九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

10周年記念シンポジウム（概要報告）

古賀, 倫嗣
熊本大学教育学部

https://doi.org/10.15017/19984

出版情報：生活体験学習研究. 9, pp.63-70, 2009-01. 日本生活体験学習学会
バージョン：
権利関係：

１．はじめに

1998年９月、「日本生活体験学習学会」が子どもの生活体験学習や生活体験事業に携わっている研究者と実践者によって設立された。学会設立10年目を迎えた今、いじめ、無気力化、コミュニケーション能力の未発達など、子どもたちの発達に関わる問題はますます重大になっている。また、子どもたちの生活では、ケータイやインターネットを媒介とすることによって成立する、現実体験を伴わない「バーチャル（仮想的）な関係」がもたらす社会問題が多様なかたちで起きている。問題の背景には、基本的生活習慣や生活技能、遊び体験などが乏しくなっており、自主性、社会性、耐性など「生きる力」が年齢相応に発達していないことがあげられる。

こうした問題状況を踏まえ、10周年記念シンポジウムでは、「子どもの問題と『生活体験』の新たな課題」をテーマとして掲げ、本学会の「この10年」を担ってきた登壇者に、子どもの生活実態に即して「生活体験」の原理と具体的な実践プログラムについて討論いただき、その検討を基に「これからの10年」の課題と展望を共有化したいと考えた。少子・高齢化、情報化、地域社会の衰退など社会変動の進展のなか、問題の解決に向けては学校教育、社会教育だけではなく、子ども福祉、食育、遊び、コミュニケーション、環境問題など、多様な分野との連携が必要になっている。また、分権社会の形成にともないＮＰＯなど市民活動との協働の取り組みも求められている。今回の記念シンポジウムを通して「生活体験（学習）事業」のあり方を総括し、その推進の重要性をあらためて発信できるものと考えた。

登壇者には、「子どもとメディア」の研究を進める井上豊久さん、「子どもの身体」からアプローチする小原達朗さん、学校現場から「子どものコミュニケーション能力」を育む教育課程を研究する桑原広治さん、そして「通学合宿」実践の第一人者、正平辰男さんにお願いした。コーディネーターは、研究担当理事の古賀倫嗣が務めた。

２．「子どもの問題」とは何か

冒頭、コーディネーターの古賀は、次のように問題提起を行った。第１部の、横山先生、南里先生の記念講演では、共通するキーワードがあった。「関わり」「関係性」である。関わりは「協同」、関係性は「協働」がその存立構造の原理としてある。また、講演の内容については「子ども自身」「周囲や地域の大人（親）」「教育システムや全体社会」という３つの視点で課題の整理が進められた。第２部を構成する本シンポジウムでも、そうした問題意識を共有して議論を深めたい。

子どもの生活実態と体験活動についての意見交換から、シンポジウムは始まった。

井上さんは、「体験を阻害するものはメディア」という視点から発言したいと強調、関連ビデオを紹介した。さらに、調査結果に基づき、「メディア漬け」「総メディア接触時間の拡大」という現状の問題性について、視線が合わない、遊びがない、共感性、利他性、社会性など、コミュニケーション能力にも大きな影響があると指摘した。

小原さんは、長崎県でプレーパークの実践に関わっているなかで「子どもがなかなか遊び始めない」という実態を指摘した。「体」は「物体としての体」、「身体」は「文化が身に備わったもの」、「からだ」は「生身のからだ」と言葉の整理を行い、このなかで「身体の文化性」とは鉛筆の持ち方、箸の持ち方など、身に備わる全てのものを意味するとした。例えば、今の子どもに餅つきをさせても「膝」をうまく使えない。膝で重心を取れば杵の重さで餅はつける。かつては、生活習慣のなかに生活動作、体験性があって身体の発達を促すことになり、それが「一人前」として大人の仲間入りを許されるプロセスだったと指摘した。「一人前」は年齢ではなく、役割を意味していた。

