

# 第1章 プログラムの作り方

## 1 プログラムの基本構造

プログラムは、日帰りであっても2泊3日であっても、活動を単に並べるのではなく、一連の流れを考えてつくるのが大切です。

つかみ（導入）→ 本 体 →まとめ あるいは 起・承・転・結

### （導入）

こころとからだの準備，グループ全体の雰囲気作りです。具体的には，オリエンテーション，生活の案内，目的（ねらい）の意識化・共有化，スケジュール説明，仲良くなろうゲーム（アイスブレイク）などがあげられます。

### （本体）

伝えたいことの中心です。複数の活動（アクティビティ）をスムーズな流れになるように組み合わせます。それぞれのねらい，特徴，時間，天候，場所などを考慮することが必要です。

### （まとめ）

体験で感じ，気づいたことをふりかえってまとめます。皆でわかちあい，自分の中に定着させ，日常への橋渡しをするための時間です。さらに実施者へのフィードバックの時間にもなります。

起承転結でプログラムを組み立てる場合，「起」は【つかみ】，「結」は【まとめ】。「承」「転」は，「承」から「転」への展開を考えて【本体】を大きく二つに分けます。

## 2 企画を整理し，プログラムの目的（ねらい）をはっきり

### ・事業（行事）の与件を整理

期日（日数），場所，参加者（年齢・人数・特性：学校では生徒・児童），運営者（学校では引率の先生等）ほかを確認します。

## 3 ねらいに見合った活動の組み合わせ

### ・「つかみ・本体・まとめ」または「起承転結」の流れをつくる。

ねらいに向けて，活動内容の展開をイメージしながら活動を組み合わせていきます。（ねらいを念頭に積み重ねていく感じで）。

### ・はっきりとした活動のねらい

(例)

つかみ — 「雰囲気をはぐす」

本体 — 「自己に気づく」、「自然に親しむ」、「学びを深める」

まとめ — 「日常へつなぐ」、「学びを持ち帰る」

・ 活動のバランスにも配慮

易・難，長・短，頭・体（手・足）などのバランスを考える必要があります。

参加者の状況により，前に行った活動に少し戻ったり，確認しながら進む形も考えられます。

・ 選択制を取り入れる方法

参加者のニーズや状況対応，主体性重視の観点から活動を選択できる時間をつくることも有効です。

#### 4 生活時間・自由時間もしっかりデザイン

##### (1) 生活時間

食事・お風呂などの時間もアクティビティと捉え，デザインしましょう。

(例)

参加者間のコミュニケーションの場と捉えゆっくり時間を取る。

活動の流れで食事を簡単に。お風呂を省略。時間も柔軟に。

班単位、各部屋単位でとると混雑はある程度解消されます。

##### (2) 自由時間

参加者が主体的に活動できる時間として捉えて，まとまった空き時間を取って見ることも有効です。

自由時間が増えると安全管理の問題が出てきますが，できるかぎり（空間的な）自由を広げることも考えられます。

##### (3) 休憩時間

活動の集中を高めるために、十分かつ間延びしない程度に。

自然体験活動では15分～20分程度が目安です。

#### 5 雨天について考える

活動日が雨天になるケースを想定し準備をした方が、臨機応変に対応できます。

##### (1) 小雨

そのまま行える活動も多くあります。雨も自然現象であると，前向きに考えた方が良いでしょう。濡れる時間を短くするなど体を冷やさない配慮やしっかりした装備は必要です。

##### (2) 大雨

同じ活動を室内等で行えるよう場所を確保しておきましょう。もしくは，ねらいに添うことに配慮して，代替活動を準備しておくとも良いでしょう。

※ 雨天時の危険・注意箇所について，ご不明な点などありましたらご連絡下さい。

## 6 柔軟な対応を念頭に

プログラムは、参加者の状況に応じて、柔軟に対応されていくものです。



プログラムが予定通り進むことより、ねらいが達成されていくことが重要です。



そのための時間変更やアクティビティの延長、変更、追加を予め考慮しておきましょう。

※ ねらいごとにアクティビティの複数の準備が必要です。