

# 第 1 章

---

## 効果的な宿泊研修

---

青年の家を利用する団体は、泊まってレクリエーションをしていくお泊まり会、ふだんできない野外活動等を盛りだくさん行っていく体験活動、そして、教育的意味づけを持たせた集団宿泊研修や座学中心の研修と、多種多様な目的で利用しています。

青少年の育成・教育の場としての役割を持つ青年の家では、単なる宿泊の場を提供するのではなく、今、青少年にとって何が必要なのか、青年の家で何ができるのかを見極めてプログラムを組み立てています。

宿泊体験を効果的に進めるためには、青年の家が考えるプログラムを利用団体に押しつけたり、利用団体の一方的なプログラムで展開するのではなく、双方が何を目的に宿泊体験をしようとしているのか十分な話し合いを持ち、プログラム構成をすることが望ましいのです。

また、そのプログラムに対して、利用団体の指導者と青年の家の職員が、どのように関わっていくかについても話し合い、利用団体と青年の家が共通理解をもって、一体化して取り組むことも必要です。

第1節は、青年の家が教育的な研修を考えるときの「ねらい」を解説し、

第2節は、その「ねらい」をプログラム化し、個々の展開を解説します。

第3節は、団体のねらいを達成するためのプログラムを紹介し、

併せて、第2章の個々のプログラムの組み合わせにより、いろいろな体験が可能になっています。

企画者の創意工夫により、効果的な体験ができます。



## 第1節 研修のねらい

### 1 個人の尊重

青年の家では、研修生が仲間や引率者及び職員と寝食をともにすることにより、生活そのものを研修生自らが作り上げます。その過程をとおして集団生活の楽しさ、難しさ、大切さを学ぶことができるようにプログラムが組み立てられています。お互いに迷惑がかからないように集団生活をするためには、個人の尊重と、個人の自由や権利を守るためのルールが必要であり、それにとまなう義務が求められることを、理屈ではなく、体験をとおして気づくことに青年の家の宿泊体験学習の意義があります。

### 2 自主・自立の体得

青年の家が創設以来一貫して大切にしている理念のひとつに、「自主的・主体的な生き方のできる人を育てる」ということがあります。そのため、一切の命令・禁止の貼り紙等を排除して、一人ひとりの「善意と良識」で判断し行動するよう促しています。そして、宿泊体験学習の中での係活動をとおして、自分たちの生活全般を自分たちで企画・運営することにより、自主・自立の意味などについて真剣に考えます。

### 3 人や自然とのふれあい

青年の家はより良い人間関係づくりの場です。ゲームや話し合いなどをとおして、お互いへの理解を深め、集団のより良い雰囲気づくりを図る場です。その中で、自分自身を見つめなおし、集団と自己との関係のあり方をも学びます。

また、青年の家は恵まれた自然環境の中に立地し、その豊かなフィールドを活かした各種の野外活動プログラムを開発してきました。

疑似体験の先行しがちな情報化社会にあって、人や自然とじかにふれあうことは大切なことです。集団生活やさまざまな体験プログラム、さらには自然とのふれあいをとおして、より良い人間関係づくりをめざします。

### 4 ボランティア・スピリットの涵養

青年の家で生活する中で、「気がついたら、最も良い方法で、自分から行動する」とこの実践をとおして、ボランティア・スピリットについて考え、身につけます。例えば、「トイレのスリッパを脱ぎそろえておく」などのちょっとした行為の中に、お互いが快適に過ごすための知恵が隠されています。具体的な行為・行動をとおして、ボランティア・スピリットを育みます。

## 第2節 ベーシック・プログラム

～研修のねらいを最も具現化できるプログラムの解説～

第1節で述べた青年の家の研修のねらいを最も具現化できると思われるプログラムを、ここでは“ベーシック・プログラム”と呼ぶことにします。青年の家で試行錯誤を繰り返した結果、2泊3日の形で定着してきました。本節では、このベーシック・プログラムを編成する上で必要な一つひとつのプログラムを解説します。

