

# 「体験学習」を重視した授業展開と効果的な指導方法

—大学授業におけるレクリエーション実習指導の分析から—

神谷 明宏 齊藤 ゆか 西村 美東士 鬼島 康宏

## 1. 問題の所在と研究目的—今、なぜ高等教育で「体験活動」が必要か—

今日、青少年の「体験的な学習」の指向は、国際的な潮流でもある。こうした背景には、都市の家族化や少子化、地域の連帯意識の低下や人間関係の希薄化等に伴い、青少年をめぐる様々な社会的問題が発生していることにある。

こうした中で、文部科学省(2002)は、中央教育審議会「青少年の奉仕活動・体験活動の推進方策(答申)」を打ち出した。また、東京都では、高校に「奉仕」活動の義務化が今年度(2006年)よりスタートしたが、現場では混乱の只中にあるようだ。しかしながら、現代青少年の体験不足やコミュニケーション不足は、産業界にも影響を与えている。2005年、経済産業省は「社会人基礎力」<sup>1)</sup>を打ち出し、「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」の3つの学びを、産業界と高等教育機関とが連携して教育する必要性を強調した。また、内閣府(2007)は、文部科学省、厚生労働省、経済産業省、経済財政政策担当大臣の合意に基づき、青少年のキャリア教育等の推進を図る「キャリア教育等推進プラン—自分でつかもう自分の人生—」を策定した。

このように、今日、青少年の学びそのものを根底から見直していく必要が問われている。その場合、現代青少年の特質、とくに直接体験の不足やディス・コミュニケーションの状況を考慮し、彼らのニーズやレディネスに対応した授業の内容・方法の展開を行うことが重要であろう。その際、青少年のキャリア教育も念頭におくべきことは言うまでもない。これまでも青少年教育の世界においても、体験学習の重要性が叫ばれてきた。しかし、その指導内容をカテゴリー化して、適切な指導方法を明らかにするという点においては、いまだ十分に検証されているとはいえない。

そこで、本稿の目的は、将来の生涯学習指導者としての資質と能力を育成していくために、「体験学習」の効果的な指導方法を明らかにすることである。その手順として、次の3点の検討を行なう。第1に、「体験学習」を重視した新学

科のカリキュラム編成と学びの段階の特徴を再考すること。第2に、大学におけるレクリエーション関連授業の分析を行なうこと。第3に、大学授業における「体験学習」の効果的な指導のあり方を捉え直すこと、である。

尚、本稿は、2006年度に本学に新設された「生涯教育文化学科」のカリキュラムと実践をもとに、学生に効果的な「体験学習」を検討しようとするものである。

## 2. 「体験学習」を重視した新学科のカリキュラム編成と学びの段階

2006年に新設された生涯教育文化学科は、前身の児童学科生涯学習指導者コース(1999年開設)を含めると8年目となる。

本学科の特徴は、なによりも「体験的な学習」の中で、学生自身の企画力、実践力、対人力を育成することにある。学科内で森和夫のクドバス手法<sup>2)</sup>(CUDBAS=CURriculum Development Method Based on Ability Structure)を用いて分析をした結果、生涯教育文化学科の教育目標は、次の3点に集約されている。第1に、子どもからお年寄りまでの「学び」のあり方とその支援について学ぶこと。第2に、人々の生活や学習・文化・レクリエーション等の諸活動を支える各種資格が取得可能なこと。第3に、組織・団体の活力や人間関係を向上させ、子どもや大人を幸せにする力を持った社会人として活躍できること、にある。

では、実際に学科に準備された体験的な学びは、どのようなものがあるであろうか。1年から4年の間に取得できる「体験学習」の科目は、表1の通りである。また、表2は、「生涯教育文化学科の『体験学習』について(実施基準)」である。同基準に基づき、「体験学習」を進めている。

尚、現2年生がこれまで実施してきた「体験学習」のうち、必修である「大学の地域交流・社会貢献演習」「生涯学習施設実習」の2つの取組内容と学生の反応を紹介したい。

まず、「大学の地域交流・社会貢献演習」(神谷明宏・齊

表1 生涯教育文化学科における「体験学習」に関連する科目(2007年度)

