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

児童生徒や学生の生活体験不足と今後の実践的課題：体験の調査を通して

軸丸, 勇士
大分大学教育福祉科学部

伊藤, 安浩
大分大学教育福祉科学部

大森, 美枝子
大分大学教育福祉科学部

田代, 恵
大分大学教育福祉科学部

他

https://doi.org/10.15017/9071

出版情報：生活体験学習研究. 6, pp.29-42, 2006-03-28. 日本生活体験学習学会
バージョン：
権利関係：

日本生活体験学習学会誌　第6号　29—42（2006）

児童生徒や学生の生活体験不足と今後の実践的課題

—体験の調査を通して—

軸丸勇士　伊藤安浩　大森美枝子　田代　恵　照山勝哉
洲崎洋昭　藤谷将誉

Deficiency of Life Experience of Elementary, Junior High and University Students and Some Future Practical Problems

—A View from an Investigation of the Actual Conditions of Students' Life Experience—

Zikumaru　Yushi・Ito　Yasuhiro・Ohmori　Mieko・Tashiro　Megumi
Teruyama　Katsuya・Susaki　Hiroaki・Fujitani　Masataka

要旨　児童生徒と大学生の遊びを含む生活体験の調査をアンケート法を用いて実施した。その結果、地域性や性差による違いと共に、電子機器を用いた体験を除いて、生活体験が益々減少傾向にあることが判った。また児童生徒や学生の体験の有無による違いが学習や生活だけでなく、野外教育センター（NPO法人）の実施するプログラム（連携や協働を促すゲーム等）を通してみた時、その影響が認められた。それに基づき生活体験の必要性を理科の授業や野外教育等の視点から考察すると共に今後の課題について述べる。

Abstract　We investigated life experiences including play activity by elementary school and junior high school students and university students through questionnaires.　We found that with differences according to the district and the sex of the students, life experiences tend to decrease more and more, with the exception of experiences using electronic devices.　The difference of life experiences among students, or whether or not they have them, was found to influence both the life and learning attitudes of those students, and also various games requiring collaboration and cooperation in programs given by the outside education center.　In order to avoid this tendency, we discuss the necessity of increasing life experiences from the points of view of science education, and propose here how we are to resolve these issues for the future.

Key words　elementary and junior high school students, university students, questionnaires, life experiences, outdoor education

Ⅰ．はじめに

幼児や園児ならまだしも小中学生でさえ、中には大学生や大人も、毎日の食事の際に使う箸の持ち方のぎこちない者が多くなってきた。この握り方の指導をする時期はいつ頃で誰がしているのだろうか。以前まではそれぞれの家庭で躾や身だしなみの一部として子どもの成長発達段階に応じて指導してきたため、いつの間にか自然に使える様になっていたものである。だが、今ではそれを指導するはずの親がこれに類似の状況であるし、その種の親の中には特異な持ち方をするのも

連絡・別刷り請求先（Corresponding author）
大分大学教育福祉科学部（〒870-1192 大分市旦野原700）
Faculty of Education and Welfare Science, Oita University（700 Dannoharu Oita City, Japan 870-1192）

個性だと言う者までいる。価値観の違いだと言えばそれまでだが、はたして躾、作法や礼儀はそれで良いのかと首を傾けたくなる様な昨今である。

これと類似の状況がマッチの使い方でも見られる。小中学校の理科実験でアルコールランプ（以下ALという）やガスバーナー（GBという）に火をつける時、マッチがうまく擦れないため点火ができない児童生徒が多くなってきた。20年程前まではマッチによる点火しか簡単にできる方法がなかったので、全員がごく自然にマッチを使いこなしていた。それは将に火をつける唯一の方法であったため、誰もが毎日の生活の中でいつの間にか習得してきた1つの技術でもあった。しかし、現在はマッチの代用品がたくさん商品化され、火をつけるのにも多種多様な自動や手動の装置が多くなってきた。そのせいもあってマッチを使って火をつけることが少なくなったためか、学校での実験でGBの点火が上手にできる者は半数以下である。しかし、授業中の実験では最初はマッチを擦ってGBの点火を行っている（各出版社の教科書もマッチでの指導で統一されている）が、燃えさしの処理などの簡便さから段々とライターや市販の着火道具等を使う学校が多くなっている。

同様なことが学校で行う野外教育（キャンプ等）の際でもよくある。特に薪を使っての炊飯では、大きな薪そのものに直接マッチで火をつけようと試みる者までいる。また枯れ葉や紙に何とか着火しても大きな薪を直接入れるため木は燃えず、逆に消してしまうことさえある。特に最近は野外炊飯の経験がある者でさえ、着火剤等が普及し安価で手軽に使える様になったため、先人達が見いだした本来の火のつけ方を知らないせいか苦労する現実がある。そのためキャンプ等の際、飯盒での炊飯に時間がかかり、その後に続く様々な活動に支障をきたすことが多々ある。また何とか燃え始めたならば勢いよく燃やし続けるため、火加減が判らず焦げたり、ひどい場合は炭にしてしまったり、また薪を加えることをしないため途中で消えたりで、まともに食べられる飯ができなかったりすることもよくある。

一般には飯盒で米を炊く場合、沸騰し水が無くなったら火から遠ざけるが、その要領は蓋を取って中を覗いて見るのではなく、飯盒に小さな棒で触れてみて沸騰による振動が無くなったのを見計らってその時を決めるものである。この様な生活の知恵も体験していない限り解らない。キャンプ場の管理者からは「近年の傾向として面倒な飯盒炊飯を嫌って、電気釜やガス釜を持参する人々も多い」等の話を聞くことがある。

最近は簡便なスイッチを押したり弁を開くだけで、電気、ガス、灯油等の一定した熱量がマイコン等により制御されながら連続的に供給されることに慣れてしまっているせいか、火に対する気配りすらない。木(薪)を燃やすという先人達が日常やってきたこの種の体験がないために上手く火を炊けない現実がある。この薪を使っての炊飯や暖房が最も威力を発揮したのは、平成7（1995）年1月の阪神大震災や平成16（2004）年11月の新潟県中越地震の際で、年配の人々が中心になって其処にある物を使って火を燃やし、余震の中ではあったが戸外での炊き出しや暖をとることを可能にしたという。また若者でもボーイスカウトやガールスカウト等でのキャンプや野外生活の体験がある者は、色々な災害地にボランティアとして参加した折も、現地の物を使って（時には食料から寝泊まりまでの一式を持参して）の活動を効果的に実践することができたという[1,2]。

更に、最近は毎日の生活の中で使う様々な表示装置や機器もデジタル（以下Dと記す）式の物が多くなってきている。けれども小中高校での実験ではあえてアナログ（以下Aと記す）式の機器を使い、その指針を最小目盛りの1/10まで目分量で読ませている。それが定着していないため大学の実験等でも有効数字の取り扱いのできない者が多い。その上、基礎実験での測定はまだしも高度な実験になればなるほど、殆どがD表示やパソコンを駆使した自動測定になっている。そのため実験や測定等も最初に操作ボタンを押すだけで、後は自動的に実験が行われ、一定時間後にその結果が表示され、実験者はその値を読むだけである。この問題については南[3]が大学生や大学院生の実験のあり方について物理学会誌で指摘している。確かにこの種の測定の際でも基本的な準備と条件の設定が必要であるが、これまでの様に実験者がつきっきりで手足や五感を使うこともなく、時間の経過だけで結果が示されるようになり、その点だけから見れば便利になったと言えよう。その一方で、基礎的なことの省略はそれで良いのだろうかと、指導しながら矛盾や疑問を強く感じ

