

「道の駅」が、子どもたちの放課後を変えた！

道の駅における放課後活動支援 実践報告書

～ 岐阜県美濃市道の駅「にわか茶屋」からの報告 ～



主催：インタープリテーション協会（A.I.J.）

連携：みのインタープリター・クラブ（岐阜県立森林文化アカデミー）

も く じ

	頁
はじめに	1
1. 道の駅「にわか茶屋」概要	3
2. 周囲の資源（自然・文化・人）とその現状	4
3. 企画から実行まで	6
4. 特徴と工夫・意識したポイント	10
5. 参加者人数と考察	12
6. アンケート結果と考察	14
7. 事業効果	18
8. 今後の課題	19
日々の活動報告ノート（第1回～15回分）	20
運営委員およびスタッフリスト	50



はじめに

「道の駅で、放課後活動支援をやってみたらいいんじゃない？」
こんな一言から今回の放課後活動支援モデル事業の提案がはじまった。

日本全国、ありとあらゆる場所で放課後活動の支援が実施されてきたと思うが、
「道の駅」で行われるのは、おそらく初めての試みであろう。

平成5年から全国的に始まった道の駅も、その数なんと868駅（平成19年8月8日現在）に及ぶ。しかし、地域の特徴を活かした「超人気駅」がある一方で、利用者減少が続く駅も出始め、巨額の公金を投じた施設の存在意義が問われ始めている。

そんな中、岐阜県美濃市に2007年9月に道の駅「にわか茶屋」がオープンした。
当然、新しいスタイルの道の駅が求められることになる。

そのカギとなるであろうもののひとつが、全国でも珍しい道の駅のスペースを活用したビジターセンターだ。しかもその空間を企画運営しているのは学生である。週末になると地元、岐阜県立森林文化アカデミーの学生が、無償でインタープリターとして解説活動を行ってきた。そしてこの道の駅ビジターセンターと学生こそが、今回の事業の柱となった。

① 放課後事業 ・ ② 道の駅 ・ ③ 森林文化アカデミーの学生

この3つの要素が連携して、今回の事業を進めた。考えてみれば、①は文部科学省、②は国土交通省、③は林野庁の管轄である。つまり、3省庁合同プロジェクトが、ここ美濃市で行われたことになり、そうした意味でも非常に面白い試みとなったと思う。

計15回、活動は無事終わり、モデル事業としての手ごたえは充分あった。今後の道の駅、放課後活動支援のあり方に関して提案するべきポイントも見えてきた。

それらを活かし、今後こうしたプロジェクトを進めていく際の参考となるような資料として一般化し、ここに活動結果報告書としてまとめ、提案していきたい。

最後に、本事業を支えてくれた道の駅、運営委員、美濃小学校、そして森林文化アカデミーの学生みなさんに、この場を借りてお礼を述べたい。

みなさんが築き上げた数々のメッセージが、多くの人に伝わることを祈って。

2008年2月
インタープリテーション協会

1. 道の駅「にわか茶屋」概要

今回のモデル事業の実施現場となった美濃市の道の駅「にわか茶屋」は、岐阜県内49番目の道の駅として、2007年9月8日にオープンした。愛知県と飛騨高山地方を結ぶ国道156号線沿いに位置し、名古屋、岐阜からレジャーで奥美濃地方へ向かうドライバーの中継地、休憩所として注目されている。



総面積9,055㎡の敷地内には、駐車場、トイレ、公衆電話、情報端末に加え、農産物直売所、特産物直売所、レストラン、会議室、レンタサイクルなどの設備がある。メインの建物である中央棟と西棟は、地域材「長良杉」を使った木造建築、内装も地域材の手作り家具、装飾には地元伝統文化「美濃和紙」を施すなど、隅々まで「地場産」にこだわった作りとなっている。

さらに、道の駅としては全国でも珍しい「ビジターセンター」機能があるのも、にわか茶屋の特徴だ。西棟に設けられたビジターセンターには、地元の岐阜県立森林文化アカデミーの学生が作った展示が置かれ、幼児からお年寄りまで多くの来訪者が訪れる。展示物は、従来の「読む・見る」だけの一方向的な情報伝達ではなく、来訪者が触ったり、考えたり、楽しんだりしながら地域の自然、文化からのメッセージを何気なく受け取ることができるような仕掛けになっている。

また、週末には、森林文化アカデミーの学生有志がインタープリター（自然&展示解説員）として無償で活動し、周辺の基本情報の提供、展示解説、自然体験プログラム、ミニワークショップなど様々な活動も行っている。2007年9月8日オープン以降のビジターセンター来館者合計数（週末だけのカウント。道の駅来訪者数ではないので注意！）は、5ヶ月間で6万人にも上り、7,500人も来訪者に展示解説・プログラム提供（週末だけ）を行ってきたことが分かった。

こうしてビジターセンターが賑やかになることで、中央棟の直売所や売店への人の流れを生み出すことも期待され、事実、その兆しも見え始めた。道の駅中央棟と学生が運営するビジターセンターとが相乗効果を生み出せるような協同関係システムが確立される日もそう遠くはないだろう。道の駅、にわか茶屋は、今回の事業の実践の場としてだけでなく、全国にある道の駅のあり方、ビジターセンターのあり方のモデルとしても、様々な可能性を秘めた空間と言えよう。



2. 周辺の資源（自然・文化・人）とその現状

一般的に、あるプロジェクトを企画実施する際には、現場となる地域が持つ資源を把握・分析し、現状と課題を探ることが重要となる。今回のモデル事業でも同様の作業を行った。そこで出てきた地域の資源を「自然」「文化」「人」の切り口で挙げ、現状や課題と共にまとめてみた。

2-1 自然的資源

■長良川

道の駅にわか茶屋のすぐ裏手には長良川が流れ、ビジターセンターの窓からもその姿が見える。河原まで徒歩3分。地域の人々もこの川を眺め、この川で遊び、育ってきた。

しかしながら、地域の全ての子どもたちが、この長良川に暮らす多様な生きものや、川自体が直面している問題、川の役割などを理解し、行動しているわけではない。

■植林地

岐阜県といえば日本有数の木材生産地。ここ美濃市も周囲を見渡せば殆どの斜面が植林地だ。生活に欠かせぬ木材でありながら、林業はいまだに様々な問題を抱えている。地元の子どもでさえスギ、ヒノキがどんな木か知らないのが現状だ。

■里山

植林地と並び、古くから人々が利用し、作り上げてきたものに里山林がある。美濃市内にも残ってはいるが、管理者不足で次第に荒廃しつつある。かつては子どもたちの主な遊び場だったが、今はその姿も少ない。里山の自然に触れる機会も減少する一方だ。

■美濃に暮らす生きものたち

比較的自然がまだ残る美濃市には、サル・イノシシ・ムササビ・リス・ネズミなどの哺乳類をはじめ、多くの生きものたちが暮らす。長良川やその支流には世界最大の両生類、オオサンショウウオもいる。しかし、こうした動物と実際に出会ったことのある子どもたちは意外に少ない。中にはこうした動物が暮らしていることを知らない子どもすらいる。

2-2 文化的資源

■うだつの上がる町並み

重要伝統文化財に指定された江戸時代後期から残る美しい町並みが、道の駅から歩いて10分ほどの場所にある。多くの魅力があるにもかかわらず、郡上八幡や飛騨地方へ行く観光バスが途中休憩に1時間ほど立ちよる程度のツアーがほとんどで、ピンポイントでこの町並みをゆっくり散策できるような観光プランはまだない。

2. 周辺の資源（自然・文化・人）とその現状

■美濃和紙

美濃といえば、知る人ぞ知る和紙の産地。1,300年の歴史を誇る和紙の技術がここ美濃にまだ息づいている。伝統的な手漉き和紙に加え、和紙で織った布製品なども登場し、更なる注目を浴び始めている。一方で、和紙文化の減少や廉価な輸入和紙に押され、他の伝統文化と同じく職人の後継者不足の問題もある。こうした和紙の文化の真の価値を知る地元の子どもたちは、それ程多くない。

2-3 人的資源

■森林文化アカデミー

森林文化を伝える人材を養成するために設立された県立の専修学校。林業、木工技術、木造建築、里山管理、環境教育・インタープリテーション（以下 IP 研）の学科がある。その IP 研の学生が中心となって作るクラブ「みのインタープリター・クラブ」の実践の場として道の駅ビジターセンターの展示制作及び週末解説活動を展開している。



■美濃小学校

道の駅にわか茶屋からほんの数百メートルの距離にある全校生徒 480 名の公立小学校。学童保育には、現在 70 名が登録。学童保育では学校外に出ることが禁止されているため、せっかく近くに川や森があるにもかかわらず、それらの資源を有効に利用できていない。

■地域の住民

地域には伝統的な技術や昔話、料理、あそび、知恵などを持っている方が必ずいるものだ。しかしアウトプットするチャンスがないために継承せずにいる方が多く、そうした人々の情報やネットワークが、地域社会の崩壊と共に失われつつある。

■道の駅スタッフ

道の駅を現場とするからには、道の駅スタッフは、最も重要なパートナーだ。共に事業を運営していくような気持ちで活動していく必要がある。活動のよき理解者となってもらうためにも、つながりや信頼関係を築いていく必要がある。しかし現状では、こちらの活動の理解はしていただいているものの、なかなかゆっくり話をする機会がもたれていない。

3. 企画から実行まで

本事業を実行するにあたって、以下のような項目について検討し、進めていった。

3-1 ねらいの共有

プロジェクトを進めるには、共通の「ねらい」を持つことが重要である。それは、単にプロジェクトの目標として機能するだけでなく、企画、実施時の判断基準、事後の評価軸にもなる。そして何よりも、実施者全員がねらいを共有し、ひとつの方向に向かうことで、目標達成度が上がる効果を生み出すことにある。ちなみに今回のねらいは…

目的①（運営上）：「道の駅での連携による放課後活動支援プロジェクトの可能性を探る。」

目的②（内容上）：「視点をちょっと変えるだけで、身近な自然や文化がずっと面白く、より身近に感じることを体感してもらう。」

3-2 スタッフと運営方法

今回の事業は、インタープリテーション協会が委託を受け、アウトラインを作り、運営委員（P50 参照）を決定した。その後の企画・運営に関しては、その殆どを、森林文化アカデミーのクラブ「みのインタープリター・クラブ」の学生有志（総勢 10 名）との連携によって進めていった。期間中、インタープリテーション協会は主に統括・コーディネート・相談役に徹し、現場は学生たちに任せた。

3-3 活動場所

事業実施場所は、みのインタープリター・クラブが普段活動している道の駅ビジターセンター内およびその周辺（長良川の河川敷）とした。活動場所を提供していただく道の駅の駅長はじめスタッフの皆さんにもご理解をいただき、自由なスタイルで活動することができた。

3-4 参加者受け入れ時間と曜日

参加者の受け入れ時間に関しては、事前に保護者に行った聞き取り調査と、対象となる小学校の各学年のスケジュールを参考に、16:45 開始 18:00 終了とした。スタッフは、事前準備があるため 15:00 頃から現場入りができるようシフト組みの準備・調整をした。

曜日に関しては、企画段階で学生と相談し、できるだけ頻度をテンポよく入れていくことを目的とした。学生の授業時間等との調整の結果、月、水、金曜日に行うこととした。また、活動開始が 1 月からとなったため、全 15 回のモデル事業として行うこととした。

3-5 対象となる小学校と学年

現在市内に小学校が 7 校あるが、今回は、モデル事業ということで対象学校を 1 校に絞り、道の駅から数百メートルのところにある美濃小学校（公立）の児童を対象とした。学年は、普段アカデミーの学生が対応している小学校 3 年生から 6 年生を対象とした。