区分	授業科目	授業方法	単位	必修	履修年次								対象年次	
					1		2		3		4			
					前	後	前	後	前	後	前	後		
社会教育計画	生涯学習イベントの企画Ⅰ	C	2	○			○							2
	生涯学習イベントの企画Ⅱ	C	2	○				○						2
社会教育演習・実習等	生涯学習まちづくり演習	A	2	○	○	○								1
	大学の地域交流・社会貢献演習	A	2	○			○	○						2
	生涯教育総合演習Ⅰ	A	1	○					○			○		3,4
	生涯教育総合演習Ⅱ	A	1	○						○			○	3,4
	生涯学習施設実習	B	2	○			○	○						2
社会教育特講Ⅱ	NPO活動論	C	2	○				○						3
	レクリエーション概論	C	2	○	○									1
社会教育特講Ⅲ	ボランティア活動論	C	2	○			○							1
総合特別講座	総合特別講座Ⅰ	A	2	○			○							1
	総合特別講座Ⅱ	A	2	○				○						2
	総合特別講座Ⅲ	A	2	○					○					3
生涯教育	プレゼンテーションの技法	C	2		○									1
	自己表現とコミュニケーションⅠ	C	2									○		4
	自己表現とコミュニケーションⅡ	C	2										○	4
	生涯スポーツ・レクリエーションの振興	C	2		○									
	メディア表現活動演習	A	2						○	○				3
地域づくり	地域メディア制作実習	B	2									○	○	4

注1:「Aは、講義+演習」、「Bは、実習」、「Cは、体験的な活動を含む内容」に該当する。

注2:授業方法の欄の分類は、大学設置基準上の「講義」「演習」「実習」の定義によるものであるが、生涯教育文化学科では、「体験学習」を各科目に配慮することとし、その程度に応じてA、B及びCに分類しているものである。尚、「実習」は分類上当然のことながら「体験学習」の中で行なう。

今後、この振り分けは、教育実践の中で深化発展させられるべきものと考えられる。

藤ゆか担当)では、前期期間中に「第9回生涯学習フォーラム」の一端として、「子どもの体験コーナー」を担当した。「子どもの体験コーナー」では、「手作り体験」「遊びの広場」「表現体験」「映像体験」の4つのプログラムを準備した。同コーナーの全体運営を生涯教育の学生が担当し、創年くら

ぶのメンバー(高齢者ボランティア)及び当日学生ボランティアは、コーナーのサポートに徹した(図1、図2)。上記の実施により、学生は、「予想と違い実際にイベントを運営するのは難しかった(A学生)」「子どもも親もこちらが思ったようには動かなかった(B学生)」「子どもの個人差があ

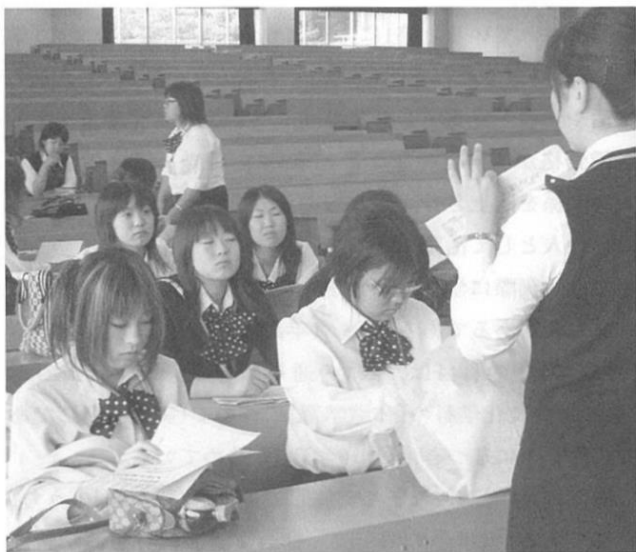


図1 早朝に打ち合わせをする学生ボランティア



図2 「子どもの体験コーナー」で手遊びを指導する学生ボランティア

表2 生涯教育文化学科の「体験学習」について(実施基準)

当学科の学習目標は地域生活における幅の広い生涯学習の課題の追求にある。これは机上の講義に加えて地域集団をはじめとする社会の中で実際に起こっていることを体験し、そこに内包する課題を捉え直して教室で考えることを抜きにはできない学習である。そのため授業科目には、学生同士の相互作用により生きた学びが可能となるような体験学習を多く取り入れて、学習効果を高めることを目指す。尚、教育実践の中で随時見直すこととする。

### 1. 体験学習の定義

過去の教育の主流である書物を読んだり、講義で聞いたり討議で話し合ったりする過程での学習では、知的理解が行動に結びつきにくいものに対して、体験学習は、あることを身を持って実際に体験することを通して学習することを言う。つまり行動レベルでの学習により、それを身に付けて実行させる効果をねらっている。(「小集団研究辞典」1990, 人間の科学社より)

### 2. 体験学習の方法

- ① 大学内での一方的な講義だけでなく実際の社会の中に出て行うオンザジョブトレーニングやボランティア活動が、体験学習の中心を成すものと考えられる。
- ② 授業の中でブレイン・ストーミング、ロール・プレイング、グループワーク・トレーニング、シュミレーション、KJ法、フィールドワーク、プロジェクト・アドベンチャーなどを活用し、学習者集団の相互作用により学びを深める学習方法が考えられる。