ている。

これらの基本的な学習や作業はもう不必要なのだろうか。ワンタッチで火がついたり、一目で数値がわかるD表示やパソコンを駆使した暮らしは便利かも知れない。だが、道具や機器を扱う際に何も考えず何の印象も残さないのではないか。実験での有効数字は幾ら必要なのか等も殆ど考えずに、単に数値だけが一人歩きをしていく気がする。D表示やパソコン制御による道具は益々普及し、効率的・合理的という言葉の下に、これまでたくさんあった煩雑な生活の中の営みと共に、A式の機器や長い人々の歴史の中で育まれた生活の知恵が切り捨てられたり、忘れ去られたりしている。その様な現実の中で、児童生徒は道具を器用に操ることができなくなってきた。そして、子どもの生活体験のなさが露見する様々な場面で、「こんなはずでは…」という思いがどんどん強まってきている。

この様に僅か10年前と比べても生活様式が大きく変化した中で、子どもの生活体験不足は本人の生活力や教科の知識を習得する力とどの様に関わっているのか。また学校教育や社会教育ではこの現状をどの様に把握し、どの様に取り組んでいこうとしているのか等は大変興味深く、日本社会全体の大きな課題でもある。しかし、まだ誰もがこうした問題を正しく認識し対応するまでの機運が高まっていないのが現実である。そのため、ここでは児童生徒と大学生にアンケートによる生活体験の実態調査を行い、それに基づき体験や経験の有無による違いを考察する。その差異が野外教育センターの実施するプログラムを通して見た時、どの様な行動に違いを生じさせるのかやその効果、課題等について述べる。

II．実態調査

授業の際、児童生徒の生活体験の有無は全ての教科・領域の導入時やその後の展開に大きく影響する。しかし、子ども達の生活体験は生まれ育った家庭環境や時代により大きな差異を生じ、実生活の中で形を変えながら拡大や縮小を繰り返し現在に至っている。そのため、今後は生活体験を児童生徒の「レディネス」として考えることに無理があるのではという疑問さえも生じる。その様な状況であるが故に、小中学校での生活体験について把握しておく必要が生じた。そのため南里[4]の資料を参考にしながら調査項目を選び出し、それに軸丸[5]が大学生に対して10年前から毎年行ってきた調査の項目を加えて、遊びを含む26種類の体験調査とした。その様にして決めた調査項目を平成17(2005)年1～2月、大分県下の無作為に選んだ小中学校へ資料1に示す用紙だけを送り、必要数を各学校で印刷して都合の良い時に実施してもらい、その回答用紙を2月末までに送り返して頂きデータ処理をした。この中で学年や性別の記述がなかった者11人（枚）は集計から除外した。その結果、17小学校2845人、2中学校1457人から回答を得た。学校別調査人数の詳細を表1に示す。表中のP小とQ小の空白部分はアンケートの実施がなかったものである。

1）小学生の生活体験

前述の児童2845人からのデータを基に集計した小学生の体験別割合を図1に示す。この26種類の体験の中、80%以上の項目は多い順にパソコンの使用(93%)、草取り（92%)、芋掘り（92%)、花や野菜の栽培（85%)、マッチの使用（83%)、電池で動く玩具作り（81%)、海での水泳（81%）である。逆に半数に満たないのはスキー（24%)、柿ちぎり（35%)、天体望遠鏡で星の観察（42%)、薪を燃やす（45%)、洗濯（47%)、竹を使っての工作（47%)、電子メールの送受信（49%）である。「スキー」については九州故に冬でも気温が比較的高く、降った雪も直ぐに溶けてしまう等のため、施設環境が整っていないことにもよる。しかし、これも高校での修学旅行等で急速に延びていく傾向にある（後述)。「柿ちぎり」体験の少なさは、かってはそれが田舎の秋の風物詩であり、貴重な糖分補給源であったが、今は物余りで殆ど見向きもされなくなってきた。これも高齢化により祖父母が孫や子等と共にもぎとることをしなくなってきた証でもあろう。また「天体望遠鏡で星の観察」は望遠鏡が高価であり個人での購入ができ難いことや、天体望遠鏡を持った施設が少なく、且つ主な使用が夜間に限定されることで学校などでの学習ができ難く、更に天文分野の知識を持った教師が少ない等によるようだ。「薪を燃やす」ことについてはキャンプの経験が70%余りあることから推して、もっと高い可能性があるはずである。しかし、最近は各種アウト・ドア用品が小型軽量化され、点

表1　小中学生の体験調査学校別集計人数

学年	4年			5年			6年			合計		
性別	男子	女子	合計	男子	女子	合計	男子	女子	合計	男子	女子	合計
A小	7	9	16	12	8	20	8	8	16	27	25	52
B小	16	12	28	17	12	29	11	12	23	44	36	80
C小	66	41	107	49	36	85	56	48	104	171	125	296
D小	48	38	86	42	36	78	40	35	75	130	109	239
E小	29	18	47	23	16	39	16	16	32	68	50	118
F小	49	57	106	43	53	96	50	44	94	142	154	296
G小	53	57	110	64	46	110	54	44	98	171	147	318
H小	37	45	82	39	34	73	50	31	81	126	110	236
I小	35	38	73	33	15	48	31	35	66	99	88	187
J小	51	40	91	47	40	87	32	40	72	130	120	250
K小	38	36	74	48	28	76	22	29	51	108	93	201
L小	8	8	16	8	15	23	16	12	28	32	35	67
M小	26	29	55	25	33	58	26	37	63	77	99	176
N小	21	10	31	9	14	23	17	15	32	47	39	86
O小	24	16	40	17	21	38	24	13	37	65	50	115
P小	24	15	39	18	21	39				42	36	78
Q小	25	25	50							25	25	50
小合計	557	494	1051	494	428	922	453	419	872	1504	1341	2845
学年	1年			2年			3年			合計		
性別	男子	女子	合計	男子	女子	合計	男子	女子	合計	男子	女子	合計
R中	146	141	287	138	114	252	125	152	277	409	407	816
S中	95	103	198	100	100	200	122	121	243	317	324	641
中合計	241	244	485	238	214	452	247	273	520	726	731	1457

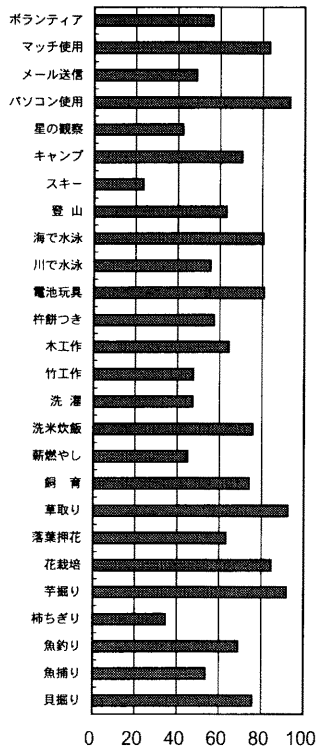

図1　小学生の体験別割合

火や消火、火力の調整や移動等がし易い物が揃い、克つ比較的低価でどこでも簡単に入手できる様になってきたことや環境問題への配慮等から薪が熱源として使われなくなっていることを物語っている。

