

親子みらいワーク

ライフワイドの視点で取り組む
みんなのじりつの道しるべ



発刊にあたって

社会福祉法人いずみ野福社会では2023年度から2024年度の2か年に渡り、日本財団の助成金を受けて『重度障害者の自立支援学習プログラムの構築』という事業に取り組みました。この事業の目的は“じりつ”をテーマにして、障害者本人を対象とした学びのプログラムと障害者の家族を対象にした学びのプログラムを開発することです。テーマである“じりつ”については、“自立”と“自律”という2つの表記を用いられることが多いですが、この事業では“じりつ”とひらがなで表記しています。ひらがなで表記する意図はこの課題を難しく考えすぎないようにしようということです。“じりつ”を難しく考えがちになることには背景があります。一つ目の背景は、障害がある場合は親子の関係が密接になりがちで、障害者本人が成人した後も子育ての延長戦がスタートしてしまっ て子離れのタイミングが見えづらい点です。親はわが子の障害を受け入れると同時に「この子を育てられるのは自分だけだ」という自負も生まれがちです。『子育て=唯一無二の親にだけできる介護』になってしまうと子育ての一段落が訪れることなく、主たる介護者としての生活が当たり前になってしまいます。

二つ目の背景は、入所施設やグループホーム、ひとり暮らしも含めた障害者の暮らしを支える制度が脆弱であることです。とくに重度の障害がある人については、親が安心してわが子の人生を託せる暮らしの場が見つからないという声が多数です。だから自宅で親子での生活が密着度を増しながら延々と続いてしまいます。その結果、老障介護という社会問題が生じています。

では、障害者の“じりつ”を進めていくためにはどうすればいいのでしょうか？二つ目の背景に上げている暮らしの場の不足に関しては、入所施設やグループホームをはじめとした障害者福祉制度の発展が必要であり、それは国家予算にも関わる課題です。もし、この課題が前進して、入所施設には常に空床があり、グループホームにも希望すればすぐにでも入れる状態になれば老障介護は解決するのでしょうか？

実際にある事例として入所施設を希望していた人が、空きができたので入所できますよと声をかけられた時に、親が「うちはまだ大丈夫です」と断ってしまうことがあります。これは決して珍しいことではなく、入所を決意した場合も相当悩んで、一旦は見送ろうと思ったけどこの機会を逃してはいけないと決意したという話をよく聞きます。どうも“じりつ”に向けての心の準備が追いついていないのが実情であるようです。障害者にとっても、親にとっても“じりつ”という課題について、じっくりと考えたり、準備したり、体験したりする“学びの機会”があまりにも不足しているのでしょう。障害者とその家族に“じりつ”についての学びのプログラムが必要であるならば開発しようというのがこの事業が誕生した理由です。

学びが人生を豊かにする。それは障害者とその家族にとっても同じです。そこで私たちは、ライフワイドの視点で障害者とその家族のじりつについて考えてみました。その検討結果が本書で紹介する『青年期のライフワイド学習プログラム』と『親のライフワイド学習プログラム』です。

これらの学びのプログラムが障害者とその家族にとって“じりつ”にむけて楽しんで取り組める学びになることを願っています。





新たな「じりつ」論に向けての本書の意義

鳥取短期大学幼児教育保育学科 教授
全国専攻科（特別ニーズ教育）研究会 会長

國 本 真 吾

「障害があっても学び続けたい」「社会に出るにはまだ自信がない」「きょうだいと同じ様に大学のような場に行かせたい」「もう少し学校で学ぶ時間があれば」、そのような障害のある子ども・青年、そして家族や周囲の声が20年ほど前から聞かれるようになりました。その一方で、18歳で特別支援学校高等部を卒業し、就労するのが当たり前のような考えは根強く、早く仕事に就き「立派な納税者になる」ことで、親を安心させることが障害のある子どもにとっての「自立」だと考える人もあります。でも、それは本当に「自立」と言えるのでしょうか。

「自立」の捉え方として、仕事に就くことで収入を得て、経済的にも独立する形の自立を「経済的自立」と言います。しかし、経済的自立が「自立」のすべてだとは思えません。収入を得る仕事に就いたとしても、給料日の翌日には所持金ゼロの使い方をしてしまい、生活そのものが成立しない状況になることは、障害の有無に関わりなく起こり得ることです。生活を維持するためのお金の使い方、また生活そのものをどのように成立させるのかも、必要なこととなります。このように、仕事に就いているか否かに関わりなく、身の回りの自分のことについて主体的に選択・判断や行動ができる姿を「精神的（心理的）自立」という捉え方で括ることがあります。そして、時に主体的な判断の一環として、自分の力では難しいと思えば、誰かの力を意図的に借りることもあるでしょう。自分と他人の力を組み合わせて生きていくことは、人間として至極当然の姿です。そのことを「依存的自立」と言います。このように、主体的に自ら律する形を踏まえて「自律」と表現することもあります。

しかし、「精神的自立」は障害のある子ども・青年だけでなく、親や家族の側にも必要なことでもあります。子ども・青年が主体的に成長してく過程において、彼らが親や家族から心理的に独立するためには、過度な介入を避けることが求められます。親や家族の「精神的自立」も、彼らの自立のためには必要なのです。乳幼児期の療育・保育の頃、「お母さん、あなたがしっかりしてよ」という声を受け、子どものすべてを親とりわけ母親に第一義的な責任を背負わされる経験をされてきた方も多いことでしょう。「この子のために」と一所懸命にやってきた中で、「今さらそれはない」と思われるかもしれません。子どもは一





生親や家族の手の中で生きていくわけではない、理屈では分かっている、障害があることで我が子にそれは無理と思いついていたりはしないでしょうか。

「親亡き後」を考えると、今まで親の立場でやっていたことを誰が担ってくれるのかという不安が、先に立つということもあります。だからこそ、「親亡き後」を意識して、今からできることをしておきたいということにもなるでしょう。「残されていく我が子が将来困らないように」という思いがそこにはあるでしょうが、「安心できる今があることで、親亡き後の将来も安心」という発想があってもよいと思います。「この子のために」と自分自身を犠牲にしてきた人生で終わらせず、「親だって充実した人生を送りたい」というねがいは、当然のこととして受け止められる時代にしていくべきかと考えます。本書の「親のライフワイド学習プログラム」の背景には、そのような課題意識が存在すると、受け止めていただけるとよいでしょう。

では、青年にとって「精神的自立」や「依存的自立」のような「自律」は、どのように形成されるのでしょうか。本書の「青年期のライフワイド学習プログラム」では、生活の幅を広げる取組みに留まらず、「相互理解」や「聴く&伝える」などを意識した取組みも存在します。その一つ、「お宝なんでもプレゼン」では「人それぞれの価値観があることを知ってほしい」というねがいが示されています。自分の価値観がすべてではなく、他人の価値観と交わる中で、新たな自分や仲間との価値観を創造する営みは、青年期の自分づくりに迫る視点です。このことは、「生活あるある〇×クイズ」にも通用しますが、〇か×かという二択で自己選択・自己決定を強いられた経験が多いと、△という「中間」の答えを受け止める力、またその答えを見出す力に弱さを示すことがあります。価値観が二極で留まらず、多様な価値観を受け止めていくことができるようになると、精神的にもしなやかさが見えるように変容していきます。「失敗することはダメ」という〇か×かの生き方ではなく、「失敗したけど、まあいいか」と思えることが、実は生きていく上では必要な力なのかもしれません。このようなしなやかさを持つことが、青年の「自律」においては必要なものだと思います。

この「親子みらいワーク」では、「自立」でもなく「自律」でもなく「じりつ」と表現することになりました。その思いは、冒頭の「発刊にあたって」に示されていますが、加えて言うと将来の「自立」のために今を我慢したり予防的な生き方にしてしまうと、「自立・自律」が重苦しくなってしまいます。そのような視点ではなく、子も親も今を生きる中で自己実現が果たせることが、「ライフワイド」の視点です。今の充実が未来をつくる希望となるよう、障害のある子やその親・家族はこうあるべきという旧来的で画一的な生き方ではなく、多彩で多様な生き方が個人として理解されることをねがって「じりつ」とした思いを、ぜひ受け止めていただけると幸いです。



「親子みらいワーク」が解きほぐしてくれる

天理大学人文学部社会福祉学科 准教授

深 谷 弘 和

私には、障害のある弟がいます。母は、弟のために特別支援学校か、地域の公立かという学校の選択から、特別支援学校卒業後の通所先の事業所選びまで、あらゆる情報を集め、家族に共有しながら相談していました。弟が、生活介護の事業所に通所し始めてからも、グループホームを運営していなかった法人に対して、「新しいグループホームを建設してほしい」と繰り返し、要望していました。その甲斐があつてか、いよいよ弟の通っている法人がグループホームを建設する計画ができたとき、職員さんから「深谷さん、いよいよグループホームを建てることになりました！予約されますよね？」との電話がありました。しかし、母は、とっさに「え、そうなんですか、ちょっと考えさせてください…」と答えたのです。ちょうど、電話のそばにいた私は、その母の姿に、驚きました。なぜ、迷うのかを尋ねると、「まだ、早いかな…と…」とのこと。その後、母は、何度も決心しては、考え直し、決心しては、考え直しを繰り返しながら、弟の思いや、様子を家族で受け止めながら、少しずつ、グループホームの入所が進んでいきました。

この話を、障害のある子の家族会などで話すと、「お母さんの気持ちがよくわかる」と共感してくださる方が多くいます。本書でも「親のライフワイド学習プログラム」をみても、私の母と同じように、自身の気持ちの揺れを受け止めながら、グループホームの学習やショートステイの体験をされていることがよくわかります。私の母をはじめ障害のある子どもと暮らす親が、これまでに、どれほどのケアの責任を引き受けてきたのかを想像します。本書の冒頭にあるように、「じりつ」に向けた心の準備をする機会が必要です。

親にとって子育ては、選択の連続です。「じりつ」ということを考えるときには、「責任」という言葉についても考える必要はないかと思えます。子育て場面では、「親には、子どもを自立させる責任がある」「責任のある大人に育てなきゃいけない」といった考えを耳にすることがあります。だからこそ、親は選択のたびに迷いや葛藤を抱えるのだと思います。最近では、「自分で決めたことは、自分に責任がある」といった「自己責任」という考え方が広まっています。この考え方は、私たちの生活のさまざまな場面に浸透し





ています。グループホームを選ぶことや、自宅を出るタイミングを決めることにおいても、「自己責任」という言葉がよぎり、迷いや不安が強まることもあるのではないのでしょうか。「自己責任」の考え方は、「自分で何とかしなければいけない」という思いを生じさせ、不安を高め、周囲とのつながりを弱めてしまうことにもつながります。

「責任」は、英語の“responsibility”の訳語です。そこには「response（応答する）」という意味が含まれています。目の前に困っている人がいるときに、手を差し伸べたり、悩んでいる人の話に寄り添って耳を傾けたりすること。これこそが「レスポンスビリティ（応答する責任）」なのです。したがって、「自己責任」という言葉は、「自分で自分に応答する」という、やや矛盾した意味になります。子育てをはじめ、誰かをケアしたり、ケアされたりする場は、お互いに応答しあう場です。長らく、子育てというケアに応答する役割は、女性が家庭内で担ってきました。むしろ「担わざるを得なかった」という表現が適切かもしれません。社会は少しずつ変化し、男性の育休取得率が高まるなどの動きもみられますが、障害のある子どものケアの場面では、依然として女性がその役割を担っている現状があります。こうした状況で「自己責任」という言葉が使われると、ケアを担う人々を社会の周縁に追いやってしまうことになりかねません。ケアを「自己責任」ではなく、社会で担うものとして拓いていくことが必要です。

