

20XX年 ある銀河からの帰還 ★ ～宇宙船間でのリモート通信で、未知なる謎を解き明かせ～ 及び 小学生向けオンラインイベント企画・運営

講座のねらい

イベントを体験した後に、実際に小学生向けのイベントを企画することを通して、一緒に子どもたちと遊ぶ若者の人材の発掘と育成を目指す。

◆STEP. 1

20XX年 ある銀河からの帰還

～宇宙船間でのリモート通信で、未知なる謎を解き明かせ～

参加者は3隻の宇宙船に分かれて、
リモートで繋ぎ協力しながら、謎解き体験！



◆STEP. 2

小学生向けオンラインイベント企画

数回に亘り打合せを行い、イベント準備！
実際に会っての打合せはもちろん、
リモートでも行って、本番に備えます！



◆STEP. 3

小学生向けオンラインイベント運営

【中高生企画】閉じ込められた!?ゲームからの脱出

小学生を対象に完全オンラインの謎解きイベント！
オリジナルのストーリーを元に、ゲームの世界からの
脱出をかけて、画面上の小学生に向けて、謎を出題☆



参加者の声（抜粋）

●企画・運営者（中高生）

- ・小学生たちが喜んでくれてとても良かった（高1）
- ・入念な準備の下、運営するのが楽しかった（中1）
- ・とても良かったけど、やるんだったら実際にみんなで集まって行いたかった（中1）

●イベント参加者（小学生）

- ・コロナで友達に会えない中で、とても楽しく参加できました（小6）

成果と課題

イベント企画の経験者も、オンラインイベントを企画したことはなかったようで、試行錯誤する様子が見られた。イベントの参加者が喜んでくれたという成功体験はもちろん、今後増えていくであろうオンラインイベントを企画した経験は、今後の財産になったように思う。

企画・運営者の声で、リアルイベントで行いたかったとの意見が出たのが残念であった。企画をするにあたり、オンラインの利点を話し合う場を設け、それをイベントに反映することで、イベントの質、企画・運営者の満足度、双方の向上を目指したい。