

## 海の冒険シリーズ① キッズ海のたんけんたい

### 1. 参加者

募集人数	応募者数	参加決定数	参加者数
24	49	24	22 (福井県7, 滋賀県3, 京都府3, 石川県2, 愛知県2, 奈良県2, 大阪府1, 兵庫県1, 千葉県1) 体調不良による欠席2

### 2. 事業内容 (概要)

#### ◆ねらい

- ・小学校低学年の児童に海での自然体験や生活の場を提供して集団生活を行うことで、人間関係能力の育成と自主自立の精神を養う。
- ・スノーケリングを中心とした海での活動を通して、新しい発見をし、海に対する興味関心を高める。

#### ◆期日・期間

2011年7月23日(土)～ 2011年7月25日(月) 2泊3日

#### ◆後援・協力団体

福井・岐阜・愛知・滋賀・京都 各府県教育委員会

#### ◆参加者分析

- ・地元福井県を始め、中部圏、関西圏、関東と広範囲から49名の応募があった。
- ・事業の内容、スタッフの人員配置を考慮し、学年、男女別の抽選を行い参加者を決定した。

#### ◆企画のポイント

7月23日 (土)	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
						大鳥羽駅集合	移動・受付	昼食	はじまりのつどい	①海のたんけんたい 「海をかんじる」 「海にこぎだす」 「なみあそび」			夕食	ふりかえり	入浴	就寝	
7月24日 (日)	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
	起床	朝食	朝食		②海のたんけんたい 「海にとけこむ」	「海にとけこむ」 & 昼食(つどい広場)			③海のたんけんたい 「つり大会」 多目的栈橋		野外炊事 「海のぼんさん会」 島の越			キャンプファイヤ	島の越	入浴	就寝
7月25日 (月)	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15							
	起床	朝食	朝食		④海のたんけんたい 「海の中たんけん」 島の越または潜堤		昼食	ふりかえり	おわりのつどい	解散							

- ・抵抗なく海に親しめるように、段階を追って活動を設定した。初日は浜歩き、波遊びを導入アクティビティとし、また、3日間の活動海域のイメージを持たせるためにカッタークルーズを行い安全面からカッターを動力船で横抱きにして実施した。スノーケリングを使う活動を2日目以降に取り入れた。
- ・荒天時プログラムとして、海に関するクラフトや学習活動を設定した。(全日晴天に恵まれたことで実施はなかった。)
- ・プログラムの時間配分に配慮し、ゆとりを持って活動に当たれるようにした。

#### ◆運営のポイント

- ・学年毎、男女比を考慮して班を構成し、グループ内での教え合いやリーダー性の発揮など学びの場が持てるようにした。
- ・子どもたちに自立、人間関係能力の育成、規律の確立を目標とし、「たんけんたいのおきて」を示すとともにリーダーや職員の関わりについては十分に配慮をしていくこととした。
- ・スノーケリングの比重を減らし、各種の海での活動を実験的に取り入れプログラムを構成した。

#### ◆安全管理のポイント

- ・学生リーダーには海での活動について予知される危険なことについての事前指導を行いながら、2人の班付きリーダーを付けて、安全管理を行った。
- ・班付きリーダーとは別に、全体を見渡すことのできる安全管理の担当をおいた。
- ・熱中症対策を心がけ、水分補給が常に行えるよう準備し、いつでも対応ができるようにした。
- ・低学年ということもあり、健康チェックについては朝夕必ず行うようにして、異常のある児童については、看護師にチェックしてもらうようにした。

### 3. アンケート結果

#### (1) アンケート

参加者	4	3	2	1
事業全体をとらしてどうでしたか	91%	9%	0%	0%
この事業のプログラムはどうでしたか	95%	5%	0%	0%
この事業の運営はどうでしたか	60%	35%	5%	0%

4 満足 3 やや満足 2 やや不満 1 不満

#### (2) 参加者の声

- ・このキッズうみのたんけんたいは海でいろんな生き物もいてりょうりもできてすごいなあと思いました。
- ・ともだちができてよかった
- ・楽しかったのでまたやりたいです。
- ・思ったより楽しくて海もきれいだった。

### 4. 成果と課題

#### (1) 成果

- ・海辺活動ではスノーケリング以外の活動要素を実験的に組み入れた。ロープジャンプ、飛び込み、横抱きカッターにてのミニクルーズ、磯釣りのいずれも好評であり、次年度以降のプログラム作成でも「海のたんけん」をキーにした取り組みにつなげたい。
- ・ストーリー性を持たせるために、段階を追って「アイテム」を渡していくことで活動場所や活動内容が広がっていくというRPGで用いられる手法を取り入れたが、子どもにとっても受け入れられやすいもので効果があった。

- ・人間関係ができてくることで、興味あるものをどんどん見つけ、友達やリーダーに話すことができた。3日間のプログラムの中で、12月実施の同窓会への参加を楽しみにするような人間関係の構築がはかれたように見受けられた。
- ・どのグループも異年齢集団での活動としたが、教えたり習ったりする中でお互いが満足の行く活動ができた。
- ・小学生低学年の段階で海への関心を深めることができた。特に海から遠い所に住む子どもには特に効果があった。

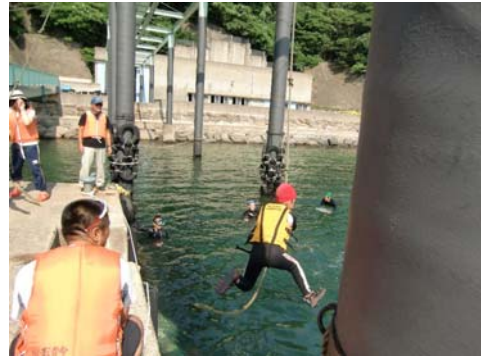
(2) 課題

- ・「少し時間に追われたこともあり、スタッフが手を出す場面が多かったので子供の動きを待てるようなプログラム設定が必要であった」との昨年度の反省を元に、できるだけ時間配分にゆとりを持たせるように心がけたが、食事にかかる時間が長すぎて後の予定が詰まるなど、本年度も課題を残した。

## 5. 活動の様子



海をかんじる（1日目）



なみあそび（1日目）



海にこぎだす（1日目）



就寝準備



つり大会（2日目）



海の中たんけん（3日目）