### 1 ベーシック・プログラムの3日間の流れ

第1日目は、研修そのものに対する動機づけはもちろん、3日間の集団生活を自主的に運営していく上で必要となる、個々の役割に対する動機づけが中心となります。夜のプログラムはグループワーク等を用いて、小集団内のコミュニケーションやチームワークの向上を図り、それについて考えるきっかけを作ります。

第2日目は、小集団内のコミュニケーションやチームワークを、さまざまな体験活動をととして実践する機会を作ります。そして夜のキャンドルファイヤーで、小集団を超えた全体のグループ意識へと高めていきます。

第3日目は、研修のまとめが中心となります。3日間の生活をふりかえって、それまでの自分を見つめ直し、これからの生き方を考える機会とします。

青年の家の研修では、このような3日間の流れを特に重視しているので、個々のプログラムが互いに有機的に結びついていることが求められます。

|             |   |   |                  |                         |        |              |       |                   |             |        |   |                |
|-------------|---|---|------------------|-------------------------|--------|--------------|-------|-------------------|-------------|--------|---|----------------|
| 1<br>日<br>目 |   |   | 開会式<br>オリエンテーション | ソング・<br>ゲーム             | 昼<br>食 | 自主運営の<br>打合せ |       | お話<br>「人間の<br>働き」 | 掃           | つ      | 夕 |                |
| 2<br>日<br>目 | 掃 | つ | 朝                | お話<br>「集団生活<br>と自由」     | 野外活動   |              |       |                   | 除           | ど<br>い | 食 | キャンドル<br>ファイヤー |
| 3<br>日<br>目 | 除 | い | 食                | お話<br>「ボランティア<br>スピリット」 |        | 昼<br>食       | ふりかえり | 掃<br>除            | 閉<br>会<br>式 |        |   |                |

### 2 プログラムと職員の関わり方

青年の家では、この3日間のベーシックプログラムはもちろん、その他の研修においても、職員は集団の一員として、宿泊を含めて研修生と生活を共にします。指示や命令

による研修指導ではなく、共に生活し行動する中から、自主性を引き出し、集団における自己のあり方や役割について考える機会を提供することに重点を置いているわけです。

ここでは、ベーシック・プログラムにおける一つひとつのプログラムについて、青年の家の考え方・職員の関わり方を中心に解説します。

### (1) 開会式・オリエンテーション

開会式・オリエンテーションは、研修における職員側の姿勢・態度を示し、かつ研修生とのラポート（信頼関係）を高める絶好の機会だと考えています。

研修生が会場に集まりだした時から職員のリードで歌をうたい、緊張をほぐしながら開会式を始めます。職員のあいさつでは、型どおりのあいさつにとどまらず“お互いの善意と良識を信じて、本音で接し合おう”また、“気づいたら最も良い方法で自分から行動しよう”と投げかけます。

オリエンテーションでは、単なる日程の確認、施設利用の注意事項だけではなく、係活動への動機づけをしながら、生活の中にいくらかでも“自ら行動するチャンスの芽”があることをアピールします。

### (2) ソング・ゲーム

ソング・ゲームには、雰囲気づくり・ラポートづくり・仲間意識の高揚・個人や集団の理解など、さまざまな効果が期待できます。ほとんどの場合、研修の1日目の前半にソング・ゲームを取り入れています。それはただ楽しむだけのものではありません。入所時の緊張感をほぐし、職員と研修生との結びつきを高め、研修に対して前向きな姿勢をつくるねらいがあるのです。

### (3) 自主運営の打合せ

青年の家における研修の大きな特色の一つに、「研修生自身による自主運営」があります。一人が必ず一役を受け持ち、研修が進められるようにします。そして職員は、プログラムの流れの中で個々の力が発揮できる環境をつくりながら、一人ひとりを援助していきます。

