

1 事業のねらい

「つくる」をテーマとしたゲーム作りや創作活動をととして、豊かな発想や創造性を育むとともに参加者同士の交流を図る。

2 事業の概要

- 期日 R7.3.1(土)～2(日) 1泊2日
- 対象 小学3年生～小学6年生
- 人数 47名
- 場所 ネイパル森

3 プログラム

	11:00		12:00		13:00		17:00		20:00		22:00	
3/1 (土)	受 付	開 会 式	活動 1 「まずはここから」	昼 食	活動 2 「作ってみよう！ドデカすごろく」 「作ってみよう！食品サンプル」			夕 食	活動 3 「ちょいレク」	入浴 自由時間	就 寝 準 備	就 寝
	7:10 8:00		9:00		11:30		12:15					
3/2 (日)	起 床		朝 食	部屋清掃 部屋点検		活動 4 「実践！ドデカすごろく」 「知ってる！？カルメ焼き」		ふりかえり 閉会式	解 散			

4 ねらいを達成するための活動の工夫

- 豊かな発想や創造性と、自然に生まれる交流を意識した内容づくり
 - ・モノポリー（ボードゲーム）の簡易版を作成し、それを元にルールを説明しながらゲームを行い、すごろく作りで行われるマスやカードづくりへの創作意欲を高める準備段階を設定した。
 - ・班で協力して「おもしろいを創り出す」ための意見を出し合えるように、すごろく作りでマスやカードの例が記載された書き込みシートを配布し、必然とまとめ役が発生し相談し合える環境を提供した。
 - ・食品サンプル作りは、参加者の対象年齢に合った難易度で、更に講師の様々な作品も展示し創作意欲とともに興味・関心を引き出せる演出をした。

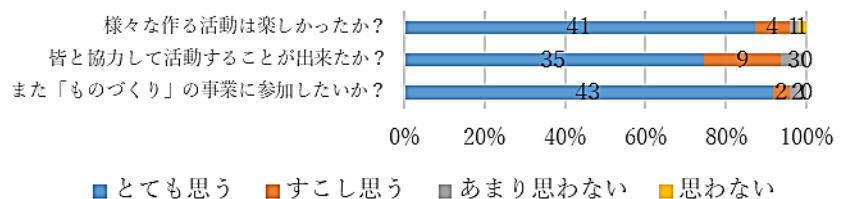


食品サンプル作りに挑戦



手作りスゴロクで実践ゲームに挑む

5 事業の評価



■参加者アンケートから

「楽しさ」「交流」「ものづくり事業への興味」に関する項目で、90%以上が肯定的な評価をした。

6 ねらいを踏まえた成果と課題

- 普段は電子機器などで遊ぶ事が多い中で、自分たちでゲームを「つくる」という活動や創作活動を通して豊かな発想や創造性を引き出すことができた。
- 班で相談、協力して「つくる」が主のすごろくづくりは交流が無くてはならないポイントであり、自然と交流が図れた。
- 他の班と交流する活動を行う時には、交流の幅を広げられるような活動と時間の確保を行う必要がある。

企画のポイント

「つくる」をテーマとし、異なる形で表現ができる様々な活動内容選び