

# 2023年度教員連絡会



期日：2024年2月15日

時間：10：00～

## 目次

- ・2024年度教育学会総会 プログラム
- ・第一号議案 2023年度教育学会活動報告及び決算報告

教育学会運営委員会

50周年企画実行委員会

教育学会後援団体 大合宿

教育学会後援団体 球技

教育学会後援団体 コンサート

- ・第二号議案 2024年度教育学会活動計画及び予算案

教育学会運営委員会

50周年企画実行委員会

教育学会後援団体 大合宿

教育学会後援団体 球技

教育学会後援団体 コンサート

教育学会後援団体 教育学科：共催実行委員会

- ・第三号議案 運営委員会学会則改正の提案
- ・第四号議案 教育学会運営委員会 秋季定例会活動報告  
春季定例会活動申請

第【1】号議案

2024年月日

報告者 古畠歳景

2023年度 教育学会 運営委員会活動報告書

団体名	教育学会運営委員会						
委員長	学籍番号 氏名	21114009 古畠 歳景					
副委員長	学籍番号 氏名	21114108 小室 衆吉					
構成員	3年生 7名		2年生 10名		1年生 10名		
	3A	和田 竜	2A	發知 里世音	1A	浅野 練吹	
	3B	大豆生田 愛生	2A	弓削 真波	1A	倉持 蓮	
	3C	高原 凜	2B	木滝 大夢	1B	北岡 大樹	
	3D	林田 幹大	2C	遠矢 春乃	1C	猪飼 大佳	
	3E	當山 陽那太	2D	青木 栄斗	1C	遠藤 雅也	
			2D	小川 祐哉	1D	近藤 亜岐	
			2D	杉澤 主税	1D	東 龍亮	
			2D	富田 実乃梨	1D	渡邊 心	
			2E	種田 貴志	1E	北島 花	
			2F	山口 直	1F	吉田 真菜	
						計 27名	

活動内容

会議期間	2023年5月～2024年5月(予定)
実施場所	東松山キャンパス 60周年記念講堂・8号館教室/板橋キャンパス多目的ホール

活動内容報告	<p>【教育学会総会】開催日：2023年5月11日(木)      運営委員会、後援団体(共催実行委員会含む)、非常設後援団体(50周年企画実行委員会)の令和4年度活動報告・決算報告ならびに、令和4年度運営委員会と会計監査の解任を行った。また、令和5年度運営委員会と会計監査、活動申請案・予算案の申請を行い、学会員の承認を得た。</p> <p>【春季定例会】開催日：2023年5月11日(木)      教育学会則第3条、4条に基づき、「伝わる『話し方』をマスターしよう!」というテーマで開催した。委員の発表や様々な体験活動を通して、話し方について実践に基づいた学びの時間にすることができた。</p> <p>【ゼミ説明会】開催日：2023年10月2日(月)      ゼミ選択をよりよいものにしてもらうため、ゼミに所属する学生の協力を得て、板橋キャンパス多目的ホールにて2年生を対象としたゼミの説明会を行った。</p> <p>【秋季定例会】開催日：2023年10月17日(火)      教育学会則第3条、4条に基づき、武田信子氏を迎えて、「児童虐待～教育虐待が壊した子どもの『心』～」というテーマで講演会を開いた。講演やグループワーク等を通して、虐待について幅広い視野で考え、子どもとのかかわり方について学びを深める時間になった。</p> <p>【機関誌・機関紙の発行】開催日：2023年5月～2023年12月(学会誌のみ3月予定)      教育学会則第3条、4条に基づき、機関誌「学会誌」は年に1回、機関紙「緑育」は年6回(増刊号も含む)発行した。      ※および、緑育はDBmanabaを活用したオンラインでの配布</p> <p>備考      上記の企画実現・諸問題解決のため、通じて毎週月曜日に対面形式で会議を行った。</p>
成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主体的な学習の場の提供 →定例会等の企画を通して、一方的な活動ではない学会員同士が主体的に参加できる場を提供することができた。こういった実践的な場が生まれたことで、学会員がより密接に将来へと向き合うきっかけを作ることができた。</li> <li>・次世代へとつなぐ働きかけ →ゼミ説明会等を通して、次の世代に教育学科の魅力を伝えていく活動を学会員同士で行うことができた。ゼミ生である学生からの発信により、学科生の間でゼミの情報共有ができ、より分かりやすい導入ができる場となった。</li> </ul>

反省点 ・改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・緑育発行の遅り               <p>→今年度から緑育をオンライン配信へと移行したが、内容の再検討や目的の擦り合わせ等を行う中で定期的な配信を行うことができなかつた。</p> <p>[対策]</p> <p>→発行目的と発行時期、提供方法を再検討し、緑育を学会員にとって意義のあるものにするために次年度へつなげていく。</p> </li>   <li>・学会行事での参加者数の少なさ               <p>→特に教育学科生が出席必須の総会にて当日欠席者数の少なさが目立つた。</p> <p>[対策]</p> <p>→開会時間の再検討、直接学生へ学会活動に参加することの目的と意義を伝える機会を改めて作るなど、学会員視点で課題を見つめ直し、対策を実践していく。</p> </li> </ul>
総括	<p>今年度は様々な感染症が流行している中、無事全て対面形式で活動を実施することができた。 そういった活動環境や学会活動を通して、講師や行事主催者から参加者への一方的な取り組みではなく、参加してくださっている学会員同士が自分で学び、考え、対話する主体的な場を提供することができた。また、参加していただいた方からの意見を委員内で共有し、次のより良い行事にしていくための方法を模索するという振り返りからの実践を意識した取り組みができていった。その中で行事の運営方法や目的を再考する機会も増え、教育学科にとってどのような目的で、どのような内容で学習機会を提供すればよいのかという将来に向けた新しい行事の仕組みを検討する1年となつた。今後とも、運営委員会の活動にご理解とご協力をお願いしたい。</p>

# 2023年度 教育学会実行委員会活動報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 古畠歳景 印

団体名	教育学会創立 50 周年企画実行委員会		
責任者	学籍番号 20114001 氏名 柏 陽斗	印	
副責任者	学籍番号 21114009 氏名 古畠 歳景	印	
団体構成	4年1名 3年6名 2年3名 1年0名		
	合計 10名		

## 活動内容

実施日	2023年5月～現在
活動内容報告	<ul style="list-style-type: none"><li>・教育学科創立 50 周年を記念し、以下の記念品を製作・正学会員へ配布<ul style="list-style-type: none"><li>①50周年記念デザインを施した水筒</li><li>②50周年記念誌</li></ul></li></ul>

成果	<p><b>【製作について】</b></p> <p>①水筒 →製作・発注済</p> <p>②記念誌 →製作中・未発行 (詳細) 内容：教育学科長/文学部長からのあいさつ、教育学科 50 年の歴史、教育学科教授/各後援団体现役生と OBOG のことば、運営委員会からのことばなどを掲載予定</p> <p>(原稿収集済の資料)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育学科教授からのことば(2 名)</li> <li>・各後援団体(現役生/OBOG)からのことば(4 名)</li> <li>・運営委員会からのことば(2 名)</li> </ul> <p>(未収集/今後製作する資料)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教育学科長からのあいさつ</li> <li>・文学部長からのあいさつ</li> <li>・教育学科 50 年の歴史</li> </ul> <p><b>【配布について】</b></p> <p>①水筒 (1, 2 年生) 大学に来ていない学生以外配布済</p> <p>(3, 4 年生) 3 年生→未配布 4 年生→未配布/DBmanaba にて配布連絡</p> <p>②記念誌 →製作中のため未配布</p>
----	---

反省点・改善点	<p><b>【配布/製作の遅れ】</b></p> <p>水筒、記念誌とともに製作と配布の時期が遅れ、春休み前までに正学会員全員への配布が間に合わなかつた。</p> <p><b>[原因]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>委員仕事分担の不手際によるもの →委員全員が他の委員会と掛け持ちで行っていることや、その中でも偏りのある割り振りであったため、作業が円滑に進まず滞ってしまった。</li> <li>不十分な引き継ぎ →企画の立案者ではない今年度の委員が作業を行っていたことで、活動の目的や意図が不明確であった。それにより資料を作成する手順や目的が定かではない状況で活動していくため、作業を計画通り進めることができなかつた。</li> </ul> <p><b>[今後の対策]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>人員を確保し、仕事を分散する →運営委員会や各後援団体だけではなく、無所属の学生にも委員を募り、効率的な作業計画を立て、実行する。</li> <li>明確な引き継ぎと年度中の活動履行 →活動の目的と意図、内容等を次年度の委員に明確に伝え、作業を引き継ぐ。また、今年度中に実行すると決めたものは必ずその年度に履行し、次年度に作業を持ち越さない。</li> </ul> <p><b>【今後の動き】</b></p> <p>①水筒未配布者に対して</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1-3年生→新年度ガイダンスや基礎演習クラス、ゼミにて配布</li> <li>4年生→卒業式にて配布</li> </ul> <p>※(4年生)上記の場合でも配布が終わらない場合 →郵送にて各個人宛に配布(それに応じた予算調整も検討)</p> <p>②記念誌について</p> <p>2-1 製作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>製作締め切り日→2月下旬に再設定/3月中に発行会社へ依頼：印刷・発行</li> <li>学部長、学科長へ作成願を送付/収集</li> <li>教員と相談し、その他資料を作成</li> </ul>
---------	---

	<p>2-2 未配布者に対して</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・1-3 年生：新年度ガイダンスや、基礎演習クラス、ゼミ、DBmanaba での周知による配布</li><li>・4 年生：データ化(PDF など)したものを希望者のメールアドレス宛に送付(予定)</li></ul> <p>(背景)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・郵送費、その他コストの高さから卒業生への現物での配布は厳しいと判断。(未発行のため、発行部数を調整する施策を検討中)</li></ul> <p>→2024 年度中に正会員へ記念品送付を終え、50 周年企画を終了とする予定。</p>
--	---

貴団体の申請を受理致しました。

2024 年   月   日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023年度 教育学会後援団体活動報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 鴻口宗悟 印

団体名	教育学会後援団体 大合宿		
責任者	学籍番号 21114076	氏名 鴻口 宗悟	印
副責任者	学籍番号 21114120	氏名 沖 哲志	印
	学籍番号 21114117	氏名 小林 健太	印
	学籍番号 21114066	氏名 中村 寧子	印
団体構成	4年0名 3年11名 2年7名 1年13名		合計 31名

## 活動内容「大合宿」

実施日	2023年9月4~6日	実施場所	国立那須甲子青少年自然の家
会議期間	2022年3月13日~2023年10月30日		(26回実施)
参加人数	4年0名 3年11名 2年7名 1年13名		
活動内容報告	<p>活動の流れ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・週一回の企画会議、毎週の企画会議からなる。</li><li>・企画会議で企画の発案、全体会議で出た案についての討議を行った。</li><li>・12月から2月にかけて施設探しを行い、以降は企画の準備を進める。</li><li>・定期的に東松山市内の体育館や緑山キャンパスの体育館などを借用して対面式でレクリエーションのシミュレーションを行った。</li><li>・本番同様の活動場所や時間配分で行うシミュレーション(小合宿)を1度実施した。</li><li>・当日程終了後に全体会議にて反省を行う。</li></ul> <p>当日の流れ</p> <p>【1日目】</p> <p>7:41 高坂駅発</p>		

	<p>7:41～11:05 バス移動(休憩 佐野 PA、上河内 PA 各 15 分)</p> <p>11:05 施設着</p> <p>11:05～11:45 荷物移動</p> <p>11:45～11:52 入村式</p> <p>11:52～12:00 「1日目」 レクリエーション準備、移動</p> <p>12:02～13:10 出会い</p> <p>13:10～13:24 移動</p> <p>13:36～15:33 1日目野外炊事</p> <p>15:33～15:44 移動</p> <p>15:45～16:35 「1日目」 レクリエーション</p> <p>16:35～16:40 片づけ</p> <p>16:41～17:00 タべのつどい</p> <p>17:01～17:15 休憩と準備</p> <p>17:15～18:02 「1日目」 レクリエーション</p> <p>18:04～18:50 片づけ、移動、夕食</p> <p>18:50～19:25 自由時間、移動</p> <p>19:30～20:55 四年生レクリエーション</p> <p>21:00～21:10 移動、入浴準備</p> <p>21:10～22:10 入浴</p> <p>22:10～23:00 自由時間</p> <p>23:00～ 就寝</p> <p><b>【2日目】</b></p> <p>6:00 起床</p> <p>6:00～6:45 準備・清掃</p> <p>6:45～7:00 移動</p> <p>7:00～7:15 朝のつどい、移動</p> <p>7:15～8:17 朝食</p> <p>8:17～8:25 移動、休憩、準備</p> <p>8:25～9:59 「2日」 レクリエーション</p> <p>9:59～10:21 片づけ、水企画移動</p> <p>10:21～11:00 「2日」 水企画</p> <p>11:00～12:15 片づけ、移動、着替え</p> <p>12:15～12:25 移動</p> <p>12:25～15:20 2日目野外炊事</p> <p>15:20～15:33 移動</p>
--	--

