

# 体験学習法

はじめに

1 体験学習法

2 体験学習法の前提条件

3 体験学習法の循環過程

4 体験学習法のための環境づくり

5 ファシリテーターとは

6 プログラムの組み立てと流れ

7 体験学習法を取り入れた例

8 自然学校受入施設の自主事業及び教科学習等の実践事例について

## はじめに

---

1960年代、農業社会から工業社会への転換を含む高度経済成長は、急速な都市化を進行させた。また、子どもたちから自然や遊び場を奪うとともに、核家族化・少子化現象を招き、テレビ、ゲーム、コンピュータが子どもたちの生活に大きな位置を占める結果をもたらした。そのために、子どもたちが野外で群れて遊ぶ姿は極端に減少し、地域社会における人間関係の希薄化や自然と直接ふれあう機会の減少が問題視されてきた。このような中、子どもたちが現在社会で失われつつある心の豊かさを育み、人間としてのあり方や生き方を考え、自主的・自発的能力を育てることを目的として、自然学校が実施されるようになった。

第15期中央教育審議会答申の中でも、「生きる力」を育むためには自然や社会の現実にあふれる実際の体験が必要であるとし、体験活動を一層重視することが指摘された。

しかし、教育現場においては、依然として不登校・いじめ等の課題が克服されておらず、相次いで起きている心痛む青少年の事件も含め、子どもの「生きる力」や「地域の教育力の再生」が重要な課題となっている。

さらに、21世紀を生きる子どもたちの教育にあっては、知識・技能はもちろん重要であるが、それとともに学ぶ意欲、思考力、判断力までを含めた真の意味での「学力」が求められている。しかし、現在の状況は、様々な面において結果や出来事にばかり目がいきがちで、それに至るまでの心の動きや失敗した経験をいかに成功へと繋げていくのかというプロセスが、幾分か軽視されているのではないだろうか。

このような現状を考えても、以下に記述する体験学習法には、今後の学校教育において大いに期待されるものである。

## 1 体験学習法

---

こんな話がある。若い猟師がある日狩りに出かけた。ところがその日は一頭も獲物が捕れず帰ってきた。家にもどる道で歩きながらあれこれ考えた。「弓の張りが弱すぎたかな」「待ち伏せる場所が悪かったかな」と。帰って父親に今日の体験を語り、あれこれアドバイスをもらい、また寝床に入ってからさらに考えた。翌朝、「今日は弓の張りを替え、待ち伏せの場所をもっと高い位置にしよう」と作戦を考え、また狩りに出発した。この日の狩りがうまくいき収穫があれば、彼は失敗から学び知恵を積んだことになる。失敗すれば、また別の手を考えることになる。若い猟師はこのような営みを毎日繰り返しながら、しだいに一人前に成長していくのである。この繰り返しは「体験学習の循環過程」といい、体験学習法について理解するための最も基本的なモデルである。

次に、自然学校指導補助員のAさんの話をしてみる。自然学校に参加していたAさんが、子どもたちを引率してサイクリングにでかけた時のことである。最後尾には教員がついていた。帰りの緩やかな坂にさしかかったとき、いつのまにか自転車の速さがAさんのペースになっていた。ふと気がつくと、子どもたちや教員が、はあはあ言いながらAさんの後についていた。あわてて

ペースを落として子どもたちにあわせた。後でこのことを振り返りながら、Aさんはともすると相手のことを忘れてしまう自分に気づき、そのことから指導補助員というのは、いつも相手のことを思って行動しなければならないということを学んだという。そして、そのことは後のAさんの対人行動に大きな影響を与えることになった。そのようなことは、私たちの周りでいっぱい起きているが、意識せずに過ごしてしまっていることが多いのではないだろうか。

体験学習法は、このように私たちが日常生活の体験から、あまり意識せずに学んでいる学び方を教育方法として構造化したものである。

何らかの体験をすれば、そのことだけで学習したとするものではない。「今、ここで」の体験よっての気づきを大切に、さらには、共に体験した人と気づいたことや感じたことを分かち合い、その理解から学びを深め、次の行動へと生かしていく循環過程として構造化された教育手法を「体験学習法」と呼んでいる。

知識伝達型の学習方法は、魚を求めている人に魚を与える手法であるのに対して、体験学習法は、魚の釣り方を教える手法であると言える。すなわち、いかに魚を釣るかを学ぶことは、その後魚が欲しいときには自分で釣れるということである。そのような学び方を学習するのも体験学習法である。

## 2 体験学習法の前提条件

### (1) ファシリテーターの存在（詳細は「5 ファシリテーターとは」を参照）

あくまでも参加者主体の学習である。教師の役割をするものは、学習の場の設定、課題の準備・提示などを行うが、指導ではなく学習促進のための援助的な役割を果たす。また、体験の内容そのものにはあまり介入せず、体験したことの明確化や概念化の段階において関わるのが普通である。

### (2) 気づきの概念化

体験は、気づきや感じたことの確認や理解に終わるのではなく、理論との統合によって概念化（仮説化あるいは一般化）されて、現場への適応や新しい状況での試みに生かされるものである。

### (3) 学び方を学ぶ

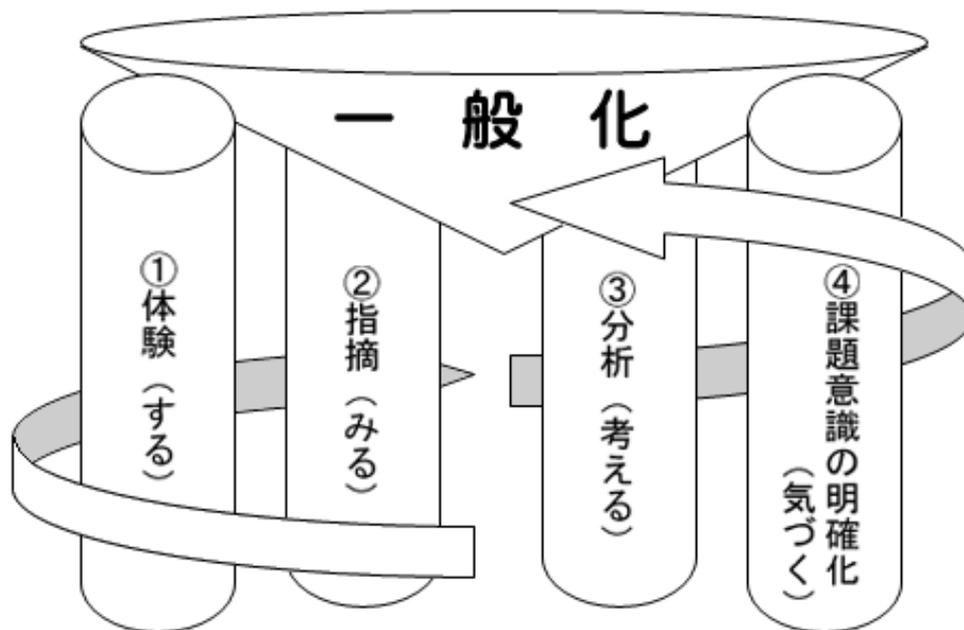
体験学習法は、学ぶことによる知識の習得だけを目的とするものではなく、学び方を学ぶことを目的とする。参加者が、自分自身で主体的な学び方を身につけて、現実の生活の中で体験学習法の構造である循環過程を生かしてこそ、成長の助けとなる。

