

野外活動の必要性とその影響

国際教養学部4年 山田 夏海

<目次>

- I. はじめに
 - II. 子ども時代に足りないもの
 - (1) 学校教育における問題点
 - (2) 社会における問題点
 - III. 学校教育における野外活動 (TB・PA) の必要性
 - IV. 体験を通して
 - V. おわりに
- 参考文献

I. はじめに

筆者は小学4年の頃から生まれ育った街のボランティア団体で小学生の3年間を受講生として過ごし、中学からはスタッフとして実際にキャンプの企画・運営に携わってきたという経緯がある。スタッフの活動としては、主に地元地域の小学生を対象とした1年又は半年の講習会を企画し、キャンプに限らず運動会といった季節行事も行う。多い時には運営側・受講側合わせて年間5、6回のキャンプを経験していくうちに、キャンプというものが決して自然教育として幼い子ども達だけに必要なものではなく、こうした活動とは無縁になりやすい大人にこそ必要なものかもしれないと思った。

キャンプのやり方の中に、仲間が思いを一つにして、一つのゴールへむかって進んでいく組織作りの手法としてチームビルディング（以下TB）という活動がある。TBには直接効果と間接効果の2つの効果があり、直接効果にはチーム内の壁を取り払い、共有した達成感から得られるモチベーションを上げるなど、そのプログラムに参加したメンバーの関係やチームの状況が直接良くなっていく組織活性の効果があり、間接効果にはコミュニ

ケーションを改善する方法について学び、リーダーが実践すべき明確な行動指針を持つといった、一緒に参加したメンバーでなくても活かせる学習効果がある。これを行う研修やゲームはビジネスパーソンに有効な研修として注目されており、その中でもプロジェクトアドベンチャー（以下PA）は、責任感やコミュニケーション、リーダーシップ、協調性といった社会生活における必須能力を培うことを目指し、チーム・組織・コミュニティーの一員として活躍できる人材の育成を目指すプログラムとして日本各地で行われております。TBを学び、その意識を高めるのに適したビジネスパーソン向けの研修・ゲームである。TBやPAでは、体や気持ちの緊張を解きほぐすことを目的としたアイスブレイクというゲームをはじめ、屋外や野外で頭や体を使ってチーム全員が協力して、設定された目標を達成するゲームなどを行う。

「人を信頼するこころ」は、アドベンチャーをベースとする環境では容易に作り出すことができ、アドベンチャーには更に自己との対峙・葛藤・自分自身に対する挑戦・仲間との協力・成功体験・達成感など、人間の成長に活かすことができる性質が沢山ある。人は様々な「気づき」を経て成長していく為、「信頼関係」がなによりも大切で、信頼関係づくりはTBでもある。信頼関係は学習の環境として最も大切なことで、気持ちが閉じ込められたままでは、成長のための「気づき」は生まれない。こうした内容はその多くは子ども相手のキャンプなどにも使われるが、近年では会社の新入社員への研修や重役の方の研修として利用しているところも少なくない。しかしながら、組織の中でのコミュニケーション能力や良い信頼・協力関係の作り方というものは本来学校教育や日々の生活の中で身に付けていくものであり、大人になってから様々な企業で行われたり、企業や大人向けのTBやPAの研修やキャンプを行う団体が設立されたりしているということは、人々が社会に出るまでに必要な、「自分の意見を相手に分かりやすく伝え、人の意見にきちんと耳を傾け受け入れる」といったコミュニケーション能力や、「自己中心的な行動や考えをせず、周りを思い、責任をもって行動する」といった信頼関係などにおける対人能力を身に付けられていないからなのではないだろう

か。では何故、こうした能力をきちんと学び習得することが出来なかつたのか、そしてTBやPAのキャンプや研修といった野外活動の必要性に対して本稿において論じ、最後には筆者の体験談も踏まえながら私見を述べていきたい。

II. 子ども時代に足りないもの

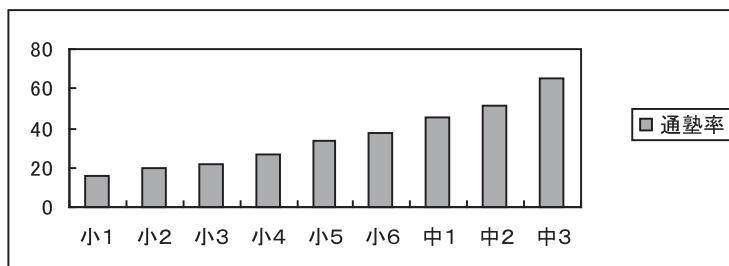
本章では、現代人が大人になるまでの子ども時代においてどのような要因が対人能力の獲得に影響したのかを、1節では、学校教育の視点から述べ、2節では、社会の中で社会そのものや周囲の大人による影響を述べている。