	<p>15:33～16:35 「2夜」 レクリエーション</p> <p>16:35～16:45 片づけ、移動</p> <p>16:45～17:00 夕べのつどい</p> <p>17:00～17:15 移動</p> <p>17:15～18:10 ダンス練習</p> <p>18:10～18:50 移動、夕食</p> <p>18:50～19:34 移動、休憩、入浴準備</p> <p>19:34～20:40 「2夜」 レクリエーション</p> <p>20:40～21:15 写真撮影</p> <p>21:15～21:30 移動</p> <p>21:15～22:00 入浴</p> <p>22:00～23:00 休憩</p> <p>23:00 就寝</p> <p><b>【3日目】</b></p> <p>6:45 起床、帰宅準備</p> <p>6:45～7:00 移動</p> <p>7:00～7:15 朝のつどい</p> <p>7:15～7:25 移動</p> <p>7:25～8:00 朝食</p> <p>8:00～8:05 移動</p> <p>8:05～8:50 休憩、部屋清掃</p> <p>8:50～9:00 移動</p> <p>9:00～11:00 「3日目」 レクリエーション</p> <p>11:10～11:25 休憩</p> <p>11:25～12:20 昼食</p> <p>12:20～12:30 移動</p> <p>12:30～15:15 表彰、うちわ、通し、写真撮影</p> <p>15:15～15:50 片づけ、荷物運び、点呼</p> <p>15:50～19:15 バス移動(休憩 上河内PA、羽生PA 各15分)</p> <p>19:15 高坂駅着 解散</p> <p>レクリエーション内容</p> <p>○1日目</p> <p>バスレクリエーション</p>
--	--

	<p>・【ナンバープレートbingo大会！！】</p> <p>バスで移動中にすれ違った車のナンバープレート下二桁でbingo大会を行う。bingoした上位1位～5位に提示したお題に挑戦してもらう。</p> <p>・【サビ早歌いゲーム】</p> <p>挙手によるペア対抗戦で、曲のタイトルを言わされたらそのサビを歌うゲーム。</p> <p>レクリエーション</p> <p>・【出会い1(夢の国で待ち合わせ)】</p> <p>夢の国のエントランス前に整列し、委員から集合場所が書かれている、「友達とのLINE」をもらい、集合した先で集まったメンバーで軽い自己紹介をし、名札を作成する。</p> <p>・【夢の国ってどんな国！？一期一会の大冒険！！！】</p> <p>班別行動で夢の国に住んでいるキャラクターたちに会いに行き、そのキャラクターから出されるミッションに挑戦する。クリアしたらスタンプラリーカードにスタンプをもらい、すべてのスタンプの枠をうめ、ゴールテープを切るまでの速さを競う。</p> <p>・【出会い2(星に願いを！素敵な魔法にかかっちゃおう！)】</p> <p>スタンプを集めたカードにブラックライトを照らすと星座が書かれており、それと同じ星座のところにそれぞれ移動すると、本当の班が完成する。そこで新たに、1人30秒間ずつ自己紹介をする。</p> <p>・【あの人ってどんな人!!仲間を集めろ!!運試しレスキュー!!】</p> <p>班のメンバーのうち何人かを委員が他の班のところへ連れて行き、人質となってしまう。残されたメンバーはほかの班に連れていかれたメンバーを助けに行って連れ戻してくる。コート上には鬼がいて、鬼に捕まらないように逃げながら班員救出を目指す。人質を何人救出できたかでポイントを獲得でき、班員が全員揃うことができたら、さらにポイントを獲得することができる。また、ボーナスタイムがあり、班対抗戦でのミニゲームに挑戦し、成功もしくは勝利することができたら、ゲームが有利に進められる特典がもらえる。</p> <p>・【Pさんを一番喜ばせることができるのはどのチーム！？個性を活かせ！はちみつハンター！】</p> <p>体育館に散らばっているはちみつびんをPさんにあげて喜んでもらおうというゲーム。複数チームで行い、各チームに陣地があり、そこにはちみつびんを集める。自分の陣地は両足で歩けるが、そのほかの場所はケンケンで移動し、自分の陣地以外の場所で両足をついてしまったらその場で座る。チーム内にはそれぞれ、はたらきバチ、魔法使いバチ、お</p>
--	---

	<p>守りバチ、お母さんバチ、鼓舞するバチの役職があり、それぞれの特性を活かしながらゲームを進めていく。最終的に集めたびんの数のポイントと、Pさんにあげるために選んだびん(ゲットしたはちみつの中には、ハズレとアタリがある)のポイントの合計で順位を競う。</p> <p>○2日目昼 レクリエーション</p> <p><b>【勝つのは絶対王政か！下克上か！頭を使うな！脳キング決定戦!!】</b></p> <p>じやんけんで作ったチームでいくつかのゲームにチャレンジしながらじやんけんカードを手に入れ、最終的にそのゲットしたカードでじやんけんをして、真のキングを決める。</p> <p>1 【キングじやんけん】</p> <p>全員でじやんけんカードを使ってじやんけんをして、負けた人が勝った人の奴隸となり、結果として 5 チームをつくる。そこで最後まで勝ち続けた人がそのチームのキングとなる。</p> <p>2 【キングの道を切り開け！運んで運んで接待レース！】</p> <p>遠くに置かれている王冠までの道のりをキングのために奴隸が自ら作って、王冠を獲得し、スタート地点に戻ってくるゲーム。進んでよい青のパネル、王を敬いながら道をつくる(その後進んで良い)赤色のパネル、踏んでもよいが踏んだら罰ゲームをしなくてはならない黄色のパネルをうまく使いながら順位を競い、勝利したチームにじやんけんカードを贈呈する。</p> <p>3 【引っかかったら王からお仕置き！？大縄跳び！！】</p> <p>とぶための縄(ちやっこい縄、青い紐、普通の縄)をくじで決め、キングは大縄跳びには参加せず、回数が最も多かったチームが勝利し、じやんけんカードをゲットできる。。制限時間内であれば何回も挑戦できるが、引っかかってしまった時点で罰ゲームとなってしまう。</p> <p>4 【なくした名画を見つけ出せ！ねえキング～、本物どれ～！？】</p> <p>それぞれのチームのキングに何種類かある絵の中から 1 つ選択し、奴隸にはその絵を見せてどのようないい絵なのかを口頭で説明する。説明後、奴隸はその絵を大量に並べられた絵の中から本物の絵を制限時間内に見つけるゲーム。正しい絵を見つけることができたチームにはじやんけんカードを贈呈する。</p> <p>5 【奴隸の想いを思い知れ！ヒッパレヒッパレ魔法のローブ～～！】</p>
--	---

	<p>全チーム対抗で行い、キングロープを用いて 1 人～複数人の奴隸をロープに乗せて直線状コースの特定の位置までキングが運ぶ。途中で手足が床についてしまったら、スタート地点からやり直す。1 位のチームのみじやんけんカードをゲットできる。</p> <p><b>6 【奴隸の魂ぶつけ合え！王手いやいやチェックメイトゲーム！】</b></p> <p>これまでのレクで獲得した全チームのじやんけんカードを全て一旦回収する。キングは的がついた箱を背負い、他チームのキングの箱に床にちりばめられている魂(ボール)を制限時間内に入れていく。箱に入れられた魂が少ない順位が決まる。さらに、的を射抜かれたら魂が 10 個分入ったことになる。順位に応じてじやんけんカードを贈呈する。</p> <p><b>7 【最終決戦！キング・オブ・キングじやんけん】</b></p> <p>今までのレクで負けていたチームも挽回可能！これですべての勝敗が変わる最終決戦！今までのレクで獲得したじやんけんカードを使って、キング・オブ・キングを決める最終決戦を行う。</p> <p><b>水企画レクリエーション</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>・【スプラッシュ○×クイズ】</b></li> </ul> <p>まず入水式を行って、全員がバケツの水をかぶる。そして、○×クイズを行って、自分が正解と思う○と×エリアに分かれて、正解した方が間違えた方にバケツの水をかける。</p> <p>○2 日日夜</p> <p><b>レクリエーション</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>・【出会いはどこに？トキメキはここに！ドキドキテレフォンマッチング！】</b></li> </ul> <p>あらかじめ男子の電話番号を教えてもらい、くじとして女子にひかせる。(くじには待ち合わせ場所と時間を記す)。男子には待ち合わせ場所と時間が記されたくじを引いてもらう。くじを引いた女子は皆一斉に書いてある電話番号に電話をかける。待ち合わせ場所で集まったペアたちをチームにする。その際に簡単な自己紹介と名札を作ってもらう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>・【ラブラブラブリージェンガ】</b></li> </ul> <p>各チームの代表ペアは各チームの色が記されているルーレットを回す。ペアがジェンガを引くタイミングは一斉に行う。ルーレットで出た色のジェンガを取り、取ったジェンガを重ねる。ジェンガの中にはハプニングが書かれたジェンガがある。ジェンガを崩したペアはキュンキュンゼリフをキャンプファイヤーの際に行う。崩されたチームにはポイントを加算する。すべてのペアがジェンガを引き終わった時点でチームの合計ポイントが高かったチームの勝利。</p>
--	---

	<p>・【心を燃やせ、メラメラキャンプファイヤー】</p> <p>キャンプファイヤーを行う。2夜ダンスやオ克拉ホマミキサー、マイムマイム、ジンギスカンを踊る。ここで、キュンキュンゼリフを行う。</p> <p>○3日目</p> <p>レクリエーション</p> <p>・【宝の地図で集まりましょうや、ん？ちょっとまって俺らの船どれ～】</p> <p>班代表者がびりびりになってしまった地図の袋を引き、各班にその地図を張る台紙を配布する。これを各班で組み立てると体育館の地図が完成し、×印が浮かび上がってくる。そのバツ印が書いてあるところに集まり、そこで集まった2班がチームとなる。</p> <p>・【落ちたら爆発　はらはらどきどき風船運びゲーム】</p> <p>各チーム2グループに分かれ、そのグループの代表者を1人選ぶ。中央に船が集まつておらず、代表者がくじを引いてそれに合わせて自チームの場所を決める。チームで1列に並び、先頭の人が風船を膨らませて片手で後ろまで運び、自分たちが獲得したい船に風船を入れていく。風船が入いたら先頭の人は一番後ろに行き、全員が風船を膨らますまで回す。途中で妨害タイムを設け、グループから1人代表者を出し、他チームの風船運びを風を送ることによって妨害する。最終的にチームの風船が一番たくさん入っている船を獲得できる。また、船の中に入った風船を割っていき、罰ゲームカードが出てきたら罰ゲームをしてもらう。</p> <p>・【エンジン全開！プラスウルトラ最速の船はどれだ海賊レース】</p> <p>チームの中で走る順番を決め、自チームの船に宝箱を集めるリレー方式のレース。まず、風船でリフティングをし、できた回数の宝箱をゲットできる(最大5個)。次に、宝を積んであるピラミッドを球で転がして倒れた宝箱をゲット。そして、くじ引きをして書いてあった数の分の宝箱をゲット。最後は、片手に宝箱を積み、運べた数だけゲットできる。最終的に、順位のポイントと宝箱の数のポイントと応援ポイントで競う。</p> <p>・【最速海賊団はどこだ、宝を積んで最強を決めろ、ナスカシの海賊いざ出陣】</p> <p>体育館に宝箱が散らばっており、自チームの船にどれだけ船を集められるかを競うゲーム。ひとりひとり命となる紐を2つ身に着け、チームから船役を1人出す。船に宝箱を積んでいく。宝箱の中にポイントの高い宝箱があり、その宝箱も含めてチーム同士で取り合いをする。また、それぞれについている命も取ることができる。他チームの船からとってもよく、最終的にどれだけ宝箱と命を集められたかでポイントを競う。それぞれについている命がなくなってしまったら、その人はゲームに参加できない。途中で全員復活タイムがあり、そこでまた命がなくなっても復活することができる。</p>
--	---

成 果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レクリエーションを通じ、班員同士を中心とした新たな交友関係を築くことができた。</li> <li>・レクリエーションを通じ、班員同士で協力し合って活動することで主体性や協調性を育むことができた。</li> <li>・レクリエーションを行うことでMC やタイムキーパー、集計等のレクリエーションの中で役回りを確認することができた。</li> <li>・例年とは違い、半年間という短い間であったが、夏開催という従来の開催時期に戻すことができた。</li> </ul>
反省点 ・改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集合する際の遅刻者に対する対応を事前に想定していなかったことで、その後のプログラムを省略したり、時間を短縮する事態となってしまった。具体的にどの時間まで待つか、その時間になつたらキャンセル料を支払っていただきもらう形をとるなど、事前にラインを決めておくなどしておくべきだった。</li> <li>・施設に関する禁止事項の参加者への連絡が不十分だったために、施設側に迷惑をかけることとなってしまった。</li> <li>・たくさんの参加者の方に来ていただくことはできたが、後援団体外の参加者の方が少なかつたため、教育学科内でたくさん参加していただくという課題が残った。</li> <li>・基本的に参加者の方が第一であり、全参加者が楽しむことができる企画内容を考えられるようとする。</li> </ul>