3. 企画から実行まで

3-6 日々の活動内容

全15回の内容については、周辺の資源とその現状（P4参照）で得られた内容を元に、学生と検討し、「自然」「文化」「人（遊び）」などのテーマを散りばめて組み立てた。（表1参照）これはあくまで予定であり、子どもたちの状況によって随時変更していった。（次章参照）

(表1) 放課後ワークショップ（放課後事業のこと）プログラム予定表

回	日	曜	プログラム	ねらい
第1回	1/23	水	風の遊び体験	風を使った遊びから生活の中の風を意識してもらう。
第2回	1/25	金	山と川の絵本づくり	自然のものに触れ、創造力を働かせる体験。
第3回	1/28	月	長良川に流れついた〇〇！？	河原で漂着物アート。川で遊ぶ楽しさを伝える。
第4回	1/30	水	石の遊び体験	長良川の石に親しみをもってもらおう。
第5回	2/1	金	自然であそぼう①	種子散布の話。特に風を利用する種を知ってもらう。
第6回	2/4	月	昔の遊び体験	ゲームや玩具がなくても遊べることを知ってもらう。
第7回	2/6	水	美濃のカルタを作ってあそぼう	変更 「僕らの居場所」 道の駅展示室を知ってもらう。
第8回	2/8	金	リスになってみよう！！	野生動物の食べ物に触れ、野生動物との距離を縮める。
第9回	2/13	水	カンカンコンコン自然の音あそび	変更 「自然の中で鬼ごっこ」 自然の中で遊ぶ楽しみ。
第10回	2/15	金	自然の物で作っちゃおう！！ ～みのネイチャーアート～	変更 「New 鬼ごっこ」 遊びは作るもの。
第11回	2/18	月	自然であそぼう②	鳥ビンゴ。身近な鳥の観察の面白さを伝える。
第12回	2/22	金	ネズミの好きな〇〇でヤジロペーづくり	ドングリのやじろペー。木の実に興味をもってもらおう。
第13回	2/25	月	自然であそぼう③	変更 「河原で探そう」 川の楽しみ方を伝える。
第14回	2/27	水	もうちょっと知りたい 美濃のいきもの☆	トカゲがテーマ。身近な生きものを知ってもらう。
第15回	2/29	金	美濃の自然を見ながら〇〇〇！	変更 「美濃の河原で宝探し」 自然物で思い出づくり。

3-6 活動体制

プログラムを進める2人と、受付&補助スタッフ2人の4人体制で毎回対応した。一般行事と異なり、放課後の子どもたちがバラバラと自由な時間に参加してくるため、常時受付を気にする人間が必要となった。

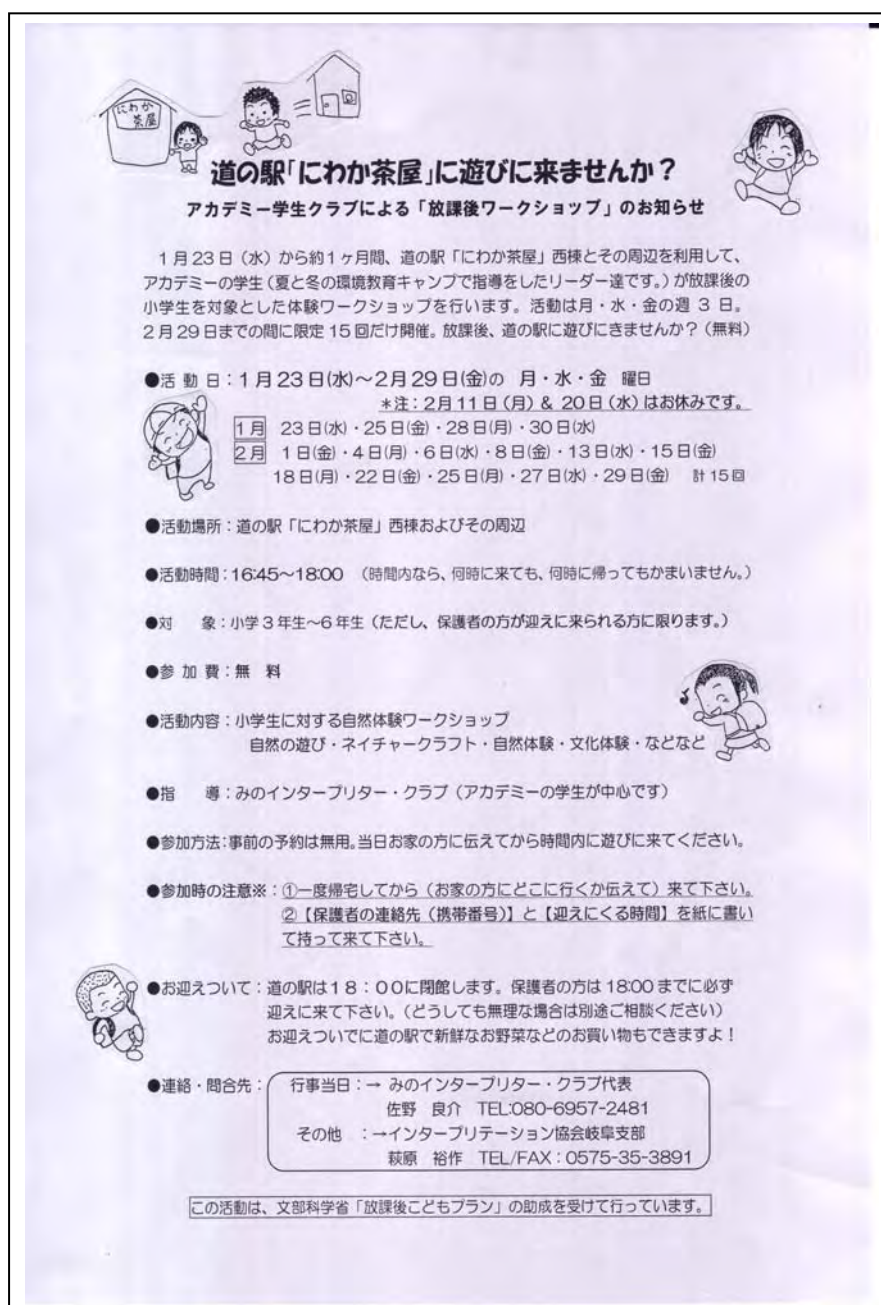
3. 企画から実行まで

3-7 広報

今回は、モデル事業ということで対象校を小学校1校に絞ったため、学校に直接チラシを渡しに行く形となった（以下チラシ参照）。内容的には、親子で読むスタイルにしてあり、かわいらしいイラストを入れることで子どもにも良い印象を持ってもらう工夫をした。

チラシ配布の祭、小学校側が協力的だったことが大きな後押しとなった。これも森林文化アカデミーの学生が日頃の自然教室等を通して築き上げてきた信頼による賜物であろう。

< 小学校および道の駅で配布したチラシ（表） >



道の駅「にわか茶屋」に遊びに来ませんか？
アカデミー学生クラブによる「放課後ワークショップ」のお知らせ

1月23日（水）から約1ヶ月間、道の駅「にわか茶屋」西棟とその周辺を利用して、アカデミーの学生（夏と冬の環境教育キャンプで指導をしたリーダー達です。）が放課後の小学生を対象とした体験ワークショップを行います。活動は月・水・金の週3日。2月29日までの間に限定15回だけ開催。放課後、道の駅に遊びにきませんか？（無料）

●活動日：1月23日（水）～2月29日（金）の 月・水・金 曜日
*注：2月11日（月）& 20日（水）はお休みです。

1月	23日（水）・25日（金）・28日（月）・30日（水）
2月	1日（金）・4日（月）・6日（水）・8日（金）・13日（水）・15日（金） 18日（月）・22日（金）・25日（月）・27日（水）・29日（金） 計15回

●活動場所：道の駅「にわか茶屋」西棟およびその周辺

●活動時間：16:45～18:00（時間内なら、何時に来て、何時に帰ってもかまいません。）

●対象：小学3年生～6年生（ただし、保護者の方が迎えに来られる方に限ります。）

●参加費：無料

●活動内容：小学生に対する自然体験ワークショップ
自然の遊び・ネイチャークラフト・自然体験・文化体験 などなど

●指導：みのインタープリター・クラブ（アカデミーの学生が中心です）

●参加方法：事前の予約は無し。当日お家の方に伝えてから時間内に遊びに来てください。

●参加時の注意※：①一度帰宅してから（お家の方にどこに行くか伝えて）来て下さい。
②【保護者の連絡先（携帯番号）】と【迎えにくる時間】を紙に書いて持って来て下さい。

●お迎えについて：道の駅は18:00に閉館します。保護者の方は18:00までに必ず迎えに来て下さい。（どうしても無理な場合は別途ご相談ください）
お迎えついでに道の駅で新鮮なお野菜などのお買い物もできますよ！

●連絡・問合せ：行事当日：→ みのインタープリター・クラブ代表
佐野 良介 TEL:080-6957-2481
その他：→インタープリテーション協会岐阜支部
萩原 裕作 TEL/FAX:0575-35-3891

この活動は、文部科学省「放課後子どもプラン」の助成を受けて行っています。

3. 企画から実行まで

< 小学校および道の駅で配布したチラシ(裏) >

たのしいあそびが もりたくさん!

アカデミーの学生も
まってるよ

- 第1回 1月23日(水) 風の遊び体験
- 第2回 1月25日(金) 山と川の絵本づくり
- 第3回 1月28日(月) 長良川に流れついた○○!?
- 第4回 1月30日(水) 石の遊び体験
- 第5回 2月1日(金) 自然であそぼう①
- 第6回 2月4日(月) むかしの遊び体験
- 第7回 2月6日(水) 美濃のカルタを作ってあそぼう
- 第8回 2月8日(金) リスになってみよう!!
- 第9回 2月13日(水) カンカンコンコン自然の音あそび
- 第10回 2月15日(金) 自然の物で作っちゃおう!! ~みのネイチャーアート~
- 第11回 2月18日(月) 自然であそぼう②
- 第12回 2月22日(金) 野ネズミの好きな○○○で ヤジロペーづくり
- 第13回 2月25日(月) 自然であそぼう③
- 第14回 2月27日(水) もうちょっと知りたい 美濃のいきもの☆
- 第15回 2月29日(金) 美濃の自然を見ながら○○○!

いっしょにあそぼうぜ!!

