

○「フリースクールみなも」より  
ボランティア募集中！

フリースクールみなもでは随時ボランティアさんを募集しています！現在、募集している役割は大きく2つ。

- 1：子どもたちと一緒に楽しい時間を過ごす
- 2：学習支援のサポーター

昨年度後半から子ども達がぐっと増えてきました！たくさんの方のご協力、ぜひともよろしくお願ひ致します！

TEL:06-6881-0803  
E-Mail:fs-minamo@nifty.com  
URL (ボランティア募集について) :



□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□

○「親カフェ・父親カフェ」より  
「親カフェ」「父親カフェ」  
参加者募集中！

フリースクールみなもでは、原則毎月第4土曜に「親カフェ」（不登校の子を持つ親の会）、隔月第2土曜日に「父親カフェ」（不登校の子を持つお父さんの集まり）を開いています。不登校のお子さんを持つ保護者の皆さんに、お互いの気持ちを共有し合える場を提供することを目指した会です。みなもの会員であるかどうかにかかわらず、どなたにも参加していただけます。参加をご希望の方は、お気軽にお問い合わせ下さい。

<http://fs-minamo.org/parent/>



□□□□□□□□□□



□□□□□□□□□□



□□□□□□□□□□

スタッフひとこと

いぶき：セルラの伝説プレスオブザワイルドおもしろー。マスターモード、ハート3縛りでやってます。

マイヤ：いつも掃除しないところを掃除・整理する「みなも美化計画」実施中。綺麗になると気持ちよけれど、掃除ってキリないよね…。

くらら：PCやスマホの「フルーライト」の影響、眼精疲労の他に、実は女性に悲報。お肌も焼けるぞうですよ！フルーライトカットのファンデーション、売られていますね。

じよに～：親カフェ大盛況です。喜怒哀楽のあふれる空間になっています。みんなで聴き合う気持ちいい空間を目ざしています。

いながき：阪急に京とれいんという観光電車が走っていて、これが大阪市と京都市の間が無停車と大変便利！座れる！！まあ、私は通勤に使ってますがね(笑)

今川：うちのチビ（2歳）が順調に関西弁に育ってます。「わからへん」とか「でけへん」とか。関西弁ネイティブでない私には新鮮な体験です(=)

○事務局より  
賛助会員・カンパのお願い

当法人は、何らかの事情により学校に通うことのできない不登校の子どもたちでも安心して過ごせる社会の実現のため、日々活動しております。

しかし、本来教育とは公の支援なしにできるものではありません。例えば私立の学校などでも、生徒保護者からの学費の他、私学助成を受けることで成り立っています。ですが私どもフリースクールの場合、公の支援制度がないことから、そうした子どもたちに学校と同程度の教育を用意することにさまざまな困難が伴っております。

つきましては、もし当団体の活動やその意義に賛同いただける際には、ぜひとも皆様のご寄付を賜りたく存じます。子どもたちの活動をより充実させるため、何卒皆様のお力をお貸し下さい。

よろしければ以下により詳しく、当法人について記載しておりますので、ぜひともご覧下さい。

<http://fs-minamo.org/about/>



□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□

■ご寄付の方法

郵便局に備え付けの「郵便振替 払込取扱票」より、以下の振替口座にお振り込みください。その際、備考欄に以下の必要事項をご記入下さい。

口座記号番号：00960-0-204146  
加入者名：フリースクールみなも  
備考欄：氏名・ご住所・電話番号・(E-Mail アドレス)・寄付の種類・口数（賛助会員の場合）をご記入下さい。  
寄付の種類：賛助会費…年度更新により、毎年定期的にご寄付いただく会員。一口 3,000 円で、任意の口数。  
寄付金…1 回限りの寄付。任意の金額。

『フリースクールみなも通信』第26号

発行日：2019年3月25日（本号4頁）

発行者：特定非営利活動法人フリースクールみなも

(理事長・今川将征) 編集担当：今川将征

○特定非営利活動法人 フリースクールみなも

2005年6月15日認証＝大阪府指令活第2-58号)

住所：〒530-0044 大阪市北区東天満 1-4-3

(地下鉄谷町線・堺筋線「南森町」駅から徒歩7分  
JR 東西線「大阪天満宮」駅から徒歩5分)

