

社会福祉協議会との連携による

高等学校の特別活動・放課後活動の提案

-埼玉県狭山市における「高校生 YUME プロジェクト」の実践から-

石川大晃*・田中大介**・野口穂高***

Proposals for Special and After-School Activities in High Schools through Collaboration
with the Social Welfare Council

Insights from the 'High School Student YUME Project' in Sayama City, Saitama Prefecture

ISHIKAWA Hiroaki*, TANAKA Daisuke**, NOGUCHI Hodaka***

キーワード：社会福祉協議会，高等学校間連携，地域社会との連携，部活動・生徒会活動，多世代交流

Key Words: Social Welfare Council, Collaboration Between High Schools, Collaboration with the Local Community, Club Activities and Student Council Activities, Intergenerational Exchange

I. 背景

本稿では，社会福祉法人狭山市社会福祉協議会（以降「狭山市社協」とする）が実践する「高校生 YUME プロジェクト（以降「本プロジェクト」とする）」を紹介する。これは同一の市内に存在する複数の高等学校が学校の枠を超えて同じ目的意識を持ち，地域住民や団体と関わりながら継続的に活動し続ける取り組みである。この実践における教育的意義や地域社会にとっての価値を分析し，地域社会側から学校間連携や学校と地域社会の連携を促す，部活動や生徒会活動との連動を視野に入れた放課後活動モデルを提案する。

社会文化的観点から生徒の成長や学びを考えたとき，「人間はコミュニティの中で発達していく」（氏家，2012）ものであり，発達とは「文化活動へ参加していくことを通して変容する過程（Rogoff, 2006, p. 47）」と定義される。こうした観点からは，生徒にとって学校以外のコミュニティの存在は生徒自身の変容の機会を豊かにするものであり，様々なコミュ

ニティとの関わりが充実していることは個人の発達を保障する上でも重要であるといえる。文部科学省は「これからの高等学校教育について」の中で，地域社会や高等教育機関等の関係機関との連携・協働の重要性，自前主義からの脱却，そして各学校のスクール・ミッションや各学校・地域の実情に応じた関係機関と連携・協働した社会とつながる多様な学びを実現する必要性を示している（文部科学省，2020）。これは先に述べた社会文化的観点からの学びの機会創出の重要性が，近年重視されていることの裏付けとも言えるだろう。

また，教育改革の機運から提案されたコミュニティ・スクール（金子ら，2000）の枠組みが地域と学校の連携・協働の促進を目指す学校運営協議会制度として定着しつつある現在において，学校と地域の連携は子どもの発達の豊かさを保障するためのみならず，地域社会の持続可能性を保障し，地域創生の実現を模索する上でも重要であることが認識されつつある。

*いこーよ 子どもの未来と生きる力研究所，一般社団法人 地域・社会子育て若者支援

**鳥取大学地域学部 地域学科 人間形成コース

***早稲田大学 教育・総合科学学術院 教育学研究科

さて、今日の加速する少子化の中で過去10年間の全日制・定時制(通信制除く)の高等学校に在籍する生徒数の推移をみれば、2013年度には3,319,640名いた生徒が、2024年度には2,906,981名と412,659名も減少している。それに対し学校数の減少は4,981校から4,774校と207校と比較的微減に留まっており(文部科学省, 2013, 2024)、生徒数の減少数に比べて学校の減少数が少ないといえる。このような一校あたりの生徒数の減少は、きめ細かい指導が可能になるなど教科学習面でのメリットがある一方、生徒への多様な教育機会の確保を十分に保障することが困難になっており(香川ら, 2016)、複数学校が連携し学びを共創(co-creation)する必要性も指摘されている(畑中ら, 2022)。

そうしたときに複数の学校で連携する、という発想が生じてくる。高等学校一校あたりにおける生徒数減という課題を取り扱った事例として「COREハイスクール・ネットワーク構想」の取り組み(文部科学省, 2023)が挙げられる。「COREハイスクール・ネットワーク構想」は、中山間地域や離島等の地域唯一の高等学校を対象に学習機会の充実を図ることを目的としている。

ほかにも高等学校の放課後活動について、山間部における人数不足による合同チームに関する取り組み(桑野, 2013)や県立高校における生徒会交流専門部を対象にした学校間交流に関する取り組み(畑中ら, 2022)が報告されている。金澤ら(2021)は、学校同士が積極的に交流を深めることによって学校生活を豊かにするとともに、生徒の人間関係や経験を広げるなどのメリットがあるとして、理科の学習における学校間連携の具体的な事例を紹介している。また、千葉県の船橋市内の公立中学校5校・10部活が、活動内容や製作物についての交流をオンラインで行うことで、ものづくりに関する興味をさらに高めるとともに、自分たちの活動を振り返り、ときに刺激と共感を得ながら情報を共有することの大切さや次の活動への意欲を高めることができたとして報告している(木下ら, 2022)。

地域社会との連携において、従来の学校教育の中での連携に関しては、横井(1999)や中丸ら(2022)は工業高校や農業高校という学校の特徴と照らしあわせ、地域産業と連携した事例の実態調査・効果測定を報告している。また、小川ら(2007)は学校のある地域に居住する高齢者との地域交流を通じ、高等学校家庭科の題材「高齢者の生活と福祉」の教材作りを行った事例を報告しており、教育目的に応じて地域社会とうまく連携していくことが生徒の学びをよ

