

子どもの生活体験と心身の主体的発達に関する総合的研究

井上, 豊久
福岡教育大学

<https://doi.org/10.15017/9057>

出版情報：生活体験学習研究. 5, pp.1-14, 2005-01-28. 日本生活体験学習学会
バージョン：
権利関係：

子どもの生活体験と心身の主体的発達に関する総合的研究

井 上 豊 久

A Comprehensive Study of Life-Experience and Mental-Physical Voluntary Development of Children

Inoue Toyohisa

要旨 本論文では、「子どもの心と体の主体的発達を促進する生活体験学習プログラム開発に関する研究」(研究代表者 南里悦史 2002年から9月から10月実施、全国3213人有効回答の沖縄、福岡、埼玉、北海道4地区の小学4-6年生対象)による子どもの心身の発達と子どもの生活体験に関する全国調査で明らかになった結果をもとに考察し、子どもの主体的発達のための具体的現実的提案を行った。生活体験の量と質の違い、自己表現・交流、自己制御、自己決定的な活動に関する調査結果の検討をクロス分析や多変量解析等の手法を用いて子どもの生活体験学習の指導・支援・促進という視点から総合的に分析・検討したが、本論文では全体的な概要ではなく、主体性に関わる特徴的事項を焦点化して扱った。

上記の分析等を踏まえ、以下3点に子どもの体験学習に関する提案的考察をまとめた。①人間関係を子ども自身が創っていきける体験学習を②体力・健康づくりの体験学習を③自己決定性と責任性の育成を含んだ体験学習を

はじめに

増山均(「子供の権利と社会教育——子どもの権利条約が提起する課題」日本社会教育学会50周年記念講座刊行委員会編『講座現代社会教育の理論II 現代的人権と社会教育の価値』東洋館出版、2004年、P275)も示すように子どもの学校外に関する本格的な研究は1970年代以降進展してきているのであり、1977年の南里悦史「子どもの学校の学習と学校外の生活との相関についての調査研究——学習にうちこめない子どもの学校外の生活の問題点とその克服の方向」(東京都立教育研究所紀要、第22号)など、1970年代から少しずつ子どもの体験学習に関する総合的研究が本格的に取り組みられてきた。1980年代には子どもの学校外の学習保障に視点を置いた田中治彦『学校外教育論』(学陽

書房、1988年)などの著書もみられるようになってきた。最近では、閉じこもりや暴力化、そして体力不足など、子どもの心身の発達の問題に関する論説・指摘や研究は数多く見られ、体験活動と社会性・道徳性などを結びつけるものもみられるようになってきている。

しかし、子どもの生活経験や生活構造を縦断的な視点や高度情報化社会の中でのメディア生活を含んだ子どもの生活全体で見ていく新しい視点からの子どもの主体的発達のための学習に関する研究は多くない。本論文では、「子どもの心と体の主体的発達を促進する生活体験学習プログラム開発に関する研究」(研究代表者 南里悦史 2002年9月から10月実施、全国3213人有効回答の沖縄、福岡、埼玉、北海道4地区の小学4-6年生対象)による子どもの心身の発達と子どもの生活

体験に関する全国調査で明らかになったことをもとに考察し、子どもの主体的発達のための具体的現実的提示へとまとめる。生活体験の量と質の違い、自己表現・交流、自己制御、自己決定的な活動に関する調査結果の検討をクロス分析や多変量解析等の手法を用いて子どもの生活体験学習の指導・支援・促進という視点から総合的に分析・検討するが、本論文では全体的な概要ではなく、主体性に関わる特徴的事項を焦点化して扱う。

具体的には、まず、子どもの生活環境について現状のメディア生活体験の特徴、疲れやすさなど子どもの体と生活環境と生活体験学習・経験の状況と関わり、ストレスとの関わりなど子どもの心の状況と生活体験・学習の状況とその関わりについて検討する。次に、子どもの生活体験（学習）と子どもの心身の主体的な発達との関わりを「時間通り行動できる」「約束を守れる」「目標を決めてがんばれる」などの質問項目などをもとに分析を行い、生活体験と子どもの心身の状況を主体性の観点から考察し、最後に多変量解析の手法を用いて子どもの主体的発達のための体験や学習に関する調査結果を総合的に分析し、生活体験学習プログラム開発への提案的視点を明示する。並行して、そうしたデータ解析をもとに、今後の子どもの生活体験、あるいは子どもの生活体験学習の指導・支援・促進をする際、基本的に押さえておくべき内容の提示を試行的に行う。

なお、本研究は平成13-15年度「子どもの心と体の主体的発達を促進する生活体験学習プログラム開発に関する研究」日本学術振興会研究費補助（基盤研究B 1 課題研究番号13410084 研究代表者 南里悦史）結果に基づく研究論文であり、平成15・16年度研究成果報告書を参照して作成した。

1. 子どもの意識・生活・体験に関する特徴

1) 子どものメディア生活と他の質問項目とのクロス集計結果からみえてくるもの

「お休みの日には、どのようなことをしていますか。最も多いものの番号3つに○をつけてください」と質問したところ「テレビをみる」43.9%が最も割合が高く、「ゲーム機・パソコンで遊ぶ」40.7%が次に続いており、3番目の「友達と外で遊ぶ」30.6%とは10ポイ

ントの差がみられており、学校週5日制下の子どもの生活は学校週5日制の趣旨である家庭・家族での活動体験や野外での異年齢集団遊び体験を充実させる実態へは必ずしも向かっていない状況にあり、子どものメディア漬けの実態が改めて明白となった。

ここでは子どものメディア接触時間、特にテレビ時間と他の質問項目とのクロス集計全体からの特徴的な結果を考察し示す。括弧内の番号は調査票の質問番号であるが、ここでは論説を明示するためにこの番号を使用する。本調査では子どもの現在の生活状況に関する質問項目に関しては「あなたが学校から帰ってから生活時間をお聞きます。あなたは、学校のある月曜日から金曜日に、だいたいどのような生活をしていますか。この一ヶ月間のことを思い浮かべて教えてください。」と前置きしてある。つまり、学校のある平日、子どもの平均的な生活状況が回答される形式をとっている。その中でもテレビの接触時間に関する質問内容は「学校から帰ってねるまでの間に、テレビを一日に何時間ぐらいみますか」という質問形式である。全体結果の単純集計は1時間未満5.0%、1から2時間11.2%、2から3時間17.3%、3から4時間23.4%、4から5時間26.3%、5時間以上16.6%、平均3.5時間以上という結果であった。南里悦史の研究（改訂 子どもの生活体験と学・社連携——生活環境と発達環境の再構築——2001年、光生館、p88）では東京地区に限定されてはいるがテレビ視聴時間の平均は1977年2.69時間、1987年2.82時間、1997年3.2時間であり、このテレビ視聴時間の増大傾向は今回でも再確認されたといつてよい結果であり、これにゲーム、ケータイ、インターネット（パソコン）が加わってきている、加速度的なメディア長時間接触状況といえる。忙しいと言われる子どもの生活体験は視覚電子メディア接触体験によって占められていることが改めて明白となり、何らかの取り組みの必要性が必要であることがわかった。今回の調査では自室がある子どもが約半数、さらに自室にテレビがあると回答した割合がその3分の1とメディア生活での個人化が進展していることが明確となった。当然の事ながら、自室にテレビがある場合、テレビ視聴時間は長期化しているという調査結果であり、番組内容やビデオの内容についても保護者には把握できないという実態であった。

