

～野外活動ボランティア養成事例集(2012年度)～

児童館と野外活動ボランティア②

児童館の野外活動を支える ボランティア養成入門



公益財団法人 児童育成協会(こどもの城)

～野外活動ボランティア養成事例集(2012年度)～

児童館と野外活動ボランティア②

児童館の野外活動を支える ボランティア養成入門

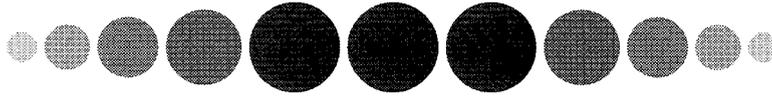


公益財団法人 児童育成協会(こどもの城)



【ボランティア養成理論編】 児童館の活動を広げるボランティア	05
1. はじめに	05
2. ボランティアがもたらす効果	05
児童館プログラムの可能性の拡大と深化	
運営のサポート	
地域住民とのコミュニケーションの促進	
子どもの世代間交流の促進	
市民意識の向上	
ボランティアへの自助的効果	
児童館の社会化の促進	
3. 児童館におけるボランティア活動メニュー	06
4. ボランティアコーディネーションの必要性	07
ボランティアコーディネーションとは何か？	
なぜ、ボランティアコーディネーションが必要か？	
組織の枠組みの中で、そのボランティアの力を十分にいかすため／継続して活動してもらうため／ボランティアが自発性を失わないために	
5. ボランティア受け入れ時の手順とその考え方	08
面接の実施	
ボランティアが何を求めているかを聞く／児童館が何を求めているかを伝える／児童館で活動を始めるかどうかを決定する	
オリエンテーションや研修の実施	
ボランティア活動の理解／子どもの理解／ボランティア活動のマナーやルール	
ボランティアの育成	
活動を通して育つ／共に活動する／育成システムをつくる	

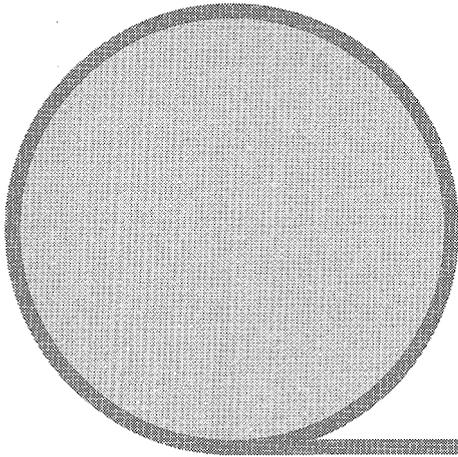




【ボランティア養成実技編（野外活動）】

児童館の野外活動を支えるボランティア養成	10
1. はじめに	10
2. 野外活動を支えるボランティアの養成のポイント	10
安全教育	
対象理解	
技術の習得	
3. 野外活動を支えるボランティアの養成事例	11
野外活動の喜びを理解するための養成事例	
小さな自然を見つける目を育てよう	12
オーバーナイトソロの実際	14
対象を理解するための養成事例	
野外炊事のロールプレイ	16
実施プログラムのトレーストレーニング	18
野外活動技術を習得するための養成事例	
野外炊事トレーニング	20
プログラムを運営するための養成事例	
追跡ハイキングの運営と実際	22
プログラムの企画と運営	24
安全教育のための養成事例	
野外活動におけるリスクとハザードを考える	26





児童館の活動を広げる ボランティア

ボランティア養成理論編

1. はじめに

児童館における野外活動は、ハイキングや森や林を活用した野外ゲームからキャンプまで様々な種類が考えられます。野外活動は、施設内でのプログラムが中心になりがちな児童館の、健全育成事業の幅を大きく広げるプログラムと言えます。しかし、その分安全面でのリスクも高くなり、職員だけでは安全で充実したプログラム展開が難しいことも多いはずで、児童館でボランティアに活動してもらうことは、こうしたリスクを軽減させ、児童館における児童健全育成事業の充実に寄与する効果があると考えられます。平成23年3月31日に厚生労働省雇用均等・児童家庭局長より通知のあった『児童館ガイドライン』にも、児童館活動の内容として「ボランティアの育成と活動」が明記されており、児童館はボランティアとの協働による運営を行なうことを求められています。ここでは、児童館にボランティアが活動する効果について述べたいと思います。

2. ボランティアがもたらす効果

① 児童館プログラムの可能性の拡大と深化

児童館で活動するボランティアは世代、特技、価値観、性格等様々な人々によって構成されています。こうした多様性がボランティアの最大の特徴と言えます。そして職員は子どもの心と体を援助する専門知識・技術を持っています。この専門性が活用されて児童館

プログラムが開発されていきます。しかし、すべての子ども達にとって魅力的で充実したプログラムを開発することは、職員の限られた専門性だけでは限界があります。ボランティアがその開発過程に加わり、職員の持っていない知識や技術を活かすことで、幅広い児童館プログラムの開発が可能になります。このように職員とボランティアが地域や社会の問題を自覚、共有化し、あらたなアクションを起して行くことは、児童館プログラム開発のみならず、子どもも含めたすべての市民が住みやすい地域社会を創るための、あらたな制度を生み出す先駆的役割を担うことにもつながっていきます。

② 運営のサポート

児童館事業の質的向上を図るためには企画内容の充実だけでなく、運営面での充実も重要な側面です。安



笑顔と元気——それがボランティアの力

全面も含めた、1人1人の子ども達への細やかな対応も見逃してはいけないポイントです。しかし、限られた職員数では限界があります。ボランティアが職員のサポートをすることで、目の行き届かない部分を補い、そのプログラムを実施することで得られる効果をより充実させることができます。すなわちプログラムに関わる人を増やす事で質の向上を目指すことが可能になります。

③ 地域住民とのコミュニケーションの促進

ボランティアは児童館の運営者でもあり、利用者でもあります。この立場が職員と大きく違うところです。ボランティアは職員では感じられない利用者の視点で児童館を見ることができます。この視点が、より子ども達やその保護者のニーズに沿った児童館運営を可能にしていくこととなります。特に子育て広場事業の推進などにより、乳幼児とその親の利用が増えている現状からも利用者ニーズを的確に捉えることは重要だと考えられます。また、ボランティアは児童館に対するニーズだけでなく、地域の現状や課題も伝えてくれます。こうした情報から、地域全体の福祉ニーズを把握することは、地域の子育て拠点としての役割を担う児童館にとって重要な役割だと考えられます

④ 子どもの世代間交流の促進

人間関係の希薄化が指摘されている現代社会において、子ども達の世代間交流は重要な体験活動の一つです。児童館に集まる様々な世代のボランティアは、子ども達の人間形成に必要な豊かな人との出会いを演出します。地域社会は住民同士「持ちつ持たれつ」の互助機能で成り立っています。この「持ちつ持たれつ」の関係を子ども達が実感する機会として、ボランティアとの触れ合いが考えられます。また、世代間交流と言うと、子どもと高齢者の交流が中心になりますが、児童館での世代間交流はもっと幅広く捉えることができます。子ども達と年齢が近く、一緒になって遊ぶことの出来る若いボランティアとの触れ合いも重要です。自分のモデルとなる人間を身近に感じられる事は生きる喜びを醸成する大切な機会といえます。

⑤ 市民意識の向上

児童館でボランティアが活動するという行為は、児童館職員と共に、地域に存在する子育て環境の問題を市民が主体的に解決するという意味を持ちます。すなわち、ボランティアの行為が、そのまま地域全体の子育て環境改善のためのソーシャルアクションへと連動

していくわけです。それは、ボランティア体験を通じて市民が社会への関心や参加を高めると共に、市民がボランティア活動の実践を目の当たりにすることで、福祉、生活文化、国際社会、地球環境などへの理解を深めることにも通じていきます。

⑥ ボランティアへの自助的効果

一人一人がその人生をより豊かに、生きがいを持って過ごせるために、ボランティア活動の担う役割は大きいと考えられます。実際にボランティア活動を行っている方々で、「人のために始めたことだけど、結局自分のためになっている」と感想を述べる方が大変多いのが実態です。ボランティア活動は、子どもやそれを取り巻く大人、社会に認められながら進める行為であり、人が人によって支えられることの実感、必要とされる喜びを感じられる機会となります。また、そうした活動の中で、自己の生きがいの追求や、自分自身の人間的な成長を育む機会ともなります。

⑦ 児童館の社会化の促進

児童館は地域の子ども達や保護者を始めとした様々な人たちに愛される、必要とされる施設であることが重要です。そのために、児童館は常に地域に向かって開かれていることが必要です。児童館の運営にボランティアが参画することが、施設の閉鎖性、自己完結性を防ぐと考えられます。同時にそれは、児童館の価値、活動内容を地域に伝え、理解してもらうことにつながり、児童健全育成事業の拠点としての役割を果たすことにもなります。

3. 児童館における ボランティア活動メニュー

ボランティアを受け入れる時、2で述べたように「ボランティアに何を期待するのか？ ボランティアは何をもたらすのか？」というボランティア導入の目的を職員が理解しておく事は重要な要素です。その次には「具体的に何をやってもらうのか」という活動メニューの選択が必要になってきます。ボランティアの活動メニューは、それぞれの児童館のニーズ、地域のニーズにあったものであれば、すべてがメニューになり得る可能性があります。児童館毎に独自のボランティア活動が生まれてくるのは、ソーシャルアクションとしても価値の高いものだと考えられます。すなわち児童館で行なわれる事業すべてが、ボランティア活動メニューに成り得る可能性があるということです。しかし、

現実はそのようではありません。「ボランティアにこの活動をしてもらうことは適切かどうか」を職員がしっかりと検討して臨まないと、利用者にも児童館にも、そしてボランティアにとってもマイナスの効果が生まれることになります。そこで、ここではボランティア活動として不適切な条件をしめします。