この打合せは3段階に分けて行います。1グループは5～8人程度の班が多いようです。それぞれの内容と流れは次のとおりです。

#### 班別打合せ

- ・雰囲気づくりをかねて自己紹介を行い、その後、一人が一つ係を受け持つよう話合っていきます。
- ・係活動は、研修を進める上で必要と思われる仕事を、いくつかの係に割り振ったものです。
- ・基本的には、進行・司会・会場・記録・生活・レクリエーション・保健の7つの係が考えられますが、班の人数に応じて（合併したりして）係の総数を調整します。



### 係別打合せ

- ・係ごとに集まって仕事を考え、分担していきます。
- ・この時間から先は、すべて研修生の手による係活動で進められていきます。進行係が各係の話合いの進捗状況を見て全員を集め、全体打合せに移行します。
- ・引率者や指導者は、研修生の自主性・主体性を促すために、側面から援助するよう心がけ、職員はアドバイザー的に関わり、スムーズに運営できるようにします。



### 全体打合せ

- ・各係の代表者が、決定したことを発表し、質疑を受けます。
- ・その後、2日目に再度連絡調整の時間を持ちながら、退所するまで自分たちの手で生活全般やプログラムの時間管理（休憩時間なども進行状況に応じて、適宜自分たちで設定します。）を行ないます。

職員は研修生と生活を共にしながら指導に関わっていきます。無理矢理やらせたり、型にはめたりするのではなく、むしろ一人ひとりに焦点を当て、各人の自立を援助します。

#### (4) お話「人間の働き」（第1日目）

和やかな雰囲気ができ、自主運営の打合せで研修の役割分担ができたところで、研修生一人ひとりが集団の中でどのような働きができるかを、研修の動機づけとして、投げかけておきます。お話の内容は、「頭・心・体の3つの働き」を、実際の生活体験から得られた事例を用いて具体的に説明し、人間らしい行動について考えてもらう機会とします。

#### (5) つどい

1日の始まりと終わりのひとつの区切りとして、朝・夕のつどいを実施します。つどいの主な内容は、概ね「団体代表の言葉・研修生の言葉・青年の家職員の言葉」に集約されます。

つどいの目的は、「ふりかえりと動機づけ」ということができます。特に職員は、研修生がそれまでの研修生活をふりかえり、その結果を活かして次の研修に主体的に取り組んでいけるよう、動機づけに配慮しながらつどいの言葉を構成する必要があります。

宿泊研修の初日は、開会式における代表あいさつの内容を確認しつつ、研修の行方にまだ不安を感じている研修生の心を和ませ、これから続く研修への期待を少しでも高めるようにします。

第2日目は、研修に主体的に取り組むことによって、青年の家の生活におけるさまざまなチャンスを発見し、自分のものにしていくよう研修生に勧めるとともに、相手に対する思いやりや相手にやる気を起こさせるような働きかけが、よりよい人間関係づくりに不可欠であることを特に強調します。

第3日目は、研修で得られたさまざまな体験が、今後の生活のあらゆる場面に活かせることを示唆し、ボランティアスピリットを持って行動していくことの大切さを伝えるようにします。

なお、研修生が研修中に感じたことや気づいたことを率直に表現できるような雰囲気をつくること、また多くの人の前で自己表現をする体験をできるだけ多くの研修生にしてもらうことが、研修効果を高める上で大切であると考えられます。

#### (6) 食事・掃除

青年の家は「宿泊する」ということ、「家である」ということの特性を、積極的に活かそうとしています。研修の中では、各人が受け持った係の仕事の他に、食事や掃除関係の仕事などが含まれます。

