

プログラムデザイン

(国立曽爾青少年自然の家企画事業から)

タイトル

曽爾ふしぎ発見

ーこの夏あなたは昆虫博士ー

昆虫のふしぎをテーマに、科学(理科)への興味・関心を育む

企画者の思いを伝えるキャッチコピー



このキャンプの目的

11:00	入所(入所式・オリエンテーション)	導入
12:00	昼食	
13:00	アクティビティ アイスプレイング	展開
14:00	アクティビティ ネイチャーエキスプロアリング	
16:30	夕べの集い	
17:30	夕食・入浴	
19:00	アクティビティ 夜の訪問者	閉
22:00	就寝	

緊張をほぐし、協力関係を高めるゲーム A-30

曽爾高原を散策しながら昆虫のふしぎを発見する A-4

<荒天時アクティビティ>
館内で昆虫のふしぎを発見する

光に集まる昆虫を観察する



森の中の木の実や昆虫が作った揺籃などを探す。

ドングリの粉をトッピングしたパン作り A-33

昆虫型ロボットの実演から昆虫の動きを探る

カブトムシ等の昆虫を紙で作って着色する



7:00	朝の集い	展開
8:00	朝食	
9:00	アクティビティ 森の宝物探し 棒パン作り	
12:00	昼食	
14:00	アクティビティ 昆虫型ロボットの实演	
16:30	夕べの集い	
17:30	夕食・入浴	
19:00	アクティビティ 昆虫のペーパークラフト	
22:00	就寝	

サブアクティビティ

展開

閉



7:00	朝の集い	展開
8:00	朝食	
9:00	アクティビティ プレデターゲーム	
12:00	昼食	まとめ
13:00	ふりかえり	
15:00	退所	

アクティビティ間につながりを持たず

ペーパークラフトの昆虫を林に隠し探すゲーム

シェアリング
参加者同士の思いや、感想を共有

< プログラムの組み立て >

プログラムとは

一つひとつのアクティビティを組み合わせ、目的を持った一連の流れを持たせた全体の活動(入所から退所までの流れ)



アクティビティとは

個々の具体的なねらいを持って行う最小単位の活動のこと
(ハイキング、キャンプファイヤー等の活動)



プログラムデザインの前に

いつ どこで 誰が 誰を対象に どんなねらいで
どんな方法を用いて 何をするのか 必要経費はいくら



6 W 2 H

WHEN (いつ) 開催時期は 季節の特徴を把握	WHERE (どこで) 実施フィールドは 荒天時の場所は	WHO (だれが) 主催者は 事業に関わる人員は
WHOM (誰を対象に) 対象者は 人数は	プログラムの組み立て (プログラムデザイン)	WHY (どんなねらいで) コンセプトは 明確、具体的に
HOW (どんな方法で) 実施方法は アクティビティは	WHAT (何をするのか) 事業の概要 ねらいがわかる事業名	HOW MUCH (必要経費は) 必要経費の算出 参加者の負担は

目的を達成するための具体の活動

導入アクティビティ	参加者の緊張をほぐし、協力関係を高めるゲーム等
メインアクティビティ	プログラムの中心となる活動
サブアクティビティ	メインアクティビティを補助する活動
荒天時アクティビティ	雨天時等気象条件による活動
ナイトアクティビティ	夜の特徴を活かした活動

プログラムの構成

導入	緊張をほぐし興味関心を引き起こし、意欲を高める活動 アイスブレイク(硬い氷を砕くように緊張を和らげる活動)
展開	キャンプの目的を達成するために、伝えたいことや、感じてほしいことをテーマとした活動
ふりかえり	キャンプを振り返り、感想や思いを分かち合う シェアリング(個人の体験をみんなに広げ心に刻み込むための活動)