(1) 学校教育における問題点

学校という場所は学問だけでなく人や自分を知り、人間関係やコミュニケーション法を学ぶ場所でもあるのは言うまでもない。しかし、日本の学校教育はそのほとんどが人間としての生き方を様々な方向から学ぶというよりは、受験の為の教育に視点を置いており、この受験の為の授業は私学などを目指す生徒以外の生徒にも大きな影響を与えていている。

図1は2008年度の小学1年生から中学3年までの通塾率を表している。通塾率は学年が上がるにつれて増加し、中学2年生で50%を超え、中学3年

図1 小中学生における通塾率



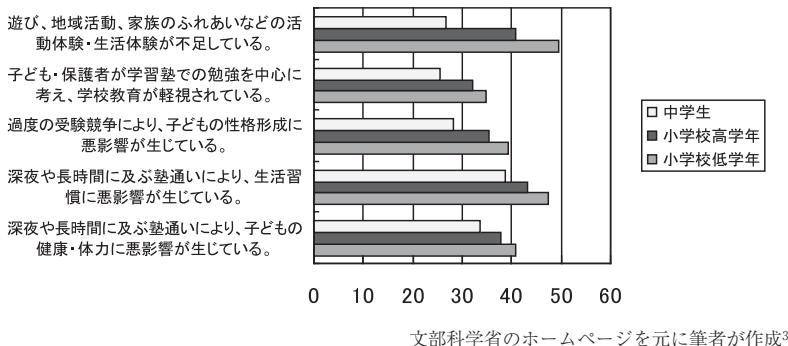
文部科学省のホームページを元に筆者が作成¹⁾

生では65.2%にまで上昇している。小学生の通塾率の増加の理由としては、「子ども自身が希望する」「一人では勉強しないから」といった理由があげられる。中学後半から通塾率が上昇するのは高等学校への入学志願率が近年98%を維持している事²⁾により、学校の授業だけでは受験勉強として満足出来ず、学習塾にて勉強量を増やそうと試みている生徒も少なくないが、それに伴って学校側が学習塾に通っていることを前提に授業を進めているところもある。これにより授業についていけない生徒が学習塾の選択を余儀なくされているという声もあり、学習塾通いの学習意欲への影響については、つめこみ教育による自発性の低下なども懸念されている。その一方で、学習塾への通塾は家計への負担でもあるが故に、家庭の事情により通塾出来ず、授業についていけない生徒達が学業不振により不登校になるという現状が現れ、平成20年には学業不振による不登校の割合は小学校で6.5%，中学校で10.9%となった。

塾通いが過熱化してきた背景としては、学校だけでの学習に対する不安や学歴重視の社会風潮が主な原因とされ、小中全体で約6割の保護者が実際に塾通いの過熱化を感じている。そしてその過熱化は子どもたち自身も感じており、勉強や将来に対する不安や期待を抱くようになると通塾を選択する。しかし、学習塾通いの過熱化による学校との両立は、子ども達にとってその時期に本当に必要である人と接する時間や、そこで得られる社会生活に必要な経験や知識などの獲得の機会を奪っている。

学校で勉強し、学校が終わると学習塾にいき、学習塾から帰ると両者から出た宿題や予習復習を深夜まで行い、休日には学習塾で長時間講義を受ける。こうした生活は生活習慣や健康に悪影響を生じさせ、子どもが対人関係を学ぶ機会も奪ってしまっており、特に図2にあるように、学習塾通いの過熱化により懸念・発生している問題に対して割合が最も高い小学校低学年は、性格形成や身体の成長期の中で重要な時期であるが故に、こうした問題が特に心身の成長に大きな影響を与えてしまい、心身の成長期をこのまま過ぎてしまえば、後にこの分の成長を取り戻すのは困難である。

図2 学習塾通いの過熱化により懸念されている・発生している問題



人の集まりを鳥合の衆ではなく秩序ある社会として成り立たせているのは、人々の社会認識、つまり他者認識であり、「他人は自分とは違うけれども自分と同じ人間であり、心が通じあえるのだ」という“人を認める心”と言つてもよい。このような思いは、社会において人とふれあうことによって育まれる。人とのふれあい・交流は人間にとって根源的に必要なものなのである⁴⁾。本来子ども時代というのは学問も勿論だが、こうした社会に出るための人間性を学ぶ必要もあり、子どもの対人能力は家族とのふれあいや学校での部活動、地域活動、日々の友達との遊びの中で培い、決して授業やインターネットによって一人で獲得できるものではなく、組織の一員となり、その中での人との関わりによって習得するものである。人が最初に所属している組織である家族を含め、学校や地域団体の組織が子どもの人としての成長に対して担っている責任は大きい。だからこそ、保護者や学校側は子どもに対して自由に人と接する時間を用意してあげなくてはならない。そうしなければ、子どもは人と接することに億劫になってしまい、次第に他人を認めなくなってしまうのだ。