食事は、配膳、食器洗い、食堂掃除などがあります。掃除は、朝夕2回行われています。

食事・掃除とも、集団で生活することの楽しさ、大変さを感じながら、自ら進んで行動する機会と捉えています。

#### (7) お話「集団生活と自由」(第2日目)

実際に集団で過ごした1泊の生活体験をふりかえり、個人の自由だと思われていたことが集団の中ではわがままや自分勝手な行動になっていた点や、集団生活の中で一人ひとりの自由を確保することが、いかに困難かに気づいてもらう機会とします。同時に、残る研修生活や研修後の社会生活において、お互いの自由を保障するために、どのような「働き」ができるかを考える機会とします。

#### (8) 野外活動

1日目からコミュニケーションづくりをしてきた小集団の結束、信頼感を一層高めるために、野外活動の時間をたっぷりとります。

それぞれの青年の家の自然環境を活かした独自の体験プログラム、野外炊事などを行います。

#### (9) キャンドルファイヤー

2泊3日の研修の中では、主に2日目の晩に行います。キャンドルを囲んで、“静→動→静”の流れの中で、静かな雰囲気と歌や踊り、ゲーム、スタンプなどに熱中する楽しさを味わいます。また、最後の「おわりの言葉」では、自分自身を見つめ、真剣に生きることを考えさせるような話や励まし、アドバイスなどをします。

##### ※ スタンプ

スタンプとは、キャンドルファイヤーの時に発表する出し物＝「寸劇」のことで、キャンドルファイヤーのメインイベントになるものです。スタンプ準備の時間で、各班は発表するスタンプを考えますが、班内の全員が意見を出し合い、また、班の全員が分担して役割を演じることに意義があります。

(10) お話「ボランティア・スピリット」(第3日目)

「気づいたら・最も良い方法で・自分から行動する」人をボランティアと位置づけ、青年の家での研修が、ボランティアスピリット実践のための体験学習そのものであったことに触れ、その上で、ボランティアの原則である「自主性、無償性、公共性」について話します。3日目のまとめという意味もあるので、「一人ひとりに返す時間」ということを重視し、お話だけでなく、実習や個人のふりかえりの時間を設ける場合もあります。この時間をとおして、これからの生き方のヒントをつかんでもらえるようにします。

(11) ふりかえり

3日間の自分自身をふりかえるために「ふりかえり」の時間をとります。

(12) 閉会式

職員のあいさつでは、研修の最後のまとめとして、青年の家で体験したことを、これからの生活の中で活かして欲しいという願いを込めて話します。3日間頑張れたという自信、自分と違う考え方を持った人たちとの生活をとおして発見した多様な価値観や新しい自分、そして新たな課題。これらを持ち帰り、今後の生き方に活かして欲しいと結びます。

### 第 3 節 プログラムの展開例

前節で述べたように、青年の家では、2泊3日の研修について基本となるプログラムを用意していました。しかし、すべての団体にまったく同じプログラムを提供していたわけではありません。団体の利用目的が多様化する中で、それらに対応するために、職員が研修を積むことによって、変化に富んだプログラムを考え出してきました。

この章では、2泊3日、1泊2日の利用団体の目的別のプログラムの展開例をいくつか挙げてみます。

なお、この展開例は、あくまで晴天時を想定してプログラムを組んであります。雨天時については、野外プログラムにおいて安全面やプログラムの進行上問題がなければ、このままプログラムを実施します。野外プログラムが実施不可能な場合、晴天時のプログラムの流れを損なわないようなプログラムをあらかじめ用意しておき実施します。それらの雨天用プログラムは、野外プログラムの目的にできるだけ沿った内容のものを選んでおきます。