り深めていく事につながる事がわかる。

更に、近年では教員の働き方改革とも関連し、部活動において指導者の地域移行(スポーツ庁, 2017)が求められている。発端となったのは運動部であるが、現在は文化部においても検討がなされている(文化庁, 2022)。このような事から、部活動のような特別活動において学校の枠を超え地域社会と連携をしながら生徒の教育機会を保障しようとする機運が高まっている。

こうした学校間の連携、あるいは学校と地域社会との連携は生徒の学びに有益である。その一方で、地域との連携をコーディネートする学校側の負担は決して少なくない。また、その枠組みが担当教員の特別な能力・属性といった“タレント”によって成り立つような、属人的なものになってしまう問題も孕んでいるといえる。こうした学校間連携・学校と地域の連携を取り持つ上での潜在的な困難を解決する枠組みが必要になるだろう。

一方、地域社会の中で活躍する若者が少ない現状がある。狭山市のような都市部に住む多くの親子にとっては、かつての血縁・地縁的な子育て環境ではなく、親子が地域から孤立した子育て環境になっている(石川・田中, 2019)。そこでは子どもたちが日常的に地域を意識する事が難しくなっているといえるだろう。そのため、若者の意識の中で「地域で活動する」という意識は生まれづらいのではないだろうか。そうした中、地域社会で次世代の地域活動の担い手をどのように育成していくのかは、少子化の進行も踏まえると喫緊の課題であると考えられる。

地域社会の中において地域のネットワークづくりを行っている代表的な組織としては、社会福祉協議会があげられる。しかし社会福祉協議会の現状における主な事業は、高齢者、障害者、貧困者といった社会的弱者を対象とする事業である。新しい形で次世代の地域の担い手を育成する仕組みを考える必要があるのではないだろうか。

本稿で紹介する事例は、学校の外部組織である社会福祉協議会が主導する形で学校間の連携と地域社会と学校の連携を創出した試みである。「少子化」や「教員の働き方改革」といった学校を取り巻く今日的な課題によって阻害される可能性のある生徒の学びの機会の保障に、更には地域社会の中における次世代の担い手育成に取り組んだ実践であると解釈できるだろう。また、先述したコミュニティ・スクールが地域との連携に関する学校側からの模索だとすれば、そのカウンターパートとしての地域社会側からの模索であるともいえるだろう。

以降、本プロジェクトの概要に触れたのち、当事者それぞれにおけるメリットを実践例から考察する。それは、持続可能な事業を考える上で、どの当事者にも相応のメリットがあることが示される必要があるからである。

その上で、本プロジェクトの枠組みを理論的に捉え、地域社会から連携を促す生徒会活動・部活動との連動も視野に入れた新しい放課後活動を提案する。

II. 高校生 YUME プロジェクトについて

1. 狭山市社協の概要・立ち位置

狭山市社協は、社会福祉協議会の中でも市区町村社会福祉協議会に位置する組織であり、平成12年に改正された社会福祉法の第109条に基づく「地域福祉の推進を図ることを目的とした団体」である。それぞれの都道府県、市町村で、地域に暮らす市民のほか、民生委員・児童委員、社会福祉施設・社会福祉法人等の関係者、保険・医療・教育などの関係機関の参加・協力のもと、地域の人びとが住み慣れたまちで安心して生活することができる「福祉のまちづくり」の実現をめざしたさまざまな活動をおこなっている(狭山市社会福祉協議会, 2022a)。そして現在、制度・分野ごとの「縦割り」や「支え手」、「受け手」という関係を超えて、地域住民や地域の多様な主体が参画し、人と人、人と資源が世代や分野を超えてつながることで、住民一人ひとりの暮らしと生きがい、そして地域をともに創っていく「地域共生社会」実現をめざして様々な事業を実施している(厚生労働省, 2021)。

本プロジェクトは狭山市社協が中核となり企画・実行されているものである。この中で筆頭著者は生活支援コーディネーター業務アドバイザーとして制度設計から関わっている。

2. 本プロジェクトの開始時期・当初の目的と参加高校

本プロジェクトは、介護保険法に基づく生活支援体制整備事業として地域の担い手育成を目的に、2021年度より実施しているものである。開始当初は次の2点をテーマとした。すなわち、1)地域福祉活動において人材育成や次世代交流が課題になる中、若い世代で活動力のある生徒に地元地域に関心や愛着を持ってもらうため、生徒が地域で叶えたい夢を大人が全力で応援をすること、2)異なる世代が相互に理解し学び合うことにより、地域への愛着が増し、さらなる地域での活動につなげること、の2点であった(注1)。2024年度までに狭山市内の高等学校6

校のうち生徒会や部活動として参加している4校(秋草学園高等学校、埼玉県立狭山工業高等学校、埼玉県立狭山緑陽高等学校、西武学園文理高等学校)と、市内在住で個人的に参加している生徒も加え150名を超える生徒が参加している。

