

# STORIA



## 2018年度 事業報告書 2018年10月～2019年9月





# STORIAの目指すこと

---

**ビジョン**：貧困の連鎖を断ち切り、「支えられる人」が「支える人」になり愛情が循環する社会をつくります

**ミッション**：経済的困難を抱えた子どもたちが、困難を乗り越え生き抜く力を育む環境を提供します

## 活動の重要視点:

「子ども達の生きる力・幸せになる力を育み、多くの方々と共に、子ども達が豊かになるための社会を創ります。」

- ①地域連携: 経済的困難を抱える家庭が多い地域にて、地域と協働連携しながら子どもの居場所を開設する
- ②包括的支援: 困難家庭の小学生を対象にし、保護者も含めた包括的なサポートを行う
- ③非認知能力向上: 自己肯定感・自己効力感などの子どもの生きる力・幸せになる力を育む
- ④多様な協働連携: 地域・企業・行政・大学・多くの市民などと連携し、課題解決および豊か社会を共に創ります



# 2018年度 事業の全体像

---

## 1、子どもの居場所事業

- (1) 子どものサポート(食育・学習・体験学習)
- (2) 保護者のサポート(相談・就労・子育て・法律等)
- (3) 地域の連携体制強化(月1回の食事会・活動サポート)
- (4) ボランティア育成(ジュニアBT発足・定例研修・非認知向上研修)

## 2、非認知能力向上事業

- (1) コンテンツの開発と実施、効果測定
- (2) 人材育成研修(スタッフ・ボランティア)

## 3、社会への認知拡大事業

- (1) プロボノの受け入れ
- (2) イベント・勉強会の実施
- (3) 講演会への参加

## 4、寄付戦略の設計

- (1) マンスリーサポーターの制度の導入
- (2) 企業寄付の集中営業
- (3) ファンドレイザー人材の発掘

子どもの居場所事業



# 2018年度 活動実績

## ■子どもの居場所事業

＜実施＞子どもの受益者数 18名 ＊平成30年4月～平成31年3月

- ・実施回数：全体148回（将監拠点18回、福室130回）
- ・子ども延べ人数 全体 1115人（将監拠点55人、福室1060人）
- ・ボランティア・スタッフ数 全体 969人（将監拠点79人、福室890人）
- ・出席率 全体93.3%（将監拠点94%、福室92.8%）

NPO STORIA

|              | 2018年 |       |       |       |       |       |       |       | 2019年 |       |       |       |       |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|              | 4月    | 5月    | 6月    | 7月    | 8月    | 9月    | 10月   | 11月   | 12月   | 1月    | 2月    | 3月    | 計     |
| 回            | 8     | 8     | 10    | 9     | 8     | 12    | 13    | 14    | 13    | 11    | 11    | 13    | 130   |
| 延べ人数         | 74    | 74    | 86    | 102   | 88    | 96    | 99    | 96    | 91    | 77    | 77    | 100   | 1060  |
| 出席率          | 92.5% | 92.5% | 86.0% | 94.4% | 91.7% | 96.2% | 88.9% | 92.6% | 94.9% | 93.2% | 93.2% | 97.2% | 92.8% |
| ボランティア・スタッフ数 | 46    | 65    | 70    | 74    | 66    | 76    | 85    | 114   | 86    | 64    | 70    | 74    | 890   |

| 将監           | 2018年 |        |       |        |        | 2019年 |     |     |     |    |    |    |       |
|--------------|-------|--------|-------|--------|--------|-------|-----|-----|-----|----|----|----|-------|
|              | 4月    | 5月     | 6月    | 7月     | 8月     | 9月    | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | 計     |
| 回            | 5     | 2      | 4     | 5      | 2      |       |     |     |     |    |    |    | 18    |
| 延べ人数         | 19    | 6      | 9     | 15     | 6      |       |     |     |     |    |    |    | 55    |
| 出席率          | 95.0% | 100.0% | 75.0% | 100.0% | 100.0% |       |     |     |     |    |    |    | 94.0% |
| ボランティア・スタッフ数 | 30    | 9      | 13    | 17     | 10     |       |     |     |     |    |    |    | 79    |

