「なすかしの森 ファミリーミーティング」

事業の概要

12/12 (日)

事業のねらい 幼児,小・中学生及びその保護者に,なすかしの森での様々な体験活動 を通して 家族のふれあいの場と参加家族同士の交流を深める場を提供 する。 期 日 第1回目 平成22年10月23日(土) ~ 10月24日(日) 第2回目 平成22年12月11日(土) ~ 12月12日(日) 第3回目 平成23年 2月19日(土) ~ 2月20日(日) 会 場 国立那須甲子青少年自然の家 対 象 者 幼児,小・中学生を含む家族 参加 者数 第1回目 22家族 62名(20家族,60名程度) (参加募集人数) 第2回目 39家族 118名(20家族,60名程度) 第3回目 31家族 89名(20家族,60名程度) 程 日 12:30 13:00 13:30 16:30 17:00 17:15 19:00 第1回目 い 出 会 い ライトトラ 夕べのつどい 入浴 夕 受 「子ども体験遊 10 / 23 ップで の びリンピック」 こ 食 憩 (土) 昆虫採集 付 7:00 7:20 9:00 11:00 11:30 虫・虫ウォッチング 別れのつどい 朝のつどい 朝備 解 10 / 24 ~ ビンゴゲームで (日) 散 昆虫採集~ 第2回目 14:00 14:30 15:00 17:00 17:20 19:00 20:00 クリスマスツリー オーナメント 出会いのつどい 夕べのつどい 点灯式 12/11 (クリスマスツリー 食 浴 付 (\pm) の飾り) 作り ハンドベルコンサート 7:00 7:20 9:30 11:30 12:00 別れのつどい 朝備

解

散

お菓子の家

作り

第3回目						12:30 13:00 13:30			15:00 15:30 17:		:15 19:	0 20:00	
2/19 (土)					受付	出会いのつどい	雪像作り	休憩	もぞん	休憩	夕食	キャンドル	入浴
7:00 7:20 9:00 11:30 12:00													
2/20 (日)	朝のごとい	朝食 清掃 荷物整理	雪上動会	別れのつざい	解散								

プログラム紹介

第1回目



【子ども体験遊びリンピック】 「体験の風をおこそう推進月間」の 統一事業として実施した。竹馬やく つ飛ばし、空き缶積み、羽子板など 合計7種目の遊びを体験し、それぞれの順位を競った。



【ライトトラップで昆虫採集】 茨城県自然博物館から講師を招き, 夜, ライトトラップという方法で昆虫採集を行った。肌寒い時季ではあったが, さまざまな昆虫を採集することができた。



【虫・虫ウォッチング】 前日に仕掛けておいた昆虫を採集 するわなを確認して,なすかしの森 に生きる昆虫を捕まえた。採集後は, 「虫虫ビンゴ」をして楽しく昆虫に ついて学習した。

第2回目



【クリスマスオーナメント作り】 夜の「クリスマスツリー点灯式」に向けて,ツリーの飾り作りをした。なすかしの森の木や木の実,ビーズ,モールなどを使って,親子で楽しみながら制作した。



【クリスマスツリー点灯式】 日中に制作したオーナメントをクリスマスツリーに飾り,ライトアップをした。点灯式の後,ハンドベルコンサートで優雅なひと時を過ごした。



クリスマスパーティーの季節に合わせ,親子で楽しめるお菓子の家作りをした。ビスケットやマシュマロ, チョコレートなどを使って,卵白を接着剤とし,思い思いの家を作った。

第3回目



【雪像作り】

家族ごとに1体の雪像作りをした。 夜の「キャンドルナイト」に向けて, キャンドルが飾れるように工夫し, 家族で協力して楽しみながら活動 した。



【キャンドルナイト】

日中のプログラムで「キャンドル作り」をして,その作ったキャンドルを雪像に入れて鑑賞会をした。キャンドルの明かりが,幻想的な世界を演出した。



【雪上運動会】

家族同士の交流を目的に,4グループに分かれ運動会をした。綱引き、スノーフラッグ、雪玉入れの3種目を実施した。途中、おしること温かい飲み物で休憩した。

企画・運営のポイント

家族のふれあい,家族間の交流を意識したプログラムを実施する。 「体験の風をおこそう」推進における「子ども遊びリンピック」の広報を 兼ねて,ファミリーミーティングの一つのプログラムとして実施する。 クリスマスやお正月などの季節を意識した上で,「食」に視点をあてた プログラムを実施する。

当所の職員が講師として活躍できるプログラムを実施する。 事前のアンケートや前回のアンケートなどを参考に,プログラムを編成する。

事業を終えて

家族の絆の深まりや家族間の交流の深まりを意識したプログラムを実施したことで,楽しく過ごせたという家族が多かった。

(成果と課題)

各回ともボランティアの協力が事業成功への大きな要因となった。また,事業を通して,ボランティアの資質向上にもつながった。

幼児から大人まで楽しめるプログラム展開の工夫があり、活動プログラムに広がりが見られた。

参加人数が多数になった場合,参加人数に対応したボランティアの人数確保とタイムスケジュールの変更(ゆとりのあるプログラム)が必要である。

事前のボランティアとの打合せやリハーサル等の時間と事後反省会の 時間を確保する。

今後の方向性

当事業は,家族にとても人気があり,リピーターが多い。そこで,その方々を大切にしながらも新規参加者が増えるような広報活動をしていく。

来年度は、昆虫教室を別事業として実施する予定なので,活動プログラムの変更や新たなプログラムの開発が必要である。

プログラム事例

「虫・虫ウォッチング」

プログラムのねらい

トラップ (わな)を仕掛け昆虫を捕まえることにより,なすかしの森に生きる昆虫について理解を深める。

展開例

1 「わなを見に行こう!」

【プログラムの流れ】

前日に森の中にわなを仕掛ける。 翌日,わなを確認しに森へ行く。 わなにかかった昆虫について調べる。 トラップの作り方と仕掛け方

紙コップに、果物やソーセージなどを入 れる。

地面に穴を掘り,そこにえさの入った紙 コップを埋め込む。



前日の夜,森の中にわな を仕掛ける。



翌日,仕掛けたわなを確認する。



採集した昆虫について説明 を受ける。

2 「虫虫ビンゴ!」

【ねらい】 採集した昆虫をもとにビンゴゲームをしながら,なすかしの森に生きる昆虫について学習する。

【プログラムの流れ】

わなにかかった昆虫を確認する。 なすかしの森に生息する昆虫でビンゴゲ ームをする。

「虫虫ビンゴ」

昆虫の説明の入ったビンゴカードを使って, 参加者の見つけた昆虫の名前にシールを貼っ て列がそろったら,ビンゴ(上がり)となる。



わな以外のところからも 昆虫は見つかる。



昆虫以外に ,カエルなどもかかることがある。



シールをもらう参加者。

プログラム効果

昆虫の好きな参加者には大変好評であった。今回の体験では,講師の先生の 工夫により楽しく活動できて昆虫に対する抵抗が小さくなったという参加者 もいた。また,わな作りの協力やビンゴゲームなどにより参加者間の交流も 生まれ,楽しい活動となった。