3. 活動の概要

2021年4月、狭山市社協の主催で第1回全体会「夢を語るワークショップ」を実施した。事前に実施要項などを記した通知文を狭山市社協から狭山市内の高等学校6校に送り、そのうち埼玉県立狭山工業高等学校の生徒会と西武学園文理高等学校のインターアクト部が参加した。第1回全体会では生徒の「やってみよう」を地域で叶えるという趣旨の共有や、地域の中で活躍する生徒の先行事例を伝えた上で、いくつかのグループに分け、狭山市に限定しない形で関係なく「やってみようと思うこと」や「こうなったらいいなと思うこと」をグループごとに書き出してもらい、発表してもらった。後日、筆頭著者と狭山市社協の担当職員で話し合い、プロジェクトの選定を行なった。選定の視点としては、狭山市社協が実施主体であることを念頭に、狭山市社協と既に連携している地域コミュニティなどと親和性が高いもの、あるいはそうでなくても実現の見込みが高く生徒の興味・関心も高そうなもの、さらに生徒同士の結びつきの形成が期待されそうなもの、を重視した。その結果、「ベンチプロジェクト」、「ゲームプロジェクト」、「映画プロジェクト」、「アウトドアプロジェクト」の4つのプロジェクトが立ち上げられることになった。

同年6月に第2回全体会を実施した。前回同様、事前に狭山市社協より上述の6校へ通知文を送った。その結果、秋草学園高等学校生徒会・ボランティア部、埼玉県立狭山工業高等学校生徒会、埼玉県立狭山緑陽高等学校生徒会、西武学園文理高等学校インターアクト部が参加した。あらかじめ選定した4つのプロジェクトを紹介し、各プロジェクトに分かれて活動を行うことを伝え、第3回以降の活動は、プロジェクト毎に行なった。

このうち、アウトドアプロジェクトは2021年度中に参加生徒が解散を決め終了となった。残り3つのプロジェクトは2023年度までで終了した。これら3つのプロジェクトの活動についての概要は表1に示した。

ベンチプロジェクトは、2021年4月の第1回全体会「夢を語るワークショップ」実施時に、ある市内在住の生徒が「市内のベンチが腐っている」という

話題を出した。その話をきっかけに狭山市内でベンチの修繕や作成を行うベンチプロジェクトの原型ができた。

表1 3つのプロジェクト概要

ベンチプロジェクト	「高齢者の方々の外出促進。街に彩りを、暮らしを便利に。」という活動目標を立て、市内の公園等にある老朽化したベンチを対象地域の高齢者と関わりながら自分達で綺麗に作りかえる活動を実施した。狭山工業高等学校の生徒が他の高校生の意見を取り入れながら設計図を作成し、その後、実際にベンチの完成まで実現した。
ゲームプロジェクト	ある生徒の実体験をきっかけに、認知症予防のカードゲームをゼロから創作した。さらに、実際に高齢者へのカードゲームのトライアルを経て第一号のカードゲーム完成まで実現した。生徒たちの頑張りを見ていた高齢者の方からプロジェクトに寄付があり、その寄付を原資としてより活動が深まっていった。
映画プロジェクト	地域のPRや地域活性化等も目指し、自分たちで狭山市内を舞台にした映画の台本・作成を行い映画を製作した。

開始当初は埼玉県立狭山工業高等学校、埼玉県立狭山緑陽高等学校、西武学園文理高等学校の3校の生徒が参加していた。プロジェクトとして正式に発足した後は具体的な活動目標の立案を行い、狭山工業高等学校の生徒が他校の生徒の意見を取り入れながら設計図を作成した。その後、実際にベンチを完成させるに至った。こうした生徒活動の様子を全体会への参加などを通じて目にした高齢者や地域住民たちは資金の援助や活動の相談などベンチ修繕に関する様々なサポートを率先して行った。結果として異なる学校の生徒間の交流にとどまらず、異世代の交流も実現した。

ゲームプロジェクトには、第2回全体会の時点で、秋草学園高等学校、埼玉県立狭山工業高等学校、西武学園文理高等学校が参加した。第2回全体会が行われた2021年6月は新型コロナウイルスが五類に移行する前だった。緊急事態宣言の発令などにより、文化祭など他校の生徒と関わりを持つ機会がない状態が続いていた。そのため、密な空間にならない状態で学校間の生徒同士が交流する機会を生み出そう

とオンラインによるゲーム企画（「人狼ゲーム」）を進めていた。

しかし2021年秋ごろになると新型コロナウイルスによる行動制限も緩和となり社会活動が再び活発化することとなった。そのため、オンラインによるゲームで学校間交流をする必要もなくなってきた。そこで活動内容を再設定する必要が出てきたため話し合いの場を設けた。その話し合いの中で、ある生徒から、家から出て活発に色々な人たちと関わり過ぎていた自身の祖母が、怪我で家から出なくなったことで家族以外の他者との交流がほとんどなくなってしまい、それも一因となり認知症を発症してしまったという実体験が紹介された。

その体験の共有をきっかけに、高齢者同士の交流機会を、ゲームを手段としてつくれないかと考え認知症予防のカードゲームの作成を始めた。カードの製作過程では、高齢者が持ちやすいカードの大きさ、高齢者でも見やすい文字の大きさ等のカードのデザインを検討する必要が生じた。また、認知症の予防を目的とするため、参加者が交流をしながら足し算、引き算、あるいはジャンケンなどを行いながら遊ぶようなルールを考案する必要が生じた。

そこで開発のターゲットとなる高齢者から意見を聴取するための高齢者を交えた体験会を複数回実施した。体験会に複数回参加した高齢者の中にはカードゲーム作りに是非使って欲しいと寄付を名乗り出る者まで現れた。その寄付によって市内の印刷業者に印刷を依頼し、カードの大きさやコーティング、色合い、文字の大きさ等をより詳細に検討し、カードゲームの完成に至った。

