

## 【論文】

# 「生きる力を育む，長期自然体験プログラム 『妙高キッズアドベンチャー』」 ～「発見」をねらいとした効果的な活動プログラムをめざして～

松 村 純 子

(千葉県教育庁生涯学習部社会教育課)

“Myoko kids Adventure” long term program to experience  
nature and bring out zest-for-living  
～Promoting an effective program aimed for “Discovering”～

MATSUMURA Junko

(Chiba Prefectural Board of Education Lifelong Learning Department Social Education Division)

### 【要旨】

国立妙高少年自然の家では，平成11年7月28日（水）～8月11日（水）の14泊15日の日程で長期自然体験キャンプ『妙高キッズアドベンチャー』を実施した。

小学5・6年生男女30名（5年生19名・6年生11名）（男子17名・女子13名）（新潟県内11名・県外19名）が，「発見」をねらいとして，妙高少年自然の家・光が原キャンプ場・民家泊と様々な活動場で意欲的に各種の体験活動に挑戦した。

参加した子ども達には，本事業を通して「生きる力」を育てたいという大きなねらいがある。様々な体験プログラムを通して新しい自分を発見し，自分自身の変化に気づいてほしいと考えた。また，大自然の素晴らしさについても発見できるよう配慮し，初めは知らない者同士であったメンバーと協力することで友達の良さ・大切さを発見してもらいたいと考え，今回の長期自然体験活動プログラムを組み立てた。

### 【キーワード】

・長期自然体験キャンプ ・同年齢集団（小学5・6年生） ・移動式宿泊・活動体験

## I 事業概要

### 1 事業のねらい

国立妙高少年自然の家では，長期にわたり大自然の中で冒険プログラムを企画・体験し，自然や環境についての理解を深め，自主性や協調性，社会性を培うと共に，農業体験を通して勤

労や奉仕する心の育成を図ることを趣旨として本事業を実施した。

このねらいを実現するための手法として，「長期自然体験キャンプ14泊15日」というプログラム開発を行った。

また，「自分自身の発見」・「大自然の中の発見」・「仲間とのつながりを発見」という独自の

具体的なねらいを3つ設定した。

子どもたちを取り巻く現代社会は、「自分と自分自身とのつながり」・「自分と自然とのつながり」・「自分と他者とのつながり」の3つのバランスをとることが非常に難しい状態である。長期自然体験キャンプは、自分とこの3つの「つながり」を発見できる場であり、その発見を自分のものにしてできる場になるのではないかと考えた。

今回、妙高少年自然の家としては、ねらいとする概念を「自己概念の向上」・「自然意識と感性の向上」・「他者受容感の向上」の3点に絞り、長期キャンプのプログラムを計画した。

## 2 事業の特徴

長期キャンプの大きなメリットは、参加した子どもたちに多様な活動を提供できることである。宿泊場所を移動することで、妙高少年自然の家のフィールドを活かした活動プログラムだけでなく、民家泊の実施や近隣の光が原キャンプ場周辺の国有林等を利用した環境教育学習プログラム、自然体感等ねらいに沿った多種多様なプログラム作りが出来るとともに、ねらいに沿った活動場所を選択する事が出来た。

また、14泊15日という長期キャンプは、妙高少年自然の家で初めてということもあり、参加者は異年齢集団ではなく、同年齢集団での実施となった。しかし、ねらいのひとつである「仲間とのつながりを発見」できるよう、一班5人のメンバーで男女混合の生活班とする班編制を行った。事前説明会で、保護者の方々にキャンプ場のテント内では男女一緒に宿泊することを説明し、了解を得て実施した。

## 3 事業の内容

### (1) 実施概要

- ①期 日 平成11年7月28日(水)  
～8月11日(水) 14泊15日

②場 所 国立妙高少年自然の家・光ヶ原高原キャンプ場・板倉町民家

③対 象 小学校5年～小学校6年

④募集人員 30名(新潟県内10名・県外20名)