桑原さんは、小学生の学校での生活場面を紹介するなかから、学校では、子ども観、指導観の発想の転換も必要だとした。何故、総合的な学習が拡がらないのか。それは学力重視の考え方と対立するのではなく、総合学習ができれば基礎基本はしっかり身につく。基本的な生活習慣の場、生活体験の場という意義づけが大事であり、「価値ある体験」を教師がどれだけ準備していけるか、子どもへの関わり方が重要だと述べ、コミュニケーションのある授業、対話のある授業をつくるためには「教師の説明力」が不可欠だとした。また、学校だけでは子どもを育てるとはできなく、家庭学習のスタイルについても「学習の構え」をつくりだすこ

とがいかに重要かを訴えた。

正平さんは、今の子どもに最も決定的に欠けているのは「労働、働くという体験」だと指摘した。なかでも「汚れることをいとわず働く」ということが欠落している。2番目に「やっていいことと悪いことをしっかり教えられていない」、3番目に「他人と一緒に喜びと悲しみの体験をくぐっていない」。しかも、大人の方も関わる「時間と覚悟」を失っている。庄内町の生活体験学校の実践からは、子どもに負荷を掛けるプログラムづくりの重要性を訴えた。子どもが「苦しかったけど、やってみて楽しかった」というような内容である。

3.「生活体験」の原理とプログラム

「生活体験の原理」に関しては、「目に見える」問題現象の背後にある「目に見えない」問題構造を解明する必要がある。シンポジウムの前半では、子どもと大人（親）の2つのレベルで「目に見える」問題の現状と問題点の「診断」を行ったが、後半では、課題解決プログラムとしての「生活体験の有効性」が問われることになった。言い換えれば、「生きる力」を生み出す生活体験プログラムの提案である。

井上さんは、メディアとうまく付き合う、メディアに騙されないことが大切であり、そのためのプログラムが必要だとした。特に、この問題ではカナダが先進事例であり、その背景には「メディア・リテラシー」が進んでおり、自分で考える力、自分で構成する力が育っていることにあるのではと指摘した。自分でつくりだしていく体験、自分自身で関わっていける体験が重要である。取り組んでいる長期キャンプ事業、「山伏（やんぶし）塾」は8年目になるが、9泊10日という特性を生かしためりはりのついた指導を行い、6年目から参加者の定着率に向上が見られた。振り返りや自分で考える機会を提供するグループワークで効果を上げてきている。

小原さんは、生活体験実践は成果も課題もある、でも発信が十分ではないと問題点を指摘した。6年前から関わっているプレーパーク実践では、場所は砂利、モニュメントづくりは石を用いる。1日では無理、1年はかかるかもしれない。遊ぶことは、遊びのネットワークを残すことになる。人と関わることが好きな子どもは、そのネットワークのなかで成長する。NPOなどとの協働を通じてこういう実践モデルの充実をはかりたいと、生活体験に懸ける熱い思いを語った。

桑原さんは、総合的な学習に関わって10年になる。10年前は、授業をみて「なぁーん、遊ばせよっとですか」と周囲からいわれていたが、今は一定の成果は出ていると評価できる。例えば、子どもたちが自分で計画を立て、実行しようとする姿が見られる。いわゆる「指示待ち」も少しずつ変化が見られる。授業でのわかり方や生活場面での態度などをみると、その場を作っていく力に惚れ惚れするような子どもも現れている。その育成のためには、教師の側の「待つという姿勢」「待つだけの力量」が必要になっている。授業のなかで子どもにどう出会わせるかがカギであり、教師には「授業をデザインする力」、すなわち「説明力」「待つ力」「全体を見通す力」「認める力」の「4つの力」が求められていると強調した。

正平さんは、「麦踏みをしなければ、まともな麦にはならない」と基本的な考え方を表現した。「まともな子ども」にするためには、しっかり子どもを踏みつけてやらなければならない。生活体験学校では、そうした見通しを持った「循環性・連続性のあるプログラム」をどうつくっていくかをいつも考えている。例えば、ドングリの苗植えから木を育て、育った木を倒して炭を作る。体験活動プログラムは、化粧品のお試しセットとは違う。