以下、テレビ視聴時間と他の質問項目との関連で有意差がみられたもので特徴的なものについて分析・考察する。ここでは、特徴をより明確に示すために1時間半未満しかテレビを見ていない子ども（16.2%）と4時間以上（42.9%）見ている子どもに分けてみていく。

テレビ視聴時間との関連は調査結果からは図1に示されたとおりである。

問4④「テレビの番組を自分で選んでみている」割合についてみると、テレビ視聴時間が4時間以上では49.9%、1時間半未満では31.5%である。主体性、自己決定性に関わる質問項目でもあるが、平日に4時

間以上みている子どもの約半数が「自分で選んでいる」と回答している。子どもが「選んでいる」というのは自分で好きなように、好きなだけ、ということのようである。つまり、自己制御なく、計画性もみられず、家庭生活では親は子どもの心身のよりよい発達のために基本的な生活習慣を確立させきれていないともいえ、自由に間接体験を子どもにさせ、それが多くの子どもの生活の基本であることがうかがわれる。

問7②「平日のゲーム時間」への回答では、ゲーム機で平日、一日平均、1時間半以上遊んでいる割合は、4時間以上で40.6%、1時間半未満で28.0%である。

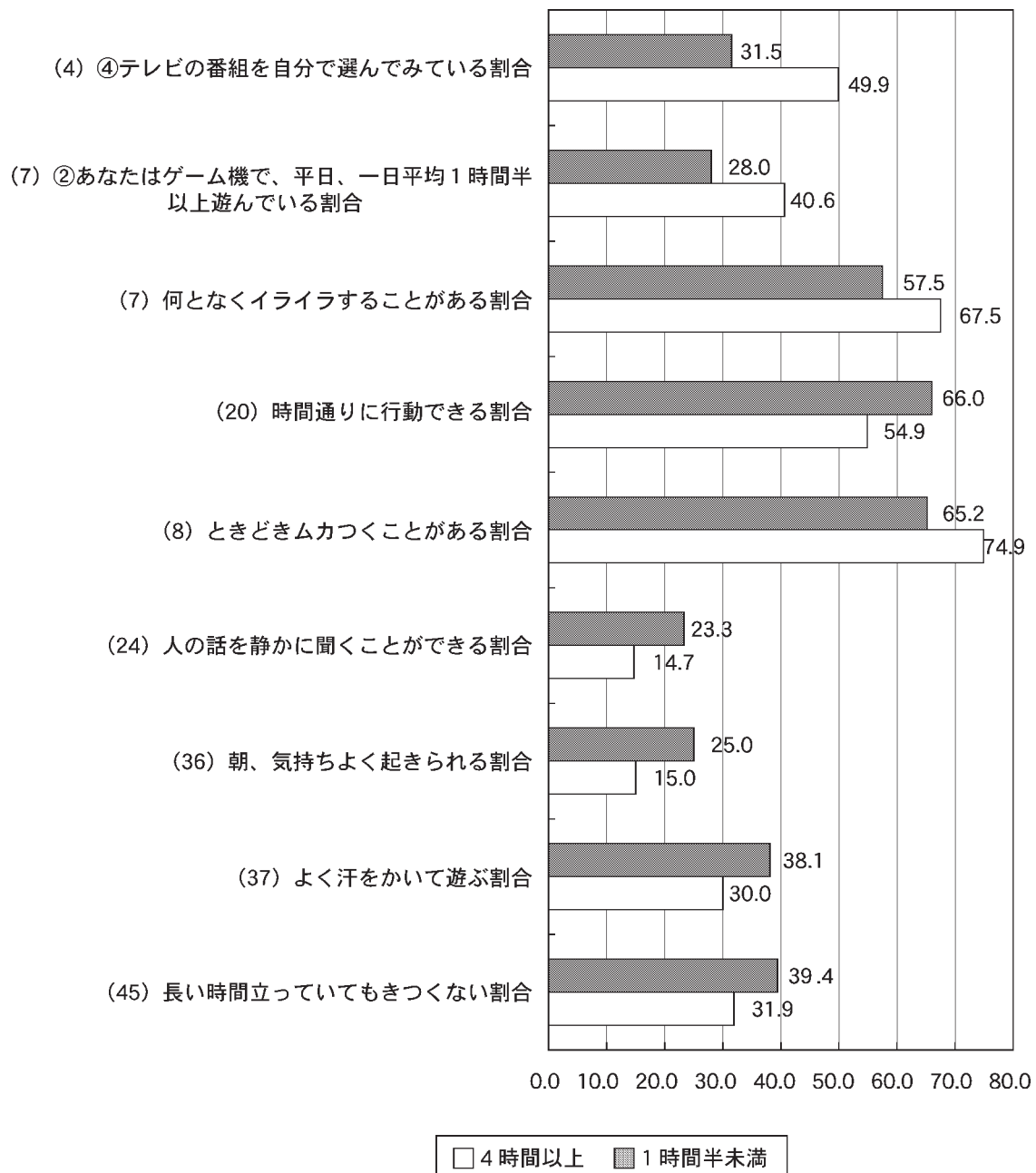


図1 「テレビ視聴時間」とのクロス (単位：%)

ゲームを長時間している子どもはテレビを長時間見ている傾向にあり、メディア生活はテレビとゲームで相乗的にある一定の子どもに影響を与えている可能性を示していることがうかがわれる。

問7「何となくイライラする」割合では、4時間以上が67.5%、1時間半未満では57.5%と4時間以上の子どもの方がイライラしている割合が10ポイント高い結果である。イライラしているからテレビをみることもあろうが、長時間視聴の場合、イライラする傾向にあり、むしろメディアがイライラを助長しているのではと思われる。

問20「時間通りに行動できる」割合は、4時間以上が54.9%、1時間半未満では66.0%である。20ポイント以上の格差があり、テレビ番組を4時間以上「選んでみている」という子ども自身の回答結果から時間を考え基本的生活習慣を守りながらテレビ視聴をしていないことが推測され、逆に時間通りに行動できることを通じてテレビ時間も自己制御していけるようになるのではという可能性も示している。

問8「ときどきムカつくことがある」割合は4時間以上が74.9%、1時間半未満では65.2%である。イライラすると同じ傾向であり、長時間視聴と短時間視聴では約10ポイントの格差がみられる。キレル子どもの背景にはメディアの長時間視聴が関連しているのではと考えられ、このことはメディアが暴力的な内容で直接、ムカつく状況を創り出しているということも考えられるが、そのことと同時にイライラしない、ムカつかない野外での直接集団体験など子どもらしい生活体験がなされていないということが考えられる。

問24「人の話を静かに聞くことができる」割合は、4時間以上が14.7%、1時間半未満では23.3%である。まず、正しく、相手のことを理解しようとする能力はコミュニケーションの基本である。このことが、自己表現や主体的・客観的な行動、ひいては自制・自省力へとつながっていくのではないだろうか、どこかで受け身で一方通行が基本であるメディアであるテレビはじっくりと他人に耳を傾けることを阻害していくのではないだろうか。

問36「朝気持ちよく起きられる」割合は、4時間以上が15.0%、1時間半未満では25.0%と10ポイントの格差である。テレビ視聴の長時間化は子どもの生活を

夜型へと導き、睡眠時間の短時間化、自己起床の阻害、朝食をとらなくさせたり、コンビニ的な朝食化へと向かわせる。小学生の心身の発達にとっては単に長く眠れるかだけではなく、寝付きよく十分な睡眠がとれるということが重要であるにもかかわらず、現代の子どもの生活は、睡眠や食事の快適さを妨げる生活構造となっているのではということがうかがわれる。