図2は性別に見た体験の割合を示す。20%以上の差があり男子が多いものには魚釣り（81%）、魚捕り（64%）があり、15%差までみると木工作（71%）、竹工作（55%）、薪を燃やす（52%）がある。それに対して女子が多いものにはお米を洗い炊飯(83%)、落ち葉集め・押花作り（72%）や電子メールの送受信（56%）がある。これを見ると、男子は戸外での活動的な体験が多く、女子は戸外もあるが比較的静的なものでの遊びとなっている。また、性的な特徴があるものとそうでないものとが高学年になるにつれてはっきりと目立ち始めるものもある。しかし、その他は10%以下の違いであり性差は殆どない。

図3は学年別に見た体験割合を示す。ほとんどの項目において、一様に学年が上がる程その割合も増しているのが判る。その中でも「米を洗ってご飯を炊く」

や「薪を燃やす」や「キャンプ」の経験は急に増加しているが、これは学校行事でのキャンプ等との関わりが大きいと言える。しかし、逆に僅かだが減少しているものもある。これは調査の時点で学校毎の実施時期が異なるためで、遅かれ早かれ経験していく内容であろう。

小学生を全般的に見ると学校によってはある特定の学年で、例えばD小学校では5学年全員が学校行事の一環としてスキーに行き、スキー体験の割合が急に高まっているような所もある(後述)。逆に海岸部の学校であるのにも関わらず、海での水泳が他に比べて7割以下の所もある。また魚捕り、柿ちぎりは一様に少ないが、特に市部(大分市や別府市)の学校が少なく(調査校平均の半数以下)、環境による違いが大きいことを物語っている。しかし、パソコンの使用はこれまでの文部科学省のIT化政策と平成10(1996)年に改訂された学習指導要領による義務化に伴い全国一斉に導入されたこともあり、性差や学年、学校間の違いはなく、殆ど全員が経験している。同時に低価格化や小型化、特殊な用語を知らなくても各種ソフトを操作可能にし一般家庭でのパソコンの購入と普及が、この様に多くの体験のもとになっていることも見過ごせない。

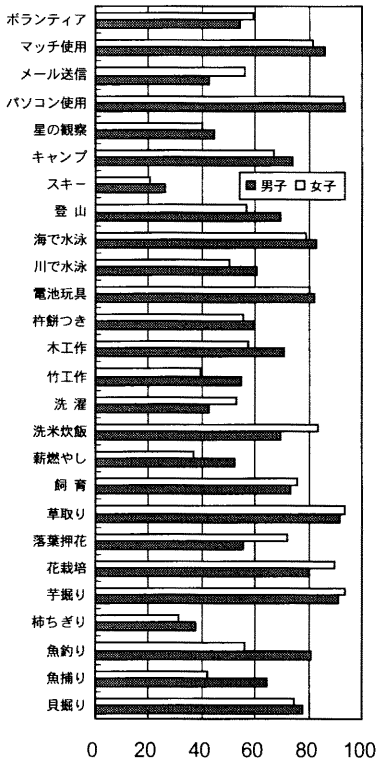

図2　小学生の性別体験割合

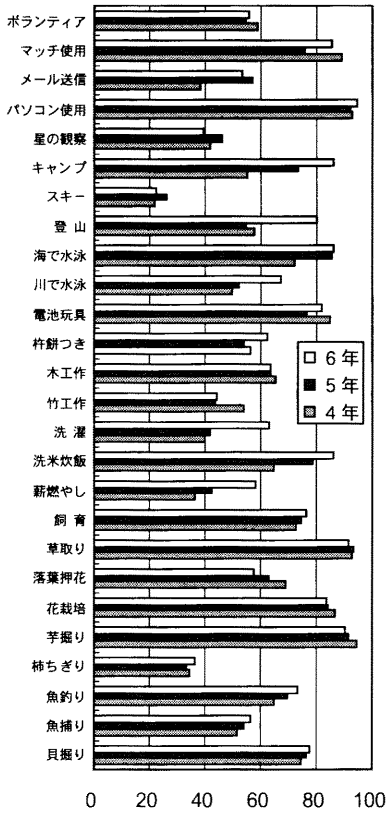

図3　小学生の学年別体験割合

2）中学生の生活体験

小学校と同じ時期に同様の調査項目について大分市内の中学校にもアンケートを依頼したが、2校からの回答しか得られなかった。しかし、大規模校であったので合計数は1457人と小学校17校の半数に匹敵する数を得た。その内訳を表1の小学校と共に示し、その集計結果を図4に示す。

これを見ると、小学生に比べて生活してきた時間が長いだけに体験の割合は殆どの項目で増えている。しかし、性別で見ると魚捕りや魚釣りは男子が、逆に女子はメール送信が20ポイントもの差があるが、小学校と異なり他の項目ではその差は縮小傾向にある。9種類以下の体験しかない生徒も35名(2.3%)程いる。その中でもパソコンの使用やマッチの使用は学校での授業で実施したり、家庭でのパソコンの普及等から95%を越えている。特に、この数年は総合的な学習の時間の実施に伴い、学校にもよるが様々な特徴的なことが行われる様になってきたせいか、その内容や質を問わなければ体験の種類は多くなってきつつある。またこ

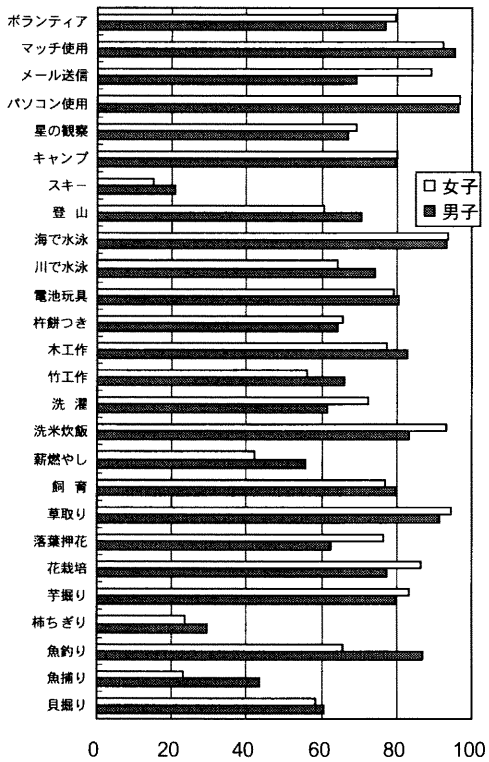

図4　中学生の性別体験割合

れを学年別に見ても小学校とは異なり差が小さくなっているのが特徴である。

この結果について調査を実施した中学校教諭に感想や意見を求めたところ、「もっと少ないのではと予想していたが意外に多いのにビックリした」(30代)「予想通り多かった。生徒は幸せだし、豊かな人生を送れるだろう」「調査の時、魚捕りと魚釣りの区別が判らない生徒が多いのには驚いた」(40代)「この結果は学校や家庭、大人が用意した体験が殆どであり、自由な発想での遊びは少ないように思う。その区別は必要なかったのかと思いつつ調査を実施した」「メールやパソコン、携帯の普及割合が高くなり、日常生活に完全に入っているのを実感した」(50代)等である。この様に教師の年齢による認識の違いが大きいことも判った。

