

集団宿泊活動プログラムづくりの留意点



集団宿泊活動において期待できる児童・生徒の成長

「子どもたちの力となる宿泊体験活動にしたい」と考えていませんか？

あるいは、体験活動プログラムを企画する時に「昨年と同じでいいかな」「どんなことをしたらよいか分からない」と悩んだことはありませんか。

集団宿泊活動では、日常とは異なる生活環境の中で、豊かな自然や文化に触れる体験や仲間と協力・協働しながら生活をする体験ができます。具体的な体験やかかわり合いを通して、児童・生徒は感動したり、驚いたり、また、失敗したりしながら、「なぜ」「どうして」と考えを深め、実際の生活や社会、自然の在り方について学んでいきます。五感を通して、様々なことを知る体験的な活動は、児童・生徒の思考を活性化させ、学ぶことの喜びや意欲を生み出すことにもつながります。

そのような集団宿泊活動における学びの効果を高めるためには、指導する側が「教育的効果を高める指導のポイント」をしっかり押さえながら、計画・実施していくことが大切になります。

体験活動において成長が期待できる児童・生徒の力

コミュニケーション
能力

何事も最後まで
やり遂げる力

リーダー性



自分のことは
自分でする力

自己をふりかえり、
集団を見つめなおす力

自然に親しんだり、
環境について考えたり
する力

教育的効果をも高める指導のポイント

1 「ねらい」を明確にしましょう

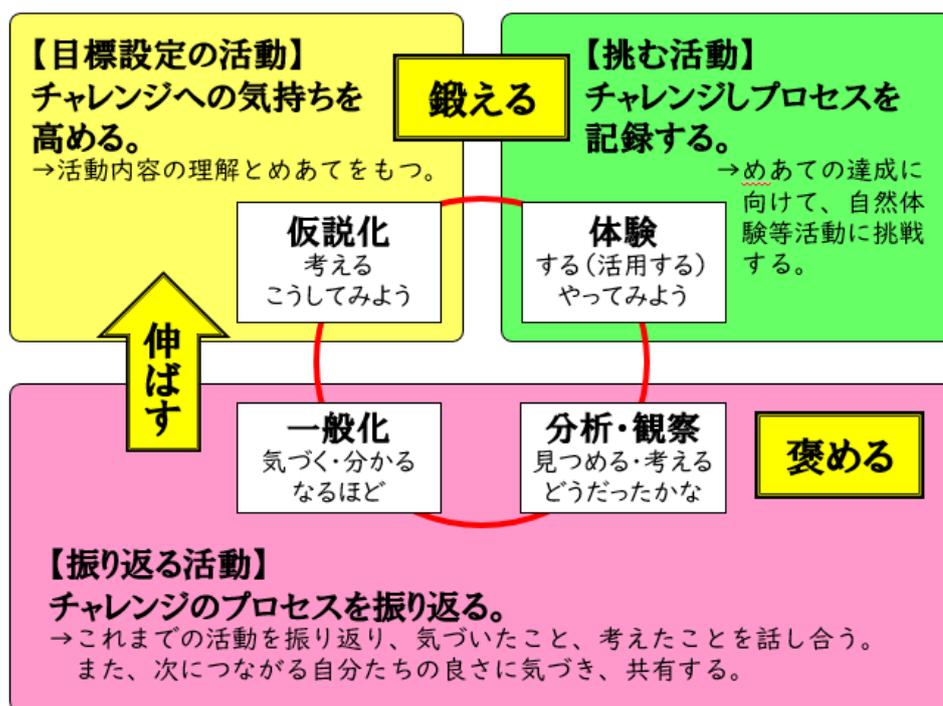
教育的効果をも高めるためには、まず指導者の「思い」（伸ばしたい力や感じてほしいこと等）を整理し、「ねらい」を明確にする必要があります。言い換えると、『何のために』その活動をするのかを念頭に置き、『どのように』児童・生徒の成長を促すのかを考えるということです。「ねらい」に即した活動プログラムづくりを行い、プログラムに一貫性（ストーリー）をもたせ、効果をも高めましょう。