| 全体           | 2018年 |       |       |       |       |       |       |       | 2019年 |       |       |       |       |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|              | 4月    | 5月    | 6月    | 7月    | 8月    | 9月    | 10月   | 11月   | 12月   | 1月    | 2月    | 3月    | 計     |
| 回            | 13    | 10    | 14    | 14    | 10    | 12    | 13    | 14    | 13    | 11    | 11    | 13    | 148   |
| 延べ人数         | 93    | 80    | 95    | 117   | 94    | 96    | 99    | 96    | 91    | 77    | 77    | 100   | 1115  |
| 出席率          | 93.8% | 96.3% | 80.5% | 97.2% | 95.8% | 96.2% | 88.9% | 92.6% | 94.9% | 93.2% | 93.2% | 97.2% | 93.3% |
| ボランティア・スタッフ数 | 76    | 74    | 83    | 91    | 76    | 76    | 85    | 114   | 86    | 64    | 70    | 74    | 969   |

# (1) 子どものサポート

## ■食育



### 【得られた成果】

1. 調理や後片付けを自ら手伝うようになった
2. お友達の誕生日会などのイベントでは、手作りお菓子でお友達をお祝いするのが定例化となった
3. 料理への関心や喜ばれることの経験を経て「子どもカフェ」の開催に繋がった

# (1) 子どものサポート

## ■学習:探求学習

### ◇開発プログラム

#### ①「投資家になろう！」

ギャンブルゲームに没頭して楽しむことを重視し、徐々に確率的思考を身につけていく流れで設計。遊んだ後にふりかえって考える、作戦を考えてから遊ぶ、という進め方を繰り返す中で、戦略的にゲームを楽しむ習慣を身につけていく。

#### ②「社会起業家編！」

身の回りの問題を自分たちで解決したいという"意欲"に火をつけることを重視して設計。①自分たちが実行したくなるようなアウトプット(=「あっと驚く解決法」)を作る。②ゴールに至るまでの「問題発見」と「アイデア発想」のプロセス自体が楽しむことを味わう。

#### ③「ゲームクリエイターになろう！」

「遊ぶ」以上に楽しく、同時に「学び」も詰まっている「つくる」という行為を経験する。アナログゲームに焦点を当て、既存のカードゲームの「仕組み」を分析した上で、自分の「好き」なことを生かしたオリジナルのカードゲームを企画制作し、作る楽しみを経験する。

# (1) 子どものサポート

## ■学習: 探求学習

### ◇実施プログラム ①「投資家になろう！」



### 【得られた成果】

- ①これまで学校の勉強に向かえない子ども達がほとんどであったが、遊びの中で算数、国語、社会など、楽しみながら(学習と感じず)網羅的な学びができたことがとても良かった。
- ②アクティブラーニング形式なので、自分の意見を求められることが多かったが、どんな答えも間違えないということプログラムを始める前に導入ワークショップにて心理的安全を作ったことが効果に繋がった。
- ③高学年、中学年の学年を超えてできるワークショップは、助け合う関係性も自然に構築でき、人間形成の上でも有効的だと感じた。



# (1) 子どものサポート

## ■体験学習

### ◇実施プログラム

1. 集会所草刈り花植え体験
2. 東北大学サイエンス・デイ
3. Atoa和太鼓舞台見学体験
4. 子どもカフェ体験
5. 演劇体験プログラム
6. 流しそうめん
7. 土鍋でごはん体験