問37「よく汗をかいて遊ぶ」割合は、4時間以上が30.0%、1時間半未満では38.1%である。テレビに時間をとられるために外遊びが減り、汗をかくことも少なくなってくるのは必然であるが、人間の基本エネルギーである基礎代謝を低下させ、このことが子どもの生物体の体内諸器官が外部環境の変化や運動など主体的条件変化に対して体内環境を調整する機能であるホメオスタシスを乱すだけではなく、自分自身での衣服調整などによる体温調節行動をも阻害していることと関係しているのではと推測される。

問45「長い時間立っていてもきつくない」割合は、4時間以上が31.9%、1時間半未満では39.4%である。外で遊ばず、睡眠時間も短いという状況では当然のことながら、体力低下は避けられず、体力増進のための工夫が考えられる必要がある。

2) 子どもが「人の話を静かに聞く事ができる」のクロス集計結果からみえてくるもの

「目標を決めて頑張ることができる」という質問項目に代表される主体性とも関連性が強い「人の話を静かに聞く事ができる」ということへの回答を図2からみると、ここでは他の質問項目で特徴的な子どもの体験である問2『本を読んで感動することがある』と関連がみられ、「とてもよく当てはまる」が31.8%、「全く当てはまらない」が16.9%となっており、「とてもよく当てはまる」が倍の割合である。普段から人の話を静かに聞いていると集中力や記憶力に優れ、想像力豊かに本を読むことができるのではないかと推測される。逆に本で感動できるから静かに聞けるともいえる。

3) 「すぐに疲れることがある」とのクロスからみえてくるもの

現代の子ども達に特徴的といわれる疲労感について図3でみえる。問7『何となくイライラすることがある』との関連では、「とてもよく当てはまる」割合が53.4%、全く当てはまらないが17.8%となっており、

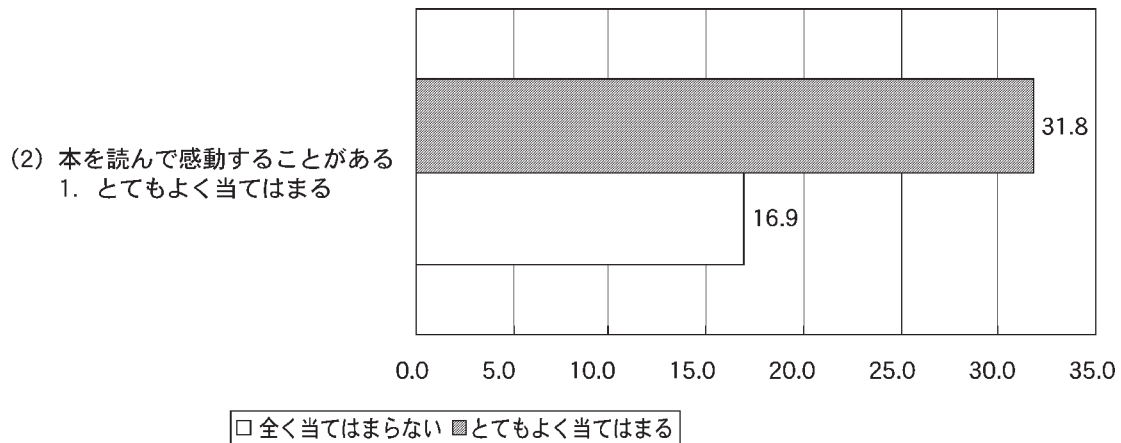


図2 「人の話を静かに聞く事ができる」とのクロス (単位：%)

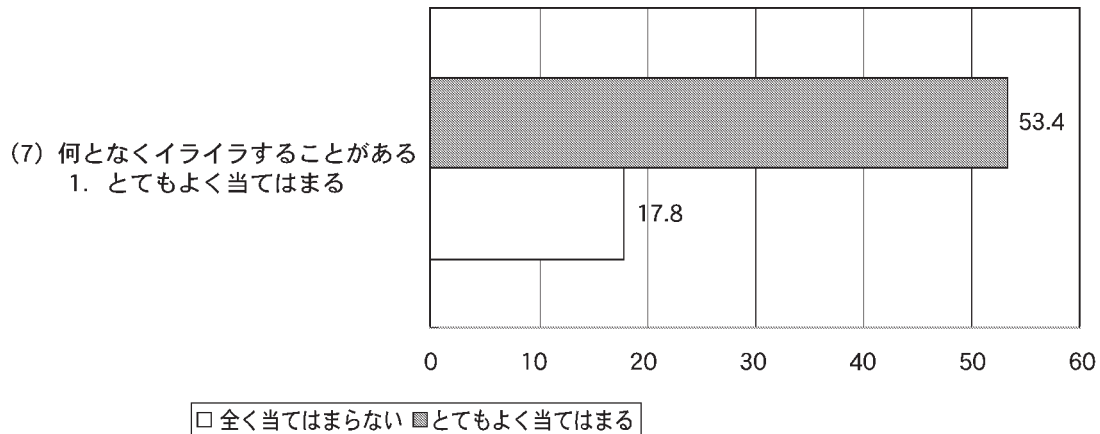


図3 「すぐに疲れることがある」とのクロス (単位：%)

「とてもよく当てはまる」方が3倍である。体力や回復力は身体面な問題だけではなく、精神面にも影響を及ぼしていることがわかる。

4) 「人前で何でも言える」とのクロス

自己表現能力の一つである「人前で何でも言える」について図4をみている。問5『何でも自信を持って物事を行うことができる』では「とてもよく当てはまる」36.0%、全く当てはまらないが5.2%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が約7倍高い。人前で何でも言えることで自信が付き、それが自らの行動に反映されているようである。

問9『人を信じることができない』ことが『4. まったく当てはまらない』とのクロスでは、「とてもよく当てはまる」46.0%、「全く当てはまらない」30.2%となっており、「とてもよく当てはまる」が16ポイント割合が高い。信じられるから人前で話せると言うだけではな

く、人前で自分の意見を隠さずはっきり言う体験をすることで自分だけでなく他人も信じていることができるようになったのではと推測される。

問17『進んで係を引き受けることができる』では「とてもよく当てはまる」36.7%、「全く当てはまらない」7.6%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が3割ほど高い。人前で何でも言えることで自信が付いたことで係や代表などの役割でも積極的にやろうというだけでなく、他人の役に立つ経験学習によって存在感が確認され自己表現へとつながる傾向が見られるのではと思われる。

問18『みんなに指示やアドバイスができる』は「とてもよく当てはまる」38.0%、「全く当てはまらない」5.9%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が3割以上高い。普段から人前で自分の意見を言えることで話し合いや問題があった時でも同様に適切な指示