本書の「親子みらいワーク」には、こうした「自己責任」の考え方を乗り越え、社会を変えていくヒントが散りばめられています。本書に示されている10の学習プログラムは、どれもユーモアにあふれています。編集後記を読むと、作業部会の皆さんが、一人ひとりの思いに寄り添いながら、それぞれの豊かな生活を目指す中で、自分たち自身も楽しんでいる様子が伝わってきます。ユーモアには「〇〇でなければならない」という思い込みを和らげる力があります。また、本書の親子に対するどちらのプログラムでも、好きなことや、楽しいこと、悩んでいることや困っていることを共有する仲間づくりがおこなわれています。仲間がいるという安心感は、誰かに「たすけて」といえる自分を大切にすることにつながるのではないのでしょうか。

「ライフワイド」という言葉に込められているのは、勝ち負けや、成果にとらわれずに、生活の豊かさを追求していくことだと思います。私自身、検討会に参加し、プログラムの実施の様子を聞かせてもらう中で、自分自身の価値観が解きほぐされていくことを感じました。この「親子みらいワーク」の取り組みが、私たち一人ひとりの中にある「自己責任」や「勝ち負け」、「できる-できない」といった二項対立の考え方、さらには成果や効果ばかりを重視する価値観から解き放たれるきっかけになることを願ってやみません。





目次



1 発刊にあたって

2 寄稿

7 検討委員会メンバー紹介

8 作業部会メンバー紹介

9 事業のスケジュール表

青年期のライフワイド学習プログラム

13 学習プログラムの開発について

14 シュレオーテの紹介

15 レッツ・コネクトの紹介

16 学習プログラムの一覧表

17 学習要素の一覧表

18 学習プログラム（学びのネタ）+実践例（写真付き）

親のライフワイド学習プログラム

61 学習プログラムの開発について

62 学習プログラム全体の紹介

63 学習プログラムの準備方法

84 受講前後アンケート

86 ユーススコラ鹿児島 視察研修報告

88 編集後記

検討委員会メンバー紹介

國本真吾 鳥取短期大学幼児教育保育学科教授、全国専攻科（特別ニーズ教育）研究会会長



障害児教育学・特別ニーズ教育学が専門。障害青年が、希望すれば18歳以降も学び続けることができる機会の保障をめざして活動。そのために、学校教育の外側にある社会教育、福祉、労働、地域生活などから、障害のある子ども・青年の教育のあり方を深めている。文部科学省「障害者の生涯学習推進アドバイザー」でもある。また、鳥取県内で活動する沖縄音楽グループ・ゆいま〜るのキーボーディストとして、障害のある仲間と一緒に演奏の舞台に立つこともある。

著書・主な執筆など

ライフワイドの視点で築く学びと育ち

—障害のある子ども・青年の自分づくりと自分みがき 日本標準（2023年、単著）

障害のある若者と学ぶ「科学」「社会」

—気候変動、感染症、災害豪雨 クリエイツかもがわ（2022年、共著）

障がい青年の学校から社会への移行期の学び—学校・福祉事業型専攻科ガイドブック

クリエイツかもがわ（2021年、共著）

深谷弘和 天理大学人文学部社会福祉学科准教授、社会福祉法人いずみ野福祉会監事



障害者福祉論、精神保健学、発達保障論が専門。障害福祉現場に従事する職員のメンタルヘルスや、労働条件の背景について研究をおこなっている。施設内虐待や、不適切保育などの研究にも取り組み、各障害福祉現場の職員研修などを担当している。奈良県の権利擁護アドバイザーをつとめている。弟が、身体・知的の障害者であり、障害のある人のきょうだいとしても活動している。

著書・主な執筆など

障害福祉現場で働くためのメンタルヘルスハンドブック

職場でおしつぶされそうなあなたへ しんどいって言えますか？ かもがわ出版（2021年、共著）

山下 徹 社会福祉法人さつき福祉会 法人理事 集いの場ふりばーど施設長 大阪障害者センター合同カンファレンスプロジェクトチーム



保育の専門学校を卒業し、共同作業所時代から障害のある方と共に歩んで30年目になる。25年前には弟がバイク事故で中途障害者となり、障害者福祉のありがたさと不十分さを実感している。職場で出会った妻と結婚し、子ども二人は大学生となり、それぞれの道を歩み出していることを体感している。私自身も毎日のように温泉巡りをして、自分の時間を満喫しているところ。夢はマイカーで全国の温泉に入りながら日本一周すること。

障害のある方は“じりつ”への大きなエネルギーを蓄える経験が少ないと感じている。さつき福祉会も『学びの場ふりーかれっじ』にて青年から成人への移行期の支援を積極的に行なっていく。ひとり一人の人生がより豊かになるように今後も努力していきたい。

作業部会兼任

清時 忠吉

社会福祉法人いずみ野福祉会 執行役員 岸和田第2センター長

作業所の職員 27 年目。障害者の父 21 年目。障害者のじりつ論の空想がライフワークになっている。元々、思春期・青年期の支援には関心が高く、本当は中学校の社会科の先生になって野球部の顧問をしたかったが教員採用試験を突破できず、社会福祉法人いずみ野福祉会に入職。法人内では障害児支援の分野を担当する機会に恵まれ、放課後・余暇支援の場、青年期教育の場「シュレオーテ」の創設に携わることができた。趣味は野球観戦と競馬観戦。夢は日本国内すべてのプロ野球の球場と競馬場をコンプリートすること。



主な執筆など

障害者問題研究 第51巻第2号(2023年) 報告) 親であり福祉職員である私の実践「障害者とその家族の“じりつ”を考える
障害のある青年たちとつくる「学びの場」ステキな人生を歩んでいくために かもがわ出版(2020年共著)

作業部会兼任

西口 毅

一般社団法人ライトアップ 代表理事
発達支援教室レッツ【放課後等デイサービス、保育所等訪問支援】
Youth College レッツコネクト【自立訓練(生活訓練)】を運営

支援学校の教員として8年間勤務。退職後“一人ひとり、まなびのかたち”をコンセプトに、『発達支援教室レッツ』を開所。がむしゃらに走ることに、8年。一緒に働いてくれる仲間たちにも恵まれ、なんとかここまでたどり着く。元気に長生きしたいけど、ダイエットが苦手。趣味はバンド活動やツーリングなど、遊ぶのが大好き。“さあ、次はなにしよう!?”と忙しい毎日を楽しんでいる。



最近の講演

『“寄り添う支援”って、なんだろう? ~発達障がいのある子どもや、不登校の子どもとのかかわりより~』 【泉南地区PTA協議会・貝塚市PTA協議会主催】

作業部会兼任

大坪 友美

社会福祉法人いずみ野福祉会
シュレオーテ 所長

社会福祉法人いずみ野福祉会に入職し18年。「合言葉は待つこと」であるシュレオーテ。どこまでも青年主体であろうとする考え方に惹かれている。今は青年の生きる力を育むための実践を考え実行して、スタッフと振り返って共有することがおもしろくてたまらない毎日。つい時間を忘れて仕事に没頭してしまうが、プライベートも大切にしたいので、バランスよくすることが今の私のミッション。趣味は家族と全国旅することで、家の壁に貼っている大きな日本地図を眺めながら次はどこに行こうかと考えることが楽しい。



作業部会兼任

清時 綾

作業所で勤めはじめたのは26年前。

子どもの障害が分かり母子通園施設付き添いのため常勤からパート職員に。

子どもが支援学校小学部に入学後は精力的にPTA活動に参加。PTA会長を4期6年、その他の役員も多数経験。もはやPTA活動を通しての保護者や教員との交流が趣味といってもいいくらい。

長男と次男は重度重複障害児者であるがいろいろな経験をともに…と旅行やキャンプ、全国の気になるものやおいしいものを目指して“行き当たりばっ旅”が一番の楽しみ。元気なうちに家族トータルで47都道府県制覇が目標(あと半分くらい)



事業のスケジュール表

		作業部会	検討委員会	トライアル学習	
				青年の学び	親の学び
2023 年度	4月	第1回作業部会	第1回検討委員会		
	5月	第2回作業部会			
		第3回作業部会			
	6月	第4回作業部会	第2回検討委員会		
		第5回作業部会			
	7月	第6回作業部会			
		第7回作業部会			
	8月	第8回作業部会	第3回検討委員会		
		第9回作業部会			
	9月	第10回作業部会			
	10月	第11回作業部会	第4回検討委員会	掃除学習「ピカピカ研究室」	第1回「暮らしの場を知ろう」
		第12回作業部会		シュレオーテ 第3キャンパス	グループホーム入居者の生活の実際を知る
	11月	第13回作業部会		ICカード学習「ICOCAでGO」	第2回「お金と制度の話①」
		第14回作業部会		シュレオーテ 第3キャンパス	グループホーム入居者の金銭管理の実際を知る
	12月	第15回作業部会	第5回検討委員会	相互理解学習「お宝なんでもプレゼン」	第3回「聞いてみよう暮らしの場のあれこれ①」
		第16回作業部会		レッツ・コネクト	子どもが“じりつ”した先輩の親の経験を聞く
	1月	第17回作業部会 視察研修			
	2月	第18回作業部会	第6回検討委員会	相互理解学習「サイコロトーク」	
		第19回作業部会		シュレオーテ 第3キャンパス	
	3月	第20回作業部会			
2024 年度	4月	第21回作業部会	第7回検討委員会		
		第22回作業部会			
	5月	第23回作業部会		相互理解学習「ともだちビンゴ」	第4回「聞いてみよう暮らしの場のあれこれ②」
		第24回作業部会		レッツ・コネクト	グループホームの職員の話を知る
	6月	第25回作業部会	第8回検討委員会	服装学習「ファッションショー」	第5回「お金と制度の話②」
		第26回作業部会		シュレオーテ 第3キャンパス	成年後見制度について学ぶ
	7月	第27回作業部会		整理整頓学習「くらしガチャ」	第6回「家族のmiraiの話」
				シュレオーテ 第3キャンパス	家族のmiraiについて考える
				マナー学習「生活あるあるO×クイズ」	
	8月	第28回作業部会	第9回検討委員会	買い物学習「スタンプラリー」	
		第29回作業部会		シュレオーテ 第3キャンパス	
	9月	第30回作業部会		調理学習「クッキング・フォーユー」	
				レッツ・コネクト	
	10月	第31回作業部会	第10回検討委員会		
	11月	第32回作業部会			
		第33回作業部会			
	12月	第34回作業部会	第11回検討委員会		
	1月	第35回作業部会			
		第36回作業部会			
		第37回作業部会 視察研修			
2月	第38回作業部会	第12回検討委員会			
	第39回作業部会				
3月	第40回作業部会				
	第41回作業部会				

