

令和5年度「ちっちゃい探検隊②」 実施報告書

事業の概要

1. 期 日 令和5年11月4日(土)～5日(日) | 泊2日

2. ねらい

- ・親元を離れ、大自然の中で仲間と生活することを通して、自分で行動する自信をつける。
- ・班の中で自分の意見を言えたり、友だちの意見を聞いたりすることができる。
- ・友だちと力を合わせることを楽しいと感じることができる。

3. 参加対象 小学校1～3年生

4. 応募者 64名

5. 参加者 30名 (大学生ボランティア 10名)

6. 参加費 3,300円

7. 日程



11月4日(土)		11月5日(日)	
9:30	受付	6:30	起床
10:00	出会いのつどい	7:00	朝のつどい
10:30	オリエンテーション	7:30	掃除・退所点検
11:00	センジョウさまのお願い	8:00	朝食
11:15	集え!選ばれしチャレンジャー! (交流レクリエーション)	9:00	かくされた謎を解き明かせ!
12:00	昼食	10:00	センジョウさまからのご褒美 (秋のクラフト)
13:00	協力プレイでレベルアップ! (オリエンテーリング)	12:30	昼食
15:30	絆の証を手に入れろ!(クラフト)	13:30	感想記入
17:30	夕食	14:00	荷物整理
19:00	炎と光の儀式(キャンドルファイヤー)	14:30	別れのつどい
20:00	入浴	15:00	解散
21:30	就寝		

II 実施状況

■1日目の活動の様子<11月4日(土)天候 晴>

ちっちゃい探検隊2では、30名の子どもたちと、活動を支えるボランティアとして島根大学、鳥取大学、鳥取環境大学より学生サポーター合計10名が集い、1泊2日の日程で開催した。初めてちっちゃい探検隊の企画に参加する子どもや、親元を離れることに不安を感じている児童もいたが、学生サポーターにやさしく声をかけてもらい付き添われることによって、これからの活動に期待に胸を膨らませている姿が見られた。

出会いのつどい終了直後、船上山少年自然のมาสコットキャラクター、オンダキくん、メンダキちゃん、センジョウさまが動画で登場し、かぼちゃおばけに奪われた山の神様の力を取り戻してほしいと、子どもたちにお願いする場面からスタートした。

まず、子どもたちは所属している班の色ごとに6つに分かれ、班のメンバーとレクリエーションを通して自己紹介を行ったり、交流をしたりしてお互いの緊張をほぐしていった。

その後、野外でオリエンテーリングを行い、課題解決に向けて協力し、センジョウさまに必要な絆の力を集めていった。その後、集めた絆の証(光る剣)を作成し、センジョウさまに力を送る「炎と光の儀式」を行った。レクリエーションで楽しいひとときを過ごした後は、光る剣とキャンドルの炎を同時に灯すことで幻想的な光を演出し、厳かな雰囲気の中、今日の活動を振り返り1日目を終えることができた。

■2日目の活動の様子<11月5日(日)天候 晴>

2日目はセンジョウさまから力を奪ったかぼちゃおばけが姿を現した。奪われた力を完全に取り戻すため、子どもたちは班ごとに指定されたクイズを協力して解き、見事センジョウさまの山の神様としての力を取り戻した。センジョウさまは力を取り戻してくれたお礼に、山の神様の力を使い、子どもたちに紅葉をプレゼントし、きれいな色の落ち葉を使った工作(トートバッグ作り)を行った。子どもたちは葉っぱの形を生かし、思い思いの作品を集中して作っていた。色づいた葉っぱを集めながら探検し、普段は意識できない山の秋の訪れを感じてもらうことができた。

別れのつどいでは、班の代表の子どもとサポーター1名ずつが感想を発表し、記念写真撮影を行った。子どもたちはクラフトで作成した絆の証(光る剣)と、紅葉で作ったトートバッグを大切に持ち、学生サポーターや指導員との別れを名残惜しそうに迎えに来られた保護者の方と一緒に帰っていった。



Ⅲ 総括

1. 参加者の感想(抜粋)

- ・ 知らない人にこえをかけてともだちになれました。とてもしぜんゆたかでもたのしかったです。
- ・ みんなで、光のけんを作ったり、木のはでカバンを作ったりするのが楽しかったです。
- ・ ほのおとひかりのぎしきで、火をつけるだいひょうをしてとてもドキドキしました。とまることがなかなかできないのでとまれてうれしかったです。
- ・ 今年がちっちゃいたんけんたいがさいごなので、きょうりよくしてみんなをサポートしました。



2. 成果

- ・ ストーリーを設定することで、季節の変化や楽しさをより身近に感じてもらうことができた。
- ・ 様々な場面を通して目標を達成するために学年を隔てて協力することの素晴らしさを体験してもらうことができた。



2. 課題

- ・ 野外イニシアティブゲームの意図である「子どもたち自身で考え、話し合い、決め、達成する」ということが、学生サポーターに十分伝わっておらず、序盤からサポーターが積極的に子どもたちにアドバイスや指示をする場面が見られた。期待する関わり方について、当日の打ち合わせでも確実に伝えていきたい。
- ・ 配慮する児童の関係などから、最低でも各班2人のサポーターの人数が必要だと感じた。班によっては当初予定していた学生サポーターの数を割り当てることができなかったので、活動を支えてもらえる学生サポーターに継続的に参加してもらえるように呼び掛けていきたい。