# 1 2泊3日のプログラム

## (1) ベーシックプログラムによる仲間づくりを目的とした展開例

| 時  | 1日目           | 2日目                           | 3日目                             |
|----|---------------|-------------------------------|---------------------------------|
| 6  |               | 起床<br>洗面→掃除→つどい               | 起床<br>洗面→掃除→つどい                 |
| 7  |               | 朝食<br>係別打合せ                   | 朝食                              |
| 8  |               |                               |                                 |
| 9  |               | ③お話「集団生活と自由」                  | ⑤レクタイム                          |
| 10 | 開会式・オリエンテーション |                               | ⑥お話「ボランティア<br>スピリット」<br>(静思の時間) |
| 11 | ソング・ゲーム       |                               |                                 |
| 12 | 昼食            | ④野外活動                         | 昼食                              |
| 13 |               |                               | ふりかえり                           |
| 14 | 自主運営の打合せ      |                               | 掃除・身辺整理                         |
| 15 | ①コミュニケーションゲーム |                               | 閉会式                             |
| 16 | お話「人間の働き」     | スタンプ準備                        |                                 |
| 17 | 掃除・つどい        | 掃除・つどい                        |                                 |
| 18 | 夕食            | 夕食                            |                                 |
| 19 |               | キャンドル<br>ファイヤー<br>(キャンプファイヤー) |                                 |
| 20 | ②グループワーク      |                               |                                 |
| 21 | 入浴            | 入浴                            |                                 |
| 22 | 消灯            | 消灯                            |                                 |

### ア 利用団体の傾向

仲間との交流を深めることを目的として、新採用研修を行う企業・行政機関や、年度始めのクラス研修を行う学校に多く校に多く利用されています。

### イ プログラムの特徴

ベーシックプログラムを使用し、団体によってさまざまなバリエーションが考えられます。

①は、コミュニケーションゲームとして「コピーブロック」や「わいわいブロック」を行います。②は、グループワークとして「わたしたちのお店やさん」や「バスは待ってくれない」「ピペットディスカッション」などを行います。

③は、前日に「ピペットディスカッション」を実施した場合は、その発表の時間にふりかえます。

④は、仲間との協力を深めるために「ウォークラリー」または「写真オリエンテーリング」を行います。

⑤は、レク係が中心となって運営し、全員が楽しめるレクリエーションを行います。⑥は、福祉的なものではなく、仲間づくりのまとめとしての内容のものです。また、「静思の時間」として、一人きりになり自然を見つめながら、今までの自分や仲間との関わりをふりかえることもあります。

### ウ 留意点

青少年から大人まで、同様な流れで行うので、年齢によってプログラムの選択が大切です。「ピペットディスカッション」は、議論が長引くことがあるので、消灯時間について配慮が必要です。

## (2) 野外活動を用いた、自然・人とのふれあいを目的とした展開例

| 時  | 1日目           | 2日目             | 3日目             |
|----|---------------|-----------------|-----------------|
| 6  |               | 起床<br>洗面・掃除・つどい | 起床<br>洗面・掃除・つどい |
| 7  |               | 朝食              | 朝食              |
| 8  |               |                 |                 |
| 9  |               | 係別打合せ           |                 |
| 10 | 開会式・オリエンテーション | ② 野外活動          | ③ 野外活動          |
| 11 | ソング・ゲーム       |                 |                 |
| 12 | 昼食            |                 | 昼食              |
| 13 |               |                 | ふりかえり           |
| 14 | 自主運営の打合せ      |                 | 掃除・身辺整理         |
| 15 |               |                 | 閉会式             |
| 16 | ① 野外活動        | スタント準備          |                 |
| 17 | 掃除・つどい        | 掃除・つどい          |                 |
| 18 | 夕食            | 夕食              |                 |
| 19 |               |                 |                 |
| 20 | コミュニケーションゲーム  | キャンドル<br>ファイヤー  |                 |
| 21 |               |                 |                 |
| 22 | 入浴<br>消灯      | 入浴<br>消灯        |                 |