- (1)利用者の安心・安全が保障されない可能性のあるもの
- (2)ボランティアの一方的な思い込みで実施される可能性のあるもの
- (3)ボランティアの能力にあっていない可能性のあるもの
- (4)ボランティアの自発性を損なう可能性のあるもの
- (5)利用者に対する守秘義務が保障されない可能性のあるもの
- (6)ボランティアの一方的な利益だけが優先される可能性のあるもの
- (7)逆に施設や利用者の一方的な利益だけが優先される可能性のあるもの
- (8)一定の宗教や思想の普及活動に利用される可能性のあるもの

児童館におけるボランティア活動は、職員が内容を決めてボランティアに要請するものと、ボランティアから自発的に発案される活動と2種類あると考えられますが、どちらも職員とボランティアが話し合いを行い、両者が納得の上メニューを決めることが大切です。その時に上記の不適切な条件を参考にするとよいと考えます。

4. ボランティアコーディネーションの必要性

児童館におけるボランティア活動が、子どもにとってもボランティアにとっても有効なものであるためには、職員のコーディネート能力は重要な要素になります。ここでは、児童館におけるボランティアコーディネーションについて考えたいと思います。

①ボランティアコーディネーションとは何か？

「コーディネート」(coordinate)とは、「2つ以上のものを、対等(同格)につなぐ」という意味があります。形容詞では「同等(同格、等位)の」の意味(with)があり、動詞では「対等にする」「調整する」「整合する」「調和する」という意味があります。

筒井のり子(龍谷大学教授)は、ボランティアコーディネーションを次のように定義しています。

トレーニングを通して、ボランティアは個性を発揮します



「個人あるいは個々のグループの関心や課題に個別に対応し、立場の異なるものがその違いを活かしながら、対等な関係で連携し共同することができるように調整すること」。

児童館でのボランティアを希望する人は「子どものために」という目的は同じでも、ボランティア活動に対する考え方、子どもに対する考え方は様々です。職員とボランティア、ボランティアとボランティア、立場も価値観も様々です。こうした人たちが連携した、よりよい事業が運営できるよう調整するのが、ボランティアコーディネーションの意味です。

②なぜ、ボランティアコーディネーションが必要か？

児童館におけるボランティアコーディネーションは、児童館が社会に対して果たすべき役割や使命を、ボランティアが共有(共感)できるよう働きかけるために行ないます。そのためには、職員がボランティア活動の特性をよく理解して、活動に対するコーディネーションが必要であることを認識しておくことが大切です。

(A) 組織の枠組みの中で、ボランティアの力を十分にいかすため

組織の中で活動する人材として、その力を十分に発揮してもらうためには支援が必要です。

ボランティア活動は「自発性に基づく自由な活動」でありながら「相手や組織の状況に規定される活動」でもあります。また「誰かのための活動」という活動でありながら、「自分のために」という側面があります。このようにボランティアは矛盾する二面性を常に持ち合わせているので、組織のルールの中で活動する時には、この二面性を調整して、ボランティアがスムーズに意欲的に活動できるよう働きかける必要があります。

子どもへの対応について真剣に議論します



(B) 継続して活動してもらうため

ボランティアを希望する人たちの意欲は、1人1人様々です。また、ボランティア活動を行なう動機も様々です。「社会のために、子ども達のために」という人もいれば、「自分の生きがいのため」、「経験を積むため」という人もいます。また「友達に誘われて」とか「学校のカリキュラムだから」、「受験や就職に有利だから」という、動機としては少し課題のある人もいます。しかし、こうした人たちも一度ボランティアを始めると、その喜びや価値、楽しさに気づいて、大変素晴らしい活動を行なうボランティアに成長することがよくあります。このように意欲や動機が様々でも、ボランティアが、継続的に活動できるよう働きかけていくことは、ボランティア自身の成長と共に事業の活性化にも連動していきます

(C) ボランティアが自発性を失わないために

ボランティアを行なう人は、ごく普通の市民です。ですから人間関係の悩みや、活動運営上の悩みは常につきまといます。こうした環境の中で「初心」を維持し続けられる人は、そんなに多くありません。「こんなはずではなかった」、「うまくいかない」という思いが積み重なってくると、いつの間にか自分の意志で取組んだ活動のはずなのに、義務感だけがクローズアップされて、自発性が希薄になってきます。「自発性は揮発性」とも言われています。ボランティアが自発性を見失わないための働きかけは重要です。

**5. ボランティア
受け入れ時の手順とその考え方**

これまで、児童館にボランティアを受け入れることでもたらされる効果と、ボランティアの力を最大限に引き出すためのコーディネーションのあり方を述べてきました。これは、ボランティアを受け入れる前に、

児童館の職員が最低限抑えていかなければならない事柄だと考えてください。次に実際にボランティアを受け入れる時の手順を述べます。

①面接の実施

ボランティア活動を希望する人には、電話やメールだけのやりとりで済ませず、必ず直接会うようにしましょう。ボランティアも、職員と同様に、子どもと直接に関わる活動ですから、信頼できる人物であるかどうかの確認が必要です。面接で行なうべき内容は次の通りです。

(A) ボランティアが何を求めているかを聞く

ボランティア活動を行なう目的や動機、どんな活動をしたか等を聞きます。明確に答えられる人もいれば、「なんとなく、子どもが好きだから」と言う人もいます。面接は職員とボランティアの信頼関係を築く第1歩ですから、1人1人が自分の考えや持ち味を自由に表現できるよう、配慮する必要があります。

(B) 児童館が何を求めているかを伝える

児童館の目的や理念、何を期待しているのか、具体的な活動内容や役割を伝えます。また、期待する活動頻度や、ボランティアが負担しなければいけないコスト（交通費など）なども伝えます。

(C) 児童館で活動を始めるかどうかを決定する

「ボランティアが何を求めているか」「施設が何を求めているか」この2つを職員とボランティアが話し合ったところで、最後に「活動をはじめるか（はじめてもらえるか）」どうかを職員とボランティア両方で決定します。ボランティア側から「自分の考えていた内容と違う」などの理由で断るケースでは、無理に引き止めずにその人の意志を尊重することが必要です。また、職員がボランティアの話聞いていて「この人に活動してもらうのは無理だな」と判断する場合もあるでしょう。この場合「せっかくなら来てもらったのに断るのは悪い」と思ってしまうがちですが、児童館の利用者である子どもや、その保護者のことを第一に考え、断ることも職員の重要な役割です

②オリエンテーションや研修の実施

面接が終了し、活動を始めることが決定したボランティアには、活動するために必要な知識を伝えるためのオリエンテーションを実施します。児童館によっては研修と呼ぶ場合もあるかもしれませんが。オリエンテーションや研修の時間や回数は、それぞれの児童館の事情に合わせたもので結構ですが、実施する目的として次の点を押さえておきましょう。

(A) ボランティア活動の理解

児童館が期待する具体的なボランティアの役割については、面接の時に話していますが、ここでは、もう少し視野を広げて「社会の中のボランティア」について考えるきっかけをつくりたい。こうした理解を広げることで、より地域社会へ広がるボランティア活動が展開できるきっかけになります。

(B) 子どもの理解

児童館でのボランティアを希望する人は、そのほとんどが「子どもが好き」と言う人が多いと考えられます。しかし、子どもは好きでも、子どもを理解して、適切な対応ができるかどうかはわかりません。それぞれの子ども観は、自分の子ども時代や子育て経験を元にしていて、それが現代の子ども事情にマッチしていないケースもあります。特に現代社会は子どもを取り巻く環境が大きく変化しています。こうした変化を的確に伝え、今の子どもたちを理解する機会が必要です。

(C) ボランティア活動のマナーやルール

ボランティアが職員と共に、児童館に来館する子どもや保護者に適切な対応ができるよう最低限のマナーを伝えましょう。ボランティアを希望する人には社会経験の少ない学生世代の方もいらっしゃいますので、利用者、職員、ボランティアがそれぞれ気持ちよく活動できるよう、次の点を伝えましょう。

- 安全配慮に関すること
- 守秘義務に関すること
- 活動日や時間に関すること
- 服装、言葉遣いに関すること

③ ボランティアの育成

研修も終わり、いよいよボランティアが児童館で活動を始めます。職員はボランティアが意欲的、継続的に活動できるよう見守りながら、ボランティアが成長し、子どもにとってよりよい対応ができるよう働きかけていくことが重要です。ボランティアの成長を促す職員の考え方は次の通りです。

(A) 活動を通して育つ

ボランティアの育成は、研修などで実施する講義や実技などの機会でも考えられますが、1番重要なのは、普段の活動でこそボランティアが育つということです。ボランティアは「子どものために活動したい」「子どもと触れ合いたい」というニーズを持っていますから、まずこのニーズを満たすことが必要です。ボランティアの「自分のやりたいことができた!」という気持ち「次はもっとうまくやりたい!」という気持ち

を醸成します。

(B) 共に活動する

「うまくいかなかった。どうしたらよいか?」「子どももっと上手に接したい!」、ボランティアは活動を通して、様々な課題や目標を持ちます。その時、それらを共有したり、アドバイスを受けることができる、ボランティア仲間や職員の存在が大切です。ボランティア活動において、職員やボランティア仲間との信頼関係を構築する事は、継続的で意欲的な活動を展開するための重要な要素となります。特に職員はボランティアに対して、アドバイスをする立場で接することが多くなるかもしれませんが、その時は「教える」という姿勢より「共に課題を解決する」という姿勢を心がけましょう。それが、ボランティアとの信頼関係をますます強いものにします。

(C) 育成システムをつくる

(A) と (B) で述べた考え方を、より具体的、効果的に実践していくためにシステムをつくりたい。計画、実践、検証、アレンジというサイクルをボランティア活動の中に取り入れます。