⑤参加状況

表1 学年別男女参加状況

学 年	男 子	女	合 計
小学5年	10	9	19
小学6年	7	4	11
合 計	17	13	30

表2 都道府県別男女参加状況

都道府県名	男 子	女 子	合 計
新 潟 県	6	5	11
東 京 都	3	3	6
千 葉 県	2	3	5
埼 玉 県	2	0	2
愛 知 県	0	2	2
群 馬 県	1	0	1
栃 木 県	1	0	1
山 梨 県	1	0	1
合 計	17	13	30

### (2) 実施プログラム

表3に実施プログラムを示す。

### (3) 実施プログラムの内容

今回の長期自然体験キャンプは、1つの宿泊地に滞在する滞在・体験型ではなく、3つの宿泊場所を使う移動式宿泊・体験型である。14泊15日を宿泊・活動場所を中心に5つのカテゴリーに分けた。

#### ①未知の旅のプレリユード

妙高少年自然の家で過ごす前半は、キャンプ場で過ごすために必要なスキルの習得と仲間作りのプログラムに当たった。

#### ②信越未知の旅・パート1

光が原キャンプ場で過ごす前半は、環境学習

表3 実施プログラム

日		活 動 内 容	宿 泊 場 所
7/28(水)	オープニング	「遊悠号」発車式・ウエルカムパーティ・民家への手紙書き	国立妙高少年自然の家
7/29(木)	未知の旅の プレリユード	プロジェクトアドベンチャー・旗作り	国立妙高少年自然の家
7/30(金)		サバイバルワーク・サバイバルテクニク	国立妙高少年自然の家
7/31(土)	信越未知の旅・ パート1	光ヶ原へ出発・テント設営・サバイバルクッキング	光ヶ原キャンプ場泊
8/1(日)		自然環境学習①(間伐材を利用した生活環境づくり)	光ヶ原キャンプ場泊
8/2(月)		早朝野鳥観察・自然環境学習②③ (巣箱づくり・下草刈り)	光ヶ原キャンプ場泊
8/3(火)	ファームステイ	民泊家庭へ出発・農業体験(畑作中心)・地域の盆踊り参加	民家泊
8/4(水)		農業・農村体験(畑作中心)・川遊び・民泊家族との懇談	民家泊
8/5(木)		農業体験(畑作中心)・石のクラフト・光ヶ原キャンプ場へ	光ヶ原キャンプ場泊
8/6(金)	信越未知の旅・ パート2	関田峠・黒倉山縦走登山・自然環境学習④ (ブナ林と水)	光ヶ原キャンプ場泊
8/7(土)		ネイチャークラフト・さよなら光ヶ原キャンプファイヤー	光ヶ原キャンプ場泊
8/8(日)		チャレンジプログラム「目指せ信越未知の旅」・温泉	国立妙高少年自然の家
8/9(月)	未知の旅の フィナーレ	日本海で思いきり遊ぼう(夕日鑑賞)	国立妙高少年自然の家
8/10(火)		別れのつどい「さよならパーティ・さよならキャンドルサービス	国立妙高少年自然の家
8/11(水)	エンディング	「遊悠号」解散式	

を中心に食に関する学習や野鳥の生態を知る学習, また, 生活環境学習として「間伐材を使ったイスとテーブル作り」の他, 自然環境学習として関東森林管理局森林管理署の協力を得て「巣箱作り」・「国有林の除伐体験」・「巣箱かけ」等のプログラムを組んだ。

### ③ファームステイ

妙高少年自然の家として初めての試みである民泊体験は, 核家族化の進む中, 故郷の良さを知らない参加者も多く, 魅力的なプログラムとなると考えた。

全く知らない家庭にお世話になる不安も実施前は多少感じられたが, ペアを組んで民泊をすることで参加者同士がお互い相手を思いやり, 助け合い励まし合う姿も見られた。

民泊を体験することで, 各家庭を振り返り, 各家族の良さを再発見することができるよう配慮し, 民泊家庭だけの交流ではなく, 民泊する地域の方々や校区の小学校の児童との交流も意識的に組み入れた。地域学習として資料館等の見学を実施した。

