

# 体験活動でつなぐ！ 次世代育成と学びあい



1. はじめに プロジェクト概要	P 2
2. 実施した体験活動 ①出張型体験プログラム / ②体験イベント「ヨコハマみらいワークショップ」	P 4
3. 体験活動参加者の声	P 6
4. プロジェクト参加団体紹介	P 7
5. 寄稿 体験活動が育む異世代の学び合い	P 14
6. プロジェクトをふりかえって	P 17
7. おうちでできる プログラム集	P 18



# 1. はじめに

学生のころの「体験活動」と聞くと、どのような思い出がありますか？

「仲間と目的達成の喜びを分かち合った」「ボランティア活動で感謝されてうれしかった」

「年下のこどもたちとの関わりが楽しかった」「理解してもらえず悔しい思いをした」…などなど、

体験活動を通したさまざまな人との関わりや経験が、人生を豊かにする原動力となっている人は少なくありません。

しかし近年、地域の人間関係の希薄化が進み、地域活動が縮小するなかで、地域で青少年がさまざまな体験をする機会が減少しています。さらにコロナ禍の影響で、部活動や課外活動、ボランティア活動、地域活動などの様々な活動が制限され、「仲間と一緒に体験する」「喜びや楽しさを分かち合う」など体験を共有する機会や、青少年が人とのつながりの中で成長する機会はとても少なくなっています。

このたび SC ジョンソン株式会社様のご支援をいただき、将来の担い手である青少年が地域社会の中で自らの力を活かして活躍する機会を作ること、そして、青少年が企画する活動に参加した小学生が、身近なロールモデルと出会い、楽しさや喜びを共有し、体験活動の楽しさを次に伝えていく機会を作りたい…そんな思いで「青少年の体験活動推進プロジェクト」を立ち上げました。

プロジェクトでは、高校生・専門学校生・大学生のグループが得意分野を生かした体験プログラムを企画し、小学生が集まる場所に出張して届けてくれました。小学生はお兄さん・お姉さんの話に目を輝かせ、「できたよ！」「楽しかったよ！」と嬉しそうな顔で返してくれ、互いに喜びや感動を分かち合い、心が温まる場面に何度も出会いました。

手探りではありましたが、「自分たちができることを少しずつ、でもやるからには全力で楽しもう」という思いで学生の皆さんが一歩踏み出し参加してくれたことで、地域の中に「年齢を越えたつながりと学び合い」の場を生み出すことができました。このプロジェクトをきっかけに、青少年が地域や社会でさまざまな人とつながり、学び合い、自分の力を発揮して活躍する機会が増えていくことを願っています。

最後に、このプロジェクトをご支援いただいた SC ジョンソン株式会社様、アドバイザーの一般社団法人横浜すばいす様、参加してくれた学生の皆様、学生たちの出張型プログラムを受け入れてくださった事業所の皆様に感謝の気持ちを込めて、この報告書をお届けいたします。



# 【プロジェクト概要】

---

## ■プロジェクト名

青少年の体験活動推進プロジェクト

## ■趣旨

本プロジェクトでは、小学生から大学生年代の青少年が年齢を超えてつながり、互いに学び合い、ともに育つ場としての「体験活動」の推進に取り組みました。高校生・専門学校生・大学生が得意分野を活かした体験参加型プログラムを開発し、「放課後のあそび場」への出張やイベント開催を通して小学生へ体験を届け、楽しさや感動を共有する機会をつくりました。また、プロジェクトの企画・実施は一般社団法人横浜すばいすと連携して行いました。

## ■取組内容

### ①プログラム A：出張型体験プログラム（2022年1月8日～2022年6月30日）

高校生・専門学校生・大学生チームが得意分野を活かした体験プログラムを開発し、小学生の「放課後の遊び場」等に出向き、出張型体験プログラムを展開しました。

### ②プログラム B：体験イベント「ヨコハマみらいワークショップ」（2022年5月29日）

高校生・専門学校生・大学生チームが企画したプログラムを、親子で体験できるイベントを開催しました。

### ③プログラム C：報告書（本紙）

青少年の体験活動の機会を広げていくために、本プロジェクトの成果、および家庭や事業所でも気軽に体験できるプログラムや実施団体紹介をまとめた報告書を作成しました。

## ■実施期間

2021年9月1日 ～ 2022年6月30日

## ■実施件数

①プログラム A(出張型体験プログラム)：13回（2022年1月8日～2022年6月30日）

②プログラム B(体験イベント「ヨコハマみらいワークショップ」)：1回（2022年5月29日）

## ■プロジェクト参加人数

高校生～大学生年代の青少年 93人(延べ)

【内訳】 高校生 39人、大学生 15人、専門学校生 39人(延べ)

## ■参加団体(7団体)

① 横浜市立大学 科学倶楽部 ② 学校法人岩崎学園 情報科学専門学校 ③ 聖光学院中学校高等学校 Trick × Hark

④ 横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校 天文部 ⑤ はまみらいラボ

⑥ 東京工芸大学 教職課程 教育学研究室 ⑦ 横浜市立東高等学校 サステイナブル研究部

## ■出張先

放課後キッズクラブ、寄り添い型生活支援事業所、など 計10施設

## ■連携団体・支援団体

連携協力：一般社団法人横浜すばいす

支援団体：SCジョンソン株式会社



## 2.実施した体験活動

### ①プログラム A:出張型体験プログラム

高校生・大学生・専門学校生グループが地域に出向くことで、小学生から地域の大人までさまざまな人と関わり、活動を通して地域を知る機会をつくることを目的として、出張型という形式でプログラムを展開しました。また、プロジェクト終了後も学生と受入先がつながり、プログラム展開が継続されるよう、小学生の身近な「放課後の遊び場」を出張先を選びプログラムを実施しました。



