

令和6年度「スキルアップセミナー③(実践編)」実施報告書

I 事業の概要

1. 期日 令和6年11月2日(土)～3日(日) 1泊2日

2. ねらい

スキルアップセミナー①(体験編)・②(企画編)や本所主催事業及び他施設等でのボランティア経験をもとに、船上山少年自然の家での1泊2日の企画を運営することを通して、次の目標を達成する。

- ① 参加者の実際の反応をもとに、よりよい事業の在り方や子どもとの関わり方について考えを深める。
- ② 事業を運営する上で必要な役割や能力について考えを深める。

3. 参加対象 大学生及び小学校1～3年生

4. 参加者 50名 (学生サポーター 18名)

5. 日程



11月2日(土)		11月3日(日)	
10:30	受付開始	6:30	起床
11:00	出合いのつどい	7:00	朝のつどい
11:30	★大魔王とうじょう!の巻	7:20	清掃 荷物移動
11:50	★なかまとのきずなをふかめよう!の巻	8:00	朝食
12:30	昼食	8:50	退所点検
13:45	オリエンテーション 荷物移動	9:00	★大魔王をたおそう!の巻
14:30	★いにしへの巻物を手に入れよう!の巻	10:00	★うたげをひらこう!の巻
16:00	★自分だけのつえをつくろう!の巻	11:30	昼食
17:30	夕食	13:00	感想記入 発表練習
18:45	★つえをとりもどそう!の巻	14:00	別れのつどい
20:00	入浴 就寝準備	14:30	解散
21:15	消灯		

II 実施状況

■1日目の活動の様子 <11月2日(土)天候 雨>

今回の企画のストーリーは、8月に開催した「スキルアップセミナー②(企画編)」の中で学生サポーターによって作られたものである。学生サポーターの役割は、総務(寸劇や各活動の準備・進行など)と班付き(各班について子どもたちの活動補助)という2つがあった。子どもたちの受付開始に先立って、職員と学生サポーターで今回の企画内容やそれぞれの役割について確認した。全体での会



が終わると、学生サポーターはそれぞれの担当に分かれて最後の準備に取り組んだ。

受付が始まると、学生サポーターは来所した子どもたちと笑顔で関わり、緊張をほぐす役割を担った。最初の企画「大魔王とうじょう!の巻」では、学生サポーターによる昔話「桃太郎」の劇が披露される。ところが、登場した鬼が強すぎて桃太郎たちは全く歯が立たない。ここで大魔王が登場し、「私が昔話をねじまげてやった」と告げる。このままでは昔話の世界がめちゃくちゃにされてしまう、元に戻すためにヒーローたち(参加者の子どもたちの呼び名)の力が必要だ、ということで2日間のストーリーが始まった。

続いての企画②「なかまとのきずなをふかめよう!の巻」では、指導員や学生サポーターのレクリエーションを通して、参加者同士の距離を縮めることができた。昼食とオリエンテーションを挟んで、次の企画③「いにしへの巻物を手に入れよう!の巻」では、班ごとに館内のいろいろな部屋に設けられたミニゲームに挑戦した。それぞれのミニゲームの冒頭では、学生サポーターが考案した「ねじまげられた昔話」の紙芝居が子どもたちに紹介され、ミニゲームは「ねじまげられた昔話を元に戻そう」「大魔王を倒す呪文が書かれた巻物を手に入れよう」という位置付けて行われた。どの班も見事巻物を獲得し、呪文「センジョウサン!」と大魔王の弱点(しっぽ)を知ることができた。続いての企画④「自分だけのつえをつくろう!の巻」では、大魔王を倒すための魔法の杖を作った。子どもたちは、学生サポーターの力を借りながら、安全に気を付けて思い思いの杖を作ることができた。