子どもの“人を認める心”的獲得を困難にさせているものとして、学校教育における「平等教育」をあげたい。近年では社会での男女平等など「平等」という言葉をよく耳にするが、平等とは「同じ」という意味ではないことを

まず述べておく。大阪府豊中市では平等教育として「友人と競うことを避ける」「順位付けをしない」という理由で昭和50年代前半に小学校運動会での順位旗は消滅し、順位付けをしない徒競走が41の市立小学校全てでおこなわれていた⁵⁾。まったく同じ理由で、豊中の28の市立小学校では、高学年でも二段階評価「よくできました=◎やA」と「頑張りましょう=○やB」の通知表が使われているうえ、そのほとんどが「◎」である。一見平等で子どもの為のようにも思えるが、この方法は子どもの他人への関心を阻害してしまう手法である。

徒競走は順位があるからこそチームや友人の応援をし、自分自身も1位を目指して必死になれるのだ。順位が低いのであれば、次に向けて努力しようとする意識が生まれ、周囲の子どもたちも苦手な人の為に自分が出来る事を考え行動しようとする。走りだけに限らず、得意不得意というものはその人の個性であり、得意だから優れている訳でも苦手だから劣っている訳でもない。順位をつけない教育法をすることにより、大人たちは子どもたちの「苦難を乗り越える」ことや、相手の長所や短所を知って「人を認める」という学びの機会を奪ってしまっているのだ。更に平等に扱うという事は分業も否定することになり、学校教育の中で分業も生まれず、チームワークを学ぶことなど不可能になってしまう。これでは学校教育で対人能力など身に付ける事は出来ないのである。

違いを認めた上に平等があるのであり、だからこそ権利と義務が成り立つのである。仮に一人ひとりの違いや差、個性を認めず、同等と平等を同一視するのであれば、権利も義務もなくなってしまう。男女の差や肉体的、能力的な差を認める事は決して不平等や差別なのではなく、その差を認めず平等に扱う事のほうが、よほど不平等で危険なのである。平等教育により、子どもは他人と向き合い理解する方法を習得することが出来ず、結果他人を認められなくなってしまう。そしていつしかそれは他人を否定するいじめなどにも発展してしまうのだ。

近年日本の学校教育では知能を伸ばすために人との関わりを持つ時間も減

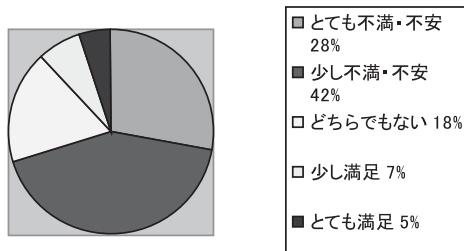
少し、他人との接し方を学べる機会が学校自体でも少なく、その機会のある場所に行く事の出来る時間も少ない。これでは、子どもが大人になるまでにしっかりとした対人能力を身に着けるのは困難である。就職活動や大学受験で学力などの表面的能力だけでなく、その人がどのような経験をして何を得たのかなどの、性格や思想といった内面的能力の必要性を強調し始めた今、学校教育のあり方を考え直す必要がある。これからの中学生たちは、私たちが今生きている時代ではなく、更に発展しグローバル化された時代を生きていくことになる。だからこそ、その時代に必要なものを考えて教育を行うためにも、今ある問題点は改善していく必要がある。

(2) 社会における問題点

都市の発展により多くの自然が失われているのはいうまでもない。そして建築物は山を切り開くだけでなく、身近な子どもの遊び場にすらその手を伸ばしており、そして遊び場が無くなったりした事により子どもだけでなく、子どもを持つ親にも影響が現れている。

保護者が子どもの遊び場に対してどのように感じているかは図3を見れば一目瞭然である。とても不満・不安を感じている割合は約3割と少なくも見えるが、7割の保護者が遊び場に対して不満・不安を抱いている事がわかる。保護者の遊び場に対する満足度が低い理由を表1にまとめた。保護者の

