

学習プログラム開発をしよう

シートA (記入用)

(C) グループメンバー ()

テーマ 青少年教育	市の概要 A
--------------	-----------

個人の要望 自然体験 他の地域の同年代交流 居場所づくり	社会の要請 地域活動 ボランティア参加 地域に愛着 文化継承 高齢者と交流
---------------------------------------	--

地域課題

青少年と高齢者の交流 居場所づくり
助け合い 支え合い

学習目的

青少年と高齢者と保護者が、みんな顔見知りにつながった状態になる。
そのために、共に継続して取り組めるものを見つける。
交流の場を作る。

学習目標

- 青少年が地域の高齢者(や大人)を知る。挨拶で大人を増やす。
- 困ったとき
- 青少年から積極的にコミュニケーションで助け合いをする。

(C) グループメンバー ()

1 学習目的

青少年と高齢者と保護者ら地域のみんなが
顔見知りでつながった状態になる

2 学習目標

- 青少年から挨拶できる大人を増やす。
- 青少年から積極的にコミュニケーションできるようになる。

3 プログラム名

輝くはれっ子～あいつ名人選手権～

4 対象・定員

小学生	80人
高齢者	80人
保護者	80人

5 参加費

(受益者負担を原則として、参加費を算定する。なお算出の根拠も明確にする。)

カード作成費 賞品
飲物
7Lゼン材料(絵手紙 防犯ブザー) 500円

6 事前に必要な知識や準備物

高齢者確保の声かけ

7 留意点

不着者対策

8 学習プログラムの展開

回・日程	学習テーマ	各回の学習目標 (◎) 学習内容	学習支援者	学習場所	評価 (振り返りの方法)
9/14 14 4(日)	あいさつの 大切さと 防犯について	◎オリエンテーションと カード作り ↓ あいさつポイントカード キャンペーン実施 賞品作り 60分	はれと 警察 (防犯指導)	公民館	アンケート 支援者コカ外
9 10 25 (日)	活動の成果 を知って 絵手紙作り	◎プレゼント作り 期間 MVP集計 120分	絵手紙 工作講師	/	インタビュー (MVP) 支援者コカ外
10/23 (日)	お互いを 深く知り 合おう。	◎プレゼント交換 期間 MVP集計 120分	館長 (成果+次回)	/	アンケート