青年期のライフワイド 学習プログラム

学習プログラムのネタ

+

トライアル学習



❁ 青年のライフワイド学習プログラムの開発について ❁

いずみ野福祉会が運営している福祉型専攻科・大学『シュレオーテ』では、働く大人になる準備としての学びを強く意識してプログラムを考えています。3つほどポイントを紹介します。1つ目は青年が集団の中で役割を持って活動し、その役割を果たすことで“みんなの役に立てた”と実感し達成感を得る経験を積み重ねることです。2つ目は YES/NO をはじめとした青年が意思表示をする場面を大切にすることです。3つ目は活動のあらゆる場面で青年の自己選択・自己決定を尊重することです。クリスマスパーティーなどの行事をはじめ、ダンスやよさこい、音楽など若者らしい楽しい活動を通してこれらのポイントを意識しながら青年たちをサポートしています。青年たちは卒業後に作業所などの労働集団の中で、主体的に意思表示しながら労働を通して自分が役立つことに喜びを感じて意欲的に働く大人になっています。その姿の本質に障害の重い軽いはあまり関係ないように思います。『シュレオーテ』ではじっくりと丁寧にたっぷり時間を使って4年間学んでいますが、それでもあっという間に卒業の 때가やってきます。青年たちには卒業後もまだまだ学んでほしいことがあります。それは働く大人になる準備としての学びに続く、“じりつ”した大人になるための準備としてのさらなる学びです。

このさらなる学びを『青年のライフワイド学習プログラム』として検討に検討を重ねました。検討にあたり『レッツコネクト（福祉型専攻科・大学：岸和田市）』という心強いパートナーと出会うことができました。“じりつ”というテーマで何をどんな風に学ぶのがいいのだろうか、実践に対する価値観や考え方を語り合いながら一緒に考えました。そして、『シュレオーテ』と『レッツコネクト』による共同の試行錯誤の末に10本の学習プログラムを“創ることができた”のです。“創ることができた”という表現がびったりな創造性あふれる学びになっていると実感しています。家事全般が出来るように生活上のスキル向上やノウハウを身につけるといったトレーニング的な学習とは一線を画すものと考えています。

何と言っても『青年のライフワイド学習プログラム』のポイントは学習要素です。学習要素には“暮らし”“お金&買い物”“余暇&楽しみ”など実際の生活に欠かせないものもありますが、私たちが重要視した学習要素は“相互理解”“相談”“聴く&伝える”といった人間関係の構築につながる要素です。“じりつ”した大人になるための学びですから、人の間で生きていくために必要な力を学べる学習要素を多く取り入れました。

たとえば、『お宝なんでもプレゼン』では、自分の宝物を紹介してその理由やエピソードをプレゼンします。お互いにそのプレゼンをしっかりと聴いて“いいね！カード”を記入します。プレゼンをする時は自分のことを伝えること、プレゼンを受ける時は人の好みを理由も含めて聴くこと、“いいね！カード”を記入してお互いを認め合うことを体験的に学びます。伝える・聴く・相互理解という3つの学習要素は、働く場でも暮らす場でも必要な力に結びついていくという意図を持っている学習プログラムです。

さらに『ピカピカ研究室』は無限大に広がる学びのプログラムになっています。『ピカピカ研究室』の基本形はその名の通りどうやったらピカピカになるのかを研究する掃除のやり方の学びです。『おしゃれ研究室』『お洗濯研究室』『レトルト食品研究室』などと扱うテーマをいくらかでも広げることができます。

このような“じりつ”につながるような学びには終わりがなく、また制限もありません。まさにライフワイドの視点で生涯学習としても豊かに展開していくことが可能であると考えています。学びの場にとどまらず作業所などでも取り組んでいただける学習プログラムとして創造的に発展していくことを願っています。青年期の学びの実践の積み重ねが“みんなのじりつの道しるべ”となりますように！

社会福祉法人いずみ野福社会

シュレオーテ

【生活介護・自立訓練（生活訓練）】

生きる力をなかまとともに
シュレオーテ

一般的には高校を卒業後の選択肢として大学、短大、専門学校、就職など様々な進路があります。障害のある人にとってはどうでしょうか？支援学校高等部卒業後の進路の選択肢は、作業所や一般就労など、働く場へ進むことがほとんどです。障害のあるなしに関わらず、当たり前のように“学ぶ”という選択肢があってほしい、ゆっくり発達していく彼らだからこそゆっくり学んでほしいと願います。そして「もっとじっくりと自分のペースで学びたい」「障害の重い青年も通える卒後の学びの場がほしい」という青年や家族の願いに応えるために、福祉事業の活用により 2014 年 4 月に『シュレオーテ』が誕生しました。そしておかげさまで 10 周年を迎えました。

『シュレオーテ』は 4 年制の福祉型専攻科・大学です。『シュレオーテ』とはスワヒリ語で“みんなの学校”という意味です。『シュレオーテ』ではともに学ぶ青年たちのことを、学ぶ青年と書いて学青（ガクセイ）と読ん（呼ん）でいます。私たちはこの呼び方がとても好きです。

『シュレオーテ』では 4 年間をゆっくりじっくり贅沢につかって、なかまと大いに関わり合いながらキャンパスライフを謳歌できるようにと日々活動を組み立てています。“生きる力をなかまとともに”をテーマに、自由度が高くみんなが参加できる青年期らしい、ダンス、よさこい、音楽、体操、スポーツ、陶芸などが 4 年間のプログラムの基礎になっています。これらのプログラムで大切にしていることは、安心して参加できること、安心して自分を表現できること、安心してチャレンジできることです。上手いか下手か、成功か失敗か、早いか遅いかというような評価の目から解放された自由度の高い活動には安心が生まれます。

そんな中で支援者として大切にしていることは、スタッフも『シュレオーテ』と一緒に過ごすなかまとして、学青と一緒に大いに楽しむことです。ダンスを踊り、ゲームに本気で参加し、歌い、「あーでもない、こーでもない」と試行錯誤を学青と一緒に楽しみます。そして学青が考えて選んだり決めることを大切にしているので、自己選択・自己決定をじっくり待ちます。

学青たちには 4 年間という時間をゆっくりじっくり贅沢につかって、なかまと大いに関わり合いながらキャンパスライフを謳歌してほしいと願っています！

【お問い合わせ先】

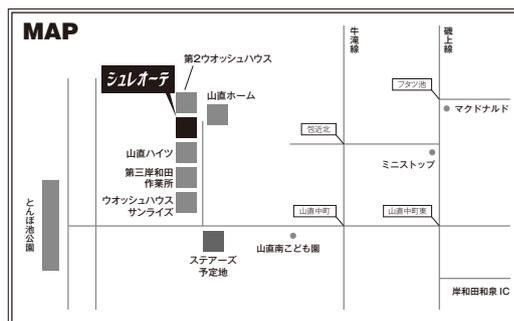
社会福祉法人いずみ野福社会
シュレオーテ

住所：大阪府岸和田市

山直中町 841 番地の 1

TEL：072-448-7772

HP：https://s-izumino.jp/



一般社団法人ライトアップ

Youth College レッツコネクト

【自立訓練（生活訓練）】



レッツコネクトは、『今いるステージから社会へのかけはしに』をテーマに掲げて立ち上げた事業所です。事業所の開所は2023年4月、18歳～25歳くらいの学生たちが通っています。“コネクト”には、仲間との繋がり、それぞれの将来への繋がりという意味をこめています。誰にでも、“自分にとって大事なことは何か”、“自分とは何なのか”を探し、確立しようとする時期があります。そんな青春の時期を過ごす学生たちが、同年代の仲間と出会い、様々な経験を通して成長し、次のステージへと進むための準備をしている場所です。

学校のように時間割を設定していますが、それぞれのプログラムの中で、“どんなことに取り組むのか”、“必要なルールは何か”など、支援員だけでなく、学生たちも一緒に話し合っ決定していくのがレッツコネクトの特徴です。自分の考えを伝えるだけでなく、他者の意見を尊重し、時には折り合いをつけながら日々の活動を進めていきます。“ユースタイム”というプログラムでは、毎週の始めに小さな目標を立てて、学生の間で共有し、週末には、目標の達成具合を評価し合っています。自分の頑張りを自分で認められること、人の頑張りに気付けることは、社会に出る上で欠かすことのできない力だと考えてのプログラムです。外出する活動にも積極的に取り組んでいます。学生が友だちと出かける場所として思い浮かぶような商業施設、生活を営む上で必ず利用する公共施設などへ、テーマや役割を決めて出かけています。年に1回、旅行にも行きます。旅行会社の担当の方に学生たちの意見も伝えながらスケジュールを組み立てていきます。予算と時間の制限も意識しながら旅行を実現させると、その楽しさや喜びもひとしおのようです。

支援員は、学生たちそれぞれがもつ強みや、価値観、伸ばしたい力を見極めながら、学生たちと目標を共有し、充実した日々を送れるように支援しています。誰にとっても、人生は平坦でラクな道ではありません。凸凹で、曲がりくねって、アップダウンのある道です。そんな人生を、前向きに楽しんでいくための力をつけるための下地。それは自由やゆとりをもって贅沢に時間を過ごす中で醸成されていくものでもあると思っています。興味関心を広げ、自身の将来を少しずつ描きながら、時には傷つくこともありながら、社会生活を送るための経験、知識、技能を身につけていってほしいと願っています。

【お問い合わせ先】

一般社団法人ライトアップ

Youth College レッツコネクト

住所：大阪府岸和田市

小松里町145番地の2

TEL：072-477-5974

HP：<https://www.lightup-lets.jp/>



青年期のライフワイド学習プログラム

学習プログラムのネタ名称一覧表

“じりつ”というテーマで何をどんな風に学ぶのがいいのだろうか、実践に対する価値観や考え方を作業部会委員で語り合いました。“じりつした大人になるための学びとは・・・”、“人の間で生きていくために必要な力とは・・・”、と考える中で挙げた項目を、いくつかの学習要素にまとめました。学習要素には“くらし”“お金&買い物”“余暇&楽しみ”など実際の生活に欠かせないものもありますが、その中で、私たちが重要視した学習要素は“相互理解”“相談”“聴く&伝える”といった人間関係の構築につながる要素です。

そして、青年たちが楽しみながら学ぶためには、まるでテレビのバラエティー番組に参加しているような感じになればいいのではないかと考えて名称の案を出してみたり、ゲーム感覚で楽しく青年同士でやり取りができそうな設定を考えてみたり、ネタを捻出する検討には多くの時間をかけました。

たとえば、『お宝なんでもプレゼン』では、自分の宝物を紹介してその理由やエピソードをプレゼンします。お互いにそのプレゼンをしっかりと聴いて“いいね！カード”を記入します。プレゼンをする時は自分のことを伝えること、プレゼンを受ける時は人の好みを理由も含めて聴くこと、“いいね！カード”を記入してお互いを認め合うことを体験的に学びます。伝える・聴く・相互理解という3つの学習要素は、働く場でも暮らす場でも必要な力に結びついていくという意図を持っている学習プログラムです。



ページ	学習プログラムのネタ名称	学習要素	トライアル学習
18	①お宝なんでもプレゼン	相互理解 聴く&伝える	レッツコネクト
22	②ICOCAでGO	くらし お金&買い物 余暇&楽しみ	シュレオーテ
26	③クッキング・フォー・ユー	くらし お金&買い物 相互理解 相談 余暇&楽しみ	レッツコネクト
30	④くらしガチャ	くらし 相談	シュレオーテ
34	⑤サイコロトーク	相互理解 聴く&伝える 余暇&楽しみ	シュレオーテ
38	⑥スタンプラリー	お金&買い物 相談 聴く&伝える	シュレオーテ
42	⑦ともだちビンゴ	相互理解 聴く&伝える	レッツコネクト
46	⑧ピカピカ研究室	くらし 相談	シュレオーテ
50	⑨ファッションショー	お金&買い物 相互理解 相談 余暇&楽しみ	シュレオーテ
54	⑩生活あるある〇×クイズ	くらし 相互理解 相談	レッツコネクト

