SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

エス ディ ジー ズ　かんない

SDGs 館内オリエンテーリング

活動のねらい	・課題に対してグループ内で話し合って活動することで、仲間とのコミュニケーションを促し、人間関係の構築を図る。 ・クイズを通して SDGs に対する理解を深め、身近にある課題を考えるきっかけとする。		
活動の概要	・グループで協力して地図に印された 9 のクイズパネルを発見し、そこにあるクイズを解きながら進めていきます。 ・クイズだけではなく、SDGsについて自分が取り組んでいきたい課題を考えるきっかけとして、17のゴールに沿ったヒントパネルを設置しています。 ・クイズの正解点により順位をつけることができます。 ・おおまかな流れは、「集合･説明」→「スタート」→「ゴール・答え合わせ」→「順位発表」です。		
対　象	小学生･中学生・高校生・ファミリー		
可能人数	1 グループ2～5名程度が適当です。全体の人数制限は特にありません。		
所要時間（標準時間）	約 90 分	**距　離**	約 1.5km
適した時期	通年。荒天で屋外プログラムができない場合などの代替え案にもおすすめです。		
活動の場所	館内の廊下や階段（宿泊棟、活動室、事務室、食堂、食堂事務室、浴室は含まない）		
団体が準備するもの	・腕時計（班に 1 つ） ・鉛筆またはペン（班に 1 本）		
自然の家にあるもの	・バインダー ・オリエンテーリングマップ（班に 1 枚） ・オリエンテーリングチェックカード（班に 1 枚） ・オリエンテーリングマップ解答編とクイズ解答一覧（団体または、班に 1 枚） ・オリエンテーリングチェックカード解答編（団体または、班に 1 枚）		
活動の仕方説明（例）	・スタート地点・ゴール地点は自由に設定できます。 ・マップの〇印付近にクイズパネルが設置されています。 ・クイズパネルを探し、チェックカードに問題の解答を記入します。 ・クイズパネルのまわり順は自由です。 ・宿泊棟、活動室、事務室、食堂、食堂事務室にはクイズパネル・ヒントパネルはないので、入らないでください。 ・順位は、「通過点」や「正解点」など団体で工夫することができます。 例）正解点：チェックカードの解答欄の正解数で算出　　例）1 問 10 点 ボーナス点：チェックカードの回答欄の正解でビンゴをつくる。　例）1本でもつくれたら10点		
お 願 い	・クイズパネルやヒントパネルは絶対にはがさないでください。 ・衝突や転倒の危険性があるので、走らないでください。		

マップ・チェックカードなどは、受付にて随時配布ができます。ご相談ください。

令和3年5月