### 3. 体験学習の基準

- ① 体験学習を取り入れる授業科目は別表の科目<sup>注1</sup>が該当する。  
別表の授業方法については  
Aは講義と演習を示し、演習の全体に占める割合は3分の2程度とする。  
Bは実習を示し、事前・事後の講習を含めて2週間程度の実習体験を行うものとする。  
Cは体験的な活動を含む授業内容を示し、活動の全体に占める割合は2分の1程度とする。
- ② 「生涯教育総合演習Ⅰ・Ⅱ」は「生涯学習施設実習」の延長として、卒論準備と就職へのステップアップのためのフィールドワークとして、学生各自の興味領域の施設<sup>注2</sup>においてボランティア活動演習を行うものとする。
- ③ 「生涯学習施設実習」は基本的には大学が指定する生涯学習施設<sup>注3</sup>において行うものとする。
- ④ 「総合特別講座Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ」は、外部講師に依頼して、オムニバス形式で授業を構成する形と生涯学習関連の外部施設・団体で実施される講座<sup>注4</sup>を受講する形態の二つの形をあわせて行うものとする。
- ⑤ 別表の他、各学科共通の資格取得に関係する体験活動の授業科目として以下の科目がある。  
学芸員資格関連・・・「博物館実習」  
レクリエーションインストラクター関連・・・「レクリエーション実習Ⅰ・Ⅱ」  
余暇生活相談員関連・・・「ケーススタディ」

注1：前ページの表1である。

注2：ここで述べる学生各自の興味領域の施設・団体とは、学生が事前に担当教員にその概要を届け出、教員の許可を得た各種法人・団体の運営する施設・団体のことである。

注3：ここで述べる生涯学習施設とは社会教育主事もしくは、それに相当する指導者が勤務し、学生の指導を担当しうる態勢の整った国公立の社会教育施設のことである。

注4：ここで述べる外部施設・団体で実施される講座とは、生涯学習関連の施設・団体・組織が実施する講習・講座に相当する内容をもつと思われる講習・講座内容のことである。

れほどとは思わなかった(C学生)」という感想も寄せていた。ここでの経験は、事前に立てた計画とのギャップを感じ、臨機応変な対応の重要性を知る「体験学習」となったと思われる。

次に、社会教育主事任用資格を取得するための必修科目である「生涯学習施設実習」(松下俱子・神谷明宏担当)では、夏季期間中に生涯学習各種施設の実習を行った。各自の実習施設は、自己開拓を基本としているが、場合により実習先の紹介を行っている。それぞれ学生が実習を行った施設は、「公民館」、「青少年センター」、「青少年交流の家」、である。彼女たちの実習記録によれば、「生涯学習の授業で大学で教わり、頭では理解していたはずなのに具体的な行動に結びつかなかった(D学生)」「もっと授業を真剣に聞いて

て施設の特徴を理解して実習に望むべきであった(E学生)」「自分の住んでいる地域の施設なのにまるで活動を知らなかった(F学生)」という実習の感想が記され、日頃の学習の重要性が再認識される機会となった。

このような「体験学習」の機会を意図的に仕組むことによって、主体的に実行していく力量を身につけてことは意義ある時間だと考えられる。その際、単に「体験」すればいいというわけではなく、教員による問いかけやフォローアップが「体験学習」には常に求められている。

では、次項では、実際の「体験学習」を取り入れた授業の展開方法を検討していきたい。

### 3. 大学におけるレクリエーション指導の分析

#### (1) 本学におけるレクリエーション関連資格の導入

当大学は1986年以来、財団法人日本レクリエーション協会の課程認定校として、当時の「レクリエーション指導者2級」資格取得のための科目を教授し、多くの公認指導者を発出してきた。同様に1987年以来社団法人日本キャンプ協会の課程認定校として、当時の「キャンプ初級指導者」資格取得のための科目を教授し、多くの公認指導者を発出してきた。

資格の名称が変更され、利用者のニーズに合わせて内容が細分化され、取得可能な資格も増やしてきた。2007年3月卒業時の本学の資格取得者は、「レクリエーション・インストラクター」(84名)、「余暇生活相談員」(19名)、「グループレクリエーション・ワーカー」(8名)、「キャンプインストラクター」(54名)である。新たに加わった資格として、「福祉レクリエーション・ワーカー」があるが、同資格は福祉に特化した資格であるため、生涯教育文化学科で取得することは現状として困難である。