*注意: タイトルおよびその内容は変更する場合があります。

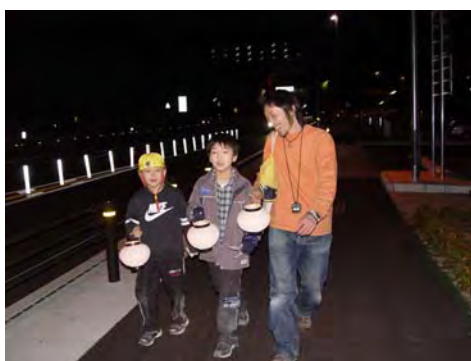
4. 特徴と工夫・意識したポイント

4-1 安全面に関して

- 対象小学校および学童保育担当者に今回の活動についての事前説明をしておいた。
- 一旦帰宅し、保護者に行く場所を伝えてから参加するように徹底させた。
- 帰りは保護者に迎えに来てもらうようにした。
- 毎回受付を行い、「来た時間」「保護者の連絡先」「迎えに来る人と時間」を確認した。
- 受付時に、参加者と積極的に会話しながら、送迎に関して個別に再確認した。
- 子どもたちの顔と保護者の顔を覚えるよう努力した。
- 解散時は、保護者にサインをもらってから参加者を受け渡した。
- 名札を工夫した。(名札は二つ折りにして名札ケースに入れるようにしてある)
 - *名札の表紙にはニックネームと本名 → 緊急時に本名が瞬時に分かるとう便利。
 - *中を開けると、裏表紙に家の住所、電話番号、保護者氏名が書かれている。
 - 緊急時にすぐに対応できるように。でも外からは簡単に見えないように
 - *もう一面はスタンプラリーになっており、毎回来る度にスタンプを押せる。
 - リピーターの参加回数分かる。参加のモチベーションにもなる。
- さらに、スタンプ押しを解散時にすることで、スタンプ欲しさに子どもは受付スタッフのところに確実に来るため、保護者お迎え受領サイン等の最終チェックの漏れがなくなる。
- どうしても保護者の迎えが遅くなる場合は、学生が参加者の家まで歩いて送った。
- 当日用の緊急連絡用携帯電話を確保し、保護者に認識させた。
- 指導者(指導者保険)および参加者(行事保険)のために保険に加入しておいた。

4-2 広報・活動のアピールに関して

- チラシを道の駅の展示室にも常に置かせてもらった。→ 活動時間外にも宣伝。
- 活動中、外側に向けて「放課後ワークショップ開催中」と看板を置いておいた。
 - 通りがかりの人に、活動そのものを見てもらうことがよい宣伝、アピールにもなり、理解を生むことにもなる。周囲の人にも効果的。



- 活動中、様子をのぞきに来る人たちに対して、受付担当がしっかりと説明して対応した。活動の主旨、意味を一人でも多くの人に伝えることが何よりも大切。
- 迎えが遅いのを待ったり、家まで送る時には、安全と宣伝の両方を兼ねて、ちょうちんを灯しながら歩いた。これが街中で結構目立ち、活動のよい宣伝にもなった。

4. 特徴と工夫・意識したポイント

4-3 内容・かかわり方に関して

- 地域の文化や自然に目を向けてもらうきっかけのプログラムを意識した。
 - 放課後の安全な遊び場を創るだけでなく、「ねらい」を設定して行った。
- プログラムに子どもを合わせるのではなく、子どもに合わせてプログラムを随時変更した。
 - お膳立てしたものには子どもは乗らない。メッセージも伝わらない。
- つねに子どもたちのチョイス、意思で何かを決めるように促した。
- 道の駅ビジターセンター内の展示にも積極的に触れた。
 - 放課後事業以外にも自分たちの居場所のひとつとして使ってもらうため。

4-4 連携・運営に関して

- 道の駅側に対しても積極的にアピールして理解を求めた。
- 大枠だけこちらで提示し、あとは、森林文化アカデミーの学生に自由な発想で活動を進めてもらった。
- お迎えに来た保護者に対し、道の駅での買い物（新鮮な野菜等）をオススメした。

4-5 フィードバックから改善に向けて

- インタープリテーション協会から全体の監督役として毎回一人が参加した。
- 活動の様子、参加者の反応、保護者との会話の内容等を記録しておいた。
- 毎回終了後に担当学生たちと反省会および次回の再調整を行った。
- 毎回、学生に活動報告書（P21～）を記入してもらい、気づきの場とした。
- 保護者に対してアンケート（P14～P17 参照）を行い、今後の参考とした。



5. 参加者人数と考察

全 15 回無事終了し、20 名、合計 124 名の子どもたちが参加してくれた。

5-1 参加者人数とその割合

毎回平均8名が参加者してくれた。人数、学年の割合、リピーターの割合を含めた表を以下にまとめた。統計や傾向を見るための母数としては物足りないが、これらの数字に実施中の感触および、インタープリテーション協会が蓄積している情報を交えながら、考察を述べたい。

(表2) 放課後ワークショップ@道の駅 参加者人数表

第●回	日時	参加者 (人)	リピーター (人)	初参加 (人)	リピーター (%)	1年 (人)	2年 (人)	3年 (人)	4年 (人)	5年 (人)	6年 (人)
1	1/23(水)	6		6		0	0	6	0	0	0
2	1/25(金)	8	5	3	約 63	0	0	7	1	0	0
3	1/28(月)	8	3	5	約 38	1	0	4	3	0	0
4	1/30(火)	10	9	1	90	1	0	7	2	0	0
5	2/1(金)	8	6	2	75	3	0	4	1	0	0
6	2/4(月)	6	6	0	100	1	0	4	1	0	0
7	2/6(水)	5	5	0	100	1	0	3	1	0	0
8	2/8(金)	10	9	1	90	1	0	7	1	0	1
9	2/1(水)	8	8	0	100	1	0	5	2	0	0
10	2/15(金)	8	8	0	100	2	0	3	3	0	0
11	2/18(月)	9	9	0	100	3	0	3	3	0	0
12	2/22(金)	12	12	0	100	3	0	7	2	0	0
13	2/25(月)	8	8	0	100	2	0	2	3	0	1
14	2/27(水)	8	8	0	100	3	0	3	2	0	0
15	2/29(金)	10	10	0	100	3	0	4	3	0	0
平均		約8	約8*	約1	約90%	2	0	5	2	0	0.2
最大		12	12*	6	100%	3	0	7	3	0	1
最小		5人	3人*	0人	38	0	0	2	0	0	0
総数		<u>124</u>	<u>106*</u>		<u>約85*</u>	約20% (25人)	0% (0人)	約56% (69人)	約23% (28人)	0% (0人)	約2% (2人)

5. 参加者人数と考察

(表3) 参加者の学年割合

学年	小1	小2	小3	小4	小5	小6	合計
人数	3名	0名	11名	5名	0名	1名	20名

(表4) 参加者の参加回数分布

参加回数	1～3回	4～6回	7～9回	10～12回	13～15回	合計
該当人数	4名	4名	7名	4名	1名	20名

5-2 考察 ～参加者数字から見てきたこと～

□ 小5、小6年生の参加者が少数

→ これは、普段アカデミーで実施している地元の子ども向け行事でも同じ傾向がある。子どもたちや、保護者に聞いたところ、地域の小学校高学年生は、学校のクラブ、習い事、スポーツ少年団で忙しく、こうした活動に参加するのが難しいようだ。とはいっても今後こうした学年にも何かしらの方法で刺激をしていく必要がある。

□ 小学校3年生、4年生の参加率が高い。

→ これもまた同様の傾向がアカデミー主催の行事で見られる。特に民間のキャンプ行事では、小学校4年生以上という条件がよくあるため、小学校3年生が参加できないことが多く、小学校3年生を対象にすると応募数が増えるようだ。

□ 小学校1年生の参加。

→ 当初は小学校3年生以上を対象としていたが、その弟や妹も参加させたいと、保護者からのリクエストがあり、兄弟で参加することを条件に参加してもらった。

□ リピーターが圧倒的に多い。

→ (表2)にあるように、今回の参加者はほとんどがリピーターであった。将来的には、リピーター対象の運営およびプログラム設計の必要があるように感じた。

5-3 参加数・参加層全体を通して ～需要の高さと低年齢化～

→ 数字だけを見ると20名のリピーターは少ないように感じるが、対象とした小学校の学年総数が約200人という母数からすると、その10%近い割合の児童が参加していることになり、こうした活動の需要が高いことが推察される。

また、低学年向けの事業の必要性も、保護者との会話等の中からも痛烈に感じた。今後、小学校3年生以下の低学年をターゲットにした自然教室、行事等の企画・運営の力と経験が要求される時代になると思われる。

6. アンケート結果と考察

放課後事業最終週、迎えに来たすべての保護者に対しアンケート調査を行った。合計 14 名の保護者からアンケートを回収することができた。(うち 4 名の保護者は兄弟を参加させている) 以下に設問への回答をまとめたものと、それぞれに対する考察を記した。

6-1 習い事に行っている割合とその内容について

習い事に行ってる :10人 行っていない: 4人

- 月曜日：塾 (15:30~16:00) 空手(17:00~20:30) 水泳(16:30~18:00)
英語(17:40~18:40) ピアノ(17:30~18:00)/(16:00~16:30)
- 火曜日：英語(17:40~19:45)/(17:00~18:00) そろばん(16:00~17:00)
- 水曜日：そろばん(17:00~18:00)
- 木曜日：塾(15:30~16:00)そろばん(16:00~17:00)学研(16:15~17:45) ピアノ (-)
- 金曜日：空手(17:00~21:30)そろばん(17:00~18:00) 学研(16:30~18:00)
- 土曜日：野球(8:30~13:00) 空手(17:00~20:30)
- 日曜日：野球(8:30~13:00)

考 察

小学校3~4年生でも多くの習い事をしていることが分かった。文化系では学習塾・英語・そろばん・学研・ピアノ、体育系では水泳・空手・野球が挙げられていた。さらに、これら習い事の活動時間についてだが、30分から1.5時間程度の習い事が、早くて15:30から始まり、遅いと21:30までやっているものもあることも判明。こうした時間で行うことも可能であることも分かった。(例：夜の観察会など)

最後に、これだけ習い事で忙しい中でも、放課後事業には皆しっかりと遊びに来てくれた。これを考えると、今回の事業が他では得られないメリットを何か持っているからであり、今後も需要は高まるようにも感じられた。

6-2 送迎時に保護者が道の駅で買い物をした頻度

- 毎 回 : 2人 ■10回以上 : 0人 ■ 5回以上 : 1人
- 2回以上 : 5人 ■ 1回 : 2人 ■ まったくない: 4人

考 察

予想以上に多くの方が買い物をされていた。平均すると、放課後事業をやる毎に3名の保護者の方が買い物をしていたことになる。毎回平均8名の参加者があったことを考えると、実に毎回半数近くの保護者が買い物をしていたことに！今回はひとつの小学校を対象の活動だったが、これが複数校を対象の大規模な活動となれば、道の駅売店へもたらず経済効果も大きなものとなり、放課後活動がもたらす相乗効果も実証されるであろう。活動を継続的なものにしていくためにも、こうした相互関係は重要である。

6. アンケート結果と考察

6-3 参加した子どもたちの反応（家庭で保護者に対して発した言葉）

- 「家ではできない事をたくさん学べた。」
- 「鳥ビンゴのときに『カラス』が見つからなくて、悔しがっていた。」
- 「家ではできない体験ができて、たのしい。」
- 「いつも楽しみにしている。」「毎回行きたい!」と喜んで帰ってきた。
- 「学校の友達と学校外で待ち合わせすることが嬉しい。」
- 「スタッフのお兄さん・お姉さんと遊んでもらえることが嬉しい。」
- 「お兄さんたちに名前でもらえるし、楽しかった。」
- 「親とは違う第三者的な存在が貴重。(親の意見)」

考 察

子どもたちの反応は非常に良かった。普段見慣れたカラスも、プログラム化することで印象に残るものとなり、身のまわりの自然が気になるようになったようだ。

このようなプログラムの「ねらい」から得られた効果以外にも意外な結果が見られたものがある。それは、タテ並びの異年齢との交流や、真剣に受け止めてくれるお兄さんお姉さんの存在、そして学校以外でのこうした空間が確保されていたことが子どもたちに大きく影響していたようだ。これは保護者からのコメントとしても多く、今後こうした空間をコミュニティーの誰かが作っていくことの必要性を強く感じた。

6-4 家から道の駅に直接来ることに對して、安全面で不安があったか

- 「お迎えをしていたので、特になし。」
- 「もし一人なら、道的に車通りが多くてやや不安。」
- 「冬暗いので車での送迎が基本でした。」
- 「行きは一人でいいかな?」
- 「国道を渡るときに、信号を守るかどうか不安。」
- 「小学校から道の駅側に遊びに出かけたことがない。」