### 活動報告「小合宿」

実施日	2023 年 8 月 7~8 日		実施場所	国立那須甲子青少年自然の家
参加人数	4 年 0 名 3 年 11 名 2 年 7 名 1 年 13 名			
活動内容報告	<p>1 日目</p> <p>6:30 全体集合(高坂駅前)</p> <p>6:41 高坂駅出発</p> <p>8:00～9:12 バスレクリエーション</p> <p>10:03 施設到着、荷下ろし(佐野 PA、上河内 PA 休憩 各 20 分)</p> <p>10:38 入村式</p> <p>10:42 施設散策</p> <p>11:30～13:45 1 日目野外炊事</p> <p>13:55～14:44 「1 日目」 レクリエーション①</p> <p>14:44～14:56 休憩</p> <p>14:56～15:25 「1 日目」 レクリエーション②</p> <p>15:25～15:37 休憩</p> <p>15:37～16:16 「1 日目」 レクリエーション③</p> <p>16:16～16:45 休憩</p>			

	<p>16:45～17:00 タベのつどい</p> <p>17:00～17:15 休憩、移動</p> <p>17:15～18:00 「2夜」 レクリエーション</p> <p>18:00～18:10 片づけ、移動</p> <p>18:10～18:50 夕食</p> <p>18:50～19:03 移動、風呂準備</p> <p>19:03～19:48 「2夜」 ダンス練習</p> <p>19:48～19:50 休憩</p> <p>19:50～20:08 キャンプファイヤー練習</p> <p>20:08～20:27 片づけ、移動</p> <p>20:27～21:30 入浴</p> <p>22:17～23:30 全体会議</p> <p>23:30 準備、就寝</p>
	<p>2日目</p> <p>6:15 起床</p> <p>7:00～7:15 朝のつどい</p> <p>7:15～7:40 朝食</p> <p>7:40～8:50 掃除、荷物まとめ、移動</p> <p>8:50～9:21 「2昼」 レクリエーション①</p> <p>9:21～9:23 休憩</p> <p>9:23～9:56 「2昼」 レクリエーション②</p> <p>9:56～9:59 休憩</p> <p>9:59～10:14 「2昼」 レクリエーション③</p> <p>10:14～10:25 休憩、移動</p> <p>10:25～11:02 移動、準備</p> <p>11:02～11:11 「2昼」 水企画</p> <p>11:11～11:26 片づけ、移動</p> <p>11:26～11:35 着替え、移動</p> <p>11:35～13:10 「2日目」 野外水準</p> <p>13:10～13:37 休憩、移動、準備</p> <p>13:37～13:53 「3日目」 レクリエーション①</p> <p>13:53～13:55 休憩</p> <p>13:55～14:17 「3日目」 レクリエーション①.②</p> <p>14:17～14:26 休憩</p>

	<p>14:26～14:41 「3日目」 レクリエーション②</p> <p>14:41～15:10 「3日目」 レクリエーション③</p> <p>15:10～15:44 移動、荷物運び</p> <p>15:45 退所</p> <p>15:45～19:15 バス移動(上河内PA、羽生PA休憩 各20分)</p> <p>19:15 高坂駅解散</p>
	<p>レクリエーション内容</p> <p>○1日目</p> <p>バスレクリエーション</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【ナンバープレートbingo大会！！】</li> </ul> <p>バスで移動中にすれ違った車のナンバープレート下二桁でbingo大会を行う。bingoした上位1位～5位に提示したお題に挑戦してもらう。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【サビ早歌いゲーム】</li> </ul> <p>挙手によるペア対抗戦で、曲のタイトルを言わされたらそのサビを歌うゲーム。</p>
	<p>レクリエーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【出会い1(夢の国で待ち合わせ)】</li> </ul> <p>夢の国のエントランス前に整列し、委員から集合場所が書かれている、「友達とのLINE」をもらい、集合した先で集まったメンバーで軽い自己紹介をし、名札を作成する。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【夢の国ってどんな国！？一期一会の大冒険！！！】</li> </ul> <p>班別行動で夢の国に住んでいるキャラクターたちに会いに行き、そのキャラクターから出されるミッションに挑戦する。クリアしたらスタンプラリーカードにスタンプをもらい、すべてのスタンプの枠をうめ、ゴールテープを切るまでの速さを競う。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【出会い2(星に願いを！素敵な魔法にかかっちゃおう！)】</li> </ul> <p>スタンプを集めたカードにブラックライトを照らすと星座が書かれており、それと同じ星座のところにそれぞれ移動すると、本当の班が完成する。そこで新たに、一人30秒間ずつ自己紹介をする。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【あの人ってどんな人？仲間を集めろ！運試しレスキュー！！】</li> </ul> <p>班のメンバーのうち何人かを委員が他の班のところへ連れて行き、人質となってしまう。残されたメンバーはほかの班に連れていかれたメンバーを助けに行って連れ戻し</p>

	<p>てくる。コート上には鬼がいて、鬼に捕まらないように逃げながら班員救出を目指す。人質を何人救出できたかでポイントを獲得でき、班員が全員揃うことができたら、さらにポイントを獲得することができる。また、ボーナスタイムがあり、班対抗戦でのミニゲームに挑戦し、成功もしくは勝利することができたら、ゲームが有利に進められる特典がもらえる。</p> <p>・【Pさんを一番喜ばせことができるのはどのチーム！？個性を活かせ！はちみつハンター！】</p> <p>体育館に散らばっているはちみつびんをPさんにあげて喜んでもらおうというゲーム。複数チームで行い、各チームに陣地があり、そこにはちみつびんを集める。自分の陣地は両足で歩けるが、そのほかの場所はケンケンで移動し、自分の陣地以外の場所で両足をついてしまったらその場で座る。チーム内にはそれぞれ、はたらきバチ、魔法使いバチ、お守りバチ、お母さんバチ、鼓舞するバチの役職があり、それぞれの特性を活かしながらゲームを進めていく。最終的に集めたびんの数のポイントと、Pさんにあげるために選んだびん(ゲットしたはちみつの中には、ハズレとアタリがある)のポイントの合計で順位を競う。</p> <p>○2日目昼 レクリエーション</p> <p>【勝つのは絶対王政か！下克上か！頭を使うな！脳キング決定戦!!】</p> <p>じやんけんで作ったチームでいくつかのゲームにチャレンジしながらじやんけんカードを手に入れ、最終的にそのゲットしたカードでじやんけんをして、真のキングを決める。</p> <p>1【キングじやんけん】</p> <p>全員でじやんけんカードを使ってじやんけんをして、負けた人が勝った人の奴隸となり、結果として5チームをつくる。そこで最後まで勝ち続けた人がそのチームのキングとなる。</p> <p>2【キングの道を切り開け！運んで運んで接待レース！】</p> <p>遠くに置かれている王冠までの道のりをキングのために奴隸が自ら作って、王冠を獲得し、スタート地点に戻ってくるゲーム。進んでよい青のパネル、王を敬いながら道をつくる(その後進んで良い)赤色のパネル、踏んでもよいが踏んだら罰ゲームをしなくてはならない黄色のパネルをうまく使いながら順位を競い、勝利したチームにじやんけんカードを贈呈する。</p>
--	---

**3 【引っかかったら王からお仕置き！？大縄跳び！！】**  
とぶための縄(ちゃっさい縄、青い紐、普通の縄)をくじで決め、キングは大縄跳びには参加せず、回数が最も多かったチームが勝利し、じゃんけんカードをゲットできる。。制限時間内であれば何回も挑戦できるが、引っかかってしまった時点で罰ゲームとなってしまう。

**4 【なくした名画を見つけ出せ！ねえキング～、本物どれ～！？】**  
それぞれのチームのキングに何種類かある絵の中から 1 つ選択し、奴隸にはその絵を見せずにどのような絵なのかを口頭で説明する。説明後、奴隸はその絵を大量に並べられた絵の中から本物の絵を制限時間内に見つけるゲーム。正しい絵を見つけることができたチームにはじゃんけんカードを贈呈する。

**5 【奴隸の想いを思い知れ！ヒッパレヒッパレ魔法のロープ～～！】**  
全チーム対抗で行い、キングロープを用いて 1 人～複数人の奴隸をロープに乗せて直線状コースの特定の位置までキングが運ぶ。途中で手足が床についてしまったら、スタート地点からやり直す。1 位のチームのみじゃんけんカードをゲットできる。

**6 【奴隸の魂ぶつけ合え！王手いやいやチェックメイトゲーム！】**  
これまでのレクで獲得した全チームのじゃんけんカードを全て一旦回収する。キングは的がついた箱を背負い、他チームのキングの箱に床にちりばめられている魂(ボール)を制限時間内に入れていく。箱に入れられた魂が少ない順位が決まる。さらに、的を射抜かれたら魂が 10 個分入ったことになる。順位に応じてじゃんけんカードを贈呈する。

**7 【最終決戦！キング・オブ・キングじゃんけん】**  
今までのレクで負けていたチームも挽回可能！これですべての勝敗が変わる最終決戦！今までのレクで獲得したじゃんけんカードを使って、キング・オブ・キングを決める最終決戦を行う。

#### 水企画レクリエーション

##### ・【スプラッシュ○×クイズ】

まず入水式を行って、全員がバケツの水をかぶる。そして、○×クイズを行って、自分が正解と思う○と×エリアに分かれて、正解した方が間違えた方にバケツの水をかける。

○2 日日夜

	<p>レクリエーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【出会いはどこに？トキメキはここに！ドキドキテレフォンマッチングー！】</li> </ul> <p>あらかじめ男子の電話番号を教えてもらい、くじとして女子にひかせる。（くじには待ち合わせ場所と時間を記す）。男子には待ち合わせ場所と時間が記されたくじを引いてもらう。くじを引いた女子は皆一斉に書いてある電話番号に電話をかける。待ち合わせ場所で集まったペアたちをチームにする。その際に簡単な自己紹介と名札を作ってもらう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【ラブラブラブリージェンガ】</li> </ul> <p>各チームの代表ペアは各チームの色が記されているルーレットを回す。ペアがジェンガを引くタイミングは一斉に行う。ルーレットで出た色のジェンガを取り、取ったジェンガを重ねる。ジェンガの中にはハプニングが書かれたジェンガがある。ジェンガを崩したペアはキュンキュンゼリフをキャンプファイヤーの際に行う。崩されたチームにはポイントを加算する。すべてのペアがジェンガを引き終わった時点でチームの合計ポイントが高かったチームの勝利。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【心を燃やせ、メラメラキャンプファイヤー】</li> </ul> <p>キャンプファイヤーを行う。2夜ダンスやオ克拉ホマミキサー、マイムマイム、ジンギスカンを踊る。ここで、キュンキュンゼリフを行う。</p> <p>○3日目</p> <p>レクリエーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【宝の地図で集まりましょうや、ん？ちょっとまって俺らの船どれ～】</li> </ul> <p>班代表者がびりびりになってしまった地図の袋を引き、各班にその地図を張る台紙を配布する。これを各班で組み立てると体育館の地図が完成し、×印が浮かび上がってくる。そのバツ印が書いてあるところに集まり、そこで集まったく集まった2班がチームとなる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【落ちたら爆発　はらはらどきどき風船運びゲーム】</li> </ul> <p>各チーム2グループに分かれ、そのグループの代表者を1人選ぶ。中央に船が集まつておらず、代表者がくじを引いてそれに合わせて自チームの場所を決める。チームで1列に並び、先頭の人が風船を膨らませて片手で後ろまで運び、自分たちが獲得したい船に風船を入れていく。風船が入ったら先頭の人は一番後ろに行き、全員が風船を膨らますまで回す。途中で妨害タイムを設け、グループから1人代表者を出し、他チームの風船運びを風を送ることによって妨害する。最終的にチームの風船が一番たくさん入っている船を獲得できる。また、船の中に入った風船を割っていき、罰ゲームカードが出てきたら罰ゲームをしてもらう。</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【エンジン全開！プラスウルトラ最速の船はどれだ海賊レース】</li> </ul> <p>チームの中で走る順番を決め、自チームの船に宝箱を集めるリレー方式のレース。まず、風船でリフティングをし、できた回数の宝箱をゲットできる(最大5個)。次に、宝を積んであるピラミッドを球で転がして倒れた宝箱をゲット。そして、くじ引きをして書いてあった数の分の宝箱をゲット。最後は、片手に宝箱を積み、運べた数だけゲットできる。最終的に、順位のポイントと宝箱の数のポイントと応援ポイントで競う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【最速海賊団はどこだ、宝を積んで最強を決めろ、ナスカシの海賊いざ出陣】</li> </ul> <p>体育館に宝箱が散らばっており、自チームの船にどれだけ船を集められるかを競うゲーム。ひとりひとり命となる紐を2つ身に着け、チームから船役を1人出す。船に宝箱を積んでいく。宝箱の中にポイントの高い宝箱があり、その宝箱も含めてチーム同士で取り合いをする。また、それぞれについている命も取ることができる。他チームの船からとってもよく、最終的にどれだけ宝箱と命を集められたかでポイントを競う。それぞれについている命がなくなてしまったら、その人はゲームに参加できない。途中で全員復活タイムがあり、そこでまた命がなくなても復活することができる。</p>
成 果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大合宿に向けて、施設に行かなければわからない、移動の時間や野外炊事やキャンプファイヤー、水企画などのリハーサルとして、とても意義のあるものであった。</li> <li>・必要な持ち物や備品、所要時間など多方面で大合宿に向けての最終確認を行うことができた。</li> <li>・宿泊での大合宿を経験していない1年生に具体的な経験やイメージを持たせることができた。</li> <li>・本番と同じ体育館でレクリエーションを行うことで、より実践に近い形でのMCや裏方の動きを確認することができた。</li> </ul>
反省点 ・改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・施設側との兼ね合いもあり、下見回数が少なくなってしまったため、施設についてわからないことが多い、事前準備の大切さを痛感した。</li> <li>・タイムスケジュールが過密なものでありながら、一泊二日で本番の二泊三日のリハーサルをしなければいけない状況であったため、余裕をもった活動が難しかった。タイムスケジュールの組み方の見直しも必要と考えられる。</li> <li>・委員自身の荷物の管理が甘かった部分があったため、その徹底をしていく。</li> <li>・委員同士の情報共有が足らず、上手く連携がとれていたため情報共有の重要さに気づいた。</li> </ul>