#### (2) 「生涯スポーツとレクリエーションの振興」の授業概要

本稿の分析対象とした授業は、本学科独自のレクリエーション科目「生涯スポーツとレクリエーションの振興」である。ここで、簡略的に2007年前期の授業概要(目的・計画)を示しておきたい。

「生涯スポーツとレクリエーションの振興」は、名称に示されるとおり、生涯スポーツとは競技スポーツと対を成す意味で使用され、アスリートの取り組む競技スポーツと異なる。本授業は、幼児から老人までがいつでもどこでも簡単に取り組むことができるレクリエーション活動を指している。それらの活動を通して現代人の今日的課題である健康維持の基本となる体力作りや体力増進の考え方や環境作りをすすめる方法論について学ぶことをねらいとしている。

しかし、単なる種目指導法を学習することは、生涯学習の指導者を目指す学生にとっては意味が乏しい。なぜならば、代表的生涯スポーツの紹介をする北川(1991)によれば、この当時ですでに107のスポーツ種目が掲載されており、その後も(財)日本レクリエーション協会では、毎年何種目かの種目が紹介されていることを考えると、15回の授業回数で全種目の学習は不可能であり、単なるスポーツ指導者の養成ではないので無意味である。

そこで、大学授業の学習効果を上げるために、次の2点を目的とした。第1に、各年齢層の代表的なスポーツ1種目を例に取り上げながら、体験を通して、その中に含まれる

表3 「体験学習」をすすめる上での注意事項

①思い切り楽しむことを重視している
参加している学生と同様に教師の私も一緒に楽しむことを大切にしている。教員である私の気持ちが学生のグループに伝染あるいは反映されるからだ。
②今ここでの気づきを重視している
参加している学生が今ここでの体験に集中することによって、さまざまなことに気づくことができるようにその雰囲気作りに配慮する。それは学生も教師も感覚を鋭くしておかなければ気づきが生まれないからだ。
③活動は段階を踏んで展開する
個人もグループも活動に取り組む始めの段階では何となく固い雰囲気、時間を過ごすにつれて心も身体もほぐれていくのが一般的である。そこで教師が学生に対して行う発問も、その気持ちに合わせて進めていく必要がある。
④タイミングを計り、体験のプロセスに合わせて振り返りをする
教師は活動中の学生一人ひとりとグループをよく観察し、気づきを深める可能性のあるタイミングを計って言葉かけをする。時には活動の最中であっても気づきのきっかけとなる事例があったら、そのことについて指摘するように心がける。
⑤到達目標を予め設けない
つまり学生が体験を通して予定調和的な振り返りを出すことを教師が期待しない姿勢を示すように心がけている。予定は未定なのだとことを理解してはじめて学生が安心して活動に集中し、自由な振り返りができるようになるからである。

注：神谷明宏による「体験授業」の場合

特質や要素をグループでの振り返りや相互のフィードバックによって導き出すことである。

第2に、日常的にスポーツに親しみ、各世代の体力作りを目指し、生涯スポーツをすすめるために2000年に文部科学省がスポーツ振興基本計画の最重点施策として盛り込んだ「総合型地域スポーツクラブ」の具体的なクラブ育成の方法について学ぶことである。

具体的な授業計画は、「スポーツとレクリエーションの意義」「日本人の余暇活動観」「スポーツ・レクリエーションの課題」「ドッチビー①基本、②指導方法」「ドッチビー」「シャッフルボード①基本、②指導方法」「ユニカール①基本、②指導方法」「ユニカール」「ベタンク①基本、②指導方法」「ベタンク」「ディスコン①基本、②指導方法」「ディスコン」「総合型地域スポーツクラブによるスポーツとレクリエーションの振興①・②」など計15回である。尚、同氏が「体験学習」を進めていく上で、注意していく事項は表3のとおりである。

#### (3) 授業評価の目的と方法

本研究では、大学授業におけるシャッフルボード(shuffleboard)実習指導について、担当教員の学生に対する指導

をカテゴライズし、それぞれの指導内容が与える学生への効果を確認しようとした。

そのため、本授業に対しては、担当する神谷明宏准教授の授業公開を組織的に参観し、その成果をもとに、大学授業における「体験学習」の効果的な指導のあり方について検討を進めた。受講対象の学生は、生涯教育文化学科1年生10人である。

本授業では、シャッフルボードの「体験学習」とおして、生涯学習指導者として求められる資質・能力を養う。図3に指導案における授業のアウトラインを示した。図3では、「開始」前に行われる出席確認や前回の振り返り、「終了」以