### ア 利用団体の傾向

野外活動を行うことで、自然とふれあい、仲間づくりをすることを目的として、小・中学校、高等学校、子ども会、リーダー研修会、青年サークルなどに多く利用されています。

### イ プログラムの特徴

施設周辺の自然環境や、立地条件、実施時期によっていろいろなプログラムが考えられます。

3日間の流れの中で「出会い・ふれあい、そして深めあい」、そんな仲間づくりが、自然とのふれあいをおしてできることをねらいとしています。

①は、「川遊び」や「自然観察フォトラリー」「海辺の散策」などを行います。

②は、時間がたっぷりとれ、この研修会のメインとなる大型プログラムになります。お弁当を持って、「登山」や「ウォークラリー」を行います。また、途中で「野外炊事」を組み合わせることもあります。

③は「海藻おしぼ」や「フライングゴルフ」「篠笛作り」「竹クラフト」などを行います。また、「火起こし」と組み合わせて「野外炊事」を行うこともあります。

### ウ 留意点

野外活動では、下見を十分行い、天候、監視体制なども考慮し、安全面で万全の注意を払う必要があります。また、雨天プロを事前に用意しておくといでしょう。

### (3) イメージクラフトを用いた人間理解を深めるための展開例

| 時  | 1 日 目            | 2 日 目                  | 3 日 目                  |
|----|------------------|------------------------|------------------------|
| 6  |                  | —— 起 床 ——<br>洗面・掃除・つどい | —— 起 床 ——<br>洗面・掃除・つどい |
| 7  |                  | 朝 食                    | 朝 食                    |
| 8  |                  |                        |                        |
| 9  |                  | 係別打合せ                  | イメージクラフト<br>パート④       |
| 10 | イメージクラフト<br>パート③ |                        |                        |
| 11 |                  | 開会式・オリエンテーション          |                        |
| 12 | ソング・ゲーム          |                        |                        |
| 12 | 昼 食              | 昼 食                    | 昼 食                    |
| 13 | 自主運営の打合せ         | 野 外 活 動                | ふりかえり                  |
| 14 |                  |                        | 掃除・身辺整理                |
| 15 |                  |                        | 閉 会 式                  |
| 16 |                  |                        |                        |
| 17 | 掃除・つどい           | 掃除・つどい                 |                        |
| 18 | 夕食               | 夕食                     |                        |
| 19 | イメージクラフト<br>パート② | キャンドル<br>ファイヤー         |                        |
| 20 |                  |                        |                        |
| 21 | 入 浴              | 入 浴                    |                        |
| 22 | —— 消 灯 ——        | —— 消 灯 ——              |                        |

#### ア 利用団体の傾向

仲間づくりを目的として、看護学校や企業（新入社員の研修）などの団体に多く利用されています。

#### イ プログラムの特徴

一つのテーマをもとに話合いや創作活動を行い、自分の考えを発表したり、他人の生き方、考え方を聞いたりしながら、仲間への深い理解と人間関係を作ることをねらいとしています。

パート①②は、班別の話合いを行います。テーマ（例：青春）について、イメージする言葉を出し合い、次にそれを、自分の体験に基づいて語ってもらいます。

パート③は、創作活動を行います。それぞれ話合われたテーマを図案化し、それをちぎり絵で表現します。

パート④は、作品を全体で発表し合い、最後に団体の引率者と職員で講評・まとめをします。

#### ウ 留意点

青年向けのプログラムです。室内での活動が主になりますので、野外活動のプログラムと組み合わせることによって、気分転換を図るとよいでしょう。

## 2 1泊2日のプログラム

### (1) クラスづくりを目的とした展開例

| 時  | 1 日目              | 2 日目                   |               |
|----|-------------------|------------------------|---------------|
| 6  |                   | —— 起 床 ——<br>洗面→掃除→つどい |               |
| 7  |                   | 朝 食                    |               |
| 8  |                   |                        |               |
| 9  |                   | ② 野 外 活 動              |               |
| 10 |                   |                        | 開会式・オリエンテーション |
| 11 | ソング・ゲーム           |                        |               |
| 12 | 昼 食               | 昼 食                    |               |
| 13 | 自主運営の打合せ          | ふりかえり                  |               |
| 14 | ①コミュニケーション<br>ゲーム | 掃除・身辺整理                |               |
| 15 |                   | 閉 会 式                  |               |
| 16 |                   |                        | スタンプ準備        |
| 17 |                   |                        | 掃除・つどい        |
| 18 |                   |                        | 夕 食           |
| 19 | キャンドルファイヤー        |                        |               |
| 20 |                   |                        |               |
| 21 |                   | 入 浴                    |               |
| 22 | —— 消 灯 ——         |                        |               |

