

フィールドスタディ（キャンプ・野外活動研修）の実際と学生が学んだこと ～ふりかえりシートを用いた分析より～

井上 望

1) はじめに

青少年を対象としたキャンプの教育的効果については様々な視点から研究がなされ、多くの研究結果が報告されている。キャンプディレクター必携¹にはキャンプの教育的効果として以下の7つが挙げられている。

- A) 達成動機（達成意欲、やる気）の向上
- B) 自尊感情（自己有能感、自己効力感）の向上
- C) 自律心（自己抑制や思いやりの心）の向上
- D) 人間関係能力（社会性、集団適応力）の向上
- E) 自然意識（自然への感性や環境意識）の向上
- F) 正義感・道徳心の向上
- G) 「生きる力」の向上

以上のようにキャンプには教育的効果があり、普段の大学での授業では獲得しにくい感覚や能力を伸ばすことがキャンプは可能であると考えられている。現在、様々な大学でキャンプ実習が行われており、日程やプログラムも様々である。そのような現状であるため、今後のキャンプ実習の発展を見据えて、キャンプの事例を公表していくことは非常に重要であると考えられる。²

そこで本稿はフィールドスタディの授業として行った「キャンプ・野外活動研修」がどのように行われているのか、またその中で受講生がどのようなことを学んだのかを検討することを目的としている。

2) 調査方法

①対象者

対象者は駿河台大学現代文化学部所属の2,3年生でフィールドスタディ（キャンプ・野外活動研修）を履修した学生12名である。

表1：対象者の属性（コース、学年、男女の比は表1を参考）

3年生（名）				2年生（名）			
コース	男性	女性	計	コース	男性	女性	計
比較文化コース	0	1	1	観光ホスピタリティ	1	1	2
スポーツ文化コース	3	0	3	スポーツ文化コース	4	2	6
			総計				総計
			4				8

¹ 星野敏男、その他11名「キャンプディレクター養成テキスト キャンプディレクター必携」公益社団法人 日本キャンプ協会、2006年、p7

² 太田博「改訂キャンプテキスト」株式会社 杏林書院、1989年、p41~42

②ふりかえりシート

ふりかえりシートとして、要項に記録のページを設けた。記録する内容はその日1日で行ったキャンプ活動の時間・内容と1日の感想の2つであった。

③調査時期

本実習期間の1日のプログラム全てが終了した後に各自でふりかえりシートを記入し、教員へ就寝前に提出をする。提出されたふりかえりシートは教員がコメントをして明朝、返却をする。このサイクルを本実習3泊4日の全ての日で行い、計4回ふりかえりシートを記入した。(なお、4日目については解散前に記入を行った。)

④分析方法

単語の頻出度と関連性の検定を KHCoder を使用して行い、共起ネットワークを作成し、その図から読み取れる事を分析し、考察した。

3) フィールドスタディ(キャンプ・野外活動研修)の実際

①講義内容

- ・埼玉県近郊でキャンプ生活を行う。
- ・キャンプでの食事について計画・準備する。
- ・テント泊・炊事に必要な技術を習得し、キャンプ生活を行う。
- ・マップ&コンパスの技術を学ぶ。

②到達目標

キャンプを通して、

- ・自然で活動するためのスキルを学び、自然に親しむ姿勢を養成する。
- ・共同生活を通して、主体的な行動力と協調性を養成する。
- ・快適なキャンプ生活に必要なスキルを養成する。

③到達目標となる駿大社会人基礎力

主体性、行動力・実行力

④授業計画

事前授業を90分×5回実施し、本実習を3泊4日行った。

⑤事前授業の内容

1回目：オリエンテーション

フィールドスタディ(キャンプ・野外活動研修)の講義内容と到達目標の説明を行った。また、前年度実施したキャンプの様子や実際に使用するキャンプ場の様子をスライドショーにまとめて、写真を見せながら説明を付け加えた。さらに、個人調書の作成を行い、既往症の確認やキャンプ経験の有無などの確認をした。

