

ジャンプアップキャンプ

令和6年11月30日(土)～12月1日(日)

【対象】小学校3～5年生

【場所】国立信州高遠青少年自然の家

1. 趣旨

自然の中でグループ活動を通して、自分の思いを基に行動する力や、多くの人とかかわりを持ちながら他者の気持ちに寄り添ったり、自分の思いを他者に伝えたりする力を育む機会とする。また、法人ボランティアが事業の企画運営をすることで、資質・技能を高める。

2. 事業の概要

(1)期 日 令和6年11月30日(土)～12月1日(日)

(2)参加者 20名

(3)日 程

	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
11/30 (土)		受付	開 会 式	交 流 ゲ ー ム	課 題 解 決 オ リ エ ン テ ー リ ン グ	宿 泊 棟 へ	つ ど い	夕 食	キ ャ ン プ フ ァ イ ヤ ー	入 浴	就 寝 準 備	就 寝
	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
12/1 (日)	起 床	朝 の 支 度	つ ど い	朝 食	宿 泊 棟 清 掃 荷 物 移 動	創 作 活 動	昼 食	閉 会 式	解 散			

3. 企画運営のポイント

- ・グループ活動や個人活動を意図的に設定したり関連付けたりすることで、事業の趣旨を達成することをねらった。
- ・小学校3～5年生という発達段階を踏まえた活動プログラムをボランティアが考えることで、ねらいに沿った活動プログラムを企画する力や事業を運営する力など、ボランティアの資質・技能を高めることをねらった。

4. 参加者アンケートより（一部抜粋）

- ・ネイチャーアニマルと一緒にやった人と仲良くなって、とっても絆が深まって楽しかった。すぐろくは協力してやらないとできなくて、みんなで助け合って笑ってとってもうれしかった。（課題解決オリエンテーリング）
- ・ペットベルはどんぐりの音を楽しめた。みんなで一緒にやったことが楽しかった。（課題解決オリエンテーリング）
- ・ネイチャーアニマルで、自然の家にある物を知れてよかった。すぐろくは自分がコマになることが楽しかった。（課題解決オリエンテーリング）
- ・みんなで大きな火の周りで踊るのは初めてで、とっても楽しかった。（キャンプファイヤー）
- ・みんなでダンスをして楽しんだり、マシュマロやスープを飲んだりして暖まれたのでよかった。それに、帰るときに暗くて怖かったけど、リーダーと一緒にいたから怖くなくなった。（キャンプファイヤー）
- ・みんなとの楽しい思い出が詰まったフォトフレームができた。たくさんの思い出が詰め込んであるので、とても楽しかった。（創作活動）
- ・大学生になったら、私みたいな子どもたちを案内したい。
- ・友だちと意見を言い合っ、一緒に活動できてうれしかった。
- ・初めての人と交流して、仲良くなれた。相手の気持ちを考えることができるようになった気がした。

5. 企画委員 事後ミーティングより（一部抜粋）

- ・事業の目的をはっきりさせたことで、班付ボランティアは子どもたちへの声かけや関わり方を工夫することができた。
- ・普段のような子どもたちと一緒に活動する目線とは違い、自分たちが考え、作ったものを見ることができた。
- ・事業当日まで入れて「企画」だと思った。いろんなパターンをシミュレーションしても、想定外のことは起こる。そういったことにどう対処するかが大切だと感じた。

6. 事業中の様子

【課題解決 ネイチャーアール】



【課題解決 ペットベル】



【課題解決 すごろく】



【キャンプファイヤー】



【焼きマシュマロ】



【創作活動 素材探し】



【創作活動】



【創作活動】



【作品を手に記念撮影】



7. 成果と課題

(1) アンケート結果 回収19名（回収率100%）※1名途中帰宅のため

事業全体を通して	満足：13名	68%
	やや満足：6名	32%
	やや不満：0名	0%
	不満：0名	0%

(2)成果 (○) と課題 (●)

- 1 日目は緊張感からか、全体的に落ち着かない雰囲気キャンプが進んでいたが、2 日目になると落ち着いて行動したり、お互いに声を掛け合ったりする姿が見られるようになった。慣れない環境の中でも自分なりに頑張ろうとする参加者の前向きな思いと、それを支えようとするボランティアスタッフの思いがかみ合ったことがプラスに働いたのではないかと感じた。
- プログラムが進むにつれて、「一緒に○○やろうよ」「～お願い」「がんばれ」「ありがとう」などの前向きな言葉を参加者同士で掛け合うようになっていった。プログラムの内容や実施の順番が効果的に働いたことで、事業の趣旨に近づくことができたと考える。
- 企画委員は独自の細案を作成し、ねらいやリスクマネジメントを共有しながら当日に臨んだ。また、参加者の年齢幅が3 学年であることを加味し、それぞれの学年の姿や行動をシミュレーションしながら各プログラムを企画した。企画力、指導力を高めるという点において、当初のねらいを達成することができた。
- ● 今回は、大学生の試験や卒業関係の行事とできるだけ重ならない時期に実施することができた。その分、例年より開催が早くなったことで別のスケジュールと重なったり、企画委員の会議のあり方を工夫したりする必要が出てきた。開催時期をまずは決め、そこから逆算したスケジュール設定やその年の企画委員のメンバーに会った会議の持ち方の検討など、次年度につながる課題も見えた。
- 企画委員が企画したことを、班付ボランティアとどの程度、どのタイミングで共有するべきかという点で課題が残った。班付ボランティアからは、ねらいや目的を理解していると行動に移しやすいという声もあるため、企画委員と班付ボランティアとの意思疎通の機会をどのように設けていくか、検討していきたい。