「計画」→ボランティアと打ち合わせをして、活動の目的や内容を話し合う。

「実践」→計画した内容を実践する。

「検証」→実践した内容を振り返り、その効果や課題を話し合う。

「アレンジ」→検証結果を元に、実践したプログラムをよりよい形にアレンジする。

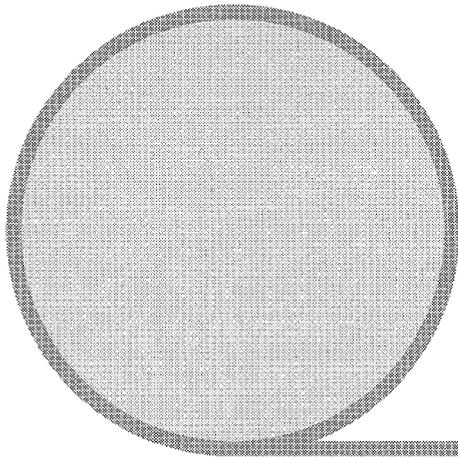
こうしたシステムを構築しておくことで、職員の密接な関わりがなくても、ボランティア自身が仲間との関係性の中で、成長していくようになります。

*参考文献

- 「基礎から学ぶ ボランティアの理論と実際」
(編著: 巡 静一・早瀬 昇/発行: 中央法規出版)
- 「施設ボランティアコーディネーター」
(監修: 筒井のり子/発行: 社会福祉法人 大阪ボランティア協会)



ボランティア同士の学びあいも大切



児童館の野外活動を 支えるボランティア養成

ボランティア養成実技編（野外活動）

1. はじめに

児童館は屋内型施設であり、屋外での活動は通常の活動にプラスされるものです。施設によっては、館に付属して屋外施設が整っている、また公園に隣接している等の条件もあり、活発に活動が行われているところもあるでしょう。しかし、施設の活動範囲として特別な手続きがないと館外での活動ができない、または、まったく外での活動ができない等、制限をされているところも多くあります。

元来子どもは、野山や原っぱ、河原等をその居場所として、自然と共にあると言っても過言ではありません。そのような場所が少なくなった現代でも、自然豊かな場所に行くと、子どもは自然の中でのびのびと、仲間と遊び、その中で多くのことを学び、感じる力を持っています。そこで、限られた空間で実践する児童館でも工夫次第で、子どもたちの成長に効果のある「野外活動」を取り入れることは有効な活動といえます。つまり、児童館での野外活動は、館のまわりを活用した“鬼ごっこ”や“かくれんぼ”、“焚火”を利用したプログラム等の「野遊び」といった『身近な自然の中での遊び』から、ハイキング、デイキャンプ、キャンプ等の『ダイナミックな活動』まで、幅広く取り組む可能性を秘めています。

児童館は、地域のすべての子どもたちの活動を支援する地域の拠点として、地域の資源を活用して、子どもの育ちを支えることもその使命の一つです。また時には地域を離れてダイナミックな自然体験をすること

は、非日常の中で子ども自身が新たな自分を見つけ、日常の活力となっていくことでしょう。野外活動に取り組むことは、豊かな育ちにつながることを期待できる活動なのです。

2. 野外活動を支えるボランティア養成のポイント

児童館で野外活動を展開するために、職員だけでなく、外部協力者（ボランティア）を求めて活動することで、さまざまな可能性を広げることができます。そこで、野外活動を支えるボランティア養成で特に重要だと考えられる3点について次に述べます。

① 安全教育

今の子どもは実体験が少ないと言われ、その中でもとても重要なポイントが、自分の身の安全を守ることです。子どもの生活において「転んでも手が出ない」「火を使ったことがない」等の報告があり、実体験の少なさが身を守る力を育てていないと感じています。このような状況を改善する手段としても野外活動は効果的です。野外活動は、日常とは異なる不便な環境に身をおくことで、自分の力で何かをしなければならないこと、また、こうした環境だからこそ、仲間と共に力を合わせ行動しようとしみます。なれない環境では、予測のつかない状況や、経験不足から危険な状況にたたされることもあるでしょう。

そこで、最初に大切な事は、『自分の身を守ること』や、「いかに安全に過ごせるか」ということです。そのことを子どもたちに伝えるために、まずボランティ

アとして、こどもの行動や、安全に対する理解を深めることが大切です。安全に対する学習を通じ、時には危険を予防する方法として、乗り越えられない危険はそのものを取り除くこと（ハザード）や、危険性があっても安全を確保しつつ、見守り体験させること（リスク）を理解し、判断する力を身につけておくことも必要となります。

また、緊急事態へ対応するために、傷病への応急処置等、すべてのボランティアが身につけておくことは必要なことです。特に子どもは大人とは違った対応が必要な場合がありますので、対象の年齢にあった救急法について学ぶ必要があります。

② 対象理解

児童館で子どもたちと一緒に活動するボランティアとして、様々な年齢（幼児～小学生、場合により中学生まで）の子どもが参加できるように、子どもを理解することは大切です。発達年齢と合わせた子どもも理解や、子どもとの向き合い方、今の子どもの状況の理解（現代の遊び環境や子どもの生活の特性）等、子どもの理解は幅広く、反復して研修を重ねていくことが必要です。

更に、野外活動に関わるボランティアの養成については、生活面についての理解として、健康に関わる排泄や生活時間帯（睡眠）、基本的な生活習慣の習得（お風呂の入り方や洗面等）、保護者と離れての活動に対する配慮（ホームシック）等について、知識や対処方法を伝えておくことは必要なことです。最近ではアレルギーや既往症を確認し、その対応も確認しておくことも状況により必要です。あわせて、このような個人情報取り扱いについても注意を促しておきましょう。

また、プログラムの展開にあたり、子どもたちの自主性や参加性を考え、子どもたちの声を引き出す声のかけ方等についても考える機会をつくり、関わるボランティアが更に、子どもの理解を深めることも大切です。

③ 技術の習得

野外活動のプログラムは広く、さまざまな技術が必要となります。すべての高い技術を身につけることは、とてもたくさんの時間と努力が必要となることでしょう。例えば「キャンプは総合的な活動」と言われますが、テント設営や野外炊事の技術、その他、実施するプログラムの技術として、山歩きやハイキング等の技術も必要となります。更に自然物を使ったクラフト（工作）やキャンプソング、キャンプファイヤーの演出法等も必要です。

また、技術と共に大切なスキルとしては、その技術をどのように子どもたちへ伝え、子どもたちが習得できるかという教授法も必要になります。

加えて、野外活動のプログラム技術だけでなく、グループワークや個々に対する援助技術等も、子どもたち同志の人間関係作り、楽しい活動を展開するためには必要な技術であり大切な要素です。

このように、とても幅広い技術習得が必要ではありますが、まずは予定される活動について、事前に実地訓練を兼ね、集中してトレーニングに取り組むことで、実施時にスムーズな運営をすることへつながっていきます。

3. 野外活動を支える ボランティア養成事例

ここでは、児童館における野外活動を職員と共に支えるボランティアの養成事例を、目的別に紹介いたします。紹介する事例はこどもの城で実施した養成プログラムが元になっていますので、それぞれの地域の実態に併せてアレンジしていただければと思います。

野外活動は理論と共に、その目的を達成するための知識や技術の習得を重要な要素となります。従って教室で行なわれる講習会形式よりも、理論と知識や技術の習得が同時に可能になる、体験型の養成プログラムのほうが望ましいと言えるでしょう。また、野外活動は自然の状況変化に対応して、即座に適切な判断や行動を求められるケースが多くなります。こうした場合、ボランティアの自発性、自立性が行動を支える基盤作りの機会となります。このように体験型の養成プログラムは、ボランティアの自発性、自立性を醸成する機会ともなります。



火を起こす事も野外活動の醍醐味です

野外活動の喜びを理解するための養成事例① 小さな自然を見つける目を育てよう

野外活動体験の特徴は自然や非日常の体験から得られる感動や発見等、「喜び」が伴う活動である事だと考えられます。しかし現代の子どもたちは、野外活動の体験が不足していますので、自然の中に出かけると緊張感や警戒心が先に立ち、体験から得られる「喜び」を感じるまでに至らない事がよくあります。そこで、活動を支えるボランティアの役割が重要になります。

「こんなものがあるよ!」「これも面白いね!」と子ども達を自然の中にいざなう援助、「すごい!」「きれいだね」と共感する援助等、体験をより深くする様々なアプローチが必要です。そこで、ボランティア自身が野外活動から得られる「喜び」を十分に理解する機会を、養成プログラムに取り入れます。

五感をフルに活用し、自然の不思議さ、楽しさ、きれいさを発見する

□方法□

形、色、大きさ、におい、触感、音、味など「五感」をフルに活用して、自然の中にある植物、昆虫、地面に落ちている物などを探します。五感で発見することを、「黄色い花」「ギザギザの葉っぱ」など具体的に書

かれているリスト表を準備しておくことでメンバー間の共通理解が促進されます。リスト表によって、普段は漠然と見ている物に意識的に目が向けられるようにし、ボランティアの経験度合いに関係なく誰でも参加しやすくなるよう配慮しました。

□進行手順□

時間	プログラム	内容等
0:00	目的の確認	①自然に対し、意識して目を向け、自然の不思議さ、楽しさ、きれいさを感じる。 ②自然の不思議さ、楽しさ、きれいさを人と共有することで、自然が人と人とを結ぶ媒介になることに気づく。 ③自然の1つ1つに丁寧に目をむけることを通して、子どもたちに対してもグループとして十把ひとからげで見るのではなく、個人に目を向けていくことに気づく。
0:10	オリエンテーション	具体的な進め方と時間について説明する。
0:20	ワークショップ開始	①グループに分ける。(1グループ4~5人) ②グループに1枚「こんな自然見つけよう表」を配布。 ③グループ毎に自由に、自然の中を歩きまわる。 ③「自然のもの」を見つけたら、表にチェックマークを入れ、見つけた場所を記入する。 ④表にはないが、「不思議」「すごい」「きれい」「楽しい」などのキーワードに当てはまるものを見つけた場合は、表の欄外に記入する。
1:20	集合・活動のふりかえり	①集合し、発見したものの中での一押しをグループごとに発表する ②参加してみての感想を発表する
1:40	終了	