### ④信越未知の旅・パート2

光が原キャンプ場で過ごす後半は, 「チャレンジプログラム」を中心に組み立てた。

14泊15日の長期アドベンチャーキャンプに参加したということ自体が, 参加者にとって大きな「チャレンジ」となり, ほとんど知らない者同士との生活や全く知らない土地での生活等全てが「チャレンジ」であると捉えているが, 光が原キャンプ場の最終日である8月8日に班ごとの計画に基づき実施した「光が原キャンプ場から上境までの14kmにチャレンジする」というプログラムは, キッズアドベンチャーの山場となった。

実施2日前の8月6日と7日に参加者と班リーダーによる「チャレンジプログラムの計画作り」の時間を設定した。班ごとに光が原キャンプ場～関田峠～茶屋池～温井の公民館～湯滝

温泉までの地図を見ながら, どこで休憩・食事をとるかや, 回りたいルートを決める等の参加者による冒険プログラムの企画体験を取り入れた。

### ⑤未知の旅のフィナーレ

感性を育てるためには, 参加者に感動を与えるプログラムが必要と考えた。大自然の中で, 「見る・聞く・触る・味わう・匂いをかぐ」等の五感を使うことにより, 参加者は大きな感動を覚え, 感性が磨かれると考えた。最終カテゴリーでは, 日本海側でしか見る事の出来ない海に沈む「夕日体験プログラム」をキャンプ最終日に近い13日目に実施した。

## II 事業の評価

### 1 活動プログラム

参加者に対して, キャンプ終了後, プログラム内容についての満足度をはかるため, アンケートを実施した。

(1) 各種体験活動に対する参加者事後アンケート結果

アンケート結果を表4に示す。

(2) アンケート結果から見た参加者のプログラム評価

#### ①得点の高かった活動プログラム

平均値で見ると活動プログラムのベスト4は, 「信越未知の旅(14km)」・「日本海と夕日鑑賞」・「キッズさよならキャンドルサービス」・「さよならパーティ(夕食作り)」である。

活動プログラムのベスト4が, キャンプの終盤に集中していることに注目したい。キャンプの後半は, 仲間とのコミュニケーションもとれるようになり, プログラムを通して仲間との一体感を得ることができるようになったため, 相乗効果として終盤のプログラムの評価が高くなったのではないかと考えられる。

また, 仲間作りを目的にキャンプの前半実施した「プロジェクトアドベンチャー」・森林管

表4 各種体験活動に対する参加者事後アンケート

	大変良かった				良くなかった	
	4	3	2	1	0	平均値
①仲間作りのレクリエーション	13	11	5	1	0	3.2
②ウエルカムパーティ	14	15	1	0	0	3.4
③プロジェクトアドベンチャー	19	8	2	1	0	3.5
④サバイバルワーク「箸作り」	16	9	4	1	0	3.3
⑤野外炊飯	16	9	3	2	0	3.3
⑥サバイバルテクニク「野草を知ろう」	13	9	7	1	0	3.1
⑦サバイバルテクニク「ロープワーク」	14	8	4	3	1	3.0
⑧光が原食材探し探検	14	11	5	0	0	3.3
⑨星座観察・星空体感	16	6	5	3	0	3.1
⑩間伐材を使ったイスとテーブル作り	15	7	7	1	0	3.2
⑪家への手紙書き	14	8	6	1	1	3.1
⑫巣箱作り	19	9	1	1	0	3.5
⑬除伐体験・巣箱かけ	15	7	8	0	0	3.2
⑭民泊家庭での農作業体験等	19	7	1	3	0	3.4
⑮盆踊り講習会	11	11	7	0	1	3.0
⑯地域学習「地滑り資料館・郷土資料館」	12	15	3	0	0	3.3
⑰川遊び・石のクラフト	13	8	7	2	0	3.0
⑱関田・黒倉縦走登山	18	7	3	1	1	3.3
⑲押し花のネイチャークラフト	14	7	6	2	1	3.0
⑳光が原のキャンプファイヤー	21	4	5	0	0	3.5
㉑信越未知の旅（14km）	25	4	1	0	0	3.8
㉒日本海と夕日鑑賞	25	5	0	0	0	3.8
㉓14日間の体験発表会	14	11	4	0	1	3.2
㉔さよならパーティ（夕食）	24	2	3	0	1	3.6
㉕キッズさよならキャンドルサービス	26	1	2	0	1	3.7