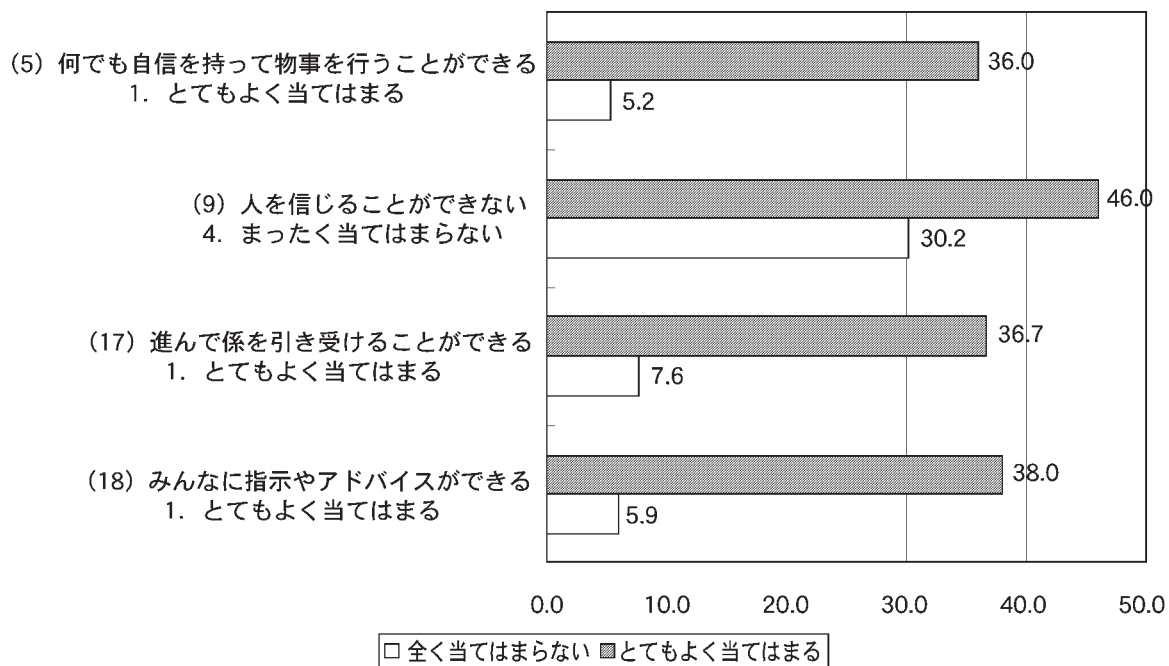


図4 「人前で何でも言える」とのクロス (単位：%)

やアドバイスができることもあろうが、指示やアドバイスの技能修得が自己表現を基本的に支えているのではということがうかがわれる。

5) 「外遊びの頻度」とのクロス

図5に示されるように問35『よく眠れる』では「ほとんど外で遊ぶ」47.5%、「家の中で遊ぶ、遊ばない」36.2%となっており、「ほとんど外で遊ぶ」割合が11ポイント高い。外遊びで体を動かし心身リフレッシュすると共に適度に疲れを得、よく眠れる。

問36『朝、気持ちよく起きられる』割合では「ほと

んど外で遊ぶ」24.9%、「家の中で遊ぶ、遊ばない」12.9%となっており、「ほとんど外で遊ぶ」が2倍の割合がある。問35と同様に外遊びで体を動かすことで早寝でき、より規則正しい生活習慣が自然に身につく。

問37『よく汗をかいて遊ぶ』では「ほとんど外で遊ぶ」54.0%、「家の中で遊ぶ、遊ばない」18.3%となっており、「ほとんど外で遊ぶ」が3倍の割合がある。外遊びでは体を動かすことで汗をかき、室内暖房のかけ過ぎなどで汗をかいたりするが、前者の方がより健康的であると言える。

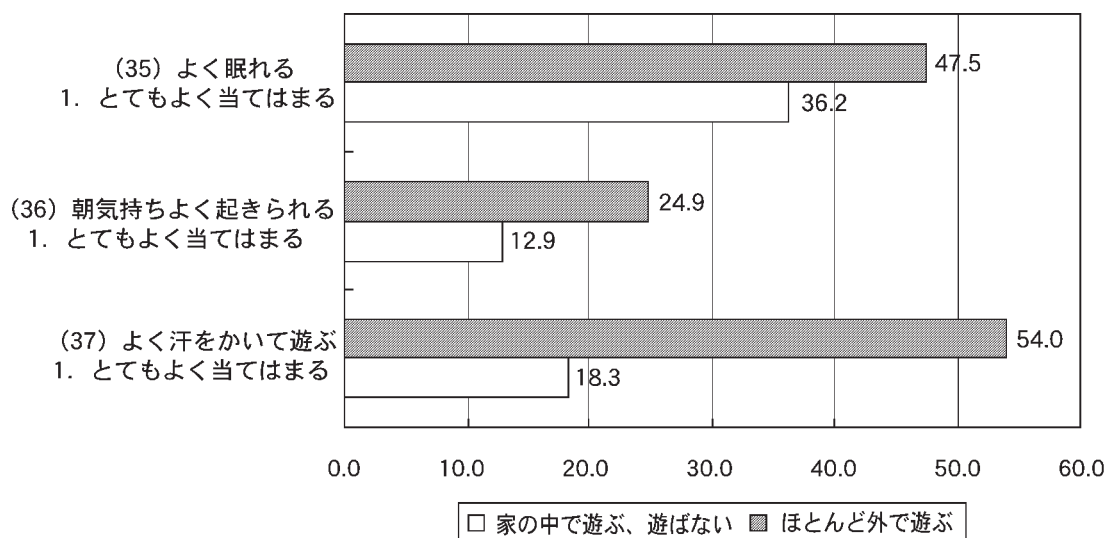


図5 「外遊びの頻度」とのクロス (単位：%)

外遊びでとの関連では、やはり体調の部分と関係がでてきており、メディアづけなどによる夜型の生活に移行することがなく、十分に睡眠がとれ寝付きがよいという子どもの心身の発達に重要な「よく眠れる」生活習慣が外遊びの体験によって維持されるようである。

6)「物の安易な購入」とのクロス

図6に示されるように問4『学校から帰って寝るまでの間、何時間テレビを見ますか?』とのクロスでは、テレビを4時間以上見ている場合「いつも買ってくれる」53.8%、「全く買ってくれない」35.9%となっており、「いつも買ってくれる」割合が18ポイント高い。子どもにとって「いつも買ってくれる」親は叱れない親であり、叱れないことと並行して子どもの自由勝手な生活を自然な状態ととらえてしまっている親ともいえよう。

基本的には子どもについつい甘くなってしまう親の場合には、テレビを子どもがどれほど長時間見ようと、注意していない割合が高いということであろう。テレビ視聴時間が長いということは、それだけコマーシャルやアニメを見る時間も多くなる。それによってコマーシャルで放映されたゲームやアニメのマンガ本やグッズなど欲しいと思うようになり、両親に買ってほしいと頼んでいることも推測される。各メディアが商業消費文化の根幹となってメディア・ミックスされ、相乗的に子どもの心身に影響を与えていると考えられる。

子どもの長時間視聴の原因として「子どもにゲームやマンガをあげれば手がかからない」からと何でも買い与える親、商業主義第一の魅力的で思わず欲しくな

るようなコマーシャル、おもしろいと同時に中毒性が高いゲームやアニメの内容の問題性などが推測される。

今後は緊急にメディアと主体的に関われる子どもを育てるために、子どもの見るテレビ番組を親がみたり、多少でもするゲームをしたりと親も子どもの関わっているメディアの実態を少しでも知っておく必要がある。そうした上で子どもに対して、「メディアは構成される」という基本原則に立って、メディアと自己の関わりやメディアを読み解いていく体系的な体験学習を含んだメディア・リテラシーなどの体験学習が求められるよう。

7)「目標を決めてがんばることができる」とのクロス

図7に示されるように主体性に関わるこの質問項目では多くの他の質問項目においてクロス分析結果の差が顕著であった。問3『他の人が楽しいと自分も楽しい』では「とてもよく当てはまる」53.5%、「全く当てはまらない」22.5%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が18ポイント高い。目標に向けてみんなで努力することで、達成した喜びを人と共有することができるようになったと思われる。