### ■ 実施したプログラム

活動名	実施場所	参加人数	内容
手品体験教室	放課後キッズクラブ 寄り添い型生活支援事業所	児童 6~20人	トランプや輪ゴムを使ったマジックの実演・体験 トランプを使った遊びのレクチャー
プログラミング教室	放課後キッズクラブ 区民活動センター 小学校体育館	児童 4~10人	タブレット端末等を使用したプログラミング体験 ロボット教材を使用したプログラミング体験 プログラミングを使用したドローン操縦体験
科学実験教室	寄り添い型生活支援事業所 放課後キッズクラブ	児童 8~20人	石膏や重曹を使用した火山噴火の模擬再現実験 塩水でスーパーボールづくり
Let's ツルスイ大作戦	鶴見川干潟、鶴見小学校	児童 20~25人	鶴見川での生き物観察 活動報告会

### プログラム実施例 手品体験教室

放課後キッズクラブの活動スペースを利用した手品教室を実施。こどもたちにトランプや輪ゴムなどを使ったマジックをレクチャーして一緒に練習したほか、プロマジシャンが演じるようなテーブルマジックを披露してくれました。目の前で次々に披露されるマジックには、こどもたちの目も釘付けに。活動終了後もこどもたちは真剣に練習に取り組み、できるようになったマジックを互いに見せ合ったり、スタッフに披露したりしました。



#### 参加者(小学生)から

制服姿の高校生なんて街でしか見たことがなかったので、最初はとても緊張しましたが、すぐに楽しくなりました。お兄さんたちはみんなとても優しく面白かったからです。秘密の手品を教えてくれたので、家でママやパパに見せるのが楽しみです。また会いたいです。

#### 実施者(高校生)から

小学生の子にも分かりやすく説明することが意外と難しく、やりながら苦労しましたが、みんなの吸収がとても早く、自分たちのマジックを楽しんでもらえたようで嬉しかったです。

#### 4 受入事業所から

高校生1人にこども達3~4人というコンパクトなグループで手品を間近で見ることができ、高校生とのコミュニケーションも生まれて、こどもたちは大いに盛り上がりました。



もっとたくさんの子どもたちにも！

## ヨコハマみらいワークショップ

出張型体験プログラムは施設を利用していたり、団体に所属していたりといった子どもたちが主な対象となるため、より多くの子どもたちにも体験活動に参加してもらい、企画をする学生たちと参加する子どもたちとの活動の輪を広げるために、出張型体験プログラムの活動を集めた誰でも参加できる体験イベントを実施しました。

### ■ 参加者数

参加者：小学生とその保護者 394人

実施者：小学生～大学生年代の青少年 43人

### ■ 実施プログラム

科学実験（スーパーボールづくり）

手品教室

化石割り体験

分光器づくり

星座のお話

マラカスづくり

プログラミング体験

環境学習

など



### ■ 参加者の声

自宅でもできる内容だったので早速こどもの要望もあり、家でもやってみました。本などに載っていてもやるまでの敷居が高いような活動も、こうして一度体験したうえであればやってみようというモチベーションになり、とてもよかったです！（参加者保護者）

## 【活動を提供した高校生・大学生年代の青少年から】

- ・小学生が積極的に取り組んでくれて、やりがいを感じました。
- ・普段出会うことのない小学生年代と触れ合うことができよかったです。
- ・実験を通して、工作や実験に興味を持ってもらえたのがよかったです。また、小学生の実験に対する姿勢が、自分たちにとっても勉強になるところが多かったです。



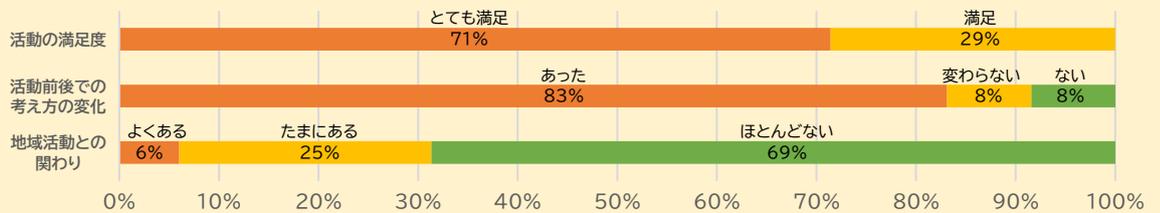
## 【活動を受け入れた事業所から】

- ・低学年の子が自分ひとりでできるようになるまで丁寧に教えてくださり、マジックを披露する場面ではしっかりしたマジシャンになっていて、こどもたちの吸収力や成長にとっても驚きました。また、マジックの技術もそうですが、皆さん一人ひとりのお人柄も素晴らしかったです。
- ・専門的な話を遊びと結び付けた活動になっていて、分かりやすくとてもよかったですと思います。こどもたちが優しいお姉さん、お兄さんと実験を楽しんでいたのが微笑ましかったです。また機会があればぜひ来ていただきたいです。