（4点満点）

アンケートは、「良くなかった」を0点とし、「少し良くなかった」を1点、「わりと良かった」を2点、「良かった」を3点、「大変良かった」を4点として得点化し，今回の調査結果を，平均値で表した。

理署との連携による「巣箱作り」・「光が原のキャンプファイヤー」も参加者から高い評価を得た。

## ②その他のプログラム

平均値で見ると、「ロープワーク」・「盆踊り講習会」・「川遊び・石のクラフト」・「押し花のネイチャークラフト」等の得点が低かった。

活動プログラムのベスト4が、キャンプの終盤に集中していたが、平均値の低かった活動は、キャンプの中盤に集中している。これは、精神的・肉体的疲労が増し、キャンプ生活にも慣れが出てきた時期である。今後は、このキャンプ中盤にどのようなプログラムを組んだら、ねらいとする概念がより向上していくのか研究していく必要がある。

ただし、参加者に人気の高かったプログラムをキャンプ中盤に持ってくるのではなく、今回平均値の低かった活動プログラムの指導方法を工夫することや参加者への動機付け等を改良することで、得点は高くなるのではないかとと思われる。

## (3) 3つの「発見」と活動プログラムの関係

参加者ごとに表5に示す。

## (4) 3つの「発見」に影響を与えた活動プログラムの考察

### ①「自分自身の発見」に影響を与えたプログラム

「自分自身の発見」(表5ではAと表示)を「キャンプ全体を通して感じた」と答えている参加者が、11名で一番多い。二番目は、「キッズの仲間との体験から感じた」と5名が答えている。他に10項目ほど挙がってはいるが、いずれも少数である。このことから、「自分自身の発見」を参加者が感じるプログラムとは、個々のプログラムからではなくキャンプ全体を通して、自分自身の変容を捉えているということがわかった。

自己概念が向上するための一要因として、成

功体験の蓄積が挙げられる。キャンプ中25のプログラムを用意したが、参加者はそれらのプログラムの一つ一つの活動を「自分はできた」という満足感を持つことができたのではないかと考える。

### ②「大自然の中の発見」に影響を与えたプログラム

「大自然の中の発見」(表5ではBと表示)は、「光が原キャンプ場での体験を通して感じた」と答えている参加者が、12名で最も多い。キャンプの初めには、蝶・セミ等の昆虫を素手で捕まえることができなかつた参加者達が、期間中に次々と昆虫を素手で捕まえることができるようになり、自然を通してたくましさも身につけていった。

10名の参加者が挙げた「星空体感」は、光が原キャンプ場の展望台から満天の星を体感するプログラムである。星座の名前を覚えるのではなく、360度のパノラマの中で夜空いっぱいに輝く星をゆっくり見ることができるよう配慮したので、参加者とリーダーは夜の自由時間を使って、期間中自主的に何度も展望台へ足を運び体全体で星空を体感する姿が見られた。

また、5名が「光が原食材探し探検」で発見したと答えている。「光が原食材探し探検」→「サバイバルクッキング」では、キャンプ地の中を探検すると同時に食材となりうる「おおばこ」・「もみじ」等を自分達で採取し、天ぷらにして夕食のメニューのひとつとした。初めて自分で食材を見つけ、調理した参加者の多くは、その美味を家族にも食べさせてあげたいと口々に話していたのが印象的であった。

### ③「仲間とのつながりを発見」に影響を与えたプログラム

「仲間とのつながりを発見」(表5ではCと表示)は、「キッズの仲間との様々な体験から感じた」という参加者が9名で一番多い。二番目は、7名の参加者が挙げた「信越未知の旅」で