映画プロジェクトは地域のPRや地域活性化を目的とした映像制作を行うものであり2021年6月の開始当初、埼玉県立狭山工業高等学校、西武学園文理高等学校の2校が参加した。本来であれば狭山市内の様々な地域で撮影を実施する予定であったものの、新型コロナウイルスによる緊急事態宣言の時期と重なったことにより、ほとんどの活動が西武学園文理高等学校の敷地内での撮影となった。そのため、狭山市内での地域住民との交流は実現しなかった。しかし、異なる学校の生徒が協働して狭山市を舞台にした映画を制作することはできた。

4. 狭山市社協や地域住民の役割

本プロジェクトでは、狭山市社協の職員や生活支援コーディネーター業務アドバイザーである筆頭著者が、生徒のアイデアの中から実現可能な活動を選びプロジェクトの立ち上げを行った。また、狭

山市社協とつながりのある地域コミュニティの中で協力が得られそうな団体や個人に対しては、生徒と連携が取れるよう働きかけた。例えばベンチプロジェクトでは、狭山市社協が管理する社会福祉会館内の会議室にて、生徒と地域住民と一緒にベンチのデザインを考案するなど交流できる機会作りを行った。また、生徒たちが協力を求められそうな団体や個人を紹介するなどのサポートを行った。

生徒同士での交流の面では、例えばゲームプロジェクトで話している回数が少ない生徒に発言を求めするなど、ファシリテーターとしての役割を担った。他にも映画プロジェクトでは撮影に必要な機材を貸し出すなどした。このように、生徒と地域の連携を促進させるような生徒同士の活動についてもそれを活性化させ、円滑に進めていけるようサポートした。

一方、地域住民は狭山市社協から各プロジェクトへの協力を要請され、それに応じた場合、自発的に様々な形で生徒の活動を援助した。活動が継続的になるよう積極的に参加したり、材料費など経済的援助をおこなったりした。例えば、ベンチプロジェクトではベンチと一緒に作成し、ゲームプロジェクトではカード作成の資金を提供するなどした。

5. 卒業生の動きについて

ここで紹介している事例に関わった生徒は現在卒業し、社会人や大学生になっている。彼ら・彼女らの一部にはOB・OGチームを結成し、新たにプロジェクトに参加する現役生のサポートや新規参加者を増やすための役割を担っている者もいる。詳細を扱う事は本稿では避けるが、卒業後の追跡調査については、今後卒業生を対象に中・長期的な視点で縦断的調査を実施し、別稿にて明らかにしていきたい。

III. 事業によって得られたメリット

狭山市社協が中心となり実施した本事例において「狭山市社協」、「地域住民・組織」、「学校」の3つの異なる立場における当事者にとってのこの取り組みから得られるメリットについて検討する。

1. 狭山市社協にとってのメリット

本プロジェクトが実施されることによって、狭山市社協の既存事業との連携や、次世代の地域活動・福祉の担い手育成にも一定の成果が出ていた。

まず、狭山市社協にとっては、従来の主な事業対象(高齢者、障害者、貧困者等の社会的弱者)に含ま

れにくい市内の高校生と連携し、地域をつくる機会が得られたということが特筆すべき点として挙げられる。もし、この機会が住民同士手を携え主体的に地域を作り上げていく地域共生社会の実現に向けた基盤の形成につながれば、狭山市社協にとって有益なプロジェクトになったといえる。

次に、老人福祉センターやサロンなどでゲームプロジェクトが制作したカードゲームを利用する(狭山市社会福祉協議会, 2022)ことを通じて認知症の潜在的なリスクを軽減できているかもしれない。このように活力のある高校生の地域活動を支援することが、結果として狭山市社協の既存事業への好影響を与えていく可能性がある。

更に、当初は高校生が自分自身の興味関心からはじめた活動ではあったものの、開始から5カ月後に実施した中間発表会では、一部の生徒は、地域の高齢者の生活にベンチで彩りを届けたいなど、地域の人たちのために何かできないかと意識しはじめていた(狭山市社会福祉協議会, 2022b)。更に、OB・OGグループができていいる現状を踏まえると、本プロジェクトは、次世代の地域社会・福祉の担い手を増やすことに対して一定の成果が出ていると考えられる。

また、参画する地域住民・団体の立場に立つと、健康寿命が長くなっている現在においては、「ケアする-される」という関係性において、「ケアする」立場に立つことができる高齢者の活躍の場を提供することも喫緊の課題である。本プロジェクトに参加している高齢者は、ケアする側として参加している高齢者といえるので、こうした活躍の場を提供する試みという意味でも狭山市社協にメリットがあったと言えるのではないだろうか。

2. 地域住民・組織にとってのメリット

本プロジェクトは主に高校生を対象としたプロジェクトではあったが地域の高齢者がそこに加わることで、高齢者自身が社会的活動に積極的に参加する姿が随所にみられた。例えばベンチプロジェクトではベンチのデザインについての話し合いの際、「小さい子ども用のベンチ」や「飲み物が置けるホルダーがついているベンチ」、更にはベンチに絵を描いて「インスタ映えをするベンチ」などの生徒のアイデアを聞く中で、高齢者からも「キノコの形をしたベンチ」のデザインが発案されるなど意見交換がより活発化していく一幕もあった。その後、生徒と地域住民の力を合わせた第一号ベンチが完成した際には、ベンチ作成を手伝った地域の高齢者によって感謝の気持ちを表した立て看板がベンチの横に制作された

(図1, 注2). このように, 生徒との交流が契機となり地域の高齢者も社会的な活動に対してより積極的になってきている様子が見られた(狭山市社会福祉協議会, 2023).