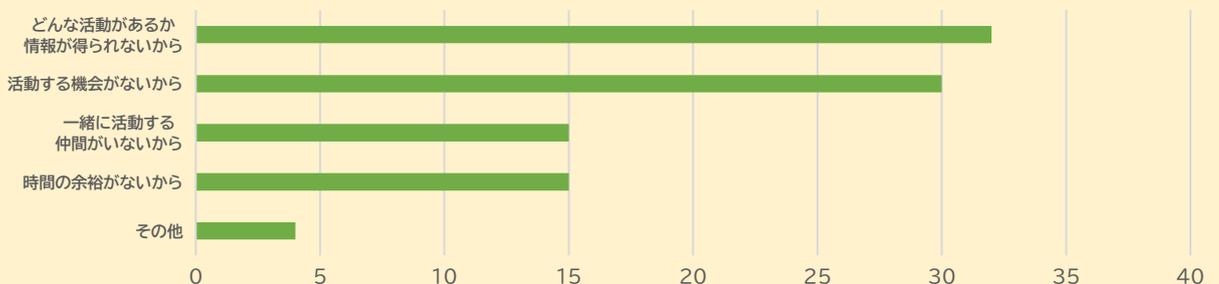
## 参加者アンケートから

プログラムに参加した学生みなさんに、普段の取り組みや今回の活動に対するアンケート調査を実施しました。今回のような地域活動に関わる機会が「ほとんどない」と回答した学生が約7割となり、活動するための情報が得られなかったり、そもそも活動機会がなかったりといったことが要因として挙げられるようです。一方で、こうした体験活動の機会はプログラムを実施する学生たちにとっても良い体験の機会になり、活動を通じてこどもたちと向き合う姿勢や考え方などに変化があったと振り返る学生が8割強となりました。

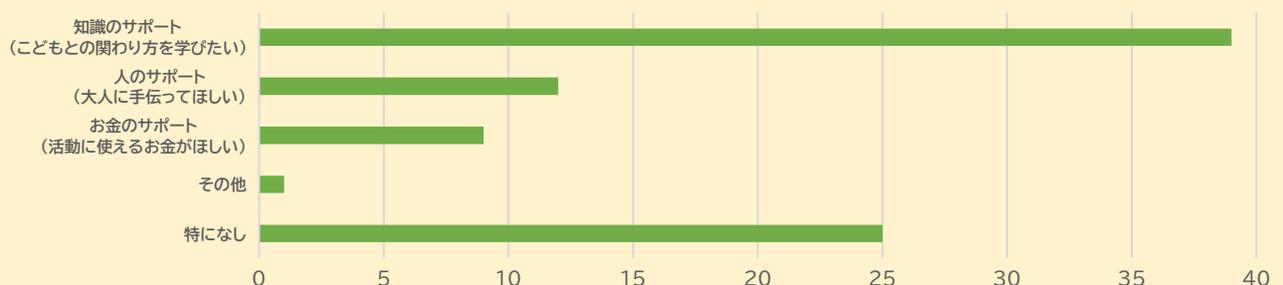
### ■ 参加者アンケートから



### ■ 「地域活動との関わりがない」と回答した学生の主な理由



### ■ 活動をするうえでどんな支援がほしいか



## 4. プロジェクト参加団体紹介

### ◆ 横浜市立大学 科学倶楽部

#### ◆ 団体紹介

横浜市立大学所属のサークルです。毎年夏に大学で行われる『親子で楽しむ科学実験』の開催や秋の大学祭の出店に向けて、それらの企画運営、実験テーマの検討、実験の準備を行っています。

#### ◆ 実施した内容

科学実験教室(「火山の成り立ち」「塩水でつくるスーパーボール」)

#### ◆ 参加の動機

新型コロナウイルス感染症の影響で、今まで行っていた施設での科学実験開催が困難になりました。このような状況でも、小学生の科学への興味関心を向上させる機会をつくりたいと思い、今回のプログラムへの参加を決めました。

#### ◆ 参加してみて

4つの施設で実験教室を開催することができ、どの回も大盛り上がりで成功させることができました。実験を楽しんでいる子どもたちの姿を見て、準備してきた甲斐があったなと感じました。どの子どもたちも熱心に参加しており、理科の面白さを伝えられたと感じます。

今後も引き続き、実験教室を開催していきたいです。今までは小学生を対象の実験教室を行ってきたので、中学生を対象としたものにもチャレンジしたいと思います。また、屋外で行う大規模な実験を実施したいです。



放課後キッズクラブでの科学実験教室。身近にある材料でスーパーボールづくりができるということで、子どもたちの反応もよかった。



## ◆ 学校法人岩崎学園 情報科学専門学校

### ◆ 団体紹介

情報科学専門学校に通う学生たちが中心となって、小中学生にプログラミング教室を開催し、こどもたちにプログラミングの楽しさや、学校で必修化されたプログラミング授業に楽しく慣れてもらえるような活動をしています。

### ◆ 実施した内容

プログラミング教室

パソコンやタブレット等を使用したプログラミング  
ドローン操縦体験

### ◆ 参加の動機

5月29日に行われた「ヨコハマみらいワークショップ」にプログラミング講座として参加させて頂き、そのご縁で今回参加させて頂きました。本当はプログラムを紹介しなかったのですが入りきらなかったため、今回はお家でも楽しく遊んで学べるプログラミング教材を沢山紹介します！※P19参照