表5 3つの「発見」と活動プログラムの関係

	①仲間作りのレクリエーション	②ウエルカムパーティー	③プロジェクトアドベンチャー	④サバイバルワーク「箸作り」	⑤野外炊飯	⑥サバイバルテクニク「野草を知ろう」	⑦サバイバルテクニク「ロープワーク」	⑧光が原食材探し探検	⑨星座観察・星空体感	⑩間伐材を使ったイスとテーブル作り	⑪家への手紙書き	⑫巣箱作り	⑬除伐体験・巣箱かけ	⑭民泊家庭での農作業体験	⑮盆踊り講習会	⑯地域学習「地滑り資料館・郷土資料館」	⑰川遊び・石のクラフト	⑱関田・黒倉縦走登山	⑲押し花のネイチャークラフト	⑳光が原のキャンプファイヤー	㉑信越未知の旅（14km）	㉒日本海と夕日鑑賞	㉓14日間の体験発表会	㉔さよならパーティー（夕食作り）	㉕キッズさよならキャンプドルサービズ	㉖その他（民泊時の簡方小との交流）	㉗その他（民泊家庭の家族との体験）	㉘その他（キャンプ全体を通して）	㉙その他（キッズの仲間との体験から）	㉚その他（光が原での体験を通して）	
①5年女				A			A	B																						C	
②6年女				C											A		A										A				
③5年女																														C	B
④5年女																													A	C	B
⑤6年男																								C					A	B	
⑥6年男				C																								A	B		
⑦5年男					C			B																C				A			
⑧5年女																						B						A	C		
⑨6年男																					C						A		B		
⑩5年女								B																			A	C	B		
⑪5年女														A		A										A		AC	B		
⑫5年女					A	B	B		C																						
⑬6年女					C	B	B														C						A	B			
⑭5年男					C																A			C			A	B			
⑮5年男							B															C		C					A		
⑯5年男											A					B		C											C		
⑰5年男													B	C		C										C	A				
⑱5年男									A				B								C										
⑲6年男																						B					C	A			
⑳5年男																								C							
㉑5年女								B																				C	A		
㉒6年女								B														C								A	
㉓5年男								B	C													C								A	
㉔5年男							B	B										C				C						A			
㉕6年男								B																					AC		
㉖5年女						B	B																						A	B	
㉗5年男																						B							A	B	
㉘6年男												A		B															C		
㉙6年女								B																				A	C		
㉚6年男																						AC								B	
Aの数	0	0	0	0	2	0	0	1	0	1	0	2	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	11	5	3	
Bの数	0	0	0	0	0	3	0	5	10	0	0	0	2	1	0	1	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	12	
Cの数	0	0	0	2	3	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	7	0	1	5	1	1	1	2	9	0	

A = 「自分自身の発見」

B = 「大自然の中の発見」

C = 「仲間とのつながりを発見」

ある。大自然の中で冒険プログラムを企画・体験するという事業の趣旨に基づき、参加者が班ごとに計画を立て、越後（新潟）から信州（長野）までの14kmを歩き通した訳であるが、本当に歩き通せるか不安感を持っていた参加者が、みんなと一緒にゴールできたのは仲間がいたからだと感じていた。

「信越未知の旅」は、参加者が「達成感」を持つことの出来るプログラムとして組み入れたわけだが、「自分自身の発見」より「仲間とのつながりを発見」に影響を与えたという意外な結果が出た。

## 2 保護者の感想による事業評価

事業に対する第三者の客観的視点が必要と考え、保護者に対して、キャンプ終了後とキャンプ1ヶ月後の二回、感想等のアンケートを実施した。

〈保護者の事後感想から〉

○キャンプを通して自然の美しさや大切さを五感で感じ取ることが出来ました。初めて出会った人と寝食を共にすることで友情が深まりました。14泊15日の野外体験活動を通して子どもがたくましく成長することが出来ました。こんな長期の活動は日本ではきわめてまれであり、先駆的な試みです。子どもは実に貴重な体験をさせていただきました。帰ってきた子どもを見て見違えるほど大人になったことに驚きました。充実した夏休みになりました。

