

令和6年度 えがおプロジェクト リフレッシュ事業
「リフレッシュ のとキャンプ(奥能登・晩秋)～第1クール」

1 趣旨

- ・令和6年能登半島地震により、被災した児童・生徒に自然に親しみながらの体験活動を提供することで、心穏やかに、心身ともにリフレッシュする機会とする。
- ・楽しかった夏休みも終わり、学校生活にも慣れてきた中で児童・生徒が仲間と寝食を共にすることで仲間を思いやり、自己の成長や自分の良さに気づき、今後の生活に自信を持って生活できるようにする。

2 日程

- (1) 期 日 令和6年10月26日(土)～27日(日) 1泊2日
(2) 参加者 小学1年生～小学5年生 35名
(3) 活動内容

1日目【10月26日(土)】		2日目【10月27日(日)】	
9:00	バス出発(ふらっと訪夢・能都中)	6:00	起床・清掃
11:00	バス到着	7:00	朝のつどい
11:00	出会いのつどい 仲間作り(NOTOジョイフレンド)	7:20	朝食 食堂
12:30	昼食 食堂	8:40	宿舎点検
13:30	みんなのへやづくりタイム	9:30	NOTOクッキングタイム (なべ・ご飯作り)
14:30	NOTOぼうけんタイム(なべハントゲーム)	13:00	NOTOメモリアルタイム(コースター)
17:00	夕べのつどい	14:30	振り返り またねの会
17:30	夕食 食堂	15:00	バス出発
19:00	ほっこりタイム(焚火タイム)		JA穴水～ふらっと訪夢 着 解散
20:00	入浴		能都中学校 着 解散
21:00	就寝準備・就寝		

3 成果と課題

- (1) アンケート結果からの成果(振り返りシートより)
- ① 事業の満足度は、32人中30人が「とても楽しかった」、2名が「楽しかった」という評価であった。事業全体を通して高い評価を得ることができた。
 - ② 班の仲間と協力して鍋作りの具材カードを探したこと、野外炊事でかまどに火をともし続けたこと、鍋の具材を協力して切ったこと、焚火体験でマシュマロ等を焼いて食べたこと、フリータイムで好きな遊びができたことなど、様々な活動を通して、「友達がたくさんできた」「初めて会った人と仲良くなれた」という声が多かった。
- (2) 事業を通しての成果と課題
- ① 班編成を活かして活動プログラムのほとんどを展開した。遊びを決めたり、鍋のスープを相談したり、冒険タイムの順路を話し合ったりと、活動が進むにつれ、班のまとまりが充実していった。また、適宜フリータイムを設けることで、班の垣根を超えた関わりを生むことにもつながった。法人ボランティアによる企画を入れたことも良かった。
 - ② 1日目の焚火タイムでは、水分を欲する児童が多く、水分補給の確認をスタッフで共有した。持ち物には明記してあったが、初めから水分補給が十分でない参加者がいた。事前の周知だけでなく、直前にも周知したり、さらにきめ細やかに健康観察をする必要がある。



令和6年度 えがおプロジェクト リフレッシュ事業
「リフレッシュ のとキャンプ(奥能登・晩秋)～第2クール」

1 趣旨

- ・令和6年能登半島地震により、被災した児童・生徒に自然に親しみながらの体験活動を提供することで、心穏やかに、心身ともにリフレッシュする機会とする。
- ・楽しかった夏休みも終わり、学校生活にも慣れてきた中で児童・生徒が仲間と寝食を共にすることで仲間を思いやり、自己の成長や自分の良さに気付き、今後の生活に自信を持って生活できるようにする。

2 日程

- (1) 期 日 令和6年11月16日(土)～17日(日) 1泊2日
 (2) 参加者 小学2年生～中学1年生 25名
 (3) 活動内容

1日目【11月16日(土)】		2日目【11月17日(日)】	
9:00	バス出発(ふらっと訪夢・能都中)	6:00	起床・清掃
11:00	バス到着	7:00	朝のつどい
11:00	出会いのつどい 仲間作り(NOTOジョイフレンド)	7:20	朝食 食堂
12:30	昼食 食堂	8:40	宿舎点検
13:30	みんなのへやづくりタイム	9:00	NOTOフリータイム
14:00	具材選びタイム	10:00	NOTOサイエンスタイム
14:30	NOTOクッキングタイム (なべ・ご飯作り)	12:00	昼食
19:00	NOTO焚火タイム	13:00	NOTOメモリアルタイム(コースター)
20:00	入浴	14:30	振り返り またねの会
21:00	振り返り	15:00	バス出発 JA穴水～ふらっと訪夢 着 解散
21:30	就寝準備・就寝		能都中学校 着 解散

3 成果と課題

- (1) アンケート結果からの成果(振り返りシートより)
- ① 事業の満足度は、25人24人が「とても楽しかった」、1人が「楽しかった」という評価であった。事業全体を通して高い評価を得ることができた。
 - ② 班の仲間と協力して鍋を作ったこと、新聞紙でごはんを炊いたこと、焚火体験でウインナー等を焼いて食べたこと、フリータイムで好きな遊びができたことなど、様々な活動を通して、「友達が増えた」「みんなと楽しく協力することができた」という声が多かった。
- (2) 事業を通しての成果と課題
- ① あすなる(施設内にある離れの一軒家)で寝食を共にするプログラムを展開した。ベットメイキングや鍋づくりなど、班を超えた関わりがあり、一つの家族のようなまとまりが生まれた。
 - ② NOTOジョイフレンドやNOTOフリータイムでは法人ボランティアが主導となる仲間作りプログラムを展開した。ボランティアが自分達でプログラムを展開することで事業への満足感を高めることができた。
 - ③ バス移動で嘔吐する参加者がいた。嘔吐物処理セットを常備しておらず、素早く対応することができなかった。移動等に関わる事前準備を複数の人で確認する必要がある。