学習要素の一覧表



	学習要素	学習プログラムのネタ名称
1	くらし	②ICOCA で GO
		③クッキング・フォー・ユー
		④くらしガチャ
		⑧ピカピカ研究室
		⑨ファッションショー
		⑩生活あるある〇× クイズ
2	お金&買い物	②ICOCA で GO
		③クッキング・フォー・ユー
		⑥スタンプラリー
		⑨ファッションショー
3	相互理解	①お宝なんでもプレゼン
		③クッキング・フォー・ユー
		⑤サイコロトーク
		⑦ともだちビンゴ
		⑨ファッションショー
		⑩生活あるある〇× クイズ
4	相談	③クッキング・フォー・ユー
		④くらしガチャ
		⑥スタンプラリー
		⑧ピカピカ研究室
		⑨ファッションショー
		⑩生活あるある〇× クイズ
5	聴く&伝える	①お宝なんでもプレゼン
		⑤サイコロトーク
		⑥スタンプラリー
		⑦ともだちビンゴ
6	余暇&楽しみ	②ICOCA で GO
		③クッキング・フォー・ユー
		⑤サイコロトーク
		⑨ファッションショー

お宝なんでもプレゼン

♠ 学習要素 相互理解、聴く&伝える

♥ 支援者の願い

- ・ 人それぞれの価値観があることを知ってほしい。
- ・ 自分や他者の大切なもの（宝物）を尊重し合えるようになってほしい。

◆ 利用者の気づき

- ・ 人それぞれに価値観や、宝物に違いがあることを知る。
- ・ 自分の宝物について再確認する。

♣ 題材設定の理由

他者の宝物について見聞きする中で、人それぞれに宝物があることを知り、その評価が人によって違っていてもいいんだということを学んでほしいと考えた。

他者の気持ちを大事にするためにも、自分の宝物について、そのきっかけや、理由、思い出などを再確認し振り返ることも大切だと考える。

準備物

それぞれのお宝、“いいね”の札、宝置き場（宝箱、大きめの布など）、BGM（登場曲、評価の効果音など）、お宝発表ワークシート、いいねの数を書く紙

【事前学習】

- ・“お宝”と聞いて、どんなものを連想するかを発表し合う。
- ・支援者が例として自分のお宝と、その理由や思い出などを発表する。利用者はその発表を聞く。
- ・お宝について話を聞いた上で、“いいね”の数でお宝を評価する。
- ・次回、お宝を持ち寄ることを確認する。
- ・発表のためのワークシートについて説明する。
- ・支援者、青年、それぞれに発表し、色々な種類のものが挙がるようにする。
- ・一見したところ高価なものではないが、個人の思い出などの結果、お宝になるようなものを発表に混ぜるようにする。
- ・発表したお宝を、“いいね”の数で評価し合う。
(例：一人2いいね)
- ・“人によって評価が違って当たり前”ということを大切に
する。
- ・評価の仕方は集団によって工夫すると良い。
- ・集団の発表するスキルに応じて、発表のためのワークシートを用いて、考えを事前にまとめる支援をするのもよい。

【当日】

- ・順番にお宝を発表する。(BGM)
- ・お宝を発表する時は、宝箱を持って登場したり、宝置き場に布をかけて置くようにしたりすることで、雰囲気が出て、注目すべき場所も分かりやすくなる。BGMも効果的。
- ・お宝の予想いいねを発表する。
- ・集団の人数によって、いいねの最高数を確認しておく
とよい。
- ・お宝を評価してもらう。
- ・“いいねが多い”ということにばかりに視点がいかないよ
うな進行の工夫をする。

お宝なんでもプレゼン

学習要素

相互理解、聴く&伝える

準備物

お宝見本、それぞれのお宝、お宝調査シート、紙袋、宝置き場（宝箱）、
BGM（プレゼン時）、プレゼンシート、いいね！シート

展開

展開のポイント

【事前学習 30分】

- ・活動のねらいを知る。
- ・活動のねらいを伝える。
- ・“お宝”と聞いて、どんなものを連想するかを発表し合う。
- ・支援者が例として自分のお宝（大切な物）と、その理由や思い出などを発表する。
- ・家にあるお宝（大切な物）を想像し『お宝調査シート』に記入する。
- ・『お宝調査シート』から、“趣旨に合った物か”や“高価過ぎるものでないか”を確認する。
- ・次回、お宝を持ち寄ることを確認する。
- ・次回活動日を伝える。

【プレゼンと評価 60分】

- ・プレゼンの準備をする。
（プレゼンシート、宝箱）
- ・プレゼンシートの書き方、いいねシート記入時のルールを確認する。
※いいねシート記入時のルール
お宝のいいところについて書く。
- ・順次、プレゼンする。
- ・全てのプレゼンを肯定的に評価する。
- ・プレゼン後のお宝は、プレゼンシートと一緒に机に並べていく。
- ・いいねシート記入時のルールを再確認する。
- ・いいね！シートの発表を聞きながら自己肯定感を高める。
- ・一見すると高価でない物でも、他者にとっては思い入れや価値が高いものであることを通して、それぞれの価値観の共有や尊重する気持ちを深められるようなまとめをする。
- ・片付け



プレゼンシートに記入中



いよいよプレゼンスタート



いいねシートを記入



私のお宝は、ジャカジャーン！

くらし(仕事)

お宝 なんでもプレゼン

(プレゼンの場に使います)

・このお宝は…

・いつ、どんな場面ですぐ使ったお宝？(エピソードまでできるだけ詳しく…)

・なんで大切になっている？

・プライステス(価値はつけられない!)と思うけど、あえて価値をつけるなら？

注) 他者の真意は読めません！

プレゼンシート

いいね!シート

やってみて一言 (支援者の感想)

- ・いいね！シートはプレゼン後の青年同士の相互理解を深めるのにとっても有効だった。



♠ 学習要素 暮らし、お金&買い物、余暇&楽しみ

♥ 支援者の願い

- ・ I C O C Aの使い方を知り、支払いなどの難しさを軽減する経験をしてほしい。
- ・ I C O C Aが貴重品であることを知り、管理の仕方を経験してほしい。
- ・ 余暇の楽しみ方を広げてほしい。

◆ 利用者の気づき

- ・ I C O C Aを使用して支払うことで、小銭で支払う難しさが軽減され、不安なく支払うことができる。

♣ 題材設定の理由

I Cカードや電子マネーなど現金以外に色々な支払い方がある。色々な支払い方を学ぶことで、小銭で支払う難しさから解放され、安心して買い物をする体験ができたらと思い設定した。またこの経験により、一人ひとりの生活や楽しみ方の幅が広がればいいと願う。チャージ式 I Cカードは万が一紛失しても被害を最小限に抑えることができるため、まずは I C O C Aを学びに取り入れている。自分で管理をするという喜びと責任も学ぶことができるのではと考える。

※ I C O C Aの用意の仕方、学習後の管理方法については、青年や家族と相談して決めておく。例えば①家にある I C O C Aを使用する②購入し学習後換金する③そのまま生活に使えるように持っておく、などの方法がある。

準備物 財布、お金、ICOCA、障害者手帳

【事前学習】

- ・現金だけではない
色々な支払い方を学習する。
- ・ I C O C A のチャージ方法、
残高確認方法を学習する。
- ・行き先を話し合っ
て決める。
- ・現金だけではない支払い方を
経験したことがある青年か
ら、その経験を話してもら
うとよい。話す青年にとっ
て自分の経験を伝えること
ができ、その支払い方の良
さを知ることができる。
- ・青年の状況に合わせて、
色々な支払い方やチャージ
、残高確認方法を学習し
てもよい。
支払い方法：I C O C A、
PayPay、dポイント、ク
レジットカードなど。
- ・ I C O C A が使用でき
ない店もあるため、事前
に青年と一緒に調べるのも
よい。
- ・ I C O C A のチャージ方
法、残高確認方法：コン
ビニのレジや A T M（セ
ブンイレブンのみ）、入
金機、自動券売機、のり
こし精算機
残高確認：コンビニのレ
ジや A T M（セブンイレ
ブンのみ）、改札の表示
、のりこし精算機、入金
機、自動券売機、curico
（I C O C A 自動販売機）
、アプリなど

【当日】

- ・ I C O C A にチャージを
する。
- ・ I C O C A を使って出か
ける。
- ・事前学習でチャージして
おいてもよい。
- ・現金を入れてチャージす
ることによって、I C O C
A の価値を実感できるよ
うに。
- ・チャージした分だけ使う
ことができるという理解に
つなげたい。
- ・ I C O C A が使用でき
ない店もある。買い物をする
前に I C O C A が使える
か確認してもよい。使えな
ければ現金で支払っても
よい。
- ・残高不足で支払いができ
ないことも起こる。あえて
そんな経験ができるように
してもよい。

【学習のアレンジ案】

- ・お金の動きを確認する。
できる限りお金の動きを
可視化し、理解につなげ
る。
- ・青年の状況によって、ど
こまで学習に取り入れる
かは変えてもよい。

ICOCAでGO

学習要素

くらし、お金&買い物、余暇&楽しみ

準備物

ICOCA・パスケース・券売機やコンビニなどICOCAを購入できる場所の写真・お金・障害者手帳

展開

展開のポイント

【事前学習 80分】

- ・ICOCAを使った支払い方法を知ることを知る。
 - ・現物や写真を使用し、イメージがもてるようにする。
- ・ICOCAのチャージ方法、残高確認方法を学習する。
 - ・チャージは、コンビニのレジやATM（セブンイレブンのみ）、入金機、自動券売機、のりこし精算機でできる。今回は駅の券売機で購入・チャージすることを伝える。
- ・最寄り駅へ行き、ICOCAを購入する。
 - ・現金を入れてチャージすることで、ICOCAの価値を実感できるようにする。
- ・すでに持っている青年は、チャージをする。
 - ・ICOCAは誰のものか分かるように、パスケースに入れるか名前を書くなどする。

【当日】

- ・ICOCAを使って電車とバスを利用し、関西国際空港へ行く。
 - ・残高確認をする。自動券売機、curico（ICOCA自動販売機）チャージした分だけ使うことができるという理解につなげる。
 - ・バスもICOCAが使える！バスも電車も、切符を買ったり支払いが難しい。それがICOCAをピッと当てるだけで乗下車できる！安心して公共交通機関を利用する体験ができるようにする。
 - ・南海バスでは下車時に障害者手帳を運転手に見せると、割引を受けられることができる。下車時に一人ひとり手帳の見開きを見せる。（電車は割引を受けられない）
 - ・ICOCAが使用できない店もある。買い物をする前にICOCAが使えるお店かを確認する。

初めての I C O C A 購入



お金の入れ方あってる？どこをタッチしよう？ I C O C A を持っている人は、お金をチャージ！
経験者はまだの人を応援しました

いざ、I C O C A で G O ! !