降に行われる次回のための課題提示や事務連絡、後片付けの指導などの事項は省略した。

本図において、活動のカテゴリーは、森和夫の「生産技術教育の方法仮説」において設定されたカテゴライズ的手法を援用した<sup>3</sup>。ここで、クラリファイは「導入」、プレゼンテーションは「提示」、プラクティスは「実習」、スキルスタディは「技能の科学化」、フォローアップは「講評」ととらえることができる。これらの「生産技術教育」のカテゴライズの枠組は、「体験学習」においても有効なものと考えられる。詳細は、表4に示した。

本研究において、特にスキルスタディの重要性に着目し

時間	開始	カテゴリー分類	指導内容
0分		I クラリファイ	シャッフルボードの歴史と現在
10分	▽	II プレゼンテーション	シャッフルボードの打ち方
20分	▽	III プラクティス①	シャッフルボードの打ち方（分習法）
25分	▽	IV スキルスタディ①	シャッフルボードの競技方法の解説
35分	▽	V プラクティス②	シャッフルボードの競技（全習法）
60分	▽	VI スキルスタディ②	シャッフルボードの意義
70分	▽	VII フォローアップ	まとめ (生涯学習指導者として求められる態度)
80分	▽		

図3 授業のアウトライン

表4 指導場面における5つの活動

活動	主な内容	説明
クラリファイ	問題の明確化 主題の提示 主題の主体化(課題化)	・これから学ぼうとする内容を自分自身の課題になるように示す ・主題を示したり、主題を学習者の身近なテーマに近づけて示すことにより明確にする ・テーマについて関心を引き起こし、学習する構えをつくり上げる
プレゼンテーション	実習課題の提示 合理的方法の提示 作業上の留意点の提示 安全上の留意点の提示 機材の準備	・練習すべき課題を提示する ・効率的で、合理的で、かつ安全な作業方法を示す ・カン・コツなどの重要部分を示す ・機材や作業条件などを示す
プラクティス	課題の練習、合理的方法の獲得 パフォーマンスの向上 作業方法上の特徴を体験化 方法と結果の関係の体験化 作業方法の方略化 方法上の問題の解決化	・課題を練習させ、合理的な方法を身につけさせる ・方法と結果の因果関係を体験させ、効率的・合理的方法を獲得させる ・最終的にはその作業の全体像を把握させる。それは方略として残る ・方法上生じてくる問題を解決させる
スキルスタディ	技能の科学的な明確化 作業方法・材料・環境を研究 作業上の重要情報の特定化	・技能が持っている合理性・科学性を明確に示す ・カン・コツに含まれている科学的な根拠、数値データなどを把握させる ・環境や材料を研究させて、その技能を構成している要素を理解させる ・作業における重要情報を把握させる
フォローアップ	訓練のまとめ 主題の補足、評価・講評 個別の追指導、実習と生産の実際との対比	・主題について補足し、実習と生産との関係づけを行う ・訓練をまとめたり、評価・講評・追指導を行う

出所：森和夫(2006b)『伝承マニュアルの作成と指導育成活動の展開』(社)日本監督士協会，p.59. より転載



表5 教師の発言と学生の反応

分類	番号	空白時	教師の発言／学生の発言・反応	空白種類	発言種類
I クラ	9001	00	そうそうそう。うまいうまい。いーよ。	A	教A
I クラ	9002	00	はい。おーナイス。オッケイ。	B	教B
II プレ	9003	00	ちょっと足りない。はい、いいよ。	0	教C
II プレ	9004	07	オッケイ。いいよ	C	教A
II プレ	9005	05	(学生)ワッフアファ……(先生)棒は投げないようにしよう。棒は投げない。 あの驚く……	0	教B
II プレ	9006	00	初めてですね、今までにあういう人。はい、棒を投げた人は今までいませんの で。はい、いってみましょう。	D	教C
II プレ	9007	00	そうそう、オッケイ、オッケイ。オッケイ、いいね。はい。どうぞ。	0	教A
II プレ	9008	06	だれでもいいよ。まだやってない人どうぞ。もうみんなやった？ うまくい かなかった人、手前で止まってしまった人も、もう一回やってごらん。ほら。手 前で止まっちゃった人だあれ。手前で止まっちゃった人。そうそうそう。オッ ケー、オッキー。はい。手前で止まっています。もう一回。	0	教D

表6 発言文字数と空白時間

分類	文字数	空白時間(秒)
I. クラリファイ	35	0
II. プレゼンテーション	284	18
III. プラクティス①	754	88
IV. スキルスタディ①	3,387	442
V. プラクティス②	314	74
VI. スキルスタディ②	1,174	192
VII. フォローアップ	1,336	145
合計	7,284	958