□準備物□

○「こんな自然をみつけようワークシート」

○筆記用具

「こんな自然をみつけよう」

グループメンバー：		見つけた場所
葉っぱ	1	<input type="checkbox"/> 赤い葉っぱ
	2	<input type="checkbox"/> 黒い葉っぱ
	3	<input type="checkbox"/> 白い葉っぱ
	4	<input type="checkbox"/> 黄色い葉っぱ
	5	<input type="checkbox"/> 青い葉っぱ
	6	<input type="checkbox"/> しまもようの葉っぱ
	7	<input type="checkbox"/> ふちもようの葉っぱ
	8	<input type="checkbox"/> しかくい葉っぱ
	9	<input type="checkbox"/> 三角の葉っぱ
	10	<input type="checkbox"/> 丸い葉っぱ
	11	<input type="checkbox"/> ハート型の葉っぱ
	12	<input type="checkbox"/> とんがった葉っぱ
	13	<input type="checkbox"/> 星型の葉っぱ
	14	<input type="checkbox"/> 手の形の葉っぱ
	15	<input type="checkbox"/> ふ厚い葉っぱ
	16	<input type="checkbox"/> ギザギザの葉っぱ
	17	<input type="checkbox"/> あそべる葉っぱ
	18	<input type="checkbox"/> 甘いにおいの葉っぱ
	19	<input type="checkbox"/> すっぱいにおいの葉っぱ
	20	<input type="checkbox"/> くさい葉っぱ
	21	<input type="checkbox"/> けげげした葉っぱ
	22	<input type="checkbox"/> べとべとした葉っぱ
	23	<input type="checkbox"/> つるつとした葉っぱ
	24	<input type="checkbox"/> とげとげした葉っぱ
花	25	<input type="checkbox"/> 赤い花
	26	<input type="checkbox"/> 黒い花
	27	<input type="checkbox"/> 白い花
	28	<input type="checkbox"/> 黄色い花
	29	<input type="checkbox"/> 青い花
	30	<input type="checkbox"/> オレンジの花
	31	<input type="checkbox"/> ピンクの花
	32	<input type="checkbox"/> 紫の花
	33	<input type="checkbox"/> みどりの花
	34	<input type="checkbox"/> いろいろな色の花
	35	<input type="checkbox"/> しかくい花
	36	<input type="checkbox"/> 三角の花
	37	<input type="checkbox"/> 丸い花
	38	<input type="checkbox"/> ハート型の花
	39	<input type="checkbox"/> とんがった花
	40	<input type="checkbox"/> 星型の花
	41	<input type="checkbox"/> 手の形の花
	42	<input type="checkbox"/> 花びら1枚の花
	43	<input type="checkbox"/> 花びら2枚の花
	44	<input type="checkbox"/> 花びら3枚の花
	45	<input type="checkbox"/> 花びら4枚の花
	46	<input type="checkbox"/> 花びら5枚の花
	47	<input type="checkbox"/> 花びらいっぱいの花
	48	<input type="checkbox"/> ふ厚い花びらの花
	49	<input type="checkbox"/> ギザギザの花
	50	<input type="checkbox"/> あそべる花
	51	<input type="checkbox"/> 甘いにおいの花
	52	<input type="checkbox"/> すっぱいにおいの花
	53	<input type="checkbox"/> くさい花
	54	<input type="checkbox"/> けげげした花
	55	<input type="checkbox"/> べとべとした花
	56	<input type="checkbox"/> つるつとした花
57	<input type="checkbox"/> とげとげした花	
実	58	<input type="checkbox"/> 赤い実
	59	<input type="checkbox"/> 黒い実
	60	<input type="checkbox"/> 白い実
	61	<input type="checkbox"/> 黄色い実
	62	<input type="checkbox"/> 青い実
	63	<input type="checkbox"/> オレンジの実
	64	<input type="checkbox"/> ピンクの実
	65	<input type="checkbox"/> 紫の実
	66	<input type="checkbox"/> みどりの実
	67	<input type="checkbox"/> いろいろな色の実
	68	<input type="checkbox"/> しかくい実
	69	<input type="checkbox"/> 三角の実
	70	<input type="checkbox"/> 丸い実
	71	<input type="checkbox"/> ハート型の実
	72	<input type="checkbox"/> とんがった実
	73	<input type="checkbox"/> 星型の実
	74	<input type="checkbox"/> たくさんの実がくっついている
	75	<input type="checkbox"/> かたい実
	76	<input type="checkbox"/> やわらかい実
	77	<input type="checkbox"/> 実が赤い
	78	<input type="checkbox"/> 実が黒い
	79	<input type="checkbox"/> 実が緑
	80	<input type="checkbox"/> 実が黄色
	81	<input type="checkbox"/> 実が白

	見つけた場所
実	82 <input type="checkbox"/> 甘いにおいの実
	83 <input type="checkbox"/> すっぱいにおいの実
	84 <input type="checkbox"/> あそべる実
	85 <input type="checkbox"/> くさい実
	86 <input type="checkbox"/> けげげした実
	87 <input type="checkbox"/> べとべとした実
	88 <input type="checkbox"/> つるつとした実
	89 <input type="checkbox"/> とげとげした実
	90 <input type="checkbox"/> すごく高い木
	91 <input type="checkbox"/> すごくふと木
木	92 <input type="checkbox"/> ざつざつした木
	93 <input type="checkbox"/> すべすべの木
	94 <input type="checkbox"/> とげとげの木
	95 <input type="checkbox"/> べとべの木
	96 <input type="checkbox"/> たくさん枝分かれした木
	97 <input type="checkbox"/> ほつんと立っている木
	98 <input type="checkbox"/> 白の木
	99 <input type="checkbox"/> 灰色の木
	100 <input type="checkbox"/> 甘いにおいの木
	101 <input type="checkbox"/> すっぱいにおいの木
生き物	102 <input type="checkbox"/> くさい木
	103 <input type="checkbox"/> こぶができて木
	104 <input type="checkbox"/> らせん状の木
	105 <input type="checkbox"/> 大きく穴があいている木
	106 <input type="checkbox"/> 枝に違う木がすんでいる
	107 <input type="checkbox"/> あそべる木
	108 <input type="checkbox"/> 赤い生き物
	109 <input type="checkbox"/> 黒い生き物
	110 <input type="checkbox"/> 白い生き物
	111 <input type="checkbox"/> 青い生き物
場所	112 <input type="checkbox"/> 黄色い生き物
	113 <input type="checkbox"/> 哺乳類
	114 <input type="checkbox"/> 爬虫類
	115 <input type="checkbox"/> 両生類
	116 <input type="checkbox"/> 大きな生き物
	117 <input type="checkbox"/> 小さな生き物
	118 <input type="checkbox"/> 飛ぶ生き物
	119 <input type="checkbox"/> 走る生き物
	120 <input type="checkbox"/> 泳ぐ生き物
	121 <input type="checkbox"/> 土の中の生き物
その他	122 <input type="checkbox"/> 表面がぬるぬる
	123 <input type="checkbox"/> 表面がすべすべ
	124 <input type="checkbox"/> 表面がかたい
	125 <input type="checkbox"/> 表面が羽
	126 <input type="checkbox"/> 表面が毛
	127 <input type="checkbox"/> 表面がとげとげ
	128 <input type="checkbox"/> 鳴き声が聞こえた生き物
	129 <input type="checkbox"/> 甘いにおいの生き物
	130 <input type="checkbox"/> すっぱいにおいの生き物
	131 <input type="checkbox"/> くさい生き物
132 <input type="checkbox"/> 生き物の巣	
133 <input type="checkbox"/> 暗い場所	
134 <input type="checkbox"/> 明るい場所	
135 <input type="checkbox"/> 同じ種類の木が多い場所	
136 <input type="checkbox"/> 同じ種類の草が多い場所	
137 <input type="checkbox"/> 風がたくさん吹く場所	
138 <input type="checkbox"/> 風が穏やかな場所	
139 <input type="checkbox"/> 広い場所	
140 <input type="checkbox"/> 斜面	
141 <input type="checkbox"/> できほこの場所	
142 <input type="checkbox"/> かたいキノコ	
143 <input type="checkbox"/> 赤いキノコ	
144 <input type="checkbox"/> 大きなキノコ	
145 <input type="checkbox"/> 群集のキノコ	
146 <input type="checkbox"/> まつたけ?	
147 <input type="checkbox"/> 虹	
148 <input type="checkbox"/> 稲妻	
149 <input type="checkbox"/> 霧	
150 <input type="checkbox"/> 化石	
151 <input type="checkbox"/> 入道雲	
152 <input type="checkbox"/> 大きな天然の石	
153 <input type="checkbox"/> 動物の形に見える石	
154 <input type="checkbox"/> シマ模様がある石	
155 <input type="checkbox"/> ブチ模様がある石	

156以降は自分たちで見つけよう!
「すごいもの」「ふしぎなもの」「きれいなもの」など

野外活動の喜びを理解するための養成事例② オーバーナイトソロの実際

自然と一人で対峙することで、より深く自然を感じる機会を持ちます。森の中で起こる様々な自然の事柄、昼から夜へと移り変わる自然の繊細な変化は一人でいることでより明確に感じられるでしょう。さらに、その変化を自分の内面に取り入れた時に生じる、自分自

身の心の変化をとらえるプロセスも重要と考えています。また、夜の自然体験は、孤独感、闇から感じる恐怖感等のストレスを克服し、自己肯定感を醸成する機会にもなります。

自然と一人で対峙することで、より深く自然を感じる機会を持つ

□方法□

事前にオーバーナイトソロを実施するエリアを全員で確認してから、レクチャーを行います。持ち物やシェルターの作り方、ルールを確認したら、早速開始です。移動や準備の場面から「一人」の時間が始まります。早々に夕食を取るもよし、昼寝の後から行動開始するもよし。それぞれの判断で夕方から翌朝までのプログラムを組み立てます。日の出を合図にそれぞれの場所を片づけてから集合。各々の体験や感想をシェアします。