図3 遊び場に対する満足度



HP「都市における子どもの遊び環境について」を元に筆者が作成⁶⁾

表1 遊び環境についての感想（複数回答）

	人数(人)	割合
雨の日に遊ぶ場所がない	91	49.2%
事件に巻き込まれないか心配	91	49.2%
自然が多い遊び場がない	77	41.6%
交通事故などが心配	57	30.8%
近所に適切な公園がない	56	30.3%
不審者が多い	48	25.9%
遊び友達が多いない	32	17.3%
子どもが喜ぶ遊具がない	28	15.1%
遊び場が狭い	25	13.5%
整備されていない	23	12.4%
その他	9	4.9%

HP「都市における子どもの遊び環境について」を元に筆者が作成⁷⁾

不満や不安の理由は特に突出した項目があるわけではなく、様々な状況に対して保護者が頭を抱えているのがわかる。この表を大まかに分けると、場所と安全であり、保護者が求めているのは安全に遊べる場所であることが読み取れる。しかし、公園や広場が無くなるにつれ、子どもは本来遊び場所ではない道路や駐車場といった危険が伴う場所でしか遊べなくなってしまった。

子どもたちの遊び場が無くなった原因は間違いなく大人にある。子どもたちの遊び場が都市の発展に伴って失われたのは仕方の無いことであるのかもしれないが、それならば代わりの場所を提供しなくてはいけない。子どもたちの遊び場は失われたというよりも、大人によって奪われたといつても過言ではない。そして、外で遊びたくても遊ぶ場所も無くなり、危険な場所で遊ぶ事に不安を覚えた大人が、遊び場の変わりに子どもたちにスマートフォンやテレビゲームといったテクノロジーを与えたのだ。今や子どもの携帯電話・スマートフォンの所有率は小学生で26.0%，中学生で47.0%，高校生で91.4%となっており⁸⁾、その割合は年々右肩上がりである。外で遊ぶ楽しさを深く知るよりも先にテクノロジーに取り囲まれ、その便利さと楽しさを知った子どもたちは、次第に外で遊ぶことに関心を抱かなくなってしまった。

こうしてスマートフォンやテレビゲームに没頭しているうちに、対面での生身の人間関係を持つ機会を失った結果、これもまた生身の人間関係の中で育成されるべき対人能力の獲得の障害となり、更に他人に向かっていこうという意欲も失い、ひきこもりや不登校のような社会的不適応の状態になってしまう子どもも少なくない。テレビゲームの内容が友達との会話の話題になったり、ゲームソフトの貸し借りをしたりするなどして人間関係の円滑化をもたらすという場合もあるが、これだけでは子ども時代に十分な人のふれあいを経験したとは言えない。

しかし、いくら遊び場を提供したとしても、表1で保護者が懸念していたように「安全性」という問題がある。公園の周囲における交通量の増大や、子どもを狙った犯罪の増加等により、子どもの遊び場は安全な場所ではない。また、ソーシャルメディアが与える社会のイメージが、子どもや保護者に対して外の危険性を植え付けている。日々のメディアで伝えられる子どもが引き起こすいじめ問題、殺人、犯罪、麻薬といったものや、子どもが被害にあう誘拐、事故、殺人などの情報は、外に出ようとする子どもに恐怖感を与え、保護者の心配性を悪化させる原因となった。スマートフォンやパソコンコンピューターの普及に伴い、子どもがソーシャルメディアの影響を受ける機会が増えたことにより、子ども自身が外に出ることに恐怖や億劫さを感じ、次第に遊び場を求めなくなり、人ではなくテクノロジーと向き合う時間が更に増加することにより、対人能力の習得が困難になる。

以上のように、様々な方向からの要因が子どもの対人能力の習得に影響しているのが分かる。従って、子どもにとって子ども時代に不足し必要だったのは、生身の人間とふれあい、他人を認め、他人とのコミュニケーションを通して自分の成長を促進させ、対人能力を習得することの出来る機会だといえる。

III. 学校教育における野外活動（TB・PA）の必要性

そこで、冒頭にも述べたTB, PAをその機会としてあげたい。アドベンチャーを通してチーム・組織・コミュニティーの一員として活躍できる人材の育成を目指すTBやPAは半日から数日に渡って行うキャンプや研修を通して行う野外活動であり、人や自然と触れ合い、体を動かしながら活動する為、この機会を学校教育に取り込むと、子どもに何らかの影響を与える事ができるのではないか。

