

『冒険活動教室が児童生徒の道徳性に及ぼす効果』について

1 調査目的

学習指導要領改訂に伴い、道徳の時間が「特別の教科 道徳」として位置づけられた。それに伴い、本市の児童生徒の道徳性の実態を把握するとともに、冒険活動教室が児童生徒の道徳性の変容にどのような効果をもたらしているかを明らかにすることを調査の目的とした。また、それらを明らかにすることが、今後の効果的な冒険活動教室の実施と道徳教育の充実の一助となるようにする。

2 調査概要

児童生徒のアンケート調査に基づき冒険活動教室の満足度、道徳性の変容を測定、併せて引率教員のアンケート調査を実施し、冒険活動教室の満足度と道徳性の関連を分析することにより、冒険活動教室の教育的効果を明らかにする。なお、本調査は、東洋大学平野智之准教授、淑徳大学永井大樹講師との共同研究として実施した。

(1) 方法

4件法による「冒険活動教室アンケート調査」

体験活動の事前と事後（それぞれ1週間以内）、1か月後の3回実施。調査時間：10～15分程度

「とても思う」「とてもあてはまる」 4点

「すこし思う」「すこしあてはまる」 3点

「あまり思わない」「あまりあてはまらない」 2点

「まったく思わない」「まったくあてはまらない」 1点

(2) 対象

冒険活動教室に参加した児童生徒（※ともに各学校1学級抽出）

(3) 項目

① 冒険活動教室の満足度（4項目）

② 主として自分自身に関すること（3項目）

③ 主として人との関わりに関すること（3項目）

④ 主として集団や社会との関わりに関すること（3項目）

⑤ 主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること（3項目）

(4) 調査計画

平成28年度 アンケート調査用紙作成

冒険活動教室に参加した中学校4校649名、小学校6校497名を対象とし、予備調査を実施

平成29年度 本調査開始（1年目）

- ・児童生徒の道徳的な意識、行動実践の実態について
- ・冒険活動教室満足度

平成30年度 本調査2年目

- ・冒険活動教室と道徳性の関連について（H29まとめ）

令和元年度 本調査3年目

- ・冒険活動教室と道徳性の関連について（H30まとめ）

令和2年度 ・冒険活動教室と道徳性の関連について（R1まとめ）

- ・調査研究（3年間）のまとめ

(8) スポーツ振興課①

3 令和元年度調査結果

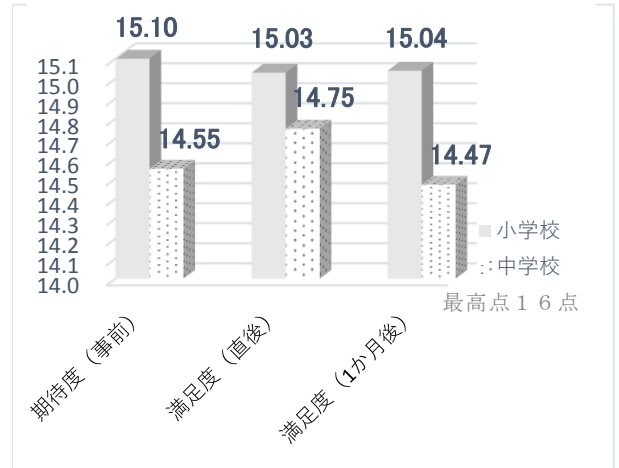
(1) 冒険活動満足度について

【期待度満足度の変容】

小中学校共に、どの項目も総得点の9割以上の得点を示していることから、多くの児童生徒が大きな期待をもって冒険活動教室に参加し、満足したことが分かる。変容については、小学校では実施1か月後も満足度を維持していることが分かる。中学校においては実施直後に満足度が大きく高まった。なお、満足度について肯定的回答をした児童生徒の割合は全体の約95%であった。

宿泊体験活動は、日常生活では経験できないことがたくさんあり、多くのものが得られるといわれている。このことを確固たるものとするために、冒険活動教室では、活動後に必ず「振り返り」を行っている。「振り返り」とは、体験して気づいたことや感じたことを概念化する作業であり、体験を学びに昇華することである。満足度から推察するに、「振り返り」が、冒険活動教室での様々な体験を、児童生徒にとって価値ある学びとしたといえる。

【冒険活動教室の期待度と満足度の変容】



【満足度と印象に残った活動】

冒険活動教室で印象に残った活動（3つ選択）について調査したところ、下表の結果となった。

小学校 (回答者: 1791 名)

- 第1位 イニシアティブゲーム(1349名)
- 第2位 登山(661名)
- 第3位 杉板焼き(601名)
- 第4位 キャンドルファイヤー(578名)