難しい物から簡単なもの、ゲームを作るものからロボットを動かすものまで幅広く用意したので、自分がやってみたいものを選んで是非やってみてください！

### ◆ 参加してみた

今回実施したプログラミング教材は全て、情報科学専門学校にあるものを選んでみました。実は大人も楽しめるんです。プログラミング教室を開催する前に学生たちで事前勉強をするのですが、時間を忘れて夢中で遊び始めてしまうほどです。今回資料を作るときにも色々触っていて、久しぶりのものもあったので途中息抜きとして少しだけ遊んでしまいました。とても楽しいので是非こどもだけでなく、親子でも楽しんでもらえたらと思います。

ここ数年コロナウィルスの影響で大規模なプログラミング教室が開催出来ずにいたので、今後は少しずつ大人数で出来るプログラミング教室を開催して、沢山のひとたちといっしょに楽しくプログラミングをしていきたいです。

## ◆ 聖光学院中学校高等学校 Trick × Hark

### ◆ 団体紹介

Trick×Hark は聖光学院中学・高校のマジックが好きな生徒が集まり、主にボランティアや本校学園祭でのパフォーマンスに向けて毎週活動をしています。多様なマジックのなかでも、トランプマジックやステージマジックを主に扱っています。

### ◆ 実施した内容

手品体験教室

### ◆ 参加の動機

見ているだけでも面白いマジックを実際に自分でやってみることで、その楽しさを味わってほしいと思い今回参加しました。また、マジックに挑戦してできるようになった経験を生かして、子どもたちに色々なことにチャレンジしてほしいという思いもありました。

### ◆ 参加してみて

少ない時間でマジックを教えるということだったのでみんながうまくできるようになるか不安でしたが、活動が終わる頃にはみんなが2～3個のマジックを僕たちやお友達に楽しそうに見せていて、とてもやりがいがあり、嬉しかったです。



## ◆ 横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校 天文部

### ◆ 団体紹介

横浜市立高校の部活動で、主に本校の望遠鏡を使用した天体観測や研究・その解析等を行っています。また、天文普及活動の一環として本校主催の天文教室や星を見る会の運営を行っており、他にもプラネタリウムの製作・投影や、鉱物や岩石の採取・調査等も行っています。

### ◆ 実施した内容

化石割り体験、分光器づくり

天文学シミュレーションソフト”Mitaka”を使用した星座解説

### ◆ 参加の動機

本校天文部では「天文・地学の面白さを伝える」ということを目的の1つとして活動しており、このプロジェクトを通してその目的を達成できると感じたため、参加を申し込みました。本校天文部がこれまで行ってきた、普段なかなか触れることのできないことを伝える機会として活動したいと考えていました。



### ◆ 参加してみて

準備はかなり忙しかったですが、当日このプロジェクトに来てくださった小学生が、楽しそうに活動している様子を見て、自分たちもこの活動が面白いと思ってもらえてよかった！と感じました。なかなか普段体験できないことだからこそ、もっとたくさんの人に広めていきたい！とも感じました。この活動に参加した他の部員からは、「小学生の笑顔が見れてうれしかった」や「実際にこのような活動を運営するのは楽しい」といった感想もあがっていました。

今後、このプロジェクトのような多くの方に天文・地学の面白さを伝えることができる活動に積極的に参加していきたいと思っています。また、今後の活動につながるよう、企画の検討や改良をしていきたいと思っています。



## ◆ はまみらいラボ

### ◆ 団体紹介

横浜の市花であるバラ「はまみらい」とともに、感謝と優しさを伝える活動をしています。コロナ禍の活動では、エッセンシャルワーカーの方々に感謝のメッセージを伝えたり、災害被害にあった小学校やウクライナの人々へ応援動画や募金を送ったりしました。

### ◆ 実施した内容

「はまみらい」の折り紙、マラカス作り  
SDGs すごろく、缶バッジ作り、ポッチャ体験

### ◆ 参加の動機

より多くの皆さんに「はまみらい」のを知ってもらう機会を探していたところ、このプロジェクトに携わっていた横浜すばいすの北村先生に今回のプログラム(ヨコハマみらいワークショップ)をご紹介いただきました。こどもたちが参加するプログラムであるとのことでしたので、活動の内容に SDGsを選び、関心をもってもらえたらという思いで本プログラムに取り組みました。

### ◆ 参加してみて

多くの人に「はまみらい」と SDGsについて知ってもらうことができました。単にワークショップを楽しむだけでなく、真剣に耳を傾けて話を聞いてくださる方がたくさんいて、とても充実感をもって活動を終えることができました。

今後は、ばらを通して愛と感謝の心を広げて、ウェルビーイングな世界の実現を目指します。そして、ばらにちなんだ記念日である6月2日『ローズの日』を広め、大切な人に感謝を伝えることの喜びを分かち合いたいです。



## ◆ 東京工芸大学 教職課程 教育学研究室

### ◆ 団体紹介

東京工芸大学の教職課程で学んでいる学生が、教育学においてそれぞれの専門を生かすことを考えています。

### ◆ 実施した内容

SDGs 教育プログラムとキーホルダーづくり  
(動物の密輸についてのレクチャー)

### ◆ 参加の動機

今回のイベント(ヨコハマみらいワークショップ)には、芸術学部で学ぶ学生が「デザインが人に与える力」を研究する中で、デザインとそのデザインが主張するメッセージを実際に人に伝え、人はどのようにとらえるか、またデザインとそのメッセージに感化された人たちが自身の主張をさらに具体的な啓発活動を行うきっかけとなるようにするにはどうすればよいのかを学生が考えることをねらいとしています。学生には、これら一連の流れを作る過程を通して、人に対する説明の仕方や人との関係のつくり方を学んでいくことを期待しています。