ゲームプロジェクトでも, カードの体験会に参加した高齢者が, 当事者の意見も取り入れながら半年近くかけてカードゲームの改良をしていく生徒の様子を見て, 「高校生の力に元気づけられた」, 「このカードをいろいろな人ができるように, 広げていきたい」などの声が高齢者からあがった(狭山市社会福祉協議会, 2022c). さらに, カードの制作費として寄付をする高齢者も現れた. 自身が元気づけられた, ということにとどまらず若い世代との関わりを通じて, 地域で頑張る高校生の夢を自分事のように応援する高齢者の姿もみられた.

更に, 継続的に本プロジェクトに参加している高齢者へのインタビュー(相良ら, 2023)の結果から, 高校生と活動をする中で活力を得て, 高齢者にはない高校生の柔軟な考えや価値観に触れる事で心が豊かになり, 日常生活をよりよく過ごすこと(クオリティ・オブ・ライフの向上)につながっている可能性がある.

高齢者のほかに生徒の活動を応援しようとする地域住民・組織としては, 地域の事業所が挙げられる. 工務・塗装店がボランティアでベンチ作りのサポートを行い, 印刷会社が忙しい年度末の時期でも時間を割いてサンプル作成や意見交換会を開催するなどした. こうした事例からも, 高校生の夢を応援し, 高校生が自己実現する姿をわが事のように喜びたいと思う地域住民・組織の存在が確認できる.



図1 感謝の気持ちを込めて地域の方が制作した立て看板

出典: 狭山市社会福祉協議会「さやま生活支援コーディネーターニュース 15号」

3. 学校にとってのメリット

■学校連携によって生徒にもたらされたメリット

他校の生徒との交流や地域社会との交流の中で, 生徒たちは単一の学校のなかで完結する活動では得られないような活動の広がりや深い学びを実現したといえる. 特に異なった強みを持つ高校が連携することによって得たことは大きい. 例えばベンチプロジェクトは, 狭山工業高等学校, 西武学園文理高等学校, そして狭山緑陽高等学校の3つの高校で構成されていた. 当初は腐ったベンチを作り変える, といった目標を想定していたが, そこにとどまらなかった. 2021年7月24日に行われた地域の人たちも交えた会議では, 普通科の女子生徒から「背もたれが花や動物の形をしていて, 小さい子が座りたがる椅子なども楽しんじゃないかしら」, 「背もたれに翼を描き, 座ると映える椅子もいいよね」, 「ベンチ材料の木材もすべて新しく購入するのではなく, 学校に余っている椅子や机などの再利用もできないかなあ」といった意見が出された. 普段大掛かりな作業をしたことがないがゆえに自由で素朴な発想を持った生徒が活動の企画段階に参加することで様々なアイデアが生まれたといえる(まちの縁側推進プロジェクト水富, 2021).

そして, そのようなアイデアを聞いた狭山工業高等学校の生徒が製図し, 地域の工務・塗装店や高齢者団体の力も借りながら, 図2に示したようなベンチ第一号の完成に至った(狭山市社会福祉協議会, 2023). 技術を持たない普通科の生徒でアイデアを出し合うのみでは実際にベンチを完成させることはできなかったかもしれないし, 一方で工業高校の生徒だけでは新たなデザイン提案までは行わなかったかもしれない. そういった意味でこのエピソードは学校間連携の価値が表れているといえる. このように同地域の複数の高等学校を対象にすることで, 互いに影響し合い, それぞれの個人や学校の強みを生かしてより高度なゴールへ到達することが



図2 ベンチプロジェクトによるベンチづくりの様子

出典: 狭山市社会福祉協議会「さやま生活支援コーディネーターニュース 15号」

できる可能性がある。これは先に示した木下ら(2022)の実践における教育効果と同質の効果が得られていると考えられる。

■地域社会との連携を通じて生徒が得たメリット

地域社会との連携によって生徒が得たメリットは、課題を抱える当事者と実際に接することによって活動の意義についての理解が深化したことであるといえるだろう。例えばゲームプロジェクトでは、高校生たちが高齢者の認知症予防を目的とした高齢者向けのカードゲームを作成した。2022年3月と7月に地域の高齢者に実際に体験してもらい機会をつくり、当事者からの意見を集めた(狭山市社会福祉協議会, 2022c)(図3)。その結果、ひらがなが書かれたカードを手札に持ち、1テーブル4名程度で座り、「あ」「い」「う」のようなひらがながひとカードあたり1文字書かれた手札からカードを並べて文字や言葉をつくる「ひらがな遊び」、歩きながら近くにいる方とペアを作り一桁の数字が書かれたカードを出し合い、その数をその場で足したり引いたりし早く言えた方が勝ちになる「数字①遊び」、歩きながら近くにいる方とペアを作り一桁の数字が書かれたカードを出し合い、手持ちのカードを出し合って一番大きい数字や、一番小さい数字を早く言えた方が勝ちになる「数字②遊び」、歩きながら近くにいる方とペアを作り数字が書かれたカードを出し合い、グー、チョキ、パーいずれかが書かれたカードでジャンケンをする「ジャンケン遊び」といった遊びが考案され、これらの遊びができるカードゲームをつくる事になった。