### 3 体験学習法の循環過程

体験学習法で大切なのは、体験を学びに結びつける「循環学習のプロセス（過程）」である。

体験学習法は、「体験（する）→指摘（みる）→分析（考える）→課題意識の明確化（気づく）→試みる」を繰り返し、一般化（わかる）を図るものである。このうち「指摘・分析・課題意識の明確化」が「振り返り」にあたる。

体験学習は、グループの話、作業など内容的な側面（コンテンツ）よりも、グループの中に起こっている関係の経過（プロセス）に重きを置く。実際に行動したものはとても小さいが、「振り返り」をすることで色々な意見が出てくる。これを実生活で生かすことに意味がある。体験学習法は、学ぶことによって知識の蓄積を目的とするものではなく、「学び方を学ぶ学習」だからである。



#### (1) 体験（何かしてみる）・・・自分の具体的な体験

##### 内容

教室・フィールド・生活の場などで行動する



動く・見る・言うなど

#### (2) 指摘（何が起こったか、プロセスをみる）・・・体験の分かち合い

##### 内容

そこで起こった事柄について振り返る

#### (3) 分析（どのように、なぜ起こったのか、プロセスを考える）・・・事柄の奥にあるもの

## 内容

事柄の分析

事柄の意味すること、そのようなことが起こった理由、その背景にある流れをつきとめる

### (4) 課題意識の明確化・・・体験が私に教えてくれたもの

## 内容

分析し、考察したことを基にして、自分なりの仮説を立てる



次の機会には、どのような行動をとるか（分からなかったことを明らかにしておくことも必要）

### (5) 試みる

## 内容

仮説（分かったこと）を次の場や機会にどのように適用するのか、具体的に計画を立て積極的に行動し取り組む

## 具体例 1

### 【体験】

- ・ 山で隠れ家づくりをした。
- ・ 5人ずつのグループ単位で実施した。
- ・ 目的は、「協力して隠れ家をつくろう」

### 【指摘】

Q：どうだった？

「楽しかった」「あまり協力できなかった」「協力できた」「あまり楽しくなかった」

### 【分析】

Q：なぜ、そう思ったの？どんなことを感じたの？

「何もしていない子がいて腹が立った」「何をしたいのか分からなかった」「自分の意見を聞いてもらえなかった」「じゃまをする子がいた」「いい隠れ家ができ」「あまり隠れ家づくりができなかった」

### 【課題意識の明確化】

Q：どうすることが、力を合わせるといことかな？

「困った人がいれば、助けてあげる」「力がいる時は、みんなでとりかかる」「一人でできない作業の時は、声をかけてみんなに手伝ってもらおう」「一人一人が自分の役割をがんばって果たす」「自分の役割が決まっている」「自分勝手な行動をしない」「協力する」「声をかけ合う」

### 【試みる】

明日の野外炊事も、今出たような意見に気をつけながら取り組んでいこうね

## 具体例2

### 【体験】

- ・バスケットボールのゲームをした。
- ・3人対3人で、スリー・オン・スリーのルールで行った。
- ・目的は、「クラスの全員（一人一人）が楽しむ」

### 【指摘】

Q：バスケットボール、どうだった？

「おもしろかった」「すごく楽しかった」「おもしろくなかった」

### 【分析】

Q：何がおもしろかったの 何がおもしろくなかったの？

「パスがたくさんきた」「シュートがたくさんできた」「シュートがよく決まった」「たくさん動いた」「パスがほとんどこなかった」

### 【課題意識の明確化】

Q：どういうときに、おもしろいって感じるのかな？

「パスしてもらえると、自分も参加している感じになる」「パスがこない、自分はそのチームに必要なんだと感じる」「人からのパスを待っているだけじゃなくて、自分からボールを取りにいったり、シュートをしたりすると楽しくなる」「みんなで立てた作戦が成功すると、協力したという感じがして気持ちがいい」

Q：みんなが楽しむには、どういうことが必要かな？

「人を無視しない。下手だからといってあきらめない」「ルールを守る」「協力する」

### 【試みる】

Q：みんなで何かをして楽しもうというときには、同じことが言えるかな？

「言える」

じゃあ、もう一度やってみようか

- \* 隠れ家づくりやバスケットボールの振り返りで得た「人を無視しない」「ルールを守る」「困った人がいれば助けてあげる」などは、他の生活場面にも生かされるようになる。
- \* 体験を通して学んだり発見したりしたことが、次の新しい場や機会でも積極的に試みられないと、体験学習は完結するものではない。

### 「振り返り」について

体験学習の循環過程である、「①体験→②指摘（プロセスをみる）→③分析（プロセスを考える）→④課題意識の明確化（気づく）→⑤試みる」の過程を踏まず、体験のみで楽しく終わってしまうことがある。いわゆるゲームである。体験学習とゲームの大きな違いは、必ず「振り返り」という時間があるかないかである。

体験学習は、「気づきの学習」とも言われるように、自分や他者のこと、お互いの関わり、グル

ープのことを気づくことから、ありようを検討し変革することに成長を求めている。そのために、「振り返り」の時間が必要になる。

しかし、それだけでなく、気づいた事柄がなぜ起こったのか、今後の課題としてどのようなことを試みていけばよいかなど、体験学習の循環過程のステップを踏んで、考察を深めていく作業も、全て「振り返り」の作業と言える。

「振り返り」の時間こそ、体験学習の要であり核にあたると言える。

振り返りのしかけについては、下記のようなことが考えられる。

**「話し合い」「振り返りシート」の活用**：様々な体験後に有効である。

**「作文」「詩」「手紙」**：感動や満足感など心の高まりが期待できる体験後に活用できる。

**「写真」「ビデオ」「録音」「絵」**：自然観察などの後、発見や感動を互いに分かち合う場面に活用できる。

**「歌」「新聞」**：行事終了後や一連の流れある体験のまとめの段階として活用できる。

**「発表会」「展示会」「コンテスト」**：みんなで力を合わせて取り組んだり物を作ったりする体験後、気持ちを分かち合ったり互いの良さを認め合ったりする場面に活用できる。

**「体で表す」「色で表す」「音で表す」**：低学年など自分の考えや気持ちを十分に表現できない子どもたちに有効である。

これらのしかけを活動のまとめとして終わらせるのではなく、課題意識の明確化へと発展させていくための手立てとして扱わないと、振り返りとはならない。

## 4 体験学習法のための環境づくり

「振り返り→分かち合い」の段階において、ただ感想を言い合うだけでなく、「今ここで何を体験して、その体験で自分やグループに何が起こったのかを見つめ、自分及び自分と他者、自然等との関わりについて考え、その結果を自分なりにまとめてみる」ということを参加者自身が感じ考えられることが大切である。

