内容 5つの学生グループがキーワード「学ぶ」「つくる」「あそぶ」「食べる」をもとに企画したプラン（所要45分）に、子どもが班に分かれて参加し、1日を楽しむ。は当日体験するまでわからない（ミステリー型）。事前申込みの参加者、小学1～6年生64人（男30・女34）は、5つのミステリータイムの中でプランを入れ替えて、ツアーのように班行動で体験し、子ども同士や学生と交流した。学生各グループはA～Eプランを考案し、子どもたちを受け入れた。



●子どもの班とスケジュール

ツアータイム	ミステリー1 (45分)	ミステリー2 (45分)	ミステリー3 (95分)	ミステリー4 (45分)	ミステリー5 (20分)
1班 (15人)	プランA	プランB	学生と一緒に班ごとに昼食をとる。	プランC	学生と交流館内を探検する
2班 (15人)	プランB	プランC		プランD	
3班 (14人)	プランC	プランD		プランA	
4班 (14人)	プランD	プランA		プランB	
5班 (6人)	プランE (クッキング)			班へ合流	

【2019年のアクティビティ企画】

プラン A (学生5人)「みんなでつくろう！幸せへの一歩へ～ワクワク人生ゲーム～」



10:15～14:15 多目的ホール：子ども15人×45分×3回

【ねらい】自分の人生を楽しむものとするために、みんなでどうしたいかを人生設計する。楽しく自分の人生を考えられる。

【内容】紙に自分がどうなりたいかを書いて並べ、サイコロを振ってゲームする。

プラン B (学生4人)「アイテムを集めて魔女を倒す」



10:15～14:15 多目的ホール：子ども15人×45分×3回

【ねらい】ミッションを協力して行うことで協調性を育む。皆で協力することで達成感を味わえる。

【内容】謎解きなどでアイテムを獲得して鍵の形になったら魔女に会うことができ倒すといったロールプレイゲーム。

プラン C (学生4人)「五感を使ってクイズに挑戦」



10:15～14:15 多目的ホール：子ども14人×45分×3回

【ねらい】チームで協力することの楽しさを知って欲しい。五感の重要性を知って欲しい。

【内容】ジュースの味を目隠しで当てたり、触って何かを当てたりして五感を使ったゲーム。

プラン D (学生4人)「つりとスライム」



10:15～14:15 多目的ホール：子ども14人×45分×3回

【ねらい】つりをすることで動物への興味を抱かせる。スライムは理科への興味付けで行う。

【内容】紙に書いた魚をつって楽しみ、釣った魚により材料を決めてスライムを作る。

プラン E (学生4人)「カレーライス大作戦」



10:15～13:30 多目的ホール：子ども6人×195分×1回

【ねらい】お母さんの大変さを知る。自分好みのカレーを作り調理する楽しさややりがいを感じる。

【内容】甘口カレーとキーマカレー（ドライカレー）とフルーチェをみんなで作って食べる。

【分散型 2020年「ミステリーツアー」の概要】

- 日程 A：9月6日（日） B：9月27日（日） いずれも9:00～12:00
- 参加者 小学1～6年生 A：39名・B：41名／各定員40名（事前申込み）
- 持ち物 運動できる服装・マスク・事前に検温をお願いします。（37.5℃以上は参加不可）
- 学 生 愛教大 A：36名・B：41名・椋山女学園大学 A：4名 計81名
（日程A：40名 日程B：41名 / マスク・フェイスシールド・検温実施）
- その他 コロナ感染拡大防止策として、アクティビティ定員を6名と設定し遵守する。
アクティビティ定員とは、一度にブースに受け入れる参加者最大人数です。

No.	部屋	部屋定員 1 / 2	アクティビティ 定員	学生グループ 日程A	学生グループ 日程B
1	多目的ホール	129名	6名	A 1 5名	B 1 6名
2	多目的ホール		6名	A 2 6名	B 2 5名
3	多目的ホール		6名	A 3 5名	B 3 5名
4	工芸室	14名	6名	A 4 5名	B 4 5名
5	中会議室	18名	6名	A 5 5名	B 5 5名
6	小会議室	13名	6名	A 6 5名	B 6 5名
7	大会議室	41名	6名	A 7 5名	B 7 5名
8	大会議室		6名	A 8 4名インターン	B 8 5名