【基本のルール】

- ①他の参加者と15 m以上離れること。
- ②一切他人と話さないこと。
- ③時計・携帯電話などは持参しないこと。
- ④むやみにうるつかないこと。
- ⑤我慢大会ではない、ギブアップもよし。

【準備物例】

《シェルター》

ブルーシート(1.8 m×2.7 m)・銀ロールマット・シュラフ・PP ロープ・ダブルクリップ・白タオルなど目印になるもの

《その他物品》

懐中電灯・予備電池と電球・ホイッスル・コンパス・軍手・ナイフ・レジャーシート・食器・水筒・食料・洗面用具・蚊取線香などの虫よけ・イス

《服装》

帽子・長袖・長ズボン・防寒着・着替え・タオル・雨具・リュックサック

【シェルターの作り方】

- ①ブルーシートを3つ折りにして、上部に開口部が向くように置きます。
- ②ブルーシートの端をロープで縛ります。雨天時の浸水を防ぐため、ブルーシートの端が地面に付かない様に少し浮かせて反対側のロープを木に結びます。
- ③木に、目印として白いタオルや白ポリ袋などを

結んでおくと、夜の闇の中でも自分のシェルターの場所を見つけることができます。

- ④ブルーシート内に銀マットを敷き、荷物をブルーシート内に収納します。
- ⑤銀マットの上にシュラフを敷き、中に入ったらブルーシートを内側からダブルクリップで留めてしめます。

注意点：事前にオーバーナイトソロを行う場所を下見しておきましょう。その場所でソロを行う事が可能な場所かを確認すると共に、オーバーナイトソロを実施する旨、施設管理者にも事前に報告を行いましょう。また、一晚過ごすのに無理の無い地形か、危険な動植物は無いかなどを確認することが大切です。このプログラムは我慢比べや肝試しではありません。途中でリタイアをする参加者もいるかも知れませんが、突然の荒天に見舞われることもあります。危機管理体制を整えるため、本部となる場所・トイレの位置等を参加者に伝えると共に、各参加者がどこにシェルターを作っているのかを把握しておくことも重要です。このような体制を整えた上でこのプログラムを実施しますが、自然環境への配慮も忘れてはならない要素の一つです。参加者一人ひとりが、「自然の中にお邪魔する」という感覚を持ちながら、環境に配慮した行動を取ることが大切です。

□養成における4つの視点□

このプログラムは、自然の中で活動する子どもたちを支え、子どもたちが自然の魅力を存分に味わうために援助するボランティアとして持っていてもらいたい4つの視点を踏まえて実施しています。

①自然への畏敬

単に野外で活動するだけでは感じにくい、移り変わる自然の雄大さや優しさ、時には厳しさに直接触れる中での感動体験は、自然と共にあることの喜びを実感できます。このプログラムを通じて、子どもたちが自

□進行手順□

時間	プログラム	内容等
0:00	シェルターの作り方オリエンテーション	実物を使って作り方を見る。
0:15	ソロサイト案内	場内を巡って、エリアを把握する。本部までの道順も確認する。
0:45	共同物品の準備・貸出	
1:00	身づくりを整えた参加者から開始 自分の気に入った場所を探す	自分の気に入った場所を探しながら歩く。
	全ての参加者が落ちついたら、進行スタッフの一部はエリアに分散して参加者同様にソロを行いながら安全管理を行う。	本部の準備・受け入れ体制を整える。
	ギブアップの場合は、本部へ来る。動きが取れないときは、笛を短く吹きながら、明かりで合図する。	→リーダーが迎えに行き、本部で宿泊する。
6:00	夜間に数度見回りをを行う。	
14:00	集合 用具返却	時計を持っていないので、日の出を時間の目安にする。
15:00	活動のふりかえり	それぞれの感想を述べる。
16:00	終了	

然の大切さを深く感じる場作りを考えるきっかけになるでしょう。

②自分と仲間を見つめる

誰にも頼らず1人で過ごすことは、自分自身の価値を感じ、自分を大切に思う自己肯定感を育む機会になります。また1人で過ごすことで、日々の生活の中の「仲間とのつながり」の大切さや安心感を改めて実感することにもなります。子どもと関わる大人として、このような機会をプログラムの中に用意しておくことが大切です。

③チャレンジプログラムへの挑戦

1人で自然の中に身を置き一晩を過ごすという体験は、多くの人にとって大きな挑戦につながります。プログラムをやり遂げた達成感が有能感を育むことを体験的に感じるだけでなく、子どもたちが様々な活動に

挑戦することができる環境を整えておくこともポイントの一つです。

④安全管理

1人ひとりが自然の中で身を守ることは、安全管理の自己意識を高めるために非常に有効です。また、危険と関わりながら安全に対する知識や技術を磨いていくことは、野外活動において子どもの安全を確保するだけでなく、子どもたちの安全教育を行うボランティアにとって必要な視点です。

ふりかえりの場面では、どのようにすれば子どもたちに上記の視点を効果的に伝える機会を持つことができるか意見交換を行います。これにより、個々人の資質向上ばかりではなく、実施するプログラムの構想を具体的に描くことにもつながります。

対象を理解するための養成事例① 野外炊事のロールプレイ

野外活動は、子どもの年齢、経験、準備性等により大きく内容が変わってきます。対象に合っていない活動は、即座に事故につながりますので、対象を理解して野外活動プログラムを進めることは非常に重要な要素です。

キャンプで実際に行われる「野外炊事プログラム」

をロールプレイという手法を用いながら、野外炊事プログラム自体の流れを確認し、子どもの特性、発達などの理解を深め、実際のリーダーの役割のシミュレーションを行います。

※ロールプレイとは：役割演技(やくわりえんぎ)という意味で、現実にかかる場面を想定して、複数の人がそれぞれ役を演じ、疑似体験を通じて、ある事柄が実際に起こったときに適切に対応できるようにする学習方法の一つである。

野外炊事プログラムの流れを確認し、リーダーの役割のシミュレーション

□方法□

子どもたちと野外炊事を行う場面を想定しながら、リーダー役と子ども役、チーフリーダー役に分担し、

演じながら野外炊事を行います。子どもたちへの伝え方がわかりにくい場合は炊事を中断し、その場でグループ内で共有しながら進めていきます。

□進行手順□

時間	プログラム	内容等
0:00	目的の確認	①プログラムの流れ、手順を確認しながら、子どもたちに対してどんなリーダーシップをとったらいいかを考える機会とする。 ②野外炊事における安全面や衛生面に留意するリーダーの役割を確認する。 ③子どもたちが積極的にプログラムに参加できるように、リーダーの関わり方で大事にしたいことは何か、具体的な言葉のかけ方、伝え方などを実習する。
0:10	オリエンテーション	具体的な進め方と時間について説明する。
0:20	グループでの作戦会議	①役割を分担する。「リーダー役」「子ども役」「チーフリーダー役」。 ②伝える時に大事なことは何かを考え、共有する(わかりやすい伝え方はどうすればいいか、気をつけてやってみようというポイントは？大人に伝える時との違いはあるか？など)。
0:40	ワークショップ開始 (野外炊事)	①グループに分かれる(1グループ5~6人)。 ②グループでリーダー役1人、子ども役、チーフリーダー役を決める。 ③それぞれの役割の確認をする。 ●リーダー役…子ども達にどんどん指示をだす。 ●子ども役…リーダーから言われたことだけをする。リーダーから言われたことが小1~3の子どもにわかりやすいかどうかを想像し、わかりやすければ○、わかりにくければ×を示す。 ●チーフリーダー役…各グループにつき、×が出た時ストップをかける。チーフリーダーのストップの声があったら、全員でどんな伝達方法があるか考える。 ④共有し終わったら、引き続き炊事にとりかかる。
2:00	終了・食事・片付け	グループ毎に食事をする。

時間	プログラム	内容等
3:00	活動のふりかえり	①実際に行ってみて気づいた伝達のポイントを話し合う。安全面や衛生面に留意する場面の確認を行う。 ②グループ単位での振りかえり後、それを全体に発表し、共有を行なう。 ●伝達ポイントの一例：具体的に言う、一度にたくさん言わない、終わったら教えてね、誉める ●安全・衛生の場面ポイントの一例：ナタ場（軍手を付け方、ナタの使い方）、かまど（服装、なべ運びは大人がする）、調理（手を洗う、刃物の使い方）
3:30	終了	

□野外炊事のロールプレイ

チェックシートの使い方□

表になっている「チェックシート」は野外炊事のロールプレイを実施する際に、チーフリーダー役ボランティアが、リーダー役ボランティアの行動を評価するために使用します。野外炊事の経験が浅いボランティア同士で取り組むケースが多い場合は、こうしたチェックシートを準備しておく、炊事が終わった後のふりかえりが、より具体的になり、1人1人のボランティアが今後取り組むべき課題が明確になってきます。「伝達のポイント」と「安全・衛生ポイント」の両面からそれぞれ細かく、項目立てをしています。このチェックシートでは項目しかあげていませんが、「何故そうするのか?」という理由も一緒に振りかえりで考えると、より学びが深いものになります。