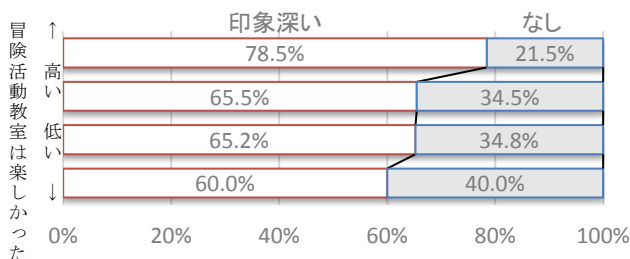
中学校 (回答者: 792 名)

- 第1位 登山(484名)
- 第2位 野外炊飯(372名)
- 第3位 キャンドルファイヤー(292名)
- 第4位 アドベンチャーゲーム(251名)

また、これらの結果と冒険活動教室の満足度との相関をみると、小学校で第1位の「イニシアティブゲーム」、中学校で第1位の「登山」は、満足度の高い児童生徒はもちろんのこと、それに関わらず多くの児童生徒が印象に残った活動として捉えていることがわかった（下図参照）。

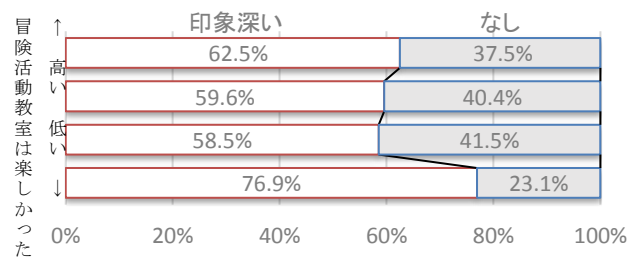
小学校

「冒険活動教室は楽しかった」と「イニシアティブゲーム」の相関



中学校

「冒険活動教室は楽しかった」と「登山」の相関



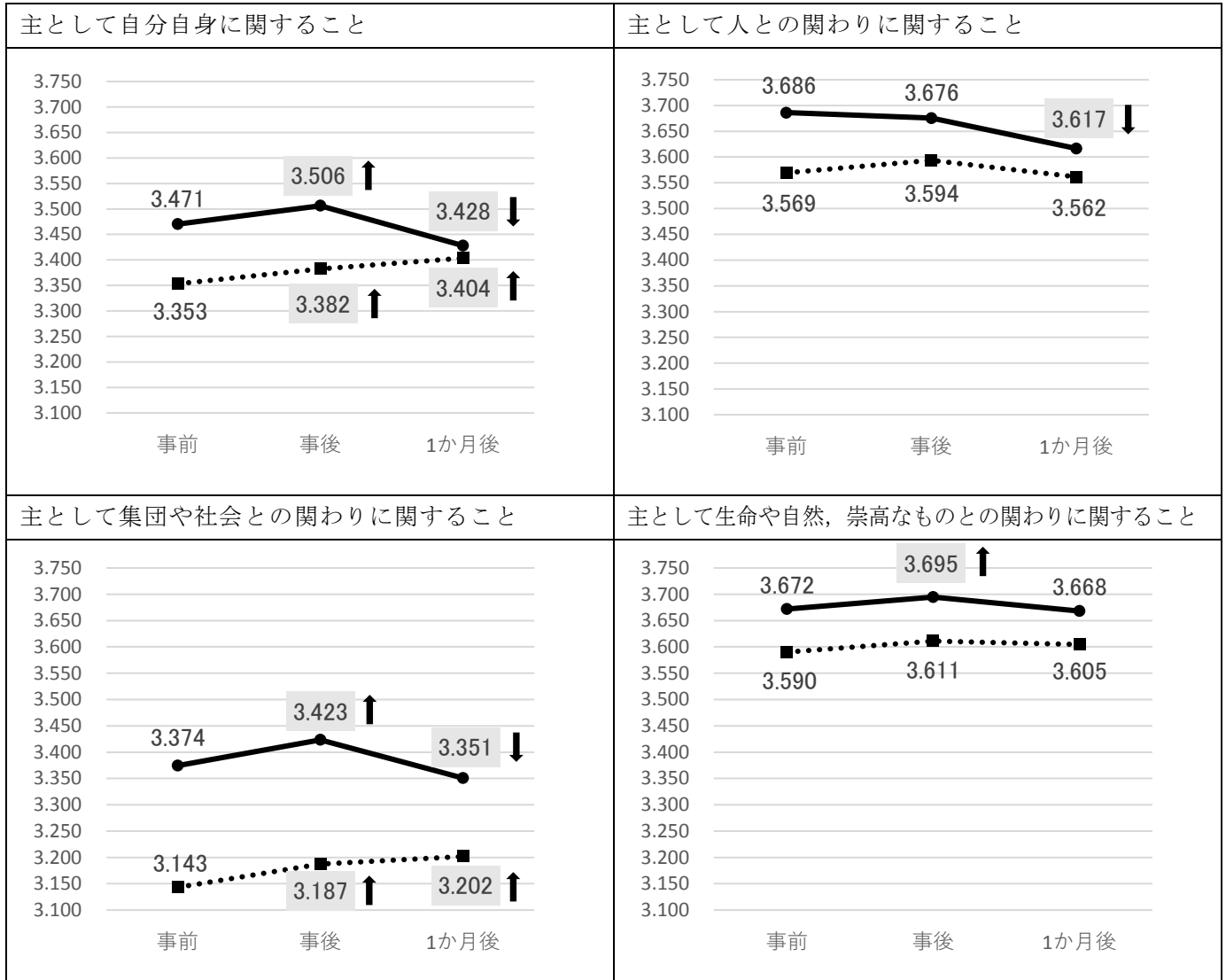
冒険活動教室で実施している「イニシアティブゲーム」は、一人では解決できない課題に対し、グループのメンバーが一人一人の能力を出し合い協力しながらその課題を解決する活動であり、解決までの時間にこだわらず、ひとつひとつの課題にじっくりと取り組む活動である。また、「登山」は、5つのコースがあり、コースによって難易度が変わる。多くの中学校が、篠井富屋連峰の4つの山を登るコース（所要時間6時間程度）に取り組んでいる。