〈アクティビティ設定条件〉

- 1 子ども対象の内容であり、子ども 40 名・学生 41 名・予備 9 名の 90 名の材料を用意
(材料費は青少年センター負担)
- 2 アクティビティ定員 6 名まで受入れて、10～20 分で 1 回の活動を終了する。
- 3 「つくる」「まなぶ」「あそぶ」要素を一つ以上導入する。(食べ物不可)
- 4 学生の手作り運営内容であること。
- 5 既製品を景品・商品とした受け渡しは不可

●コロナウイルス感染拡大防止の為の指針

安全な実習のためのガイドラインを作成し、大学生、交流館職員、青少年センター職員と共通理解の上イベントを実施した。(2020.7.25) その内容を以下に抜粋する。

〈具体的対策〉

来 場 者：検温・手指消毒・マスク着用

換 気：ドア・窓の常時開放または 1 時間毎に 10 分開放

配 席：1～2m の距離をおいた配席

共用物品：使用後はアルコール消毒 机・椅子・ドアノブ

体調管理：早寝・早起き・規則正しい生活

家庭環境：同居者が発熱した場合は来場しない。(欠席連絡要)

イベント：ブースにおけるアクティビティ定員を設定

そ の 他：学生は、青少年センター配布のフェイスシールドも着用

※イベントは、開催時間短縮・子どもの参加定員縮小・飲食を伴わない形で実施する。

以上のような予防策をとって無事終了できた。学生には自己の体調管理に努めていただいたことに感謝する。一人ひとりの努力があって、イベントとして実習として実現した。

【2020 年日程 A のアクティビティ企画】

A 1 (学生 4 人)「若林スイカ割り選手権！」



9：20～11：30 多目的ホール：子ども 52 人・学生 27 人

【ねらい】 コロナ禍でスイカ割りをモチーフにしたゲームを行い、夏らしい気分を味わう。

【内容】 目かくしして風船をスイカに見立てて 4 カ所の椅子に設置して割る。時間制限あり。

A2 (学生6人)「自分だけの楽器をつくろう」



9:20～11:30 多目的ホール：子ども39人・学生30人

【ねらい】音楽の楽しさを知ってもらうため。音の好みの多様性を感じる。

【内容】プラコップにビーズやおはじきを入れてマラカスをつくり、最後にピアノに合わせて演奏する。

A3 (学生5人)「キラキラスライムをつくりにおいでん」



9:20～11:30 多目的ホール：子ども37人・学生20人

【ねらい】スライムづくりを通して化学反応を学び、実験の楽しさを知ってもらう。豊田のクイズをすることで、地元への理解を深める。

【内容】豊田のクイズの解答により混ぜる材料を決め、スライムづくりを行う。

A4 (学生5人)「遊ぶツクルンジャ モンジャ 楽しく多様性を学ぼう！」



9:20～11:30 工芸室：子ども30人・学生14人

【ねらい】周りの子がどんな絵を描いているかで多様性を学ぶ。短い時間で絵を描く作業で発想力を養う。

【内容】キャラクターカードを作り、既製の「ナンジャモンジャ」のゲームを行い、作成カードはお土産とする。

A5 (学生4人)「玉入れ&記憶力ゲーム」



9:20～11:30 会議室：子ども69人・学生20人

【ねらい】コロナ禍で出会いと体を動かすきっかけを作る。小学生レベルのゲームを実施し、成功体験の喜びを得る。

【内容】問題を10秒提示した後、3球の玉入れを行い、質問に解答するゲーム。

A6 (学生5人)「伝えることの大切さ、難しさ」



9:20～11:30 小会議室：子ども42人・学生17人

【ねらい】子ども同士の会話を増やす。伝えることの大切さ、難しさを意識してもらう。

【内容】2人一組となり、絵の間違いさがしを行い、結果によって手作り賞状を渡す。

A7 (学生5人)「豊田市を知ろう！」



9:20～11:30 大会議室：子ども60人・学生40人

【ねらい】豊田市のクイズで楽しく詳しく知り、この町に住みたいと思ってもらう。

【内容】豊田市のクイズを出題した後に手作りストラクアウトを行い、採点后手作りの景品を渡す。