「野外炊事のロールプレイ チェックシート」

グループメンバー：	
伝達ポイント	1 <input type="checkbox"/> 具体的に
	2 <input type="checkbox"/> 短い言葉で
	3 <input type="checkbox"/> 一度に1つのこと
	4 <input type="checkbox"/> 子どもがやってみたいと思えるような言葉で
	5 <input type="checkbox"/> ゆっくりと
	6 <input type="checkbox"/> 視線を合わせて
	7 <input type="checkbox"/> 親しみやすい笑顔で
	8 <input type="checkbox"/> 穏やかな声で
	9 <input type="checkbox"/> 適度な距離感で
	10 <input type="checkbox"/> 見本を見せる
	11 <input type="checkbox"/> 繰り返し伝える
	12 <input type="checkbox"/> 誉める
	13 <input type="checkbox"/> 終わったら教えてもらう
安全・衛生ポイント	1 <input type="checkbox"/> 服装 ・長袖、長ズボンを着用する ・シャツはズボンに入れる
	2 <input type="checkbox"/> 軍手の使い方 ・ナタを持つ手には軍手をはめない ・ぬれた軍手で鍋に触らない
	3 <input type="checkbox"/> ナタの使い方 ・決められた場所でナタを使う ・ナタの刃を薪にしっかり入れてから、薪割りをする ・ナタを置きっぱなしにしない ・使い終わったナタは鞘に入れる
	4 <input type="checkbox"/> 鍋に素手で触らない
	5 <input type="checkbox"/> 鍋を食卓に運ぶのは大人がする
	6 <input type="checkbox"/> 手を洗う
	7 <input type="checkbox"/> 刃物の使い方 ・食材を押さえている手は丸めておく ・刃物を使っている時はよそ見をしない ・刃先を人に向けない
	8 <input type="checkbox"/> 生焼けになっていないか
	9 <input type="checkbox"/> 炊事場で走らない

対象を理解するための養成事例② 実施プログラムのトレーストレーニング

キャンプのプログラムを実施するにあたり、実施前にボランティアトレーニングの一貫として、プログラムを、ボランティアが体験してみる活動を実施することがあります。特に新しいプログラムを初めて実施する時や新しいボランティアを多く迎えた時等に、活動内容を理解するためには、とても有効な手段の一つで

す。特に野外活動は、体験重視ですから打合せだけでは理解しにくいことが多くあります。また、その実施内容ばかりでなく、実際に体験することで達成感や仲間との思いの共有等、参加者となる子どもの心の動き等についても実感することができます

実際のプログラムから学ぶ。ボランティアの理解を深め、活動を確認するトレーニング

□方法□

今回は、新しく出会ったメンバーに対してアイスブレイクをして親睦をはかり、グループでの関係を深めるきっかけをつくるゲームを題材に紹介をしてみます。

子どもたちが本番の活動で予定している活動を同じ時間をかけて活動してみます。できれば時間帯も同じにすると良いでしょう（午前や午後の設定、日暮れの様子や活動時の気温、日の射す方向等を確認できる）。

最初にボランティアがプログラムを体験し、その後、その体験を通して感じた事をフィードバックします。フィードバックでは、進行における課題や目的達成のために、どうこどもに働きかけるのか等を話しあい、実際の場面に生かしていきます。

□活動の展開例□

ここでは、3～4泊のキャンプの最初に実施するアイスブレイクの活動として、実施する場所やキャンプの仲間を知るゲーム大会の活動の展開例を紹介します。対象は初めて出会う小学校高学年（小4～6）です。内容はその場の自然物などを使って協力して課題をクリアしていくミニゲームをいくつか用意して、一定程度できたら終了できるゲーム大会です。好きなゲームからグループで話し合って決めて参加していきます。グループは6～8名程度で各グループにボランティアの担当リーダーがついている設定でのトレーニングです。参加のボランティアは8～10名程度を設定します。

□準備物例□

実際の活動で使用する予定の物品を準備します。物品の配置や配付等についても実施時に準じて行うことによってシミュレーションの意味が高まります。

（今回の準備物品・セッティング）

- ①ブルーシート：適当な大きさとで長方形に切り出しておく。必要な枚数分（2-3枚）
- ②倒木等：全員が乗れる物。周囲が安全な長さでみつけておく。（移動した場合、転がらないよう注意）
- ③場所：メンバー全員が手をつなぎ、輪になれるフラットな所を探す。
- ④適当な2本の立木を使い、クモの巣をロープで作る。立木間にある危険な石等は取る。
- ⑤適当な2本の立木の間でロープ1m位の高さを張る。立木間にある危険な石等は取る。

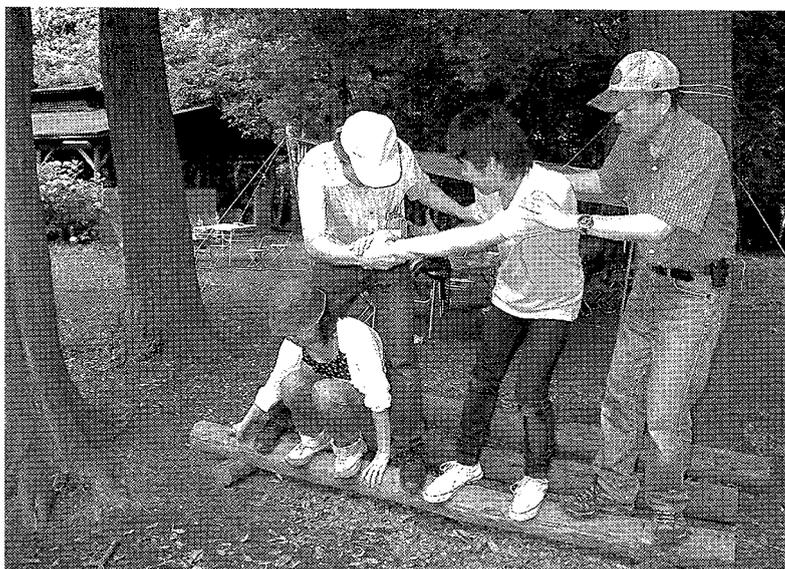
□研修のポイント□

研修として現地で実際に行う場所で実施できる時は良いですが、別の場所で実施する時には、できるだけ同じような環境を用意することで効果が上がります。また、プログラムを体験する時には、キャンプ本番で子どもたちが体験することを想定して、どの様に動くか考えながら、活動を行うとよいでしょう。

また元々この活動は、親睦を深め自然を感じるプログラムですので、ボランティアがまずはそのねらいの通り、お互いのチームワークを深め、キャンプの目的を感じることにもつながります。

□進行手順□

時間	プログラム	内容	留意点・備考
0:00	集合、活動開始 活動の説明	活動のねらい・当日の進行についての紹介と今日の進め方の説明	用具は1か所にまとめて準備しておく
0:20 (25分 ×6種)	ゲーム大会の研修 ①スタンドアップ ②魔法のジュウタン ③ラインナップ ④人間知恵の輪 ⑤クモの巣 ⑥エレキトリカルフェンス	実際に活動しながら説明する ○足先をつけて手をつなぎ、一斉に立ち上がる。2人組から始め、最後は全員で ○シートの上に全員で乗って、少しずつ折って、乗ったまま裏返す ○倒木上に一列で乗り、誕生日順等指定の通り、降りずに並びかえる ○皆で輪になり誕生日順に手をつなぎ、からまっているのをほどく ○クモの巣状にロープを張り、糸に触れないよう違う間から全員が反対側へ ○立木の間張ったロープをフェンスに見立て、触れないように全員で越す	ゲーム実施時には安全確保のための要員を配置。 各ゲームは、できそうもないことも協力すると達成できることをしにかけていることを伝える。 「協力」「声を出す」「助け合う」ことが大切。 ゲーム実施時に危険な事・改善点等について検討。 当日ゲームは一斉実施なので、進め方を考えておく
2:50	まとめの活動	ゲームでの協力から生まれる達成感を共有する。自然と声をかけ合えるようになることを実際の活動を通して感じることを確認する。 進め方や設定の仕方等について意見をまとめ、本番の活動に活用する。	実施後、グループでの体験の共有の仕方や交流の活性化の仕方について考える。 各ゲームについて、安全面について配慮すべき点を共有する。
3:30 次の活動まで	活動終了・解散 活動後のフリータイム	本番ではグループ毎の自由時間 活動終了後、どんな気持ちで子どもたちがいるか考えて、意見交換をしてみる。	→気に入った活動をもう一度やってみる →施設の周囲を散策する 意見交換をしてみる。



「ラインナップ」でチームワークをきたえる

野外活動技術を習得するための養成事例 野外炊事トレーニング

子ども達が野外活動を安全に楽しく行うために、ボランティアが身につけておく技術は多岐にわたりますが、ここでは、野外炊事活動に焦点をあてて養成事例を紹介します。

火を起こし、薪で野外炊事をする活動は、子ども達にとって、仲間と役割を分担し共に力を合わせて行う中で、楽しく親睦を深めながら、さまざまな体験をす

ることができる有意義な活動です。この研修でボランティアリーダーの学ぶべきことは、「野外炊事に関する技術習得」と「グループワーク」です。野外炊事に独特な火起こしやナタの使い方だけでなく、包丁の扱い方等の基本的な調理技術と共に、メンバーの交流等、グループの活動を促進することにも着目して、トレーニングをするように考えます。

「おなじ釜のごはんをたべる」野外炊事で仲間とともにを行う体験活動を支える

□方法□

野外炊事の技術習得として、具体的には、「火起こし」「ナタの取り扱い」「炊事」などの扱いと指導法について研修します。その際には、活動に危険を伴う火や熱、刃物（包丁や薪を割るナタ）などの安全管理についての伝達について徹底します。

グループワークの実際としては、互いに協力することの大切さ・楽しさを実習を通して体験し、グループの活動を実感する中で研修します。具体的には、野外炊事を始める前の準備の中で、役割分担やねらい設定のワークショップを行い、ねらいを明確にします。そして実際の活動をもとにした終了時のふり返りのワークショップでは、炊実習を通して互いを意識する中での協力体験（準備～片付け）などについて確認をします。

□進め方□

実習として、基本的な野外炊事の技術を体験し、身につけると同時に、グループで考える（相談し合う）ことを活動へ多く盛り込みます。また、メニューもメンバーで作業が分担でき、対象の年齢・経験に合わせて、適度に最初から最後まで作業がある献立が野外炊事に適しています。例えば、〇〇鍋のような献立で、ざく切りの野菜と切れた肉だけを鍋に入れて作業が終わってしまうものでは、きっと高学年の子どもでは物足りない活動になることでしょう。その場合は、ご飯を炊き込みにする、副食でポテトサラダを作る、デザートを作る、等の複数のメニューで作業を調整することも可能です。メニューも計画して選ぶことが大切です。