考 察

安全目については、今回の実施にあたり最も心配したことであったが、保護者の意見としては半々であった。迎えだけでなく、車で送って来る保護者がいたり、保護者同士が連絡を取り合い、交代でまとめて子どもたちを迎えにくるようなシステムも自然に出来ていた。

そういう意味では、ある程度保護者の理解を得て、協力してもらいながら、地域の大人全体で放課後の子どもの安全を守っていくことも重要かもしれない。そうした活動が、保護者同士や地域の横のつながりを強くし、コミュニティーを復活させるよいきっかけになるかもしれないからだ。

6. アンケート結果と考察

6-5 こうした活動は何曜日の何時がよいか

■月曜日：1人	■火曜日：0人	■水曜日：2人	■木曜日：2人	
■金曜日：4人	■土曜日：2人 / 午前希望	■日曜日：3人	■無記名：5人	
■	～	17:30	(2人)	
■12:00	～	17:00	(1人)	
■16:45	～	18:00	(5人)	← ★今回の実施時間帯
■15:30	～	17:30	(1人)	
■17:00	～	18:00	(1人)	
■	:	～	18:00	(1人)

考 察

総数が少ないためあまりよいデータではないが、曜日にはだいたいバラつきが見られた。若干ではあるが、金曜、日曜を希望する傾向が見られた。求められているのは、平日の放課後だけでなく、週末にもあることが分かった。

また、始まりと終わりの時間に関しては、若干長めを希望する保護者もいたが、おおむね今回の設定した時間帯で問題ないようであった。

6-6 今後どんなプログラムを希望するか

- 「自然をモチーフにした、自然で遊べる場があると良いと思う。」
- 「放課後にテレビゲームをするくらいなら、この活動に参加させたい。」
- 「川へ行ったり、冒険をしたりする。」「自然体験系。」
- 「親子で楽しめる。」
- 「幅広い年齢層でも参加できる。」
- 「平日は学童保育があるので、学童保育に行かせたいと思います。」
- 「自分たちも知らないような美濃にまつわる体験。」

考 察

地元の自然の中で活動する「自然体験」への期待が高いことが改めて分かった。自然豊かな美濃市でさえ、子どもがゲームで遊ぶ現状を気にする保護者が多い。

また、「親子」での参加という意見も興味深い。親子対象のプログラムを行うことで、活動に対する保護者側の理解や意見が得られる上、子どもが体験していることを保護者が共有することで、家庭での受け止めもしっかりできる非常に良いきっかけとなると考えられる。

さらに、ここでも「学童保育のない週末」への対応に期待が集まっていることも見逃せない。週末への対応。これもひとつの大きな課題である。

6. アンケート結果と考察

6-7 もしこの活動が有料の場合、1回いくらまでなら参加するか

■	0円	: 1人
■	100円	: 1人
■	200円	: 3人
■	300円	: 4人
■	500円	: 1人
■	1000円未満	: 1人
■	1000円	: 1人
■	無記名	: 2人

考 察

今後こうした活動を有料化した場合の参考意見としてあえてこの質問を試みた。この活動に対する保護者たちの評価がシビアに表現されてくる質問でもある。結果は平均すると、300円前後だが、中には1000円という声もある。ピアノや英語等の習い事などの月謝のことを考えると、これではまだ安すぎる。

こうした体験を、ピアノや英語と同じくらいの費用を出しても参加したいと言われるような活動にしていくべきである。長い目でみれば、自然体験や異年齢間の交流は、英語や塾と同じくらい貴重な原体験である。そういった意識を保護者の間に浸透させていく努力も今後必要である。

6-8 この活動に対してのご意見

「もう少し宣伝があるといい。」

「放課後にテレビゲームをするより、自然で遊べることはいい。」

「いつも、おもしろいことをしている。いつも楽しみにしている。」

「勉強の一環として行うのは、スタッフの方々にはかなり重労働なのではないか？」

「学童保育のほかにこのような安全な遊び場があるのは、大変ありがたかったです。」

「本当にお世話になりました。」 「良いことだと思う。」

「家ではできない体験や親では教えることができない事を体験できることが、ありがたいです。」

考 察

良すぎるコメントだけだと今後の参考にはあまりならないが、これらの意見をポジティブにとるならば、こうした活動はずっと維持していくべきであると考えます。

ただ、意見にもあるように、こうした活動は、スタッフにとってかなりの重労働となり、ある程度の金銭的保障の元に、プロのスタッフもしくはコーディネーターが展開していくべきであるし、それを可能とするゆとりある財政システムを構築していく必要がある。

7. 事業効果

7-1 高い需要

5-3で述べたように、小学生の放課後事業への参加率は、相対的に高いとあってよい。また参加後に行った保護者向けのアンケートからも今後こうした活動を維持して欲しいという声が多く聞かれた。今まで美濃市内では学童保育以外にこうした活動がなかったことを考えると放課後活動支援という新しい選択を市民に広告できたよいチャンスでもあったと思う。

7-2 連携が参加者へもたらした効果

6-3で述べたように、当初のねらいどおり、身近な自然に興味を持ちはじめた子どもも出てきた。こうした力は、単に自然に対する興味・愛着だけでなく、やがて地域に対する愛着へと結びつき、地域の伝統文化を大切にしたいきっかけになると信じてやまない。

また、子ども同士の学年を超えたつながりに加え、普段活動を共にするチャンスが少ない年上の若者（指導にあたった森林文化アカデミーの学生）と一緒に過ごせたことが、子どもたちにとって何物にも変えられぬよい体験だったようだ。こうした「タテ」の結びつきのきっかけとなる空間を生み出したことも地域の学校との連携による成果といえよう。

7-3 連携が学生へもたらした効果

効果があったのは参加者だけではない。森林文化アカデミー学生にとっても実践の場として非常によい機会に恵まれたようで、教室での座学よりもずっと多くのことを学べたようだ。

また、こうした活動がきっかけとなり、地域住民や地域の各担当官との接点も多くなり、学生が地域の中での自分の立ち位置、役割を意識し始めたようだ。また地域住民に対する森林文化アカデミーという学校の存在意義、価値のよいアピールにもなったと思われる。

7-4 連携が道の駅へもたらした効果

6-2で述べたように、参加者を迎えに来た保護者の半数が道の駅の即売所において野菜などの買い物をしていたことが分かり、多少なりとも連携先である道の駅に貢献できた。

しかし注目すべきは、経済的貢献ではなく、イメージ的貢献である。通常ならば閑散としてしまう平日夕方の道の駅が、子どもたちが出入りすることでにぎやかとなり、雰囲気が良くなったと道の駅従業員から直々にコメントをいただいた。また対外的、観光客向けになりがちな道の駅の、「地域住民のための道の駅」というアピールにもなった。常に人が集まれば、それがさらに人を呼び、長い目で見れば地域、道の駅に大きな経済効果をもたらすであろう。

7-5 全体として ～放課後事業の場としての道の駅の可能性～

道の駅、地元の学校、文部科学省の3団体連携による今回のモデル事業は、短期間ではあるが、大きな効果を生み出し将来的な可能性も見えた。周辺に小学校がある道の駅であれば、学生や地元NPO等、活動を動かすための人材と、ビジターセンター的なちょっとした空間を確保することで、放課後事業の素晴らしい受け入れ場所となる可能性が高いと感じられた。

8. 今後の課題

8-1 低学年化への対応

5-2で述べたように、小学校高学年の参加が少ないのに対し、小学校3～4年生の参加が大半を占め、さらにそれ以下の学年児童の参加希望を保護者からよく耳にした。聞くところによれば、この傾向は全国的なものであるという。こうした背景からも、低学年を対象とした活動の展開を早急に検討・実施していくべきであろう。低学年となれば、中高学年とはプログラム内容や、かかわり方がまったく異なるため、相応の準備が必要となってくる。

8-2 もっと自然体験の場を

6-6のアンケート結果からも分かるように、自然体験プログラムへの期待と需要が非常に多い。何も特別な自然である必要はなく、身近なちょっとした自然の中でできる活動でいいのだ。住宅街近くの雑木林や保全緑地、都市公園、なければ、校庭や通学路でも十分な舞台となりうる。何よりもまずやるべきことは、子どもたちを室内空間やゲームから離し、身のまわりの自然の面白さ、そしてそこにいることの気持ちよさを体感してもらうことなのだ。

8-3 フレキシブルな時間・曜日に

6-5に見られるように、保護者からのリクエストとしては、放課後支援への期待は、平日だけでなく、週末にも及び。時間帯に関しても放課後直後からを希望する声も多い。今後放課後支援の対象が低学年化する場合には、開始時間も早くする必要がある。いずれにせよ、対応時間、対応日数がフレキシブルである必要性が高まっていることは事実のようだ。

8-4 安全の確保

今回は、安全上の問題はなかったが、やはり全国的に広まった場合に、ある程度の安全確保のシステム構築が必要となってくる。今回見られた保護者同士の助け合い当番システムや、道の駅や他の大人の監視システムは有効なものであるが、それ以外の対策も必要である。

8-5 学童保育との連携

今後、自然体験を中心とした放課後活動支援を充実させるには、すでにある同様のシステム＝学童保育との連携もひとつのチョイスとなるであろう。しかしその場合、児童を学外へ連れ出すことのできない現在の学童保育のルールをクリアする必要があるが出てくる。

8-6 予算化と優秀な人材確保

以上のような放課後活動支援を展開していくためには、それなりの予算が必要となる。地域の人材を活用し、まとめ責任を持って運営していくコーディネーターとメインの指導者(兼現場スタッフのトレーナー)となる「プロ」が各地域に最低2人は必要だ。これは、学童保育職員の待遇についても言えることだが、こうした活動は、学校教育に等しく、少なくとも教員と同等の待遇(一生涯計を立てていける待遇)で、優秀な人材を確保するべきである。

第1回 「風と遊ぶ」

- 日付：平成20年1月23日（水）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：雨のち曇り
- 参加者数：合計 6 名（男子6名／女子0名）
- 学年内訳：小3：6 名
- スタッフ：4 名



- 活動概要：風を使ったゲームをする。
- ねらい：風を使った遊びから生活の中で風を意識できるようになってもらう。
- 活動の道具：クリップボード（風起こし用）／紙風船（和紙）
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

導入

紙風船とボードを見せ、「これで何ができるか？」子どもたちに尋ねる。

⇒子どもたちのプログラムに対するモチベーションを上げる。

風で風船運び

クリップボードで風を起こして紙風船を浮かせながら運ぶ。

⇒まずは、簡単かつ単純なゲームで遊びながら風の存在を知ってもらう。

紙風船運び

クリップボードに紙風船を乗せて落ちないようにして運ぶ。

⇒上記に同じ

紙風船運び（チーム戦）

2班に分かれて、速さを競う。

⇒ゲームの内容に慣れてきた頃に今度はいかに速く、正確に紙風船を運べるようになるかを考えさせる。

ペレット砂場

残りの時間、子どもたちが展示室の「ペレット砂場（木質ペレットを敷き詰めた場所）」に興味を持ったのでその周辺に移動。⇒子どもたちの集中が途切れないようにする。

道の駅探検

「道の駅」について良く知ってもらうために「道の駅クイズ」を行う。

⇒できるだけ参加してもらえるように活動場所に愛着を持ってもらえるようにする。

●子どもの反応：

- ・子どもたちがこちらの思っていた以上にテンションが高い状態が続いていた。
- ・「次はこうしよう」と子どもたちからの提案や彼らで新しいルールを作り上げていた。
- ・スタッフが、話をしようとする直ぐに耳を傾けてくれていた。
- ・中盤から終盤に掛け、子どもたちから飽きていた。→全く反応が無くなる。
- ・声が外まで響いていた。