2回目：プログラム概要と班編成

本実習の詳細を説明し、その後に班を決めた。班は教員が決定するのではなく、全員で話し合い、コンセンサスを取って決定をした。なお、班の男女比が均等になるようにだけ指示をした。班が決まった後に「班長」「食事係」「プログラム係」「装備係」の役割を説明し、各班で話し合っ係を決定した。最後に班の実習中の目標と決まり事を決めて、班ごとに発表をした。

3回目：食事計画

朝食3食、昼食2食、夕食2食の計7食の各班の割り振りを決定した。(1日目は昼食持参、2日目の夜は夕食コンテスト、最終日は昼食なし) 各班で割り振られた場所のメニューをまず決めて、他の班と重なりがなければ、食材を決定した。決定したら、食材表を用いて「食材名」「一人あたりの分量」「一班あたりの分量」「発注数」「予算」の記入をさせた。

なお、食事の担当班はメニューと食材とレシピを決定するだけで、実際の料理は班ごとに行う。そのため、野外炊事での作り方を考えさせ、皆に指導できるように準備をさせた。

4回目：テント設営

体育館にて、本実習で使用するテントを設営した。各部位の名前、テント設営場所の選定方法、立て方のコツと順番、しっかりと立てられているか見るポイントの整理等を指導した。また、テントを設営した後に実際にマットと寝袋を敷いて、生活体験も行った。

5回目：最終打ち合わせ

要項を用いて、到達目標、集合場所、集合時間、持ち物の確認等を行った。特に野外活動特有の持ち物については画像を見せながら、選び方や代用できる物について説明をした。

⑥本実習の内容

本実習の全体プログラムは表2に示した。また、主なプログラムの詳細は以下の通りであった。

・キャンプ場オリエンテーション

キャンプ場の施設を案内した。特に貸切ではなく、一般の利用者もいるため、実習で使用する範囲と使用しない範囲を厳密に区別し、その範囲と利用上の注意を重点的に説明した。

・環境整備・テント設営

テントを設営する場所の環境整備を行い、テントを設営した。事前授業から時間が空いていることと雨天であったこともあり、うまくテントが立てられず時間がかかった。テントを設営した後はテント内の整理整頓を行い、快適で過ごしやすい環境作りを行った。

・野外炊事

野外炊事では、事前授業の際に決めた料理を作った。また、作る際にバーナー等の調理器具は使わず、薪での火のみを使用した。1日目や2日目の朝までは、なかなか火がつかず、料理の手際が悪い状態が続いた。しかし、2日目の夜からは各班での役割分担がうまくでき、火もすぐについており、手際良く、野外炊事が行えた。

・ネイチャーゲーム

ネイチャーゲームでは「ネイチャービンゴ」と「カモフラージュ」を行った。「ネイチャービンゴ」は課題(例：あかいもの、まるいもの、くさいものなど)を16個与えられ、その課題に適合するものを人工物以外で自然の中から探しだし、スケッチするというゲームである。「カモフラージュ」は指定された範囲の自然の中に人工物(例：おもちゃ、造花、ボールなど)をいくつか散りばめて、制限時間内にできるだけ多く見つけるゲームである。普段、注視することのない自然をしっかりと見ることで新たな発見をする受講生が多かった。

・自然を使ったレクリエーションゲーム

自然を使ったレクリエーションゲームでは「葉っぱかるた」「ケルン」を行った。「葉っぱかるた」は班で班の人数分の葉っぱを集め、班対抗で集めた葉っぱを1枚ずつ出して、その大きさを競うゲームである。「ケルン」は1つの決められた棒を班で協力をして石を積み上げて、完全に石で見えなくするまでの速さを競うゲームである。二日目ということもあり、班での生活に慣れ、班で協力しゲームを行って、とても盛り上がっていた。