A8 (学生4人)「ウィルスバスター」～今日から君はウィルスレンジャー～



9:20～11:30 大会議室：子ども43人・学生20人

【ねらい】 コロナが収束したら明るい未来が待っている。ウィルス対策をしっかり行うことが大切。みんなで一緒に楽しむ空気感をもつ。

【内容】 ウィルスの的に手作りの紙玉を当てるゲーム。家に見立てた段ボールに風船を返す(帰る)ゲーム。手作りレインジャーカードや紙帽子が景品。

【2020年日程Bのアクティビティ企画】

B1 (学生5人)「キャンドルづくり・ダイラタンシーを体験する」



9:20～11:30 工芸室：子ども40人・学生40人

【ねらい】 キャンドル、ダイラタンシーのしくみを体験することで学ぶ。

【内容】 クリスマス、ハロウィンで使えるキャンドルをつくる。小麦粉と水を混ぜた状態に手を入れてみる。

B2 (学生4人)「光るスライムづくり」



9:20～11:30 多目的ホール：子ども40人・学生40人

【ねらい】 計りなどの器具や薬品の使い方などを学ぶ。

【内容】 スライムの固まる説明後、一人ひとりが計量して混ぜる作業を実施し、鑑賞する。

B3 (学生5人)「解いて作ろう！自分だけのバルーン」



9:20～11:30 多目的ホール：子ども40人・学生40人

【ねらい】 謎解きの過程で思考力を養い、人との協力で問題解決する力を養う。問題を出題者として友だちと共有する。

【内容】 ワードパズル、イラストパズル、謎解きカードの正解数でバルーンの飾りつけパーツを獲得し作成する。

B4 (学生5人)「縁日」



9:20～11:30 工芸室：子ども30人・学生14人

【ねらい】 ペンダントを完成させる。

【内容】 最初にペンダントをもらい、宝探し、段ボールフリスビー、紙魚釣り、なぞなぞを行う中で、シールを受け取り、ペンダントに貼っていくゲーム。

B5 (学生5人)「ハロウィンをテーマにした遊び、学び」



9:20～11:30 中会議室：子ども44人・学生46人

【ねらい】 コロナ禍で、一足先にハロウィンを楽しむ。本来のハロウィンとは何かを学ぶ。

【内容】 スタンプラリー形式で、クイズ、水鉄砲的あて、玉入れを実施する。最後に景品がもらえる。

B6 (学生5人)「オリジナルキーホルダーを作ろう！」



9:20～11:30 小会議室：子ども40人・学生40人

【ねらい】身近な科学に興味を持ってもらう。オリジナルキーホルダーをお土産とする。

【内容】プラバンに絵をかくて、オーブンで焼いてキーホルダーとする。焼いている間は簡単なクイズを行う。

B7 (学生5人)「ポケットモンスター」



9:20～11:30 大会議室：子ども60人・学生40人

【ねらい】水の抵抗を学ぶ。バンクボーリングを楽しむ。

【内容】水槽に落とすコインが不規則に動く様子を観察する。ポケモンの柄のついたペットボトルのピンを倒して楽しむ。クイズを出題した後に手作りストラクアウトを行い、採点后手作りの景品を渡す。

B8 (学生4人)「玉入れと的入れを複合させたバラエティツアー」



9:20～11:30 大会議室：子ども43人・学生20人

【ねらい】学年ごとに方法を変えて全員に楽しんでもらう。楽しく体を動かすことを体験する。

【内容】輪投げ7回、的入れ4回+輪投げの点数分でポイントを付与して、全員に手作り景品を渡す。

【2021年「ミステリーツアー」の概要】

- 日程 8月22日(日) 9:00～12:00
- 参加者 小学1～6年生32名/定員30名(事前申込み)
- 学生 愛教大13名
- 形式 タイムスケジュール形式(班行動) A～Dのアクティビティは、各20分

小学生の班	9:20～	9:45～	10:10～	10:35～	11:00～11:30
1班(8人)	A	B	C	D	E (班を再編した探検ビンゴ)
2班(8人)	B	C	D	A	
3班(8人)	C	D	A	B	
4班(8人)	D	A	B	C	