現金ならバスの運賃を確かめて、小銭を用意しないとイケない… I C O C A ならタッチするだけ！

飲食店での支払いも！



すき家に決定！
I C O C A は使える！

I C O C A なら
タッチするだけ！

やってみて一言（青年の感想）

- ・電車に乗れたのが楽しかった！
牛丼もおいしかった！
- ・I C O C A を使ったのは初めて。
簡単やった。
- ・弱視の人にとっては、現金は地獄。昔、バスで支払いをする時に小銭を落としてしまった。後ろに待たせている人もいるし、見えないし、泣く泣く探すのを諦めたことがある。I C O C A があると、人を待たせなくていい。

クッキング・フォー・ユー

♠ 学習要素 暮らし、お金&買い物、相互理解、相談、余暇&楽しみ

♥ 支援者の願い ・自分以外の人が喜ぶ姿をイメージしながら、自分の考えを伝えたり、人の意見を聴いたりする機会にしてほしい。
・仲間と一緒に企画する楽しさを味わってほしい。
・やりとげることで達成感や自己有用感を高めてほしい。

◆ 利用者の気づき ・みんなでアイデアを出して、案をまとめる経験をする。
・買い物や調理を通して仲間との活動を楽しむ。
・得意不得意も役割分担で助け合う。

♣ 題材設定の理由 誰かのために料理でおもてなしをすることは、人間社会において、色々な要素のあるコミュニケーション文化だと考え、学習として設定した。人に喜んでもらうにはどうすればいいか、仲間と相談や話し合いをしながら計画し、実現に向けて準備をする活動を通して、自然とコミュニケーションが生まれるのではと考える。事前の買い物や、当日の役割分担など、活動展開に幅をもたせやすいので、それぞれに得意なところで力を発揮できるようにしたい。

準備物 料理に使用する食材、調理器具、BGM

【事前学習】

- ・誰に向けて、どんな理由で料理をするのか確認する。
- ・好きなメニューや食べ物、苦手なものなどをリサーチする。
- ・リサーチを基に、話し合っ
てメニューを決めたり、当日の
タイムテーブルを考えたりす
る。
- ・必要な材料や調理器具など
を確認し、役割分担して準備
をする。
- ・買い物をする
- ・誕生日などのお祝い、日ごろのお礼、記念日などについて話すことで、おもてなしするイメージを膨らませやすいようにする。
- ・事前のリサーチをするのかはケースバイケースで。サブライズのパターンもあることに触れても良い。
- ・会の趣旨に合った、BGMや、歌、飾り付けなどの案が挙がると良い。
- ・出し合ったアイデアを互いに尊重しながら話し合えるような雰囲気づくりを意識する。
- ・食材などは前日に、その他の準備物は必要に応じて事前に購入しておく。
- ・役割を決めて買い物する。
100均グループやスーパーグループなどお店ごとに分担してもよい。

【当日】

- ・料理をする。
- ・楽しい雰囲気づくりをする。
- ・できた料理でおもてなしをする。

クッキング・フォー・ユー

学習要素

くらし、お金&買い物、相互理解、相談、余暇&楽しみ

準備物

料理に使用する食材、調理器具、BGM、飾りなど

展開

展開のポイント

【事前学習】

- ・誰に向けて、どんな理由で料理をするのかを確認する。
- ・好きなメニューや食べ物、苦手なものなどをリサーチする。
- ・リサーチした情報を基に、レシピを調べ、メンバーで共有する。その中から、どのレシピを実際に作るかや、タイムテーブルを相談し、話し合って決定する。
- ・必要な材料や調理器具などを確認し、役割分担して準備をする。
- ・必要な食材を購入する。
- ・誕生日の祝い、日ごろのお礼、記念日などについて話すことで、もてなしをするイメージを膨らませやすいようにする。
- ・事前のリサーチは、相手との関係性やもてなす内容によって、しなくてもよい場合があることにも触れる。サプライズのパターンがあることに触れても良い。
- ・話し合いが活発になるよう、もてなす相手が想像できるような声かけを行なう。
- ・会の趣旨に合った、BGMや飾り付けなどの案が挙がると良い。
- ・出し合ったアイデアを互いに尊重しながら話し合えるような雰囲気づくりを意識する。
- ・食材などは前日に、その他の準備物は必要に応じて事前に購入しておく。
- ・役割を決めて買い物をする。
※100均グループやスーパーグループなど店ごとに分担してもよい。

【当日】

- ・料理をする。
- ・できた料理でもてなしをする。
- ・支援者は、青年が主体で行動できるような声かけや部分的な支援に徹する。また、自分達の計画や行動（もてなし）が、相手の喜びにつながったことが実感できるような場面を演出する。



誕生日会を企画しよう



作戦会議



お料理が完成



サプライズでプレゼントも！



司会が進行



喜んでもらえました！

やってみて一言（支援者の感想）

- ・「メニューを考えるのが難しかった」という感想が多かった。相手のために考えた時間こそが大切だったりすると思う。

くらしガチャ

♠ 学習要素

くらし、相談

♥ 支援者の願い

- ・ 整理整頓の仕方を知ってほしい。
 - ・ みんなで整理整頓について考え、話し合う経験をしてほしい。
-

◆ 利用者の気づき

- ・ 整理整頓について、自分が知っていること、知らないことを発見する。
 - ・ 知っていることを他者に教えたり、知らないことを聞いたり、みんなで考えることで、整理整頓について興味をもつ。
-

♣ 題材設定の理由

面倒くさいと思われがちな整理整頓を、ワクワクしながら学ぶことができるようにと考え、ガチャを組み合わせる内容にした。この学びで知ったことを、誰かに話したくなるような楽しい学習になればと願う。ミッションをクリアするという目標に向かってみんなで協力し合うので、楽しみながらコミュニケーションを学ぶこともできると考える。

準備物

————— 冷蔵庫のイラスト、ゴミのイラスト、クローゼットのイラスト

【事前学習】

- ・ 整理整頓に関するミッションを用意する。
例えば“冷蔵庫ガチャ”であれば、冷蔵庫に入れる大根やアイスクリームなどの食材名を書いた紙を、ガチャカプセルに入れる。
- ・ ガチャカプセルに入れる紙は、文字で書いても、イラストや写真にしてもよい。
- ・ 生活の場を想定してのミッションでは、実際の生活の場を使って行なってもよい。

【当日】

- ・ ガチャの中からカプセルを一つ取り出し、カプセルに入っているお題を確認する。
- ・ 全員で力を合わせてミッションに挑戦しても、グループに分かれて対抗してもよい。
- ・ セーフやアウトの判定は、支援者が行なっても、相手チームが行なってもよい。
- ・ 書かれているものを、どこに整理すればいいのかを、青年同士で話し合いながら入れていく。
例えば“冷蔵庫ガチャ”であれば、大根は冷蔵庫・冷凍庫・野菜室・チルド室などのどこへ入れるか？など。
- ・ 使い方によっては、どこに整理するかが変わる場合があることも学ぶ。
例えば“冷蔵庫ガチャ”で、肉はすぐに使う場合は冷蔵庫、長期保存したい場合は冷凍庫、鮮度を保ちたい時はチルド室など。



ガチャガチャ！何が出るかな？



くらしガチャ ～ゴミの分別編～

学習要素

くらし、相談

準備物

ガチャカプセル・紙・箱・ゴミの絵を描いた紙（缶・瓶・ペットボトル・段ボール・新聞紙・生ごみ・燃えるゴミ・プラスチック・粗大ごみ）・ホワイトボード・磁石・ゴミ箱・マルバツブザー・パソコン・プロジェクター・スクリーン・はさみ

展開

展開のポイント

【事前学習 80分】

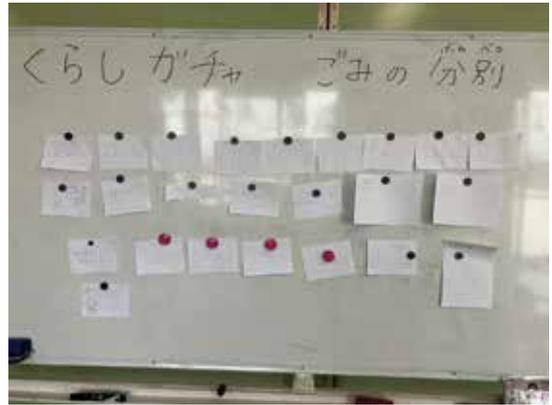
- ・学習のねらいを知る。
- ・青年一人ひとりが、思いつくゴミを紙に書く。
- ・リサイクルされる動画を見る。
- ・ゴミだと思うものを一人ずつ発表する。
ホワイトボードに貼っていく。
- ・今回はゴミの分別について学ぶ。
- ・文字でも絵でもOK。
- ・なぜ分別をするのかを知り、主体的に学ぶことができるようにする。
- ・青年がゴミをイメージしにくい場合は、その場でイラストや写真を出す。
- ・当日までにゴミのイラストや写真をガチャカプセルに入れ、用意しておく。

【当日】

- ・青年が箱の中からカプセルを一つ取り出し、カプセルに入っているお題を確認する。
- ・書かれているものを、どこに分別すればいいのかを、青年同士で話し合いながら入れていく。
- ・スタッフから正解発表
- ・2グループにわかれ、少人数にすることでより一人ひとりが考えて話し合えるようにする。
- ・自治体によって分別の仕方が変わる場合があるので、自分の住んでいる自治体の分別方法を知ってほしいことも伝える。



ゴミの分別をしてみました！



たくさんのゴミが出ました



ペットボトルが
服に生まれ変わっていた！



リサイクルについて動画視聴で学習



どんなゴミがあるかな？みんなで考え中



犬の毛は何ゴミ？



どんなゴミがあるか一人ずつ発表

やってみて一言（青年の感想）

- ・自分の着てる服がペットボトルからできてた。また戻ってくる。
- ・缶が新しくなるんや。知らなかった。
- ・ほこりはどこに捨てるんやろう？

サイコロトーク

♠ 学習要素

相互理解、聴く&伝える、余暇&楽しみ

♥ 支援者の願い

- ・自分の気持ちを自分の言葉で伝える経験をしてほしい。
- ・他者の気持ちを聴き、みんな違ってみんないいと思える経験にしてほしい。
- ・他者の気持ちを知り、自分の生活や楽しみの幅を広げてほしい。

◆ 利用者の気づき

- ・出たテーマについて自分の気持ちはどうかを考え、自分のことを知る。
- ・他者の気持ちを知り、自分と他者の気持ちは違うということを知る。
- ・他者の好きなことやハマっていることを知り、自分もやってみようかなと思う。

♣ 題材設定の理由

青年の“じりつ”を考えた時に、人と関わりながら豊かに生活を送ってほしいと願う。そのためには、自分の気持ちと相手の気持ちは違うことを知り、みんな違ってみんないいと認め合う経験を積んでいけるような学習をつくっていきたい。この学習では、各面に気持ちを伝えるためのテーマを書いたサイコロをふり「何がでるかな!？」とドキドキワクワクしながら、出たテーマについて自分の気持ちに向き合い自分の言葉で伝えたり、相手の気持ちを知ることができるように考えた。青年によっては話すことが難しい人もいると思うので、その場合は次々にサイコロを転がして進めたり、だんだん話せるようになってきたら話を膨らませることができるような質問をしたりと展開していくため、ファシリテーターが重要な役割になる。また実施する時期やメンバー構成によって、アイスブレイク的に行なったり、例えば“自分の将来”“環境問題”“悩んでいること”など深いテーマにして、答えは出ないけど話すことで自分の価値観を育んでいくような進め方もできる。

