

平成22年度 NPO協働事業 キャンプ実行委員会記録 第3回目

日時 平成22年 8月5日(木) 13:30~16:30
 場所 小嶺児童館 小学生ルーム
 参加者 キッズワーク 大久保さん(進行) 鶴村さん(記録)
 小嶺児童館 加来館長 角園 長谷川
 中学生2名・・・(今水 茨木)
 小学生6名・・・6年生2名(神園 小森) 5年生1名(野崎)
 4年生3名(村田 倉重 佐藤光莉)

13:30 スタッフ打ち合わせ・・・本日の話し合いの焦点・話し合いにあたっての大人のかかわり方の確認
 ・昨日の散策場所を使用したゲームプログラムの決定
 場合によっては大人の誘導が必要
 食事や夜の活動等、メイン以外の事柄には今日は触れない

時間	内容・実際の様子など	大久保さんから
13:45	<p>昨日の宿題 ※別添参照</p> <p>昨日行った場所を、どのように他の参加者たちが楽しめるプログラムにするか 紙に書き出した自分の意見を発表。書いたものの発表には至らない 児童もいるが、他の意見に、おもしろそうだと同意し、大筋のゲーム方法を決 他の意見を出していた児童も、そのゲームの中に自分の方法も盛り込める 要素がある事も主張し、そして実際にそれが面白そうだと感じた様子で同意</p> <p>①人探し→実行委員 ②場所探し→文字を見つける ③文字を並べ替え言葉(物・人)にする ④物・人さがし ⑤ゴール</p> <p>●どんなゴールにするか、から考えよう 隣り同士など自由な相談後、発表・・・チームごとゴールしたらくじを引く※くじなら、ゴールに人が必要等、 食材のおまけが当たるようになってい</p> <p>●ゴールの答えは人の名前に決定 誰がいいか？ 立候補3名(保留) 何文字=何か所回る？ 6文字(立候補者の名前の文字数)</p> <p>●回る場所(6か所)をどこにするか 全員で話し合い決定・・・カニ・バナナ車庫・新幹線・角の角さん・わさお犬・児童</p> <p>次会宿題 ●役割 ・スタートで説明する人 ・ポイントの立つ人(カード隠し、ヒント出し、場所の説明) ・ゴール(くじ)にいる人(どんなくじが面白いか) ●どんな物があるかこのゲームをするのに必要な道具(始めるとき、探すとき)</p>	<p>話し合いの進行 同意の確認 出た意見を拾い上げ、認める</p> <p>どこから考えていくか 考え方の案の紹介 (例を出しながら)</p> <p>今決めるべき焦点の確認</p> <p>一つ決まる事で必然的に次に 決める事柄に気付くよう声かけ</p> <p>昨日を参考に回る時間の目安 適した位置関係等の助言</p>
15:30	解散	
16:30	<p>委員会脱落気味だった児童への新たな役割提供・・・当日の実行部隊の人集め、食事準備について ⇒本人は委員会本部との橋渡しの役割もある</p> <p>振り返り・今後について (大久保さん、鶴村さん、角園、長谷川) 児童によるプログラムが立派にたてられている。後は実行に必要な事柄決定(次回)と、実行 次会までの整理のための表様式の確認 その他のタイムスケジュールは大人で決めていく。 (館長より)安全面の配慮についても今後委員に周知させる事。大人の目が必要。</p>	
16:30	終了	
	<p>所見・・・児童の意見によるゲームプログラムとなり、ポイント箇所も児童の視点の面白さで決定できた事に、驚き、 感心させられた。大久保さんの進行は、話し合いの大筋の幹となる論点を示し、枝葉の部分の詳細を保留しながら、 確実に話し合いが前進していく。保留されている意見は後に生かされ、児童はそれぞれ否定されることなく、自分たちで 決めている実感を得ている事と思う。この面白さの実感を得られた後は、活動に臨む姿勢や態度も課題にしていきたい。</p>	