実際にPAの実施を行った小学校低学年8クラス、小学校高学年11クラス、中学校1クラス、対象生徒数636人の学校生活に対する満足群値の結果が表2である⁹⁾。

表2 実施各校の結果

	PA平均値	全国平均値
小学校高学年	62.6	37.0
小学校低学年	49.3	41.0
小学校平均	58.15	

「QU調査結果概要報告書」を元に筆者が作成¹⁰⁾

学校生活に対する満足群値の平均値は、全国の小学校低学年・高学年の平均値を大きく上回る58%と大変高く、特に小学校高学年の平均値が全国とPA実施校とでは約1.7倍という数値を出している。小学校低学年の全国平均は41%であるが、最も高い満足群値は75.0%であり、1校のみであった中学校では満足群値は80%と非常に高い結果であった。TB・PA実施後、学校生活満足群への確実な変化がみられ、TB・PAは継続実施を行うことにより更にその効果は顕著にあらわれる。理想論ではあるが、学校の先生全員がTB・PAの手法を適切に取り入れる事が出来れば、2年後には生徒全員が学校生活に満足することになる。つまり、学校教育でTB・PAの技法を取り入

れる事は、子どもにとって学生生活をより良くし、対人能力の習得にもつながるのだ。

そしてこの結果をみると、年齢が上がるにつれてPAによって学校に対する満足群値があがっているという事がわかる。これはこうした機会が、年齢が上がるにつれて必要になっているということを表している。幼稚園や小学生の時は地域団体などによりある程度キャンプなどの野外活動を経験する機会があるが、中学生以降はそうした機会を得ることが出来ないのが現状だ。だからこそ、この経験に対しての満足度は年齢が上がるにつれて上昇しているのであり、中学生までにとどまらず、大人に対しても同じ又はそれ以上の結果があらわれる。

この満足群の上昇は、TB・PAの特色によるものであり、外で何かすればいいというものではない。アドベンチャーには人の本能を刺激する働きがあり、その性質を利用してお互いが協力し合う雰囲気を作り上げ、体験学習が最も効果的に行われる環境を整える役割がある。体験学習では、体験をただすればいいというものではなく、その体験の後に「振り返り」を行うことで今後の生活などに活かす手法を大切にしている。この振り返りを行うには、お互いが話しやすい環境を整えなければならないのと同時に、自分自身が意見を言った時に、否定されたり馬鹿にされたりしない環境が必要だ。

この活動で大事なアドベンチャーには体を使うアドベンチャーとこころのアドベンチャーの2種類がある。アドベンチャーとは自分が怖いと思っていて挑戦することであり、この2つのアドベンチャーは全く次元の異なるものであるが、お互いがリンクしあっている。こころのアドベンチャーとは、自分が築いてきた自身の考え方を変えようとしている。自分の考えを変えるのは容易なことではないが、それに挑戦することが人としての成長に繋がるのであり、この経験なしにTBやPAを行えば、満足度や成長度は低下するであろう。そして「アドベンチャー＝冒険」というのは本来誰もが様々な形で経験したものであり、この体験を通していかに「冒険をする」ことが楽しいのか、達成したときの喜びが如何に充実したものなのかを学び、

「冒険するこころ」の価値を互いに認め合うことで、冒険に挑戦することが意味ある行動で尊重されるべき行為であることを学習する。更に冒険とはリスクを受け入れることであり、社会生活を営むにあたって困難に直面したとき、これを避けて問題を先送りにするのではなく、積極的に立ち向かおうとする強い心を育てる。

TBやPAは一時的な対人能力を養うものではなく、長期的で必要性のある技術を体験によって学ぶ活動であり、だからこそ学校教育の現場でも活用しやすく、TB・PAといった野外教育への期待は年々高まっている。心身の調和の取れた子どもを育成するためには、家庭、学校、地域社会それぞれの場において子どもたちが自主的、主体的な活動体験を豊富に積み重ねることが必要だ。前章でも述べたように、自然との触れ合いや人との交流、日常的な遊びが子どもの人間形成に重要な役割を果たしていたが、今日の社会の進展や生活の変化に伴い、子どもにとってそのようなことを行う時間や機会が減少し、体験の機会を提供する必要が生じた。さらに、自然の中での組織的な活動は、決まりや規律を守ること、協力することの大切さなど、体験活動を通じた総合的学习の機会を提供するもので、子どもの育成にとって極めて有効である。そして、TBやPAの研修やキャンプを含む野外教育に期待される成果には次のようなものが考えられる¹¹⁾。

① 感性や知的好奇心を育む。

野外教育の最大の特徴は、自然の中で自然を活用して教育が行われる点であり、自然に対する感動や驚きの体験は、子どもの感性を育み、好奇心や探究心を育む。

② 自然の理解を深める。

自然の中での体験活動をとおして、自然の知識や関連性、重要性、自然現象、しくみを総合的に学び、環境問題への認識を高める。

③ 創造性や向上心、物を大切にする心を育てる。

非日常的な自然の中での素朴な生活は、携帯電話やゲームなどのテクノロジーなどの物質的な豊かさや便利さの中で暮らす子どもにとっては不便で苦

痛を感じるものである。しかし、そうした環境の中で困難を乗り越える体験は、子どもにとって成就感や達成感をもたらし、向上心や忍耐力を培う。また、自然の中での素朴な生活は、創造性や物を大切にしようとする心を育てる。