表2：プログラム一覧

		1日目	2日目	3日目	4日目
AM	6:00		野外炊事	野外炊事	野外炊事
	7:00				
	8:00			丸山ハイキング	撤収作業
	9:00		ネーチャーゲーム		
	10:00				
	11:00				
	12:00	明覚駅集合		野外炊事	昼食
PM	13:00		昼食		明覚駅着
	14:00	現地到着		キャンプ場着	現地解散
	15:00	オリエンテーション	レクリエーションゲーム	自由時間	
	16:00	環境整備		野外炊事	
	17:00	野外炊事			
	18:00	夕食	夕食コンテスト	パーティー	
	19:00				
夜	20:00	ミーティング	登山説明	パーティー	
	21:00				
	22:00				
	23:00	就寝	就寝		

・堂平天文台ハイキング

キャンプ場から堂平天文台を目指してハイキングをした。総距離は約15km、高低差は約685mであった。出発前に地図の見方とコンパスの使い方の指導を行い、何度か練習を行った。教員が先導するのではなく、地図とコンパスを使い目的地を目指したため、少し道に迷ったり、熊の目撃情報によりルートの変更をせざるを得なかったりしたが、ひとりもリタイアすることなくハイキングができた。

・パーティー

本実習のまとめとして、各班で全員分の食事を作り、立食パーティーを行った。ハイキングを終えて、結束力が高まり、よりスムーズに野外炊事が行えた。

・撤収

テントの撤収、荷物整理、炊事場の清掃などを行った。できるかぎり、自然にインパクトを与えないよう、現状復帰を心がけた。

4) フィールドスタディ (キャンプ・野外活動研修) で受講生が学んだこと

① 1日目のふりかえりからの分析

1日目のふりかえりシートの内容をまとめ、共起ネットワークを作成した。(図1)

