



青年団体初級指導者研修会での「演習」

会として郡山市子供会育成連絡協議会を中心に二百九十二の子供会があり、学校校外子供会は五十三校全校にあって地域子供会といっしょのものがある。富久山地区においては、八十五方部子供会が学校・地域とも同一のものとなっている。

このような状況下にあつて子供会活動の日常化を推進するためには、どうしてもインリーダーに育つてもらわねばならないが、そのインリーダーは単子子供会に、少なくとも二―三名必要であるが、(学校で選んでくれる等のないインフォーマルなリーダー) 現在は諸々含めて三百名たらずであり、日常活動化に進んでいない。これを日常活動に結びつけるには、モデル的に範を示すも

のが必要で、インリーダーが自主的に子供会活動を日常化出来るまで、前述の青少年教育指導員がチーフとなってインリーダー(少年団体初級指導者三―四名、中級指導者二―三名) 五―七名でチームを組み、一―二年育成会と契約して、日常活動とインリーダーの実質的育成のために、年間活動を図ろうとするものである。

この場合日常活動・特別活動における経費は育成会が負担し、特別な場合を除いては小さい口を出さないこと。またチーフの子供会活動に用するガソリン代等の必要経費は育成会負担とすること。チーフは、スタープレーに走ることなく、子供会メンバーの意見をじゆうぶんにとり入れて、リーダーの育成に心がけ、集団活動を促進するよう注意すること。

教育委員会は、このチーフを青少年教育指導員として社会的に認知し、年長者が年少の者を教え導くことの奨励を図ること。このことはボランティアとしての青年・大人を育成するためにも是非必要なことである。

五、少年団体成人指導者の意識の改革

最後にボーイスカウトやガールスカウト等の目的団体は別として、少年団体の日常活動化を推進するためには、例えどのような優れた企画があつてもそれをバックアップすべき大人の意識の改革がなければ、少年団体の日常活動化は進まないといえる。

学校の先生にしても子供会育成者にしても、子供の自主性・自律心の向上を願って指導されているかたが大部分であろう。しかし、自主性や自律心を育てたい一心から助言・指導の適時を見失ったり、リーダーを選んでやりつたりする「してあげる式」「おせっかい型」で、子供がもっている「考える心」「くふうする心」を摘み、依頼心を育てる手助けをしていることが多過ぎるのではないだろうか。

そのため郡山市では大人は大人の研修会の中で、タテ型のしかもインフォーマルに形成された子供会を育成していくことを研修し、子供会の中から年長者が年少の者に教えていく、チューター方式を確立したいと努力している。ただ、どんなにがあがいてもインリーダーは、きのう、きょうの二―三回の研修で育つものではないので、頭がいたいところである。

最近の研修プログラム例

郡山市青年団体指導者研修 G W T の進め方

この研修のねらいは、まず基本的に自分は何者であるかを自己分析し、あるがままの自分を受け入れ、グループの望むリーダーシップのタイプを知り、その話し合いを素材としてPM理論にもとづく、各自のリーダーシップのタイプを客観的に知ることに。

時間	プログラム名	ねらい	進め方	用具
21日 10:00 ↓ 12:00 120分	リーダーの要件 の必要条件	まず導入として、自らのタイプを理解する。自分のありのままのタイプをそのままのタイプで受け容れる。	はつきりと参加者が聞きとれるよう1問2答の読み取り形式で、自己評価の意図を抽出し、自分が安心感を与える。	自己分析質問表 解答欄、得点表
21日 13:30 ↓ 15:30 150分	仲間意識の 育て方 協力ゲーム 印象ゲーム	緊張感、不安感を除き、自分の個性を出し、グループづくりに導く。 feedback 1	印象ゲームによってお互いの価値観・人生観を知り、状況における判断ゲームの仕方により協力の観察力を身につける。	印象ゲーム票・ゲームカード 種別観察票
21日 18:00 ↓ 21:00 150分	ゲームのつ どいの持ち 方	programmingのセッションにgroup作業がでるよう示唆を与えること。group workを中心に進める。	group workの具現化と、気持ちの理解を進め、次のゲームの組み立てをmodel programによって身につけさせる。projectに結びつける。	model program group work 資料
22日 9:00 ↓ 12:00 180分	集団決定の 過程 N A S A 実 習	section2につづき、N A S A 実習をとおして Group consensusに至る process をみる。 feedback 2	観察者を設けて group における役割達成度を観察するとともに個人決定とグループ決定の差違を発見、ふりかえりをさせる。	N A S A 実習資料・人数分 役割観察票
22日 13:00 ↓ 15:30 150分	プログラミ ング楽しい つどい	consensus をたいせつにしなが、ゲームのつどいの programming をさせる。	参加者の要請に応じてのみアドバイスをする。助言者の生かし方に目をむけること。	ゲーム用品などを用いて、参考と自由にする。
22日 18:30 ↓ 21:00 150分	楽しいつど い指導の実際 とは	指導の実際ポイントと feedback 出来るよう観察させる。	対象者が実際に喜びを感じることを主として、別出するだけ出来ない持ち出しを避けること。	program に応じて 用具を準備すること。
23日 9:00 ↓ 12:00 180分	コミュニケ ーションの あり方 W ショ ン	W デスカッションをとおして、行動評価をシミュレーションによる位置付けをする。	W デスカッションが主でなく、自己評価と、他人評価による具現化を図る。	P M ゲーム 行動評価項目表 行動記述記入票 集計表
23日 13:00 ↓ 15:00 120分	リーダーシ ップ理論 まとめ	P M 理論のまとめ 全体的な feedback 3	リーダーシップに定型はないが自己満足ではメンバーを育てることが出来ない。このことを見させた。	P M 理論・資料

* この研修の組み立ては、グループワークトレーニングにプロジェクト法を併用してありますので、この用法は他に用いるときはその点注意すること。