また、体験学習法においては、自由に表現できる場作りが大切である。無理強いしたりしては、かえって学習の効果は薄れてしまう。人前での話や表現が苦手な人が、自由な雰囲気の中で自分の思いを少しでも出せるようになれば、この体験学習法は、コミュニケーションのスキルアップトレーニングにもなっていく。

心が開かれれば、人の意見や考えが自然に吸収しやすくなる。今まで無意識に無視していたり考えないようにしていたりすることに耳を傾け始める。

人間にはそれぞれ自己防衛という心の壁があると考えられる。この壁は自分自身のイメージや自分の考え方、価値観を守ろうとする砦の壁のようなものである。人は怖がりやで、自分が傷つきたくないで壁をはりめぐらす。ここで大切なことは、「自分で自分の壁を下げることはできないが、他人の壁は下げてあげることができる」ということである。この性質を利用して、グループの仲間の各々が他人の壁を下げるようにすることで、自分の壁を下げるができるのである。

それと同時に心が開かれやすい環境をつくり出すためには、プログラム開始前にグループの仲間全員の同意のもとに簡単な約束をつくる必要もある。具体的には、「自分を含めメンバーをけなしたり軽んじたりしない」「自分に正直であること」「ネガティブなことにこだわらないこと」…などの約束が挙げられる。その約束があつてこそ、人が安心して心を開くことができる環境がつくり出され、そこでお互いが感じたことを率直に表現し合い、自分の知らなかった自分への気づきも期待できるのである。

## 5 ファシリテーターとは

体験学習法では、学習の機会提供者をファシリテーター（促進者、援助者）と呼ぶ。ファシリテーターは、状況に応じ「指導者、先生、トレーナー…」と様々な機能を果たす。しかし、その根本的姿勢は、学習者の学びが促進されるように適切な援助をしながら状況を整えることである。

また、ファシリテーターの役割としては、学習者の「心を開く」ための雰囲気づくりも大いに求められる。例えば、活動前の導入、振り返り前の気分ほぐし、ファシリテーターへの信頼感の醸成が期待される。

### ファシリテーターの基本姿勢

#### \* 主体的にその場（グループ）に関わっていること

「今、ここで」の状況判断が可能なのは、自分の気持ちや感情、自己内のプロセスにも気づいているからである。

#### \* 柔軟性と決断する勇気をもつこと

学習者の状況により、目標や計画に厳密に沿う必要はないという柔軟性を持つことも大切である。

#### \* 他者の枠組みで把握する努力ができること

学習者の話を傾聴しようとするとき、物事を常に相手やグループの枠組みでとらえることが大切になる。

#### \* プロセスへの介入を理解し、必要に際し実行できること

ファシリテーターの介入は、グループメンバーの言動の背後にあるプロセスに関して行われることが望ましい。そのためには、グループに起こるプロセスから目を離さず把握して適切な介入が行えなければならない。

#### \* 相互理解のための自己開示を率先してできる、開放性があること

ファシリテーターは、自分を厳しい目で見つめ、時にはグループメンバーからの批判も認めて受容する必要もある。そのような中で、自分を防衛し「逃げる」ようなことがないよう心がけなければいけない。

### ファシリテーターの技術

#### \* 積極的に受容する態度

- ・よく聞く（参加者の発言を受け止める）
- ・発言を引き出す（適切な問いかけをする）
- ・対象に応じた接し方ができる

#### \* 雰囲気づくり

- ・グループ全体、個人個人に対して参加しやすい雰囲気をつくる
- ・不必要な不安を取り除く
- ・適切な動機づけをする（興味・関心を高める）
- ・心を開かせる

#### \* ユーモア

- ・人々が率直に意見を述べれば述べるほど、時に険悪な状況になるかもしれない。雰囲気を  
変えるためのユーモアをもつ。ただし、誰かの発言を題材にしてはいけない。

#### \* はっきりした指示

- ・言葉の意味を把握している

#### \* 時間配分

- ・状況に即した対応

#### \* 参加者に感動を与える

## 6 プログラムの組み立てと流れ

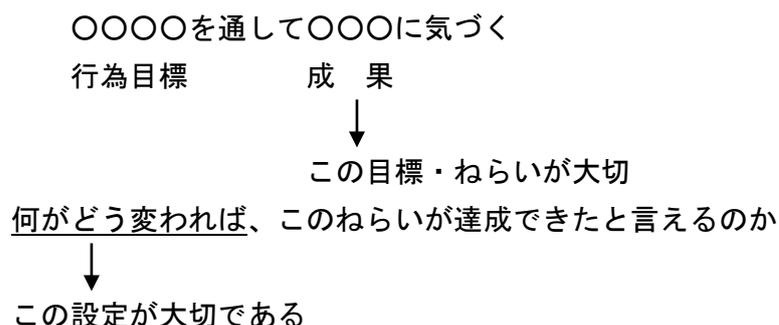
体験学習の具体的なイメージとしては、「アクティビティ」と「プログラム」という言葉で表される。

「アクティビティ」とは、個々の具体的な目標やねらいをもった最小単位の活動のことで、「プログラム」とは、一つ一つのアクティビティを組み合わせ、一連の流れ、つながりをもたせた全体を示す。例えば運動会の場合、運動会の個々の種目（リレー、綱引きなど）が「アクティビティ」、それぞれの種目の流れなどを考えてつくった運動会全体が「プログラム」となる。

「プログラム」を組み立てる場合、体験学習法の重要なポイントである「導入→体験→振り返り→分かち合い→実践へ」の流れを念頭において、アクティビティを組み合わせしていく。

