

1

青少年の体験活動等に関する意識調査（令和4年度調査）

<調査の概要>

青少年の体験活動等の現状を把握するため、小学生とその保護者、中学生、高校生を対象に、自然体験、生活体験、生活習慣の実態や自立に関する意識等について、全国規模の調査を行っている。

令和4年度調査では、放課後や休日の過ごし方、スマートフォン・SNSの利用状況、モデルとなる大人に関する内容を加えて、体験活動をとらえることとした。

<調査結果の概要>

- (1) 放課後や休日に、保護者が子供に活動的な過ごし方を希望しているのに対して、青少年は家でゆっくりできる過ごし方を希望する傾向がみられる。
- (2) 世帯年収 200 万円未満と 1,200 万円以上の両方で、青少年の放課後や休日の過ごし方の満足感が低い傾向がみられる。
- (3) 青少年は、保護者や自身が希望するほどの体験ができていない。
- (4) 令和元年と比べると、コロナ禍を経て、青少年の体験活動は減少している。
- (5) 「あの人のようになりたい」と思う大人は有名人が4割程度で最も多く、なりたと思う大人がいないという割合は学年が上がるにつれて増加し高校生で3割程度である。

2

高校生のSNSの利用に関する調査-日本・米国・中国・韓国の比較-

<調査の概要>

日本、米国、中国、韓国の高校生を対象に、SNSの利用状況とその影響や意識を把握することを目的として調査を実施した。諸外国との比較を行うことで、日本の高校生の特徴や課題を分析した。

<調査結果の概要>

日本の高校生の主な特徴として次のことが明らかとなった。

- (1) 趣味の情報収集のために SNS を利用する者は8割を超えている。

4 か国とも SNS を「利用している」と回答した割合が9割以上であり、特に日米韓では96%を超えている。日本の高校生は、利用の目的について「ゲームや音楽などの娯楽」(86.2%)、「趣味や興味のある話題に関する情報の収集」(82.4%)、「リアルな友達や知り合いとのコミュニケーション」(76.7%)、「家族との連絡」(75.8%)と回答した割合が高く、いずれも米中韓に比べても最も高くなっている。また、「推し活」の割合が36.7%で、米中韓より13ポイント以上高い。

- (2) 1つのSNSで複数のアカウントを使い分ける経験があった者は5割を超えている

日本の高校生は、「1つのSNSに複数のアカウントを使い分けること」を「よくしている」「ときどきしている」と回答した割合が5割を超え、4か国中最も高い。一方、

SNS を使って「オンラインゲームをすること」(53.4%)「投稿を誰でも閲覧可能な範囲に公開すること」(25.3%)「投げ銭をすること」(3.6%)を「よくしている」「ときどきしている」と回答した割合は4か国の中で最も低い。

(3) リアルの友人とのコミュニケーションを重視

日本の高校生は、SNS を通じて知り合った人が「いる」と回答した割合が 49.2%で、その人と実際に会ったことが「ある」と回答した割合が 43.3%となっている。また、日本の高校生は、「リアルな友人よりも SNS で知り合った人のほうが気持ちを伝えやすい」(18.5%)「友達と直接話すより、SNS を通じたほうが気持ちが伝えやすい」(26.7%)と回答した(「そうだ」と「まあそうだ」の合計)割合が米・中・韓に比べて低い。

(4) SNS の利用によって、「趣味や興味のあること」が増えたと回答した割合が9割弱

日本の高校生は、SNS を利用することで、「趣味や興味のあること」(88.8%)「お金を使うこと」(52.0%)が「増えた」(「非常に」+「すこし」、以下同様)と回答した割合は4か国中最も高く、「社会への関心」が「高くなった」と回答した割合は 55.9%と、中国に次いで高い。一方、「学習に対する意欲」(25.8%)「時間を管理する能力」(20.2%)が「高くなった」と回答した割合は、4か国中最も低い。

(5) SNS による被害経験は米中韓より少ない

日本の高校生は、SNS を利用していて、「個人情報に漏えいされたこと」「架空請求をされたこと」「アカウントの乗っ取りをされたこと」が「ある」と回答した割合はいずれも 9%未満で、米中韓に比べて最も低くなっている。また、SNS 上で悪口や嫌がらせを受けることが「よくある」「時々ある」と回答した割合は、日本が 4.3%で、米国の 30.4%、中国の 11.8%、韓国の 10.1%に比べて最も低い。

3 高校生の科学への意識と学習に関する調査-日本・米国・中国・韓国の比較-

<調査の概要>

日本、米国、中国、韓国の高校生を対象に、科学への意識と学習について把握することを目的として調査を実施した。諸外国との比較を行うことで、日本の高校生の特徴や課題を分析し、青少年教育施策立案のための基礎資料を提供する。