### ◆ 参加してみて

今回のワークショップの具体的な内容は、学生による講義を受けた小学生がSDGs17の目標の1つである『15.5※1』から、絶滅危惧種動物の密輸入禁止の主張として、キーホルダーを作成するというものです。

このイベントでの取り組みは、以前学生が学童保育の場面で講義した内容をさらに膨らませ、小学生たちが楽しくキーホルダーを作成するものです。製作を通して、自分たち小学生でもこのようなキーホルダーを完成することで、先の動物の密輸入禁止の主張をすることができるという点が、小学生の自己肯定感の醸成につながると考えています。

さらに今回は、大学生の準備段階の取り組みに感化された中学生が、「キーホルダーを小学生に作ってもらおう！」というアイデアを提示し、当日、小学生のキーホルダーづくりの補助を行いました。大学生から啓発活動を受けた小学生のみならず、大学生の取り組みの準備段階の様子を見る機会を通して、中学生は「イベントに貢献したい」という気持ちになり、できることを模索したということです。

そして、最終的にこのイベントに大学生のサポーターとして参加した中学生は、今度は自身の学校の「総合的な学習の時間」の取り組みとして、絶滅危惧種動物の密輸入禁止を訴える発表を行いました。大学生から始まった啓発活動が、中学生が今回のイベントで学んだことを自校の生徒に発表を行うといった啓発活動の連鎖をここに見出すことができます。

※1：SDGs目標 15『陸域生態系の保護、回復、持続可能な利用の推進、持続可能な森林の経営、砂漠化への対処、ならびに土地の劣化の阻止・回復及び生物多様性の損失を防止する』の具体的な取組事項15.5『自然生息地の劣化を抑制し、生物多様性の損失を防止し、2020年までに絶滅危惧種を保護し、また絶滅防止するための緊急かつ意味のある対策を講じる』



### 《本活動の流れ》



本ワークショップに携わった中学生が、その後中学校の「総合的な学習の時間」で発表したポスターセッション。



## ◆ 横浜市立東高等学校 サステイナブル研究部

### ◆ 団体紹介

横浜市立東高校所属の部活動団体で、「地球にちょっといいこと」をモットーに、SDGs を核にした様々な活動を行っています。地域のごみ拾い、全校生徒を巻き込んだピンクシャツデー(カナダ発祥のいじめ反対の運動)や、古着でワクチン(古着を回収し、途上国の子どもたちへワクチンを届ける)のイベントを実施したり、最近では鶴見銀座商店街のイベントでワークショップを開催し、地域の皆さんへ SDGs を知っていただくための活動も行っています。

### ◆ 実施した内容

鶴見川での生き物観察会

### ◆ 参加の動機

本校と同じ地域にある小学校が鶴見川の環境観察・改善に向けた活動を行っていることを知り、ぜひ一緒に活動したいと思い、今回は鶴見川のクリーンアップ活動と生き物観察会を実施しました。

### ◆ 参加してみて

地元鶴見川のクリーンアップ活動と生き物観察会を実施したことで、身近な自然についての理解が深まりより強く関心を持つことができました。活動報告会では、企業の方とのコラボ企画を中心に私たちの活動について報告する機会もあったので、小学生と私たちと相互に刺激を得られる機会になったと思います。部員たちからは「小学生かわいい」「よく考えていて刺激をもらった」等の感想が聞かれました。今後も鶴見川に関わる学校が縦につながるイベントとしてこうした機会が育っていってくれと嬉しいと思っており、私たちもこうした活動に協力したいと考えています。

# 5. 寄稿 体験活動が育む異世代の学び合い

一般社団法人横浜すばいす

## 1 放課後のあるべき姿の追究

人が育つには、「場」が必要である。「学校」「家庭」「地域」「自然」という場を考えたとき、コロナ社会という大変な状況下ではあるが、「学校」「家庭」は、何とか機能している。また、その 2 つには、行政も関わったシステムが検討を積み重ねた歴史がある。

「地域」「自然」という場を考えてみよう。「地域」の放課後児童育成事業として、行政が力を入れ始めて日が浅い。コロナ禍等、

### こどもたちの放課後の場をつくるために求められる要素

#### 異世代が体験する場づくり

- ・小学生、青少年を孤立から集う場へ
- ・小学生を管理して安心安全な場所から、自由で安心・安全な居場所へ
- ・異世代が体験を通してつくる「群れ遊び」の場へ

#### 「教える・教えられる」から、「ともに育つ」関係性づくり

- ・小学生に伝える体験が、ともに中高大専門学校生も育つ
- ・小学生同士が学ぶ機会となり、共に育つ
- ・異世代との交流から人間関係の作り方を共に学ぶ
- ・成功体験、失敗体験が、異世代の自分づくりとなる

#### 支援・支えあい・楽しみの提供の循環づくり

- ・教わる側が教える側になる、支援の循環づくり
- ・上級生のプログラムを下級生が実施していく循環づくり
- ・誰もが気軽に行き、共に育つことができる循環づくり