問5『何でも自信を持って、物事を行うことができる』では「とてもよく当てはまる」27.5%、「全く当てはまらない」2.4%となっており、「とてもよく当てはまる」が圧倒的に割合が高い。先に目標を決めていないと物事を行う場合に中途半端に終わってしまうことが多いが、目標を決めていると、それに向けてがんばっているという自信が自然と身に付くようである。

問7『何となくイライラすることがある』では「と

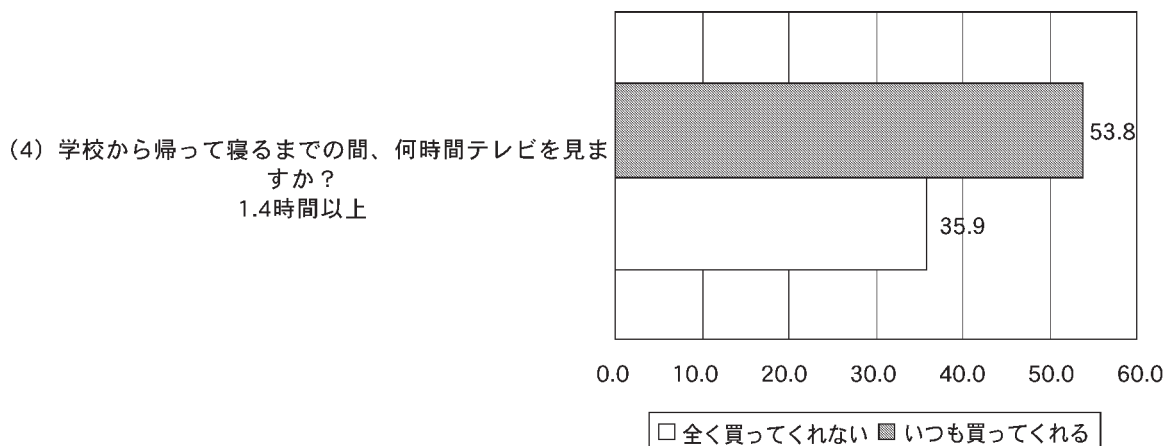


図6 「物の安易な購入」とのクロス (単位: %)

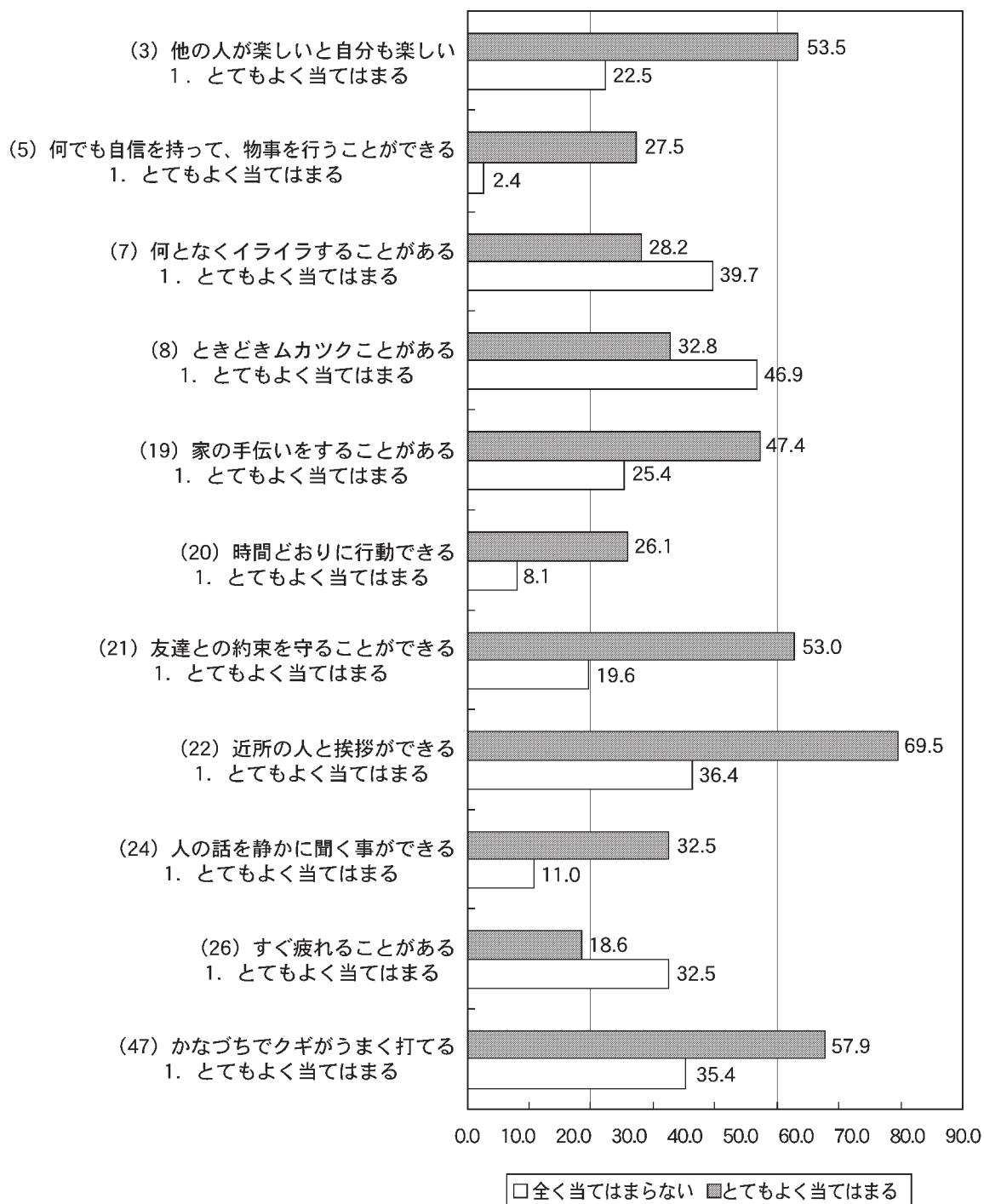


図7 「目標を決めてがんばることができる」とのクロス (単位: %)

とてもよく当てはまる」28.2%、「全く当てはまらない」39.7%となっており、「全く当てはまらない」が11ポイント割合が高い。目標もなくイライラしている子どもの実態がかいま見られる。

問8『ときどきムカつくことがある』でも「とてもよく当てはまる」32.8%、「全く当てはまらない」46.9%となっており、問7同様「全く当てはまらない」割合

が14ポイント高い。目標なくムカツている子どもの現状だけではなく、自分で物事を行う場合に目標を決めていないと物事が中途半端になってしまうだけでなく、精神的にも悪い影響が出ている傾向があるのではと考えられる。

問19『家の手伝いをする事ができる』では「とてもよく当てはまる」47.4%、「全く当てはまらない」25.4%

となっており「とてもよく当てはまる」が倍の割合にある。自分で目標を決めてそれに向けて努力を重ねることで、自分だけでなく他者（友達・家庭・学校）に対しても同様に手伝ったり助けたりできるようになったと思われる。

問20『時間どおりに行動できる』では「とてもよく当てはまる」26.1%、「全く当てはまらない」8.1%となっており、同様に問21『友達との約束を守ることができる』でも「とてもよく当てはまる」53.0%、「全く当てはまらない」19.6%となっており、共に「とてもよく当てはまる」割合が高い。自分で目標を決めてそれに向けて努力を重ねることで、自分に対しても厳しい目で見ることができるようになる。それによって自分の中で決め事を守れるようになり、時間どおりに行動したり約束を守ったりできていると思われる。