どちらの活動も身体的・精神的負荷がかかると考えられ、実施にあたって不安を抱く児童生徒も少なくない。しかし、実施後に、多くの児童生徒が印象に残った活動として回答したということは、負荷を乗り越え、実体験を通して達成感や充実感を得ることができたからだと考えられる。

(8) スポーツ振興課一①

(2) 道徳性の4視点の変容

※ 各視点3項目(4点満点)の平均値を算出 ※ —●— 小学校 …■… 中学校



(網掛け部については、統計的な検定から変容に意味があると認められる ↑: 事前よりも上昇 ↓: 事前よりも下降)

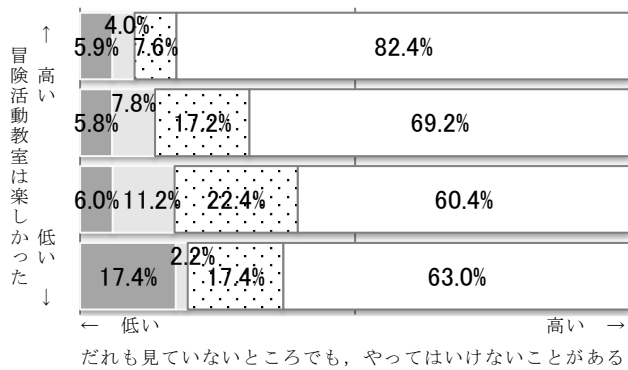
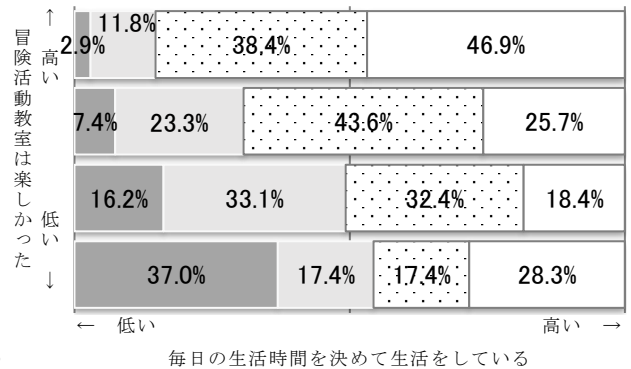
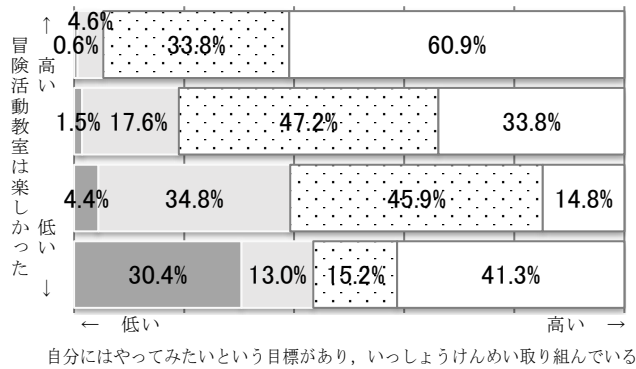
小中学校共に、どの視点においても、事前・事後・1か月後と高い得点を示す結果となった。これは、児童生徒の道徳性の高さを表している。さらに、「主として人との関わりに関すること」「主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること」の2視点の平均点が高いことが分かる。また、小学校においては、「主として人との関わりに関すること」を除く3視点で、事前から事後について得点が増加している。中学校においては、「主として自分自身に関すること」と「主として集団や社会との関わりに関すること」の2視点で、1か月後も得点が増加している。

小学校学習指導要領総則並びに中学校学習指導要領総則「道徳教育に関する配慮事項」において、道徳教育を進めるに当たっては、集団宿泊活動や自然体験活動などの豊かな体験を充実するように述べられているが、変容の結果は、冒険活動教室における豊かな体験活動は、児童生徒の道徳性の育成を図るのに重要な役割を示しているといえる。