#### ア 利用団体の傾向

人間関係や集団づくりを目的として、高等学校や専門学校などの団体に多く利用されています。

#### イ プログラムの特徴

自主運営を基本とし、クラス内のコミュニケーションを図ることを目的にプログラムを組んでいます。

①は、コミュニケーションゲームを行います。例えば「サザンクロス探検隊」や「わいわいブロック」などで、他者との関わりを考えます。そのふりかえりとして、「人間の働き」の話をすることもあります。

②は、グループでの協力を実践するために「ウォークラリー」や「写真オリエンテーリング」などを行います。また、「ピペットディスカッション」などで意見を交換し、より深いコミュニケーションを図ることもあります。

あるいは「静思の時間」として、自然とふれあいながら「ふりかえり」の時間とします。

#### ウ 留意点

研修生の年齢に合わせたコミュニケーションゲームの選択が必要です。結果よりもプロセスに重点をおくようにします。グループでの協力活動が、クラス全体に発展するように、指導者の助言も必要になります。

## (2) ジュニア（シニア）リーダー養成を目的とした展開例

| 時  | 1日目               | 2日目       |
|----|-------------------|-----------|
| 6  |                   | ——起床——    |
| 7  |                   | 洗面→掃除→つどい |
| 8  |                   | 朝食        |
| 9  |                   | ④野外活動     |
| 10 | 開会式・オリエンテーション     |           |
| 11 | ソング・ゲーム           |           |
| 12 | 昼食                | 昼食        |
| 13 | 自主運営の打合せ          | ふりかえり     |
| 14 | ①ゲーム実習            | 掃除・身辺整理   |
| 15 |                   | 閉会式       |
| 16 | ②お話「リーダーとは」       |           |
| 17 | 掃除・つどい            |           |
| 18 | 夕食                |           |
| 19 | ③キャンドルファイヤー<br>実習 |           |
| 20 |                   |           |
| 21 | 入浴                |           |
| 22 | ——消灯——            |           |