## (2) 保護者サポート

### 【目的】

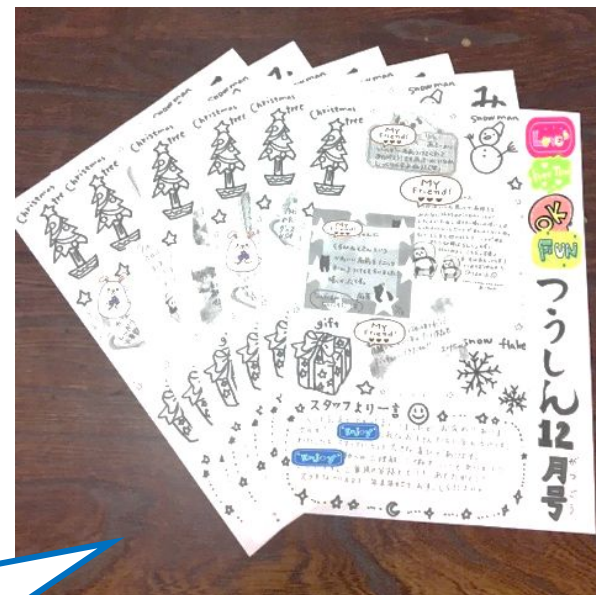
- ①子どもや家庭の状況を把握し、現場での適切な対応を考える
- ②ご家族の精神的安定を図る
- ③ご家庭の課題の早期発見・整理、および専門機関へのリファーを図る