中学校での調査の際、唯一自由記述として「自分だけしか体験したことがないと思われること」を1種類だけ記入して貰った。これには237人(15%)の回答(記述)があり、その内訳を表2に示す。これより学年が上がる程その内容と種類が増えているし、特徴あることが多くなっているのが判る。中には好ましくないこともあるが、それについては本論から外れるので触れない。一見以前には日常的に行われ平凡な物や事柄(例えば田植え、稲刈り、焼き芋、果実の収穫、着物を着る等)であっても、今では貴重な体験となっているものもある。だが、大人が大したことでないと思うことも生徒にとっては自分自身だけの特異なものとして心に残っているようである。それだけに体験が希薄化・稀少化していることを示していると言えよう。ちなみにここに挙げた体験26種中、全てを経験している者は21(1.4%)人であった。

3)大学生の生活体験

表3は大分大学教員養成系学生(100～120名)を対象に、1年時にアンケート法により実施した生活体験調査の結果を3～4年毎に記したものである[5]。この調査対象の学生は最も多い場合、28(最低でも21)都道府県から集まっている。つまり小中学校の様に特定のある限られた地域ではないため、生活経験が多種多様であるはずである。にも関わらず、海での水泳と動物の飼育(昆虫や魚等の飼育の他、ペットとしての小動物を含む)、パソコンの使用は殆どの学生が経験しているが、ボランティアを除き大半の項目が年々減少傾向にあり、体験の希薄化が進行している。それを自然や社会環境のせいだけにして片づけられないものがある。

貝掘りと言えば20年程前までは春から夏にかけて海辺の風物詩であった。でも今では様々な規制や制限、環境汚染や貝そのものが採れ難くなったせいもあってか減少してきた。また生活の中では日常的な生活活動のひとつだったと思われる山の草刈りや手入れ、庭の草刈りや魚捕り等は10年前でも2割に満たない。また、遊びの中で経験してきたであろう柿ちぎりや木・竹工作も半数に満たない経験者しかいない。これが「身近な生活体験」と言えるか疑問を持つほど、これらの項目については体験者が少なく、さらに減少していくことが予測される。ただ川での水泳や魚捕り、魚釣りは環境の違いや水質の劣化により少なくなっていくのは自然なことかもしれない。しかし、最近は水や環境への関心が高まって、ゆっくりではあるが、微生物や植物のはたらきを活用した浄化や自然景観保持の観点等から3面コンクリート張りの護岸工事が減少していること、更に国土交通省や農林水産省も水に親しむための様々な施策をしてきたことや、自治体、NPO、子供

表２　中学生の特別体験一覧（事象の後の数字は同じ記載のあった人数）

１年男：スケート３　魚さばき　料理　富士登山　風呂で寝る　鎌倉作り　火遊び　骨折　海外旅行　船の運転　車の運転　水上スキーの運転　バイクの運転　バンガローで４泊５日　バンジージャンプ　蛇の飼育　川蟹漁　舟に乗る　釘の踏み抜き　動物を20匹飼う　感電　模擬宇宙飛行　紙工作　稲刈り　田植え　じゃんけんで25連勝　スキューバーダイビング　車にはねられる

１年女：スケート４　ペンキ塗　スノボー　カヌー　救急車に乗る　ちぎり絵作り　NZでのホームステイ　稲株の上を歩く　特殊菓子作り　ブルーベリー狩　芸能人に会う　一人で飛行機に乗る　鳩を触る　子どもだけで広島へ行く　マンボウを触る　イノシシ狩り　牛の散歩　氷上でワカサギ釣り　石拾い　TVに撮影される　さくらんぼ狩り　ゲーム解体　うちわ作り　飯盒炊飯　30人31脚

２年男：乗馬４　海外旅行４　交通事故４　ホームステイ３　ヘリ搭乗２　溺れたくらげ観察　洞窟探検　スキューバダイビング　平和弁論大会出場　骨折　釜で飯炊き　山で遭難　ビールを飲む　ガムを食る　雪滑り　メジロ捕り　ドームのグランドに立つ　貴乃花に抱いて貰う　焼き芋　ひき逃げに遇う　死後の夢　大魚を釣った　ウナギと喋る　かさ地蔵の役　模擬宇宙旅行　桃太郎の劇で二役　赤ちゃんの時に首にへその緒がからまる　２度の骨折　テストで一桁の点数をとる　カラオケ10曲連続熱唱　階段を飛び降りる　梨を青リンゴと思っていた　ライオンヘアー　火傷

２年女：乗馬２　リンゴ狩り２　バンジージャンプ２　船に乗る　舟で漁　雪かき　阪神淡路大震災にあう　赤ちゃんに授乳　野糞　バンドマン　俳優と握手　作陶　金メダリストと練習　葬式　雪下し　レストランの店員　鎌倉作り　ラクダに乗る　馬車に乗る　失神　楽器演奏　着物を着る　喫煙　火興し　高速道路を車から降りて走る　ボーリングで隣のレーンのピンを倒した　牛の餌やり　一輪車の先生　鶏小屋から卵とり　鼻の穴にガムを入れる　海でイルカを見る　地下道掃除　ロープーウェイに乗る　芸能人と生電話　コンサートへ行く　梨狩り　蜜柑狩り　ブドウ狩り　さくらんぼ狩り

３年男：ボートや船の操縦３　池で水泳　山で爆竹　学校で泊る　蛙を食べた　H　42km歩いた　ミニバレー大会に選手で出場　道で楽器を吹く　平和行進　ボクシング　歴史的人物の調査　胃の洗浄　温泉で泳ぐ　縄文土器の製作　瓦ふき　尺八作り　本物の手錠をかけた　風呂焚き　水族館の水槽に潜る　牛の世話　火薬ロケットとばし　焼き芋　自転車で１回転　果物の収穫　父と徹夜談義　痙攣　ブランコで後ろ飛び　風呂で寝る　パトカーに乗る　事故の目撃　土手のトイレのペンキ塗り　１日で新幹線-船-飛行機に乗る　スケート　１日中ゲーム　珍魚釣り　１日中寝る　５回の入院　山芋掘り　プロ野球選手にピッチングを習う　プロ野球選手にバッティングを習う　山イチゴとり　階段から落ちて足を10針縫う　田植え

３年女：火興し２　銀の指輪作り　マンションの壁に絵を描く　韓国料理を食べた　消防車に乗る　鎌倉つくり　剣道指導　寒中水泳　スケート　サーフイン　野苺摘み　稲刈り　一人旅　民謡を歌う　茶碗作り　外国人が家へ泊った　見知らぬ人と長時間の会話　屋久猿に餌やり　新聞に載る　ユニセフ募金　マンボーに会う　小熊を抱く　小ライオンを抱く　海洋少年団で団体活動　九州都市祭参加　スキューバーダイビング　エレベーターに閉じ込られた　チワワに乗る　蛇を食べる　自転車で回転する　３千万分の１に選ばれる　冷蔵庫とエアコンの室外機を運ぶ　養豚場へ行く　ゴミクレーン車の操縦　天理教の鼓笛隊　歯磨き粉が目に入る　ホームステイ　スカイダイビング　ひじきを育てる　お茶をたてる　おばあちゃんの手伝い　牛の世話　骨折