た。スキルスタディの「内容項目」として、森は、「技能の科学的明確化」、「作業方法・材料・環境の研究」、「作業上の重要情報の特定化」の3点を挙げている。このことから、スキルスタディを「技能の科学化」と捉えることができる。このような「技能の科学化」は、高等教育という場での「体験学習」において重要な要素になると考えるからである。

(4) 結果と考察

本授業における教師の発言に関する音声記録、学生の発言等の反応に関する映像・音声記録をテキスト化した結果は、表5のとおりである。

表5では、5人ずつ2班に分かれた体験グループのうち、1グループの学生の発言について、各人に01から05の番号を振り、4桁のうちの上2桁に付加した。それ以外の学生については00を付加した。教師の発言には、4桁のうちの上1桁に9を付加した。あとの数字は発言順を示している。

また、教師の発言ごとに発言文字数と実際の秒数を算出し、5文字1秒と想定して、発言にかかったと思われる時間を仮に割り出し、これを実際の秒数から差し引いたものが5秒を越える場合に「空白時間」として記録した。空白時間の活動内容については、「A：協働体験」、「B：グループ内

討議」、「C：黙考等」の3種類に分類した。

表6に、各カテゴリーにおける教師の発言文字数と空白時間を示した上で、発言ごとの空白時間の変化を示した。以上の結果から、スキルスタディとプラクティスにおいて、空白時間が多く保障されたことがわかる。

次に、教師の発言を「教A：情報提供(説明)」、「教B：問題提起(発問)」、「教C：課題提示(指示)」、「教D：レスポンス(回答)」、「教E：受容及び批評(評価)」の5種類に分類した。また、学生の発言を「学A：他の学生への情報提供」、「学B：他の学生への意見開示」、「学C：教師への質問」、「学D：教師の質問への回答」、「学E：気持ちの開示」の5種類に分類した。表7に教師、表8に学生の、それぞれの種類の発言の出現回数を示した。

表7の結果から、次のように考える。教師の発言の中ではレスポンスの出現回数が他の発言に比べて著しく多くなっている。これは学生の活動や、発言に対して教師が肯定的共感的に受けとめていることや励ましを示す教師の姿勢の表れであると考えられる。

表8の結果から、次のように考える。学生の発言からは他の学生への発言も教師への発言もほぼ同じ頻度で行われ、さらに気持ちの開示の程度も同じ頻度となっている。この結果から本時の活動への取り組みが比較的にリラックスした雰囲気の中で、積極的になされたことが窺える。

その他、図4から、次のように考えることができる。教師の問いかけに対して、学生が何も答ええない空白の時間(沈黙)がある。これは活動を回想したり、考えたりする時間であると考えられる。教師としては、この沈黙に耐えられず自らが話してしまうことが多く、結果として学生は発言する機会を失い、話を聞くだけになってしまうケースが多い。今ケースは教師がこの沈黙に耐えて学生の発言をよく待っていることと、学生の考えている様子から、発問の

表7 教師の発言の出現回数

(単位：回)

分類	教A： 情報提供	教B： 問題提起	教C： 課題提示	教D： レスポンス	教E： 受容批評
I. クラリファイ	1	1	0	0	0
II. プレゼンテーション	1	1	2	1	0
III. プラクティス①	2	2	2	5	3
IV. スキルスタディ①	4	4	4	6	4
V. プラクティス②	2	2	2	1	2
VI. スキルスタディ②	2	2	2	3	2
VII. フォローアップ	1	1	1	2	1
合計	13	13	13	18	12

注：教師を「教」と略記した。

表8 学生の発言の出現回数

(単位：回)

分類	学A： 情報提供	学B： 意見開示	学C： 質問	学D： 回答	学E： 気持開示
I. クラリファイ	0	0	0	0	0
II. プレゼンテーション	1	0	0	0	0
III. プラクティス①	1	2	2	1	1
IV. スキルスタディ①	2	2	2	3	3
V. プラクティス②	1	0	0	0	0
VI. スキルスタディ②	1	1	1	1	1
VII. フォローアップ	0	1	1	1	1
合計	6	6	6	6	6