④ 生き抜くための力を育てる。

子どもは、自然の中での様々な活動の実践や反復を通じて、知識や技術を単なる理解としてではなく、生きていく上で生活の知恵として身につける。この知恵は野外活動に関わらず、災害などの緊急時でも生き抜く力になり、危険回避や安全確保の能力や、自らの安全は自らが守るという危機管理能力の習得にも繋がる。

⑤ 自主性や協調性、社会性を育てる。

野外活動では、一般的に小グループでの生活や体験が主体となり、こうした中で自分の事は自分で行う、仲間と頻繁に相談し協力する、弱いものを助ける、といった態度や行動が求められるため、この活動の実践・反復は、子どもの自主性や協調性、社会性の育成に役立つ。

⑥ 直接体験から学ぶ。

前章でも述べたように、ソーシャルメディアといった情報化の進展は、人々の生活に豊かさをもたらす一方で、子どもたちのテレビゲームやスマートフォンへの没頭にみられるように、直接人と接するのではなく、間接体験や擬似体験の増加が懸念されている。野外教育ではこうした間接体験ではなく、直接体験の機会を提供し、近年の情報化社会に伴う人への影響を補う機会として重要である。

⑦ 自己を発見し、余暇活動の楽しみ方を学ぶ。

野外活動で取り扱われるTBやPAといった研修的活動や自然的活動は、子どもにとって新鮮であるとともに、大変印象深い体験となる。こうした体験により、子どもは新しい自己の発見をし、生涯にわたって余暇活動を楽しむための新たな興味や関心を引き起こし、健全で豊かなライフスタイルの形成を可能とする。

⑧ 心身をリフレッシュし、健康・体力を維持増進する。

人間社会での複雑な人間関係や勉強、時間に追われるゆとりのない生活から抜け出し、自然の中で活動することにより、時間的にも空間的にも心身をリフレッシュさせ、健康・体力の維持増進に役立つ。

TB・PAはこうしたメリットを含む一方で、上記でも述べたとおり、TB・PAは長期的な活動でなくてはならないというデメリットがある。一回単発の活動や短期の活動では大きな結果は得られず、その体験で得たものも時間とともに薄れていってしまう。また、長期的にTB・PAを学校教育等に組み込もうとすると、その指導を行える講師や費用も必要となり、その活動を維持することはなかなか困難である。特に子どもを対象とする場合は、TB・PAの知識だけでなく、思春期の複雑な心境を理解し、怒るのではなく叱るという教育法を行える技術も必要となる。

メリット・デメリットは勿論あるが、子どもの学校教育においてTBやPAといった野外活動を導入することは、子どもの成長に対して精神的にも健康的にも良い影響があるだけではなく、生涯に渡って必要とされる能力の習得に有効である。子ども達の円満な人間関係の構築や卓越された人格の構成に役立てる為にも、早期習得を目指し、学校教育に組み込み、講師育成・費用調達を早期に注目する必要がある。

N. 体験を通して

筆者にとって野外活動とは、子ども時代において自身の人格形成に大きく役立つものであり、後に参加者としてではなく、スタッフとして関わり続けた。そして子どもとの野外活動を通しているうちに、大人に対するTBやPAの必要性に目が行くようになった。野外活動を支援する団体のそのほとんどは筆者が所属するボランティア団体と同様に、児童に対する活動を行っている。しかし冒頭でも述べたとおり、近年ではTBやPAの研修やキャンプは大

人に対しても行われており、子ども時代に対人能力を習得することが出来なかつた大人に対してだけではなく、単純にこうした経験が人の質を更に向上させるため重要視されている点もある。実際に大人に対してこのような活動をすることで、どのような効果があるのか、という興味が湧くにつれ、自らその機会を作りたいと思うようになった。そして2度にわたって大学生を対象としたキャンプの企画運営を実行した。