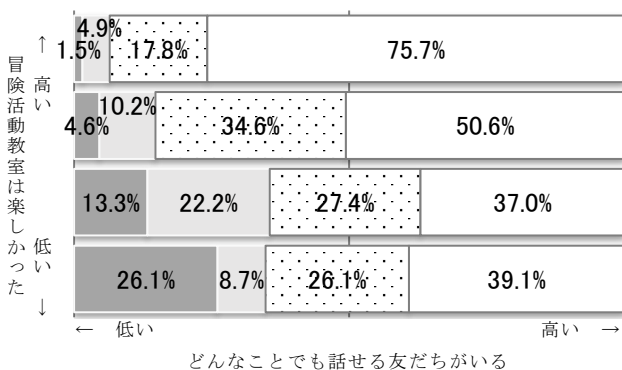
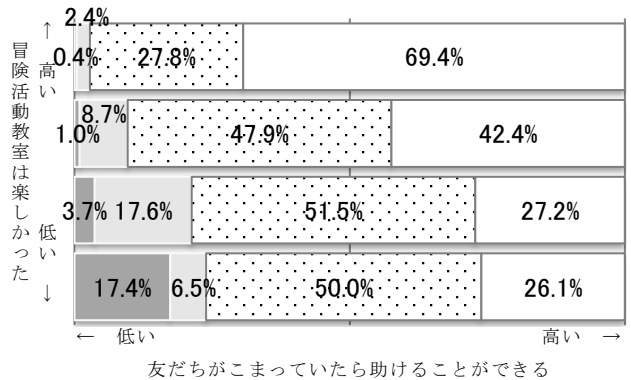
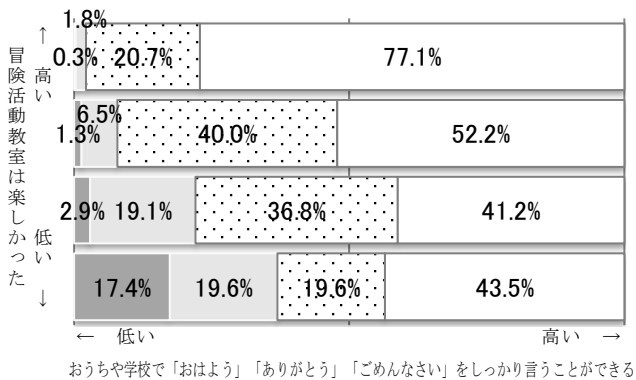
(8) スポーツ振興課一①