2 「体験」から学びのある「体験活動」へ

「体験」とは、子どもたちが体全体で対象に働きかけ、かかわっていく活動のことです。「五感（見る・聞く・味わう・嗅ぐ・触れる）」を働かせたり、組み合わせたりして外界の物事や事象に働きかけ、学ぶことです。「体験活動」とは「体験を通じて何らかの学習が行われることを目的として、体験するものに対して意図的、計画的に提供される活動」を指します。つまり、「体験」の教育的効果をも高め、「体験活動」にするためには、「ねらい」に沿った指導者の意図的な計画や仕掛けが必要になります。

実施する活動に対して、3つの学習過程を仕組むことが基本です。福岡県が展開している「鍛ほめ福岡メソッド」においても、3つの活動として、達成する目標を決め、活動にチャレンジする気持ちをも高める〈目標設定の活動〉、目標の達成に向かって、主体的に活動・挑戦する〈挑む活動〉、活動のプロセスを振り返り、次への意欲をつなぐ〈振り返る活動〉の活動サイクルを基本的な仕組みとしています。

このサイクルを繰り返すことによって、ただ「体験」するだけではなく、「体験」と「学び」がつながり、学びのある「体験活動」へと発展していくと考えられます。また、これによって成功する体験を積み重ねた子どもたちは学び方が習慣化され、自律的に成長するための原動力となる人格的資質が育ちます。



【「鍛ほめ福岡メソッド」を関連させた体験活動サイクル図】

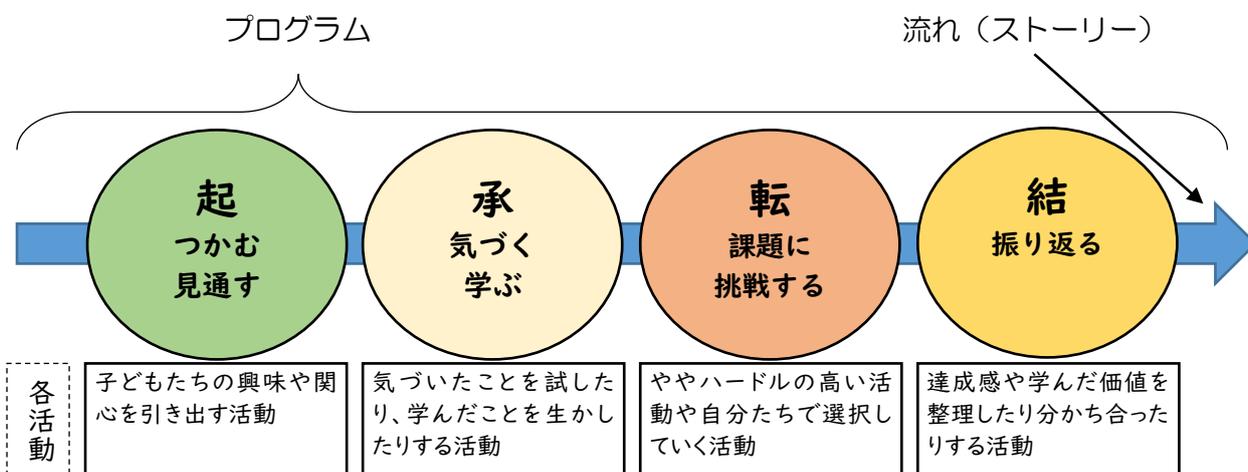
3 全体の流れ（ストーリー）を意識しましょう

集団宿泊活動や体験活動プログラムに慣れていない人は、「せっかく自然体験に来たのだから」と、あれもこれもと活動を詰め込みがちです。たくさん活動を詰め込むと、子どもたちはスケジュールをこなすことに追われ、自分で考えたり、工夫したりして問題を解決する機会を奪われてしまいます。また、忙しすぎるプログラムは疲労の蓄積や注意力の低下を招き、安全面・管理面でもリスクを高めます。