準備物

大きなサイコロ、気持ちを引き出すためのお題、サイコロをふる時に流すBGM、ホワイトボード、卓上ベル

ファシリテーターのコツ

- ・青年によっては話すことが難しい人も思うので、その場合は次々にサイコロを転がして進めたり、だんだん話せるようになってきたらその話を膨らませることができるような質問をしたりと展開していく。
- ・話を切り上げるタイミングで卓上ベルを鳴らすなど、初めにルールを作っておくといい。

展開

展開のポイント

【事前準備】

- ・サイコロの各面に「〇〇な話」など気持ちに関するお題を書いておく。
- ・青年が話したいと思うようなお題を入れる。
- ・お題には負の感情に関する面も入れてもよい。そうすることによって、他者も悲しんだり悔しい思いをすることができる。
- ・青年の状況によっては、同じお題を2面に書き、お題の種類を絞ってわかりやすくしてもよい。青年の話したいと思うお題にすると、より楽しみながら学べる。
- ・話すことが難しかった時のお助けお題を入れてもよい。

【当日】

- ・一人ずつサイコロをふる。
- ・出たお題について、自分の気持ちを伝える。
- ・他者が話す時は、相手の気持ちを聴く。
- ・話すことが難しい青年がいる場合は、次々に展開していくのもよい。話すことができる集団には、質問をしたりとその話を膨らませてもよい。
- ・気持ちを聴いた人は、質問してもよい。質問された人は、答えたくなければ答えなくてもよい。気持ちを言うか言わないかも含め、自分で決めることを大切にする。
- ・支援者も一緒に参加してもよい。青年にとって「こんな時に嬉しいと思うんだ」「悲しいこともあるんだ」と、大人になっても色々な気持ちがあることを知る機会にする。
- ・他者のはまっていることなど、青年から「おもしろそう」という意見が出たら、後日一緒にやってみる学習をするのもよい。ひとりの時間でも楽しみをもって過ごせるような生活の豊かさにつなげることができたらよい。

お題の例

- ～好きなもの編～ 食べ物、果物、色、音楽、飲み物、テレビ、動画
- ～はまっていること編～ テレビ、動画、音楽、スポーツ、ゲーム
- ～できごと編～ 悲しかった、嬉しかった、はずかしかった、楽しかった
- ～お助けお題～ 今日の天気、今日の服の色、今日のお昼ごはん
- ～深いお題～ 自分の将来、環境問題、悩んでいること、家族の話、友達の話

サイコロトーク

学習要素

相互理解、聴く&伝える、余暇&楽しみ

準備物

大きなサイコロ、気持ちを引き出すためのお題、サイコロをふる時のBGM、ホワイトボード、「一緒！」カード

展開

展開のポイント

【事前準備】

- ・サイコロの各面に『○○な話』など気持ちに関するお題を書く。
- ・青年が話したいと思うようなお題を入れる。今回は好きな食べ物、好きなテレビ、好きな飲み物、最近笑ったこと、嫌いな食べ物、おっちょこちょいをしたことにする。
- ・お題には負の感情に関する面も入れることによって、他者も悲しんだり悔しい思いをすることを知ることができるようにする。
- ・青年の話したいと思うお題にすることで、より楽しみながら学べる。
- ・青年が普段あまり話さないお題も入れることで、青年の興味関心が広がるようにする。

【当日 80分】

- ・学習のねらいを知る。
- ・お題をホワイトボードに書き、どんなお題があるか分かるようにする。
- ・スタッフが見本でやってみる。
- ・パスもOK！
- ・一人ずつサイコロをふる。
- ・青年によっては話すことが難しい人もいると思うので、ファシリテーターはその場合は次々にサイコロを転がして進めたり、だんだん話せるようになってきたらその話を膨らませることができるような質問をしたりと展開していく。
- ・サイコロの上面に書かれたお題について、自分の気持ちを発表する。
- ・気持ちを聴いた人は、同じなら「一緒！」カードをあげ、共感が伝わるようにする。
- ・他者が話す時は、相手の気持ちを聴く。
- ・聞きたいことがあれば質問してもよい。質問された人は、答えなくてもよい。気持ちを言うか言わないかも含め、自分で決めることを大切にする。
- ・支援者も一緒に参加する。青年にとって「こんな時に嬉しいと思うんだ」「悲しいこともあるんだ」と、大人になっても色々な気持ちがあることを知る機会にする。



お題は「おっちょこちょいしたこと！」



それ、ボクも一緒や！



お題は「好きな食べ物」



一緒！一緒！



自分のおっちょこちょいな所を話す
みんなが「そうか」と聴いてくれる

やってみて一言（青年の感想）

- ・おもしろかった！
- ・みんなのことが色々知れた！
好きなテレビ番組とか。
- ・「一緒！」カードがおもしろかった！

スタンプラリー

♠ 学習要素 お金&買い物、相談、聴く&伝える

♥ 支援者の願い ・お金を支払う経験をしてほしい。
・色々なお店を利用する経験をしてほしい。
・人と相談しながら、買いまわりをしてほしい。

◆ 利用者の気づき ・自分で支払いができる。
・利用したことのないお店の存在を知る。
・人についていくのではなく、自分たちでお店の場所や、買いまわりする順番を意識する。

♣ 題材設定の理由 友だちと、ショッピングモールをぶらぶらしながら買い物をする、余暇のシーンに繋がるような学習をイメージした。スタンプラリーにすることで、支援者が意図をもって巡るお店を決めることができたり、青年同士が相談する機会を設定できると考える。

準備物 財布、お金、スタンプラリーカード、フロアガイド

スタンプラリーの例（大型ショッピングモールの場合）

- ①カレー作りの食材を買う
- ②おかしを買う
- ③クリーニングの受け取り
- ④フードコートで飲み物休憩
- ⑤ゲームセンターであそぶ

【事前学習】

- ・学習のねらいを知る。
- ・グループで買い物スタンプラリーをすることを伝える。
- ・どのような用事を済ませて来るのかなどを伝えて、どこに行けばいいかを話し合うのもよい。
- ・舞台となる場所を決める。
- ・グループの一部の人が主導してまわりきってしまわないように、役割分担を決めるのもよい。
- ・買いまわりのグループや役割を決める。
- ・フロアガイドなどを見ながら、グループで作戦会議をする。

【当日】

- ・グループに分かれて、買いまわりをしながら、スタンプラリーをクリアしていく。
- ・各お店付近に人員配置できない場合は、“スタンプ本部”を設置する。そこで買い物をクリアしているか確認して、スタンプする。
- ・“スタンプ本部”にヘルプ機能をもたせて、直接、または電話で相談できるようにするのもよい。

スタンプラリー

～話し合いの架け橋 カレー作り編～

学習要素

お金&買い物、相談、聴く&伝える

準備物

お金、スタンプラリーカード、ノートパソコン2台、スタンプ、ポケットWi-Fi、調理器具

展開

展開のポイント

【事前学習】

- ・活動の内容を知る。
- ・カレーの種類や入れたい食材、必要な分量を調べたり話し合い、グループで1枚のスタンプラリーカードを作成する。
- ・当日の役割分担を決める。
- ・ショッピングモールのように広すぎると、青年主体で買いまわりすることが難しいと考え、今回はスーパーマーケットの中で買いまわる内容にする。料理はシンプルだけど奥深いカレーにする。
- ・スタンプラリーカード作りをする中で思いを伝えたり聴いたりし、「あーでもないこーでもない」と話し合う経験をすることに重点を置く。
- ・一部の青年で話を進めたり買いまわりをしてしまわないよう、役割分担を行なう。（カード作り：進行、書記、タイムキーパーなど）（当日：タイムキーパー、スタンプを押す、予算管理など）
- ・お金のことも意識できるよう、予算を設定する。
- ・分量を考える時は、青年の状況に合わせて計算方法が理解できるようにイラストなどを使用する。

【当日】

- ・スーパーマーケットへ行き、スタンプラリーカードのマスに書いた食材を探して買い物かごに入れる。
- ・買い物かごに入れたら、スタンプを押していき、コンプリートする。
- ・人についていくのではなく、青年たちで相談しながらスーパーの中を買いまわり支払いをする経験にする。
- ・支援者は青年の近くで見守り、ヘルプがある時は応じる。
- ・予算をこえてしまう場合は、食材を変更したり減らしてもよい。

【事後学習】

- ・スタンプラリーでコンプリートした食材でカレーを作ることができるか確かめる。
- ・支援者に言われたとおりに調理するのではなく、あーかな、こーかなとみんなで相談しながら調理する経験にする。
- ・自分たちで作ったカレーを味わう。
- ・スタンプラリーカードに書いた食材で、カレーを作ることができたか確認する。

～話し合いの架け橋 カレー作り編～



カレールーってめっちゃ種類があるな！



ニンジン1本売りを発見！



カゴに入れたからスタンプ！



無人レジで会計に挑戦！

やってみて一言（支援者の感想）

- ・グループで1つのスタンプラリーカードを作ることで、自然と話し合いが生まれた。
- ・話し合いの中で思いがぶつかる場面も多かった。その都度思いを伝えたり、相手の話を聴いたりし、どのように折り合いをつけるのかを考え経験することができた。
- ・スタンプラリー当日は青年同士で買いまわる経験になった。支援者についていくのではなく、野菜売り場や肉売り場など、どこにあるのかを探して見つけることができた。また役割分担をすることで一人ひとりが役割を担い主体的に参加できた。

やってみて一言（青年の感想）

- ・スタンプラリーカード作成したけど、これでいいのか不安だった。
- ・スタンプラリーでは、予算オーバーでした。もっと値段を見て安いものを買えばよかった。

ともだちビンゴ

♠ 学習要素

相互理解、聴く&伝える

♥ 支援者の願い

- ・他者に質問することを通して、“あの人はこんなことが好きなんだ”と他者について知ったり、興味を持ったりするきっかけになる経験をしてほしい。
 - ・質問された時に、自分の気持ちや考えていることを伝えられるようになってほしい。
-

◆ 利用者の気づき

- ・友達に質問したら、答えてくれて嬉しい。
 - ・あの人はこんなことが好きなんだと知ることができる。
 - ・自分のことを伝えた時に、聴いてくれて嬉しい。
-

♣ 題材設定の理由

人と関わり、お互いを尊重しながら豊かに生活を送るために、他者について質問したり、自身のことを伝えたりする機会をもってほしいと考えた。楽しみながら人間関係づくりのきっかけを学ぶことができるようにと、ビンゴゲームとかけあわせた内容にした。ビンゴにするためには友達に質問をしないとイケないため、そこで気軽にコミュニケーションを体験することができる。アイスブレイク的に活用もできるので、この学習プログラムを集団作りの始めの時期に位置付けてもよいと考える。

