

平成29年度 国立吉備青少年自然の家教育事業
キビキビ通学合宿

1. 事業の目的（趣旨・ねらい）

家庭から離れた共同生活の中で、様々な生活体験活動を通して、「生きる力」の基盤となる豊かな人間性や人間関係能力を高めるとともに、基本的な生活習慣の定着や規範意識の向上を図る。

2. 事業の概要

（1）期日

1日目 平成30年2月18日（日）日帰り
2～6日目 平成30年2月20日（火）～24日（土）4泊5日

（2）参加者

① 募集対象・人数

参加対象 吉備中央町内の小学校第3、4、5、6学年から30人

② 参加者（31人）

津賀小学校	4人	円城小学校	4人	御北小学校	3人
上竹荘小学校	1人	豊野小学校	4人	下竹荘小学校	2人
吉川小学校	3人	大和小学校	6人	吉備高原小学校	4人

（3）講師等

法人ボランティア7人

（4）企画・運営のポイント

- ① 1週間の合宿を、1日目のオリエンテーションと、2～6日目の合宿期間に分け、児童の心の整理ができ、ボランティアの確保が可能なように実施期日の設定を行った。
- ② 9校から児童が集まる事業であるため、30人の児童を4つの班に分け、1週間の班員で協力しながら生活する中で、新たな人間関係作りの経験を経験をすることをねらいとしてプログラムを構成した。1日目のオリエンテーションでは、アイスブレイクを含めた仲間づくりゲームを行い、集合や移動、食事などの時間の設定を班で合意形成して行うように支援した。
- ③ 本部が実施した「教科等に関連付けた体験活動プログラム作成研修」で、当所が指導案を作成した「アート作品を描こう」の授業や、お楽しみタイムの中での「バウムクーヘン作り」など、児童たちが体験したことがないと思われる活動をプログラムに盛り込んだ。
- ④ 参加者の行動や人間関係の情報共有を行うため、児童登校後にスタッフ（次長、企画指導専門職、法人ボランティア）でミーティングを行う時間を設定した。

3. 活動の内容等

(1) 日程

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1日目 2/18(日)						受付	入所式	オリエンテーション	昼食	仲間づくりゲーム	キビキビタイム (生活ルール作り)	帰宅					
2日目 2/20(火)											キビキビ宿題タイム	決意式	夕食	キビキビタイム (クイズ・クイズウォール)	入浴	就寝準備	就寝
3日目 2/21(水)	起床・洗面	清掃	朝食	登校				学校			キビキビ宿題タイム	夕食	キビキビタイム (アート作品を描こう)	入浴	就寝準備	就寝	
4日目 2/22(木)	起床・洗面	清掃	朝食	登校				学校			キビキビ宿題タイム	夕食	キビキビタイム (お楽しみタイムの計画)	入浴	就寝準備	就寝	
5日目 2/23(金)	起床・洗面	清掃	朝食	登校				学校				お楽しみタイム	入浴	就寝準備	就寝		
6日目 2/24(土)	起床・洗面	清掃	朝のつどい	朝食	片付け	点検	思い出づくり	退所式	解散								

(2) 活動の状況



【入所式】



【仲間づくりゲーム】



【生活のルール作り】



【キビキビ宿題タイム】



【クライミングウォール】



【アート作品を描こう】



【バスでの登校】



【タベのつどい】



【お楽しみタイム】



【お楽しみタイム】

4. 成果・課題

(1) 満足度

満足：90% やや満足：10%

(2) 参加者の声

- ① 友達がたくさんできたので、また来たいと思った。知らない人ともたくさん話
ができた。学校も楽しくなった。みんなと協力し合っ
てむずかしいことをのりこ
えていきたい。
- ② 大変だったけど、友だちがたくさん作れてよかった。自分からせっきよく的に
声をかけられるようになりたい。

- ③ ぼくは今まで泊まりとかはしたことがなかったけど、泊まって協力し合ったり人の気持ちを考えたりできた。ぼくは今まで人の気持ちをあまり考えられていなかったけれど、きちんと考えられるようになった。
- ④ 絵とかはあまりかかないけど、おもしろい絵がかけて楽しかった。

(3) 成果

- ① 初めは同じ学校の友達としかいられなかった高学年の児童が、班での活動を重ねていく中で、次第にリーダーとしての責任をもち、班の仲間を意識して行動ができるようになっていった。またその姿を認め、気付かせる支援を続けた結果、班の活動だけでなく、合宿全体をリードしようと、高学年同士で協力する姿勢が見られた。
- ② 班の活動では、食事の時間や宿題タイムなどで、自分たちで決めることや守ることなどを細かく指示せず、どのようにしたら困る人が出ないかということを意識させて活動できるように支援した。日を追って、リーダーを中心に、下の学年の児童までもが自ら進んで班の為に活動できるようになった。
- ③ 児童の活動の中に絵を描く時間を入れたことで、絵を通して児童に話しかけたり、絵に込められた児童の思いを聞くことができたりして、児童の理解をより早く進めることができた。児童同士も絵のアイデアや感想を伝え合う中で、自然と話ができるようになったり、準備や片付けを協力して活動することができるようになったりした。

(4) 今後の課題

- ① 絵を描く活動は、児童理解をする上で役にたったが、児童たちの限られた時間を多く使うことになってしまい、班のみんなで考えて活動するという機会が減ってしまった。仲間づくりのチャンスを減らさないプログラムを構成しなくてはならない。
- ② 途中で帰宅を希望する児童が現れて、スタッフの誰がどの場所でどのように対応するかということについて、その時点で考えることとなった。今年度の経験を踏まえ、前もって不測の事態についてマニュアルを作っておく必要がある。
- ③ ボランティアが充分確保できる時期での開催だったので、今年度のようにボランティアの参加が確保できるのであれば、開催期間を1週間にすることも再考する必要がある。

担当：企画指導専門職 佐藤 泰之