問22『近所の人と挨拶ができる』では「とてもよく当てはまる」69.5%、「全く当てはまらない」36.4%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が33ポイント高い。自分で目標を決めてそれを達成することで自信を持ち、近所の人に対しても余裕を持って接することができるようになったと思われる。

問24『人の話を静かに聞く事ができる』では「とてもよく当てはまる」32.5%、「全く当てはまらない」11.0%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が22ポイント高い。目標を決めて努力するためには、自分だけでなく時には人の意見も参考にしなければならない。そのため、人の話は何事も集中して静かに聞く習慣が付いていることもあろう。

問26『すぐに疲れることがある』では「とてもよく当てはまる」18.6%、「全く当てはまらない」32.5%、「全く当てはまらない」割合が14ポイント高い。目標を決めて努力する過程では精神的な持久力が必要である。疲れないから目標へと努力でき、目標達成のための体験学習の過程を重ねることで心身ともすぐに疲れない強靱な体を作ることができる。

問47『かなづちでクギがうまく打てる』では「とてもよく当てはまる」57.9%、「全く当てはまらない」35.4%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が23ポイント高い。主体的技能体験など自然を通した様々な体験活動を多く経験するほど、日常で必要な技術が身に付き、自分での生活習慣づくりの基本となる

体験学習となっていていっていることで目標へ向けて努力する力が付くようである。

8)「イライラすることがある」とのクロス

図8に示されるように「キレル」子どもの実態が叫ばれる中、それと関連していると言われている「イライラしている」状態についてみる。問4『学校から帰って寝るまでの間、何時間テレビをみますか?』とのクロスでは、平日4時間以上テレビを見ている場合「とてもよく当てはまる」50.6%、「全く当てはまらない」34.2%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が16ポイント高い。4時間以上もテレビを見続けることで、体を動かさないため身体的ストレスが主に影響しているのではと考えられるとともに、ストレスがあるために長時間になることも推測される。どちらにしろ、長時間のテレビ視聴ではストレス解消はそれほどはかれないということであろう。

問8『ときどきムカつくことがある』では「とてもよく当てはまる」78.3%、「全く当てはまらない」7.8%となっており、「とてもよく当てはまる」が10倍の割合高い。イライラしているから何気ない出来事や注意さえもムカつくと捉えられるようである。イライラとムカツキは相互に強く関連しており、イライラやムカツキをどう取っていくのか、イライラ、ムカツキない耐性を実践的につけていく体験学習の中身の提示が今後の課題であろう。

問10『みんながどう思っているか気にかかる』では「とてもよく当てはまる」48.7%、「全く当てはまらない」21.6%と17ポイント当てはまる割合が高くなっており、今の子どもはみんなの目、ひいては人間関係を気にしながらストレスをためている状況がみえる。過敏ともいえる人間関係の中でイライラしていると、自分に対しての客観的な視点が薄れ、自己中心的な態度をとってしまうことが多くなり、人間関係に苦しむことになるのかもしれない。

問21『友達との約束を守ることができる』では「とてもよく当てはまる」33.1%、「全く当てはまらない」43.2%となっており、「全く当てはまらない」割合が10ポイント高い。大事な約束があったとしても、イライラしていると約束を守らない場合があるというよりも、約束を守れないということで友達関係がうまくいきづらいのであろう。最低限の人間関係ルールとは何かを

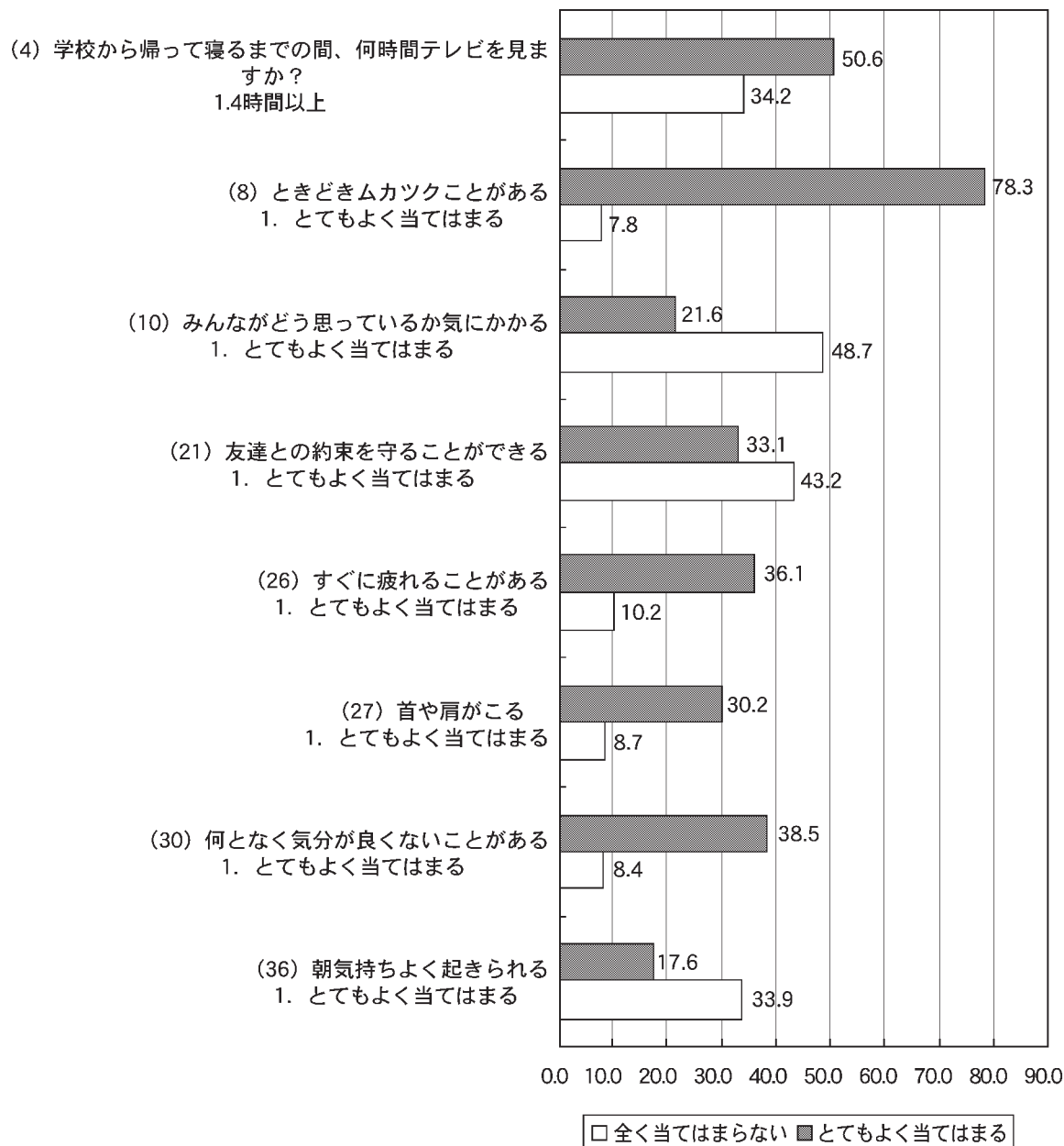


図8 「イライラすることがある」とのクロス (単位：%)