「質の高い」プログラムが大量にないと、効果はない。また、全体の底上げをめざすためには、学校との連携システムの構築が重要である。生活や学力に課題を持つ子どもをどう支えるかは学校にしかできない課題であり、それを解決、改善する学校の役割がある。そうした役割を踏まえた体験事業の展開が求められると発言した。

4. 質疑応答とまとめ

登壇者の発言を受け、フロアからの質疑に入った。進行を整理すると、井上さんに対しては文化の発展の視点からのメディア接触状況の評価、その規制に関わる基準についての質問、小原さんには子どもの身体能力の現状評価、桑原さんには「全国学力テスト」と体験活動との関連、正平さんには通学合宿プログラムづ

くりについての質問があった。

井上さんは、メディア接触の問題事象は「文化発展のひずみ」と見なすべきであり、フィルタリングなどで制限する方法が改善されてきた。基本的には、子どもが主体的に判断できる力（メディア・リテラシー）の育成が重要である。それとともに、多様なメディアの活用による有効性も適切に評価すべきだと答えた。

小原さんは、子どもたちの問題事象がどこから起こるのか、十分な検証が必要だ。例えば、体力は「右肩下がり」になっているが、これは単に体力低下と見なすだけではなく、遊びや日常生活の影響と見る方が適切だと考えていると答えた。遊びのなかには、必ず人間関係があるからである。

桑原さんは、学力テストの活用により授業改善をしている教師のクラスは、知識の活用力を測る「B問題」にも十分な対応ができている。それは、「共同的な学び」をつくりだす「授業のデザイン力」を持った教師といえるのではないか。それを、共有化していくことが求められると答えた。

正平さんは、体験プログラムには多様なスタイルがあり、質問にあった職場体験中心で自然体験に乏しいプログラムもそれなりに意味を持っていると思う。島根県益田市など、他の市町村の先進事例などをしっかり視察、研究して、大人の側がプログラムの創意工夫をはかることが大切だと答えた。

全体に関わる質問として、テーマに掲げた「子どもの問題」と「生活体験」をどう結びつけていくのか、どうポイントをとらえたらいいのかという、問い掛けがあった。これに対しては、井上さんはメディア接触時間の増大により生活体験の時間を奪っていることが最大の問題、小原さんは生活のなかの一つ一つの動作をおろそかにしない、それを家庭で確認しあっていくことが重要、桑原さんは子どもが年齢相応に育っていない、その原因が生活体験不足にあることを保護者に伝えることが重要との発言があった。正平さんは、富山県のフォーラムに参加した時、「子どもにやらせてみたい体験がたくさんあるのに、ゲームや携帯などに費やす時間はもったいない」という発言があったことを紹介、それが一番心に響いたと答えた。

最後に、コーディネーターの古賀は、次のようにまとめた。シンポジウムのなかで、桑原さんは「授業のデザイン」という言葉をお使いになった。これをなぞると、まさに「生活体験をデザインする」、それが10周年記念シンポジウムの課題であったといえる。この議論のなかから、そのデザイン（設計図）については、家屋を構築する４本の基本柱として４項目（領域）を提案できたのではないだろうか。すなわち「こころと身体」「生活体験プログラム」「推進システム」「家庭・家族」の４項目である。このうち、はじめの３つの基柱は、本シンポジウムの議論で深めることができた。今回、残された重要な論点は、４番目の、子育て問題を含めた「家庭・家族」という基柱をどう建てていくかである。ただ、「プライバシー原理」「イエ規範」に基づく家庭・家族の領域に、どう「生活体験」をキーワードに切り込んでいくか、これはきわめて難しい課題である。しかし、それを「家庭・家族の教育力、福祉力」として捉え返すことなしには、設計図にある「生活体験」という「屋根」は上げられない。学会設立10回目の大分研究大会では、この課題の検討が行われることになろう。「子どもの最善の利益」が問われているのである。

古賀　倫嗣（熊本大学）