#### ・「プログラム」全体の目標やテーマを決める

一連の流れで組み立てをするので、統一の目標やテーマがある方がまとまる。



- ・対象者の年齢、レベル、ニーズを考える

より効果的な学びにするために、対象者にあったプログラムを提供する。

- ・時と場所を選ぶ

同じアクティビティでも、時と場所が変われば展開が異なる。

- ・アクティビティをもとに、つながりと流れを考える

個々のアクティビティのねらいをもとに、つながり・流れをつくり、全体の目標が達成できるように工夫する。

- ・プログラム運営に配慮する

運営時に、プログラムのねらいに外れるような行為があっては台無しである。

導入：興味づけ→展開：プログラムの中心→振り返り・分かち合い・実践

\* 導入では、活動が活発化する雰囲気づくりや、興味が湧く内容にするよう配慮する。この流れは、プログラムだけでなく、アクティビティを実施する際にも活用する。

## 7 体験学習法を取り入れた例

### (1) 自然学校

自然学校においては、「体験だけ学習」になっているという声を聞くことがある。活動をすればそれで終わり、次の活動へと進んでいく。ただ単に自然の中に飛び込み、自然体験をするだけでも学びは大きいと思われるが、「体験学習法」を用いることで、さらにその体験からの学びを深め、さらには日常生活のありようにまで発展させることが期待できる。

様々な体験は、体験の乏しい子どもにとってみると、すごく刺激的であり、感激もする。また、指導者にとってみると、その場では生き生きとした子どもたちの様子を見ることができるともかもしれない。しかし、あらかじめ準備しておいた体験をさせただけで終わっては、その体験から子ども自身は何を気づき、何を学んだと言えるだろうか。有効な場面において「体験学習法」を活用し、子どもたちの学びを確かにすることが大切である。

野外炊事やオリエンテーリングなど、グループで協力すべきことが求められる活動において、実施後に振り返りを行い、その過程の中でグループや個人に何が起こったのか、その原因は何なのか、今後このグループはどのようなことに留意し取り組んでいけばいいのか、そして、この話し合いを次の活動に生かし、さらなるステップアップを図っていくということが大切ではないだろうか。

また、自然物クラフトや隠れ家づくりなど技能を要する活動や自然観察・ナイトハイクなど五感を働かせる活動においても、その中で子どもたちは様々なことに気づき新しい発見をし疑問を感じることも多いであろう。そのようなことを個々が振り返られる時間を確保していくことが大切であり、やりっぱなしではただの「体験だけ学習」に終わってしまうのでは

ないだろうか。

意識的に気づきを深める体験学習法を用いることにより、子どもたちの感受性を高めるだけでなく、自然体験から学んだことをさらに新しい場面にどのように生かすことができるかなど、まさに自然体験を通して子どもたちの日常生活のありようにまで目を向けていくことができる考える。

常にこの体験学習法を用いるということではない。効果的かつ状況により必要な場面で活用していくものである。

### 「自然学校活動プログラム例」

(テーマ：自然に親しむ)

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
午前		自然散策 バード ウォッチング アニマル	施設外ハイキング	自然物クラフト	早朝登山
午後	ネイチャー ゲーム	トラッキング等 発表会 (振り返り)	詩をつくる (振り返り)	展示会 (振り返り)	
夜	ナイトハイク	テント泊	ボンファイヤー		

**1日目**：自然を身近に感じ、五感を働かせることの大切さを知ることにより、4泊5日の動機づけを図る。

**2日目**：五感を働かせ、動物の生息に気づいたり野山の草花や樹木に関心をもったりすることで、より自然を身近に感じる。

**発表会(振り返り)**：自然散策での活動でデジタルカメラを持たせ、撮ってきた草花や動物または痕跡を見せ合い、班ごとに活動の様子や発見を発表する。

**3日目**：五感を働かせて自然を散策し、新たな発見や疑問を数多く感じる。

**詩をつくる(振り返り)**：施設外ハイキングを通しての新しい発見や実施後の感想を班ごとに話し合い、そのことを詩で表す。

**4日目**：自然物がクラフトの様々な素材となることを理解するとともに、工夫して物を作ることの楽しさを味わう。

**展示会(振り返り)**：素材集めの楽しさや工夫したり苦労したりしたことを発表しながら作品を鑑賞し、互いの良さを認め合う。

**5日目**：朝日が昇る様子や周りの風景の色の変化を感じるにより、自然からの感動を味わう。

(テーマ：自然で作る)

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
午前		竹細工 ・竹食器 ・竹笛	素材・材料集め 自然物クラフト	野外炊事 (食卓には自然 を感じる工夫 を)	共同制作 (自然物を使 って)
午後	自然観察 (竹観察を中 心に)	班会議 (振り返り)			
夜		翌日の計画	作品鑑賞会 (振り返り)	カウシルファイヤー (4日間の振り 返り)	

**1日目**：自然とふれあうとともに、竹について知る。

**2日目**：竹細工を通して、道具の正しい使い方を知る。

**班会議（振り返り）**；道具や竹について気がついたことや、作業を通しての感想などを話し合い、自然物クラフトへの意欲づけを図る。

**3日目**：自然物を使って、個々に工夫しながらクラフトを仕上げ、作る喜びと自然物とふれあう楽しさを味わう。

**作品鑑賞会（振り返り）**：素材集めの楽しさや工夫したり苦勞したりしたことを発表し合いながら作品を鑑賞し、互いの良さを認め合う。

**4日目**：木を拾うことから野外炊事を実施する。食卓を自然物で飾ることにより、日常の食卓風景をより豊かにする方法や楽しさに気づく。

**カウシルファイヤー（4日間の振り返り）**：4日間の感想を班ごとに話し合い、そのことを替え歌にし、みんなの前で発表し合う。

**5日目**：自然の素材を使っての制作をみんなで工夫して取り組むことにより、協力することの楽しさを感じる。

(テーマ：人とのふれあい)

	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目
午前		野遊び 班共同制作	地域 ハイキング	野外炊事 班会議 (振り返り)	山遊び
午後	イニシアティブ ゲーム	・森のレストラン ・森の美術館等			
夜	ボンファイヤー			キャンドルサービス (4日間の振り返り)	

- 1日目**：ゲームやファイヤーを通して信頼関係を深めるとともに、緊張をほぐす。
- 2日目**：野山にある素材を使って作品を班ごとに制作することにより、協力する心を培う。
- 3日目**：野外炊事へ向けた買い出しも兼ねた地域ハイキングを通して地域の文化や人とふれあう。
- 4日目**：野外炊事を通して、協力するという気持ちを確かなものにする。  
**班会議（振り返り）**：努力したり困ったりしたことなどを話し合い、自分や班の取組で良かったことや今後気をつけていく必要のあることなどを確認し合う。  
**キャンドルサービス（振り返り）**：班ごとに4日間の思い出を絵で表し、説明を加えながら発表し合う。
- 5日目**：友だちとのふれあいを通して、日常生活での遊びを考える。