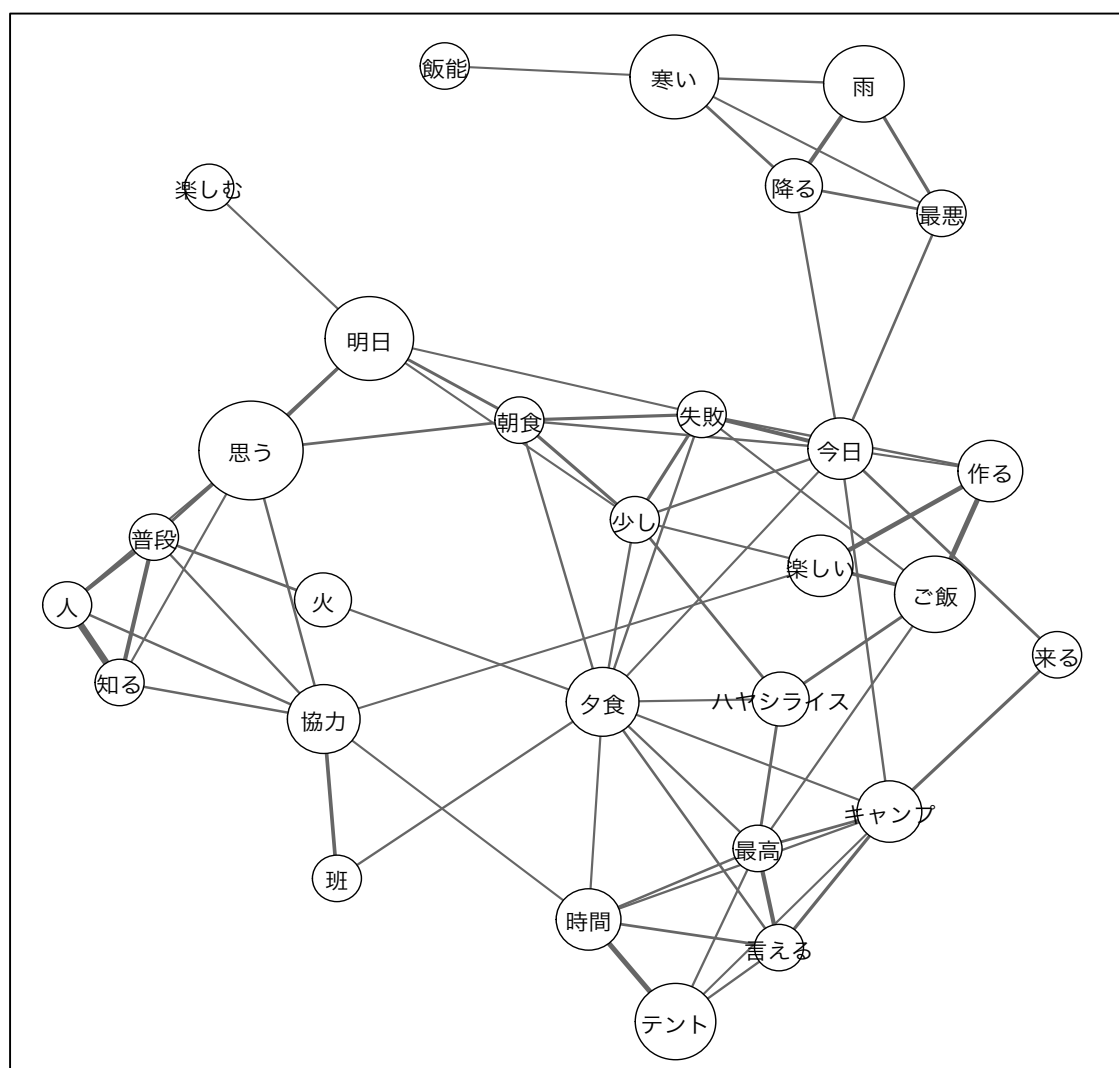


図1: 1日目のふりかえりの共起ネットワーク

共起ネットワークから「寒い」「雨」「明日」「ご飯」「テント」という単語が頻出していることがわかる。これは1日目の天候が雨であり、気温が低く、テントを設営することが困難であったこと、初めての野外炊事を行ったこと、慣れない環境で快適に生活できなかったことが要因となり、先に挙げた単語が頻出したと考えられる。さらに、関係性から見ると、「夕食」に関連した事項が多く挙げられており、野外炊事を通して感じたことが多

かったのではないかと考えられる。

以上より、野外炊事を通して、失敗したことを明日へ活かすこと、時間がかかるのでみんな協力しなくてはならないことを学んだのではないかと考えられる。

② 2日目のふりかえりからの分析

2日目のふりかえりシートの内容をまとめ、共起ネットワークを作成した。(図2)