4 体験活動を通じた子供の育ちに関する調査研究

<調査の概要>

各年齢期における子供の育ちとそれを支える体験活動の在り方等を検討し、その関係を系統的・体系的に明らかにすることで、青少年の体験活動の推進・充実に資する指針を示すことを目的としている。

研究計画は複数年度とし、子供の発達や教育に係る外部有識者等による検討委員会による検討を経て理論を構築し、試行事業の実施を経て最終報告をする予定である。

5 青少年教育関係施設等基礎調査

<調査の概要>

本調査は、全国の青少年教育施設の運営・分布状況等を把握し、運営に関する現状や課題、新たな取組等を明らかにし、それらの情報を基礎データとして青少年教育関係機関・団体、教育委員会への提供・共有することで、今後の施設運営や青少年教育の発展の一助とすることを目的とし、定期的に行っている。

令和6年度調査では、調査対象として国公立青少年教育施設だけではなく、民間の青少年教育施設・団体を加えた。また、青少年教育施設におけるSTEAM教育及び伝統文化体験に関する取組状況に関する設問を新たに加えた。

6 青少年教育施設におけるけが・病気等の発生状況に関する調査研究

<調査の概要>

本調査は、国立青少年教育施設で発生した傷病や事故の状況を把握し、その傾向や要因を検証することで、施設の安全管理の改善や安全対策の充実に資する基礎資料を得ることを目的としている。

<調査結果の概要>

令和5年度に発生した傷病は3,104件（負傷927件、疾病2,177件）となり、前年度に比べ1,298件増加していることが分かった。

7 子供の感受性の差を踏まえた自然体験活動の効果に関する調査研究

<調査の概要>

従来 of 青少年教育における事業の成果等の分析は、参加者を同質の集団という前提において検討を行い、その成果を明らかにすることに貢献してきた。一方で、個人が各々に有する特性に着目して指導を行ったり、成果を検討したい場合、参加者の総体として明らかにした成果等をそのまま適用してよいのか、という課題があった。

そこで、本研究では、種々の環境要因からの影響の受けやすさを反映した個人特性である感覚処理感受性（Sensory Processing Sensitivity: SPS）の概念に注目し、その個人差に応じて、例えば、青少年のメンタルヘルスや環境保全意識に与える自然体験活動の効果が、どのように異なるのかを明らかにすることを目的とし、調査を行った。

そこで得られた知見は、個人に寄り添った効果的な自然体験活動プログラム企画や指導方法の検討の際に活用でき、ひいては青少年教育と自然体験活動に関連する事業の充実に寄与することが期待される。令和6年度も、昨年度、一昨年度に引き続き、東北地方の中

高一貫校の協力を得て、青少年のメンタルヘルスや環境保全意識に対する自然体験活動の中長期的な効果について詳細に検討するため、2時点の縦断的調査を行った。

8 青少年教育の国際比較研究

<調査の概要>

本調査は、諸外国における「青少年教育」に関する理念・制度・方法等について、若者政策（youth policy）やユースワーク（youth work）概念に注目しながら、近年の動向や課題を調査することを通じて、日本における青少年教育の特徴やこれからの青少年教育の目指すべき方向性や課題について国際的な観点から明らかにし示唆を得ることを目的としている。令和4年度の東欧（ルーマニア・ハンガリー）での現地調査に続き、令和5年度は北欧（フィンランド・エストニア）を調査対象国として現地調査を行った。

令和6年度は、3カ年の調査の集大成として報告書を作成し、ヨーロッパにおけるユースワークの実践や施策が日本の青少年教育に与える示唆について分析した。

9 青少年教育施設におけるSTEAM教育推進に向けた実践研究事業

<調査の概要>

青少年教育研究センターでは、STEAM 教育事業の実践及び情報発信並びに関連の調査研究の推進により、青少年教育における STEAM 教育の普及啓発を目的として取り組んでいる。令和6年度は、国立オリンピック記念青少年総合センターが主催する「キッズフェスタ」（春と秋に計2回開催）において、STEAM 教育体験ワークショップを開催した。また、当センターが運用する Web サイト「代々木の森の STEAM 体験広場」において所属研究員による体験活動と STEAM 教育に関する記事配信を継続的に行った。

代々木の森の STEAM 体験広場 URL：<https://yoyogi-steam-lab.niye.go.jp/>

10 青少年教育施設の伝統文化体験に関する調査研究

<調査の概要>

青少年教育施設における持続可能な開発のための教育/ESD（Education for Sustainable Development）推進の観点から、調査研究を実施することが求められている。ESD は、地域の社会、環境、経済の3領域のバランスのとり方を体験的に学ぶとともに、その課題解決に向けた実践的行動を促すことを目的とするものであるが、ユネスコは、3領域の連関を媒介するものに地域の伝統文化を掲げ、それを基底とした ESD 展開の必要性を指摘する。