□プログラム展開例□

今回の活動は、初心者を中心としたボランティア実習として、野外炊事を体験して技術を習得すると、グ

ループでの活動共する楽しさについて体験することを研修の目的として実施する例を紹介します。野外炊事のメニューについては、グループが同じ献立を作らず、それぞれが選ぶところから開始です。炊事開始前に、メニューにそってグループ全員で手順を確認して、ワークシートにまとめ、その手順に合わせて役割分担をしてから、炊事をスタートします。

また、今回はメニューには使わない「おじゃま」食材を1品加えておき、その食材をどう使うかを皆で話し合う活動も加えています。（「おじゃま」食材を含め、基本的に全部の食材は、調理に使うことを伝えておきます）

食事を済ませて、片付けも終了したところで、最後にワークシートをもとにフィードバックを行い、活動が計画通りに進められたかをふりかえり、また、互いに声を掛け合い、協力できたかを確かめます。

□準備物例□

◇基本物品＝飯ごう、しゃもじ、食器類、包丁、まな板、ナタ、軍手、マッチ（ライター）、洗剤（台所洗剤・クレンザー）、薪束、新聞紙等の道具→溶接用の皮手袋、火バサミ、ウチワ等もあると便利

◇メニューにより＝ナベ、鉄板、おたま、フライ返し、ボール、ザル、バット、菜箸、皮むき器等

◇メニューにあわせて必要な食材を適当な量で準備します。

※実施する場所により、かまどの整備状況や使い方、ゴミの仕分けなどが異なりますので、事前に借用できる物を確認しておいたり、必要に応じてゴミ袋などを持参することが必要です。

□研修のポイント□

野外炊事の活動は伝えることも多く、一方的に話を聞いていると長くなってしまいますので、基本的な（安

□進行手順□

時間	プログラム	留意点	備考
0:00	集合、活動開始 活動オリエンテーション ○メニュー選び	人数によりグループに分かれて集合 活動のねらい・炊事場の使い方説明 話合って決める（手早く）	食材をグループ毎に準備 メニュー紹介
0:30	ワークシート作業 ○各グループの 活動モットーの発表	つくり方を考え、手順確認（役割分担） 分担など、仲間と協力を表現するモットーをみんなで考える	ワークシートを配布（太いサインペンも） ※ワークシート：目標、手順、役割分担を記入する
1:00	刃物取扱・火起こし、飯ごうの使い方の研修	刃物・火（熱）の安全について確認 ナタの使い方については全員が体験 ナタ場の指定（安全確保担当： ）	ナタの使い方 薪の組み方 ナベ等の注意 飯ごうの使い方
1:20	炊事開始	進行の様子により、技術的な助言とグループを活性化する助言を行なう	配布の材料は全て使うことを伝える
3:00	会食開始「いただきます」	準備が整ったグループから食事開始	お茶については本部で用意
3:45	「ごちそうさま」片付け開始	各班のメニューが違うので、互いに味見をできるように声をかける	
4:15	まとめの活動 記録シートをもとに話し合い→書き込む	まとめとして、「活動モットーが達成できたか？」の意見をまとめる トピックスと共に「活動テーマ」を達成できたかという視点で発表	寒い場合は、屋内に場所を移して実施する ※記入シート：反省や課題を記入する
4:30	各班発表		
5:00	活動終了・解散		

全面を含む）事項を伝えたところで、実習をしながら現場で伝えていくようにします。

また、野外炊事では、こぼして食べられなくなることやご飯が食べられないほど焦げてしまう等の失敗もあります。互いに分け合えるように準備しておくなどの準備や配慮も必要になります。



役割分担して、作業を進めます

プログラムを運営するための養成事例① 追跡ハイキングの運営と実際

野外におけるプログラムは、自然をフィールドにしますから、「自然環境を最大限生かす」「多様なリスクに十分配慮する」「グループ活動が多い」など屋内活動とは違う条件が加味されます。こうした条件を踏まえながら、子どもたちに最大限よりよい体験プログラムを提供するための手法を学びます。また、職員が決めたプログラムだけでなく、ボランティア自身が企画、

運営するプログラムを取り入れることで、彼らの主体的な活動姿勢を醸成します。

この事例では、公園や、キャンプ場のフィールドを活用した「追跡ハイキング」のコース設定から、運営を実際に行います。自然環境を活用した設定のポイント及び、子どもの意欲をかき立て、楽しく、安全なプログラム運営方法を学ぶことを目的とします。

自然環境を活用した設定のポイントなどプログラム運営のポイントを学ぶ

□方法□

参加ボランティアをA、Bの2チームに分けて、それぞれでコースを検討し、30分程度の追跡ハイキングコースのセッティングを行ないます。セッティングが終了したら、まずAチームが運営者となって、Bチ

ームのメンバーを対象に追跡ハイキングを実施します。終了後、役割を交代してBチームが運営者となって追跡ハイキングを実施します。それぞれが終わったところで、お互いに講評し合い、振りかえりを行ないます。

□進行手順□

時間	プログラム	内容等
0:00	ワークショップの説明	ワークショップのねらいについて伝える。 具体的な進め方と時間について説明する。
0:10	グループでの検討	グループ毎にフィールドの地図を参考にして、コースを相談する。また、途中に出す課題についても併せて相談する。この時、2つのコースが交錯しないよう注意する。
1:10	準備（コース設定、課題の準備、役割分担等）	お互いに準備を行う。役割分担は、運営時に必要な役割を洗い出し、グループのメンバーで打ち合わせを行なう。
2:10	Aチーム追跡ハイキング運営開始	Aチームのメンバーが、Bチームを対象にして追跡ハイキングを実施する。Bチームは参加者になったつもりで取組む。同時に運営の課題や、利点を見逃さないようにする。
3:00	Bチーム追跡ハイキング運営開始	同様に実施する。
3:50	Aチーム追跡ハイキング振りかえり	① A、Bチームと一緒に、Aチームが設定したコースを歩きながら振りかえりを行なう。 ② コースの選定、追跡サインの付け方など、Bチームは体験して感じた、課題、利点をBチームにフィードバックする。 ③ Aチームもコース選定の意図や、実施にあたり注意した点などを伝える

時間	プログラム	内容等
4:20	Bチーム追跡ハイキング 振りかえり	同様に実施する。
5:00	まとめの振りかえり	①A、Bチームがそれぞれ振りかえりを行なう。 ②コースの振りかえりで述べられた様々な意見を元に、振りかえりを行なう。 ③出された意見をまとめ、全体に発表する。

□追跡ハイキングの設定と運営のポイント□

【設定のポイント】コースの選定は、安全性をもっとも重要な要素として捉えながら、年齢に応じた距離の選択、コースの変化等を考慮して選択します。事前に下見をして、特に安全確保が必要な場所にはスタッフを配置するようにします。矢印や×印は、上下左右様々な場所に設定して、子どもたちの期待感や冒険心が高まるよう配慮します。

【運営のポイント】説明は矢印など実物を見せてわかりやすく説明できるよう心がけます。特に子どもたちの期待感を高めながら、注意深く安全に注意して参加できる説明に配慮することが大切です。また自然に対するマナーも同時に伝えるようにしましょう。「設定のポイント」と同じように安全性が一番大切ですから、緊急時（天候の急変や怪我人等）の対応について準備をしておく必要があります。

□追跡ハイキングとは□

ゲームハイキングの一種で、あらかじめ決めておいた追跡サインを目印に、先発隊の設定するコースと、途中出されるいろいろな課題をクリアしながらゴールを目指すプログラム。コースタイムと課題の回答率によって、順位を決める。

【人数】2～8人のグループ単位で実施

【ルール】各チームは追跡サインをたどりながら途中の通信文や課題を解いて、正しいコースを追跡し、所要時間と正答率で競う。

【方法】①プログラムが始まる数時間前に、コースを設定する。コースは年齢、経験度合いによって、長さや、難易度を変える。

②追跡サインは、遠くから見てすぐわかる大きさではなく、注意深く見ると、発見できるものにする（葉書の半分ぐらいが目安）。チョークで直接地面や木に書く方法と画用紙などの厚手の紙に書き、場所に取りつけ方法を併用する。いずれにしても終了後はすべて撤

収できるものとし、環境を汚さないよう配慮する。

③通信文もコース途中数箇所に設置する。通信文は野外活動やコースにふさわしい内容のものを作成する。

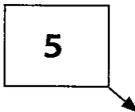
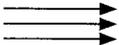
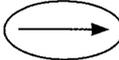
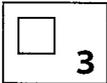
④参加者全員の前で、追跡サインの意味を説明する。サインや通信文を動かしたりしないよう同時に伝える。

⑤10分以上もサインのないコースは、間違っている場合があるので、サインが確認できた地点に戻ってもう一度探すことや迷ったり、途中怪我をした場合の対処方法も伝えておく。

⑥班毎に記録用紙を持たせて、5分～10分間隔で出発させる。

⑦コース途中で数箇所、スタッフを配置し、安全を確保する。

【追跡サインの例】

-  矢印の方向に進め
-  行くな
-  矢印の方向、5歩あたりに通信文あり
-  走れ
-  隠れながら進め
-  注意しながら進め
-  この場所で3分休憩せよ

*参考文献
「図解・たのしいアドベンチャーゲーム」
(著者：伊藤昭彦／発行：成美堂出版)
「野外冒険術」(著者：伊藤昭彦／発行：主婦と生活社)

プログラムを運営するための養成事例② プログラムの企画と運営

ある条件が示された中でプログラム企画を行い、その一部を実際に運営します。プログラムの企画と運営を行う事で、プログラムが目的を達成するための手段

であること、運営の際には、対象者を理解し、その対象者にあった運営に努めることが大切であることを理解します。

ある条件のもとでプログラム企画を行い、その一部を実際に運営します。

□方法□

「ある団体からキャンプを依頼された」という設定のもと、プログラム企画を行います。「課題」「年齢」「人数」「場所」などの企画の条件が書かれたシートを元に、キャンプのプログラムを企画します。企画したものを