## (2) 教科

学習指導要領（小学校）では、教科の目標において次のような言葉や文が記載されている。「伝え合う力を高める」「思考力」「想像力」「進んで生活に生かそうとする態度を育てる」「問題解決の能力」「具体的な活動や体験を通して、自分と身近な人々、社会及び自然との関わりに関心を持ち、自分自身や自分の生活について考えさせる」「生活を工夫しようとする実践的な態度を育てる」等である。生活科の目標は、まさに体験学習の要であり核にあたる「振り返り」の時間を重視しており、他教科のねらいにおいても、体験学習法が目指すところと共通している部分は多く、あらゆる教科学習に体験学習の手法を取り入れることが可能であると考える。

## (3) 総合的な学習の時間

学習指導要領（小学校）では、「総合的な学習の時間においては、次のようなねらいをもって指導を行うものとする。①自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育てること。②学び方やものの考え方を身につけ、問題の解決や探求活動に主体的、創造的に取り組む態度を育て、自己の生き方を考えることができるようにすること。……総合的な学習の時間の学習活動を行うに当たっては、次の事項に配慮するものとする。①自然体験やボランティア活動などの社会体験、観察・実験、見学や調査、発表や討論、ものづくりや生産活動など体験的な学習、問題解決的な学習を積極的に取り入れること。……」と記述してある。野外活動や自然体験活動を通して教育を行う野外教育や体験学習法の果たす役割の大きさが見え隠れしている。

## (4) 道徳

学習指導要領（小学校）では、「各学校においては、特に低学年では基本的な生活習慣や善悪の判断、社会生活上のルールを身につけること、中学年では自主性、協力し助け合う態度を育てること、高学年では自立心、国家・社会の一員としての自覚を育てることなどに配慮し、児童や学校の実態に応じた指導を行うよう工夫すること。また、高学年においては、悩

みや心の揺れ、かつ藤等の課題を積極的に取り上げ、考えを深められるよう指導を工夫すること。……………道徳教育を進めるに当たっては、学校や学級内の人間関係や環境を整えらるとともに、学校の道徳教育の指導内容が児童の日常生活に生かされるようにする必要がある。」と記述されている。「体験（する）→指摘（みる）→分析（考える）→試みる」を繰り返し、一般化（わかる）を図ることにより日常生活に生かしていくというのは、まさに体験学習法の循環過程である。

## (5) 特別活動

### ア 学級活動

- ・望ましい人間関係の育成

### イ 児童会活動

- ・学校生活の充実と向上のために諸問題を話し合い、協力してその解決を図る。

### ウ クラブ活動

- ・共通の興味。関心を追求する活動

### エ 学校行事

- ・体育的行事……………安全な行動や規律ある集団行動の体得、運動に親しむ態度の育成、責任感や連帯感の涵養、体力の向上などに資するような活動
- ・遠足、集団宿泊行事……………自然や文化などに親しむとともに、集団生活のあり方や公衆道徳などについての望ましい体験を積むことができるような活動
- ・勤労生産、奉仕的行事……………勤労の尊さや生産の喜びを体得するとともに、ボランティア活動など社会奉仕の精神を涵養する体験が得られる活動

\*児童会活動やクラブ活動、学校行事等、様々な取組が各学校で実施されている。しかし、計画段階や実施することに大半の時間を注ぎ込み、終わった後に個々の子どもたちが何を感じたのかを振り返る時間が設けられていないという場合も多いのではないだろうか。全ての行事に振り返りの時間を設ける必要はないが、素晴らしい体験を今後の日常生活に生かすための手立てなしでは、課題意識の明確化や新しい状況での積極的な試みへと発展させていくことは難しいと考える。

## 8 自然学校受入施設の自主事業及び教科学習等の実践事例について

### 「これがキャンプだ! 原始人」の実施について

県立南但馬自然学校

- 1 目的
- ・自然とのふれあいを通して、自然に対する興味や関心を育てる。
  - ・異年齢集団の活動を通して、協力や思いやりの心を育てる。

2 期日 平成15年7月22日(火)～7月25日(金) 3泊4日

### 3 日程

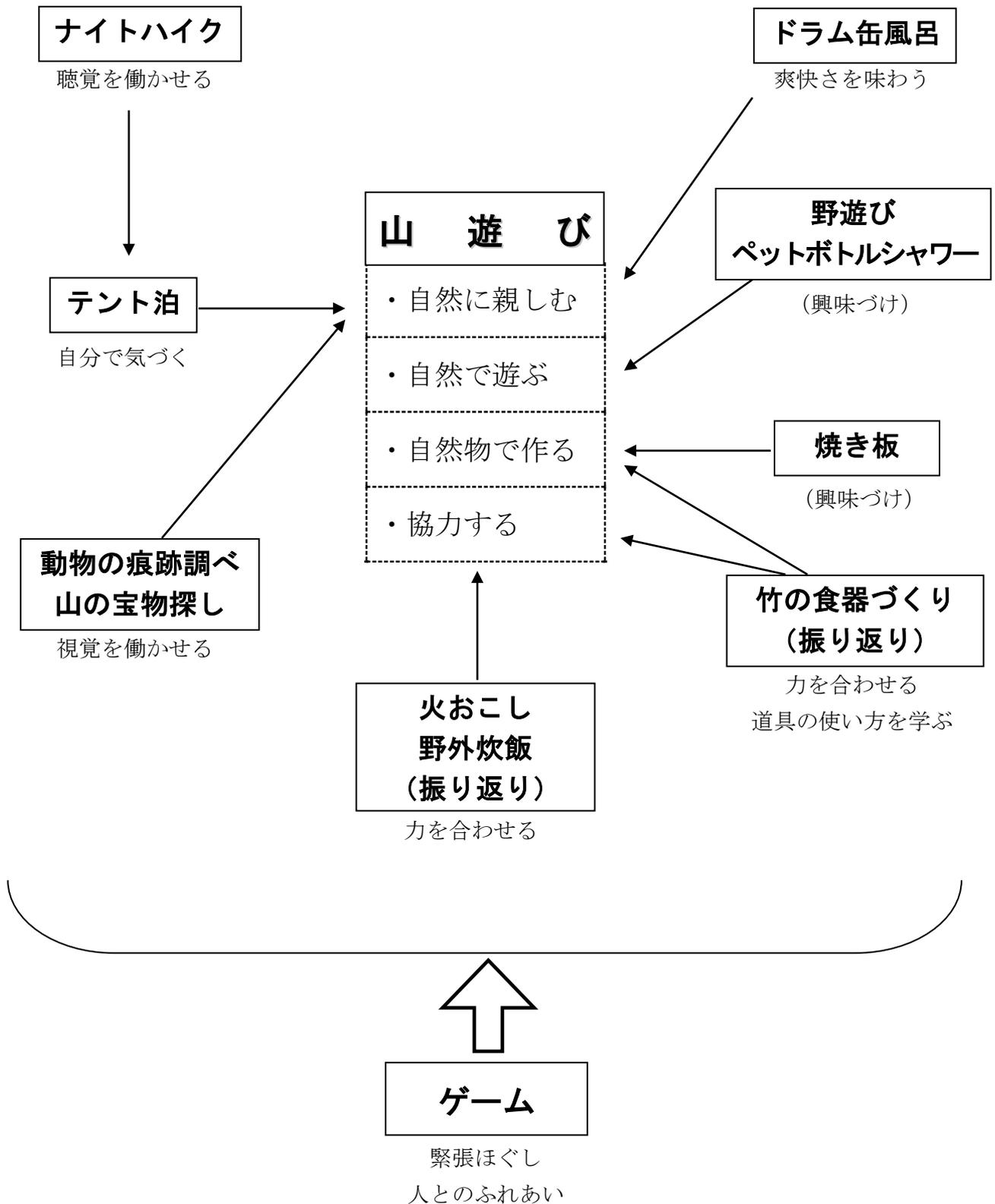
13:30 開校式	6:30 起床	6:30 起床	6:30 起床
14:00 ゲーム 野遊び	7:40 朝食	7:40 朝食	7:40 朝食
16:00 ペットボトルシャワー ドラム缶風呂	9:00 動物のこん跡調べ 山の宝物探し	9:00 火おこし 野外炊事	9:00 山遊び 記念撮影
17:30 夕食	12:00 昼食	12:00 振り返り	12:00 昼食
19:00 ナイトハイク	13:00 竹の食器づくり 振り返り	14:30 焼き板	13:00 4日間の振り返り
20:30 入浴	16:30 テント泊準備	17:30 夕食	13:40 閉校式
22:30 就寝	17:30 夕食	19:00 入浴	
	19:00 入浴	20:30 清掃・荷物整理	
	21:30 就寝(常設テント泊)	22:30 就寝	