(3) 冒険活動教室満足度と道徳性の関係

A 主として自分自身に関すること

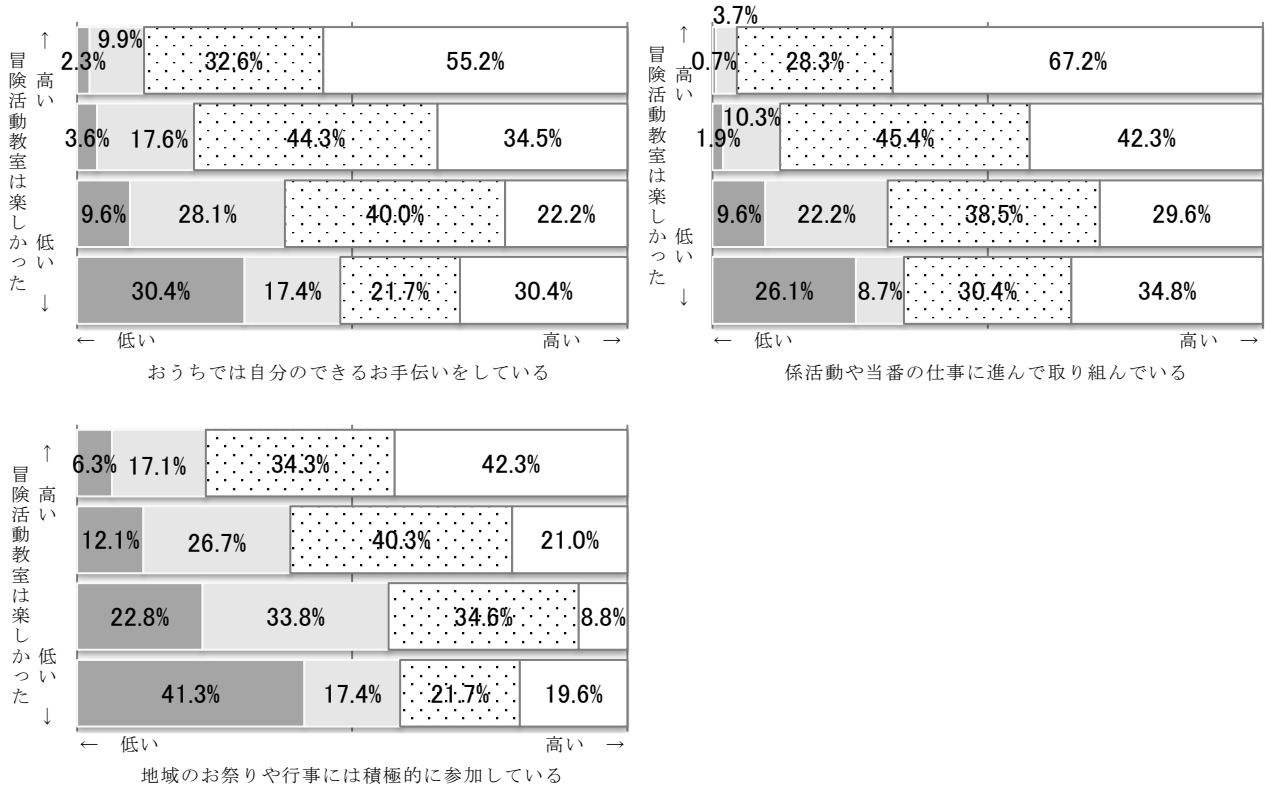


B 主として人との関わりに関すること

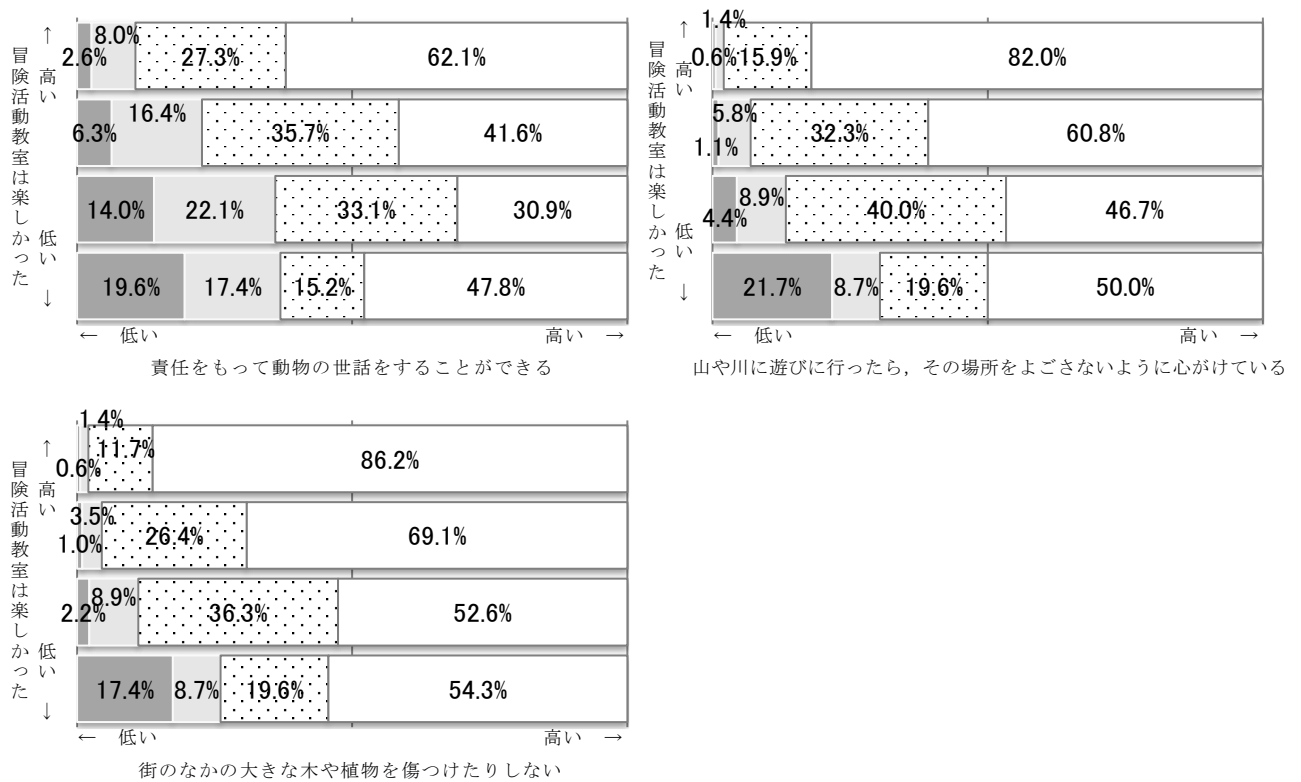


(8) スポーツ振興課一①

C 主として集団や社会との関わりに関すること



D 主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること

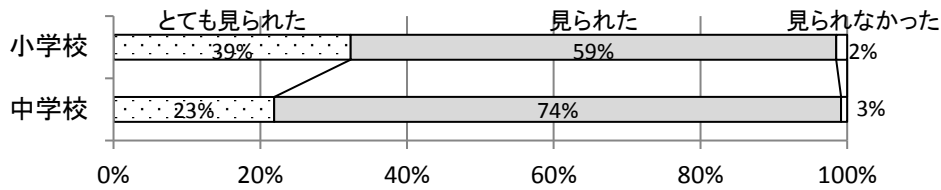


冒険活動教室の満足度と道徳性には相関関係があることが認められ、満足度の高い児童生徒ほど、道徳的な実践性が高いということがわかった。また、満足度が低い児童生徒についても、道徳性について肯定的回答が否定的回答を上回る傾向が強い。これは、冒険活動教室に対して不安や緊張を感じたり、自意識と実態の差に葛藤を感じたりしながらも、個人としては高い道徳性を備えていると推察できる。

(8) スポーツ振興課一①

4 引率教員アンケート結果（全引率者対象 回答数 小学校：280人 中学校：253人）

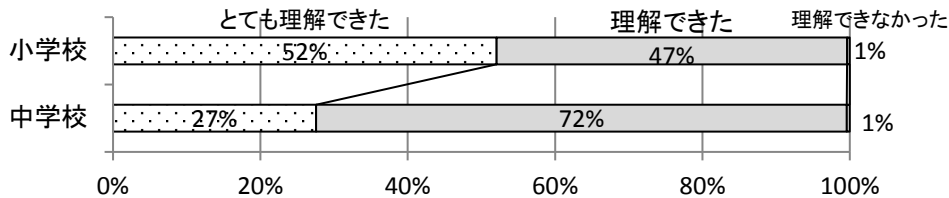
①教員と児童生徒との関係に良い変化が見られましたか。



(理由)

- ・子どもたちと一緒に生活する中で、他のクラスの児童とも自分のクラスの子どもたちのように話せるようになった。子どもたちとの垣根がなくなったように感じる。(小学校)
- ・普段の学校生活では先生と生徒達がこれだけの時間、大自然の中で同じ目的をもって活動したり、チャレンジしたりすることがないので、とてもよい時間が過ごせた。先生と生徒の人間関係の構築の場としては最高の場だと思った。(中学校)

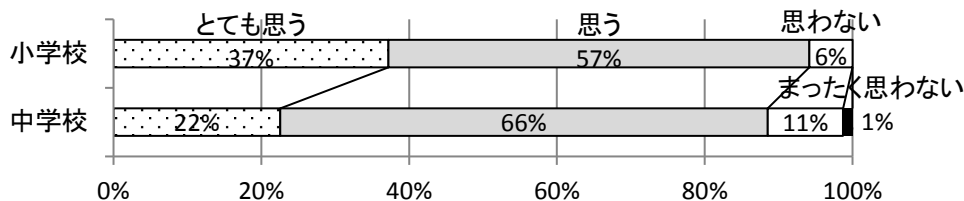