貴団体の申請を受理致しました。

2024 年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023年度 教育学会補助金決算報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 熊田華凜 印

団体名	教育学会後援団体 大合宿				
責任者	学籍番号 21114076 氏名 鴻口 宗悟 印				
副責任者	学籍番号 21114004 氏名 熊田 華凜 印				

## 補助金使用用途及び使用額

項目	詳細	23年度 予算	23年度 決算	増減	執行率
大合宿運営費					
企画費	1日目 14,989円 2日目昼分 14,927円 2日目夜分 14,723円 3日目 14,995円 通し 10,370円	75,000	70,004	4,996	93%
野外炊事・キャンプファイヤー用具代	紙コップ、ペーパータオル、手袋、水切りネット、三角コーナー、着火ライター、ダスター、スポンジ、銀たわし、クレンザー、洗剤、ハンドソープ、菜箸	10,000	9,697	303	97%
交通費	施設下見代 41,071円 大合宿先発隊 63,756円	145,000	104,827	40,173	72%
施設借用費	東松山市内体育館使用料 10,620円 その他予約抽選に落選し緑山キャンパス体育館を使用	47,500	10,620	36,880	22%
医療費	冷却スプレー、テーピング	2,000	1,905	95	95%

文房具代	テープ、模造紙、油性マーカー、色画用紙、絵具、ラミネート、ボンド、コンパス	20,000	17,443	2,557	87%
感染対策費		3,000	0	3,000	0%
雑費	製作費(参加賞・皆勤賞) 8,186 円 腕章 1,870 円 名札 2,200 円 金銭回収袋 2,200 円 印刷代 1,180 円 配達料 344 円 キャンプファイヤー企画代 2,530 円 ゴミ袋 110 円	20,000	18,620	1,380	93%
小合宿運営費					
宿泊費		60,000	0	60,000	0%
シーツ・枕カバークリーニング	シーツ等洗濯料	12,000	9,000	3,000	75%
食費	カレーライス 12,600 円 焼きそば 16,800 円 薪代 3,750 円	51,600	32,970	18,630	64%
野外炊事・キャンプファイヤー用具代	洗剤、クレンザー、新聞紙(火おこし用)、トーチ	3,000	2,880	120	96%
交通費	バス代(片道分) 108,900 円 有料道路代(片道分) 11,970 円	130,000	120,870	9,130	93%
小合宿先発隊	レンタカ一代、有料道路代、ガソリン代	55,000	50,622	4,378	92%
運転手朝食代	おにぎり 2 個、お茶、コーヒー	700	599	101	86%
後援助成金決済総額		634,800	450,057	184,743	71%

貴団体の申請を受理致しました。

2024 年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023年度 教育学会後援団体活動報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 木村大樹 印

団体名	教育学会後援団体 球技		
責任者	学籍番号 21114081 氏名 木村 大樹		印
副責任者	学籍番号 21114061 氏名 竹田 華		印
団体構成	4年0名 3年10名 2年17名 1年16名		
	合計名		

## 活動内容「球技」

実施日	秋大会 2023年9月24日 冬大会 2023年12月17日	実施場所	秋大会 大東文化大学緑山キャンパス 冬大会 大東文化大学総合体育館
会議期間	2023年1月16日～2023年12月17日（計25回実施）		
参加人数	秋大会 4年26名 3年15名 2年19名 1年27名 計87名 冬大会 4年37名 3年23名 2年33名 1年47名 計140名		
活動内容報告	<p>○活動内容</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・球技大会の種目、日程、開催場所を決める。</li><li>・種目ごとに、シミュレーションを重ね、会議にてそのシミュレーションをもとに、ルールを改善していく。</li><li>・昨年度の球技大会の反省をもとに、当日の球技大会の流れを会議で確認する。</li><li>・どんな人でも、球技を楽しむことができるようなルール作りを、シミュレーションを通して考える。</li><li>・企画の立案、当日の運営を行う。</li></ul> <p>○種目と企画</p> <p>（秋大会）</p> <p>種目：タグラグビー</p> <p>企画：タグラグビーのタグをとってゲームを進めるという特性を生かしたミニゲーム</p> <p>（冬季大会）</p>		

	<p>種目：バスケットボール</p> <p>企画：チームに分かれて、一人ずつ順番にドリブルをしてからシュートをするという一連の流れを行い、全員でかかったタイムで競い合うミニゲーム</p> <p>○当日の活動の流れ</p> <p>(秋季大会)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・9:30 開会式</li> <li>・10:00 企画</li> <li>・11:45 リーグ戦 試合開始</li> <li>・14:30 決勝トーナメント</li> <li>・16:00 閉会式</li> <li>・17:00 完全撤収</li> </ul> <p>(冬季大会)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・9:30 開会式</li> <li>・10:30 企画</li> <li>・12:00 リーグ戦 試合開始</li> <li>・15:10 決勝トーナメント</li> <li>・17:15 閉会式</li> <li>・18:00 完全撤収</li> </ul>
成 果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・昨年度の経験があったため、昨年度よりも円滑に大会準備をすすめることができた。</li> <li>・けが人を想定したシミュレーションを行っていたため、大会本番ではスムーズに対応できた。</li> <li>・コロナが明け、各後援団体のイベントや教育学科や大学のイベントが普及してきたことにより、昨年度よりもかなり多くの参加者が集まった。</li> <li>・本番を意識したシミュレーションを多く行ったことで、大会当日の流れをしっかりと確認できることにより、本番を円滑に進めることができた。</li> </ul>

反省点・改善点	<ul style="list-style-type: none"><li>秋季大会は、開会式の時間の見通しが甘く想定していた時間よりも大幅な遅れが生じた。冬季大会では、これを改め、しっかりと修正することができた。</li><li>冬季大会のように、参加者が 200 名近くなってくると緑山キャンパスでの球技大会の実施は難しい。そのため、東松山キャンパスの総合体育館のような広さでないと対応することができない。早い段階から、総合体育館の借用をお願いする。</li><li>大会当日、球技委員のなかで全体に共有しきれていない細かい箇所が何点かあったため、委員内で混乱が生じてしまうケースがあった。準備期間にしっかりと準備物と共有事項を把握し、全体に共有するなどの対処をする。</li><li>委員としての意識をしっかりと持ち、運営に徹する。</li></ul>
---------	---

貴団体の申請を受理致しました。

2024 年   月   日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023年度 教育学会補助金決算報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 川島沙紀 印

申請者 佐野雄大 印

団体名	教育学会後援団体 球技				
責任者	学籍番号 21114081 氏名 木村 大樹 印				
副責任者	学籍番号 21114045 氏名 川島 沙紀 印				
	学籍番号 21114085 氏名 佐野 雄大 印				

## 補助金使用用途及び使用額

項目	詳細	23年度 予算	23年度 決算	増減	執行率
資料印刷代		7,040	0	7,040	0%
緊急車両代	レンタカーレ 37,525円	40,000	37,525	2,475	94%
物品代	タグラグビーボール 3,560円 タグベルト 26,120円 旗 2,970円	36,260	32,650	3610	90%
企画費		30,000	0	30,000	0%
医療代	テープ 967円 ガーゼ 316円 ハンドソープ 345円 包帯 470円 絆創膏 220円 湿布 800円	3,000	3,118	-118	104%
大会当日施設借用費		19,500	0	19,500	0%
シミュレーション代	東松山市民体育館借用代 10,560円	15,840	10,560	5,280	67%
文房具代	画用紙 300円	7,000	9,047	-2,047	129%

	模造紙	618 円				
	テープ	2,293 円				
	ペン	3,447 円				
	接着剤	100 円				
	スケッチブック	718 円				
	出納帳	550 円				
	ポーチ	220 円				
	消費税	821 円				
参加者景品/ ドリンク代	ドリンク代	5,676 円				
	景品	2,309 円	8,600	8,622	-22	100%
	消費税	637 円				
雑費	ビニール袋	450 円				
	紙コップ	1,540 円				
	段ボール箱	330 円				
	ポンプ	220 円				
	麻紐	110 円	10,000	3,445	6,555	34%
	ロープ	110 円				
	塩分チャージ	235 円				
	景品包装	550 円				
後援助成金決済総額		177,240	104,967	72,273	59%	

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023年度 教育学会後援団体活動報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 筑比地秀斗 印

団体名	教育学会後援団体 コンサート		
責任者	学籍番号 21114038 氏名 筑比地 秀斗		印
副責任者	学籍番号 21114092 氏名 清水 悠貴		印
団体構成	4年7名 3年3名 2年5名 1年31名		
	合計 46名		

## 活動内容「コンサート」

公演名	第47回教育学科コンサート		
実施日	2023年11月11日（土）	実施場所	東松山校舎60周年記念講堂
会議期間	2023年4月1日～2024年3月31日（全35回）基本毎週金曜日		
参加人数	1年生111人、2年生51人、3年生55人、4年生42人、教職員15人 計274名		
活動内容報告	<ul style="list-style-type: none"><li>・本番の円滑な進行に向けた定例会議の実施（週1回）</li><li>・コンサート本番の企画・運営</li><li>・開催に向けた全体周知、ポスター作り</li><li>・機材搬入や設備設置、会場装飾などの本番に向けた準備・会場設営</li><li>・各団体や参加者との連携・打ち合わせ</li><li>・委員連携を深めることを目的とした、夏合宿・冬合宿の実施</li><li>・共催実行委員を通して教員との連携及び質の向上を図った</li><li>・横看板の作成</li><li>・コロナ以前の盛り上がりあるコンサートに向けたOB講習会・講堂レクチャーアーク</li><li>・今年度の反省、改善策について</li></ul>		

成 果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・去年と比べて参加者も増え、照明や音響機器など使える設備や機材が増えたことから、より質の高いコンサートを開催することができた。</li> <li>・1年生の加入により、委員人数も大きく増え、委員同士のやり取りや活動の効率が大きく向上した。また、人數を生かして、横看板や会場の装飾物・オープニングセレモニーなどに時間を費やすことができ、よりクオリティーの高い作品をつくることができた。</li> <li>・2回の合宿や横看板作成を通して委員間のコミュニケーションが増え学年を超えたつながりを深めることができた。</li> <li>・コロナで対面開催ができなくなり引継ぎも途絶えてしまったなかで、共催実行委員やOB交流会を通して幅広い意見を吸収することができ、コロナ以前の盛り上がりあるコンサートを実現させることができた。</li> <li>・去年よりもリハーサル期間を延ばしたり、周知を早めるなどゆとりを持った行動ができた。また、それにより本番も大きなトラブルもなく、全てのプログラムを時間通りに円滑に進めることができた。</li> </ul>
反省点 ・改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・音楽教員など一部教員への周知・連携においてトラブルがあった。すべての学生・教員に対して連絡の漏れがないよう、早めの周知を心がけ、周知後も委員と参加者との間でコミュニケーションを取ることを徹底していきたい。</li> <li>・発表の中でジェンダーや社会的マイノリティを傷つけるような演出が見られた。すべての参加者が嫌な思いをすることないように事前に委員がリハーサル等で確認したり、学科全体でのそういった問題に対する意識づけを図っていきたい。</li> <li>・委員リハーサルの時間が取れなかった。照明や音響、ステマネでのトラブルを防ぐため、事前にゲネプロやシミュレーションの時間を十分にとった日程調整をしたい。</li> <li>・音源やチェックシートの提出が期限に間に合わない団体が数多くあり、直前の委員の負担が増えてしまった。参加者が負担にならないようなゆとりある期限を設けたうえで、締め切りなどのルールを徹底させ、コンサート委員の仕事が円滑に進められるようとする。</li> <li>・委員間での仕事の偏りが目立った。人任せにならないように一人一人に仕事を与え、委員のなかで負担を背負いすぎてしまう人がいないように仕事を分配する。</li> </ul>