TEL・FAX：06-6881-0803

E-Mail：fs-minamo@nifty.com

URL：http://fs-minamo.org



□□□□□□



□□□



□□□□□□

■居場所と学習のバランス

うちの学習担当スタッフが言っていた言葉で、忘れられない言葉がある。

「学習の場は、本質的に『居場所と同じ』なんです」

フリースクールの関係者によく聞かれることがある。「なぜみなもさんは、学習を重視しているのか」と。

その解答は、まさに学習スタッフの言葉にある。「学習は居場所と同じ」だからだ。

自由に過ごせる居場所は、不登校の子どもたちの育ちに適していることが多い場だ。しかし、すべての子どもにとって魅力的な場所ではない。

居場所は、様々な子どもやスタッフが自由に出入りし、それぞれが思い思いに過ごす。その自由さが心地いい子どもも多いが、一方で「まだ他のこどもと関わる自信がない」と、二の足を踏む子どもも多い。

学習は、そうした子ども達の第一歩になり得る。学校には行けないが、学習が嫌いなわけではない…。そんな子ども達がフリースクールに関わる初めのきっかけになるのだ。

学習は、居場所に比べて人間関係のハードルが低い。みなもの場合はスタッフと1対1の関係性だし、無理に会話をしなくても「教材」という共通のツールを介してコミュニケーションがとれる。しかし、初めはツールを介してのみの関係だったのが、少しずつ打ち解け、やがてスタッフと仲良くなっていく。そして同じ



く、直接はやりとりのなかった、隣で勉強している子どもとの関係性も出てくる。そうすると、みなもの学習スペースが「心地よく」なってくる。

居場所の使命は「不登校の子ども達が否定されず、安心して過ごせる場」を提供することだ。だとするとどうだろうか？この学習の場は、まさにその役割を果たしていないだろうか……。

学校へ行けなくなった子どもの中に、学習を嫌悪している子どもがいるのは事実だ。そうした子どもに、無理して学習を強いるのが逆効果なのも間違いない。しかし一方で、学習から始まる「安心」もある。また安心を得た後、本気で学習に取り組みたい子どももいる。

「居場所」と「学習」と、2つの入り口がある。そして初めはどちらかから入った子どもが、やがてもう1つの居場所へと進んでいく。ここにおいて、居場所と学習が交差する――



「みなものカラーは何か」と問われたら、それは「居場所と学習が対等のバランスで在ること」。そのカラーは、これからも大切にしていきたい。

※なお「居場所と学習」については、当法人とNPO法人ふぉーらいふの共著「学校に行かないという選択 ～フリースクール経由オトナ行き～」により詳しく記載されています。よろしければこちらもぜひご覧下さい

■なんと、みなもが、本を出した！

はい、前の記事の最後でちょっと触れられてますが、みなもが本を出しました。みなもが活動を始めて15年、ようやくここまで来たか、という感じです(= 材)

タイトルは  
『学校へ行かないという選択  
～フリースクール経由オトナ行き～』

神戸市垂水区のフリースクール、ふぉーらいふさんとの共著です。

書籍のコンセプトは「フリースクールの実態を『よいところも悪いところも客観的に』伝えたい」。フリースクールができること・得意なことはもちろん、できないこと・苦手なことも正直に。そして「想い」ではなく「機能」で語る、そんな一冊です。

2017年2月に『義務教育の段階における普通教育に相当する教育の機会の確保等に関する法律』が公布されたのをはじめ、不登校やフリースクールに対する、世間からの見方は変化してきています。まだまだなくなっていくもの、一方的な批判の視線は、明らかに減ってきています。

そんな時代だからこそ、誇張なくありのままに、フリースクールの姿を正しく伝え直したい。そう思っただけで仕上げたこの書籍、ご興味がありましたらぜひともお手にとって下さい。

■購入方法：AMAZONから購入できます。

- ・みなもHPからリンクをクリック!
- ・amazonで「学校へ行かないという選択」で検索
- ・右のQRコードから



いずれかの方法でどうぞ!

■参考

- ・NPO法人ふぉーらいふ
- <http://fsforlife.sakurane.jp>

・義務教育の段階における普通教育に相当する教育の機会の確保等に関する法律

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/seitoshidou/1380960.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/seitoshidou/1380960.htm)

## ■テーブルトークRPG 現役利用者の声 / M. S.



これまでのみなも通信で何度か取り上げた「テーブルトークRPG」は、みなもでよく行われている活動の一つ。今回も現役利用者の声をお届け致します。

…といっても、インタビューをしたのはかなり前のことで、なかなか掲載することができませんでしたが、あためて今号でお送り致します。

インタビュー現役生ラストは、ゆったりペースで参加しているMちゃん。キャラクターシートやプレイ記録シートを見返ししながら、ひとつひとつの思い出を語る姿が印象的でした。

\*\*\*\*\*

M. S (女性、18歳) インタビュー日時：2017/5/12

—TRPGをはじめてキッカケは?