体験学習し実践できることが求められる。

問26『すぐに疲れることがある』では「とてもよく当てはまる」36.1%、「全く当てはまらない」10.2%となっており、同様に問27の『首や肩がこる』でも「とてもよく当てはまる」30.2%、「全く当てはまらない」8.7%となっており、共に「とてもよく当てはまる」割合が高い。ここでも精神的ストレスと肉体的ストレスは子どもにとって密接な関係にあることがわかる。

問30『何となく気分が良くないことがある』では「とてもよく当てはまる」38.5%、「全く当てはまらない」8.4%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が

30ポイント高い。イライラしていると気分が良くないのは当然であり、自分だけでなく他人に対して自己中心的な態度を取ったり、約束を守らなかったりと、悪い連鎖が続く。

問36『朝気持ちよく起きられる』では、「とてもよく当てはまる」17.6%、「全く当てはまらない」33.9%となっており、「全く当てはまらない」割合が倍の割合である。睡眠を充分にとらないと、イライラしがちであることはよくある。精神的なストレスと睡眠は密接に関係しており、やがては睡眠障害になる恐れもあるのではとまで心配される。

9)「本を読んで感動する」とのクロス

読書体験学習との関連をみるため「本を読んで感動する」との結果について図9でみる。問4『学校から帰って寝るまでの間、何時間テレビをみますか?』の「4時間以上見ている」とのクロスでは「とてもよく当てはまる」37.6%、「全く当てはまらない」48.1%となっており、「全く当てはまらない」割合が11ポイント高い。本の感動を知っている子どもはテレビ漬けになりにくいのではと推測される。

近年、商業消費文化を背景としてテレビやゲームなどのメディアが発達したのは、アニメやゲームの質の向上によって子どもが簡単に楽しさを得られるようになったこと、親も手がかからないからと子守りをビデオに任せたり、子どもにいくつもゲームを安易に買い与えていることが原因に挙げられる。

読書は文学への興味関心の向上や想像力が豊かになるだけでなく、静かな中でゆっくり本を読むことでリラックスすることができる。そのため、現在「朝の読書時間」など設け、集中力や学力の向上を図っている学校が多くなっているが、読書によって本当に感動体験等が得られているのかを今後は問う必要がある。

(オ) 問1『人の話を聞くのが好きである』では「とてもよく当てはまる」30.5%、「全く当てはまらない」12.8%となっており、「とてもよく当てはまる」割合が18ポイント高い。本を読み感動するという体験学習は対象をじっくり楽しむことであり、対象が人であっても本と同様に人の話を楽しみながら聞くことができると考えられる。

2. 因子分析による総合分析と提案

子どもの意識・生活状況調査における「子どもの生活体験と日常生活に関する調査」項目では、自分自身の考えや態度などの自己のイメージや生活状況について質問を設定している。これらの質問とその回答をもとに、自己イメージ評価や生活・体験状況がいかなる構造で構成されているのかを明らかにするため、多変量解析という分析手法を用いた。多変量解析という手法は多くのデータをその回答パターンの違いによって相互の関連性を数量的に総合的に示していくものである。今回はその中でも因子分析法を用いた。因子分析法は、今回の調査では、自己イメージや生活・体験状況についてのさまざまな質問項目の相互関連の強さを回答の推移によって分析し、それらの質問項目の背後に潜む共通の因子（要因）を探る統計的手法である。この手法を用いることにより、子どもたちの心身の発達の実態を総合的にとらえ、具体的な現実的な生活体験学習への示唆を得ることができると考える。

以下、この手法を活用した分析結果から考察を加える。

1) 因子分析表からの考察

表1は、共通の因子を構成している質問のかたまり（因子行列）を示し、数字は因子に与える度合いを示している。

子どもの意識や生活体験と日常生活に影響を与えている要因は、48の質問項目を因子分析法で分析すると次の表のように強い順に11個のものが抽出された。

第1の因子は、「人前で何でも言える」、「人前が嫌で

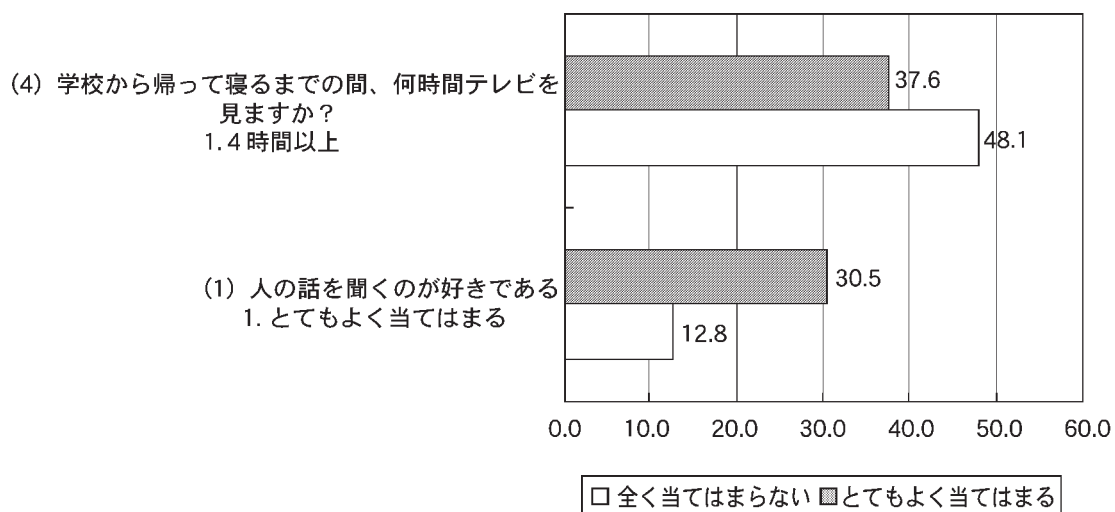


図9 「本を読んで感動する」とのクロス (単位: %)

表1 子どもの意識・生活・体験に関する因子分析結果

因子	1. 表現・人間関係		2. 体力		3. 健康		4. 自制	
質問項目	人前で何でも言える	.711	ボールゲームができる	.683	咳き込む	.664	話をきくのが好き	.720
	人前が嫌ではない	.639	走ってもきつくない	.676	すぐ疲れる	.638	時間どおりに行動できる	.615
	指示ができる	.628	外でよく遊ぶ	.595	気分がよくないことがある	.635	約束を守ることができる	.556
	進んで係を引き受ける	.541	鉄棒やうんていができる	.559	学校で頭痛、腹痛がある	.600	目標を決めてがんばる	.407
	自信を持っている	.517	よく汗をかいて遊ぶ	.537	首や肩がこる	.553		
	友達を助けることができる	.433	長時間立っていることができる	.471	皮膚がかさかさしている	.492		
	挨拶ができる	.415	重い物を持てる	.429				
	失敗しても一緒にできる	.382	前屈で足先につく	.348				

因子	5. 孤立志向		6. ストレス・外面		7. 基本的生活習慣		8. 技術	
質問項目	一緒にいてもつまらない	.759	時々むかつく	.779	朝、お腹がすいている	.700	生卵を割ることができる	.635
	一人の方が良い	.720	イライラする	.774	毎日、便が出る	.589	リンゴの皮をナイフで剥ける	.614
	人を信じられない	.607	他人の目が気になる	.474	よく眠れる	.558	金槌でクギが打てる	.508
	他人が楽しいと自分も楽しい	-.416			朝、気持ちよく起きられる	.489		
					好き嫌いが無い	.304		

因子	9. 家庭生活		10. 本		11. 楽天主義	
質問項目	散歩に出かける	.586	本で感動する	.602	嫌なことを気にしない	.715
	手伝いをする	.462	めがねをかけなくても見える	-.507		
	年下の面倒が見られる	.398	話を静かに聞く	.473		