更に、当事者(高齢者)から意見を貰ったことや、高齢者が実際にカードゲームで遊ぶ様子を見たことで、終了後の生徒同士での会議では、具体的に高齢者にとってどのような効果が出そうか、ゲームの良さは何か等の意見が活発に交わされるようになった(注3)。「ひらがな遊び」では、「言葉を考えることにより、普段使わない言葉が出てくる」、「二組ペアで行う場合は、交流が生まれ、自分では使わない言葉などが出てくる」が挙げられた。「数字①遊び」では、「簡単な計算だが早く言うことにより口の筋肉を使う」、「歩くことにより、場所を取らない、いつでもできる」が挙げられた。「数字②遊び」では、「お題を言われてすぐ出すことにより、体が動く」、「場所を取らず、少人数でもいつでもできる」が挙げられた。「ジャンケン」遊びにおいては、「カードをあえて使うことにより何を出すかわからない」、「場所

を取らず、少人数でもいつでもできる」が挙げられた。カードのデザインでは、色の見えやすさ等の当事者の意識を持ちながらサイズ、色、数字、ひらがなの大きさなど高齢者が使いやすいようにデザインをした。



図3 ゲームプロジェクトカードデザインの試行錯誤の風景

出典: 狭山市社会福祉協議会

「さやま生活支援コーディネーターニュース 14号」

■学校教員が得られたメリット

学校教員にとっては、狭山市社協のような地域に根づいた組織と連携することで、「同地域内での中長期的な学校間のあるいは地域との包括的な連携」を可能にする契機になる。狭山市社協のもつ、既存のネットワークを活用できるという点でも教員が新たに立ち上げなければならないことに代わるメリットは大きい。

また、負担過多が指摘される教員の負担減にもつながると言える。学校が主体的となって地域と関わる枠組みを作ろうとしたとき、教職員の負担に関わる問題が指摘されることは想像に難くないであろう。そうしたとき、学校以外の組織がこの負担を肩代わりするというアイデアには価値があるだろう。