お泊り会のときにTRPGの話になって「それめっちゃ面白そうやん!」ってキャラメイクしました。しんどくて途中で寝たけど(笑)。そこからしばらくみなも行ってなくて。そしたら、104くんやひめねこちゃんが数日前にキャラメイクしたよ〜シナリオやろ〜って。

—と言いつつ、そのシナリオは休んだよね。

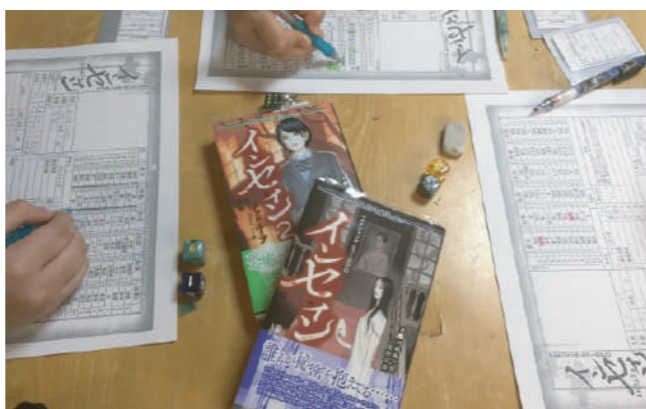
結局、初参加は2つめのシナリオ「深紅の石姫」。これ、いつ頃でした?

—2015年2月。

2年数ヶ月前!? もうそんなに経つんですね……その割に私の出席率は悪いですが。ははっ! シナリオ記録表を読み返すと、連続で来ることができてないみたいです。最初の1回しか来てない、全5回中2回しか来てない……みたいなのが多い。「シナリオを全回出席」を今後の課題にします(笑)。

—言ったな! 録音したからな(笑)

ああ、そうだ録音されてた(笑)



—意外と長く続けたTRPG、どんなところが面白い?

ベタですが、会話が続けていくところとか。キャラクター同士もそうだし、会話によってその後の展開が変わっていきますよね。耳で聞いて、口を動かして発言して、自分の考えや起こったことをメモやキャラクターシートに手で記入して、五感すべてを使うのも良きなんじゃないかな。ちゃんと思いつ出になるって……小さい時の遊びほど覚えてる、みたいな感じ?

あとは、TVゲームとは違って自由に動けるところ。私、TVゲームやるときは宝箱開けるだけじゃなくて立ってるキャラクター全員に話しかけるし今は使わない裏道だってわかっててもぜんぶ確認したい、知れること全部知っておかないと気が済まないんです。だから、自由に動けるってめっちゃ楽しい。

キャラクターをいから自分で作れるところも好きです。私、先が見えないとイライラするという不安になっちゃって、めんどくさくなって、だんだんできなくなっちゃうんです。だからTVゲームは、シナリオはやりこむけど育成要素は適当にやっちゃう。TRPGは、すべてのルールがルールブックにまとまって、最終目標地点まで明確に見えるじゃないですか。きっちりぜんぶ計画的にできるのがいい。



—みなも卓特有の面白さとしては?

みなもでしかやってないからわからないんですが、わいわい楽しんでやれるところ? プレイヤーが若いのでテンションが高いし、フレッシュさは売りですよ!

—どんなところが悪い、または難しい?

キャラクターになりきるところ。どこまでキャラクターとして考えて、どこまでプレイヤーにとっての有利を優先するのか……。キャラクターを演じるのも慣れなくてプレまくなってますし。リプレイはいつもきれいに編集して下さってますが。

—キャラロールはもう少し気軽にやってもいいと思う。

うん、そう言うスタッフさんが誰よりキャラクターの思想とかにこだわってらっしゃるので、そうするものなんだという先入観はありましたよ。キャラクターの口調も、いつもの自分と乖離したものにしてしまったので、セリフ言うときにいつもまごまごしてしまってます。それも新鮮で楽しくはあるんですが、難しいですね。

—キャラクター設定やセリフは「考えることが楽しい人は考える、言いたくない人は言わなくていい」んだからね?