注：学生を「学」と略記した。

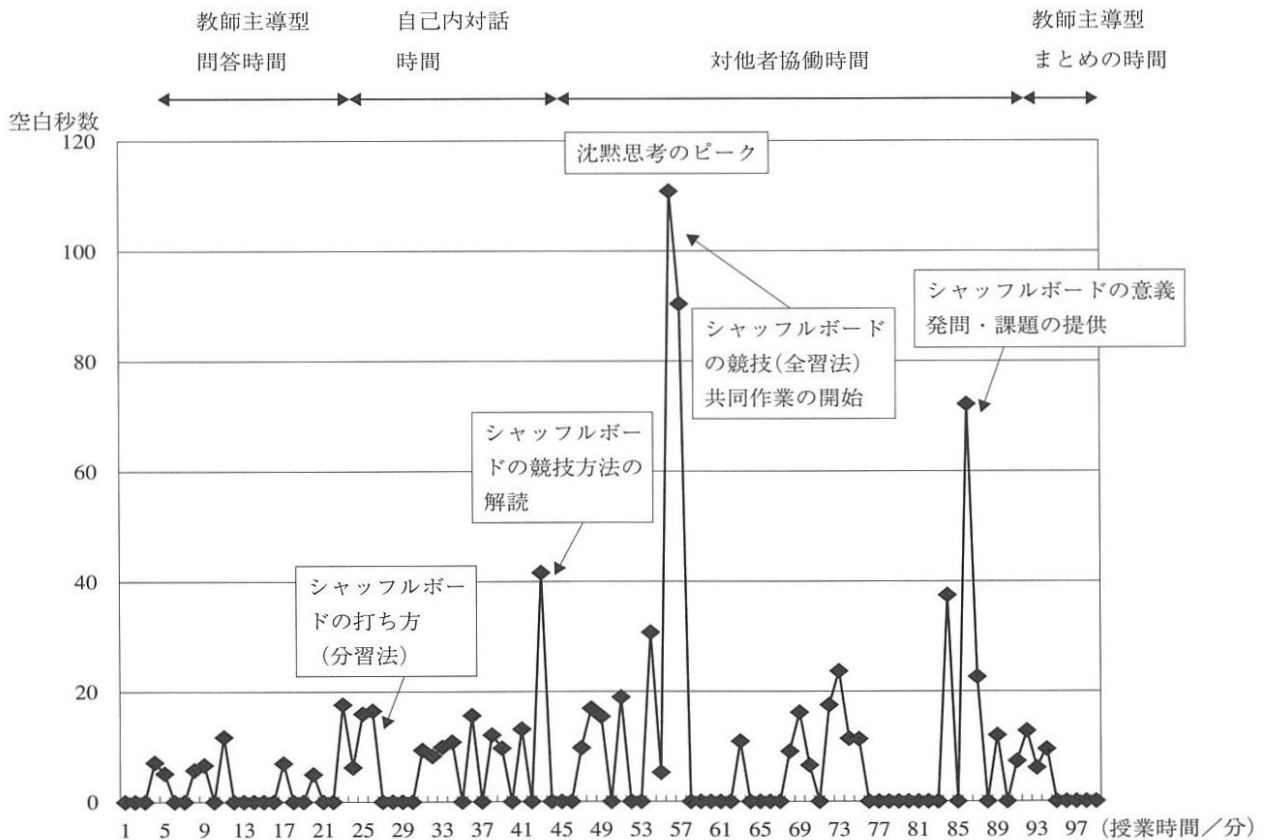


図4 教師の発言ごとの空白時間の変化

注：1授業90分 テープおこしから空間時間確認

意味を理解させる目的で、教師が別の言いまわしでわかり易く発問することで学生の発言を促していることが見て取ることができる。その結果学生の発言が多く導き出される結果となっていることがわかる。

#### 4. まとめ—大学授業における「体験学習」の効果的な指導のあり方(0.5)

本研究の目的は、大学授業におけるレクリエーション実習指導の分析から、体験活動を重視した授業展開と効果的な指導方法の検討を行なうことであった。

今回の授業分析からは、とくに「スキルスタディ」の効果的な指導方法に関して、学生の「体験学習」に対する効果的な指導のあり方が示唆された。しかも、そこでは、チームワークのなかでのコミュニケーションの活性化を促す効果も明らかにされた。しかし、直接体験の不足した学生に、体験から学習するために必要な態度と能力を持続的に身につけさせるためには、今後の継続的な指導が必要であることはいうまでもない。そのためには、下記のような授業の展開の工夫が必要だと考える。

第1に、基本的な知識を学習したなるべく早い段階(大学2年次)で、体験学習が効果的であると考えられる。なぜならば残りの2年間で学ぶべき個人の課題に気づくことで学習がより深められる。

第2に、体験学習の進め方は段階的に行われる必要がある。具体的には教員が課題を提示する時に選択肢を多く用意し、学生自身の自己決定が可能になるように工夫する。その上で学生が自らの興味にしたがって学習に取り組み、その結果を学生自身がフィードバックすると共に他の学生や教員からの評価を受けられる機会を設けることで学習が深められる。