IV. 本プロジェクトのモデル(理論)化と考察

ここまでの実践と成果を元に市区町村社会福祉協議会を中心に据えたモデル化を行う(図4)。

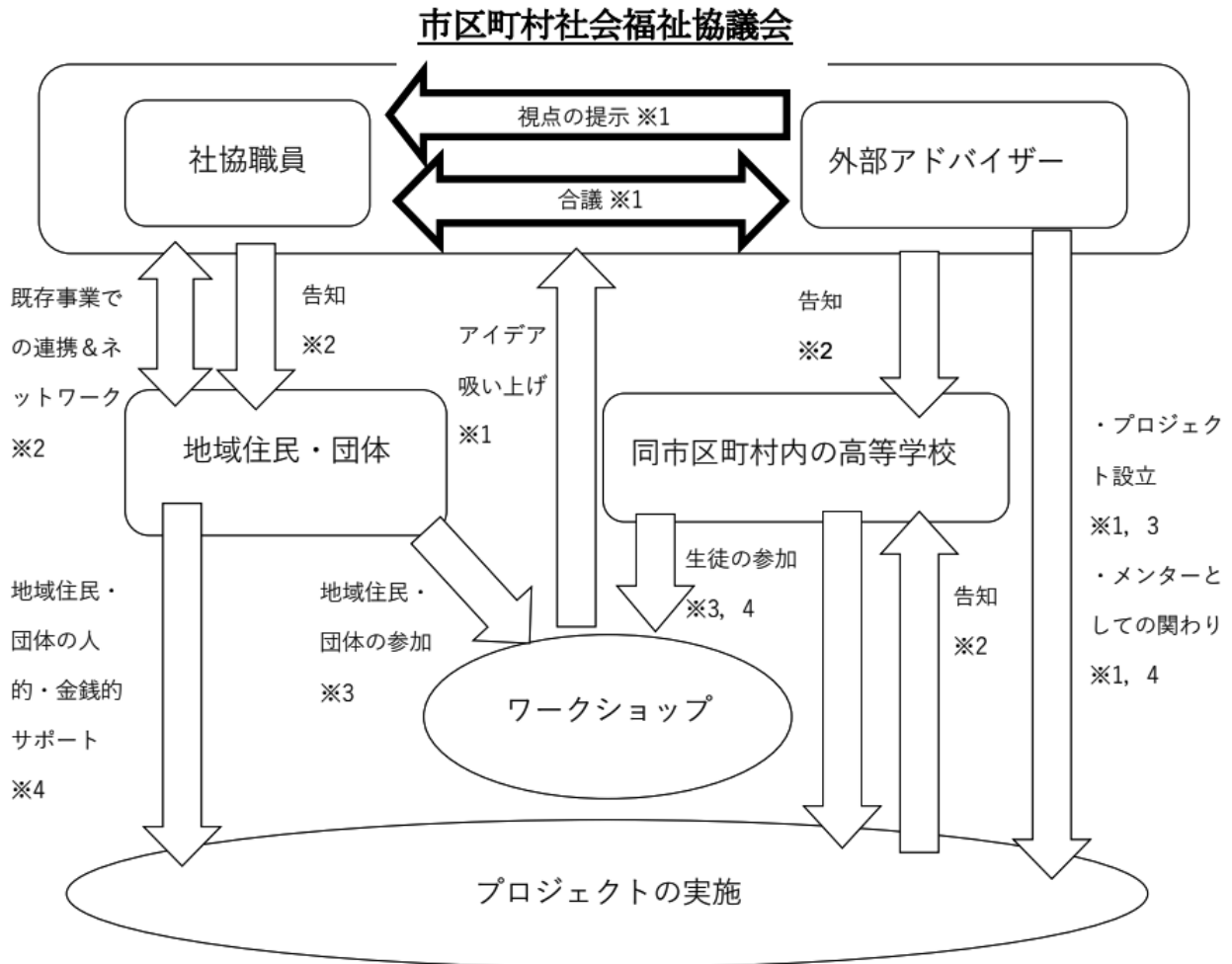


図4 社会福祉協議会を中心にした高等学校での「学校連携」「地域社会との連携」の包括モデル

※図内の記載番号は第4節(IV)の各項のタイトルの番号に対応している。

1. 市区町村社会福祉協議会と外部アドバイザーでの運営組織体制

市区町村社会福祉協議会が中心となり、その職員(社協職員)と、制度設計のアドバイスや運営のサポートを行う外部アドバイザーの合議制によって、プロジェクトの大枠や高校生のアイデアを踏まえた新規プロジェクトの設立について意思決定を行う。外部アドバイザーは、高校生との連携がスムーズかつ効果があがるように様々な視点を提示していく。また、プロジェクトの実施に当たって当事者にとってのメンターとしての役割を果たし、プロジェクトが円滑に実施されるよう配慮する。

2. 高等学校や地域住民への告知

市区町村社会福祉協議会は、市内の高等学校の生

徒に対して合同のワークショップの実施や既存プロジェクトを紹介したチラシの配布を通して活動の告知をする。

同様に、既存の事業にて培った地域ネットワークから必要に応じて地域住民・団体への告知を実施する。

3. ワークショップの開催とプロジェクト設立

広報に応じた高校生を対象に、また必要に応じて地域の方にも参加を求めワークショップを開催する。このワークショップを通して集めたアイデアは一度市区町村社会福祉協議会の職員と外部アドバイザーの間で話し合ったのち新規プロジェクトを検討し、プロジェクトを決定(設立)する。

4. プロジェクト活動

1～3 までの動きを踏まえてプロジェクト活動を実施する。市区町村社会福祉協議会と外部アドバイザーはプロジェクトを支えるメンター、調整役として複数の学校間の円滑な連携を促す。また、必要に応じて連携している地域住民・団体に声をかける。このような一連の流れを経て、市区町村社会福祉協議会が主導する複数の高等学校が継続的に連携する放課後活動を実現していく。

いずれのプロジェクトにおいても、生徒会やボランティア部やインターアクト部など、主なメンバーは、部活動や生徒会活動として参加していた。今後、少子化によって生徒数が減少し、学校単体での部活動や生徒会活動が縮小される傾向の中で、本プロジェクトのように各学校の部活動や生徒会活動と連動しながら活動をしていければ、生徒にとって多様な学びを保証できる特別活動の一つとしても、位置づけることができるのではないだろうか。

従来、高等学校における生徒の学びを考えると高等学校を中心に据えてしまいがちであった。しかし今後は社会の変化なども鑑み、本プロジェクトの取り組みを分析・考察・モデル化していく事で、地域社会から継続的に学校間連携や学校と地域社会の連携を促す取り組みを模索していく重要性を浮き彫りにでき、具体的な形を提案できたと考えられる。

V. 今後の課題

一つ目に、参加した生徒の多くは、部活動や生徒会活動での参加であったことから、学校での教育活動の一環としても価値のあるものになっていたことが分かる。部活動や生徒会活動のような特別活動において本活動はどのような教育的意義があるのかを今後調査することで、学校現場における本プロジェクトの価値を明らかにする必要がある。

二つ目に、社会福祉協議会の立場に立つと、次世代の地域の担い手育成を考えていく際に、関わった生徒の地域への愛着や誇りなどの地域に関わる前後での意識の変化を明らかにすることで、街づくりや地域活性化の視点から生徒が継続的に地域に関わったことによる効果を検証していく必要がある。

三つ目に、本モデルを実行するにあたり外部のアドバイザーがとても大切な要素となってくるが、このようなモデルが今後全国的に広がる際に大切な地域から高等学校をつなぐコーディネーター人材の在り方に関しても研究・検討を進めていく必要がある。

最後に、OB・OG チームが立ち上がって卒業後も関わり続けてくれている学生も現れていることから、

追跡調査により中長期的な生徒への影響を明らかにしていくことも重要であろう。

謝辞

本論文の執筆にあたり協力頂いた、西武学園文理高等学校 校釣井先生、秋草学園高等学校 中村副校長先生、埼玉県立狭山緑陽高等学校 前教頭石川先生・現教頭品川先生、埼玉県立狭山工業高等学校 原篤先生、狭山市社会福祉協議会 現職員畑中氏、神田氏、中村氏、前森氏、岡田氏、前職員川上氏に感謝する。

注

- 1 狭山市社会福祉協議会、令和3年度「高校生 YUME プロジェクト」(生活支援体制整備事業) 実施計画より
- 2 看板には、こちらのベンチは「まちに彩りを」「高齢者の外出促進」「暮らしを便利に」を目的に、Yume プロジェクトのメンバー狭山工業高校、緑陽高校、西武文理高校、秋草学園高校、の学生が作製しました。みなさん大事に使ってください。と書かれている。
- 3 ゲームプロジェクト 2022年7月9日の会議議事録より。7月9日に実施した高齢者対象のカードゲーム体験会後に出た、生徒の意見をまとめている。