会や河川愛護団体等が身近にある地域の河川を有効活用することに積極的になってきたことから、再び増加に転じる可能性が出てきた。

逆にパソコンの操作やボランティアの経験等は年々増加している。特にパソコンは平成10（1998）年の学習指導要領の改訂に伴い授業の中で使用が義務化されたことや、特殊な操作やプログラム言語の学習をする必要もなくなり、更に小型軽量化と比較的低価格で購入できることや各種汎用ソフトが開発され低価での販売が幸いして、誰もが使用できる環境が整ったためである。またボランティアは平成７（1995）年１月の阪神大震災を境に急に増えている[1,2]。今ではNPOやNGO等だけでなく、学校、職場、地域、子供会等色々な形の団体や個人、そしてそれらが何をどんな方法でやるのか等が社会に浸透し、様々な形のボランティアが一般にも受け入れられ、個人的な関わりも出てきたことにもよる。

ところが、キャンプ、海水浴、登山やスキー等のレジャーやアウトドア・スポーツに関しては、多少の減少は見られるものの経験している割合は５割を超え、中には９割以上の体験者の見られる項目もある。特にスキーは高校での修学旅行や暖かい九州でも幾つかのスキー場が開設され、環境が整って身近な冬のスポーツになってきたためでもあり、半数を超えている。大学生の調査なので、家庭の影響だけでなく自発的な活動も体験の中に含まれるため、一概に家庭環境や親子関係に原因を求めるには無理があろう。それでも家庭の関心や教育力、それまでに受けた学校教育や地域での

表3　大学生の年度別体験調査

調査年月	1993.11	97.2	2001.5	04.6
調査人数（人）	123	107	101	112
貝掘り	68%	55%	51%	43%
魚捕り	20	15	13	10
魚釣り	43	42	42	35
キャンプ	95	91	89	86
餅つき	65	63	55	51
柿ちぎり	34	33	28	25
木工作	40	39	35	31
竹工作	32	31	28	25
水泳（川）	8	7	3	2
（海）	99	99	99	98
登山（1000m越）	88	82	73	70
スキー	51	51	56	55
草刈り（山）	8	5	2	0
（庭）	15	12	8	5
栽培（花、野菜）	59	54	52	50
飼育（哺鳥魚虫）	100	100	100	99
パソコン	76	88	99	100
ボランティア	55	65	72	76

活動の差は大きく関わっていると思われる。特にパソコンやボランティアの飛躍的な伸びや動物飼育の割合の高さは、社会情勢や家庭環境の変化が大きく影響している。近年親元を離れて独り住まいをしている学生は寂しいからその癒しのためか、気分を変えるのか、あるいは一種の流行なのか、多種類のペットの飼育や植物の栽培等が見られるのも特徴である。

4）南里の資料から

平成11（1999）年の南里[4]による調査資料と比較してみよう。これは東京地区（4小学校346名）、福岡地区（6小学校919名）、福岡県嘉穂郡庄内小学校（252名）の5、6年生の調査を基にしたものである。この中で「理科的経験の有無の項目別比率」の全体平均データと筆者等の調査した図1の中で一致する項目について比較する。ただ今回の調査とこの資料との間に8年の時差が含まれるため、一概に比較はできないが、敢えて言えば魚捕りや魚釣り、薪を燃やす、竹や木の工作、望遠鏡での星の観察が減少している。しかし、その他の項目については増加傾向にある。

この際注意すべきは南里の調査した時点での小学生は平成10（1998）年の学習指導要領改訂で新設された「総合的な学習の時間」がなかったために、今の小中学生との違いが大きいと考えられる。従って、「総合的な学習の時間」のあり方や学力等については色々な意見や見方、今後の方向性等が中央教育審議会等で論議され始めてはいる[6]が、児童生徒の体験を増やすことには大きく貢献していると言える。

Ⅲ．調査結果の考察

上述の調査結果と南里の資料[4]から、子ども達の意欲や興味関心に関わる生活の中での直接体験が、地域差は多少あるものの思った程大きくないことが判った。そのため調査に協力してくれた小学校のうち2校にお願いし、それを最初に体験した時期が「いつ頃・何処であったのか」を再調査した。その結果、記憶の曖昧さも多少はあろうが、26項目中「芋掘り、花栽培、落ち葉集めと押し花、草取り、動物の飼育、薪燃やし、米を洗い炊く、洗濯、竹工作、木工作、餅つき、電池で動く玩具づくり、海で泳ぐ、登山、キャンプ、星の観察、パソコンの使用、マッチの使用、ボランティア」の19項目は、7割以上の者が幼稚園から小学校での教科や総合的な学習（総合学習と呼ぶ）の時間、学校行事で経験していた。そこで、学校や幼稚園や保育園ではやっていないであろう、つまり家庭や地域での遊びの中で自らが積極的にやったであろう「魚捕りと魚釣り」を比較してみよう。それは南里[4]によれば全国平均で65%であり、今回は図1から判る様に（平均して）62%となる。つまり調査地域や年代が異なるために一概には比較できないが、傾向として幼稚園や学校の関わりがなくなれば体験は次第に乏しくなりつつ（減少傾向に）あると言える。しかし、幸いなことにゆとりや［生きる力］を育むために、現在の学習指導要領に登場してきた「総合学習の時間」等がその役割を担っているために一見多くなっているように見える。しかし、その回数を調べてみると殆どが1～3回であり、数回以上の経験のある者は数%であった。

大学生の調査結果からも、特別な項目を除いてライフスタイルの大きな変化から来る生活体験不足が小中学生と同様にうかがわれる。この毎年の調査から近年特に感じていた生活体験不足が進行中であることが改めて判ってきた。しかし小中学校の場合、平成10（1998）年に改訂され、平成14年度（高校は15年度）から本格実施された「総合学習の時間」は、幸いにも児童生徒の体験活動を奨励するかのようにはたらき、学校をあげての取り組みにもなっているのは事実のようである。

その代表的なのがＣ小学校やＤ小学校（図５の５、６年生）である。学年毎にこの時間を有効利用して特色ある体験活動を実施しているところもある。それが可能なのはその種のことを企画し実行できる教師とそれを容認許可する管理者（校長）が居り、それを受け入れる地域がある必要があるが、幸いにもＣ校やＤ校はそれが揃っているために他校とは特徴的な違いを見せている。しかし、残念ながら指導する側にある教師(特に若手）自らが、暗記力を見る試験とゲーム機での遊びの中で育ってきたためその手法を持ち合わせておらず、「総合的な学習の時間」を持てあましている実態もあり、学校での指導のあり方そのものが問われている。大分市では昨年度まで年に２回（日）の「さわやか体験教室」をその予算まで付けて実施してきた経緯もあるが、若手教諭は苦労が多かったという。

この様に学校教育の中で一斉にキャンプや野外活動等の体験をする機会があれば、米を洗い薪を使って炊飯をする経験のある子どもの数は増えてくる（前述のＣ小学校やＤ小学校)。特に南里の調査[4]や上野と九野坂[7]等の研究からも判る様に、福岡県庄内町では生活体験学校の経験が大きく影響しているようである。特