1度目のキャンプは2012年の夏。この時は当時所属していた演劇部での合宿もかねて、部長であった筆者が企画・運営を行った。部員をキャンプに連れて行こうとした理由として、夏の終わりの舞台に向けて部員たちの気持ちを一方方向に集中させたいという思いと、部長として部員たちから相談にのるたびに感じていた、彼らの「人や自分を認めきれない」という葛藤を打ち壊したいからであった。この時のPAプログラムの中で行ったTBの活動としては、達成感や協力、信頼をねらいにし、チームが協力して何も使わず4mの壁を全員で乗り越える「ウォール」などの身体を動かし人と向き合うプログラムを主に行った。1度目の実施後、2度目のキャンプでは2014年の夏に、こうした活動に興味がある人を集め、筆者が企画・運営を行った。この時もそれぞれの中にある人間関係や自身への不安といった葛藤を取り除き、経験を通して成長して欲しいという思いがあった。その為この時は前回のような身体を動かすプログラムは勿論、過去どんな時にモチベーションが上下したかを思い出し、その過去の自分と向き合いそれをグループで共有することで、互いの理解を深め、伝える・聞くというコミュニケーション関係が取れる「モチベーションシート」などの紙に書き話すプログラムを半々で行った。この2つのキャンプが成功であったのか失敗であったのかは一概には言えないが、参加者ほぼ全員から満足の声があがった。キャンプの中で行ったHAP¹²⁾以外のTBの内容等は、筆者がその時のグループの状況に適した内容を選択しプログラムに組み込んだ。

しかし、大人に対するTB・PAの活動のデメリットとして、子ども以上に自我が強く確立されているため、意識の方向転換が困難であり、故意に変え

ようとすると人格否定に繋がることがある。例えば、些細なことではあるが、施設で人とそれ違う際のあいさつや、食事の時のあいさつなど、日々の生活でその習慣がない大人は、「挨拶しましょう」という課題に対して子どものように即座に対応出来ない。実際2度目のキャンプの時にこの課題を出したのだが、最初のうちは上手く対応できていないようであった。しかし、このことは大人が日常から離れ、違う経験をすることで、今までの自身の習慣や態度というものを改めて実感し、そして、他人に対する配慮やこころ配りの大切さを思い返すいい機会である。実際、「当たり前のこと」が、当たり前として出来ていない事に気づかされた。」という感想も出ている。

こうした意思の方向転換を少しでも円滑に進める為に、PAの3つの理念に注目した。1つ目はFull Value Contractであり、これはプログラムを始める前に、お互いの努力を最大限に評価しメンバーをけなしたりせず、お互いの心と体の安全を守り、ネガティブにこだわらないようにするための約束のことである。2つ目はExperiential Learning Cycleであり、これは今の体験で何を感じ、何を学び、次にどう生かせるかといった事について、話し合う過程を通して体験の重要性に気付き、実社会に関連付けることで学びを深める方法である。そして3つ目がChallenge By Choiceであり、プログラム上強制はなく、挑戦への選択の自由が常に保証されており、個人の挑戦レベルと方法は自分自身が決定する。また、自分が挑戦を選択しなかった場合でも、チームの仲間にどのような方法で協力できるかを考える事も選択の一つである。この3つを必ずキャンプのプログラム作りでは土台とし、当日も常にこの3つを大事に活動した。すると、最初はゲームに失敗すると文句を言ったりしていた人が、次第に「もう一回頑張ろう」「大丈夫」といった言葉を発するようになったり、高所で行うプログラムでは、最後まで出来なくても自分自身で決めたところまで進め、周りもそれを応援したりと、チームとしても人としても、良い変化がおきた。

プログラムの中で他人の話や意見を「聞き」、自身の話や意見を「伝える」ことにより、互いの理解を深める内容をどちらのキャンプでも取り入れた。

これは、子どものころに十分に習得できなかった対人能力を身につける事、そして、耳を傾けることにより、話し手が「これを言うと嫌われるかもしれない」などといったコミュニケーションに対する不安を取り除き、安心して自分の伝えたいことを伝え、それをきちんと聞くことで、互いの間に信頼関係を生み出す事を目指したからだ。私が行ったキャンプの中で印象深かったもののひとつとして、初日は寝転んだり、壁や床を見ていたりして相手の話を聞いていた人が、最終日には話している人に体を向け、身を乗り出し、目を見て話を聞いているという点であった。プログラムの終了後、もう一度TBやPAのプログラムを受けたいという声も多数あがってきており、これは、TBやPAといったプログラムが子どもだけでなく、大人にも良い影響を与えていたという証明であったといえる。

また、筆者は2014年10月に桃山学院大学が主催したPAプログラムにも参加した。そして、この時は日本人だけでなく留学生を混じえたプログラムであったのだが、言葉が通じないからといってTBやPAに問題は生じず、野外教育に言葉の壁というものは関係ないのだと痛感できる経験であった。

しかし、前章でも述べたが、TB・PAの問題点は長期活動が必須であることであり、筆者のこの活動も長期的にすることが必要となる。大人向けのキャンプでは長期的に行うことが時間的に困難ではあるが、長期休暇でのキャンプや週末での半日研修などを行うことで、この問題点を解消していくたいと考えている。