②冒険活動教室の意義を理解することができましたか。



(理由)

- ・「冒険」をテーマに仲間と協力し、一人一人ががんばろうとする場面が多く設定されており、学校教育では学べないことが多く学ぶことができた。(小学校)
- ・3日間様々な貴重な体験をさせていただき、子どもたちはとても満足した表情だった。宇都宮市の子どもたちは、小5、そして中1と発達段階ごとにこの冒険活動教室で多くの経験ができることは、将来に向けてとても大きな糧となっていくことと感じる。(中学校)

③次の引率にも積極的に参加したいですか。



(理由)

- ・事前・事後もたっぷり時間を取った。子供たちの中で冒険が素晴らしい思い出となった。こんなにも子供たちの良い面や成長を発見できるなら、またぜひ参加したい。(小学校)
- ・中学1年生の今だから大切にしたいねらいや活動もあり、まずはクラスづくり、学年づくりに力を注げばよいと感じた。引率をする側としては、どんどん年齢を重ねづらいことも多いが、生徒の変容には喜びを感じる。宿泊を共にする活動は大切に扱っていききたい。(中学校)

(8) スポーツ振興課-①

④児童生徒の変容に効果があったと思われる活動はどの活動ですか（3つまで選択）。

活動名	小学校	中学校	活動名	小学校	中学校	活動名	小学校	中学校
登山	112	166	火おこし	36	9	基地づくり	24	5
クライミングウォール	37	17	イニシアティブゲーム	252	63	ぼうけん木のぼり	11	10
アドベンチャーゲーム※		79	カヌー※		18	マウンテンバイク※		35
野外おやつづくり	28	3	野外炊飯	63	158	ネイチャーゲーム	18	2
ネイチャークラフト	2	3	杉板焼き	52	5	園内散策ゲーム	5	1
篠井発見ラリー	46	0	ニュースポーツ	6	11	キャンプファイヤー	7	41
キャンドルファイヤー	52	67	その他	8	16			