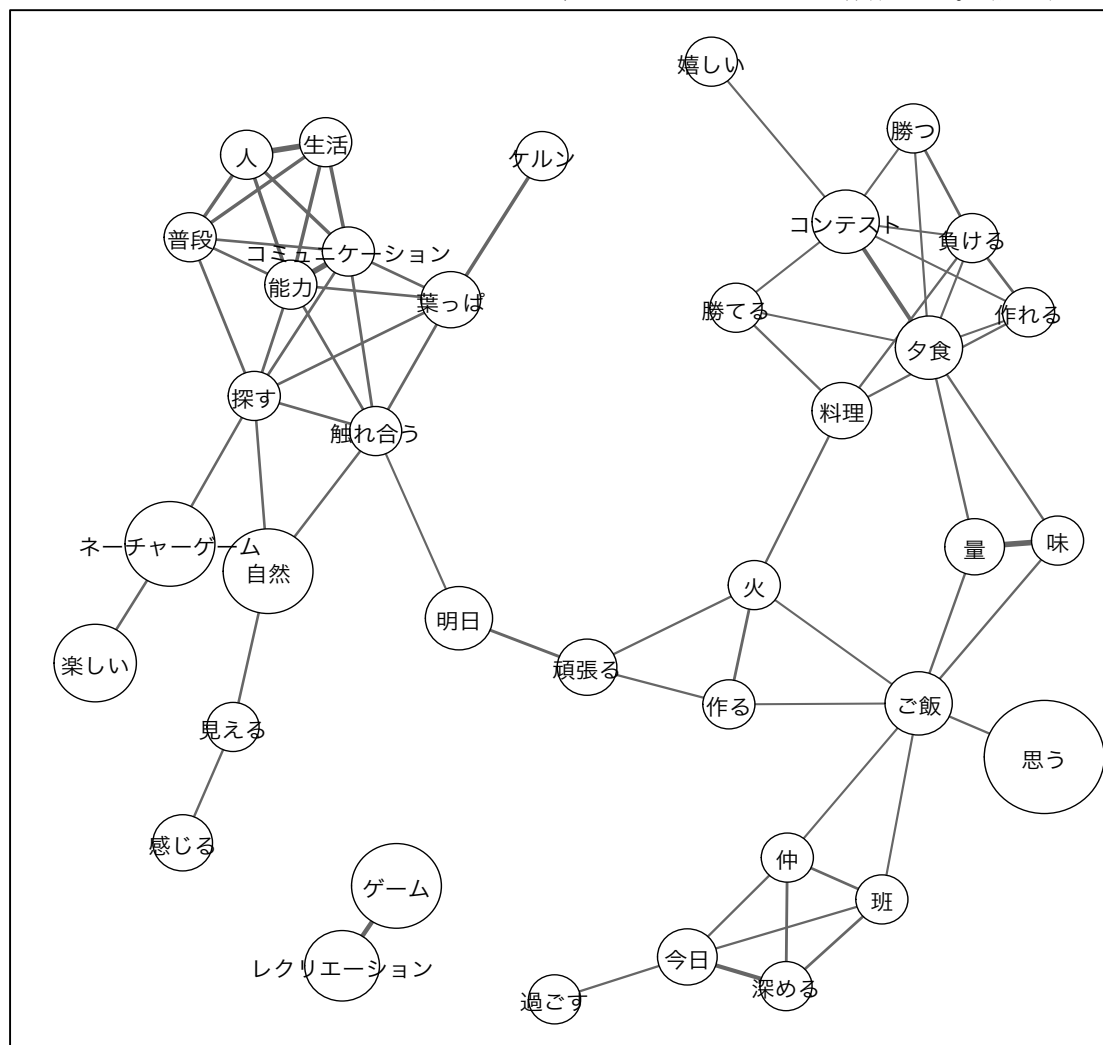


図2：2日目のふりかえりの共起ネットワーク

共起ネットワークから「ネイチャーゲーム」「自然」「コンテスト」という単語が頻出していることがわかる。これは午前中のメインプログラムであったネイチャーゲームで自然に親しむことができ、夕食のコンテストでは決められた食材で創作料理をしたことが要因であると考えられる。さらに関係性から見ると「触れ合う」を中心に自然や他人との関わりが挙げられており、また、「夕食」を中心としても他人との関わりが挙げられている。

以上より、ネイチャーゲームを通して自然と触れ合う楽しさを学び、1日目と同様であるが野外炊事を通して協力の大切さを学んだと考えられる。

③ 3日目のふりかえりからの分析

3日目のふりかえりシートの内容をまとめ、共起ネットワークを作成した。(図3)

共起ネットワークから「ハイキング」が特に頻出していることがわかる。また、そこか

らのつながりを見ると「辛い」「痛い」「疲れる」などの単語に関連性があるため、受講生にとっては強度の高いプログラムであったと考える。しかし、「楽しい」にもつながっており、辛さだけでなく、ハイキングの楽しさも感じたと考える。