子どもたちの学びの機会を途切れさせることなく、しかも活動が進むにつれて子どもたちの学びが次の活動でも活かされ、深まっていくような活動の流れ（順序）に配慮しながらプログラム全体の構成を整えることが大切です。

プログラム全体の流れを整える手立てはいろいろ考えられますが、一例として「起承転結」という考え方があります。

【プログラムデザイン イメージ図】



このように、単に「やりたい活動」「できる活動」を並べていくのではなく、はじめに「ねらい」達成に向かう全体の流れを整えてから、流れに見合った活動を順序良く当てはめていくことが効果的なプログラムデザインのコツです。

4 「振り返る活動」を大切にしましょう

子どもたちの集団宿泊活動への意欲や気持ちを維持していくためには、「振り返る活動」が大変重要です。チャレンジの結果、目標を達成できた場合は結果だけでも褒めることができますが、達成できなかった場合は気持ちが低下してしまう可能性があります。さらに個人の能力や失敗に原因を求めてしまうのは、本当によくありません。ここで大事なのは、目標達成に向けて努力を重ねた「プロセス」を振り返り、褒めることです。

【「振り返る活動」イメージ図】



② 活動計画

【記入例：「友情・協力」をねらいとした1泊2日キャンプのとき】



時刻	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
食事・入浴等 ができる時間	起床	つどい(15~)	朝食	退所点検(退所日 8:30~)	昼食	夕食	入浴	消灯																※宿泊人数をご記入ください。	
1日目	晴天		<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊	入所事務 入所式	スコア ビンゴ	<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊	スコアビンゴ OG	野外炊飯 ○人×△G、△人×□G	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	キャンプファイヤー	入浴 就寝準備														宿泊人数 男 女 計 貸出希望物品
雨天					フォト ビンゴ	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	レクリエ ション		<input type="checkbox"/> 野炊 準備 入浴時間	キャンドルのつどい														マイク×2 CDラジカセ ドラムコード 雨天時：フラフープ×12、	
2日目	晴天		<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	退所 点検	フォトラリー Aコース△G、Bコース□G	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	フォト ラリー	振り返り 退所式	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊															宿泊人数 男 女 計 貸出希望物品	
雨天					仲間づくりプログラム OG	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	仲間 づくり		<input type="checkbox"/> 野炊 準備 入浴時間															雨天時：パイプライン、ジャンボソー 平均皿、キーパンチ、 ブラインドスクエア	
3日目	晴天		<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊			<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊			<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊															宿泊人数 男 女 計 貸出希望物品	
雨天						<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊			<input type="checkbox"/> 野炊 準備 入浴時間																

(1) 基本事項

- 当センターで実施する活動や研修は、学校や団体の「自主展開」が基本です。
- 当センターには、全ての利用団体共通の時間帯があります。お互いに気持ちよく過ごすために、順守をお願いします。

午前	午後	夕
「起床」 6:30 「朝のつどい」 7:15~ 「朝食」 7:30~9:00の間 「退所点検」 8:30~	「昼食」 12:00~13:00の間 「代表者会議」 16:30~ ※担当者1名以上 「夕べのつどい」 17:15~	「夕食」 17:30~19:00の間 「入浴」 17:30~22:00の間 「消灯」 22:30

- 活動可能な時間については、一日を3つの時間帯に分けて考えます。基本的には…、
「活動1」⇒午前 9:00~12:00 / 「活動2」⇒午後13:00~16:30
「活動3」⇒午後19:00~21:00 となります。
- 「活動資料」にあるセンターが紹介する活動については、用具等の準備、活動前の説明等は支援します。用具準備のため「人数×グループ数」を記入が必要です。
- 活動と活動の間には、線を引きます。
- 「入所(到着)」「退所(出発)」を表す線は、「太線」で表します。
- 「入所」と「退所」は、9:00~16:30の間で設定します。
- 活動場所は他団体の活動も含めた調整となりますが、利用希望がある場合は記入します。
- 「食事」欄(朝・昼・夕)の該当する口にチェック(シ)を記入します。野外炊飯食材やお弁当注文のときは、「メニュー名」も忘れずに記入します。
- 「入浴時間」も他団体との調整となりますが、「希望時間」を記入します。
- 「貸出希望物品」も忘れずに記入します。
- 宿泊室への入室可能な時間は、清掃や整備の都合上、午後からとなります。