※ 中学校限定の活動

(理由)

○登山

- ・辛くて泣きながら登る児童がいたが、何とかやりきることができ「がんばればできるんだ」という言葉が出た。あきらめずに取り組むこと、それによって得られる達成感を十分感じることができた。(小学校)
- ・登山では、互いに声を掛け合い、助け合い、協力し合う姿を見られた。また、辛い活動をした後の達成感も味わう様子が見られた。(中学校)

○イニシアティブゲーム

- ・「少しだけいつもの自分よりがんばる」ことでやり遂げられたり、「少しだけ友だちのためにがんばる」ことで得られる達成感だったり積み重なって最後に大きな満足感を得ることができる活動だと思った。(小学校)
- ・イニシアティブゲームでは、「できない」と思っても挑戦すれば「できる」、協力すれば「できる」という体験ができた。(中学校)

○野外炊飯

- ・振り返りの中で、「大変だったけど、達成感があった。頑張った後のご飯がいつも以上においしかった」等、子どもたちから、良い意見が多かった。(小学校)
- ・分担しながら全員が何かしら関わることで野外炊飯が成立し、協力することの大切さを実感できた。また家の人の苦労も感じることができ、感謝の気持ちも再確認できた。(中学校)

○キャンドルファイヤー

- ・事前の企画・準備、当日の進行等、実行委員が自主的に動く姿が見られたこと。そのおかげで、学年の子どもたちが交流を深めるとともに自分を見つめ直す時間を過ごせたこと。これらは、今後にも大いに生かされる。(小学校)
- ・キャンドルファイヤーでは、生徒の一体感を感じることができた。また、実行委員は、この活動（準備等）を通して大きなやりがいを感じ、達成感を得ることができた。(中学校)

児童生徒の変容に効果があったと思われる活動について順位付けをすると、小中学校共に、「登山」「イニシアティブゲーム」「野外炊飯」「キャンドルファイヤー」が上位に入っており、引率教員が教育効果の高い活動として捉えていることが分かる。

「登山」「イニシアティブゲーム」は、3-(1)でも述べたが、精神的・肉体的に負荷がかかると考えられる活動であり、それらの負荷を乗り越えることで得られる達成感や満足感に意義を見出している教員が多い。また、「野外炊飯」については児童生徒同士が協力して料理を作り上げることで、「キャンドルファイヤー」については児童生徒同士の交流を深められることなどに意義を見出している教員が多い。達成感や満足感、協力、交流を深める等、これらについては道徳性の4視点とも関連するものである。

以上のことから、冒険活動教室を実施する各校が、それぞれの「ねらい」を明確にし活動を選択することが、教育効果をより高めることにつながるといえる。

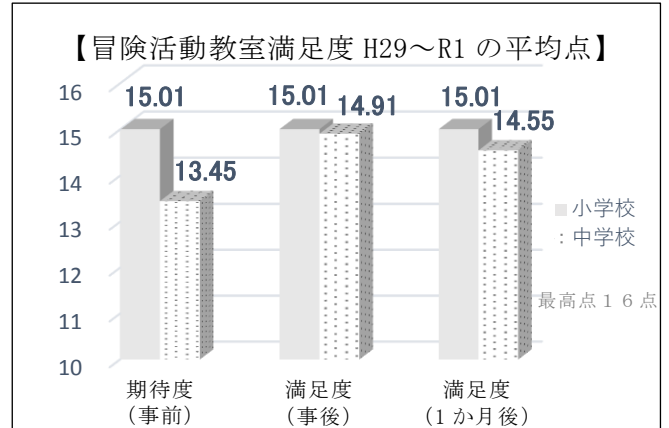
(8) スポーツ振興課一①

5 平成29年度～令和元年度調査について

(1) 成果

○児童生徒及び引率教員にとって満足度の高い冒険活動教室

期待度と満足度について、小学校は高得点を維持し、中学校は特に事前から事後において満足度が高まるということが分かった。冒険活動教室において、多くの児童生徒が大きな期待をもち、満足感を得ることができるということが明らかになった。また、引率教員は、各活動の中で児童生徒の新たな一面を発見したり変容を感じたりし、その教育効果の高さを認識しているということも明らかになった。児童生徒が、実体験を通してこそ感じられる達成感や充実感、満足感などを味わうことができたからこそ、児童生徒はもとより引率教員も冒険活動教室に満足することができたといえる。