天文台で食べるご飯が美味しい、パーティーで食べたご飯が美味しいなどのつながりもあり、困難を乗り越え、食事のありがたさを一層感じたのではないかと考えられる。

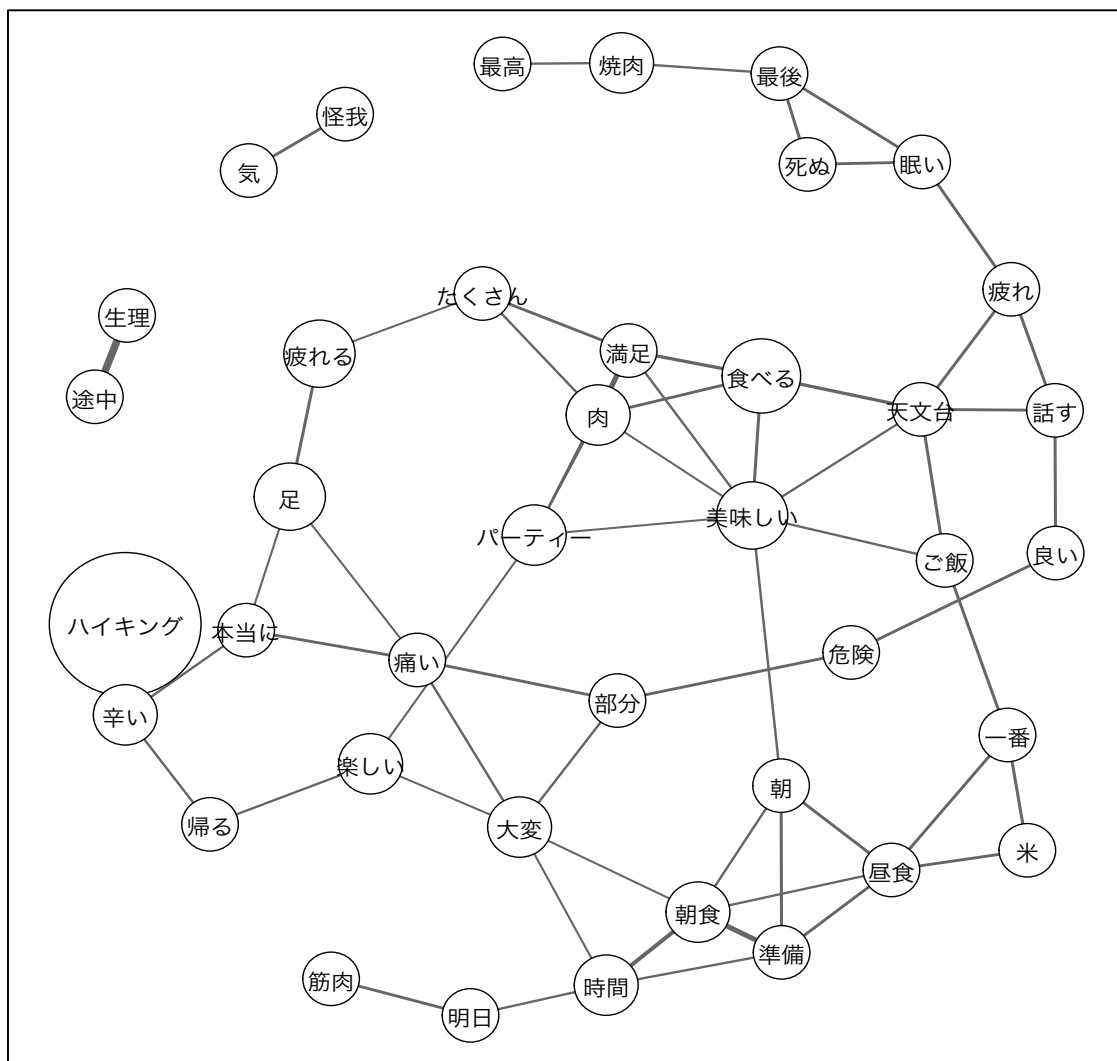


図3：3日目のふりかえりの共起ネットワーク

④ 4日目のふりかえりからの分析

4日目のふりかえりシートの内容をまとめ、共起ネットワークを作成した。(図4)

共起ネットワークから「キャンプ」「生活」が特に頻出していることがわかる。また、そこからのつながりを見ると「生活」からはかなり多くの単語と関係していることもわかる。具体的には、一緒に生活することが大変なこと、キャンプ生活を普通の生活に活かすこと、キャンプ生活をして自然に感謝しなくてはならないことなど、多くのことを学んでいると考えられる。