●今回の活動のよかった点：

- ・ゲームの内容を子どもたちの反応をみて変える事ができた。

●改善すべき点：

- ・前もって準備を十分する。(スペース作り、受付作り、サブスタッフの人数把握、役割分担)
- ・ゲームの内容を少し変える事で飽きないようにするはずだったが、ゲームそのものに飽きてしまった為に全く違うゲームを用意しておいた方が良い。
- ・受付の取り方をはっきりとさせる。

●今後の活動のアイデア

- ・ビジターセンター内にある展示を使った場繋ぎのプログラムを用意しておくと便利。
- ・参加者同士に面識があったのでアイスブレイク(参加者、スタッフの間にある緊張を解きほぐすゲーム)的な物は特にしなかったが、今後必要かもしれない。

●その他特記事項(保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など)：

- ・受付場所をはっきりとさせる。
- ・道の駅スタッフから「楽しそうな事をしているね」と言われる。
- ・展示を見ていた人が今回の活動を笑顔で見ている。
- ・子どもたちが直接、床に座る事が多かったため、クッション的な物があると良い。



第2回 「山と川の絵本づくり」

- 日付：平成20年1月25日（金）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 8 名（男子7名／女子1名）
- 学年内訳：小3：7名 小4：1名
- スタッフ：4名



- 活動概要：流木と石を使った動物を作り、参加者同士で当てあう。
- ねらい：自然の物に触れる事や創造力を養う。
- 活動の道具：流木／河原の石
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

導入

展示物で遊ぶ。

⇒「さわってみよう」という展示から動物に誘導をする為に実施した。

プログラム開始

1. 一人一人にセンター内の展示台を利用した作業台と素材の流木、石を用意する。
⇒それぞれが集中して活動できるようにする。
2. 流木、石を利用して、自分が思いつく動物を作る。
⇒子どもの創造力を働かせるようにする。
3. 完成した作品を子どもたち同士で自慢をしながら紹介をする。
⇒様々な視点や捉え方がある事を自慢大会で知る。

終わりの挨拶

今日、子どもたちが作った物を引き合いに出しながら、全員を褒めるようにする。

⇒子どもたちの視点や捉え方を理解していると言葉にせず伝える。

●子どもの反応

- ・興味を持って参加をしていたが、最後の方は活動に飽きて、他の展示に目が向いていた。
- ・「さわってみよう」で、動物はどんなものがあるのか、尋ねたらたくさんの動物の名前を言える子どもがいた。

●今回の活動のよかった点

- ・プログラム全体を三つに分けて切り替えさせ、次の内容に集中させる事ができた。
(あいさつ、「さわってみよう」の解説、プログラム本体)
- ・三つの間にフリーの時間を作った。

●改善すべき点

- ・早めにプログラムを切り上げた方が良かった。
- ・保護者に安全に子どもを引き渡す際のマニュアルを作成しておいた方が良い。
- ・次回のプログラム担当は下見がてらにプログラムに参加した方がいい。

●今後の活動のアイデア

- ・はざこ（オオサンショウウオの美濃地方の呼び名）をテーマにしたプログラム。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）

- ・子どもたちは今日行われるプログラムの名前を覚えていた。



第3回 「川で遊ぼう」

- 日付：平成20年1月28日（月）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：曇り
- 参加者数：合計 8 名（男子5名／女子3名）
- 学年内訳：小1：1名 小3：4名 小4：3名
- スタッフ：4名



- 活動概要：長良川の川岸の砂浜で目玉のマークを使って遊ぶ。
- ねらい：川に面白い物がある事に気付いてもらう。
- 活動の道具：目玉（ラミネートした目のマーク）
- 活動場所：長良川沿いの砂浜

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

活動を何処でやる（屋内か屋外）かの子どもたちとの話し合い、屋外に出る事になる。
⇒決まった事をやるのではなく、自分たちで選択をし、考えてもらう。

移動

ビジターセンターから川原に移動する際のルールを決める。
⇒スタッフに親しみを持ってくれるのは良いが、けじめを付けさせる。

導入

遊んでいい範囲を知る為と準備運動を兼ねて走る。
⇒場所は口での説明は難しいので体を動かすのと同じに行う事で
一人一人がちゃんとわかるようにする。

現実、空想の生き物探し

ラミネートで包んだ目玉マークを置いて、いろんな生き物をイメージする。
⇒イメージを膨らませ、様々な視点から、物事を見られるようになる。

まとめ 作品を道の駅に展示物として設置

ビジターセンター内に子どもたちの作品を展示する。
⇒子どもたちに表現の場を与えることで、自信を育むと同時に、自分たちの空間としての意識を高める。（作るだけで終わらないようにする）

●子どもの反応：

- ・子どもたちは体を動かして遊びたそうにしていた。
- ・プログラムの本体に移った時にもっと体を動かした物をやりたがったが、本体が始まると何の影響も無く、集中していた。
- ・プログラムが進むにつれ、目玉マーク使うだけでなく思い思いの遊びを子どもたち自身が生み出していた。
- ・途中で習い事があるので帰宅した子どもが、名残惜しそうにしていた。

●今回の活動のよかった点：

- ・子どもたちの自然を見る目を養う事が出来た。
- ・外に出るときにしっかりとルールを決める事ができた。
- ・河原での活動範囲を、体を使って示した（見せた）やり方は子どもたちによく理解された。

●改善すべき点：

- ・プログラム本体のルール設定が、ただの説明に終わっていた。（印象深く伝えられなかった）
- ・川原は風が強く少し寒かった。

●今後の活動のアイデア

- ・外で活動をした事を嬉しそうに父親に報告していたので、子どもが親に話したくなるような活動を心がけていきたい。
- ・次回予告の祭に服装等の注意を促しておくといよい。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・外で活動をする時は、暖かい服装を子どもたちにさせるのと、救急ポーチを持っていく。
- ・子どもの帰る時間を把握し、サブスタッフにビジターセンターまで送るよう指示を出す。



第4回 「石の遊び体験」

- 日付：平成20年1月30日（水）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：曇り
- 参加者数：合計 10名（男子9名／女子1名）
- 学年内訳：小1：1名 小3：7名 小4：2名
- スタッフ：4名



- 活動概要：前半は河原で石積みや水切りを実施。
後半はビジターセンターに戻り、ストーンペインティングを実施。
- ねらい：石で遊んで、石に親しみを持ってもらおう。
- 活動の道具：ポスカ（細）／ブルーシート／新聞
- 活動場所：ビジターセンター及び河原

●活動の流れ：

集合→河原へ移動

- ・移動をする際の注意や子どもたちの様子を見る。
⇒外に出る時は、移動時の安全確保のためにルールをしっかりと認識させる。

河原で石積み競争

- 石をできるだけ多く、高く積み上げる。
⇒積みやすさ積みにくさを通して石にもいろいろな形があることを知ってもらおう。

川で水切り

- 懐かしい昔の遊びをここで実践。
⇒石の観察の延長で良く水を切る石のポイントを考えさせ、石の観察をさせる。

ビジターセンターに戻り、ストーンペインティング

- お気に入りの石をビジターセンターに持ち帰り、ストーンペインティングをする。
⇒石を良く見て、何に似ているかを観察してもらい、それを表現する。
想像力を養う。自然の中にはいろいろな形があることを気づいてもらう。
注) 子どもたちが前半河原に出ている間、ビジターセンターに残ったスタッフはストーンペインティングの準備をしていた。

●子どもの反応：

- ・予想をしていた以上に、石積みで夢中になってくれた。
- ・石が積めない事に頑張ろうとする子どももいれば、イライラした様子の子もいた。
- ・ストーンペインティングを集中してやっていた。
- ・外が寒く、「寒い」という子どもが多かった。
- ・ストーンペインティングの時に子どもたちが自分の描いた物を見せ合う様子が見られた。

●今回の活動のよかった点：

- ・子どもたちが石に愛着をもってくれた。
- ・水切りの時に上手い子どもが苦手な子どもに教えるなど子どもたち同士のコミュニケーションが生まれていた。

●改善すべき点：

- ・子どもたちを保護者に引き渡す際にチェックが確実にできず、スタッフ側に混乱があった。

●今後の活動のアイデア

- ・石積みで夢中になっていた。石積みに関する話や、石の選択の仕方のバリエーションを増やす事で、いろいろと発展できるのでは。＝「一日じゅう石と遊ぶ」など。
- ・ストーンペインティングをやる際、素材の石の形をもっと活かせるような投げかけの言葉や活動を事前によく準備しておいた方が良い。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・17：30頃から外が暗くなり始めていた。（日没時間の確認）



第5回 「自然と遊ぼう～空飛ばタネの秘密～」

- 日付：平成20年2月1日（金）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 8名（男子7名／女子1名）
- 学年内訳：小1：3名 小3：4名 小4：1名
- スタッフ：4名



- 活動概要：種を使ったゲームをする。
- ねらい：種にもいろんな種類があって、その中に風を使って空を飛ばすおもしろい種がある事を知って欲しい。
- 活動の道具：A4用紙／鉛筆／はさみ／クリップ／虫めがね／種
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付

受付を終了した子どもと展示物などを使って遊ぶ ⇒子どもの様子チェックと関係作り

あいさつ、自己紹介

簡単な遊びの延長で「インパルス」というゲームを使って集合をさせ、自己紹介やルール説明をする（外に勝手に出ない、口に手を添えたら静かにして話を聴く）

⇒「集合」と声を掛けるのではなく、ゲームを利用して自然な流れで進めていく。

種のプロگرام

ヒントなしで、子どもたち自身で空を飛ばす種のイメージをして、紙で作ってもらう。

⇒正解を教えるのではなく、自分で考える事を大事にし、一人一人丁寧に対応。

プログラム終了

子どもたちに本物の空飛ばす種を見せ、飛ばす時のポイントを伝える

⇒ポイントが子どもたちの考えに似通っている部分を拾い上げ、評価してあげる。

徒歩で帰宅する子どもの提灯を使っての送り

保護者の送り迎えが今回の活動の決まりだったが、やむを得ぬ理由で保護者が迎えに来れないため、美濃和紙を使った提灯を使ってメインスタッフが一緒に歩いて送った。

⇒ビジターセンターでの活動を外部に拡げる為の広報活動にもなった。

●子どもの反応：

- ・作業中は真剣にやっているが、時間を決めずにやると作り終わると動き出した。
- ・はさみなどの道具を先に渡すと話を聞かなくなる。
- ・発表をさせると他の子どもの話を聞くようになる。
- ・手を繋ぐと静かになる。→はじめる前にやった「インパルスゲーム」の影響？
- ・高学年の子どもは年下の子どもに話を聞くように注意をしたりしていた。
- ・道具をすぐ見せずに隠したりすると興味を持ち、話を聞くようになった。

●今回の活動のよかった点：

- ・種を作る時に真剣に作ってくれたし、他の子どもの発表をしっかりと聞いていた。
- ・道具の見せ方や話をする姿勢を工夫できた。
- ・終了後、秩序なく一斉に帰らせないよう、一列に並んで保護者の待つ受付前まで行った。

●改善すべき点：

- ・常に時間の確認をする。製作をする為の時間を多く取る。
- ・子どもの反応に敏感になれるようにする。
- ・コメントを如何に短く、簡潔に述べるようにするかを考える。

●今後の活動のアイデア

- ・プログラムの終了後はバラバラになり易いので、並ばせるなどして離れないようにする。
- ・今回のプログラムの続編として空を飛ぶ種の観察を外に出てやってみる。
- ・子どもの集中力が切れ掛けた頃のミニゲームを用意しておくといい。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・リピーターの子どもの前回のプログラム内容を覚えていた。
- ・提灯が子どもに受けが良くプログラムで活用できる。
- ・サブスタッフの役割を当日のメインスタッフが割り振り、前日までに明確に伝えておく。