第3に、学年毎の学習課程に応じた体験を設定する必要がある。具体的には1年次では体験学習の楽しさを伝えるためにグループで共同で取り組む機会を数多く持ち、学生同士の関係作りをすすめる。2年では自分の個人的興味によって選択された生涯学習施設での実習体験の他に、一つのテーマをもとにした体験活動を仲間との意見交換を軸に企画実施することを通して実践者、プランナーとしての学びを深める機会を持つ。さらに3年では大学に関係する他の団体や地域の組織と連携した体験活動を時間をかけて取り組むことでコーディネーター、ネットワークャーとしての学びを深める機会を持つ。このことによって生涯学習指導者としての様々な役割の重要性について気づきが可能になると考えられる。

第4に、学生が学外で活動する際の協力体制を整備するためのネットワーク化と、外部団体及び学外者の学生に対する教育的態度の促進の必要である。学生は、学内教員との指導下だけでなく、あらゆる機関での学びを経験する。つまり、学生が社会人として身につけるべき力量を「体験」していることについて、学外者にも協力を促すことが重要であろう。

第5に、生涯教育文化学科で培われる「体験学習」の効果性を客観的に評価し、学生のキャリア教育にも役立てることへの必要がある。また、こうした「体験」的な学びがあることを高校生や高校教員にも幅広く認知させることが不可欠である。

以上の5点を考慮に入れながら、今後も継続的に「体験学習」を重視した授業展開と効果的な指導方法を検討していきたい。

尚、「体験学習」のカリキュラムは、年度ごとに改善し、変更があることを付記しておきたい。

#### 謝辞

本稿を作成するにあたり、本学生涯学習研究所学術フロンティア推進事業の研究協力員田邊道弘氏に、テープお越し等についてご尽力いただきました。ここで、お礼申し上げます。

#### 注

- 1 「社会人基礎力」とは、「職場や地域社会の中で多様な人々とともに仕事をしていくために必要な基礎的な力」であり、次の3つの力・12の要素に分類した。すなわち、①前に踏み出す力(主体性、働きかけ力、実行力)、②考え抜く力(課題発見力、計画力、創造力)、③チームで働く力(発信力、傾聴力、柔軟性、情報把握力、規律性、ストレスコントロール力)である。
- 2 クドバス手法とは、「職場で必要な人材を養成する訓練プログラムを作成するために1990年に開発された『技術・技能マップ』を作成する」ためのカリキュラム開発の方法である。クドバスの特徴とは、第1に、作業時間が短く、結果が早く出ること。第2に、手続きがシンプルで簡単であること。第3に、小集団により意思決定を行なうため、妥当性が高くなること。第4に、作成者が第一人者であれば説得力があること、である。すべてのプロセスの記録が残り、応用範囲が広く、仕事分析の方法として優れている(森2006c)。
- 3 森和夫・久下靖征「生産技術教育の方法理論—方法仮説と授業実験」、職業能力開発総合大学校『職業訓練研究』7巻, pp. 4-7, 1989。ここでは、「生産技術教育のアクティビティとその内容」について、そのカテゴリーを本稿で引用したとおり示している。その後、森は、『技術・技能伝承ハンドブック』, JIPMソリューション, p. 202, 2005年において、次表のとおり改訂して、それを示している。

#### 引用文献

経済産業省(2007)「求める人材像調査2007～社会人基礎力との関係～」



<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/cyosa2007.pdf> (2007.10.1アクセス)

北側勇人著(1991)「ニュースポーツ辞典」遊戯社

文部科学省 中央教育審議会「青少年の奉仕活動・体験活動の推進方策等について(答申)」

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/001/020702a.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/001/020702a.htm) (2007.10.1アクセス)

文部科学省「総合型地域スポーツクラブ育成マニュアル」

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/club/main3\\_a7.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/club/main3_a7.htm) (2007.10.1アクセス)

森和夫 技術・技能教育研究所・森和夫ホームページ

<http://homepage2.nifty.com/ginouken/> (2007.10.1アクセス)

森和夫(2006a)『技術・技能の現状評価と伝承計画の作成』(社)

日本監督士協会

森和夫(2006b)『伝承マニュアルの作成と指導育成活動の展開』(社)日本監督士協会

森和夫(2006c)「C U D B A S手法の概要」

内閣府(2007)「キャリア教育等推進プランー自分でつかもう自分の人生ー」キャリア教育等推進会議(文部科学大臣, 厚生労働大臣, 経済産業大臣, 経済財政政策担当大臣合意)  
<http://www8.cao.go.jp/youth/suisin/career/index.html> (2007.10.1アクセス)

東京都教育委員会「平成19年度奉仕体験活動の必修化に向けて」  
<http://www.kyoiku.metro.tokyo.jp/buka/shidou/houshi.htm> (2007.10.1アクセス)