○事前の説明会で趣旨やプログラムがとてもしっかりしていることがわかり安心して子どもを送り出すことができました。半ば冗談まじりに、行く前によく言っていた「どんな立派な子どもに成長して帰ってくるのだろう」などという親の勝手な期待もむなしく、東京に帰るやいなや（当然のことですが）ゲームとマンガに夢中のいつものままであります。

しかし、自然の中でいろいろな体験をし、全く知らない人たちの中で一人、おそらく最初は孤軍奮闘したであろうことを想像するとよく頑張ったとほめてあげたい気持ちです。ここでの様々な経験は確実に大きな心の栄養となっていることと思います。（母）

2週間ぶりに見た息子は一回り体が大きくなっていました。「オレはやったぞ!」という顔をしていました。もっと甘えてくるかと思ったら、案外さっぱりと大人の振りをしていました。参加させて良かったと思いました。（父）

○子どもというものが、もともと持っている能力を今回いっぱい引き出していただけたと思います。このような素晴らしい事業に参加させていただき息子の宝となりました。家庭では私（母親）が口うるさく細かいことまで干渉してその能力を引き出せず、子どもの自信まで失わせていたように思い、反省しています。子どもを信じて、黙って見守るということの難しさを思い知りました。今回の事業で少し自信がついたらしく、横浜にあるとこの家まで小山から電車を2回乗り換えて「一人で大丈夫だから」と今日、キッズアドベンチャーでいただいたリュックと大好きな帽子をかぶって元気に出かけていきました。

キャンプ終了直後には、保護者の方から「参加させて良かった」の感想を多くいただいた。多くの保護者が子どもの変化・成長を感じるだけでなく、保護者自身の「子離れ」を体験し、今まで家庭で子どもに対し、細かいことまで干渉していたために子どもの能力を引き出せず、子どもの自信まで失わせていたことに気づいていただけたことは、今回の大きな成果だと言えるのではないだろうか。

また、変化そのものが見えなくても良い経験として子ども達の心の中に残り、何かにつ

ながる可能性があると思えている保護者が多くいたことも事業の評価の一つとして受け止めた。

〈保護者の1ヶ月后感想から〉

- 二学期が始まり，娘には14km歩き続けた自信があります。大変だったけれど，ゴールに着いた時はとても嬉しかったと今でも話しています。日頃の学校生活では，どちらかと言えば消極的な方でしたが，その後何人かのお友達からお手紙をいただき，頼りにされたり相談にのっていたりということがあったようでとても意外でした。親には気づかない事もたくさんあるのですね。最近には前にも増して家のことをしてくれるようになりました。私も以前より安心して，一人でも何とかなるし何とかやってくれるだろうと思えるようになりました。これもキッズアドベンチャーでの体験のおかげかも知れません。親子共々成長させていただきました。これからのこうした変化を楽しみながら余裕をもって受け止められるようになっていきたいと考えています。
- アンケート項目の内容に照らし合わせて我が子を見ると，家庭などの行動にさほど変化の様子をうかがうことはできません。普段より，家庭内と，学校の評価が異なっており，対外的には協力，協調をし，自己主張をしているようです。おそらく学校では，2週間も家庭を離れて活動したことを，他の子どもたちに話しているでしょう。今回多くの写真をいただきましたが，その中によい笑顔で活動している様子がありました。2週間の体験が，即何かしら影響と言うよりも，おそらく今後の行動を決断する際の判断の基準となるように思われます。(子ども自身の自己評価と，親の評価のずれはどうなっているのでしょうか)
- 2学期が始まり，学校へ行くようになり前よりずっと自分に自信がもてるようになったの