4 参加者 県内小学生45名(3年生から6年生)

### 5 実施場所

県立南但馬自然学校

## プログラム構成



## ナイトハイク

**\* 19:30 ナイトハイクにはまだ明るい。生活棟裏に子どもを集めて事前説明をする。**

**指導者：**ナイトハイクって何だ。

**子ども：**夜の散歩。肝試し。

**指導者：**じゃあ、これまでにナイトハイクをやったことがある人。(挙手を促す)

**子ども：**誰も手を挙げない。

**指導者：**ナイトハイクは肝試しじゃないよ。「人間は視覚の動物」と言われています。人は他の感覚で情報を得ても、最終的に目で確認している。日が沈み辺りが暗くなると大変不安になる。闇を怖いと感じるのは、勇気がないのでも臆病でもない。それは、人間としてごく当たり前のこと。でも、目が使えない分、耳や目、皮膚の感覚、それに勘が鋭くなる。夜の山は、人間が行くところではない。動物たちの世界だ。「よその家にそっとお邪魔させてもらう」そんな気持ちでおしゃべりはせずに、明るいときには気づかなかったものを感じよう。運がよければ動物たちに出会えるかもしれないよ。

**\* 生活棟エリアを離れ、散策道きつねコースに入る。**

**直前まで騒いでいた子どもたちも神妙な面持ちで、様々な物音に耳を傾けている様子だった。**

**子どもたちをヌタ場に案内した。**

**指導者：**これは何だと思う。

**子ども：**(一同真剣にヌタ場を見入る。一人が動物の足跡を発見) 足跡や。(他の子どもも次々に足跡を見にやってくる)

**指導者：**この足跡は誰の足跡かな。犬や猫の足跡と比べてどう。

**子ども：**固い蹄がある。

**指導者：**(蹄をもつ身近な動物である牛と馬を例に出し、ヌタ場に残る足跡の解説をする)

**指導者：**ここのヌタ場は、動物たちが体に泥を塗っている場所です。じゃあ何故こんなことをするんだろう。

**子ども：**暑いから水浴び。動物のプール。

**指導者：**プールじゃないんだ。どちらかというとお風呂かな。

**子ども：**体に泥をつけてきれいにしている。

**指導者：**泥をつけるとますます体が汚れるぞ。

**子ども：**(考え込む)

**指導者：**ちょっとあの木を見てごらん。(動物がヌタ場からあがった後、体をこすりつけ泥が付着した木を観察)

**指導者：**(動物が泥浴びをする効能等を解説し、みんなで木に付着した獣毛を観察)

**\* ようやく薄暗くなってきた。きつねコースをさらに登っていく。シカに遭遇。シカの甲高い警戒音が聞こえる。一同歩みを止めて耳をそばだてる。その時、散策道の先の方で1頭シカが横切るのを数人の子どもが目撃する。子どもたちは、声を出さずに顔を見合わせる。**

**指導者**：今の高い声は何だろう。

**子ども**：今まで聞いたことのない声だ。サル。(みんな不思議な面持ち。表情に恐怖をにじませた子どももいた)

**指導者**：答はシカの鳴き声です。

**子ども**：シカってあんなに高い声で鳴くの。

**指導者**：(春と秋に聞こえる男シカの求愛の鳴き声を比較に出し、警戒音の解説をする)

**指導者**：(警戒音を発したシカは、私たちがシカの存在に気づくずっと前から人間の接近を察知していた。人間が文明と引きかえに失ったシカの鋭い危険予知能力に敬意を表するといった意の解説をする)

### \*展望の丘で休憩する。

**指導者**：周りの人の顔を見てごらん。暗くなって見えにくくなってきたね。ここまで歩いてきて何か感じることはありませんか。

**子ども**：今まで嗅いだことのない匂いがした。暗くなってきたのに鳥の声がまだ聞こえる。セミの声がしなくなった。

**指導者**：(「夜でもできる耳を使ったバードウォッチング」と題して、生活棟に帰った後も布団に入り眠りにつくまでの時間に、夜行性の野鳥の存在を感じてくれるように提案した。フクロウ、アオバズク、ヨタカ、トラツグミ等の鳴き声を聞かせるとともに、解説を加えた)翌朝、二人の子どもが私に駆け寄り、「布団の中でトラツグミの声が聞こえた。間違いない。」と満面の笑みで話してくれた。

### \*休憩を終え、散策道りすコースに入る。

**指導者**：(途中、りすコースを横切る獣道の解説をする。かなり暗い)

### \*りすコースからくまコースへ入る。

**指導者**：(ここで歩みを止める)ここまでで何か感じたことがあったかな。

**子ども**：コンクリートの道がすごく硬く感じる。何か分からないけどいろんな音が聞こえた。

### \*スポーツ広場で季節はずれのホタルを観察する。

### \*生活棟付近まで戻り、まとめに入る。

**指導者**：みなさん、ご苦労さんでした。ナイトハイクはどうだった。

**子ども**：楽しかった。おもしろかった。ちょっと怖かった。山から下りてきた時、外灯の光が眩しく感じた。(この外灯は13ワットでかなり暗いものであった)

以上で、1時間程度のナイトハイクを終了した。

## 山の宝物探し

- ・フィールドビンゴを用い、一つの枠を「私の宝物」として実施した。
- ・子どもたちには、自然の宝物を見つける訓練と称して、ネイチャーゲームの「音いくつ」「カモフラージュ」を行った。
- ・「音いくつ」では、虫や鳥の声の他に、風の音を感じたと発表する子どもがいた。
- ・「カモフラージュ」では、遠くに見える瓦屋根を人工物としてカウントする子どももかなりいた。全員が4巡する程度まで繰り返した。