### ◇支援内容

- ・定期的な相談支援による課題解決および見守り
- ・保護者のピアコミュニティの発足
- ・親子ともに自己肯定感を向上するための仕組み

毎回、活動の振り返りの際に記載した子どもの良かったところをメッセージにし、保護者と子どもたちに毎月お手紙として渡している。

家族の関係性が深まる効果や保護者と子どもの自己肯定感が高まるなどの効果が見られている。



非認知能力向上事業

# (1)コンテンツの開発・実施

## ■目的

人間形成の土台となる自己肯定感、子どもの生きる力(非認知能力)を育むことで、これからの時代を生き抜く力を身に付ける。

\* 非認知能力とは: 目標に向かって頑張る力、他の人とうまく関わる力、感情をコントロールする力などです。 IQなどで測れない内面の力を「非認知的能力」と呼ぶ。

## ◇実施コンテンツ

①子どもカフェ: 長期プログラムにより、非認知能力向上が著しかった。

②脱出ゲーム: DAY1

③動画作成: DAY1

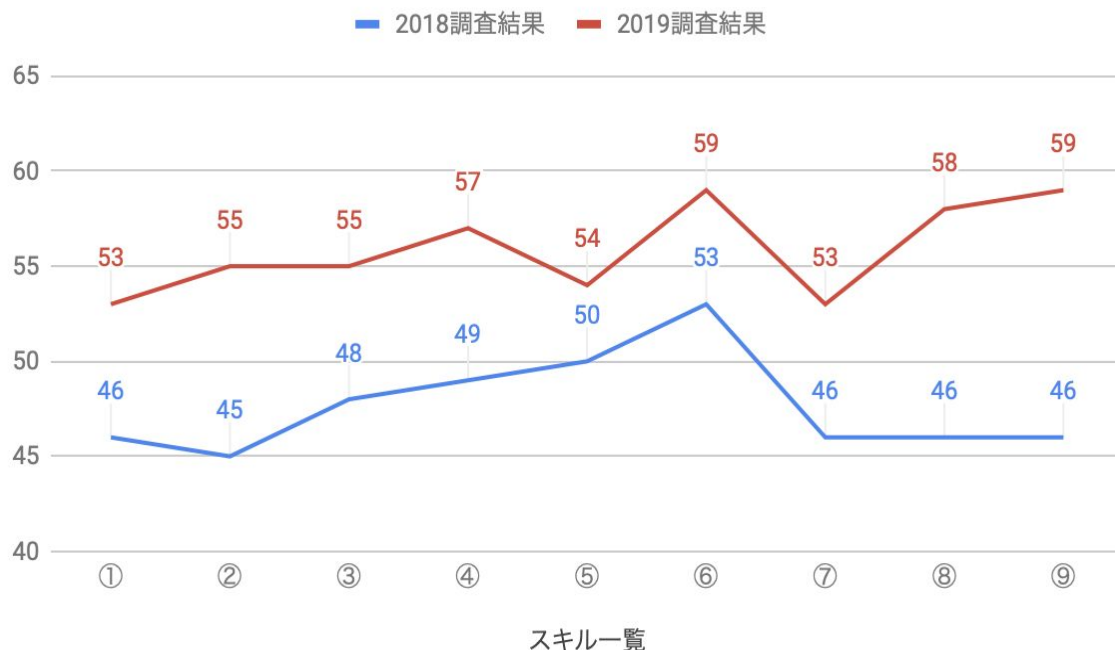




## (1) 効果測定：定量

# 全項目の目標において、子ども全員に変化が見られた

非認知スキル変化



### 非認知能力項目

#### ▼自分をみる力

- ①思ったこと、いつもやっていることを立ち止まれる
- ②状況に合わせて行動する

#### ▼相手をみる力

- ③相手が何故そんな気持ちであるか理解することができる
- ④思っていることとは違う行動をしてしまうことと理解している
- ⑤相手が何故そんな行動をしたか考えることができる

#### ▼人と関わる力

- ⑥体験したことを振り返ることができる
- ⑦人と対立しても乗り越えようとする
- ⑧言葉を使って気持ちを表現できる
- ⑨相手を助けたり、相手のために何かしようとする

#### 評価

|   |               |
|---|---------------|
| 1 | 見られない         |
| 2 | どちらかというと見られない |
| 3 | たまに見られる       |
| 4 | ときどき見られる      |
| 5 | よく見られる        |

# (1) 効果: 定性

---

## ① 困難を乗り越える力

・5名のマネージャー(コアメンバー)それぞれが他メンバーとの衝突という困難に直面しながらも、子どもたちの中で話し合いを行う等でその状況を乗り越えたことで、自分に自信がついた。

## ② チームで協働する力

・カフェでの売上目標という一つの目標があることで、自然と他メンバーの仕事をサポートし合う様子が見られた。自分の得意分野を他メンバーの不得意分野のサポートとして価値提供するなど、自分自身の強みを活かし合う関係性が見られた。

## ③ 目標に向かって挑戦する力

・カフェ開催を2回にしたことで、1回目の売上結果(目標に届かず)を踏まえた後の子どもたちでの振り返りミーティングは、自然と客単価アップ、回転率の改善などの議論となっており、大人が介入せずとも自発的に学年を超えてディスカッションが行われた。

・2回目のカフェ開催へ向け、1週間という短期間の中で新商品を追加し、回転率アップのための店頭オペレーションを改善する一連の動きは全て子どもたちが自発的に動いており、役職を超えて協働しながら目標達成へ向かい動く姿が見られた。

## (2) 人材育成

### ■ボランティア・スタッフに非認知能力向上の人材育成を実施

◇ファシリテーター：富樫絵美、サポート：原溪太郎

#### ・目的

伴走する大人のスタンスが成功の鍵となるため、大人(自分)たちの恐れを自覚し、「手段」を「目的」と捉えることなく、子どもたちにひたすら寄り添い、助言者としてのスタンスを貫くための研修。

#### ・6回実施

・参加人数 12名



社会への認知拡大事業



# 社会への認知拡大

## (1) 仙台・東京にてプロボノの受け入れによる認知拡大

・STORIAを応援したいという方々を募り、プロボノチームが発足。東京ではイベント、勉強会の企画・運営・実施・フォローアップまで行える強固なチームとなっている。

## (2) 年3回のイベント、隔月で勉強会を開催

### ◇グラミン日本×STORIAイベント

・2019年8月31日 参加人数45名

### ◇荒木博行さん×STORIAイベント

・2019年10月18日 参加人数30名

## (3) 講演会：独立行政法人福祉医療機構等

・2019年9月30日 参加人数200名



# 寄付戦略の設計

---

## (1) マンスリーサポーターの制度の導入

- ・STORIAのウェブサイトにて、マンスリーサポーターの制度の導入
- ・現在マンスリー 21名

## (2) 企業寄付の集中営業

- ・企業のCSR寄附制度を利用して営業
  - ⇒アズビル株式会社20万円、リコー社会貢献クラブ30万円

## (3) ファンドレイザー人材の発掘

- ・ファンドレイザー 渋谷雅人氏(2019年度から活動)

2018年度も多大なご協力をありがとうございました。

2019年度も、引き続きお力添えいただきますようお願い申し上げます。