多くの社会的課題を抱えながら、多くの小学生を受け入れ、安全・安心に過ごせるようにすることに追われている。こども(青少年)が育つ場である「自然」も横浜市では、少なくなってきた。また、地域の公園がその役割を果たす部分もあるが、禁止事項が多く、小学生の安全を考えることを優先するため、小学生自身が安全を作っていく主体にはなっていない。禁止事項の看板を見るたびに、小学生の成長を阻害しているのではないかと危惧している。これからの「地域」「自然」は、こども(青少年)が主役となり、共に育ち、育て育てられる循環が出来る「場」となることが望ましい。

横浜すばいすは、人生の放課後を迎えた人と放課後のこども(青少年)を線で結び、共に育つ取組を行っている。今回の「青少年の体験活動推進プロジェクト」は、私たちが目指す放課後の活動の課題である「人的資源の開発と循環」に明るい見通しの光を示唆してくれた。「できる人が、できるときに、できることを行い、Well being」を目指す、横浜すばいすの理念を実現させて下さったプロジェクトであった。この場を借りて、声をかけて下さった公益財団法人よこはまユース様と SC ジョンソン株式会社様に心から感謝申し上げます。

## 2 コロナ禍だからこそ気付いた「場」と「アイデア」の必要性

### (1) 出発の出張体験の「場」に感動！

コロナ禍により、学校が変わってきている。非社会傾向は、コロナ禍前からの課題でもあるが、行動制限等により、加速したことは確かである。人との接触を奪ったコロナ社会は、人から人へのバトンパスを奪った。

このプロジェクトの出発点で実施した「高校生のカードゲームや手品体験」のプログラムを参観したときに、小学生たちの歓声が聞こえた。高校生たちはトランプが好きなグループだった。その技を小学生たちがいる「場」で実施するだけで、小学生と高校生の幸せが倍増していることに気付かされた。



給食の時間の「黙食」が指示され、現在も続いている。黙って食べる「黙食」を「かわいそう」「楽しくないだろう」と心配していたが、現場の先生が「そうでもないですよ」と言われたときにハッとした。黙食でも、集団でいる場だから、何かが育っているのか。

## (2) 受付の「アイデア」に感動！

みらいワークショップでは、多数の希望者、来場者に対応するため、よこはまユースさんの受付アイデアは、予約券の配布であった。受付開始直後の親子は、時間を指定された2つのプログラムの予約券を持って、計画的にプログラムを体験していた。1時間後、2時間後の予約券をもらった親子は、一度会場を出て、食事に行くなどの工夫をしていた。体験活動が「教わる小学生」と「教える青少年」の双方に必要であるという「夢」は、アイデアで実現できることを改めて、認識した。



5月実施のヨコハマみらいワークショップの様子。コロナ禍の感染拡大防止対策として会場内での順番待ち混雑を避けるため、屋外を活用する待ち時間活用を検討し、実施した。

## 3 体験活動推進プロジェクトの価値

一見、青少年が自分自身の得意なものを小学生に教えているようだが、実は教えているのではなく、小学生から人や物に対する関わり方、向き合い方、関係の作り方を教わっている。青少年も育っているのである。青少年が小学生に関わる意味がここにある。

昔、無意図的であった「関わる場」「時間」「自然」「ひと」が減少あるいは喪失している現代では、習い事、お稽古、塾、クラブチーム、そして放課後キッズクラブなどの社会教育の場で、関係を見出している。現代の社会教育も大人がある特化した教育内容を小学生に与え、大人がコントロールするのではなく、こどもの発想を大切にすべしである。

こども(青少年)に自由に伝える場を作ることによって、共に育つことが実証されたのが「ヨコハマみらいワークショップ」である。SDGs を学んだ学生が入り替わり立ち替わり参加する小学生たちに繰り返し SDGs を教えていく場が出来た。場が出来たことによって、学生の知識・技能が自分だけではなく、多くの人の生活に役立ったのである。正に新学習指導要領が目指した「学びに向かう人間性」の資質・能力を身に付けた場と言える。

体験活動の場は、共に育つ場となった。学生は前段の準備の中でも、人との関係づくりを自然発生的に学ぶ場となった。このような「場」が必要である。青少年が考えた自由多彩なプログラムを小学生に行うという体験の場の必要性が、今回の未来ワークショップや出張体験から実証できた。



5月実施のヨコハマみらいワークショップの様子。



## 4 体験活動推進プロジェクトのレガシー

「理想の循環の穴を埋めたプロジェクト」

横浜すばいすでは、よりよい放課後学習支援事業を検討してきた。放課後キッズクラブ等の小学生の居場所に人生の放課後を迎えた退職教員等をアドバイザーとして配置し、アドバイザー会議で議論しながら、学習支援のあり方を検討してきた。このプロジェクトに参加して、アドバイザーの役割に加わった役割がある。コーディネーター役としてのアドバイザーである。

小学生がいる「場」と体験の知識・技能をもつ「青少年」が同じ場所にいるだけでは、共に育つことは難しい。ワークショップに参加した学生たちにもアドバイザーとしての教師や大人がいた。理想の放課後の循環は、「教えられた小学生が教える小学生になり、共に育つこと」であるが、そこに、青少年にかかわる大人と人生の放課後を迎えた高齢者も入れておきたい。



5月実施のヨコハマみらいワークショップの様子。スタッフとしてこどもたちを迎える青少年とともに、彼らを支援する大人のスタッフも一緒に活動した。

ヨコハマみらいワークショップの最後の写真には、青少年と共に教師、よこはまユースの職員、横浜すばいすの人生の放課後を迎えた人が写っている。理想の循環の穴を埋めた「ひと」である。