貴団体の申請を受理致しました。

2024年　月　　日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023年度 教育学会補助金決算報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年 月 日

申請者 永嶋信一郎 印

団体名	教育学会後援団体 コンサート			
責任者	学籍番号 21114038 氏名 筑比地 秀斗 印			
会計	学籍番号 21114113 氏名 永嶋 信一郎 印			

## 補助金使用用途及び使用額

項目	詳細	23年度 予算	23年度 決算	増減	執行率
広告代	学科事務室への支払いのため年度末 決算予定	22,200	0	22,200	0%
オープニングア クト代	衣装、小道具等	5,000	3,870	1,130	77%
文房具代	布ガムテープ、紙ガムテープ、テー プのり、画用紙、ビニール	20,500	26,453	-5,953	129%
来賓費		5,600	0	5,600	0%
横看板制作費	台紙、絵具、筆等	20,000	26,923	-6,923	135%
映像関係制作費 /機材購入費	大東スクラム（株）～本番映像撮影 費の支払い	50,000	55,000	-5,000	110%
企画費	企画費申請されたクラスへの支払い	30,000	5,623	24,377	19%
雑費	新入生歓迎費	10,000	9,233	767	92%
追加予算	ローランドスピーカーの延長ケーブ ル	0	3,902	-3,902	
後援会成金決済総額		163,300	27,102	136,198	17%

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2023 年度 教育学会後援団体活動報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年 月 日

申請者 川崎 慶太 印

団体名	共催行事実行委員会	
責任者	学籍番号 20114130 氏名 川崎 慶太	印
団体構成	4年7名 3年3名 2年0名 1年0名 教職員3名	合計 13名

実施場所	板橋キャンパス 研究スペース
会議期間	2023 年 2 月 28 日～2024 年 1 月 22 日 (9 回実施)
活動内容報告	活動の流れ ・コンサートにおけるステージ表現として音源の使用を決定 ・コンサート本番におけるクラス分けの決定 ・コンサートテーマの精査 ・審査基準・審査項目についての検討 ・審査委員の依頼 ・OB 講習会の手配 ・学生・教員間での現状共有
成果	・音源についての使用を正式に認めることによって、コンサート本番における表現の幅を広げることができた。 ・昨年度と比べて、教員との連絡を取る機会が増え、情報の行き違い等が軽減した。 ・審査員制度を導入したことにより、各団体に対して客観的な視点で、公平な評価を行うことができた。 ・コンサート OB・OG らに、コロナ以前のコンサートの動きを教示してもらうことにより、機材の使い方や、円滑な業務運営の仕方について学ぶことができた。

反省点・改善点	<ul style="list-style-type: none"><li>初年度ということもあり、それぞれの役割などが明確ではなかったため、会議進行が滞ってしまうことがあった。次年度以降は書記係等、役割を明確にする。</li><li>学生・教員間との間で、連絡の行き違いが起きてしまった。そのため、共催実行委員会が教員との橋渡し役であることを再確認して、窓口としての役割をはたす。また、個人間ではなく、必ず複数人が確認できる状況での連絡を取る等、工夫をした上で、再発防止に努める。</li></ul>
---------	---

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

第【2】号議案

2024年月日

報告者 杉澤主税

2024年度 教育学会 運営委員会活動計画（案）

団体名	教育学会運営委員会			
委員長	学籍番号 氏名	22114005 杉澤 主税		
副委員長	学籍番号 氏名	22114032 弓削 真波		
	学籍番号 氏名	23114078 猪飼 大佳		
会計	学籍番号 氏名	22114066 木瀧 大夢		
	学籍番号 氏名	23114082 遠藤 雅也		
構成員	3年生		2年生	
	3A	發知 里世音	2A	浅野 緋吹
	3C	遠矢 春乃	2A	倉持 蓮
	3D	青木 栄斗	2B	北岡 大樹
	3D	小川 祐哉	2D	近藤 亜岐
	3D	富田 実乃梨	2D	東 龍亮
	3E	種田 貴志	2D	渡邊 心
	3F	山口 直	2E	北島 花
			2F	吉田 真菜

《活動計画案》

企画名	教育学会 総会	実施日 実施場所	5月 日 60周年記念講堂
内容	教育学会学会則第4章第14条に基づき開催する。議題は、同学会則第16条に基づき、運営委員会、後援団体の2023年度決算・活動報告及び2024年度予算案・活動計画案の申請と承認、運営委員会の承認、学会員から提案されたものを行う。		

企画名	学生教員連絡会	実施日 実施場所	第1回 未定 第2回 未定 第1回 未定 第2回 未定
内容	学生教員連絡会は年二回、夏冬に行う。主に運営委員会・教育学会後援団体と教員との報告、意見交換の場として設ける。		

企画名	春季定例会	実施日 実施場所	5月日 60周年記念講堂
内容	1年生から4年生で、運営委員会が設定する一つのテーマについて話し合い、考える場を設け、新たな考えを取り入れるとともに他学年との交流を図る。		

企画名	ゼミ説明会	実施日 実施場所	未定 未定
内容	主に2年生を対象に自分に合ったゼミ選択をする手助けを目的に開催する。各ゼミの4年生の協力を得て、ゼミの研究、活動内容を紹介してもらう。		

企画名	秋季定例会	実施日 実施場所	未定 未定
内容	学生の目線からアンケートを参考に、教育に関するテーマを考える。また、講師の方をお招きし、学会員と共に学ぶ場を設ける。		

企画名	機関誌、機関紙の発行	発行回数	機関誌「教育学会誌」：年1回発行 機関紙「緑育」：年5回発行（増刊号含む）
内容	教育学会学会則第1章第3条、第4条に基づき、機関誌、機関紙を発行する。「教育学会誌」では、教員の論文をはじめ、学生の発表などを掲載し、「緑育」では、学会行事の報告や体験談など様々な情報を伝える。		

## 2024 年度 教育学会予算案（案）

### 〈支出の部〉

科目	予算	備考
<b>教育学会運営委員会</b>	523,000	
教育学会総会	11,000	
郵送代	5,000	
花束代	6,000	1,500×4
春季定例会	10,000	
企画費	10,000	
秋季定例会	27,500	
企画費	20,000	
花束代	3,500	講師への花束代
弁当代	1,000	講師への弁当代
お茶菓子代	3,000	講師へのお茶菓子代
<b>ゼミ説明会交通費</b>	64,000	最寄り駅～高坂駅間 1人往復 2,000円と仮定 往復 2,000円×16 ゼミナール×2人
<b>公開ゼミ補助費</b>	60,000	
公開ゼミ予備費	20,000	
<b>教育学会誌</b>	290,000	
製作費	250,000	
編集費	50,000	
郵送代	40,000	
<b>印刷費</b>	30,000	
記録用 DVD	1,000	
<b>雑費</b>	10,000	
<b>後援団体</b>	929,820	
後援団体大合宿	435,000	別紙参照
後援団体球技	167,120	別紙参照
後援団体コンサート	177,700	別紙参照
後援団体予備費	150,000	50,000円×3団体
<b>大学院生</b>	168,000	
未還元学会費	140,000	
研究支援費	28,000	

<b>学会費返金</b>	30,000	
返金	30,000	

支出合計	1,650,820	
------	-----------	--

# 2024 年度 教育学会後援団体活動申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年 月 日

申請者 番場凌矢 印

団体名	教育学会後援団体 大合宿			
団体責任者	学籍番号	22114004	役職名	代表
	氏名	番場 凌矢		
副責任者	学籍番号	22114116	役職名	副代表
	氏名	柳沢 有哉		
団体構成	4年0名 3年8名 2年12名 1年0名			合計 20名

## 団体構成メンバー (2024 年 5 月 日現在)

### 3年生

22114004 番場 凌矢  
22114026 三上 将  
22114070 小野 あめり  
22114096 吉田 伊歩希  
22114103 風間 涼太  
22114111 岡田 康生  
22114116 柳沢 有哉  
22114119 濑井 澄里

### 2年生

23114004 中澤 優  
23114008 高池 彩花  
23114012 後藤 あさひ  
23114020 亀田 優花  
23114034 淺井 俊亮  
23114036 鴨志田 遊央  
23114037 竹村 良平  
23114096 中神 咲良  
23114108 榎本 穂乃香  
23114109 古澤 花乃

## 活動計画案・企画案

### A 案

企画名	大合宿
場所	未定
実施日	2024年8月下旬から9月上旬
目的	<ul style="list-style-type: none"><li>企画を通じ学年関係なく全力で取り組むことの楽しさを、2泊3日の共同生活の中で学ぶ。</li><li>学年や既存の交流の枠を越えた班で企画に参加することで、自主性や協調性を育み、仲を深める。</li><li>「学び」の時間を作り、将来社会に出た際に役立つ知識を得る。</li><li>大合宿委員は企画力・表現力・協同性・責任感を、活動の中で学んでいく</li></ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"><li>施設の立地を活かし、大自然に触れ、地域の文化を知る機会をつくり体験する。</li><li>大合宿当日は、会議やシミュレーションの内容に基づき、主に野外炊飯やキャンプファイヤー、レクリエーション等を行う。</li><li>担当の企画ごとに会議を行い、その内容を元に全体での会議を週に1度行う。</li><li>施設との連携をとりつつ、大合宿当日のタイムスケジュールを作成する。</li><li>1泊2日の小合宿を通して、大合宿を滞りなく運営できるように綿密に確認を行う。</li><li>企画を考案する際、参加者ことを第一に考える。主に企画を通じて交流関係を築くきっかけを得られるか、人間性の成長のきっかけを得られるか、安全面に配慮できているかの3点について重視する。</li></ul>
効果	<ul style="list-style-type: none"><li>普段関わりの少ない者同士が企画に参加して活動することで、学年、クラスの壁を越えた交流関係を築き、また協調性や自主性といった人間的成長の機会を得ることができる。</li><li>「学び」の時間を通して、将来社会に出た際に役立つ知識を得ることができる。</li><li>小学校の校外学習活動のような日常生活では得られない体験を通じ、教員になってからも活かせる知識や経験を得ることができる。</li><li>企画を通じ学年関係なく全力で取り組むことの楽しさを経験することができる。</li></ul>
改善点	<ul style="list-style-type: none"><li>仲間との協調性やコミュニケーションの大切さなど、多くの「学び」を得られるものにする。</li><li>合宿中の委員間の情報共有や告知を迅速かつ正確なものとする。</li><li>参加者に対する休憩終了時刻の伝達や、委員内での本番中の人数変更などの情報共有をより強化する。</li><li>他団体や他学年の新しい人間関係を構築できるように促す。</li></ul>

安全対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画運営側、参加者側共に怪我の可能性の無いよう、念入りに会議やシミュレーション、考察を行う。</li> <li>運動時間や参加者の疲労を考慮して、健康管理対策として水分補給を促し、休憩時間を充分に設けることを徹底する。</li> <li>怪我人、体調不良者が出了場合に備え、救急箱を用意すると共に、施設近くの病院を把握しておく、すぐ連れていけるように車両も用意する。</li> </ul>
------	---