### ア 利用団体の傾向

市町村でのジュニア(シニア)リーダーの研修や、子ども会など、地域でのリーダー養成を目的とした団体に、多く利用されています。

### イ プログラムの特徴

自主運営を基本とし、レクリエーションの習得や、協力的なゲームを入れています。

①は、実際に「ゲーム実習」を体験したり「イニシアティブゲーム」を行い、グループでの問題解決をしています。

②は、「お話」で意識づけを行います。

③は、「キャンドルファイヤー」が一般的ですが、「キャンプファイヤー」や「野営実習」を行うこともあります。

④は、グループでの協力を実践するために、「ウォークラリー」や「写真オリエンテーリング」「野外炊事」を行います。

### ウ 留意点

リーダーとしてのあり方や生活について、フィードバックが必要になってきます。

リーダーとなる研修生が指導を体験することで、研修生自身の活動に還元できる内容を考えます。

### (3) 子どもたちの集団づくりを目的とした展開例

| 時  | 1 日 目                     | 2 日 目             |
|----|---------------------------|-------------------|
| 6  |                           | —— 起 床 ——         |
| 7  |                           | 洗面→掃除→つどい         |
| 8  |                           | 朝 食               |
| 9  |                           | ③ 野 外 活 動         |
| 10 | 開会式・オリエンテーション             |                   |
| 11 | ソング・ゲーム                   |                   |
| 12 | 昼 食                       | 原始火起こし<br>野 外 炊 事 |
| 13 | 自主運営の打合せ                  |                   |
| 14 | ① 野 外 活 動                 |                   |
| 15 |                           | 掃除・身辺整理           |
| 16 |                           | 閉 会 式             |
| 17 | ② 室 内 活 動                 |                   |
| 18 | 夕 食                       |                   |
| 19 | キャンドルファイヤー<br>(キャンプファイヤー) |                   |
| 20 | 入 浴                       |                   |
| 21 | —— 消 灯 ——                 |                   |
| 22 |                           |                   |

#### ア 利用団体の傾向

集団づくりを目的として、小学校・子ども会などの団体に多く利用されています。

#### イ プログラムの特徴

①は、「ウォークラリー」や「写真オリエンテーリング」などの小集団活動を取り入れます。

②は、「竹クラフト」や簡単なコミュニケーションゲームなどの室内活動を取り入れ、展開上の変化を持たせます。

③は、「川遊び」や「滝散策」など自然体験のできるプログラムを選びます。

#### ウ 留意点

野外活動が主体となりますので、特に安全面に留意します。

「ウォークラリー」や「写真オリエンテーリング」などでは、事前にコースを点検します。また、海や川では、必ず指導者が全体に目を配り、安全を確保します。

対象は小学生が多いので、時間的に無理のない余裕のある流れにするといいいでしょう。また室内で行うクラフトも、野外活動とつながりのあるものを選ぶとよいでしょう。

例えば、「竹クラフト」で、はしやスプーンなどを作って野外炊事に利用するなどです。

#### (4) 子どものための野外活動（自然）体験を目的とした展開例

| 時  | 1 日目              | 2 日目      |
|----|-------------------|-----------|
| 6  |                   | 起床        |
| 7  |                   | 洗面→掃除→つどい |
| 8  |                   | 朝食        |
| 9  |                   | ③ 野 外 活 動 |
| 10 | 開会式・オリエンテーション     |           |
| 11 | ソング・ゲーム           |           |
| 12 | 昼 食               |           |
| 13 | ① 野 外 活 動         | 掃除・身辺整理   |
| 14 |                   |           |
| 15 | 原始火起こし<br>野 外 炊 事 | 閉 会 式     |
| 16 |                   |           |
| 17 | ②キャンプファイヤー        |           |
| 18 |                   |           |
| 19 | 入 浴               |           |
| 20 |                   |           |
| 21 | 消 灯               |           |
| 22 |                   |           |

#### ア 利用団体の傾向

野外活動（自然）体験を目的として、小学校や子ども会などの団体に多く利用されています。

#### イ プログラムの特徴

引率者が中心にプログラムを進め、周辺の自然環境を把握している職員は、依頼によって指導をします。

野外活動は、時間配分を考えてプログラムを選びます。

①は、周辺環境を活かしたプログラムの「川遊び」や「滝散策」「水生昆虫観察」を取り入れます。また「フライングゴルフ」などを組み合わせることもあります。

②は「キャンプファイヤー」がほとんどですが、「ナイトウォークラリー」などを取り入れることもあります。また団体の指導者が「星座観察」を指導することもあります。

③は、まとまった時間がとれるので、「登山」や「沢歩き」などのプログラムを選びます。また、「自然観察フォトラリー」や「野草（キノコ）採集ゲーム」「ウォークラリー」「写真オリエンテーリング」などを組み合わせることもあります。

#### ウ 留意点

ほとんど野外活動なので、特に安全面に留意します。「夜のプログラム」や「ウォークラリー」「写真オリエンテーリング」などでは、事前にコースを点検します。また海や川では、全体に目を配り、安全を確保します。子どもたちが直接自然に触れることのできるプログラムを選び、時間配分を考え、無理のない余裕のある流れとします。