5月実施のヨコハマみらいワークショップ出展者の集合写真。当日は小学生から大学生まで40人以上のスタッフが参加者を迎えた。



## 6. プロジェクトをふりかえって

---

コロナ禍で始まり、「顔を合わせて向き合う」ことがなかなかできなかった本プロジェクト。運営を担当したスタッフは、子どもたちの様子や事業に携わった青少年の様子を見てどう感じたのか。自分自身でもふりかえってみました。

「普段は小学生と接する機会がないので、どうやって関わっていいのかわからない」と不安そうだった高校生が、プログラムがはじまると自ら子どもに話しかけ、得意分野の活動や好きなこと、知識や経験を伝えようとする姿を見て、青少年の体験活動の価値を再確認しました。ふとした時に「あのとき、楽しかったな」と思い出し、「なにか」やってみたい・やってみようと思うきっかけになってくれたらうれしいです。



このプロジェクトでは、普段は教えられる側の学生が教える側に立ち、自分たちが学んだ技術や知識を小学生に伝えていくことを通して、伝えることの難しさや楽しさ、喜びを肌で感じる事ができたのかと思います。

生活の中心となっている家庭や学校から一歩踏み出し社会の中で自分の力を発揮し、「役に立てた」という経験や自信は、これからの社会を担っていく学生の成長の源になるのではないかと感じています。若者が社会の中で活躍する機会の重要性を改めて実感したプロジェクトでした。



小学校・中学校・高校ともに、自分のクラスに教育実習生が来た思い出があります。ただ、授業の中身よりも、ホームルームや放課後の時間にこんなことしたなあ、といったことばかり思い出に残っていたり。今回のプロジェクトでは子どもたちが熱中して楽しんでいる様子が印象的でしたが、日々加わる思い出に上書きされて、いつか忘れてしまうのかもしれませんが。それでも、「お兄さん・お姉さんがきて、楽しかったな」なんて思い出が残ってくれば、そしてその思い出が、その先の一步に続くきっかけになってくれれば、担当者として嬉しい限りです。



先日、出張体験プログラムで訪問した事業所の小学生と一緒に遊んでいたところ、数か月前に高校生から教えてもらったマジックを「上手にできるようになったよ！」と披露してくれました。お兄さん・お姉さんとの出会いを通じて、小学生が新しいことに興味を持ったり、難しいことにも挑戦し、「できた！」という自信につながる経験ができたことを実感しました。



高校生たちが終わった後に、あそこはこういう風にすれば良かったかな～とか、こんなに興味を持ってくれた子がいたよとか話している姿を見て、すごくいい活動だったのかなと感じています。教えることの難しさと同時に楽しさや喜びも感じた高校生たちがこの先どう成長していくのか楽しみになりました。また、今回教わった子どもたちが、将来教える側になってくれたらいいな～いつも思っていました。こういう活動が継続されることが大切だなと改めて感じています。



## ◆ てづく 手作りスーパーボールをつくろう ◆

夏の縁日なつ えんにちでよく見かけるスーパーボールみ。実は身近な材料じつ みちか ざいりょうで手作りてづくができるんです。

おうちにあるものや、すぐかに買ってつかこられるものを使って、手作りスーパーボールてづくをつくってみましょう！

### ざいりょう 【材料】

PVA洗濯 <small>せんたく</small> のり	60~70 m L <small>みりりつとる</small>	プラコップ <small>みりりつとる</small> (210 m L)	2個 <small>こ</small>
食塩 <small>しょくえん</small>	100 g <small>ぐらむ</small>	スプーン	1本 <small>ほん</small>
水 <small>みず</small>	250 m L <small>みりりつとる</small>	割りばし <small>わ</small>	1膳 <small>ぜん</small>
		キッチンペーパー	適量 <small>てきりょう</small>
		絵の具 <small>え</small> 、ラメ <small>く</small>	適量 <small>てきりょう</small>
		500 m L ペットボトル <small>みりりつとる</small>	1本 <small>ほん</small>

### てじゆん 【手順】

#### ① 飽和食塩水ほうわしょくえんすいをつくる

500 m L ペットボトルみりりつとるに 250 m L の水みずと 100 g の食塩ぐらむ しょくえんを加え、よく振くわって溶とかす。

★飽和食塩水ほうわしょくえんすい：水みずに溶とける最大さいだいの量りょうまで食塩しょくえんを溶とかした塩水しおみずのこと。海水かいすいよりもかなりしょっぱい。

#### ② 下準備したじゆんび

①の飽和食塩水ほうわしょくえんすいをプラコップぶんめの 7分目くわまで加える。

色いろをつけたい場合は、こればあいに絵の具えやラメくわを加える。

もう 1 つのプラコップせんたくに、洗濯ぶんめのりを 3分目くわまで加える。

#### ③ 材料ざいりょうを混ぜまあわせる

②の食塩水しょくえんすいをスプーンせんたくですくって洗濯はいのりの入くわったプラコップわに加えて、割りばしすうかいで数回まかき混ぜる。

しっかり混まざったら 再ふたび食塩水しょくえんすいをスプーンくわですくって加え、かき混ぜる。

食塩水しょくえんすいを加える⇔かき混ぜるくを繰り返かえし、水溶液すいりょうえきの中に塊なができてきたら、割りばしわで集めあつながら丸めまるていく。（ヒント：あまり塊かたまりがまとまらないときは、少し置すこいておいて塊かたまりが沈しずむのを待まとう）