それぞれ発表しあい、ブラッシュアップして企画を完成させます。そして企画したプログラムの中から選択し、実際に運営し、それに対してまた振りかえりを行います。

□進行手順□

時間	プログラム	内容等
0:00	目的の確認	①プログラム企画をすることで、プログラムが目的を達成するための手段であることを実感する。 ②プログラム企画、実施することで、そのプログラムの対象者への理解を深める。 ③チームでの取り組みを通して指導者としての資質を高める。
0:10	オリエンテーション	具体的な進め方と時間について説明する。
0:20	企画づくりの ワークショップ開始 ①個人で企画書づくり	①グループに分ける（1グループ4～5人）。 ②まずは個人で「条件が書かれたシート」を読み、どんな依頼を受けたのかの確認をする ③個人で自分なりの「コンセプト（ねらい）」をたてて企画する。
0:40	②グループで 企画書づくり	④各個人がたてた企画を持ちより、グループ内で発表しあう。「これはよい」と思うものをグループで1つ選び、それを軸にグループとして大切にしたい「コンセプト（ねらい）」「大まかな企画内容」を決める。 ⑤たてた企画によって、子ども達にどんなことを体験させたいかを整理する。 ⑥社会背景や子ども達の生活環境、生活習慣を分析してみる。 ⑦自分たちの資源（自然、施設、人材、資金など）の強み、弱みを分析してみる。 ⑧グループとしての「ねらい」を導き出す。
4:00	③プレゼンテーション	⑨完成したものをプレゼンテーションで発表する（発表時間10分、質疑応答5分）。 ⑩良かった点、改善点を皆で出し合い、企画内容を詰める。 ⑪プログラム完成

時間	プログラム	内容等
5:00	プログラム運営の ワークショップ開始 ①グループ毎に プログラムの実施	①グループごとに企画したプログラムの中から、運営するプログラムを選ぶ。 ②プログラム準備を行う。 ③グループごとに順番に実施（各グループ 30 分）。それ以外のメンバーは参加者として関わる ④運営の実際が終わったら、参加者が「良かった点」「改善点」を洗いだし、付箋シートに記入する。
7:00	グループの振りかえり	グループごとに出された「良かった点」「改善点」を見ながら、ふりかえる。
8:00	終了	

□準備物□

- 付箋、模造紙、ペン
- 企画づくり条件シート
- プログラム企画シート

企画づくり条件シート

<課題>
 ○○県内のある地元野球チームが、野球では体験できない、自然体験ならではの活動を通じて、チームワークを高めて欲しいと、依頼がありました。グループごとに、○○の場所で行うに相応しい企画を考え、プレゼンテーションをしてください。

<企画の条件>
 ・対象は、子どもです。子どもは小学校4年～6年生です。
 ・会場は、○○およびその周辺を利用します。
 ・人数は、40名です。(男28名女12名)
 ・8月に実施、4泊5日です。
 ・冒険的な活動は実施してもかまいませんが、安全上十分配慮されたものにしてください。
 ・参加費はあまり高くないようにしたいと考えています。
 ・その他、詳細な設定はみなさんの判断にお任せ致します。

<プログラム>

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
AM	○○駅集合 出発(バス) 施設着	朝食 追跡 ハイキング 自然の家周辺	朝食 与件②	(行動食) 宿泊片づけ	朝食 班活動
PM	昼食 (弁当) 与件①	(弁当) 班活動	昼食 基地づくり	昼食 班別活動 キャンプファイアの スタンプづくり	昼食 施設出発 (バス) ○○駅着
NT	夕食 班活動 (宿泊棟)	野外炊事 (夕食) (宿泊棟)	(行動食) 宿泊準備 (テント もしくは フェルバー泊)	夕食 キャンプファイア (宿泊棟)	解放

プログラム企画シート

「条件シート」から考えたねらい (コンセプト)

- プログラムのタイトル _____
- 作成者名 _____ ●対象者 _____
 小学校4年～6年生 40人
- 達成目標 _____
- 準備物 _____ ●場所・環境 _____
- 留意点やその他、必要事項 _____

●日程・内容

時間	実施する内容	備考

*資料提供：公益社団法人 日本キャンプ協会

安全教育のための養成事例 野外教育におけるリスクとハザードを考える

ボランティアの安全教育は、養成プログラムの中で1番重要なプログラムと考えられます。安全教育は、単に子どもの安全を保障するための禁止事項や対応の仕方を学ぶだけに止まらないことが大切です。子どもたちが野外活動の中で、喜びを持って様々な危険に挑戦し、幅広い体験が可能になるよう、野外活動における安全教育の考え方や手法を養成プログラムに取り入

れます。
 野外活動の中で、何が「リスク」で何が「ハザード」なのかを見極め、安全管理を図ることを第一の目的とします。また、活動の中に隠れている「リスク」を探し出し、「子どものチャレンジを発見する目」を養うことも目的の一つです。

野外活動の中で「リスク」と「ハザード」を見極め、安全管理を図る

□方法□

実際の野外活動を通じて、自分自身や他者の動きの中から、自分が活動の中での「安全」をどのようにとらえているのかを確認します。その後、グループで活動を振り返り、意見交換を行います。最後に、子どもがチャレンジする機会を持つために、自分が出来るこ

とをそれぞれ考えます。自分自身が「リスク」をどのようにとらえているのかを把握することがテーマなので、活動を通して自分自身が「リスク(=チャレンジ)」をどこまで許容できるかを知り、その「リスクの自己概念を拡げること」が、プログラムのねらいとも言えます。

□進行手順□

時 間	プ ロ グ ラ ム	内 容 等
0 : 00	ワークショップの説明	本ワークショップのねらいについて伝える。具体的な進め方と時間について説明する。
0 : 10	野外炊事講習	野外炊事を安全に進めるためのポイントを伝える。火や刃物、衛生面など、基本となる内容を伝える。
0 : 30	野外炊事開始	3つのグループに分かれて野外炊事を行う。前述のねらいを忘れないように野外炊事を進めるよう、時折声をかける。
2 : 00	完成・夕食/片付け	夕食中・片付け中にも「リスク」は存在する。
3 : 00	【振り返り】振り返りの流れを説明する。	
3 : 10	①模造紙の中央に小さく丸を書き、そこを「Cゾーン」とする。 【個人作業】②各々が、活動内に起きた「リスク」と「ハザード」を洗い出し、付箋に記入する。	C (Comfortable) ゾーン：快適な・心地良い・安全・安心・自分ができる・予測できる活動のこと。
3 : 20	【グループ作業】③グループ内で、1人ずつ「自分が『超えられるリスクと感じた場面』『越えられないリスクと感じた場面』『ハザードと感じた場面』」を発表する。	発表しながらカテゴリ分けをして、模造紙に貼っていく。この段階ではCゾーンからの距離については考えない。

時間	プログラム	内容等
	④Cゾーンを基準としながら模造紙に付箋を張り込んでいく。同じものは重ねて良い。 ⑤グループにおける「野外炊事におけるリスクとハザード」がまとまる。	Cゾーンから離れれば離れるほどリスクの高い活動(またはハザード)となるように貼る。 貼る位置はメンバーで話し合って決定する。
3:45	⑥グループごとの模造紙に、「自分が超えられるリスク境界線」を個々にラインで引く。 1つの模造紙に人数分の輪が描かれる。 ⑦それぞれのラインに名前をふる。	境界線の内側にあるものは自分が「がんばって挑戦してみる」もの。 「自分の境界線」なので、自分自身が思うままに線を引くことが重要。
4:00	⑧全体でまとめた紙を閲覧する。不明な点は質問する。 ⑨なぜ「超えられない」と感じるか、なぜ「ハザード」と感じるかなど、それぞれの意見を聞く。	他グループの項目内容や、個々の輪の形を見て回る。 人によって、「超えられるリスク」「超えられないリスク」の差だけでなく、「リスク」と感じるもの「ハザード」と感じるものにも差が出る。
4:10	⑩子どもがチャレンジする機会を持つために、自分が出来る「明日の一步」を1人ずつ記入。	
4:15	⑪「明日の一步」を全体にむけて発表。翌日の炊事はそのポイントに気をつけて炊事を行う。	全体で輪になって発表
4:30	まとめ・終了	

□リスクとハザードについて□

ここで言う「リスク」とは、「チャレンジに伴う危険(=必要な危険)」を言います。例えば野外炊事では、刃物や火を使うというリスクが伴います。つまり、野外活動は全てリスクが伴うと言っても良いでしょう。このように「リスク」という言葉自体は、悪い意味として用いず、むしろ、「挑戦」と同義として肯定的に用いることもできるのです。一方、「ハザード」とは、冒険や挑戦とは関係のない「不必要な危険」を指します。例えば用具の整備不足や自然環境の見誤りなど、事前準備やエリアの把握によって避けることのできるものを指します。つまり、「リスク」と「ハザード」は、同延長線上にはないものなのです。

子どもたちにとって「わくわく・ドキドキする気持ち」や、「チャレンジの気持ち」を育むことは、子どもたちの発達や情操を育む上で重要です。同時に、大人が「見たこともない冒険心」を持つ姿を子どもたちに見せて伝えるということも、大切にしたい要素と言えるでしょう。しかし、チャレンジや冒険心は「危険を顧みることなく、分不相応のことに取り組むこと」ではありません。つまり、取り組むことのできる「リスク」には個人差があるのです。それは、野外活動の経験や、子ども理解に関する知識などでも変わってくるでしょう。新しい・未知の物事に、積極的に取り組む姿勢を持つためにも、自身の持つリスクへの許容度を図ることは大切なことなのです。

児童館と野外活動ボランティア～野外活動ボランティア養成事例集（2012年度）～

発行：こどもの城(公益財団法人 児童育成協会) 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 5-53-1 <http://www.kodomono-shiro.jp>
発行日：平成 25 年（2013 年）3 月 31 日
編集：こどもの城事業本部（Tel. 03-3797-5668）