か積極的な行動が目立ちます。達成感を味わったからでしょうか。この夏我が子の心に確かに何か芽生えたようです。この新しい芽をゆったり，じっくり見守っていこうと思っています。悩んだり迷ったりするけれど楽しい子育て(楽しみながらの子育て)をしていきたいです。企画と運営に感謝しています。

キャンプ終了1ヶ月後の保護者の感想は，「学校が始まり以前より積極的に行動することが多くなった」という感想が多かった。今回のキャンプを通して自分に自信がついたので，そのような行動がとれるようになったと感じている保護者が多いこともあげられる。

また，同じアンケート項目について参加者(子ども自身)と保護者の評価のずれに疑問を投げかけている保護者もいる。この評価のずれに関しては，今後の調査項目としても取り上げることが出来るであろう。感想の中に親子共々成長したとあったが，今回のキャンプが，参加者だけでなく，保護者にも影響を与えた事業となり得たことは，大きな評価と捉えたい。

### Ⅲ 成 果

プログラム内容とねらいとする概念の「自己概念の向上」・「自然意識と感性の向上」・「他者受容感の向上」との整合性についても，概ね期待通りの効果を得ることができたのではないかと考えられる。

三本のねらいに対する評価は，大別すると以下の3つにまとめられる。

- ①多種多様なプログラムをやり遂げることによって得られる達成感から，自分自身に自信がつき，自己肯定力を身につけることができた。
- ②宿泊・活動場所を移動することによって，妙高少年自然の家だけでなく，近隣の自然を生

かしたプログラムを体験する事ができ、自然に対する関心、環境に対する認識が深まった。

③14泊15日の集団生活の中で、参加者同士が協力し、行動することで仲間とのつながりに気づき、人間関係能力の深まりすなわちコミュニケーション能力を身につけることができた。

これらの3つのねらいに対する評価は、野外教育の効果を論ずる際によく言われている①自己の成長、②自然認識、③他者と交わる能力と一致するものであり、本事業の意図するところが参加者に伝わったものと考ええる。

#### IV 今後の課題

平成11年度に初めて国立妙高少年自然の家で実施した14泊15日の長期自然体験キャンプは、今回の反省を活かし、14泊15日の活動プログラムを見直し、改善を加えていくことでその活動プログラムの効果を継続的に調査していく必要があると考える。

##### (1) 移動型宿泊・活動場所について

- ・期間中、自然の家→光が原キャンプ場→民泊家庭→光が原キャンプ場→自然の家と移動したが、宿泊場所が比較的近かったので移動時間が短く済んだことは、参加者の疲労度が軽減されたと言える。活動場所については多少の変更はあっても移動時間はなるべく短く計画することが望ましいと考える。
- ・期間の半ばに民泊を入れたことは、参加者やボランティアの疲労度を考慮すると大変良

かった。民泊は、参加者のアンケートからも大変満足度が高かったので、継続が望ましいと考える。

##### (2) 活動プログラムについて

- ・プログラムについては、十分ゆとりがあるように組んだつもりだが、時間に追われたり、時間変更する場面も見られた。一日ごとのプログラムでは、「発見カード」(毎日、参加者が発見したことを記入する用紙)を記入する時間や班で一日を振り返る時間を設定したり、昼寝等の時間も設定したが、荷物を整理するなど自己管理に関する時間の設定や、参加者の疲労度(精神面・肉体面)を考えたプログラム作りが今後さらに必要だと考える。
- ・参加者の興味関心に基づいた選択プログラムが少なかったため、今後は自己決定の場を参加者に与える選択プログラムをもう少し取り入れる必要があると考える。

##### (3) 評価について

- ・今後、青少年の野外活動事業を実施していく上で、プログラム評価方法の精度を高めるための検討が必要である。今回、各プログラムについてはアンケート調査を行った。アンケート調査の結果を充分考慮した上で、アンケート項目についてもさらなる検討が必要である。
- ・信頼性と妥当性の高い評価尺度の設定に向けて、大学の研究機関等との連携をとりながら開発していくことが必要であり、外部講師による外部評価の実現も今後の課題である。