

企画事業

「なすかしの森 ファミリーミーティング」

事業の概要

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)

日 程

第1回目 12:30 13:00 13:30 16:30 17:00 17:15 19:00 20:00

10/23 (土)		受付	い 出 会 い の つ ど い	「子ども体験遊 びリンピック」	休 憩	夕 飯 の つ ど い	夕 飯	ライトトラ ップで 昆虫採集	入 浴
--------------	--	----	--------------------------------------	--------------------	--------	----------------------------	--------	----------------------	--------

7:00 7:20 9:00 11:00 11:30

10/24 (日)	朝 の つ ど い	朝 食	準 備 ・ 清 掃	虫・虫ウォッチング ~ピンゴゲームで 昆虫採集~	別 れ の つ ど い	解 散			
--------------	-----------------------	--------	-----------------------	--------------------------------	----------------------------	--------	--	--	--

第2回目

14:00 14:30 15:00 17:00 17:20 19:00 20:00

12/11 (土)		受付	出 会 い の つ ど い	オーナメント (クリスマスツリー の飾り) 作り	夕 飯 の つ ど い	夕 飯	クリスマスツリー 点灯式 & ハンドベルコンサート	入 浴
--------------	--	----	---------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------	------------------------------------	--------

7:00 7:20 9:30 11:30 12:00

12/12 (日)	朝 の つ ど い	朝 食	準 備 ・ 清 掃	お菓子の家 作り	別 れ の つ ど い	解 散		
--------------	-----------------------	--------	-----------------------	-------------	----------------------------	--------	--	--

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

(成果と課題)

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。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、家族にとっても人気があり、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！」

【ねらい】 昆虫採集をするために仕掛けたわなを確認して、その地域にどんな昆虫が生息しているのかを学習する。

【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。