- その他 コロナ感染拡大防止策として、アクティビティ定員を8名と設定し遵守する。

【2021年のアクティビティ企画】




A (学生3人)「〇〇を助けろ！救出作戦」



9:20～11:35 大・小会議室・和室：子ども32人・学生13人

【ねらい】多種多様なアクティビティを用意して、普通の遊びには飽きてしまった小学生を心から楽しませる。全員でゴールを目指す達成感を味わってもらう。

【内容】ミッションをクリアして、キーワードを集め、〇〇(ぬいぐるみ)を救出する。

<p>B (学生4人)「嫌なの、嫌なの、飛んで行け～」</p> 	<p>9:20～11:35 多目的ホール：子ども32人・学生13人 【ねらい】 嫌いなものを克服するきっかけをつくる。紙飛行機の作り方を知る。 【内容】 嫌なもの紙に書いたり、描いたりして、ボウリングのピンにして倒したり、紙飛行機にして遠くに飛ばす。</p>
<p>C (学生3人)「天まで届け！新聞紙！」</p> 	<p>9:20～11:35 中会議室：子ども32人・学生13人 【ねらい】 自分で考える力（どうやったら高くできるか）を養う。協力して活動する大切さ、楽しさを知り仲良くなれる。 【内容】 新聞紙を使ってタワーを作り、どれだけ高くできるか挑戦する。</p>
<p>D (学生3人)「世界にひとつだけの〇〇をつくろう！」</p> 	<p>9:20～11:35 工芸室：子ども32人・学生13人 【ねらい】 スライムの作り方や実験の内容を知り、簡単に遊べるようにし、持って帰る。知育体験（どの色を混ぜたら何色になる？） 【内容】 自分だけの特別なオリジナルスライムづくりとアルミホイルを使って絵を水に浮かべる体験。</p>

Ⅶ 学生とのふりかえり

実習5日目の最終日には、イベント当日の写真を「スライド」で学生に紹介・説明し、子どもの様子やイベントの状態を全体で確認した。そして、子どもたちのアンケート結果を共有した。結果的には学生にとって嬉しい言葉に溢れていた。その後、自分で支援・交流アクティビティの良かった点と参加者に与えた影響を具体的に記入し、グループで共有してまとめる作業を行った。そして発表をし、全体でのまとめを行った。

ここで「ふりかえり」をポジティブに展開する2つの問いかけ方があることに留意しておきたい。一つ目は、「うまくいった点はどこなのか」である。そしてそれは「どんなやり方が良かったからか」を考えることだ。良い点を見つけて、良かった方法を見つけておく。二つ目は、良くなかった点、失敗した点をふりかえることになるが、ここで視点を変えることが必要である。「うまくいかなかった点は、どんな改善点やアイデアがあるのか」として問いかけることだ。失敗した点をそのまま考えていくと、いけなかった点だけが取り出されてネガティブな意見の集合体となり、「失敗追求型」となる。そうではなく、対策発想への転換として、ポジティブな意見の集合体とするために、改善点を求めていくのである。過去での振り返りでとどまって失敗で終わらず、次の未来へ向けることが必要である。

Ⅷ 学生評価方法の確立

さて、ここで学生への評価方法を整理する。学生にとって詳細な立案と円滑な実施がいかでできたかが重要である。これが満点評価の50ポイントにあたる。次にチーム内の合意形成を図るために、主体的・協力的な行動と考えができたかをみる。これが15ポイントにあたる。また実

施にあたり、参加者である子どもへの安全・安心を配慮し確保できていたかをみる。低学年・高学年など年齢に応じた対処・対応の仕方をみる。これが15ポイントにあたる。そして、全体的に社会教育の大切さを理解できているかを、実習中状況の行動・意欲から図り、日々のふりかえりシートからその理解度をみる。これが20ポイントとしている。大別するならば、「支援・交流アクティビティの在り方」と「指導者視点の構築」である。そして、これが「社会教育施設の仕事を知らず」という点に至ると考えている。また、評価の点は、教える側である私の伝え方の採点でもあると認識している。

IX イベント評価

次にイベント事業としての評価をみる。この子どものアンケートからわかることは、学生の企画がいろいろあって、どれも工夫されていて、子どもたちは面白く楽しいひとりが過ごせたことである。特に、学生はやさしくわかりやすく説明し、子どもたちと丁寧に接していた。このことが次も参加したいという気持ちにさせている。また、いろいろ考えてくれてありがとうという言葉が、学生に向けた感想に書かれている。最後のエンディングでは、子どもたちに「今日のイベントの感想を大学生に直接聞かせてほしい」という問いかけには、2019年から2021年、毎回、自ら手を上げる子どもが必ず複数いた。しっかりと感謝の言葉を学生に向けて話していたのが印象に残っている。その瞬間が深く学生の心に響く時間であった。実習の重要性と達成感、そして直接子どもからの嬉しい声が、より感動を高める時であった。また、各グループ代表学生にも子どもたちに向けて今日の感想を発表してもらった。こうした相互の思い・感情の共有が、次にまた互いを引き寄せる力となっていく。学生が考えて作った景品、学生から優しく教えてもらい、自ら作った作品がこのイベントのお土産である。多くの子どもが満足していたイベントであった。