準備物

項目を記入する紙、箱、ビンゴ用紙にするカード、BGM

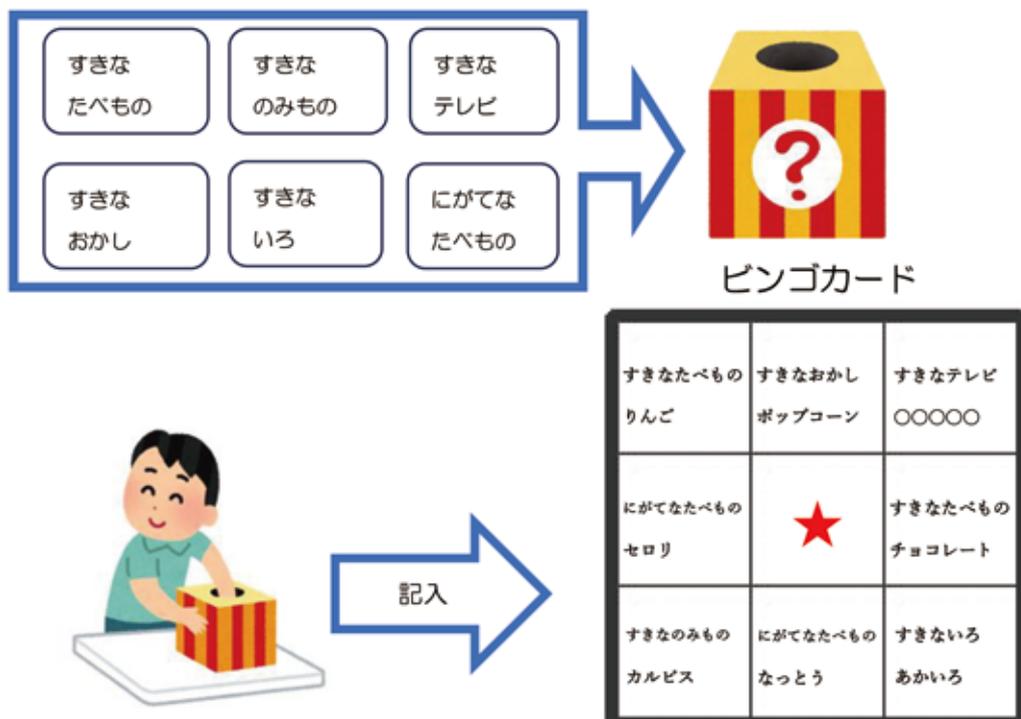
【事前学習】

- ・自分の好きなことや嫌いなこと、趣味などの項目を、紙一枚につき一つ書き、箱にいれる。（人数によるが、一人5枚程度）
- ・箱から紙を1枚ずつ引いていき、紙に書かれた項目をビンゴカードの好きなマスに書いてビンゴカードを完成させる。
- ・カード作成は、当日にできるのであれば、当日にしてもよい。
- ・グループの実態に応じて、支援者がカードを作成しておいてもよい。
- ・必要なら、ビンゴゲームのルールの確認をしておく。
- ・グループの実態に合わせて、マス目の数を調整する。

【当日】

- ・周りの友達に各マスの質問をし、合っていれば、そのマスに○をつける。
- ・縦横斜めに一列、○が並べばビンゴ！
- ・必要に応じて聞き方のモデルを示す。
例「あなたは○○が好きですか？」
- ・BGMで雰囲気作りをする。
- ・ビンゴになった順に他の活動の順番決めを絡めたり、メダルなどで表彰したりするのもよい。

事前学習の流れの例



ともだちビンゴ

学習要素

相互理解、聴く&伝える

準備物

ビンゴカード、ビンゴ機材（アプリも可）、質問用紙、BGM
ホワイトボード、ホワイトボードマーカー、結果表、パソコン、テレビ、ビンゴカード、丸シール、ともだちデータシート

展開

展開のポイント

【事前学習 60分】

- ・活動のねらいを知る。
- ・ともだちビンゴのルールを知る。
- ・ともだちポイントカードを作成する。
- ・自分以外の8人に6項目の質問を行い、友だちデータシートを完成させる。
- ・活動のねらいを伝える。
- ・パワーポイントを活用し、視覚的にルール理解を促す。
- ・ビンゴカードにシールを貼る。
- ・必要に応じて、答えを一緒に考える。
- ・質問しやすい雰囲気を作る。

当日までに各自、友達の回答を覚える。

【当日】

- ・ともだちビンゴのルールを再度確認する。
- ・ビンゴをスタートする。
（ルールは右記参照）
- ・終了時のポイントを確認し、順位を決める。
- ・まとめ、片付け
- ・パワーポイントを活用する。
- ・穴を開ける場所など適宜確認を行う。
- ・友達が自分の興味あることを覚えているうれしさを共有し、友達の興味あることを聴くことや覚えることの大切さを確認する。
- ・それぞれのポイントは支援者が最後に表にするなどして示す。

ともだちビンゴルール（参加人数9人の場合）

- ・通常のビンゴカードとともだちポイントカードの2枚を使用する。
 - ・ビンゴは、通常のビンゴルール（～75）で行う。
 - ・1人6項目の共通お題を用意する。（図1）
 - ・ビンゴで数字の1～6が出た場合はAさん、7～12が出た場合はBさん、など、数字に応じて事前に決められた人の6項目のうちのどれかのお題が出題される。
 - ・ビンゴカードが空いた人は、そのお題に対してそれぞれが持つミニホワイトボードに答えを記入する。正解した場合、ともだちポイントカード（図2）を1つ空ける。
 - ・回答の正誤は、ともだちデータシートを基に判断する。
 - ・ビンゴが成立した順番と、ともだちポイントカードの空いた数の合計を競う。
- ※項目1人6個×9人のため、ビンゴNo.55～75はお題なし。ビンゴを空けるだけ。
- ※自分のお題の場合も解答権あり。

図1 お題

- | | |
|---------|---------|
| ①好きな食べ物 | ④好きな音楽 |
| ②好きな飲み物 | ⑤好きなお菓子 |
| ③苦手な食べ物 | ⑥自分の長所 |

図2 ともだちポイントカード



ともだちデータシート作成のために聞き取り調査（好きな食べものは何ですか～？）



レッツビンゴ！



リーチきました！



○○さんの好きな飲みものは～これだ！

やってみて一言（青年の感想）

- ・自分の答えを覚えてくれていて嬉しかった。
- ・友達の好きなことが色々分かった。

ピカピカ研究室

♠ 学習要素

くらし、相談

♥ 支援者の願い

- ・掃除の仕方を知ってほしい。
 - ・生活の場や職場でもピカピカにしてみようと思うきっかけにしてほしい。
-

◆ 利用者の気づき

- ・掃除について、自分が知っていること、知らないことを発見する。
 - ・みんなで調べたり考えたりすることで掃除について興味がわく。
 - ・「きれいになったら、気持ちがいい」と心から感じ、達成感を得る。
-

♣ 題材設定の理由

興味をもって学ぶことができるための工夫として、研究をするという設定にした。掃除の一つひとつについて、どうしたらきれいになるのかを話し合い、調べてやってみて、きれいにする方法を研究していく。そして「ピカピカになって気持ちいい！」と心から感じることをねらいとする。研究テーマはより青年の日常生活につながるものを取り入れ、「家でもやってみよう！」という気持ちを引き出したい。

準備物 ————— 掃除道具 ピカピカにできた時に貼る花（ペーパーフラワーなど）

【当日】

- ・ピカピカ実験テーマを、一つずつ相談しながら体験していく。
- ・生活の場を想定しての実験テーマでは、生活の場で行ってもよい。
- ・下に実験テーマを載せているが、学習場所や青年の状況に合わせて選んでもよい。
- ・テーマの一つひとつについて、どうしたらピカピカになるのかを話し合い、調べてやってみて、きれいにする方法を研究していく。
- ・「ピカピカになって気持ちいい！」と心から感じる事ができるように。

【事後学習】

- ・研究結果発表
- ・ピカピカにできたことや、ピカピカにするための方法を発見できたことを発表し、みんなで喜びあうことができる。
- ・より掃除についての学びを深めるため、掃除の文化について研究をするのもよい。

ピカピカ実験テーマ ～生活の場編～

- 実験1. テーブルをピカピカに！
- 実験2. コップをピカピカに！
- 実験3. 水筒をピカピカに！
- 実験4. 靴をピカピカに！
- 実験5. 埃をとってピカピカに！
- 実験6. テレビ画面をピカピカに！
- 実験7. 床をピカピカに！
- 実験8. 掃除機をピカピカに！
- 実験9. 洗面台をピカピカに！
- 実験10. トイレをピカピカに！
- 実験11. お風呂をピカピカに！
- 実験12. ごみを捨てて、
部屋の中をピカピカに！

ピカピカ実験テーマ ～職場編～

- 実験1. ホワイトボードをピカピカに！
- 実験2. テーブルと椅子をピカピカに！
- 実験3. 床をピカピカに！
- 実験4. 窓をピカピカに！
- 実験5. 手洗い場をピカピカに！
- 実験6. トイレをピカピカに！
- 実験7. 自分のロッカーをピカピカに！
- 実験8. 掃除機をピカピカに！
- 実験9. 車をピカピカに！
- 実験10. ごみを捨てて、
部屋の中をピカピカに！

ピカピカ研究室

学習要素

くらし、相談

準備物

掃除道具（身近にあるものや、手軽に手に入るものだと自宅でも取り組みやすい）・模造紙・ペン・メモ帳

展開

展開のポイント

【当日】

- ・学習の内容を知る。
 - 実験1. シンクをピカピカに！
 - 実験2. 床をピカピカに！
- ・青年が、どちらかのテーマを選び、2つのグループに分かれる。
- ・各グループで、実験開始
- ・実験結果を下書き
- ・初めての学習であるため、青年がより取り組みやすく、成果が目に見えて分かりやすいテーマにする。
- ・“実験”“研究”というような言葉の響きを使って、ワクワクと憧れをもつことができるように。
※実験とは…やってみて、結果を確かめること
- ・自分がやってみようと思うテーマを選ぶ。
- ・少人数でより一人ひとりが主体的に取り組むことができるようにするため、2チームに分かれる。
- ・「ピカピカになって気持ちいい！」と心から感じるができるように。
- ・使った掃除道具やがんばったこと、やってみてどう思ったかなど、忘れないよう一人ひとりメモに残す。
- ・次回に、研究結果発表をすることを伝える。

【事後学習】

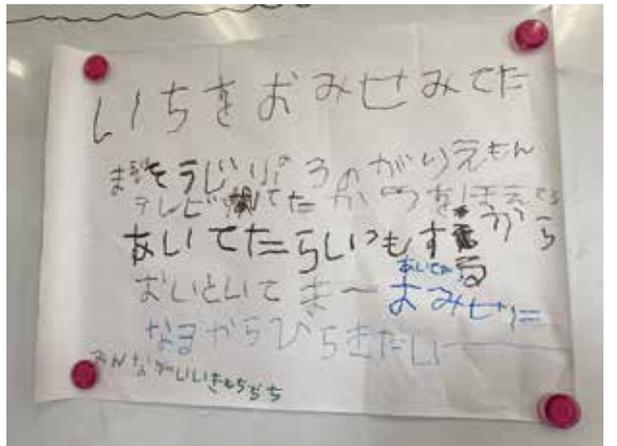
- ・発表資料作成
 - ・研究をした結果や、思ったことを発表するための資料を作る。
 - ・思い出したり発表資料にも使えるように、研究時に撮影した写真を一人ずつ用意しておく。
- ・研究結果発表
 - ・一人ずつ発表する。



どのアイテムが効果がありそうかな？



100円ショップでアイテムをそろえました



結論、みんながいい気持ちになった！



結論、床そうじは重曹が効果あり！

やってみて一言（青年の感想）

- ・めちゃ楽しかった。
- ・こんなアプローチの仕方で学べるのは、楽しい。ワクワクする。
- ・スプレーがよかった。実験ができた。
- ・机の掃除も研究できそう。掃除以外にも研究できるかも。料理とか。
- ・活動の種類が増えていい。普段やっている生活や活動につながるから、すごい。
- ・大掃除みたい。もうすぐ大掃除の季節。