文献

- 文化庁。(2022)。「文化部活動の地域移行に関する 実践研究事例集 ～令和3年度地域部活動推進事業及び地域文化倶楽部(仮称)創設支援事業より～」。文化庁。Retrieved April 9, 2023, from https://www.bunka.go.jp/seisaku/geijutsubunka/sobunsai/pdf/93787801_01.pdf
- 畑中大路・清水良彦・金子研太。(2022)。「学び」の共創 ―生徒会交流専門部を対象とした空間・時間的分析―。KAKEN。Retrieved April 9, 2023, from <https://kaken.nii.ac.jp/ja/grant/KAKENHI-PROJECT-22K02311/2022/>
- 石川大晃・田中大介。(2019)。「親として育てられる」社会的枠組みの重要性とその再構築の試み。地域学論集：鳥取大学地域学部紀要, 15(3), pp. 51-62.
- 香川めい・劉語霏。(2016)。「生徒減少期の高校教育機会一日台比較から見る公私分担と多様性の確保の課題―。教育社会学研究, 第99集, pp. 5-25
- 金澤 昭良・近藤 浩文。(2021)。「地域における学校種間連携の在り方に関する考察 ～思考力や創造性を育む協働体制の構築～」。北海道大学研究紀要, 第49号, pp. 1-8.

- 金子郁容・鈴木寛・渋谷恭子. (2000). コミュニティ・スクール構想 学校を変革するために. 岩波書店.
- 木下龍・依田実・坂田桂一. (2022). 船橋市立中学校におけるものづくりに関する部活動のオンライン交流. 千葉大学教育学部研究紀要, 第70巻, pp. 191-196.
- 厚生労働省. (2021). 「地域共生社会ポータルサイト」. 厚生労働省. Retrieved April 9, 2023, from <https://www.mhlw.go.jp/kyouseisyakaiportal/>
- 桑野裕文. (2013). 運動部合同チームの公式大会への参加規定の現状. 九州情報大学研究論集, 第15巻, pp. 99-105
- まちの縁側推進プロジェクト水富 (2021). まちの縁側あちらこちら 8月. 1
- 文部科学省. (2024). 令和6年度学校基本調査. 文部科学省. Retrieved October 9, 2024, from <https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&toukei=00400001&tstat=000001011528>
- 文部科学省. (2023). COREハイスクール・ネットワーク構想 地域社会に根ざした高等学校の学校間連携・協働ネットワークの構築: Collaborative Regional High-school Network. 文部科学省. Retrieved June 9, 2023, from https://www.mext.go.jp/content/20230517-mxt_koukou02-000016270_100.pdf
- 文部科学省. (2020). これからの高等学校教育について. 文部科学省. Retrieved October 9, 2024, from http://www.mext.go.jp/content/20201124-mxt_koukou02-000011165_03.pdf
- 文部科学省. (2013). 平成25年度学校基本調査. 文部科学省. Retrieved October 9, 2024, from <https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&toukei=00400001&tstat=000001011528&tclass1=000001063236>
- 中丸考二・松添直隆. (2022). 農業高校における地域連携活動の在り方の一考察: 地域活性化プロジェクト「田んぼアート活動」の実践事例から. 日本農業教育学会誌, 53(2), pp. 59-77
- 小川裕子・久保田詔子・矢代哲子. (2007). 交流活動を取り入れた題材「高齢者の生活と福祉」の学習に関する実践的研究. 静岡大学教育学部研究報 教科教育学篇, 38, pp. 143-153.
- Rogoff, B. (2006). 文化的営みとしての発達: 個人、世代、コミュニティ (當眞千賀子, 訳). 東京: 新曜社. (Rogoff, B. (2003). *The Cultural Nature of Human Development*. Oxford University Press.)
- 相良友哉・石川大晃・天谷都紀子・森美咲. (2023). 社会福祉協議会の世代間交流事業に参加する高齢住民の意識-狭山高校生 Yume プロジェクトを例に-, 人間生活文化研究, 2023 巻 33 号, pp. 127-134
- 狭山市社会福祉協議会 (2023). 狭山生活支援コーディネーターニュース 15 号 2 月 7 日. 1
- 狭山市社会福祉協議会 (2022a). 「社会福祉協議会とは」. 狭山市社会福祉協議会. Retrieved October 4, 2024, from <https://www.sayama-shakyou.or.jp/aboutus/>
- 狭山市社会福祉協議会 (2022b). 狭山生活支援コーディネーターニュース 13 号 1 月 13 日. 3
- 狭山市社会福祉協議会 (2022c). 狭山生活支援コーディネーターニュース 14 号 8 月 25 日. 1
- スポーツ庁. (2017). 部活動指導員の制度化について. スポーツ庁. Retrieved April 9, 2023, from https://www.mext.go.jp/prev_sports/comp/b_menu/shingi/giji/_icsFiles/afieldfile/2017/10/30/1397204_006.pdf
- 氏家達夫. (2012). 発達を支える社会文化的基盤. 氏家 達夫・遠藤利彦 (編), 日本発達心理学会(シリーズ編), 発達科学ハンドブック 5: 社会・文化に生きる人間 (pp. 10-24). 東京: 新曜社.
- 横井敏郎. (1999). 大都市における工業高校と地域連携: 東京都に見る事例と論点. 北海道大学教育學部紀要, 79, pp. 69-89