難しいけど、セリフ言ったほうが楽しいんで(笑)。『アリアンロッド』はファンタジー世界なので、良い意味で厨二心をくすぐりますね。べつに決まなくていいのに必殺技名を考えてみたり。

—みなも卓特有の難しさは?

考えすぎてシナリオ展開が詰まりがちというか、ひとつの行動指針を決める毎に会議が発生してるのだけど、意見があまり出ない。私はなんでもスパッと行ってしまふので、意見を言えないとか意見が出ないとかっていう気持ちに寄り添えなくて、話し合いが停滞してしまうとしんどかった。考える時間が長いし、一回のプレイであまり長時間できないし……で、ひとつのシナリオを終えるまでに何ヶ月もかかってしまうことも問題ですよ。つかれる。

「みなもの中の時間」を使ってプレイしているのも、良くも悪くも……だなあと思います。例えば、シナリオ途中の難問にぶつかった状態で中断した日は、その後も「どうしたらいいのかなあ」と考え続けてしまう。TRPGやる前とやった後で同じメンバーと同じ空間にいるから、切り替えがうまくいかない。

私は、ビビリした空気になると「相手が不快になってないかな」「この子、大丈夫なのかな」を帰るまで……いや、帰ってからずっと気にしてしまいます。寝たら忘れるんですけど! そういう意味で切り替えがきかない。自分が気にしすぎなだけなんですけど……って、もしかして私だけ? みんなは切り替えられてるんですかね?

—どうだろうね? そこらへんは話し合ってみても面白いかもね。

私がいちばん切り替え下手なのかも(笑)。

—個人的には「モヤモヤをシナリオ終了後のディスカッションでもう少し話し合えれば素敵なのにな」と思うけど……。

うん。シナリオ終わるときは「いろいろあったけど、最終的には楽しかったね」モードなので、わざわざイヤな話を出したくないですね。シナリオ中の停滞した空気をむしろかえしたくない。その結果、同じモヤモヤを繰り返しちゃうんですけど……。私が発言することで傷付く人がいるんじゃないかなって考えることで気を使ってしまう。「みなも」っていう「誰もが来やすいはずの場所」で誰かを傷つけることに対する怖さがある……実際に話し合ったら解決するのもかもしれないけど、そうじゃないかもしれない。もし……! って思ってしまうくらい話し合うのやかな、って。

—「自分は大丈夫だけど相手を傷つけるのが怖い」、みんな言ってるよ

フリースクール特有だと思いますね。ぜんぶ一長一短なんですけどね。最終的にはみんな「でも楽しかったよね」って言ってるから、いいんじゃないかなあ。

—みなもTRPGの中で、思い出深いシーンはある?

いちばん最初にやったシナリオの「深紅の石姫」。セリフを言うということ自体を日常でしないし。

ネタで言うなら、シナリオ途中でいきなり思いついて叫んだ「これがブラッディ・クロス・フォーメーションだ!!」っていう、シナリオ的にはまったく関係ないセリフ。あのとき、めっちゃ空気が重かったんですが、あのセリフですごい笑って気持ちを持ち直せた。

あ、あと、ランダムダンジョンって面白いですね。最初のイメージは「シナリオはお話、ランダムダンジョンはRPGゲーム的に楽しむもの」だったんです。でも、実際は、ダンジョンに潜って敵と戦って戦利品をゲットして帰ってくるだけなのに、敵と交渉したり味方の発言にびっくりしたり……そこにも会話があって、思い出ができる。今でも、記録帳に書いてるタイトルを見たら、何があったか思い出せますもん。

—それはきっと、「テーブルトーク」の真骨頂だね。  
TRPGをはじめて、変わったところ、できるようになったことはある?

えっすごいフリースクールっぽい質問きた(笑)。真面目に、人との距離感が学べると思っています。会話スキルとか。親に指摘されたら「教育的とかそんなんじゃないかって楽しく遊んでるだけだし!」って言うっちゃうんですけど。あ、あと、創作楽しくなった!

—おお〜! それは個人的にとっても嬉しいですね!  
—では、最後に何か一言。

ひ、ひとこと? 一言?? (長考して)「素敵な方々ばかりですので、是非皆様、†ブラッディ★アニマル†へ」

—最終的にキャラクターのセリフで締めた!



TRPGって、同じような写真しか撮れないのよね……