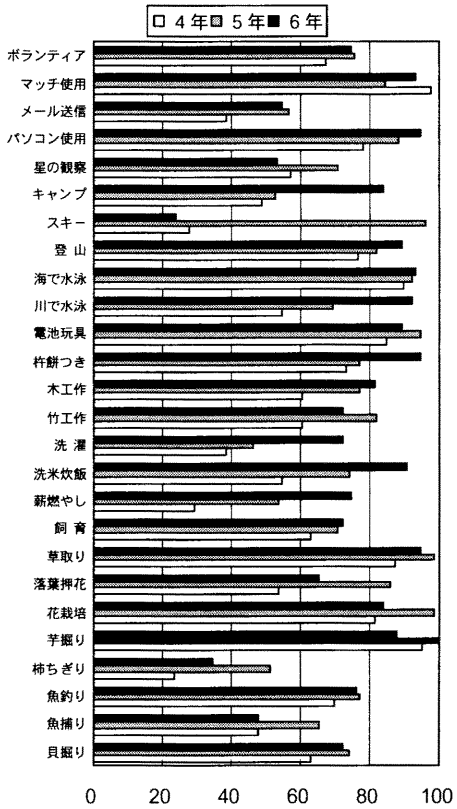

図５　Ｄ小学校の学年別体験割合

に米洗いは何処の子どもでも場所がいらず家庭で「お手伝い」としても位置付けやすいので、キャンプ等での経験と合わせれば経験数の多いのも予想される。それに対して、洗濯は米洗い同様日常的な作業であるが、電気洗濯機の普及に伴い、子どもに手伝わせるには操作が簡単なのにも関わらず保護者達は手間暇がかかり、子どもへの指導の煩雑さ等から殆どさせることなく済ませているのが実情であろう。それを避けることなく児童生徒を毎日の生活の中でどの様な視点で、役割分担をさせるかがこれからは重要な関わり方となり、様々な経験を増やすことにも通じると共に、家族の一員としての大事な一端を担っていることを認識させることにもなる。そうすることで、希薄になってきたと言われる親子や家族の話題も増え、それによって心の繋がりや信頼関係も次第に向上していくことになる。子どもには年齢や発達段階に応じて様々な役割分担をさせておきたいものである。

それができていないところほど、調査項目の中で体験が乏しくなり、日常的な生活を営む上での生活力そのものが家庭の教育力として機能しなくなってしまっている証でもあろう。今日の社会においては、生活体験は作業工程を教える煩雑さや自分でやった方が早い等から、よほど親が意識して子ども達にさせない限り経験する機会は今後益々減少していくと思われる。これらのことをこれまでは毎日の家庭の生活の中等でやってきたものであるが、様々な社会状況から子どもに実践させることが減少し、その無くなった分を学校で補わねばならなくなってきていると言っても過言ではない。

その他全体の項目の中で、５割を切る体験比率のものでも日常生活の中で充分体験可能なものも多い。しかし、子どもが生活していく中でわずかな興味・関心を向けて取り組めば容易にできるという考えもあるが、その為の方法を意識して積極的に子どもにさせる（やらせる）ことを心掛けなければ、必ずしも自然発生的にする（できる）様になるものではないようだ。

この調査で特徴的なのは、小学６年でさえ26項目の中で生活体験が10種類以下の者は５％余りにもなる。中学生でも10種類以下の者は４％程あり極端に少ない状況にあることである。それらに共通しているのは戸外での遊び体験は皆無で、パソコンの使用だけは全員

がある。小学生で最も少ないのは2種類で、その内容は動物の飼育とパソコンか携帯の使用であった。これより推して家庭ではどんな遊びをしているのだろうかと危惧するのは筆者等だけではあるまい。会ってその様子を見てみたい気がする。これは筆者等が既に述べた「戸外での遊びが希薄化し、室内での1人遊びしかしない」の形容にぴったりである。また、これ程ではないが体験数が5種類以下の者が各学校に2～3名ずついる。調査の問いが難しかったわけでもなかろう(学校によっては教師がその説明をしながら記入してくれた様な所もある)。これらの児童は一体どんな遊びをして過ごしているのだろうか。無記名であるので追跡できないのが残念である。

この調査から判る様に、自然を相手にした体験と日頃の生活の中にある活動との間に若干の差は見られるものの、小学生の中で半数にも満たない生活体験項目があるという事実は、学習意欲や学習理解への影響も大きくなる。つまりそれは、理科や社会等の学習が実験や実証の体験を通して、事実認識の積み上げを期待されていることに応えきれないことを示している。そしてそれは大学生にも共通している。

Ⅳ．今後の実践的課題

1）湯布院町での野外教育センターの試み

その試みとして洲崎等はNPO法人であるABC野外教育センター(以下ABCという)において、青少年の健全育成・社会教育の推進・国際理解の促進を目標にした活動を行っている。ここでは主に海外で生まれ研究されて世界に普及してきている「冒険教育（outdoor education)」の手法を用い、児童生徒にキャンプ、登山、カヌーやクライミング等の体験の場とその手法を提供している。冒険教育において「冒険」という時、それは必ずしもキャンプや登山などの自然体験ばかりを指すのではない。「冒険」とは自分の心の中の安全な領域（各人にとっての comfortable zone）から一歩を踏み出し、新たな自己や他者との出会いを促進する活動であると捉えている。例えば、人前で話す事が苦手な者にとっては、ただの自己紹介でさえ「冒険」になりうる。「冒険教育」においてはこれらの体験を大切にしながら、他者との関わりの中で各人の comfortable zone を少しずつ広げていく過程を大切にしている。

そのためABCでは、キャンプや登山のような野外での活動は勿論であるが、より身近にできる冒険体験として、一見レクリエーションに見える遊びの時間を大事にしている。これらは冒険教育の分野では「アクティビティー（activity)」と呼ばれているが、いずれもただのゲームではなく心理学的にも構成された目的を持った活動である。例えば、一つの物をA地点からB地点まで運ぶという活動も条件を設定する事で、皆で協力し創意工夫しなければ達成できない課題へと変わる。その中で起こったことや感じたことをグループ全体で共有していくことで、ただのゲームが学びの場へと変わっていく。

この手法の最大の特徴として、参加者は「遊び」と感じながら楽しんでいるうちに、仲間達の姿から自分自身と直面し自己変革を遂げていくことが挙げられる。この現象は子どもでは勿論、むしろ大人の方に与える影響が大きい。実際ABCでは子どもの教育を変えるには周りの大人、地域の大人が変わらなければならないと考え、地域の指導者やPTA、役場職員研修等の大人対象のワークショップを数多く開いている。その参加者や理解者は口コミ等により次第に増加してきて、教委と学校が連携して行ったプログラムや地域の大人が地域の子ども達を育てていく循環型の人材育成に繋がり、ゆっくりだがその効果が出始めている。

その一例として年間400万人が訪れる観光の町である大分県湯布院町（人口1.1万人、0-14歳12.8%）の試みを挙げよう。同町では平成14(2004)年からABCの冒険教育を取り入れて、本格的に地域循環型の人材育成を行ってきた。そこでは小学生部門・中学生部門・高校生部門、大人部門に分かれ、それぞれ体験活動の中から各年代に合わせた遊びと学びを展開している。そこでの昨年度の活動を紹介すると、4月に町教委が町報で冒険教育への部門別募集を行い、5月に初めて参加者が集まった。この集まった者達は学校や学年も住んでいる地域も違い、互いの名前も知らない全くの他人である。それ故、最初は指導者の指示による出会い（交流）のゲームでさえ手を繋ぐこともままならない状態であった。しかし、1ヶ月に1回（1日）の割で行ってきた各種活動により、あのぎこちなかった子ども達から大人までが1年後には性別や年齢に関係な

く、自然に名前を呼んだり、協働して体を支え合うようになる(写真１)。さらに、小学生でさえグループ全体で大切にしたい思いを共有し、中高生や大学生・大人に対して自分達で動作やゲームを紹介したりする姿も見られる。その上、これらのグループが交流する中で、中学生が小学生の見本になったり、中高校生が地域活動のリーダーとして活躍したり、逆に小学生に大人が刺激を受けたりする姿が各所でみられるようになってきた。