第6回 「昔の遊び」

- 日付：平成20年2月4日（月）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 6名（男子4名／女子2名）
- 学年内訳：小1：1名 小3：4名 小4：1名
- スタッフ：4名＋講師



- 活動概要：昭和頃の小生が遊んでいたゲームを体験する。
- ねらい：自分たちの身体だけでも、ちょっとした工夫で楽しい遊びが出来る。
- 活動の道具：ビニールヒモ
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

導入

子どもたちが集まったら話をする。

⇒ビジターセンター内にスペースを作り、子どもたちが「今日はいつもと違う」ことに気付かせ、何か特別な事をする気になってもらい、プログラムへと促す。

田の字（子どもたちの間では「十字架」というらしい）

田の形にビニールヒモを床に張り、鬼は線の上しか移動できず、逃げる方は一度回り出した方にしか逃げる事が出来なくなる。

⇒子どもたちがゲームをしながら自分たちでルールを付け加え、工夫する事で遊びが面白くできる事にも気付いてもらう。

だるまさんが転んだ

子どもたちからの提案で実施、子どもたち自身が今回のねらいに沿って動いてくれたので臨機応変に対応した。

⇒ルール付けが上手くいかずにルールを守らない子どもが出た事で集団で行動をする難しさが子どもたちにも伝わったと思う。

片付け

片付けは子どもたちでやってもらった。

⇒自分たちで遊び場を作り上げるというのを意識して実施、始まりは時間の関係上スタッフでスペースを作ったが、時間があれば子どもたちに両方ともやらせたかった。

●子どもの反応：

- ・最初、少人数で始まった時は消化不良のような表情をしていたが、人数が集まると楽しそうな表情に変わっていった。
- ・鬼役にならないよう終始逃げ回る子と、鬼もやってみたいとわざと捕まる子が対照的だ。
- ・田の字の内容を知っている子どもが、知らない子どもに教える姿が見えた。
- ・走り回り、機敏に動いていた。
- ・自分たちが面白くなるように新ルールを加えていった。

●今回の活動のよかった点：

- ・教えあう姿を見る事ができたのは良いと思った。
- ・プログラム終了後の片付けで子どもたちのテンションを上手く下げる事ができた。

●改善すべき点：

- ・室内でやるには少し手狭な感じがしたので暖かい時期なら外でやった方が良いと思う。
- ・子どもたちが動き回り、転んで怪我などしないかと心配な場面があった。
- ・準備が十分な所と十分でない所があった。

●今後の活動のアイデア

- ・参加する子どもたちが固定化されてきたので、最初の頃にあった固さが抜け、自発的な発言が増えてきたので少し難易度の高い事を考えても良い気がする。
- ・終わった後もテンションが高く、親御さんに引き渡す時も手間取る時があったが、今回の片付けはテンションを上手く下げる方法になると思う。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・道の駅スタッフから、子どもたちの元気な姿を見てうれしいというコメントあり。



第7回 「 僕らの居場所 」

* 「美濃のカルタで遊ぼう」から変更

- 日付：平成20年2月6日（水）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 5 名（男子5名／女子0名）
- 学年内訳：小1：1名 小3：3名 小4：1名
- スタッフ：4名



- 活動概要： ビジターセンターの展示を使った遊びを子どもたち自身が考え、やってみる。
- ねらい： 活動場所に愛着を持ってもらい、放課後事業の目的通り、子どもたちの放課後の居場所になれるようにする。
- 活動の道具： 画用紙／ポスカ／ブルーシート／新聞紙
- 活動場所： ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

導 入

自由に遊んで良い宣言をし、子どもたちが今までの活動を踏まえ自分たちで行動をする。

子どもたちが各々のやりたい事を探し、スタッフはそれをサポート

- ① 絵を描く
⇒与えられたテーマではなく自分のやりたい事を好きなようにやらせる事で自分の感情や考えを相手に伝えられるようになる。
- ② ペレット砂場で棒倒し→負けた子はモノマネをする。
⇒次世代燃料であるペレットに触れる事で慣れ親しんでもらう。
- ③ ラワンの種を作る（展示「飛んでいったタネ」を利用して種作りの遊びをする。）
⇒展示を使って遊ぶ事で他の展示ではどういう遊びができるか、興味を持たせる。
- ④ 流木を使ったクラフト
どこにでもある流木を組み合わせて、色々な物を作る。
⇒ビジターセンターの中にある物は自由に使って良いという事を知ってもらう。

まとめ&解散

ビジターセンターは自分たちだけでも十分に楽しく、活動が出来るという事が子どもたちに伝わった。

●子どもの反応：

- ・一人学年が上の子どもがいたが、自由な活動の中で学年が下の子どもと打ち解ける事が出来なかった。 →年上としての役割を与えてみる。
- ・子どもたちが自分のやりたい事を好きにやったのでそれぞれの子どもがどのような事に興味があるのかがみえてきた。

●今回の活動のよかった点：

- ・活動内容からビジターセンター内が散らかってしまっただが、子どもたちが率先して片付けを行っていた。

●改善すべき点：

- ・自由な中にも守るべきルールをしっかりと決めておいた方が良い。
- ・スタッフは、子どもたちのサポートだけではなく子どもたちの様子に合わせた投げ掛けを行う。
- ・帰りの段取りを整理しておく。(例) 片付けを早く済ませる。

●今後の活動のアイデア

- ・ビジターセンター内にある流木に子どもが興味を示していたので何かに使えるかもしれない。
- ・平日、スタッフの居ない間でも子どもたちが遊べるような仕組みや用意をしてはどうか？
(例) 流木やヒモ、棒などの材料を用意しておいて自由に使えるようにしておく。

●その他特記事項(保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など)：

- ・保護者を待つ間に出す提灯を持ちたくて母親に遅く迎えに来るように言っていた子どもがいた。(子どもにとって「ちょうちん」は効果大！)



第8回 「リスになってみよう」

- 日付：平成20年2月8日（金）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 10名（男子7名／女子3名）
- 学年内訳：小1:1名 小3:7名 小4:1名 小6:1名
- スタッフ：4名



- 活動概要：リスの食痕作り・どんぐりを使ったゲームをした。
- ねらい：その動物の食べ物とを通して、地域の野生動物について考えてみる。
- 活動の道具：まつぼっくり、新聞紙、どんぐり、木皿、木（カバタ盤）
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

活動の説明をする。

⇒説明する事で内容に興味を持たせ、プログラムに対する興味を引きつける。

導入

外部の見学者がいたので全員で自己紹介。

⇒子どもたちが不安にならないようにちゃんと（外部の人間が居れば）紹介をする。

プログラム

- ① まつぼっくりをどれだけリスが作ったエビフライ（リスの食痕の事）に似せる事が出来るか競争をする。
⇒人間が食痕そっくりに作ろうとすると手間と時間が掛かる事を実際に作ってみる事で野生の生物が如何にすごい事をしているかを理解する。
- ② エチオピアの遊び
⇒どんぐりを使った外国の遊びをする事で、リスの食べ物のひとつでもあるどんぐりに慣れ親しむ。＝どんぐりについて考えてみるきっかけ。

まとめ&解散

子どもたちの迎えが来るまでにビジターセンターの周りを提灯を持って一周する。

⇒「ちょうちん」の光が作る不思議な感覚を味わってもらった。

●子どもの反応：

- ・まつぼっくりをリスの気持ちになって歯でかじっている子どもが居た→苦いと言っていた。
- ・プログラムに集中していた。
- ・後半にやったゲームのルールを低学年の子は少し理解しづらかったようだった。

●今回の活動のよかった点：

- ・考えていた段階では後半のゲームは紙の上で行う予定だったが、丸太を使った盤ができたので雰囲気が出て、集中していた。
- ・まつぼっくりを如何にリスのような食べ跡に作る事ができるかを、子どもたちが良く考えているようだった。＝リスの気持ちに随分近づいてもらったような気がする。

●改善すべき点：

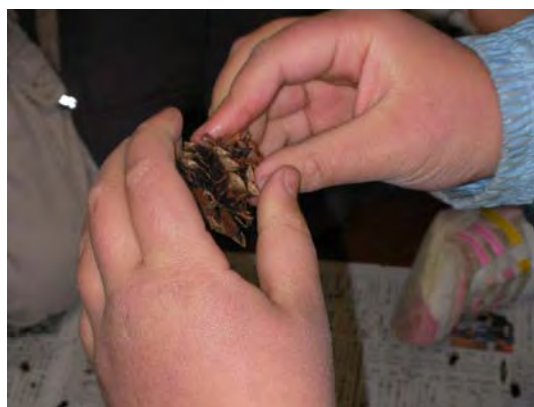
- ・後半のゲームのルールを、もう少しわかりやすいように説明するべきだった
- ・危ないと思った遊び方はやらないように決めておくべきだった（滑車のついた椅子の上に乗って遊んでいたのだ）。
- ・前もってサブスタッフとの打ち合わせが出来なかったのでスタッフ間の連携が上手く取れていない場面があった。
- ・まつぼっくりは去年の物だったので状態があまり良くなかった。

●今後の活動のアイデア

- ・外や川原に行く活動は、子どもたちの間でとても人気があり、とても楽しみにしているようだ。そうした活動をもっと盛り込んでよいのでは？

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・迎えの時、一人の保護者が複数（四人）の子どもを連れて帰っていった。
⇒「お迎えたすけあいシステム」の始まり!?
- ・一般の来訪者が入りにくい状態なので配慮が必要。（説明をしてどんどん入ってもらう）
⇒逆に良い宣伝になる。



第9回 「自然の中で鬼ごっこ」

*「自然の中で音あそび」から変更

- 日付：平成20年2月13日（水）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 8名（男子7名／女子1名）
- 学年内訳：小1：1名／小3：5名／小4：2名
- スタッフ：4名



リピーターの様子をみて活動内容を変更した。(以前の企画：「カンカンコンコン自然の音遊び」)

- 活動概要：遊び場所を自分たちで決めて、野外で鬼ごっこをする。
帰りに「美濃和紙ちょうちん」片手に散歩する。
- ねらい：自然の中で鬼ごっこをすることで野外で遊ぶことをうながす。
裏ねらい：①子どもが遊び場所や遊びを皆で話し合いながらきめてもらう。
②ちょうちんの灯りに親しんでもらう。

●活動の道具：美濃和紙ちょうちん、ろうそく、チャッカマン

●活動場所：ビジターセンター、川原の砂場

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

展示「ペレット砂場」で遊びながら、参加者と指導者の良い関係をつくる。

プログラム開始

今日の遊びを当ててもらおう。場所の決め方を伝え、野外に出てどこがよいか探しに行く。

①遊び場所探し

野外で遊びたい場所をさがしてもらおう。芝生から川原の砂場へ場所が決定した。

②川原で鬼ごっこ

3つの鬼ごっこ（①ふつうの鬼ごっこ②アレンジ鬼ごっこ③氷オニ）を実施した。

③の鬼ごっこは、子どもたちが自分たちで話し合っで決めた。

→土の地面と比較して「砂場」で鬼ごっこしたときの楽しさも体験してもらおう。

③ちょうちんで散歩

美濃和紙ちょうちんで足元にあるものを照らしながら道の駅へ帰る。

まとめ&解散

今日の体験をゆっくりとふりかえった。(ちょうちんの明かりのもとで)