全国各地に所在する800を超える青少年教育施設には、地域それぞれの伝統文化が存在していることから、これらに焦点を当てた ESD プログラムの開発を推進していくことが

可能である。そこで、本研究では、地域の伝統文化や伝統的産業等の地域資源を認識・言語化し、ESD プログラムモデルを構築することを目的に実践研究を進めている。令和6年度は、令和5年度に実施した実践事業ワークショップ、「木から紙をつくる」（愛媛県喜多郡内子町）、「櫨の和ろうそくづくり」（福岡県福岡市）の参加者から収集した調査票の調査結果を各々分析し、その教育効果を測り、事業仮説構造モデルを検討した。

11 国立青少年教育振興機構各施設における体験活動の連携事業

<調査の概要>

青少年教育実践の現場である各施設と研究機関である当センターが連携することで施設が行う事業の効果検証やモデル化などを通じて、国立施設としての有意性を発揮するため、青少年教育施設における実践的研究事業を推進している。令和6年度の成果は次の通りであった。

①国立大雪青少年交流の家

当施設の実践研究事業「みんなの登山物語～登山を通して脳力を鍛えよう～」では、事業の効果を検証するための調査方法の提案、分析結果の考察に関する協議などを通して、事業の効果検証に協力している。令和6年度は調査対象を参加者の保護者にもひろげたことから、参加者への事前・事業中・事後のアンケートやループリック評価、保護者への事後アンケート、学生ボランティアの日記などの活用の仕方、分析方法など多岐にわたって協議、助言を行った。

②国立淡路青少年交流の家

令和5年度から、当施設の教育事業「SDGs 探検隊」に研究参画し、地域の特性と事業背景の言語化を行うとともに事業の仮説構造を設定、事業効果の分析からその仮説構造を検証してモデルを示している。令和6年度は、参加者が体験を経てどのような変容の過程から、持続可能な社会の担い手に必要な意識を涵養するのかといった、当事業における事業モデルを明らかにした。

③国立乗鞍青少年交流の家

当施設の ESD（持続可能な開発のための教育）プログラム「のりくら SDGs チャレンジ」と民間企業作成の SDGs を理解するためのカードゲームを組み合わせで実施した場合の効果検証について研究参画をしている。令和6年度は、令和7年度以降に調査を実施するための調査方法や質問紙作成等の調査設計に関する協議を通じて研究支援を行った。

④国立オリンピック記念青少年総合センター

当施設の人間関係作りプログラム「YCAP」及び「野外炊事」を組み合わせ、更に企業が提供する防災に関する活動を組み合わせた企業研修プログラムを開発するプロジェクトへの研究参画を行っている。令和6年度は、当事業構造の可視化と効果測定視点の検討と提案を行うなど、研究支援を行った。

<調査の概要>

本調査は、米国 NPO 法人アメリカン・スポーツ・インスティテュート (American Sports Institute。以下、ASI) が開発した、身体活動を中心に脳と身体の統合的学習方法を用いる一連の活動を含む FirstARETE (ファーストアレーテ) プログラム (以下、FA プログラム) を実施し、児童の認知能力、体力、社会情緒的行動 (非認知能力)、社会関係的側面、そして学力にどう影響を与えるか、また子どもたち自身が自らの体験、つまり身体活動を通した能動的な経験や具体的な経験をどう捉え、評価するかを明らかにすることを目的としている。令和 6 年度は、東京都内の公立小学校 2 校の協力を得て、1～3 月に試行的な調査を行った。

身体活動 (体験) の習慣化について、一方で認知能力や非認知能力など諸領域の科学的見地から、もう一方で児童の主観的な体験から、それぞれどのような影響を及ぼすかを調査することで成長の包括的理解を図る。さらに本調査は、同時期に同程度の身体活動を自由遊び (自由遊びプログラム) として行った児童や何も行わなかった児童を集めたグループとの比較検証も行った。

<調査の概要>

国立青少年教育振興機構本部と国立オリンピック記念青少年総合センターに勤務する職員を対象とした試行的なキャリア支援の介入研究である。任意参加のカフェを業務時間外に定期的に 8 回実施するとともに、当該カフェの前後でキャリア・アンカーやキャリアニーズ、キャリアレジリエンスに関するアンケート調査を行った。これにより、当該カフェの効果や個人が行ったその他の方策の効果を検証し、職場内のサードプレイスの活動の効果を明らかにすることを目的とした。

上記のほか、これまでに青少年教育研究センターが
公表した報告書は URL もしくは QR コードから閲覧できます。



<https://s-opac.net/Opac/search.htm?s=vObS3KJwuzRW7N7YMUgmiMGEcf>