重曹の効果を実験中

ファッションショー

♠ 学習要素 暮らし、お金&買い物、相互理解、相談、余暇&楽しみ

♥ 支援者の願い ・季節や自分の身体に合った服装について知ってほしい。
・自分の好きな服装について考え、買う体験をし、衣服について興味をも
ってほしい。
・衣服を通してお互いを認め合う経験を積んでほしい。

◆ 利用者の気づき ・季節に合った服装があること、自分の身体に合ったサイズがあることを
知る。
・自分の気に入ったもの、欲しいと思ったものを買う体験をし、服装につ
いて興味をもつ。
・他者の好きなファッションを知り、憧れたり認め合う経験になる。

♣ 題材設定の理由 自分の服を自分で選ぶ、買うというのは、生活の中でとても身近な自己選
択・自己決定をする場であると考え。まずは衣服について学習し、自分
の好きなファッションについて考えたり知ること、服装について興味を
もつことができるように考えた。
また衣服について学ぶだけでなく、ファッションショーを行なうことで、
青年が主人公となれるように考えた。

準備物 イラスト、夏服冬服、ファッション雑誌、お金

【事前学習】

- ・ 季節に合った服装の学習
 - ・ イラストや写真を使って、夏は暑いから薄手の服装、冬は寒いから厚手の服装であることを学ぶ。
 - ・ 実際に夏服冬服を着て実感したり、着ている人を見てどう感じるかを出し合ってもいい。
- ・ 自分の身体に合ったサイズの学習
 - ・ 人はそれぞれ身体の形や身長が違うので、自分の身体に合ったサイズについて学ぶ。
 - ・ 実際に合わないサイズの服を着たり、着ている人を見てどう感じるかを出し合ってもいい。
- ・ 自分の好きな服について
 - ・ ファッション雑誌やインターネットなどで、色々なファッションを見て、自分が好きなファッションを見つける。
 - ・ 青年同士でしゃべり合いながら見ることで、青年期らしくワイワイと楽しめる。
- ・ 買い物の学習
 - ・ 自分で気に入ったもの、欲しいと思ったものを買う。買わないという選択もあり。自分で選んで自分で決めることを大切にしたい。
 - ・ 試着したり、他者の意見を聴いたりしながら、買い物をする。この経験を、普段の休日の過ごし方にもつなげることができたらと思う。

【当日】

- ・ ファッションショー
 - ・ 自分の選んだ服をみんなに見てもらい、また他者のファッションを見て、認め合うことを大切にする。
 - ・ 自分の好きな曲を登場曲にしてもいい。より期待感が増し、自分らしさを演出できる。
 - ・ 毎年行なってもいい。回数を重ねることで見通しをもって取り組むことができ、さらに自分らしさを表現できるようになる。

ファッションショー

学習要素

くらし、お金&買い物、相互理解、相談、余暇&楽しみ

準備物

衣服学習のテキスト・イラスト・夏服・冬服・スクリーン・プロジェクター・
登場曲・セラピーマット

展開

展開のポイント

【事前学習①】

- ・季節に合った服装の学習
- ・自分の身体に合ったサイズの学習
- ・イラストや写真を使って、夏は暑いから薄手の服装、冬は寒いから厚手の服装であることを学ぶ。
- ・人はそれぞれ身体の形や身長が違うので、自分の身体に合ったサイズについて学ぶ。
- ・実際に合わないサイズの服を着たり、着ている人をみてどう感じるかを出し合う。
- ・自分のサイズが分かったら、テキストに書き込む。

【事前学習②】

- ・自分の好きな服について
- ・ファッション雑誌やインターネットなどで、色々なファッションを見て、自分が好きなファッションを見つける。
- ・自分の好きな色、形などをテキストに書き込む。
- ・青年同士でしゃべり合いながら見ることで、青年期らしくワイワイと楽しむ。
- ・当日の登場曲にするお気に入りの曲を決める。

【事前学習③】

- ・買い物の学習
- ・予算を決める。今回は2,500円。
- ・テキストを見ても見なくてもいい。事前に考えた好きな色や形の衣服を探す。実際に見てみて、変更してもいい。
- ・いいなと思う衣服が見つかったら、季節に合う服か、自分に合うサイズか、確かめる。試着してみる。周りとは話し合ってもいい。
- ・気に入った服が見つかったら、お財布に入っている金額で買えるか考える。買えない時はあきらめるという体験も大切。
- ・買わないという選択もあり。自分で選んで自分で決めることを大切にしたい。

【当日】

- ・一人ずつ、お気に入りの曲で登場！ランウェイ（セラピーマットを連結してつくる）の上を歩き、みんなの前でポーズを決める。
- ・自分が選んだ服を仲間に披露。衣服を通してお互いを認め合うことができるように。
- ・自分の好きな曲を登場曲にすることで、より楽しく自分らしさを演出できる。
- ・毎年行なってもいい。回数を重ねることで見通しをもって取り組むことができ、さらに自分らしさを表現できるようになる。
- ・その服を選んだ理由とお気に入りの所などをインタビュー形式で発表。
- ・インタビュアーは事前に青年がどんな服を選んだのか、選んだ理由やエピソードを把握しておく。



買い物中、こっちがいい！



自分の好きなファッションを考えてみる



サイズの学習、身長は？



実際に色々なサイズの服を着てみる



ファッションショーで決めポーズ

やってみて一言（青年の感想）

- ・めちゃよかった。
- ・いつもはお母さんが服を買ってる。自分で買うことはない。
- ・いつもはお母さんと一緒に選んでいる。今回は自分だけで決めた。
- ・ネックレスを買った。お気に入り。家にかざってる。
- ・おもしろくしようと思って、みんなが笑ってくれたのが嬉しかった。見事に大成功。
- ・バットマンの服を買った。かっこいいからよかった。

生活あるある〇×クイズ

♠ 学習要素 暮らし、相互理解、相談

♥ 支援者の願い ・ 公共のマナーを身につけてほしい。
 ・ 正解不正解では分けられない事象があることを知ってほしい。

◆ 利用者の気づき ・ 普段の何気ない言動や判断などについて振り返る。
 ・ マナーは、相手や場所などによって変わることを知る。
 ・ 正解不正解では分けられない事象があることを受け入れる経験をする。

♣ 題材設定の理由 公共のマナーとして、正解不正解が明らかな事象について、改めて考え、その理由などを話し合い、深めてほしいと考え、〇×クイズ形式を設定した。また、正解不正解では分けることができないような事象があることや、場面、人によって捉え方が違うことがあることも取り上げることができる。正解不正解があるようでないテーマを、あえて〇×で考えたうえで、話し合う機会にできる題材だと考える。

準備物 〇×△の表示札、マナー質問、話し合いになった場合のイス

展開

- ・ マナーとして、正解不正解が明らかかなものについて、全体に問う。

例 “電車内で通話してもよい”
“道に寝転んではいけない”
“手伝ってもらったときにはお礼をする”

- ・ 活動の趣旨を確認出来たら、部屋全体を使って、マナー質問に対し、○の場所、×の場所に分かれる。

- ・ ○と×に回答が分かれた時には、話し合いスペースで話し合うか、△として後日、改めて話し合う題材とする。

展開のポイント

- ・ 集団の実態に応じて、質問の語尾をなるべく統一するのも良い。

例 “○○してもよい”
“××してもよい”

- ・ 普段の学習の中で、マナー質問として扱う題材を探しておく、全体指導の機会、個別の課題について考える時間をとることもできる。

例 屋内で帽子をとることについて、納得できない→
“屋内では帽子を脱ぐのがよい”○か×かのよう。

- ・ 代表者が、意見交換する形もよい。

究極の選択〇×10

生活あるある〇×クイズ

学習要素

くらし、相互理解、相談

準備物

スマホ、モニター、HDMI変換ケーブル、PC、三脚タイプスマホスタンド、
出題（パワーポイント）

展開

展開のポイント

- ・〇×ゲームのルールと活動のねらいを知る。

- ・活動のねらいを伝える。

【展開1】

- ・モニターに映し出されるクイズに解答する。（解答の様子は、スマートフォンで撮影する。）
（一列に並び、モニターに映し出される公共マナークイズを見て「せ～の」で、〇ゾーン×ゾーンにジャンプして分かれる。）

- ・クイズを読み上げる。問題によっては、ヒントを与える。
- ・問題の正誤を意識し過ぎて他者の意見に流されないよう、〇×を選択する。

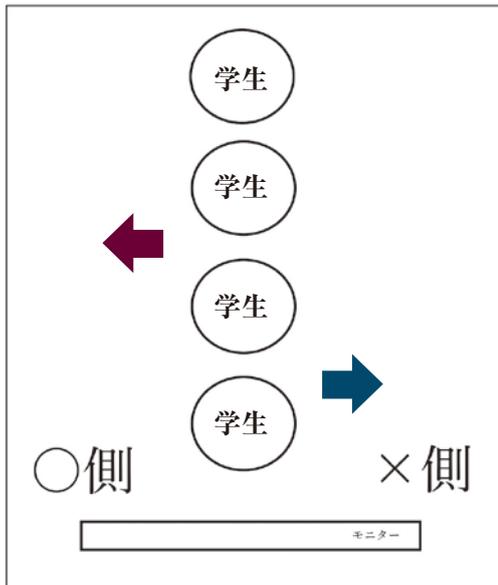
※SNS『究極の2択』をモチーフに

【展開2】

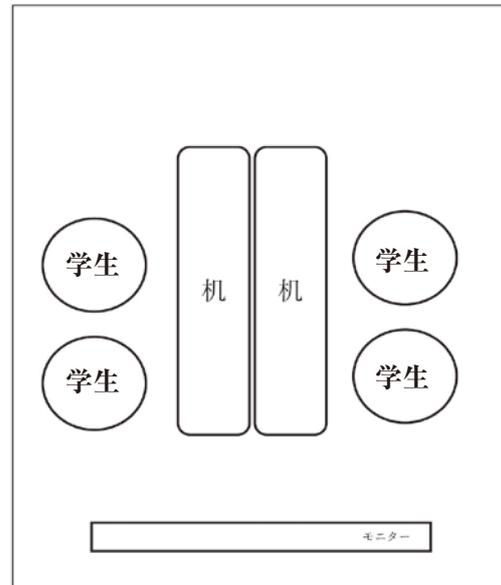
- ・10問解答後、動画を見ながら振り返り、公共マナーについての理解を深める。
- ・〇を選んだ理由、×を選んだ理由があれば、全体に伝えて考えを共有する。
- ・場面や状況によって、正解不正解が変わるものの理解を深める。
- ・〇×ゲームの結果の発表を聞く。

- ・動画を見ながら各問題や、それぞれの選択を振り返る。
- ・振り返りをしながら、正解不正解が普遍的にあるものや場面、状況によって正解不正解が変わるものもあることを伝える。
- ・〇か×で答えたけれど△なものもあることを話し合えるようにする。

【展開1】



【展開2】



究極の選択、はじまります！



せえ～の!!



○は右に、×は左にジャンプです



映像を見ながら振り返りと話し合い

やってみて一言（支援者の感想）

- ・「せ～の！」で○か×を選ぶ緊張感が良かった。
- ・一度、○×で答えてから、○でも×でもない、△なことが、世の中にはあるということ振り返りできる場所もポイント。