⇒その日の活動をしっかりふりかえることで、体験が学びへとつながっていく。

●子どもの反応：

- ・「野外で遊ぶ」と言ったとき、子どもたちのテンションが一気に盛り上がった。
- ・遊び場所を探しているとき、「川原」を希望する子が多かった。
- ・鬼ごっこをしているとき、夢中で追いかけてまわったり、笑ったりしていた。
- ・砂場の上で走り回り、さすがの子どもも時々息切れするほど動き回っていた。
- ・ちょうちんに火を点すとき、とりあいになるほど「ちょうちん」に惹きつけられていた。

●今回の活動のよかった点：

- ・「遊び場所」や「遊び」を子どもたちが自分で選んだり考えたりできるように企画した点。
- ・ちょうちんを、鬼ごっこが終わるまでカバンの中に隠しておいたこと。
→活動で使うまで隠しておいたり、触れさせないことで、ワクワク感が生まれると思う。

●改善すべき点：

- ・場所の範囲を明確にすべき。特に、オ二役の人数などを考えて範囲を設定すること。
- ・「鬼ごっこ」の部分と「ちょうちん」の部分のつながり（の言葉やプチあそび？）を工夫してみるべきだと思う。「動く」活動と静かに「観察」する活動をスムーズに組み合わせるには、どうしたらよいか、工夫してみる。

●今後の活動のアイデア

- ・子どもたちは、「川原」という遊び場所を気に入っていたので、「川原にある面白い生き物」や「川原にあるこんな落とし物」など「川原」に関連する活動を企画しても面白いのでは？
- ・「動くこと」が好きなので、活動の前半で「動く」パートを取り入れ、後半で少し落ち着いた活動や指導者側が企画した遊びを実施するなど、一回の活動の中の企画を、子どもたちの反応を参考にして考えたら面白いと思う。
- ・「ちょうちん」も子どもたちの反応がよいので、「ちょうちん」プログラムの開発を試みる。（例）ちょうちん片手に「うだつの街並み」を歩き、街中の歴史散歩をするなど。



第10回 「NEW 鬼ごっこ」

*「自然の物で作っちゃおう！」から変更

- 日付：平成20年2月15日（金）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：曇り
- 参加者数：合計 8名（男子7名／女子1名）
- 学年内訳：小1：2名 小3：3名 小4：3名
- スタッフ：4名



- 活動概要：普通じゃない新しい鬼ごっこをする。
- ねらい：子どもたちが安全に遊べる場を提供する
- 活動の道具：なし
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

企画段階から鬼ごっこクラフトの二つを用意しておき、やりたい方を選んでもらう。
 ⇒子どもたちに選択させる事で人にやらされている感覚を無くす。

導入

ルールの説明、ただの鬼ごっこをするのではなく、スタッフが提案する新しい鬼ごっこをするという事を子どもたちにワクワクさせながら伝える。
 ⇒何故これをするのか、今日のプログラムがやりたくなるような動機づくり。

鬼ごっこスタート

- ① 最初の鬼ごっこは走らずに歩いて捕まえる、もしくは逃げる鬼ごっこ
 ⇒学年が違う子どもたちでも対等に競う事ができる。
- ② 次の鬼ごっこへの繋ぎとしての普通の鬼ごっこを実施。
 ⇒子どもたちのモチベーションを保つ為に行う。
- ③ 鬼は一定の位置しか動く事ができない鬼ごっこ
 ⇒逃げる方は展示の裏などを利用して逃げる。

まとめ&引渡し

区切りの良い所で終わらせる事ができた。
 ⇒中途半端な所で終わると消化不良となる。体験を消さないよう注意した。

●子どもの反応：

- ・子どもたちは走りたそうにしていたので鬼ごっこは好評だった。
- ・歩く鬼ごっこは少し子どもたちのモチベーションが下がった。

●今回の活動のよかった点：

- ・子どもたちはルールを設定すればきちんと守る事ができていた。

●改善すべき点：

- ・子どもたちへの言葉遣い、同じ目線でも高い目線でもダメ。意識して話をする。
- ・少し時間が足りなかった。片付けをスタッフが済ませてしまった。
⇒片付けの時間も含め、子どもたちが最初から最後までできるように構成するべき。

●今後の活動のアイデア

- ・子どもの気持ちに近いプログラムは、半分が構成され、半分は子どもたちが作っていきけるような物が良い。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・子どもの一部は自力で帰宅をするので保護者の確認を徹底する。
- ・展示で怪我をしたのかかわからないが、小1の子どもが一人小指に怪我をした。
⇒絆創膏を貼って応急処置をし、保護者に伝えた。



第11回： 「自然であそぼう②」～鳥ビンゴ～

- 日付：平成20年2月18日（月）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 9名（男子7名／女子2名）
- 学年内訳：小1：3名／小3：3名／小4：3名
- スタッフ：4名



- 活動概要：「鳥ビンゴ」ゲームを行い、道の駅周辺にいる鳥を発見し、鳥の行動を観察する。
- ねらい：身近な鳥の行動を観察する楽しみを知ってもらう。
- 活動の道具：「鳥ビンゴシート」（通常のビンゴの3×3マス目に観察できそうな鳥の姿、行動のイラストが描いてあるシート）、クリップボード、色鉛筆、メジャー
- 活動場所：ビジターセンター周辺～長良川の川原

●活動の流れ：

受付

道の駅の展示物や室内で鬼ごっこ。 ⇒参加者と指導者との間により関係をつくる。

プログラム開始

①トランポリン

今日、外に出て探すある動物をトランポリン（→飛び→鳥）をヒントに当ててもらおう。

②身近にいる鳥の大きさ

外で、地域で見られる鳥の大きさはどれくらいか、メジャーを使って想像してもらおう。

⇒「鳥を探したい」と思ってもらうための惹きつけポイント。

③鳥ビンゴゲーム

鳥を見つける3つの秘訣を伝える。－『耳を澄ます』『音の方向を見る』『じっとする』

川原へ移動し、「鳥ビンゴシート」に描いてある鳥の姿を発見し、チェックしていく。

⇒鳥を見つける楽しみを感じてもらおう。

④川原で水鳥観察

鳥探しのクライマックスに。水際で魚獲りをしている水鳥に、静かに、少しずつ近づきながら、観察してもらおう。

⇒鳥の行動を観察する楽しみを感じてもらおう。

ふりかえり&まとめ

今日の体験で、発見&観察した鳥についてふりかえる。 ⇒日常生活につなげる。

●子どもの反応：

- ・鳥を最初に発見したとき、思わず子どもは歓声を上げ、指導者に知らせに来てくれた。
- ・その後、ゲームへの集中力と指導者の発言によく耳をすますようになった。
- ・鳥の大きさを想像してメジャーで測ってもらったら夢中になって測っていた。
- ・その後、すぐ鳥を見つける子が続出した。
- ・鳥を見つけた後、飛んでいる鳥（トビ、アオサギ、カモ）の大きさを伝えてくれていた。
- ・子どもたちが日常の生活でよく見る鳥の話を自然と話してくれた。

●今回の活動のよかった点：

- ・導入部分で身近な鳥の大きさを想像するよう工夫した部分。
⇒子どもたちは道具を渡され何かを任せられると、夢中になることが確かめられた。
その後も積極的に参加する態度が見られたので、導入の効果があることがわかった。
- ・川原で観察をしている時、運良くトビやアオサギなどが真上を飛び、夢中になっていた。

●改善すべき点：

- ・ふりかえり、まとめがうまくいかなかった。子どもが話を聞いてくれなかった。
- ・シートを回収するタイミングや体勢を、次の行動に移りやすいよう常に考えておく。
- ・メインスタッフがサブスタッフの役割を事前に十分に打ち合わせしておく。
- ・子ども同士のいさかいの対応の仕方を考えておくべき。提案としては、当事者への丁寧な対応はサブスタッフに任せ、全体の進行はメインスタッフが必ず受け持つなどの役割分担。

●今後の活動のアイデア

- ・ふりかえりの場所、タイミングを見計らうこと。参加者の注目を集める工夫をする。
- ・今回の鳥ビンゴゲームを導入として、「鳥」をテーマにしたシリーズものの体験活動を企画するのもよいのでは？ 鳥は冬も観察でき、冬の渡り鳥など面白い素材はあるから。
- ・子どもたちは道の駅で、「トランポリン」が好きでよく遊んでいるので、そこから展開する活動があれば子どもの関心を惹きつけながら、伝えたいテーマを伝えられるのではないか。



第12回 「野ねずみの好きな〇〇でヤジロベー作り」

- 日付：平成20年2月22日（金）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 12名（男子11名／女子1名）
- 学年内訳：小1：3名 小3：7名 小4：2名
- スタッフ：4名



- 活動概要：どんぐりのヤジロベー作り、木の実ならべゲーム（三つむさし）
- ねらい：木の実に興味をもってもらい、それを食べて暮らす身近な野生動物にも気づいてもらう。
- 活動の道具：きり、シート、串
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

導入

興味を持ってもらうための導入後、道具に関する取り扱いの仕方についての説明。

⇒子どもたちに丁寧に説明する事で自発的に気を付ける事ができるようにする。

プログラム開始

①ヤジロベー作り：どんぐりを使った簡単な物を作る。

⇒串の長さなどを工夫する事で様々なバリエーションを持たせる。自分で作る。

②ヤジロベー自慢大会：作ったヤジロベーを他の子どもたちに自慢をする。

⇒子どもたちは自慢し合う事で、自分には思いつかない方法を知り、様々な視点がある事を知る。

③この木、なんの木？

スタッフがとある木について話をし、それがどの葉っぱかを当てるゲーム。

⇒実物をよく観察する事で木に興味、関心を持ってもらう。

④三つむさし

二人でやるゲーム、正方形の中に頂点を結んだ線を引き、線が重なった部分にお互いの三つの駒をおいていき一直線を作った方の勝ちになる。人数が多いので三つの駒を用意し、三つのグループに分け、自分のグループ以外の子どもと対戦する形にした。三つの駒はそれぞれ違う木の実を使い、遊びながら木の実の違いに気付くようにする。

ふりかえり&まとめ

今日使った木の実が、身近にいる誰か（野ねずみ）の食べ物であること。を引き出す。

●子どもの反応：

- ・どんぐりのヤジロベエには子どもたちは興味を持ち、円滑に進める事ができた。
- ・三つむさしは、男の子は興味を持っていたが、女の子はあまり興味が無いようだった。
- ・三つのグループに分け、自分とグループ同士で対戦しないようにしたが、同じグループ同士で対戦してしまった子どもがいた時に子どもたちの間から不平不満が噴出し、ルールが守られない事に関して強い抵抗が子どもたちにあるようだった。

●今回の活動のよかった点：

- ・この木、なんの木？では実物を使用した為に手で触れてみたりして関心を持ってくれた。

●改善すべき点：

- ・座ってやるゲームは難しいので体を動かすものや何かを作るもののほうが良い。
- ・ヤジロベエの自慢大会の時に一ヶ所に集めてやるのではなく、子どもたちが飾りたい場所で発表させてみればよかった。

●今後の活動のアイデア

- ・サバイバル鬼ごっこというのをやってみたいという声があった。
⇒体を動かす物の方が良かったかもしれない。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・名札を持ち帰ってしまった子の分を次の月曜日に回収すること。



第13回 「川原で探そう」

*「自然遊び③」から変更

- 日付：平成20年2月25日（月）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 8名（男子5名／女子3名）
- 学年内訳：小1：2名/小3：2名/小4：3名/小6：1名
- スタッフ：4名