**\* 答え合わせをして、どれが分かりにくかったか、また分かりやすかったのはどれか、その理由をハンカチの上に並べた人工物を見ながら話し合った。**

子ども：「自然界に存在する色や形に近いものは見つけにくい」

**\* そこで、樹液に集まるルリタテハを例にとり、保護色や擬態について解説をした。**

指導者：じゃあ、逆に毒を持つ生き物で目立つ配色や模様で周囲に自分の危険を知らせているものって分かる。

子ども：しばらくして「ハチ」

**\* そこで、スズメバチの写真を見せ解説する。**

指導者：人間もこのような色や模様を使って危険を知らせるのに利用しているものがあるんだけど何か分かる。

子ども：あの、工事中のやつ。

指導者：(工事中のバリケードの写真を見せて) これっ。

子ども：あっ。それぞれ。

指導者：それじゃ他には。

子ども：(返答なし)

指導者：(日本道路公団の道路パトロールカーの写真を見せる) こんなのもあるよ。

子ども：口々に「見たことある。知ってる。」(一同納得した様子)

次に、自然観察館裏の樹液がしみ出すポイントにセットしたCCDカメラから送られる映像を10メートル離れた場所に設置した2台のテレビモニターを使って、リアルタイムでスズメバチやルリタテハを観察し、実際のカモフラージュや危険を知らせる配色等を確認した。子どもたちは、テレビモニターに釘付けの様子であった。特に、スズメバチがカナブンを邪魔者扱いして追い払う様子が楽しかったようだった。その後、フィールドビンゴを行った。子どもたちは、どんぐりマークのスタンプを押してもらうのが楽しいらしく、夢中でいろんな自然物をもってきて、一人一人に対応するのが大変であった。「宝物」の枠では、班の中で宝物の価値観の相違からもめる一幕もあった。「いいにおい」の枠では、アカマツの樹液を枝につけて持ってくる班があったのが印象に残っている。結果は、全ての班でビンゴが成立し、全ての枠を埋めてしまう班もあった。

## 「竹食器づくり」の振り返りについて

(ねらいは「道具の正しい使い方を知る」「力を合わせる」である)

一人一人が振り返りシートに記入後

Q 「竹食器づくり」どうでしたか

A ・楽しかった ・どちらとも言えない

Q どうしてそう思ったのですか

A ・良き記念品ができた ・協力できた ・仲良くできた ・楽しくいろいろなものができた ・みんなでがんばった ・いろいろなことが経験できた ・竹食器が上手にできた ・初めての体験だった ・見たことのない道具を使った ・初めて竹を切った ・自分でできた ・のこぎりを使って疲れた ・作品がすぐに壊れた

Q 他に楽しかったという人で意見はありませんか

A ・好きな工作ができた ・友だちが増えた ・難しいスプーンが作れた ・班の人と仲良くできた ・自分の食器が作れた ・困ったとき手伝ってもらった ・班長が優しくかった ・自分風の食器が作れた ・上手にできた ・作った食器が使える ・何回も失敗したががんばった ・お土産ができた ・自分で竹が切れた ・班のみんなで協力できた

Q 食器作りをしてみて、何か気がついたり発見したりしたことはありませんか

A ・いろんな人と話をした方がよいことが分かった ・竹が食器になることがわかった ・食器づくりがとても難しい ・竹を切るのには時間がかかる ・協力し合うことは大切である ・竹と道具だけで食器が作れた ・竹は意外と硬い ・竹には節がある ・竹でいろんなものが作れる ・のこぎりを使うのは難しい

Q 何人かで作業をする時には、相談することや協力するということが大切ですね。竹という素材についていろいろ気がついた人もいましたね。使った道具について話してくれた人がいましたが、他に道具について思ったことはありませんでしたか

A ・小刀の正しい使い方が分かった ・あなたは怖いけれど竹が割れると気持ちがいい ・道具の使い方が分かった ・道具の片付けも大切だ

Q 竹を切るのは結構大変だったと思います。しかし、切り役や持ち役などを決め協力してできていました。最初に説明した道具の正しい使い方を守っていたから、けがをする子もいませんでした。便利な道具はたくさんありますが、使い方を間違えれば大けがをするものもあります。片付けも大切な活動ですね。次の「野外炊事」やこれからの活動では、自分はどういうことに気をつけて取り組んでいこうと思いますか

- A ・けがをしないようにする ・みんなで協力する ・もっとがんばりたい ・順序を間違えないように気をつけたい ・自分から進んで行動したい ・頼まれたことをがんばる
- ・みんなに積極的に話しかけていく ・みんなと仲良くやっていく ・自分勝手なことをしない ・人に迷惑をかけない ・後始末をしっかりとする ・何事も丁寧にする ・次にすることを考えて取り組む ・みんなの手伝いをいっぱいする

**Q 班として気をつけようと思うことはありませんか**

- A ・仲良く楽しくする ・がんばる ・班長の言うことを聞く ・積極的にがんばる
- ・役割を決める ・後始末をしっかりとする ・周りの人のことを考える ・自分勝手な行動をしない ・一人一人班のためにがんばる ・協力する ・素早く行動する ・けがに気をつける ・助け合う

明日も、安全面には十分に気をつけて、みんなで協力し、おいしいカレーを作りましょう

## 野外炊事の振り返りについて

(ねらいは「力を合わせる」である)

一人一人が振り返りシートに記入後

**Q 「火おこし」「野外炊事」どうでしたか**

- A ・作ったカレーがとてもおいしかった ・初めての体験だった ・みんなで協力できた
- ・火おこしが成功した ・初めて肉を切った ・役割分担を決めてできた ・少しみんなと仲良くなれた ・竹食器で食べられた ・野菜を切るのが楽しかった ・自分もみんなもがんばった ・家ではあまり料理をしない ・火の燃える音が楽しかった ・おいしいご飯が作れた ・煙で目が痛かった ・あまりすることがなかった