#### ④ スーパーボールかたちの形つくを作る

③の塊かたまりが作りつくたいスーパーボールおおの大きさおおになったら、ボールおおをコップおおから取り出とし、キッチンペーパーみずけで水気ときをとる。この時すこに、少し手すこでぎゅてっとにぎるようあつりよくに圧力すいぶんをかけて水分よをとっていくと、良よく弾はずむボールよができる。

#### ⑤ スーパーボールかんせいの完成かんせい！

しっかり水気みずけを取とったらできあがり！弾はずませて遊あそんでみよう。



## ◆ おうちでプログラミングゲーム ◆

しょうがっこう あつか きかい ふ  
小学校でも扱う機会が増えてきたプログラミング。そんなプログラミングがおうちでも簡単に楽しめるサイトの紹介です。どちらのゲームとも、難しい知識は使わず、見た目で考えることができる『ビジュアルプログラミング言語』というプログラミングの方法を使用しています。

### ◆ブロックリー・ゲームス (Blockly Games) サイト URL 《 <https://blockly.games> 》

Google が提供しているプログラミング用ツール『Blockly』を使用して、プログラミングの仕組みやプログラミング的思考をゲームで遊びながら身につけることができる教育ゲーム。パソコンやタブレットなどのインターネットに接続できる機械があれば遊ぶことができ、ダウンロードもできるのでインターネット接続がないところでも楽しむことができる。

#### ゲームの例

##### ・迷路を進もう！

みち すず  
道を進むためのプログラムをつかって、人形を動かしてゴールにたどり着こう！

じゅうじろ ていじろ みち わ じぶん かんが うご  
十字路や丁字路など、道が分かれているときは自分ならどう考えて動く？

きかい しじ  
機械なら、どんな指示をしてあげれば自動でゴールにたどり着く？

##### ・イラストを描こう

すす まわ しじ つか か  
進む・回るの指示を使って、イラストを描こう！

めいろう すず かた ちよくせん かんたん  
迷路の進み方のように、直線だけのイラストだったら簡単にできそうだけど、

きょくせん つか えが  
曲線を使ったイラストはどうやって描く？

### ◆プログラミングゼミ サイト URL 《 <https://programmingzemi.com> 》

がた しじ  
ブロック型の指示ツールをつなげて、キャラクターを動かして遊ぶプログラミング学習のゲーム。各ゲームをクリアしていくことで出せる指示が増えていたり、自分で描いたイラストを使って新しいアニメーションを作ったりすることができる。横浜市立学校の授業でも取り入れられるなど、学校教育の現場でも使用されていて、パソコンやタブレットなどにアプリをダウンロードするか、インターネットにつながればブラウザ版でも遊ぶことができるが、いずれの場合もアカウント登録が必要。

#### ゲームの例

##### ・自由に動かそう！

がめん い  
画面をさわって、行きたいところにキャラクターを動かそう！

く おも どお うご  
どんなプログラムを組んだら、思い通りの動きをしてくれるかな？

##### ・センサーを使おう！

はい つか  
パソコンやタブレットに入っているセンサーを使って、キャラクターを動かそう！

み しじ で うご  
見えないところでどんな指示が出て、どんな動きをするルールになっているのかな？

# 子どもたちと共に活動をしたい！ みんなプログラムを提供してみたい！

その一人ひとりの思いが、豊かな青少年を育むはじめの一步。

皆さんの思いをよこはまユースは応援します。まずはどんなことができるか一緒に考えましょう！

地域の青少年活動をサポートします！

## 公益財団法人よこはまユース 事業企画課



地域で青少年と大人がともに活動する機会の企画・コーディネートを行っています。また、地域や団体・学校と連携して「校内居場所カフェ」などの活動を展開しています。

〒231-0011 横浜市中区太田町 2-23 横浜メディア・ビジネスセンター5階

TEL：045-662-4170 Mail：kikaku@yokohama-youth.jp

URL：https://yokohama-youth.jp

青少年に関わる人材や団体をサポートします！

## 横浜市青少年育成センター



青少年に関わる人材の育成・活動支援の拠点として研修・講座、交流会などさまざまな事業を実施しています。青少年活動に関する助成金情報、活動相談などお気軽にお問い合わせください。

〒231-8454 横浜市中区住吉町 4-42-1 関内ホール地下1階

TEL：045-664-6251 Mail：ikusei@yokohama-youth.jp

URL：https://yokohama-youth.jp/ikusei/

青少年の自然体験や生活体験を推進しています！

## 横浜市野島青少年研修センター



青少年の宿泊研修施設として様々な生活体験や自然体験のプログラムを提供しています。また、レクリエーションや宿泊活動などのプログラム作成や進行方法や指導方法などのサポートも行っています。

〒236-0035 横浜市金沢区野島町 24-2 野島公園内

TEL：045-782-9169 Mail：nojima-toiawase@yokohama-youth.jp

URL：https://yokohama-youth.jp/kenshu/

中高生のボランティア活動や地域貢献活動など社会体験活動を推進しています！

## 青少年交流・活動支援スペース「さくらリビング」



青少年に気軽に立ち寄り交流する場を提供するとともに、中高生にボランティア活動などをおして社会参加する機会を提供しています。中高生のボランティア活動などに関するご相談はお気軽にお問合せください。

〒231-0062 横浜市中区桜木町 1-1-22 ぴおシティ 6階

TEL：045-263-8020 Mail：kkspace@yokohama-youth.jp

URL：https://yokohama-youth.jp/kkspace/