## B案

企画名	大合宿
場所	未定
実施日	2025年2月下旬から3月上旬
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画を通じ学年関係なく全力で取り組むことの楽しさを、2泊3日の共同生活の中で学ぶ。</li> <li>学年や既存の交流の枠を越えた班で企画に参加することで、自主性や協調性を育み、仲を深める。</li> <li>「学び」の時間を作り、将来社会に出た際に役立つ知識を得る。</li> <li>大合宿委員は企画力・表現力・協同性・責任感を、活動の中で学んでいく</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>施設の立地を活かし、大自然に触れ、地域の文化を知る機会をつくり体験する。</li> <li>大合宿当日は、会議やシミュレーションの内容に基づき、主に野外炊飯やキャンプファイヤー、レクリエーション等を行う。</li> <li>担当の企画ごとに会議を行い、その内容を元に全体での会議を週に1度行う。</li> <li>施設との連携をとりつつ、大合宿当日のタイムスケジュールを作成する。</li> <li>1泊2日の小合宿を通して、大合宿を滞りなく運営できるように綿密に確認を行う。</li> <li>企画を考案する際、参加者のことを第一に考える。主に企画を通じて交流関係を築くきっかけを得られるか、人間性の成長のきっかけを得られるか、安全面に配慮できているかの3点について重視する。</li> </ul>
効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>普段関わりの少ない者同士が企画に参加して活動することで、学年、クラスの壁を越えた交流関係を築き、また協調性や自主性といった人間的成長の機会を得ることができる。</li> <li>「学び」の時間を通して、将来社会に出た際に役立つ知識を得ることができる。</li> <li>小学校の校外学習活動のような日常生活では得られない体験を通じ、教員になってからも活かせる知識や経験を得ることができる。</li> <li>企画を通じ学年関係なく全力で取り組むことの楽しさを経験することができる。</li> </ul>

改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>仲間との協調性やコミュニケーションの大切さなど、多くの「学び」を得られるものにする。</li> <li>合宿中の委員間の情報共有や告知を迅速かつ正確なものとする。</li> <li>参加者に対する休憩終了時刻の伝達や、委員内での本番中の人数変更などの情報共有をより強化する。</li> <li>他団体や他学年などの新しい人間関係を構築できるように促す。</li> <li>備品を置く位置や、ごみ箱の場所を共有する。</li> </ul>
安全対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>企画運営側、参加者側共に怪我の可能性の無いよう、念入りに会議やシミュレーション、考察を行う。</li> <li>運動時間や参加者の疲労を考慮して、健康管理対策として水分補給を促し、休憩時間を充分に設けることを徹底する。</li> <li>怪我人、体調不良者が出了場合に備え、救急箱を用意すると共に、施設近くの病院を把握しておく、すぐ連れていくように車両も用意する。</li> </ul>

## 小合宿

企画名	小合宿
場所	足柄ふれあいの村 予定
実施日	2024年7月下旬から8月上旬
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>宿泊込みという大合宿に近い環境下でシミュレーションを行い、より参加者の立場に立った対策考案や企画考案を行う。</li> <li>実践を踏まえた企画考案を行うことで、レクリエーションが安全且つ円滑に行えるようにする。</li> <li>施設やレクリエーションの入念な確認を行い、大合宿本番での怪我防止対策や感染症対策をより十分なものにする。</li> <li>大合宿本番を想定したタイムスケジュールで行動し、委員の動きの最終確認をする。</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>1泊2日、委員のみで大合宿当日の流れの確認や企画運営等のシミュレーションを行う。</li> <li>大合宿本番が安全且つ円滑に行えるよう、各々が考案してきたレクリエーションを委員のみで実践する。</li> <li>司会と裏方、参加者役に分かれ、本番の流れを確認し雰囲気を掴む。</li> <li>本番と同じ流れで行い、安全部面にも不足がないか確認する。</li> <li>実際の施設での移動時間や、移動ルートを確認し大合宿当日に、大合宿委員全員が誘導できるようにする。</li> <li>その後の会議で小合宿の反省をし、大合宿本番に向けて準備していく。</li> </ul>

効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大合宿本番で臨機応変な対応ができるように準備をしておくことができる。</li> <li>・宿泊込みのシミュレーションを行うことで、入念な確認ができる。</li> <li>・大合宿当日と同じ施設で行うことで、施設内の把握につながる。</li> <li>・大合宿本番のタイムスケジュールを把握することができる。</li> <li>・委員の動きの最終確認をすることができる。</li> </ul>
改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体調を崩した人が出ることを想定して、薬を用意しておくなど、より十分な対策をする。</li> <li>・実際の参加者を想定した動きをする。</li> </ul>
安全対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・怪我の可能性が無いよう、入念に会議とシミュレーションを行う。</li> <li>・企画運営側、参加者側共に怪我の可能性の無いよう、念入りに会議やシミュレーション、考察を行う。</li> <li>・運動時間や参加者の疲労を考慮して、健康管理対策として水分補給を促し、休憩時間を充分に設けることを徹底する。</li> <li>・怪我人、体調不良者が出了場合に備え、救急箱を用意すると共に、施設近くの病院を把握しておく、すぐ連れていくように車両も用意する。</li> </ul>

## シミュレーション

企画名	シミュレーション
場所	緑山キャンパスの体育館、グラウンド
実施日	2024年3月下旬から8月上旬
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・当日を想定したレクリエーションを行うことで、安全且つ円滑に行えるようにする。</li> <li>・レクリエーションの改善点を見つける。</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大合宿委員で、大合宿本番が安全且つ円滑に行えるように各々が考案してきたレクリエーションを実践する。</li> <li>・司会と裏方、参加者役に分かれ、本番の流れを確認し雰囲気を掴む。</li> <li>・本番と同じ流れで行い、安全部に不足がないか確認する。</li> <li>・その後の会議でシミュレーションの反省をし、大合宿本番に向けて準備していく。</li> </ul>
効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大合宿本番で臨機応変な対応ができるように準備をしておくことができる。</li> <li>・レクリエーションの改善点を見つけることができる。</li> </ul>
改善点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・使用する施設を緑山キャンパスに統一する。</li> <li>・体調を崩した人が出ることを想定して、薬を用意しておくなど、より十分な対策をする。</li> </ul>

安全対策	<ul style="list-style-type: none"><li>・怪我の可能性が無いよう、入念に会議とシミュレーションを行う。</li><li>・企画運営側、参加者側共に怪我の可能性の無いよう、念入りに会議やシミュレーション、考察を行う。</li><li>・運動時間や参加者の疲労を考慮して、健康管理対策として水分補給を促し、休憩時間を充分に設けることを徹底する。</li><li>・怪我人、体調不良者が出了場合に備え、救急箱を用意すると共に、施設近くの病院を把握しておく、すぐ連れていくように車両も用意する。</li></ul>
------	---

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

# 2024 年度 教育学会補助金予算申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年 月 日

申請者 岡田康生 印

団体名	教育学科後援団体 大合宿			
団体責任者	学籍番号	22114004	役職名	代表
	氏名	番場 凌矢		
会計責任者	学籍番号	22114111	役職名	会計
	氏名	岡田 康生		
団体構成	4 年 0 名 3 年 8 名 2 年 12 名 1 年 0 名	合計 33 名		
後援助成金予算案総額	435,000 円			

補助金使用用途及び申請額

## A 案

項目	詳細	金額
企画費	・1日目、2昼、2夜、3日目、通し、開閉会式 15000 円 × 6 = 90000 円	小計 90,000 円
野外炊飯用具費	・ペーパー 110 円 × 30 = 3,300 円 ・ダスター 110 円 × 10 = 1,100 円 ・スポンジ 110 円 × 2 = 220 円 ・割りばし 110 円 × 5 = 550 円 ・紙コップ 110 円 × 15 = 1,650 円 ・洗剤 110 円 × 2 = 220 円 ・ハンドソープ 110 円 × 3 = 330 円 ・クレンザー 109 円 × 5 = 545 円 ・かなだわし 110 円 × 2 = 220 円 ・紙皿 110 円 × 2 = 220 円	小計 8,355 円
医療費	・冷えピタ 509 円 × 1 = 509 円 ・冷却スプレー 495 円 × 1 = 495 円 ・大きい絆創膏 439 円 × 1 = 439 円	小計 1,951 円

	・テープ ・小さい絆創膏	110 円×1=110 円 398 円×1=398 円	
交通費	・緊急車両ガソリン代（往復） ・緊急車両保険 ・緊急車両有料道路代（往復） ・打合せガソリン代 ・打合せ有料道路代	3,000 円×1=3,000 円 1,500 円×1=1,500 円 6,280 円×1=6,280 円 3,000 円×1=3,000 円 6,280 円×1=6,280 円	<u>小計 20,060 円</u>
文房具代	・テープ、ペン、画用紙、絵具、ラミネート		<u>小計 20,000 円</u>
施設料	・薪 ・キャンプファイヤー	650 円×15=9,750 円 5,900 円×1=5,900 円	<u>小計 15,650 円</u>
予備費			<u>小計 3,984 円</u>
			合計 160,000 円

## B案

項目	詳細	金額	
企画費	・1日目、2昼、2夜、3日目、通し、開閉会式 15,000 円×6=90,000 円	<u>小計 90,000 円</u>	
野外炊飯用具費	・ペーパー ・ダスター ・スポンジ ・割りばし ・紙コップ ・洗剤 ・ハンドソープ ・クレンザー ・かなだわし ・紙皿	110 円×30=3,300 円 110 円×10=1,100 円 110 円×2=220 円 110 円×5=550 円 110 円×15=1,650 円 110 円×2=220 円 110 円×3=330 円 109 円×5=545 円 110 円×2=220 円 110 円×2=220 円	<u>小計 8,355 円</u>
医療費	・冷えピタ ・冷却スプレー ・大きい絆創膏 ・テープ ・小さい絆創膏	509 円×1=509 円 495 円×1=495 円 439 円×1=439 円 110 円×1=110 円 398 円×1=398 円	<u>小計 1,951 円</u>
交通費	・緊急車両ガソリン代（往復） ・緊急車両保険 ・緊急車両有料道路代（往復） ・打合せガソリン代	3,000 円×1=3,000 円 1,500 円×1=1,500 円 6,280 円×1=6,280 円 3,000 円×1=3,000 円	<u>小計 20,060 円</u>

	・打合せ有料道路代	6,280円×1=6,280円	
文房具代	・テープ、ペン、画用紙、絵具、ラミネート		<u>小計 20,000円</u>
施設料	・薪	650円×15=9,750円	<u>小計 15,650円</u>
	・キャンプファイヤー	5,900円×1=5,900円	
予備費			<u>小計 3,984円</u>
			合計 160,000円

### 小合宿

項目	詳細	金額
施設費	・薪 650円×5=3,250円 ・キャンプファイヤー 5,900円×1=5,900円	<u>小計 9,150円</u>
交通費	・バス代（往復） 220,000円×1=220,000 ・バス優良道路代（往復） 30,000円×1=30,000 ・緊急車両ガソリン（往復） 3,000円×1=3,000 ・緊急車両保険 1,500円×1=1,500 ・緊急車両有料道路代（往復） 6,280円×1=6,280	<u>小計 260,780円</u>
予備費		<u>小計 5,070円</u>
		合計 275,000円

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会会計 \_\_\_\_\_ 印

教育学会会計 \_\_\_\_\_ 印

# 2024 年度 教育学会後援団体活動申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年 月 日

申請者 優田涼平 印

団体名	教育学会後援団体 球技			
団体責任者	学籍番号	22114065	役職名	代表
	氏名	優田 涼平		
副責任者	学籍番号	22114087	役職名	副代表
	氏名	白石 拓夢		
	学籍番号	22114056	役職名	副代表
団体構成	氏名	寺下 杏		
	4年 0名 3年 17名 2年 16名 1年 0名	合計 33名		

## 団体構成メンバー ( 2024 年 5 月 日現在)

### 3年生

角田さら 22114013  
加藤春音 22114016  
東山歩侑 22114030  
新山莉子 22114033  
宮城葵衣 22113035  
西岡大輝 22114044  
大久保夏菜 22114050  
新井はるな 22114052  
寺下杏 22115065  
優田涼平 22114065  
公文創 22114069  
天笠空海 22114079  
久保蓮 22114082  
根本和歩 22114083  
白石拓夢 22114087

### 2年生

佐藤耀 23114006  
松浦玲希 23114007  
平澤清楓 23114014  
金子侑生 23114025  
村岡佑磨 23114027  
坂本海斗 23114032  
白鳥花菜 23114040  
元木千乃 23114042  
甲斐田紗依 23114044  
谷川実梨 23114047  
小田切美空 23114051  
若林玲久 23114065  
原口大空 23114092  
櫻井和貴 23114094  
廣瀬巧実 23114103