因子抽出法：主成分分析

回転法：Kaiser の正規化を伴わないバリマックス法

14回の反復で回転が収束しました。

はない」、「指示ができる」、「進んで係を引き受ける」、「自信を持っている」、「友達を助けることができる」、「挨拶ができる」、「失敗しても一緒にできる」という「表現・人間関係」に関わる因子である。適切な自己表現や人間関係づくりは子どもの心身の発達にとって大きな意味を持つことがわかる。従来の厳しさを求める野外体験だけではなく、スムーズに人間関係づくりが学べるような体験学習が組み込まれた体系性が必要とされており、人なつっこさともいえるオープンな人間関係づくりへの基本的信頼関係をどう形成していくのがこれからの鍵となろう。

第2の因子は、「ボールゲームができる」、「走ってもきつくない」、「外でよく遊ぶ」、「鉄棒やうんていができる」、「よく汗をかいて遊ぶ」、「長時間立っていることができる」、「重い物が持てる」、「前屈で足先につく」という「体力」に関わる因子である。人間関係の次に重要なのは体力であり、外遊びと関係がみられることがわかる。子どもの達の現状、体と心が密接に関連していることはクロス分析結果から示されたが、特に体力は悲惨な状況であり、耐性を削ぎ、体力の減少が心の問題とも関わっていき、楽しみながら体力を主体的に増強していく体験の支援・促進のための対策が求められる。

第3の因子は、「咳き込む」、「すぐ疲れる」、「気分がよくないことがある」、「学校で頭痛、腹痛がある」、「首や肩がこる」、「皮膚がかさかさしている」という「健康」に関わる因子である。健康か健康でないかに関しては今回の調査結果は子どもの主観的な意識ではあるが、少なくとも多くの子ども達は健康に自信が持てないでいるのであり、健康に自信が持てる体験が得られていないのではと考えられる。

第4の因子は、「人の話が聞くのが好き」、「時間通りに行動できる」、「約束を守ることができる」、「目標を決めてがんばる」という「自制」に関わる因子である。他人に耳を傾けながら主体的な実践を行えるということが、子どもの心身の発達には重要であり、人間関係における基本的ルールを守ることによって自分自身の生活も楽しくなるのであるが、それが体験学習などで図られていないのではという実態もみられる。

第5の因子は、「一緒にいてもつまらない」、「一人の方がいい」、「人を信じられない」、「他人が楽しいと自

分も楽しいとは思えない」という「孤立志向」に関わる因子である。「傷つきたくない」「人間関係は面倒」といった現代の子どもの特徴がでているのではと考えられ、今後こういった人と関わろうとしない子どもが増加してくることを予測した上での体験学習が求められよう。

第6の因子は、「時々むかつく」、「イライラする」、「他人の目が気になる」という「ストレス・外面」に関わる因子である。必要以上に人間関係に敏感になりながらイライラして生活し、不安やストレスを積極性や自主性といった主体性に転換できていない。

第7の因子は、「朝、お腹がすいている」、「毎日、便が出る」、「よく眠れる」、「朝、気持ちよく起きれる」、「好き嫌いが無い」という「基本的生活習慣」に関わる因子である。

第8の因子は、「生卵を割ることができる」、「リンゴの皮をナイフで剥ける」、「金槌でクギが打てる」という「技術」に関わる因子である。

第9の因子は、「犬やだれかと散歩に出かける」、「手伝いをする」、「年下の面倒がみれる」という「家庭生活」に関わる因子である。

第10の因子は、「本で感動する」、「眼鏡をかけないと見えない」、「人の話を静かに聞くことができる」という「本」に関する因子である。本は前述のクロスで他人への傾聴で重要であることが示されたが、視力の低下には留意しておく必要がある。

第11の因子は、「嫌なことを気にしない」という楽天主観因子である。

総合的には人間関係、次に体力・健康、そして自己制御などが重要である一端が示された。

2) 子どもの体験学習に関する提案的考察

上記の分析等を踏まえ、以下3点に子どもの体験学習に関する提案的考察をまとめる

① 人間関係を子ども自身が創っていく体験学習を

子ども達は、全体としては子ども生活を楽しんでいるように表面的にはみえるが、ひりひりとした子ども同士の人間環境の中で必死にもがきながら生活している。その人間環境は一言で言うところ閉じられた対話の存在しない相互交流が表面的なもので終始してしまっている生活体験で占められているのである。人間関係づくりは同年代だけの、あるいは学校生活だけの閉じられ

たものではなく、異世代、異年齢、そして異文化接触の中での人間関係づくりが求められる。

子ども達は傷つくことを恐れ、葛藤を好まず、心の対話を避けてしまう傾向が見られ、その原因は子どもに関わる大人や社会が子どもの生涯を考えた上で体験学習を行っているのかということである。子どもが喜ぶからといって物を安易に与え、子どもに嫌がられるからといって人間としての基本生活習慣を形成することを恐れ、人間関係のルールを知らせていなかったのではないだろうか。子ども達は失敗体験や成功体験を繰り返し、自己評価しながら大人に叱られる中で育っていく権利があるはずなのに、現実の子どもを取り巻く世界は子どもの発達段階や発達課題を考慮したものとはなっていない。子どもは人間同士のぶつかり合いや、人間世界でもまれることによって、人間に対する信頼や喜びを感じていけるのに、それを体験学習させきれていない大人や社会の責任を果たすことが今後の体験学習の第一の課題である。

② 体力・健康づくりの体験学習を

2004年に発表された文部科学省の体力診断結果とも重なる部分があるが、調査結果は予想以上の体力・健康に関しての問題状況であった。家庭での重い物を持ちたりする仕事の分担、楽しみながら子どもが自然に体力・健康づくりができる体験学習が求められる。自分で工夫し創造できる屋外での体験活動の重要性の理解、場が時間が仲間が子どもにとって必要である。十分な長さによりよい睡眠、成長のための食事と食育、メディア生活の子どもの主体的再構築、そして、体力・

健康づくりのための基本的な生活習慣を子ども自身が確立していくことが必要である。そのためには親の教育と共に親や家族を支える学校での体系的な学習や社会教育での体験的・実践的な体験学習が求められる。睡眠や食事の問題が体力・健康面では重要であり、たくましい生活体験学習の中での育成が求められる。

③ 自己決定性と責任性の育成を含んだ体験学習を

子ども達は「自由」の中で、厳しい体験をせず、「自由」の意味を知らないまま育ってしまっている。主体的な発達には、自己決定の体験学習が不可欠である。しかし、自分が形成されてきた集団・社会を意識した上で、自分と社会の関係を深く現実的に考え、社会の中での自分のあり方を子どもなりに問うていく体験学習が不可欠である。社会で役割を担い、責任性を育てる中でこそ、自己の存在感は確認され、増してくるのであり、孤立し、自己満足だけの生活体験学習では本来の身も震えるほどの感動は得にくいのではないだろうか。体験学習は生活に根付いた上で、つまり、実際の自己の生活を自分で支えるという体験の中でこそ、学ぶ意欲も生じてくるのであり、自己効力感との相乗作用により、自己肯定観や自尊感情は育まれるのである。体験学習における計画の段階からの子どもの参画は今後ますます段階的に取り入れて行くことが求められようが、それと並行して共感・共有、気づき・振り返りが自己表現や発表、そしてたたえ合いやフィードバックによって自己決定性と責任性の育成を着実に図ることが求められよう。