V. おわりに

人が生きていく上で、他人と一切の接触を断つて生きることはできない。必ず、誰かの支えや助けがある。だからこそ、教科書ではなく、人と向き合って学ぶことのできるTB・PAといったプログラムや野外活動というものを、子どものうちから今以上に重要視していくべきであり、人として成長段階の子どもから、他人とふれあう機会や場所を奪ってはならない。そして、大人

になっても冒険するこころを忘れず、自分や他人と向き合う経験をすることは、その人が十分に習得することの出来なかった対人能力の向上や、その人自身の価値をあげることにつながり、こうした体験が子どもだけでなく、全ての老若男女に必要な体験だといえる。

注

- 1) 文部科学省：子どもの学校外での学習活動に関する実態調査報告
http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/08/_icsFiles/afieldfile/2009/03/23/196664.pdf (2014年11月11日確認)
- 2) 高等学校への進学率は着実に向上し、昭和49年度には90%を超えた。この進学率は国公私立の全日制・定時制、通信制を含む。
文部科学省：高校教育の現状
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2011/09/27/1299178_01.pdf (2014年11月10日確認)
- 3) 1) 同じ
- 4) 内海成治、入江幸男、水野義之『ボランティア学を学ぶ人のために』、世界思想社、1999年、79頁参照。
- 5) 2000年11月14日から23日まで6回にわたり産経新聞に掲載された。
「文教都市の虚像・豊中の教育」
<http://www5.plala.or.jp/ysk/kimigayo-toyonaka.htm> (2014年11月13日確認)
- 6) 安恒万記「都市における子どもの遊び環境について」
http://www.lib.chikushi-u.ac.jp/kiyo/4_14.pdf (2014年10月30日確認)
- 7) 同上
- 8) このうち、携帯電話の割合は小学生で76.4%、中学生で63.5%、高校生で36.1%であり、スマートフォンの割合は小学生で6.1%、中学生で34.0%、高校生で62.7%である。
Benesse教育情報サイト
<http://benesse.jp/blog/20131017/p1.html> (2014年10月24日確認)
- 9) Project Adventure Japanが2006年にPA手法を用いた学級運営を行っている学級を対象にTB・PAの効果を測定するために、QU(楽しい学校生活を送るためのアンケート)により調査を行ったQU調査結果概要報告書を元に解説。

Project Adventure Japan QU調査結果概要報告書

http://www.pajapan.com/research/documents/QU_survey_results_report.pdf
(2014年9月7日確認)

10) 同上

11) 文部科学省：青少年と野外教育

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/sports/003/toushin/960701b.htm
(2014年10月19日確認)

12) 宿泊先の兵庫県立嬉野台生涯教育センターで行われている「ひょうご冒険教育」を指す。冒険教育に対する知識や技術を持ったファシリテーターという人が講師として、TBやPAを行う。

参考文献

- ・内海成治、入江幸男、水野義之編、『ボランティア学を学ぶ人のために』、世界思想社、1999年
- ・北川達夫、平田オリザ、『ニッポンには対話がない：学びとコミュニケーションの再生』、三省堂社、2008年
- ・東京YMCA野外教育研究所著、『野外教育の理論と実際：組織キャンプ入門』、学文社、1996年
- ・西川一廉、小牧一裕著、『コミュニケーションプロセス』、二瓶社、2002年
- ・堀公俊、加藤彰、加留部貴行著、『チーム・ビルディング　人と人を「つなぐ」技法』、日本経済新聞出版社、2007年
- ・佐柳信男、黒石憲洋「小・中学生における学習塾通いと動機づけの関係(1)」日本教育心理学会総会発表論文集(52) 2010年、714
- ・Benesse教育情報サイト
<http://benesse.jp/blog/20131017/p1.html> (2014年10月24日確認)
- ・教育：平等と同等
<http://www.fujitsubame.jp/educationaa/html> (2014年11月15日確認)
- ・安恒万記「都市における子どもの遊び環境について」
http://www.lib.chikushi-u.ac.jp/kiyo/4_14.pdf (2014年10月30日確認)
- ・文部科学省：子どもの学校外での学習活動に関する実態調査報告
http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/08/_icsFiles/afieldfile/2009/03/23/1196664.pdf (2014年11月11日確認)
- ・文部科学省：青少年と野外教育

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/sports/003/toushin/960701b.htm
(2014年10月19日確認)

・文部科学省：高校教育の現状

http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2011/09/27/1299178_01.pdf (2014年11月10日確認)

・文教都市の虚像・豊中の教育

<http://www5.plala.or.jp/ysk/kimigayo-toyonaka.htm> (2014年11月13日確認)