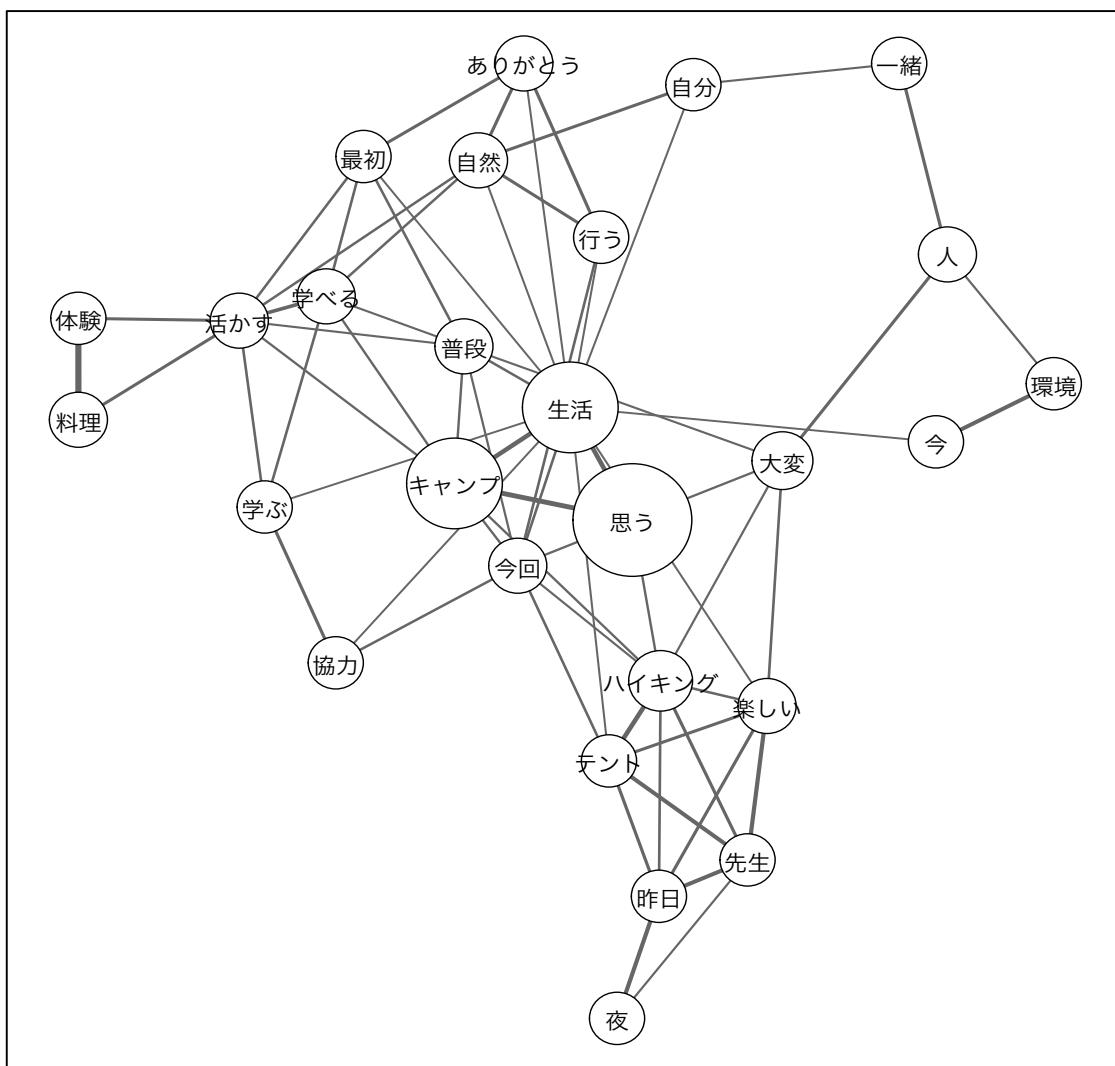


図4：4日目のふりかえりの共起ネットワーク

5) まとめ

本稿の目的はフィールドスタディの授業として行った「キャンプ・野外活動研修」がどのように行われているのか、またその中で受講生がどのようなことを学んだのかを検討することであった。よって、ここでは受講生が学んだことをまとめる。

受講生が授業の中で学んだことは1)で挙げた教育的効果のうち、特に自律心、人間関係能力、自然意識に関連するふりかえりが頻出していたことを考えると、「主体性、行動力・実行力の大切さ」ではないかと考えられる。しかし、今回の分析では一般性には欠けるため、事例を積み重ねて学んだことをさらに明確にしていく必要があるだろう。