

生活習慣等に関する調査結果

独立行政法人国立青少年教育振興機構 事業課 原田大志

① 調査内容

参加者の事業参加による生活習慣等の改善を把握するため、国立青少年教育振興機構が実施した「子供の生活力に関する実態調査」(平成27年5月)において抽出された5因子23項目からなる生活スキル(「コミュニケーションスキル」、「礼儀・マナースキル」、「家事・暮らしスキル」、「健康管理スキル」、「課題解決スキル」)及び生活習慣の変容(起床時間及び就寝時間)について検証した。

② 調査方法

生活スキルについては各項目について「できる-できない」を両端とした4件法で、事業前、事業終了直後、事業終了1か月後及び事業終了3か月後にそれぞれ回答を得た。回答データを「できる」から4点、「できない」にかけて1点と得点化し、平均点を算出した。その後各カテゴリーを構成する項目ごとに得点を加算し、その平均点をカテゴリー得点として算出した。なお、本調査は「子供の生活力に関する実態調査」と回答形式を変更して実施したため、本調査との直接比較はできない。

起床時間及び就寝時間については択一式の回答項目について事業前、事業終了1か月後及び事業終了3か月後にそれぞれ回答を得た。

③ 調査結果のポイント

・調査結果について表1、図1に示す結果となった。

■コミュニケーションスキルについて、事業3か月後は、事業前と比較すると0.38ポイント増加した。特に、「初めて会った人に自分から話しかけること」の項目について、事業前2.25ポイントに対して事業3か月後は2.90ポイントとなり、0.65ポイント増加した。

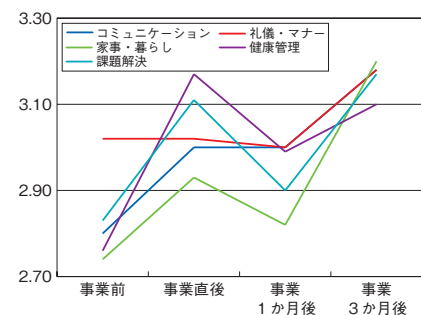
■家事・暮らしスキルについて、事業前と事業3か月後を比較すると0.46ポイント増加した。特に、「茶碗や汁椀を正しい位置に配膳すること」の項目について、事業前2.69ポイントに対して事業3か月後は3.30ポイントとなり、0.61ポイント増加した。また、「家の人に起こされずに、決めた時間に自分で起きること」の項目についても、事業前2.69ポイントに対し事業3か月後は3.30ポイントとなり、0.61ポイント増加した。

■健康管理スキルについて、事業前と事業3か月後を比較すると0.34ポイント増加した。特に、「毎朝、朝食を食べること」の項目について、事業前2.56ポイントに対して事業3か月後は3.30ポイントとなり、0.74ポイント増加した。また、「夜ふかしをしないこと」の項目についても、事業前2.44ポイントに対し事業3か月後は3.00ポイントとなり、0.56ポイント増加した。

表1

	事業前	事業直後	事業1か月後	事業3か月後
コミュニケーション	2.80	3.00	3.00	3.18
礼儀・マナー	3.02	3.02	3.00	3.18
家事・暮らし	2.74	2.93	2.82	3.20
健康管理	2.76	3.17	2.99	3.10
課題解決	2.83	3.11	2.90	3.17

図1



SDiCのねらいに対する結果について (アンケートより)

■「8月のキャンプに参加した後、今回のフォローアップまでの3か月間で、あなたの生活で新たにチャレンジした項目、時間を増やした項目」について参加者にアンケート調査を実施した。(回答者数10、回答総数29) その結果、「勉強する」17% (回答数5)、「保護者と話す」・「友達と遊ぶ」14% (各回答数4)、と回答があった。その他に、「散歩に行く」、「運動をする」、「習い事に行く」、「掃除をする」、「読書をする」、「買い物に行く」の項目が増えたと回答があった。

●参加者からの声

- ・学校に行く回数が増えた。
- ・夜早く寝るようになり、朝早く起きれるようになった。
- ・スマホに費やす時間が少なくなった。
- ・ゲーム以外の楽しみが増えた(外に出るようになった)。
- ・友人と多く話すようになった。
- ・暇な時間の過ごし方について考えるようになった。

●保護者からの声

- ・キャンプ後は、1～2年の間全く勉強をしてこなかった息子が、塾に行き始めました。
- ・ゲームの時間が減った。
- ・親戚に溶け込めるようになった。(友達を増やそうとしている)。
- ・寝ることの大切さを分かってきた。
- ・料理や洗濯干し、取り込みなどの家事をしてくれるようになりました。