夕食後の企画は、本当の題名は伏せられたまま始まった。子どもたちが集合すると、突如として大魔王の声が館内に響く。大魔王は「お前たちの杖は奪って隠した。見つけれられるものなら見つめてみるがよい。」と告げた。企画⑤「つえをとりもどそう!の巻」の始まりである。子どもたちは班全員で協力してランプを持ち、暗い館内に隠された杖を取り戻す旅に出た。どの班も見事自分たちの杖を見つけ出すことができ、翌日に大魔王と戦う準備が整った。最後に消灯時間までの過ごし方や2日目の予定を確認し、1日目の活動を終えた。

■2日目の活動の様子<6月30日(日)天候 晴>

2日目は、全員揃って「TOTOべんきたいそう」で体を動かし、元気にスタートした。続いて館内の清掃を全員で協力して行い、おいしく朝食をいただいて活動に備えた。

いよいよ大魔王との対決の時間が迫る。集まった子どもたちのもとに、再び大魔王からの放送。大魔王は「最後は私と正々堂々戦おうじゃないか。体育館で待っている。」と告げ、企画⑥「大魔王をたおそう!の巻」が幕を開けた。子どもたちが体育館にやってくると、大魔王とその手下たちが待ち構えていた。弱点であるしっぽを奪い取る「しっぽとり対決」が始まった。手下を全員倒し、いよいよ大魔



王との対決である。大魔王は手強くなかなか倒せないが、子どもたちの粘り強い戦いもあり、ついに大魔王を追い詰める。指導員扮するヒーローリーダーの合図で子どもたちは杖を手に取り、大魔王を囲み、全員で呪文を唱えて杖を振った。大魔王はその場に崩れ落ち、負けを認めるとともに、「みんなと仲良くしたかっただけなんだ。」と明かす。子どもたちは大魔王を許し、仲直りの印として、先程とは打って変わってみんなで「なかよしっぼとり」を楽しんだ。



企画⑦「うたげをひらこう!の巻」を始めるにあたって、学生サポーターが再び桃太郎の劇を演じる。大魔王を倒したことで、昔話は元通りに戻っていた。そのお祝いとして、まずはみんなで「ももたろう」の歌を高らかに歌った。続けて折り紙で部屋の飾りを作り、昔話でおなじみの「おむすび」を自分で作って食べる「宴」を開くことができた。



全体を通して、総務のサポーターは自信を持ってそれぞれの役割を果たして自分たちの企画を実行した。また、班付きのサポーターは自分の班の子どもたちをしっかりとまとめて支えるという体制で活動を進めることができた。別れのつどいでは、代表の子どもと学生サポーターが感想を発表し合った。帰り際には、学生サポーターと子どもたちが互いに別れを惜しむ感動的な雰囲気となった。



Ⅲ 総括

1. 参加した学生サポーターの感想(抜粋)

- ・スキルアップセミナー②で出ていた計画がうまくいくか、最初とても不安だったが、最終的にはみんなが笑顔になってくれて、とてもうれしかった。また来年もスキルアップセミナーに参加して、今度は1年通してやってみた目線からのアイデアを出していきたいと思う。
- ・説明の最中に質問する子どもや聞いていない子どもへの対応で、どのように注意するか、呼び掛けるかというところの知識がまだまだ足りていないと感じました。子どもたちのイレギュラーな行動に臨機応変に対応するには、やはりより多くの子どもたちとの活動を通して子ども理解を深めていく必要があると感じました。
- ・初めて会ったサポーターさんたちも快く協力してくださって、総務として助かったし、職員のみなさんの準備などたくさんの助けがあってこの企画ができたのだと実感できました。また、他の学生サポーターさんたちの対応の仕方なども近くで見て学べるこの環境はとても貴重なものと感じました。

2. 成果

- ・総務のサポーターの当日の動きはとても頼もしかった。責任を持って自分たちの企画を実行していた。
- ・班付きのサポーターは、しっかり子どもたちをまとめてくれた。
- ・参加者や職員の熱意が事業の成功につながった。



3. 課題

- ・学生サポーターの子どもたちとの関わり方について、さらなるレベルアップを求めたい。
- ・事業の企画をした学生サポーターと職員でのやりとりが長期間にわたり、双方にとって負担が大きかったのではないかな。