大場 みな美 22114097  
高橋 賢人 22114110

芳賀 優 23114110

## 活動計画案・企画案

企画名	<ul style="list-style-type: none"><li>同学年、他学年と交流する機会を作る。</li><li>体を動かす場を提供し、運動の楽しさを共有する。</li><li>スポーツや運動、体の健康にかかる企画を体験することで、将来の糧となる知識を身に付ける。</li></ul>
場所	<ul style="list-style-type: none"><li>秋季大会…緑山キャンパス（予定）</li><li>冬季大会…東松山キャンパス総合体育館（予定）</li></ul>
実施日	<ul style="list-style-type: none"><li>秋季大会…9月22日（予定）</li><li>冬季大会…12月15日（予定）</li></ul>
目的	<ul style="list-style-type: none"><li>同学年、他学年と交流する機会を作る。</li><li>体を動かす場を提供し、運動の楽しさを共有する。</li><li>スポーツや運動、体の健康にかかる企画を体験することで、将来の糧となる知識を身に付ける。</li></ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"><li>秋と冬の2回、球技大会を開催予定。</li><li>2023年度の大会事後アンケートなどから参加者の意見を参考に、各大会の種目や企画を決定する。</li><li>シミュレーションや会議を通して、未経験者や経験者に関係なく、すべての参加者が楽しめるような球技大会ならではのルールや種目を決める。</li><li>球技大会時に、スポーツや運動、健康に関連した企画を行う。</li></ul>
効果	<ul style="list-style-type: none"><li>スポーツを通して同学年、他学年と交流し、親睦を深める。</li><li>健康な身体作りの重要性を再認識し、自らの健康管理に关心を持たせる。</li><li>私生活、学校生活では体験できないような企画や実践的な活動を通して、視野を広げると共に、より一層深い学びを得る。</li></ul>
改善策	<ul style="list-style-type: none"><li>SNS等を活用し、球技大会の日時を参加者に早く通知する。</li><li>球技大会当日での参加者の遅刻や早退の管理を徹底する。</li><li>球技大会終了後の参加者用アンケートを紙だけでなくグーグルフォーム上でも回答してもらい、次回以降の球技大会の改善に充てる。</li></ul>
安全対策	<ul style="list-style-type: none"><li>救急用具を豊富に用意し、適切な手当てができるようにする。</li><li>保健係だけでなく全員が、けが人が出た際の搬送病院や、対応について理解す</li></ul>

る。

- ・熱中症や防寒の対策を、各自しっかりと行うように参加者に呼びかけをする。
- ・種目を行う前の準備体操を入念に行い、さらに各自での実施も促す。
- ・試合中の危険な行為や、暴言など相手を挑発する行為に対して強く注意する。
- ・マスクの着用は参加者に判断を委ね、試合後などのこまめな手洗い、うがい、アルコール消毒への協力を呼び掛ける。

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_ 印

# 2024 年度 教育学会補助金予算申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年 月 日

申請者 高橋賢人 印

新山莉子 印

団体名	教育学科後援団体 球技			
団体責任者	学籍番号	22114065	役職名	代表
	氏名	儘田 涼平		
会計責任者	学籍番号	22114110	役職名	会計
	氏名	高橋 賢人		
	学籍番号	22114033	役職名	会計
	氏名	新山 莉子		
団体構成	4 年 0 名 3 年 17 名 2 年 16 名 1 年 0 名	合計 33 名		
後援助成金予算案総額	167,120 円			

## 補助金使用用途及び申請額

項目	詳細	金額
印刷代	・委員用しおり/委員用ルールプリント 2 円 × 1,000 枚 × 2 回 = 4,000 円	小計 4,000 円
緊急車両代(レンタカー)	・レンタル代 3 台 8,580 円 × 2 = 17,160 円 (前泊 19 時～翌 19 時 2 台) ・ガソリン代 5,000 円 × 3 = 15,000 円 球技大会開催 2 回につき (17,160 円 + 15,000 円) × 2 = 64,320 円	小計 64,320 円
競技用球代	3,000 円 × 6 = 18,000 円	小計 18,000 円
球技大会企画代	各部署の催し物の装飾や準備に用いる衣装や道具代 ・企画 10,000 円 ・賞説明	小計 30,000 円

	10,000 円 ・ルール説明 10,000 円	
医療代	・冷却パック 200 円×10=2,000 円 ・コールドスプレー 600 円×4=2,400 円 ・湿布 800 円 ・絆創膏 300 円×2=600 円	<u>小計 5,800 円</u>
シミュレーション代	・東松山市民体育館借用代 2,400 円×10 回=24,000 円	<u>小計 24,000 円</u>
文房具代	・養生テープ 4 個/布テープ 5 個/色ペン 7,000 円	<u>小計 7,000 円</u>
参加者景品代	景品 4,000 円	<u>小計 4,000 円</u>
雑費	・その他緊急時の費用	<u>小計 10,000 円</u>
合計 167,120 円		

貴団体の申請を受理致しました。

2024 年 月 日

教育学会会計 \_\_\_\_\_ 印

教育学会会計 \_\_\_\_\_ 印

# 2024 年度 教育学会後援団体活動申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年月 日

申請者 田野五星 印

団体名	教育学会後援団体 コンサート			
団体責任者	学籍番号	22114020	役職名	代表
	氏名	田野 五星		
副責任者	学籍番号	22114046	役職名	副代表
	氏名	須貝 菜央		
	学籍番号	23114090	役職名	副代表
	氏名	井口 韶		
団体構成	4年3名 3年5名 2年31名 1年0名	合計 39名		

## 団体構成メンバー ( 2024 年 5 月日現在)

4年生	3年生	2年生
清水 悠貴 21114038	宮崎 隼成 22114002	福島 樺志 23114001 中田 健太 23114081
筑比地 秀斗 21114092	田野 五星 22114020	渋澤 美羽 23114003 井口 韶 23114090
永嶋 信一郎 21114113	須貝 菜央 22114046	山崎 光 23114010 若松 芽衣 23114095
	有賀 沙也可 22114049	細井 雄也 23114011 東龍亮 23114099
	遠矢 春乃 22114107	相馬 百恵 23114013 関奈々美 23114107
		長岡 遼青 23114023 稲葉 琴音 23114111
		北島 花 23114028 岸根 明花 23114112
		北岡 大樹 23114041 酒井 祥大 23114113
		亀井 志菜 23114056 角谷 雄大 23114115
		前田 陽 23114057 高橋 奈菜 23114117
		高橋 涼介 23114059 岩月 悠真 23114121
		成澤 朋 23114060 山崎 青空 23114123
		松橋 夏実 23114062 梶田 莉帆 23114126
		三好 雛菜 23114063 渡邊 心 23114132
		庄司 真 23114069 船水 悠花 23114133
		新井 真一郎 23114080

## 活動計画案・企画案

企画名	第48回教育学科コンサート
場所	東松山キャンパス60周年記念講堂（予定）
実施日	2024年11月18日(月) (仮)
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一人ひとりが音楽を楽しむことで、個々の音楽活動への関心を深める。</li> <li>・音楽授業の成果を発揮する。</li> <li>・学会員が主体となって協力し、発表を作り上げる。</li> <li>・学科内でクラス学年を超えた交流を深める。</li> <li>・共催実行委員会の成果を生かして教員、学生との学科内のつながりを深める。</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本番が円滑に進むよう会議(週1回)、会場設営、リハーサルを行う。</li> <li>・共催実行委員を通して学科のつながりを深めるよう努める。</li> <li>・参加者が楽しく、学びある行事づくりに努める。</li> <li>・本番当日は各団体の発表の運営を行う。</li> </ul>
効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一つのものをみんなで協力し作り上げることで、感動や達成感を共有する。</li> <li>・クラス単位での交流を深める。</li> <li>・学科の活動として、教育学科の団結力を高める。</li> <li>・一つの作品を作る過程を通して、日常的な学級づくりや音楽会、学芸会などを運営する力を養う。</li> </ul>
改善策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本番までにしっかりとリハーサルを行う。</li> <li>・各団体や参加者と十分な連絡を取る。</li> <li>・教員との連絡を早めに行う。</li> </ul>
安全対策	<ul style="list-style-type: none"> <li>・救急箱を準備し、けが人が出た場合に備える。</li> <li>・講堂内の空気循環のために、換気を行う。</li> <li>・ステージ上の配線をガムテープで固定する。</li> </ul>

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_ 印

# 2024 年度 教育学会補助金予算申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024 年 月 日

申請者 宮崎隼成 印

団体名	教育学科後援団体 コンサート			
団体責任者	学籍番号	22114020	役職名	代表
	氏名	田野 五星		
会計責任者	学籍番号	22114002	役職名	会計
	氏名	宮崎 隼成		
団体構成	4 年 3 名 3 年 5 名 2 年 31 名 1 年 0 名	合計 39 名		
後援助成金予算案総額	177,700 円			

## 補助金使用用途及び申請額

項目	詳細	金額
広告	パンフレット、ポスター等 74 円×300 部=22,200 円	小計 22,200 円
オープニング アクト代	書道パフォーマンス、横看板切り離し等	小計 5,000 円
文房具代	銀テープ 20 個/布ガムテープ 10 個/紙ガムテープ 2 個/テープのり 5 個/ 八つ切り画用紙 16 枚入り 1 個/ビニールテープ白 3 個、赤 2 個/ 油性マーカー黒 10 本、青 10 本、緑 5 本、赤 3 本/ カラーフィルム	小計 25,500 円
横看板製作費	台紙、絵具、筆等	小計 30,000 円
映像関係製作 費	大東スクラム撮影費	小計 55,000 円
企画費	各クラス企画材料費 2500 円×12 クラス	小計 30,000 円
雑費	10,000 円	小計 10,000 円
		合計 177,700 円

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会会計 \_\_\_\_\_ 印

教育学会会計 \_\_\_\_\_ 印

# 2024年度 教育学会後援団体活動申請案

申請先 教育学会運営委員会

申請日 2024年月日

申請者 筑比地秀斗 印

団体名	教育学科・共催実行委員会				
団体責任者	学籍番号	21114092	役職名 委員長		
	氏名	筑比地 秀斗			
副責任者	学籍番号	21114038	役職名 副委員長		
	氏名	清水 悠貴			
団体構成	4年3名 3年5名 2年0名 1年0名				
	合計8名				

## 団体構成メンバー (2024年 5月 日現在)

### 4年生

21114038 清水悠貴  
21114092 筑比地秀斗  
21114113 永嶋信一郎

### 3年生

22114002 宮崎隼成  
22114020 田野五星  
22114046 須貝菜央  
22114049 有賀沙也可  
22114147 遠矢春乃

### 2年生

参加希望者のみ

## 活動計画案・企画案

企画名	教育学科・共催行事実行委員会
-----	----------------

場所	教育学科研究スペース
実施日	月 1 回程度
概要	後援団体の上位組織として去年度と同様、「教育学科・共催行事実行委員会」の設置を引き続き提案する。共催行事実行委員会とは、主にコンサート委員の3・4年生と教員3名程度を構成員とする組織であり、主としてコンサートの企画、仕組みの検討等を行うことを目的としている。教育学科コンサートは学科行事であり、教員と学生の双方で創り上げていくイベントであり、両者間の情報連携が必要不可欠である。したがって、教員と学生がコミュニケーションを取り「ともに語りあう場」を創ることを軸にコンサート本番までの準備を行っていきたいと考える。なお、コンサート本番の会場設営等の実務に関しては、従来通りコンサートがその役割を受け持つ。
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教員と学生とのやり取りを活発化させ、学生と教員が一体となって盛り上げ、参加できるイベントづくりをする。</li> <li>・教員と学生との間の連携を高め、すべての先生方に対して連絡漏れのないよう橋渡しを行う。</li> <li>・教員と学生が対等な関係で建設的に議論できる場を設け、意思疎通と情報共有を図るとともに、コンサートの質の向上と新たな試みを検討するための場をつくる。</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日時、スローガン等の決定</li> <li>・審査基準や審査方法の決定</li> <li>・コンサートでの決定事項の共有</li> <li>・問題点や困っている事項の議論、教員からのアドバイスや提案</li> <li>・スケジュールの確認・決定</li> </ul> <span style="float: right;">等</span>
効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教員とのやり取りを活発化させ、情報共有において連絡漏れ等を防ぐ</li> <li>・教員と学生の建設的な議論を通して、幅広い意見を踏まえながらより質の高いコンサートを創り上げる</li> <li>・コンサートを経ての反省を共に行い、問題点、改善点を共に模索することができる。</li> </ul>
提案	1月 22 日に行われた共催実行委員会にて、今年度のコンサートの反省を行った。反省の中で同性のキスや女装、暴力的演出などジェンダー・社会的マイノリティを笑いにした発表や過激な発表があったことが問題視され、それについて一部の先生からも批判的なご意見をいただいている。学科行事として、誰も嫌な思いすることなく心から楽しめる行事づくりを目指していきたいと考えており、共催実行委員会での議論を通して、学科全体の問題であり意識づけが必要ではないかという考えに至った。そのため、学科全体でそういった問題を学ぶ機会の場の設置を共催行事実行委員から提案したいと考える。学科全体の学びの場として運営委員会の定例会でのテーマ化が最も現実的かつ有効的だと考えており、全体の学習企画としてコンサートで浮き彫りとなった「ジェンダー・笑いと表現」の問題をテーマとして学習の機会の場を設定することを要望したい。

貴団体の申請を受理致しました。

2024年 月 日

教育学会運営委員会委員長 \_\_\_\_\_印

第【3】号議案  
報告者 杉澤 主税

## 学会則改正の提案

教育学科学会則第5章運営委員会の第20条に「運営委員は原則として後援団体との兼任は認めない。ただし例外として非常設団体との兼任は認める。」という項目を追加するため、後援規約第4条の2「運営委員会が後援団体に所属している場合は、後援承認の審議の議決に関与できない。」という項目を削除することを提案する。それに伴い既存の第20条から第30条までの項目を一つずつ後ろにずらす。また後援規約第8条文言に脱字があるためあわせて訂正することを提案する。

