

1 事業名

平成28年度教育事業 「体験の風をおこそう」運動協賛事業
「テンパークちゃれんじくらぶ」 ～ドキドキ わくわく・冬～

2 趣旨（事業の目的）

自然体験をとおして、自然を大切にする心、豊かな感性や思いやりの心を育むとともに、ボランティア高校生・大学生また参加者同士の交流をとおして、コミュニケーションの力を育む。

3 期日 平成29年1月14日（土）～15日（日）

4 参加者 99名（盛岡市・滝沢市・八幡平市・雫石町の小学3～6年生）

5 後援 盛岡市教育委員会、滝沢市教育委員会、八幡平市教育委員会、雫石町教育委員会

6 内容

(1) 日程

日時	13:00 13:30 14:00 16:50 18:00 19:00 20:15 21:00 21:30											
14日 (土)				参加者受付	はじめの会	ゆきゆきワールド	きらきらワールド 1	夕食・休憩	きらきらワールド 2	入浴	就寝準備	就寝
日時	6:30	7:00	7:20	8:45	9:15	13:00		14:00	14:30			
15日 (日)	起床	洗面・清掃	つどい	朝食・休憩	退所点検	もっちもちワールド		自由時間	アンケート記入	おわりの会	参加者解散	

(2) 指導者

国立岩手山青少年交流の家	副主任企画指導専門職	佐々木 真里子
	企画指導専門職	鎌田 信浩
	事業推進係	山崎 啓陽
	事業推進係	高橋 知也
指導補助	法人ボランティア	16名

(3) 企画のポイント

それぞれの活動の語尾に「ワールド」をつけ統一感をもたせ、ワールドの中の活動に浸ることができるように企画立案した。企画立案に際して、法人ボランティア向けの事業「ボランティア・ブラッシュアップ・プロジェクト」において、テンパークちゃれんじくらぶ秋が終わってから2回にわたり企画会議、事前準備を行った。今回は、それぞれの「ワールド」の中で、参加者同士がコミュニケーションを図れるような工夫を行った。「ゆきゆきワールド」では、初対面の参加者の緊張を解きほぐすアイスブレイクを行ってから外に出て雪上運動会を行った。雪上運動会の競技は、班のみんなで力を合わせて取り組む内容にした。その後の「きらきらワールド1」では、班でテーマを決めて模造紙大の画用紙に蓄光塗料で絵を描いた。また、ランタン作りでは、プラスチックカップとストロー、カラーホイルを使って、作り方を簡単にすることにより、オリジナル性に時間がかけられるようにした。プラスチックカップにどんな絵や模様を描くかを班で楽しく話しながら活動することができた。「きらきらワールド2」では、「きらきらワールド1」で製作した絵とランタンの灯りが、部屋の灯りを落としたときに、一斉に浮かび上がり、子供達の心に感動を与えた。「きらきらワールド2」の活動の終わりにふりかえりを組み入れたことで、参加者同士のコミュニケーショ

ンを図り、班のまとまりを強くすることにつながった。「もっちもちワールド」では、もちつき体験を参加者全員にさせたいと考え、2班に1基臼を設置した。自分たちでついたもちはみずき団子用にした。みずき団子の由来を話したり、もちに関するクイズを出したりするなどの工夫をし、参加者が意欲的に取り組める工夫をした。季節的に食中毒を考慮し、食べるもちは、もちつき機でついた。伝統的なお雑煮などを味わいお正月気分を満喫した。その他に、もちにつけて食べるトッピングを普段家では食べないようなものを提供する「もっちもちバイキングコーナー」を設置した。「ココアとホイップ」や「ミートソース」など食べたことのない味を味わった子供達は大満足だった。「ワールド」での活動全体をとおして、班ごとのコミュニケーションが深まるように、先輩法人ボランティアがプログラムを構成した。

(4) 広報のポイント

年度当初から、当施設ホームページに事業日程を掲載してきた。また、盛岡市、滝沢市、八幡平市、雫石町の教育委員会教育長、盛岡市、滝沢市、八幡平市、雫石町の各小学校と報道機関へ開催要項とチラシを送付した。目を引くような構成にしたチラシも、参加者が増加することに効果があった。

(5) 運営のポイント

小学生8～9人の12グループに、体験活動支援セミナーの参加者を3～4名ずつグループリーダーとして位置づけて、小学生の参加者が不安を抱くことがないように、あたたかく迎え入れるようにした。健康観察を取り入れることで子供達の健康状態を把握し、参加者が健康でより楽しく活動できるように配慮した。また、階層型組織キャンプを構成し、本部ミーティング、スタッフミーティング、スライドショー撮影ミーティング、生活班ミーティングなど役割を明確にした組織運営体制を敷き、安全に留意したプログラム展開を実践した。(補足資料1を参照)

7 成果とその普及

企画段階で、活動内容を検討していくことで、子供達に与える感動の大きさがちがってくる。感動の作り方や与え方を工夫することで、企画した側の達成感や参加した側の感動の心への残り方が違うと感じた。感動が大きいほど、体験活動が子供達の将来に与える影響は大きいのではないかと考える。各活動には、参加者同士がコミュニケーションを図る場面が多くあり、参加者のアンケートから「ライトファンタジーの時に、グループで描いた光る絵がきれいで、チームが仲良くなった気がした。」「仲のいい友達ができてうれしかった。お兄さんお姉さんも優しいし気軽に接してくれてすぐなれました。」などの感想が多くよせられた。

8 今後の課題

「もっちもちワールド」のみずき団子作りで、食紅を溶くための水の量の指示がなく、多めの水をもちに混ぜてしまい、もちがやわらかくなりすぎて子供達の手がべたついたり、木にもちがつかなくなったりしたことで、少数であるが子供達の中から「もうやりたくない」という声もあがった。また、「ゆきゆきワールド」の雪上運動会では、競技時間より競技の説明が長くなってしまったことがあり、子供達から「もう少し遊びたかった。」「寒かった。」などの声があがった。場の設定や時間配分、説明の仕方などの細かいところまで、参加者が意欲的に取り組めるような企画にしていきたい。子供達のアンケート結果を企画をしたボランティアに還元する機会を設定していく。



ゆきゆきワールド
(雪上運動会)



きらきらワールド
(製作活動)



もっちもちワールド
(もちつき体験)