(2) 活動プログラムについて

【記入例：「友情・協力」をねらいとした1泊2日キャンプのとき】

時刻	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
食事・入浴等 ができる時間																									
1日目	晴天																								
場所																									
天気																									
場所																									
2日目	晴天																								
場所																									
天気																									
場所																									
3日目	晴天																								
場所																									
天気																									
場所																									

○1つの時間帯に入れる活動の数は、「1つ」が妥当です。2～3時間の間で、じっくり取り組む方が「ねらい」を達成しやすいと考えます。

例①：活動1「スコアビンゴ」11：00～14：30の内訳案

時	11：00	11：30	13：30	13：45	14：15
活動	説明 目標設定等	活動開始 ※昼食含む（班ごとに戸外で）	集合 採点・集計	結果発表 振り返り	移動・次の 活動準備へ

※「目標設定の時間」や「振り返る時間」、「移動時間」や「休憩時間」等も踏まえて、活動をデザインします。

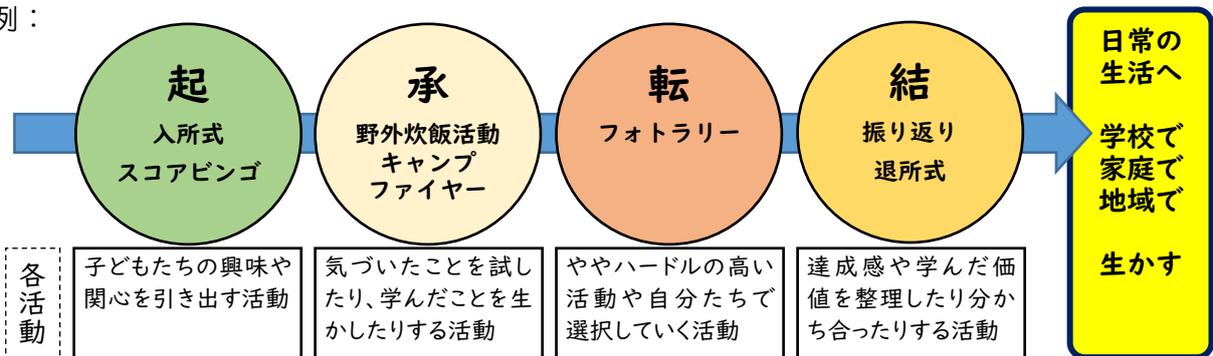
例②：活動2「野外炊飯活動」14：30～19：00の内訳案

時	14：30	15：00	15：30～	17：30	18：00	18：45
活動	準備・移動 目標設定等	説明	活動・調理 開始	食事	片付け 食器点検	振り返り 移動・準備

※「野外炊飯活動」は、活動の特性上、より時間が必要となります。

○ねらいに沿った全体の流れ（ストーリー）を意識して、活動をプログラムします。

例：



「入所式」で、このキャンプの目標を設定したり、確認したりして、期待感を高める。「スコアビンゴ」で、仲間とともに活動するために必要なことをつかむ。

この段階では、役割分担や協働を繰り返しながら、成功体験や失敗体験を積み重ねる。その中で、自分が仲間のためにできることを考える。

これまでの学びを生かしながら、グループの仲間だけで、写真の情報のみを頼りに課題を解決するフィールド活動にチャレンジする。新たな価値を学ぶ。

互いに達成感をかち合い、自分の良さや仲間の良さ等気づいたことや学んだことを整理する。これからの自分について考える。