この変化をアンケートからみると、ある児童の担任教諭は「これまでは委員長とかをやる子ではなかったのに急に自ら立候補をした」と驚きの声を上げている。また、別の児童の保護者は「今まではずっと家の中でごろごろしていたのに、最近急に友達を連れて来る様になったし､友達の所に遊びに行くことも多くなった」と言う。他にも「家の手伝いを進んでするようになった」「帰ってきたらいつも妹に遊びを教えている」などの声が記されている。また、児童らの感想や反省の中に「学年や男女を超えて、仲良くなった」「今までできなかった事ができるようになった」「自分の意見を言えるようになった」等もある。

このことは参加者が種々の体験により、仲間と協力することや他者を思いやる気持ちが生まれ、人前で自分の考えを主張する事や自分とは異なる意見に直面する経験を通して、これらを日常生活の中に生かそうとする心が培われている証である。これはきつい事や大変な事から目をそむけず、むしろ直視し、チャレンジしていくことで得られる成果である。「他者との関わりが苦手だから、他者とは関わらない」、「自分の意見を主張するのは嫌いだから、他者の意見に迎合する」という姿勢からはこのような経験は生まれてこない。各自がそこから脱却し、前向きに物事に取り組んでいくようになるにはその類の環境作り、すなわち体験の場が欠かせない。

写真１　全員が力を合わせて障害越えに挑戦する

つまり、意識的かつ積極的に種々の体験をさせることにより他者に出会い、自己を見い出し、世界に目を向けて成長していくのである。このチャレンジ精神が冒険教育の「冒険」たる所以である。この「冒険」との出会いを果たさせるためには、周囲の大人、地域の大人の力が必要である。湯布院町では今年度も地域リーダーの育成を目指し、大人たちが実際に冒険教育を体験しながらそれを地域の子ども達に還元していく循環作りの試みが新たに始まろうとしている。ただ、何かをやらせておけばよいという放任的な「体験」ではなく、自己や他者と向かい合う多様な原体験の重要性を再確認し、それらの感覚や目を持った大人が育ち、地域の子ども達に還元され、それが又新たな循環の原動力になっていくことが大切である。この様に湯布院町では観光以外にも体験教育を活用した21世紀に通じる人材育成に力を入れている。

２）庄内町の生活体験学校

上述の様な新手法の所もあるが、伝統的な方法を駆使した体験実践を続けている地域もある。その代表例が福岡県嘉穂郡庄内町の生活体験学校である。筆者等はこの施設や実践の様子を数回訪れてつぶさに見ることができた。ここは全国の生活体験学習の先駆けとして、昭和58（1983）年から「通学キャンプ」プログラムを実施した。その後、昭和63（1988）年には「町立生活体験学校」を設置し通学合宿を開始した。以来紆余曲折はあったが現在では年間通学合宿実施回数が平均20回前後という、格段に充実したプログラムを実施している[7]。

ここでの通学合宿の目的が、①「働くこと」②「生産すること」③「自明のこと」④「他人と共に暮らす喜びと苦しみ」､等を教えるというごく当たり前ながら家庭でできなくなりつつあることを取り上げている点が特徴的である。筆者等はこんなことに拘るのは独りよがりの考えで、もしかしたらもう時流に沿わないと

受け入れられないのではないかと思い始めた時でもあった。また、⑤「地域住民の連帯を回復すること」が目的とされていることも解った。そのため地域の人材や場所、ボランティアの方々を上手に活用している。

つまり此処では通り一遍の体験活動でなく、今の家庭で作り出せない環境を設定し、その中で子どもが育ち、親や地域が育っていくという、基本姿勢のしっかりしたプログラムを実践している。それを地域住民が認知し、協力連携しているから可能であり、町全体が活性化している所以でもあることを理解することができた。

生活体験が乏しくなる原因として、躾や生活の中に一貫したプログラムがないという家庭の教育力の低下が、かなりの比重を占めている。しかし、一方的に家庭だけを責められない。社会全体が「選択と消費」生活に移行し核家族化が進む現状では、どうしても親の個人的意欲だけで子どもの環境が作られる。それは親にとっても子にとってもかなりの負担であろう。とはいえ残念ながら、学校主導の体験学習に子どもが生活体験を充分にできるほどの充実したプログラムがあるとは言えず、地域においても子どもが自発的に日常的に体験できる場や人材が減りつつある。特定の所を除いて誰かが仲介しない限り子育てが家庭と学校、地域で充分協力し難くなっているのが現実である。しかし、庄内町のように明確なビジョンを持ちプログラムを組むことで確実に子どもは変化していく。体験をすることで、できなかったこともできるようになる。わからなかったことも解るようになる。また、子どもだけを相手にするのでなく地域と連携することで、子どもの周りの大人を変えていくことに繋がり、その関わり方が深く豊かになる。

子どもを中心に据えたプログラムの中に、地域の人材や環境を取り込み、親や学校とも連携を図りながら総合的に作り出すこと、今の子どもの生活体験不足に対して地域や家庭の教育力の低下、学校教育の限界を嘆くだけでなく、充分な「仕組み作り」をし、それぞれの立場を上手に絡ませていくことが、今こそ社会と連携した学校教育に求められているのであると言える。そのためそれを継続的に色々な形で実施することで多くの収穫が得られる。要はどの様な形で実践していくかにかかっていると言える。

V．結論

平成10（1998）年改訂の学習指導要領の下では試験勉強の激化を和らげ、ゆとりある教育を行うと共に学校完全週5日制が始まった。その中で指導要領の柱である「ゆとり教育」の中で［生きる力］を育むために体験型の「総合学習の時間」が生まれたとも言える。その様な社会状況下での総合学習の創設は最初から教科学習時間の不足に繋がると危惧されていた[8,9]。そしてその実施から数年経過した現在、様々な角度から学力検査が実施されその低下がはっきりし始めた[10,11]。そのため学力低下だけではなく更なる理科離れを恐れた理数関連学会は総合学習の時間のあり方と共に、小学校1・2年生の理科と社会科の復活を求めて色々な提言をしている[12,13]。それらの事象や国会での質疑等を受けて文部科学大臣は平成17年2月、中央教育審議会の総会で、現行の学習指導要領の見直しを今秋までに行うよう要請した[6,14]。

この総合学習の実施に当たっては指導書や教科書も作らずに学校現場（教師）に任せてしまったため（これまで教科書等に基づいて教えてきたことに慣れていたこともあり）、教師そのものが困惑してしまった。その原因の一つが自らの体験が少なかったことであり、その施行初期は単なる時間消化に等しい様なママゴト同然の内容が多々見受けられた。だが、数年の経過と共に徐々に充実した内容や時間を作り出すまでになってきて、今回の調査結果の様に体験を増やすかのようにはたらいている。これから更に拡充した内容へと進行すれば真の［生きる力］を育むものとなっていくであろう。しかし、この様にやっと根付き始めた体験を中心にした学習が、間もなく始まるであろう学習指導要領の改訂により再び減少に転じる可能性が高まってきた[6,14]。そのためにはどの様な方法で減らないようにしていくかがより大きな課題にもなる。