**Q 他に感想とか気づいたことはありませんでしたか**

- A ・竹食器でカレーが食べられたので嬉しかった ・おこげが落ちにくいことが分かった
- ・がんばったかいがあった ・新しい友だちと出会えた ・カレーの作り方が分かった
- ・火加減が難しかった ・みんなががんばっていた ・火おこしはすごく疲れる ・原始人の火のつけ方が分かった ・野菜が煮えてからカレー粉を入れることが分かった ・協力してすると嬉しいし楽しい ・家で作ったときよりおいしかった ・みんな料理が上手である ・一つのことに一生懸命取り組めた ・火おこし器で火がつくことが分かった

**Q 今回の活動の目的は、力を合わそうということでしたが、そのことについてはどうでしたか**

- A ・協力できた ・あまりできなかった

**Q なぜ協力できたと思われましたか**

- A ・みんながんばっていた ・大きい子が手伝ってくれた ・大きい子がいろんなことを教えてくれた ・遊んでいる子がいなかった ・自分で仕事をみつけてがんばれた ・みんな楽しく取り組めた ・仲良くできた ・一人でいる子がいたら誘ってあげた ・小さい子が言うことを聞いてくれた ・大きい子が優しかった

**Q 次の「山遊び」では、自分はどのようなことに気をつけたりしていこうと思いますか**

- A ・けがをしないようにする ・しっかりとみんなを手伝っていきたい ・ふざけないようにしたい ・みんなともっと仲良くしていききたい ・みんなともっと協力していききたい ・全体的に良くしていききたい ・もっとがんばりたい ・もっと積極的に活動していききたい ・いろんな子と仲良くしていききたい ・山で迷子にならないようにする ・みんなに迷惑をかけないようにしたい ・みんなでもっと楽しく取り組んでいききたい ・山でこけないようにする ・班のみんなで行動を一つにする ・ごみを落とさないようにする ・班長としてがんばりたい ・役割を見つけて素早く行動したい ・人の話をしっかり聞く

「火おこし」は、全ての班が成功しました。カレーづくりも、班長を中心にみんなで協力しながら楽しくがんばれたと思います。みんなで協力すると、作業もスムーズに進むし楽しく活動できますね。明日の「山遊び」は最後の活動です。遊びを考えたり、物を作ったり、自然を観察したり、班で協力して山遊びの楽しさを十分に味わってほしいと思います。

### 「山遊び」の様子について

- ・班で考えて様々な活動を行っていた。
  - ・のこぎりや小刀、なたなどを上手に使って、竹笛や木を削って杖を作ったりしている子どももいた。
  - ・協力して木にロープを結び、ターザンごっこやブランコ遊びをしている子どももいた。
  - ・笹を使ってオリジナル作品を作っている子どももいた。
  - ・仲良く遊んでいる姿があちこちで見られた。
  - ・鳥の巣や鹿の足跡を見つけている子どももいた。
- \* 3日間の様々な活動で学んだり気づいたりしたことが生かされ、子どもたちは工夫し話し合い、遊びのバリエーションも広がり、協力しながら取り組んでいた。

## 「4日間」の振り返りについて

一人一人が思い出作文を書いた後

Q 「これがキャンプだ！原始人」に参加してどうでしたか。どんなことが思い出に残っていますか

A **感情**

・ドラム缶風呂が気持ちよかった ・ペットボトルシャワーが気持ちよかった ・焼き板工作がおもしろかった ・竹食器づくりが楽しかった ・女子全員と友だちになれてよかった ・野外炊事は、自然学校で作ったよりも上手にできたのでうれしかった ・ゲームで、いろんな子といっぱいしゃべれてうれしかった ・テント泊は、暗くてドキドキした ・友だちがたくさんできて、よかった ・山の中で人工物を見つけたことや、鳥の声や水の音などのビンゴゲームがとても楽しかった ・山遊びで、ブランコのひもを木にくくるのが難しかったけれど、出来たのでうれしかったし楽しかった ・野外活動は楽しい ・ナイトハイクは、少し危ないがとても楽しい

**発見・気づき**

・山での宝物探しは、山でしか見られないものばかりで、いろんなものを発見できた。一位にはなれなかったが、みんなで協力できたことがよかった ・ミツバチはスズメバチと違ってかわいかった ・竹で食器なんか作れるのかと思っていたが、本当に作れてすごいと思った ・野外炊飯はとても楽しかったが、使った道具を洗うのは大変だった ・火おこしは、難しいけれど、あまり力を入れなくてもできることがわかった ・セミが殻から出てきたところを夜に見た。羽が透き通って体が白くてきれいだった ・テントで寝ようとした時、フクロウかアオバズクの鳴き声したが、どちらか分かりにくかったので残念だった。でも、水の音は、とてもいい音だった ・初めて鹿の鳴き声を聞いたのがうれしかった

**原始人**

・原始人のことがよく分かった ・昔の人がどのようにして火をおこしたのかが分かってよかった ・4日間、原始人になりきった ・原始人は力があつたんだろうなと思った

**今後**

・家でもドラム缶風呂に入りたい ・南但馬自然学校で学んだことをこれから役立てていきたい ・野外炊事では、班長として役割を果たしていなかったが、料理が得意だったのでみんなをひっぱっていけて自信がついた。少し人見知り直りそう ・山遊びでは、笛を作ったり木を削って遊んだりして、とても楽しかった。家でもこのような遊びをしたい

Q 最後に、南但馬自然学校で学んだことをこれから役立てていきたいという意見が出ましたが、みんなはどうですか

A ・思う

Q これからどのようにしていこうと思いますか

A ・学校でも、もっとみんなと仲良くしていきたい ・これからも、いろんなことでみんなと協力していきたい ・自然があるところへ行けば、いろんなことを発見したい ・生き物を見たら、よく観察したい ・いろんな遊びを考え、みんなで楽しんできていきたい ・後片付けや食器洗いの大変さがよく分かったので、できることは手伝っていきたい ・これからは、もっと様々なことに自信をもって取り組んでいきたい

これからもみんなは様々な体験や学習をしていきます。しかし、それだけに終わるのではなく何に気づき何を感じたのかを振り返り、そのことを今後の生活にどう生かしていくのかを考え実践していくことが大切であり、そのことによって人は成長していくのです。4日間、ご苦労様でした。これからも自然大好きなみんなでいてください。

## おわりに

今回のキャンプでは、子どもたちに自然観察のポイントを伝えるとともに、協力することの大切さを感じてくれることを大きな目的として実施した。

そして、振り返りを取り入れ、次の活動がより充実したものとなり、体験したことが後の生活に生きていくよう配慮しながら取り組んだ。

その結果、体験して学んだことが次の活動に生かされる子どもたちの姿や言葉が多く見聞きできた。体験したことを家でも行ってみたいとか、学んだことをこれからの生活に役立てたいという意見も最終日に多く出された。

参加した子どもたちが、今後の生活においてプロセスを大切に、振り返りを繰り返しながら大きく成長していってくれることを期待する。