### 変更点

- ・後援規約第4条の2「運営委員会が後援団体に所属している場合は、後援承認の審議の議決に関与できない。」  
→削除
- ・第5章運営委員会の第20条「運営委員は原則として後援団体との兼任は認めない。ただし例外として非常設団体との兼任は認める。」  
→追加
- ・「運営委員会は後援団体の報告を受けた後、その報告に基づいて後援団体の行った活動について意見を述べることができる。」  
→「運営委員会は後援団体の報告を受けた後、その報告に基づいて後援団体の行った活動について意見を述べることができる。」に訂正

※2023年度入学の学生は例外として運営委員会と後援団体の兼任を認める。

ただし、「運営委員会」「後援団体」とともに3役に就任することは認めないものとする。

第【4】号議案

## 2023年度 教育学会実行委員会活動報告書

申請先 教育学会運営委員会

申請者 古畠歳景

団体名	教育学会運営委員会
責任者	学籍番号 21114009 氏名 古畠 歳景
副責任者	学籍番号 21114108 氏名 小室 衆吉
団体構成	教育学会運営委員会と同様

### 活動内容

会議期間	2023年5月～10月
実施場所	東松山キャンパス 60周年記念講堂
活動内容報告	<p>【開催日時】 2023年10月17日(火)9時30分～11時50分(内10時00分～11時30分講演)</p> <p>【講師】 武田信子 様(一般社団法人ジェイス代表理事)</p> <p>【テーマ】 「児童虐待～教育虐待が壊した子どもの『心』」</p> <p>【参加者数内訳】</p> <p>1年生→92名/133名中(69%) 1A:18名 1B:16名 1C:11名 1D:19名 1E:17名 1F:11名</p> <p>2年生→44名/115名中(38%) 2A:13名 2B:6名 2C:6名 2D:11名 2E:3名 2F:5名</p> <p>3年生→27名/130名中(20%) 3A:2名 3B:5名 3C:2名 3D:6名 3E:10名 3F:2名</p> <p>4年生→16名/128名中(12%) 4A:12名 4B:2名 4C:0名 4D:1名 4E:1名 4F:0名</p> <p>計:179名/506名中(35%)</p>

	<p><b>【具体的な内容】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・講義 →教育虐待の定義やマルトリートメント(不適切な関わり)、子どもとの関わり方等について講義していただいた。</li> <li>・学会員同士のグループワーク →4,5人のグループを作り、教育虐待の事例検討を行った。</li> </ul> <p>※事後アンケート結果→末尾記載</p>
成 果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生ならではの視点で話すことができた。</li> <li>・学年性別関係なく幅広い交流の場となった。</li> <li>・子どもが大人たちや社会から受けている影響や、虐待への考え方について学ぶ時間になった。</li> <li>・講義を通してグループワークで学んだことも振り返りながら自分なりに考えを深めることができた。</li> <li>・教師志望の学会員だけではなく、親の子どもへの対応方法、寄り添い方など幅広いニーズに合った学習機会にすることができた。</li> </ul>

反省点・改善点	<p>①反省点・改善点</p> <p><b>【準備期間】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・掲示物の作成が遅れ、余裕を持った準備ができなかった。</li> <li>・進捗のチェック不足で各仕事の内容が共有されていないことがあった。</li> <li>・事前資料が全て配布されず、多く余らせてしまった。</li> <li>・誘導配置の人数配分のバランスが悪く、講堂内の対応が遅れてしまった。</li> <li>・備品不足による急な準備があった。</li> <li>・事前資料の目的を再考し、資料の配布を当日にする案を直前に検討した。</li> </ul> <p><b>【当日】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・開始時間が遅れ、委員同士の連絡が上手くいってなかつた。</li> <li>・開始時間の遅れた詳細が全体へ共有できていなかつた。</li> <li>・講堂の構造上の問題で通行が遠回りになることがあつた。</li> <li>・グループワークを行うことが当日に判明し、事前連絡が必要だつた。</li> <li>・参加者数は学年に偏りが見られる。</li> </ul> <p>②改善点を踏まえた今後の対策</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・余裕のある計画立て →当日までに行わなければいけないことを委員全体で共有し、スケジュールを入念に立てることで余裕を持った準備へとつなげる。</li> <li>・入念なリハーサル →当日どの参加人数になつても対応できるよう、様々なシミュレーションを重ねて当日の急な変更にも対応できるよう準備する。</li> <li>・資料関係の再検討 →定例会関係の資料はより有効的な資料にしていくために、配布時期や形式を再考する。</li> </ul> <p>※参加者の内訳について</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題点 →参加者数の少なさ/学年が上がるにつれて参加者数が少なくなっている       <ul style="list-style-type: none"> <li>・見立て：移動コスト(東松山・板橋)の違い/学年による活動状況の違いなど</li> <li>・今後参加者数を増やしていくために →オンライン配信の検討/実践的な活動周知→学会員の活動状況に合わせた多様な学習機会の提供 多様な開催形式・内容を検討し、やむを得ず参加できない学会員にも内容を届けることができるコンテンツを提供する。また資料配布だけではなく、DBmanaba や DBportal による配信</li> </ul> </li> </ul>
---------	---

	や基礎演習のクラスやゼミ等の時間で活動を呼びかけるなど運営委員会からの発信をより実践的に行い、定例会の魅力を受け取りやすい場を作っていく。
--	---

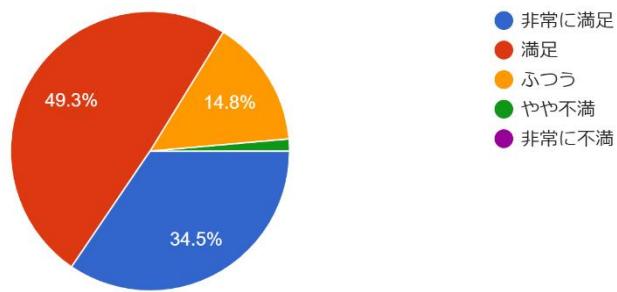
#### ※事後アンケート結果

回答数者数：142名（1年生：78名 2年生：31名 3年生：19名 4年生：14名）

#### 1. 定例会の満足度について

##### 定例会の満足度について

142件の回答



#### 2. 武田信子様によるご講演の感想

- ・興味深い話が多く、教育虐待について考えさせられた。
- ・視野が広がるような講演だった。
- ・教育虐待は特殊な事例として言われているものであると思っていたのだが、実は日常の中にも隠れていることがわかった。
- ・教育熱心と教育虐待は紙一重であると感じた。

- ・自分が子どもに対して良かれと思い、やっていることが子どもにとっては圧になっているのではないかと考えさせられた。
- ・やりすぎ教育のメリット、デメリットを知ることができた。
- ・自分の元々の固定概念や学んできたことが大人によって決められてきたレールを渡ってきたのかな、と思うことがあった。これからの生活に活かせる考え方ばかりでとてもタメになる講義だった。
- ・教育虐待というものは、教師が生徒にパワハラなどの過激なことをすることだと思っていたが、宿題の出し方など身近に存在しそうなものも含まれるのかと勉強になった。
- ・会話ができないからいいやではなくて、小さな子でも対等にコミュニケーションを取りたい。また、自分ができたからその人もできるようになるという価値観を変える機会になった。
- ・教員の考えと子どものその考えに対する自分なりの考えのすれ違いが起きてしまうことを改めて実感した。
- ・教育の価値観や考え方は人それぞれだからこそ基準が難しいなと思った。
- ・グループワークを通して楽しく学べた。
- ・赤ちゃんのことを抱く時には許可を取らないでみんな抱きたがると言うところが目から鱗だった。言われてみれば赤ちゃんでない人にはいきなり抱きつくことはしないし、もししたら大変なことになる。こういった当たり前な日常に溶け込んでいる不思議な点は他にも多くあるのかなと思った。
- ・自分が子どもではなく大人という立場になった今、自分が受けてきた教育をそのままするのではなく、どうやったら子どもたちにとってより良い教育ができるのかを考えていきたい。
- ・価値観のアップデートについて、時代は変化していくものだから自分自身の価値観も変えていかないといけないと改めて感じた。
- ・不登校の数などうっすらと聞いたことがありモヤモヤしていたが、その背景や理由などを聞けて考え方の道がひらけた気がした。また、今までリストカットなど海外の問題と思っていたけれど実は日本でも多く起きていることに驚いた。
- ・教育虐待の重大さについて知ることができた。特に印象に残っていることが、リストカットをしている児童、生徒が 10 人に 1 人いるという事実である。こんなに多いということに驚いたし、そんなにも苦しい思いをしている子どもが多いことにも驚いた。どのような対応をして良いのかなどの不安が残るが、今回の講演会を通して考えていくべきだと思う。
- ・文化の内側にいる人は、価値観の内包する問題に気づけないという言葉がとても印象に残った。
- ・教育虐待というものが、親の善意からも生み出されるという視点を新たに得ることができて、とても勉強になった。
- ・教師になった時に自分の教室が生徒の居場所になれるように頑張りたい。
- ・子どもに対して「特徴的な」子ども、「特性の持つ」子どもという表現を使われることが多いが、そうした子どもたちの背後には、親や周りの大人们的影響があるのだということを改めて認識した。
- ・将来教員になったときに、自分がこれまで受けてきた教育を同じように子どもにさせるのではなく、価値観をアップデートしたうえで、今の子どもに合った教育が大事になると感じた。子ども時代の限りある時間を教師が規制しすぎるのではなく、子どもだからできることをもう少し大切にしてあげる必要がある

あると感じた。

### 3. 武田信子様へのご質問

- ・友人に、家庭だと居心地が良くおしゃべりで、学校や外の環境に出るとネガティブ思考になってしまい、思うように自分の意見を言えなくなってしまう子がいます。そういった場合も、家庭での過ごし方や教え方が関連して、そのような行動に至ってしまうのでしょうか。

→ご回答

いいえ。きっと家庭外での何かの体験が、恐怖感や抵抗感を作ってしまったのでしょう。いわゆる場面緘黙という状況（に近い?）のだと思います。家庭と外の環境にギャップがあるようなので、そのギャップが何に由来するのかを理解し、そのギャップをなくす（どちらかの文化をもう一方の文化に近づける、家庭に近い文化の学校に転校する、など）ことで解消される可能性があります。傷つきが深いと、それでも難しいかもしれませんし、場合によっては、学校の中でも安心できる居場所ができたり、信頼できる人がいたりすれば、大丈夫になるかもしれません。スクールカウンセラーの方や養護教諭が信頼できる方であれば、相談するといいでしょう。もし、思い当たる方がいなければ、外部のカウンセラーに相談してみることも考えましょう。

# 2024年度 春季定例会 実施計画書（案）

申請者 東 龍亮

申請先 教育学会運営委員会

## 1. 春季定例会とは

運営委員会が設定するテーマについて学会員全体で考える場を設け、多様な視点を自己に取り入れるとともに、他学年を含めた多くの学会員と交流を図る。

## 2. テーマ

「私が思う私。あなたから見た私。～他を知ること～」

## 3. テーマ設定の背景

このテーマの本質は自己を知ることの意味や大切さを理解してもらう事である。

現代において「自己表現」が苦手な人、「自己肯定感」が低い日本人の若者が多い傾向にある。

例えば、「面接時、自分の長所、短所を言うことができない。」「学期の最初に書くプロフィールなどに自分に関して詳しく書くことができない。」「自分の発言や意見に自信が持てない。」などが挙げられる。

そこで自分を知る手段の一つとして、「他を知る」ことに焦点を当てた。その理由は「相手」という比較対象を設定することで自分の考えとの共通点や相違点を知ることができるを考えたからである。これらのことが自己を知るきっかけになり、自分しか持っていない考え方や意見があることに気づくことができる。自己への理解が今後の学校生活や就活など自己表現をする機会に役立つのではないかだろうか。加えて、自己肯定感が下がってしまった時にどう対処していくかということも自分なりに考えることで、今後の生活に活かすことができる。

自己とはなにかを考えるきっかけを与えることで、自分なりの対処法を考え、その都度自己への理解も深まっていくのではないかと考え、このテーマ設定に至った。

## 4. 目的

このテーマで春季定例会を実施することで、参加者に自己への理解を深めてもらいたい。

私たち運営委員会が春季定例会の場を設け、「他を知ることは自己を知ること」に繋がることを改めて認識してもらう。そして他を知ること、自己を知ることのメリットを理解、デメリットへの対処を、アイスブレイクを交えつつ参加者へ伝える。その結果、自己理解を深めるという考え方を身に付けてもらうことで自己を振り返るきっかけにしたい。