- 活動概要：河原で指定したものを探してくる。
砂浜で遊ぶ、ビジターセンターに戻り、親が来るまで鬼ごっこ。
- ねらい：探せば川には色々な物がある事に気付く。
いつも身のまわりにあるのに、見えていないものに気付く。
- 活動の道具： トートバック、巾着袋
- 活動場所： 河原（1h）ビジターセンター（15min）
- 活動の流れ：
 - 受付 & はじめの挨拶
子どもたちの帰る時間を把握し、プログラムの終了時間を考える。
⇒途中で帰ってしまう子どもでもこちらのねらいを伝える為に
 - 導入
あらかじめ受付を済ませた子どもに出発する時間を伝え、時計を意識した行動をさせる。
⇒時間を守るという事を意識させる。移動をする時のルールもこの時に伝える。
 - 本体①
巾着袋の中に入れた物の中を見ずに触り、同じ物を探してくる。
早く見つけたら勝ちという事にする。（クルミ、ペットボトルのフタ、しましまの石など）
⇒五感の触覚だけを使う事で五感の面白さを感じる。
 - 本体②
途中で帰る子どもが居たのでそこで一旦、区切った。
砂浜で少し坂になっている所で転がって遊び始めた子がいたので、皆に投げかけ、誰が早く転がる事ができるといった内容に変更した。
⇒余った時間は子どもたちの見つけたことに合わせて遊びをつなげていく。
 - まとめ&解散
今日のふりかえりをしっかりとやった。

●子どもの反応：

- ・「しましまの石」というお題に、あらかじめスタッフが探していた物を見せたので子どもが「すごいのを探したい」という気持ちになっていた。実際、お題にあった石を探してきて、「持って帰りたい」という子どもが二人居た（ほめられると嬉しい。見つけたものに愛着を持つ）
- ・子どもが素直に話を聞いていた
- ・砂で汚れる事を楽しむ子どもがほとんどだったが、小6の子どもは、汚れる事や土が冷たい事に対して嫌がっていた。

●今回の活動のよかった点：

- ・導入が上手くいったのか、子どもの集中力が普段よりも高かったように思えた。
- ・前回のプログラム内容を考慮して構成したのでスムーズに進める事ができた。
- ・話を聞かせる為の工夫と「やりたい」と思わせる工夫、注意する時の言い方など気をつけていたので上手くいった。

●改善すべき点：

- ・メインスタッフの間では打ち合わせができていたが、サブスタッフで入った人に具体的な指示をする時間が無かった。
- ・小6の女の子だけ年齢が高く、浮いていた感じがあったので、気にしておく必要あり。

●今後の活動のアイデア

- ・河原のゴミ拾いをプログラム化しては？
⇒ゴミでクラフト、ゴミだと思うにはまだ早いといった感じで。

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・保護者が迎えに来た祭に、子どもが別れを惜しんでか、「なんで、こんなに早く来るのー？」と言っていた。



第14回：「もうちょっと知りたい美濃のいきもの☆」～トカゲのゲーム～

■日付：平成20年2月27日（水）

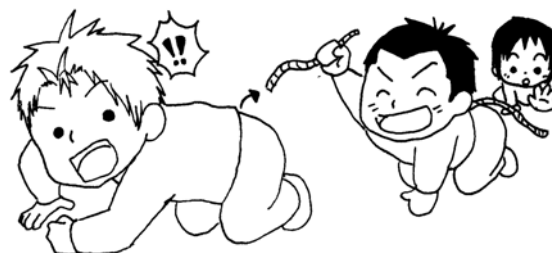
■時間：16：45～18：00

■天気：雪

■参加者数：合計8名（男子7名／女子1名）

■学年内訳：小1:3名/小3:3名/小4:2名

■スタッフ：4名＋講師



- 活動概要：「宇宙船地球号」というゲームをして協力できる状況をつくったあと、「トカゲのしっぽとりゲーム」を行い、美濃のトカゲの特徴などをしてもらう。
- ねらい：美濃のトカゲの特徴や生態を知ってもらう。
- 活動の道具：新聞紙、ロープ（しっぽとして使うための短いもの）、トカゲのエサの写真
- 活動場所：ビジターセンター

●活動の流れ：

受付 館内であそぶ。→その中で今日の子どもたちの様子などを把握する。

「宇宙船地球号」ゲーム

新聞紙を地球に見立て、参加者全員に「地球」の上に立ってもらう。少しずつ小さくした「地球」に新聞紙を破らずに全員がのれるか、試してもらう。

⇒チーム(全員)で協力して遊べる状況をつくる。

美濃のいきものクイズ

美濃にはどんな生きものがいるか挙げてもらい、今日のテーマの生き物を当ててもらおう。

⇒次の「トカゲ」ゲームへの関心を上げるためのクイズ。

「トカゲのしっぽとりゲーム」

1回目：チームごとに分かれ、作戦を練り、しっぽを取り合う。取られた子は負け。

2回目：新ルール：取ったしっぽを仲間に渡せば復活できる。

3回目：チームをなくす。「捕食者＝鳥」の役の人を決める。館内に隠された3つのエサ（ミミズ、クモ、ガの写真）を探す。エサを探す前に「捕食者（鳥）」にしっぽをとられた子は、負け。 ⇒トカゲの暮らしをゲームを通して疑似体験する。

まとめ&解散

美濃のトカゲもこんなふうにいるということを伝える。

⇒身近なトカゲに関心をもってもらうための、まとめのことばを言う。

●子どもの反応：

- ・モチベーションも上がっていて、楽しんでやっていた（ねらい通りにはいかなかったが）。
- ・「宇宙船地球号」の新聞紙をわざと破る子がいた。他の子もまねしだした。
- ・「トカゲ」のゲームのルールの中で、子ども同士がケンカして泣いてしまう子もいた。
- ・自分たちから「こんなルールがいい」などの意見が自発的にでていた。
- ・「トカゲ」ゲーム作戦会議のとき、自発的にいろんなアイデアを出し、協力しあっていた。

●今回の活動のよかった点：

- ・子どもたちが楽しんでいて、ゲームをチーム対抗で「体を動かす」プログラムに企画したことが、結果として現れたのではないかな。⇒子どもたちを楽しませるポイント！？
- ・ゲームに移行するまでの活動の流れは、スムーズに行くように企画できていた。
- ・ルールの中でケンカするハプニングが起きたとき、スタッフが子どもたちを受けとめ、その上で臨機応変に公平な新ルールを皆でつくったこと。

（例）：カズくで「しっぽ」を取るのは反則。触れた時点でその人の勝ちにする、等。

●改善すべき点：

- ・子どもがケンカになるような曖昧なルール設定をなくし、わかりやすいものにすること。
- ・トカゲの生態を伝えるまとめの部分が、少し難しい内容だったように思えた。
- ・「トカゲ」ゲームの1、2回目と3回目のつながりがスムーズに行くような言葉がけをする。
- ・子どもたちが話を聞いていないのに、指導者はかまわず話をしようとしていた。

⇒必ず、子どもたちが「聞ける体制」をつくる工夫をしてから話をする。

●今後の活動のアイデア

- ・他にも身近な生きものシリーズでゲームを作ってみるといいのでは？

●その他特記事項（保護者、道の駅からのコメント、事故けが等の報告、必要と思った備品など）：

- ・保護者の方から差し入れをいただいた。私たちの活動を認めてもらえた気がした。



第15回 「美濃の川原で宝探し」 *美濃の自然を見ながらOO!から変更

- 日付：平成20年2月29日（金）
- 時間：16：45～18：00
- 天気：晴れ
- 参加者数：合計 10名（男子8名／女子2名）
- 学年内訳：小1：3名/小3：4名/小4：3名
- スタッフ：4名



- 活動概要：川原周辺で自分だけの「宝物」を探してもらい、それを使って鬼ごっこ。
- ねらい：宝物を見つけてもらい、放課後事業の総括と思い出作りになるようにする
- 活動の道具：なし
- 活動場所：長良川沿いの川原（道の駅裏）

●活動の流れ：

受付 & はじめの挨拶

子どもたちを集合させ、ルール付け

河原で活動をする事を伝える。

⇒ルール付けをしっかりと行い事故や怪我が起きないようにする。

河原へ移動

スタッフと子どもたちが適度に混じりながら移動をする。

⇒スタッフが子どもたちの間に入り、分断されても混乱しないようにする。

子どもたちに今回のプログラムの説明

①自分なりの「宝物」を探す、という説明をする。この後の内容は伏せておく。

⇒説明をしてしまうとこの後が気になり「宝探し」に集中できなくなってしまう。

②全員が宝を集めたら、それぞれがどんな宝を集めてきたかを発表する。

⇒宝物を見せ合う事で、お互いが違う視点で自然を見ている事に気付いてもらう。

③缶けり&鬼ごっこを始める。

⇒自分のだけでなく仲間の宝を取り返す事で思いやり、協力しあえるようにする。

まとめ&解散

今回で活動が終了する旨を伝えるが、ビジターセンターは開いているのでいつでも遊びに来て欲しいと伝える。今後も自然の中で遊んでほしいこと、今回体験したような視点で身近な自然を見てほしいこと、などを再度伝えて終わった。

●子どもの反応：

- ・個人で楽しむ子ども、集団で楽しむ子ども、一つの活動内で複数の楽しみ方をしていた。
- ・みんな走り回っていて、楽しそうにしていた。
- ・今回の放課後事業に多く参加している子どもから「まだ明るいね」と最初の頃に比べ、日が長くなっている事に気がついていた。
- ・「もっとやらないの？」と今回のような活動を続けて欲しいと言ってくる子どもがいた。

●今回の活動のよかった点：

- ・自分にとっての宝物を全員が一つ見つける事ができた。
- ・子どもたちの宝物を捜す、視点が今までの活動を感じる事ができる物が多くあった。
⇒きれいな石、おもしろい流木、木の実など

●改善すべき点：

- ・最後の活動としては落とし込みの部分が弱いような気がした。
- ・子どもたちに今までの活動を振り返る事ができるような内容だった。
- ・子どもたちへの説明や表現の仕方が上手くいかず、予定どおりにいかなかった。

●今後の活動のアイデア

- ・全体を通して、何か「つながり」を感じられるような内容にしてみるとおもしろい。
- ・外に出る＝河原という図式が出来上がってしまっていたので森林の中などフィールドを拡げてみてもおもしろいと思う。
- ・もっと歴史民俗的なテーマのものをやりたかった。



道の駅「にわか茶屋」放課後活動支援モデル事業

運営委員 及び 企画・実行スタッフ

(五十音順・敬称略)

<運営委員>

北川 健司
小橋 宏充
十文字 美世子
武藤 貴幸
山村 いつみ

～ 以上 5名 ～

<実行スタッフ>

阿部 弘一郎
家倉 舞
加納 吉廣
木澤 瑤子
坂田 佳子
佐野 良介
瀧上 浩崇
辻 祥悟
永井 翔太
八重田 和見

～ 以上 10名 みのインタープリター・クラブ(岐阜県立森林文化アカデミー学生) ～

<森林文化アカデミー側アドバイザー>

八尾 哲史(森林文化アカデミー 準教授)

<監修・事務局>

小林 毅
萩原 裕作

～ 以上 2名 インタープリテーション協会(AI.J) ～

文部科学省「総合的な放課後対策推進のための調査研究」モデル事業(H19年度)

「道の駅」が、子どもたちの放課後を変えた！
道の駅における放課後活動支援 実践報告書
～ 岐阜県美濃市道の駅「にわか茶屋」からの報告 ～

2008年 2月 発行

事業主催: インタープリテーション協会
連携: みのインタープリター・クラブ(岐阜県立森林文化アカデミー)
実施期間: 2008年 1月 23日～2月 29日

報告書制作・発行: **インタープリテーション協会(AIJ)**
〒190-0022 東京都立川市錦町2-1-22
TEL:0425-28-6595

印刷所: **松岡印刷 株式会社**
〒501-3742 岐阜県美濃市 55 番地2
TEL:0575-33-1256

イラスト: 坂田 佳子(岐阜県立森林文化アカデミー 学生)

