

ひだか野あそびプロジェクト② ～チャレンジキャンプ～

趣旨 3泊4日の自然体験キャンプを通して、仲間との人間関係を深めるとともに、困難な状況に直面してもそれをしっかりと受け止めて乗り越えていく心身を養う。また、意欲的に挑戦しようとする積極性や、仲間と力を合わせて取り組もうとする協調性を高めることで、成功体験による自信と自己肯定感の向上を目的とする。

ポイント レジリエンスの向上を図るべく、より困難な状況でも対応できるように3泊4日の日程とした。また難易度の異なる2つの沢に挑戦したり、火おこしの方法を複数用意し参加者に選択させたりするなど、諦めずに挑戦できる場面をいくつも設定した。さらには、最終日の夕食メニューを自分達で決め、食材購入から調理まで行い自信をつけたり、協調性を高められたりするようにプログラムの構築をおこなった。

期 日：令和6年8月12日（月）～15日（木）＜3泊4日＞

会 場：国立日高青少年自然の家 からまつキャンプ場

対 象：小学校4年生～6年生

人 数：9名

ボランティア：4名（北海道教育大学岩見沢校）



チラシ おもて



チラシ うら

プログラム

【8月12日（月）】

①開会式 ②アイスブレイク ③テント設営 ④薪割り・火おこし・炊事 ⑤ナイトハイク

【8月13日（火）】

①炊事 ②コミュニケーションゲーム ③沢登り（サンゴの沢） ④薪割り・火おこし・炊事

⑤最終日の夕食の打合せ

【8月14日（水）】

①火おこし・炊事 ②沢登り（岡春部川中流部） ③買い物 ④炊事 ⑤キャンプファイヤー

【8月15日（木）】

①テント撤収 ②ふりかえり ③閉会式



コミュニケーションゲーム



火おこし



沢登り（サンゴの沢）



沢登り（岡春部川）



キャンプファイヤー

【成果】

参加者から「コミュニケーションゲームで仲良くなれた」、「難しいこともあったけど乗り越えることができて楽しかった」等の意見があり、レジリエンスの親和性の向上が見られたことからアイスブレイク以外にコミュニケーションゲームを行った成果だと考えられる。

【課題】

レジリエンスの向上はあったものの思うような向上はしていなかった。ふり返りを就寝前に行わなかったためその日の活動の価値づけが甘く、思うような効果が見られなかった。