2019年のミステリーツアーは、小学校の授業時間帯を意識した45分をプランの実施時間としたが、子どもたち全員が一部のプランが体験できない状態になった。学生との会食と学生との交流館内探検の機会と交流の機会を別に用意し、当初より計画どおりではあったが、イベントが終了してからも子どもたちは帰らなかった。結局、学生の交流タイムでもプランを楽しみたいということで許可した時間をもった。こうして全部やりたい気持ちがあることがわかり、2020年のミステリーツアーでは、ブースでのプランの実施時間を10～20分とした。またコロナウイルス感染防止対策もあり、午前中のみとし、午後は学生同士でしっかり企画したブースを体験する機会を設けた。子どもは全部回ることができ、十分楽しんだようである。また、午後には学生自身もしっかりと各ブースを回る時間ができて、他のグループの企画を発表だけの認識から体験したことになり新たな経験となった。

アンケート結果は、学生にまとめの時の資料として毎回提供し、ふりかえりを実施した。

X 実習としての課題

履修者と参加者、学生と子どもの双方を集めることが同時に行われ、どちらも欠けては実施できない。しかし、そろえば事業展開・授業展開の方法論の工夫となる。また、もう一つは、大学生に企画立案から実施ができ、イベントと成立させることにある。学生からアイデアをゼロから産み出す苦しみを毎回感じ、その喜びも受け止めている。また、その準備・調達の工程（数量・スペース確保）では、ブースが多くなればなるほど複雑多量となる。交流館職員、青少年センター職員の協力体制が重要であり、事業進行が教員にかかっている。学生と子どもの様子を見ながら、

イベントの事象の流れをつかんだ判断を常に行わなければならない。

XI おわりに

教育大の学生は、指導者としての経験学習が必須である。今回の社会教育実習 I で得た経験が学生の特長となって生きていくことを望んでいる。ひとつの経験でしかないが、ひとつひとつが大事であり、一人ひとりの出会いがここにある。その学生同士の出会い、子どもとの出会いが大切である。そして、仲間と協力し創造することで、また創り出す力が増強されると信じている。

彼らは、いずれ指導者となる。そのためには、指導者の視点と経験が必要であり、3つの視点「虫の目」「鳥の目」「魚の目」を構築してもらえると信じている。「虫」は物事を深く掘り下げていく視点である。実習の企画立案実行では、目的（目標）・内容（対象含）・手段（事象への準備・実行・整理）を考えて取り組んだ。そしてリスク管理も行った。虫が土を掘り起こしていくがごとく、物事を探求していく姿がそこにある。虫は土を掘るのである。そして、次に必要な視点は、「鳥の目」である。鳥は空を飛ぶ。空から地上を眺めてイベント全体を見るのである。実施時には、全体的なプログラムの流れや企画実施状態・参加者の動線や状態をみることである。そしてその後、このイベントが子どもたちにとってどういう影響を与えているか、交流館としてその機能をどう果たしたのかを検証していくことが大切である。最後に必要な目は、「魚」である。魚は水を泳いでいる。川の流れ、潮の流れを見て泳いでいる。「魚は川を泳ぐ」といったほうが覚えやすいだろうか。子どもたちの現在の風潮・流行、しいては、社会全体の若者文化の流れを読むことが必要である。そこから事業や企画の要素を見つけることは、指導者には不可欠である。流行遅れではなく、時代の先端に行くパイオニアであれ、時世を見、「先見の明」を持つことが大切である。この実習をとおして、学生には指導者としての目をもって経験を積み上げていくきっかけとなることを望んでいる。

※文科省 HP：「社会教育主事講習等規定の一部を改正する省令案の概要 資料 1-1」https://www.mext.go.jp/content/1398830_02.pdf：「『社会教育士』について 資料 1-2」https://www.mext.go.jp/content/1398830_03.pdf を参照