この体験活動のあり方には大きく二つの流れが存在する。一つは体験を通して児童生徒の感性とその発達を見ようとしたもの、他方は地域に残る文化や伝統を引き継いで交流と生活の知恵を繋げる役割を担わせるものとである。藤井等[15]は広島県の小学校教員144名を対象に調査を行い活動の現状と課題を明らかにしている。藤井は小学校教師が自らの子ども時代に遊んだ時間と現在の子どもの遊び時間には数倍の差があること、

つまり現在の子どもは遊びの時間が非常に少なくなっていることを指摘している。更に自身の体験を基に、現在の子ども達に何らかの体験をさせようと試みている姿が垣間見られる。その中の遊びを多い順に記せば、泥遊び、秘密基地づくり、花や植物を用いた遊び、昆虫採集、木登り、水遊びとなっている。これらに関する遊びを通して親しみや興味関心、技能、知識理解、考える力を養うことに目的をおいている。しかし、現実には殆どが時間や予算、場所や指導者、教材の準備や安全性の問題等で、思うに任せない実態が伺われる。

一方で体験の必要性や重要性については色々と論じられている。その幾つかを挙げれば山田[16]等は平成14（2002）年、初等理科教育36巻8号「自然体験のすすめ」特集号の中で小学校理科での基礎や基本になる自然体験の重要性について、また竹内[17]は平成15（2003）年、理科の教育52巻8号の「特集：自然体験による知と情意の育成」で、IT時代に育つ子どものために11の事例を挙げながら、体験のあり方や取り組み方を提起している。この様に体験の必要性はそれぞれの視点から論じられてはいるが、いざ実際に行うとなると様々な理由から実施が形式的になるものが多い。ここでその原因をいくつか見よう。

先ず実施計画の段階で教師や指導者自身の経験が少ないためにどの様なことが可能なのかを把握できていない。周囲に支援者や相談できる者がいないか、その種の事を聞く相手先を知らない。事故や過失を恐れるあまり室外や校外に出ずに形式的なことで済ませようとする。又校長等の管理者も自己の保身のために外での活動を制限する傾向が強い。指導者が上手く見つかり体験実習ができるようになれば、教師はその指導者に丸投げで、自ら全くの素人にも関わらず知ったふりをして、子ども達が騒ごうと遊ぼうと知らぬ顔をする。日頃の息抜きとばかりにお客さんである。要は日頃からどの様な関わりを地域で持つのかが重要であるが、学校（教師）によってはその気配すらない。最近ではその種の指導組織もでき、色々な場所と時間や種類の学習が可能になってきた。大分県教委はその種の手法を解説した小冊子を作成し、地教委や学校等に配布して、地域や学校間の交流と様々な体験を行うことを奨励している。学校だけでなく保護者や地域がそれらをどう活用するかや如何に連携しながら関わるかがこれからの課題である。これがうまくいけば学校だけでなく子供会や各種団体の活動が積極的に行えるようになり、子どもにとっては面白い色々な体験が可能になる。今後は単に体験の希薄化を嘆くばかりではなく、どんな取り組み姿勢で実践するかが体験を増やし［生きる力］の出発点になる。

筆者等はこれまでに大学生の体験のなさが大学での勉学や実験等の際、色々な形の障害になってきていることを実感し、ことある毎に訴えてきた。その対策の1つとして20年程前から土曜日や日曜日、長期休暇を活用しながら大学生や院生達に色々な地域に出向いては様々な体験を行わせてきた[5]。その1つの具体例として10年間継続している福岡県星野村での体験の手法や関わり方、それによって学生がどの様に変容してきたかを本会の第6回学会で報告した[18]。そしてこの体験活動への参加の有無が、学生の文章表現（語彙数やキーワード等）にどう影響しているかを本誌別頁に報告してあるので参照されたい。これに依れば体験を多く持つ者程、体験のない（少ない）者より明らかに語彙数や表現の仕方が優っている[19]。この様に体験の有る者程色々な点で優位に立つことは判ったが、汗を流すことや汚れることを嫌う傾向は近年益々強くなり、パソコン等での仮想現実の世界には積極的に関わるが、その結果として戸外での学びや体験が減少していく傾向にある。

それらや体験の減少を憂慮して別惣[20]は体験を通した教員養成カリキュラムの必要性を述べているが、実際にそれをどの様にして理解させ実践していくかについての具体例はない。それに対して筆者等は前述の様に、20年程前から年に10～50日にわたって様々な手法で多種多用な体験実習を大学の単位には関係なく実施してきた[5]。従って大学等で実践する場合の各種カリキュラムの具体例として十分に活用できるものを持ち合わせている。必要があればこれを提供する用意もある。しかし、大学関係者は実際に行うとなると人にも依るが消極的である（やりたがらない）。それを越えて実践することこそがこれからの課題でもある。それが文化の伝承や生活の知恵の獲得と継承となり、本当の［生きる力］となる。そのための努力を続けていくことが今を生き、指導する立場にある者の役目でもあろう。要は大人を含めた子ども達に実際に何をどの様に

安全に時と場に応じて体験させるかであり、実践なくてはその効果も新たな手法も見いだせないのである。

参考文献

1）本間正明、出口正之：ボランティア革命―大震災の経験を市民に―(1995 東洋経済新報社)

2）柳田邦男：阪神・淡路大震災10年―新しい市民社会のために―(2004 岩波新書)

3）南 茂夫：日本物理学会誌 **51**(1)（1996）8

4）南里悦史：改訂 子どもの生活体験と学・社連携（2001 光生館）

5）軸丸勇士他：教科教育学研究 **17**（1999）117
：孫よ 土と遊べ ふるさとに学べ
2001年現代農業増刊 202（農文協）

6）毎日新聞記事：ゆとり教育、見直しへ 中山文科相「授業時間増を」―都内で初会合
平成17(2005)年2月16日朝刊
：中央教育審議会 指導要領、俎上に
平成17(2005)年2月16日夕刊
：「総合学習の時間」あり方を調査へ
平成17(2005)年2月17日朝刊

7）上野景三、九野坂明彦：生活体験学習研究 **4**（2004）1

8）立花 隆：文藝春秋 6月号（2000）326
：21世紀 知の挑戦（2002）248（文藝春秋）

9）岡部恒治他：分数ができない大学生（1999)、
：少数ができない大学生（2000）（東洋経済新聞社）

10）国立教育政策研究所：PISA2003年調査 評価の枠組み OECD生徒の学習到達度調査（2004）

11）苅谷剛彦他：調査報告「学力低下」の実態（2002 岩波ブックレット）

12）中央教育審議会宛「初等中等教育に関する提言」：日本物理学会誌 **60**(2)（2005）165

13）理数系諸学会からの教育課程等教育に対する改革の提案：物理教育 **53**(1)（2005）80

14）朝日新聞記事：脱「ゆとり」どう見る
平成17(2005)年2月13日朝刊
：学習指導要領「脱ゆとり 秋に方向性」
平成17(2005)年2月16日朝刊

15）藤井浩樹他：科学教育研究 **28**(5)（2004）367

16）山田卓三：初等理科教育 **36**(8)（2002）14

17）竹内 清：理科の教育 **52**(8)（2003）12

18）軸丸勇士他：日本生活体験学習学会 第6回研究大会発表要旨集（2005）23
：大分大学生涯学習研究センター紀要5（2005）1

19）伊藤安浩他：日本教育大学協会 平成16年度研究集会報告集（2005）93

20）別惣淳二他：教科教育学研究 **21**（2003）19