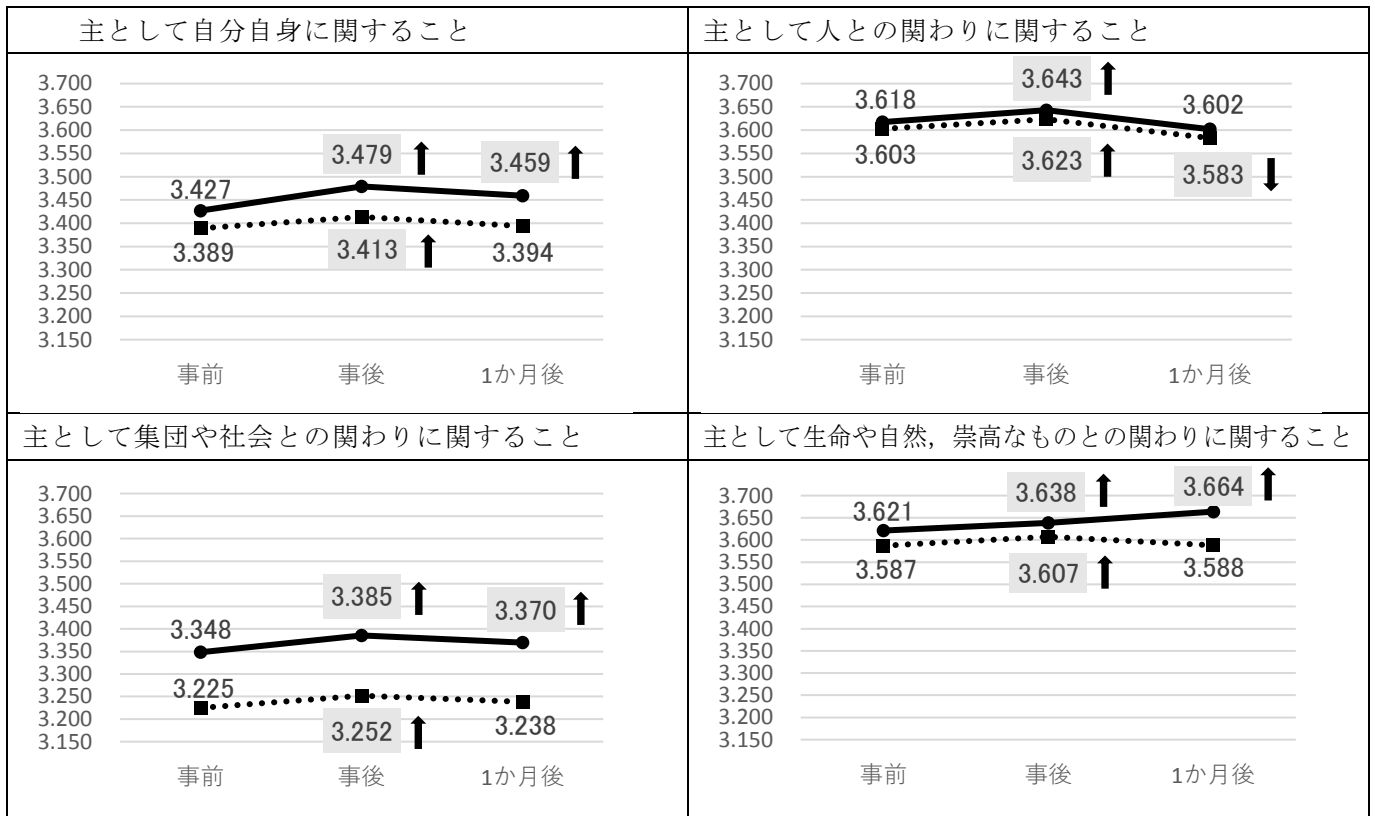


その実体験を支えるために、冒険活動センターは、職員の専門性を高めている。今後も、児童生徒及び引率教員の冒険活動教室への期待にこたえられるよう、指導支援の充実を図っていく。

○冒険活動教室は児童生徒の道徳性の変容に効果がある

【道徳性の4視点の変容 H29～R1の平均点】

※ 各視点3項目(4点満点)の平均値を算出 ※ ●—小学校 ●●●中学校



(網掛け部については、統計的な検定から変容に意味があると認められる ↑:事前よりも上昇 ↓:事前よりも下降)

4視点とも平均点が高く、本市の児童生徒が望ましい道徳性を備えていることが確かとなった。さらに、どの視点においても、「事前から事後」もしくは「事前から1か月後」に得点の上昇が見られた。特に、「主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること」については、1か月後においても、小学校では得点が増加し、中学校は高得点を維持している。これは、自然体験活動を主としている冒険活動教室としては、期待通りの変容である。また、冒険活動教室の満足度が高い児童生徒ほど道徳性が高いという結果も得ることができた。

小学校学習指導要領第6章及び中学校学習指導要領第5章の「特別活動」において、集団宿泊の行事については「平素と異なる生活環境にあつて、見聞を広め、自然や文化などに親しむとともに、よ

(8) スポーツ振興課一①

りよい人間関係を築くなどの集団生活の在り方や公衆道徳などについての体験を積むことができるようにすること」とある。本市で実施している冒険活動教室は、正にこれに該当する。

様々な体験をすることが、道徳性を高める一助となると考えれば、冒険活動教室は、道徳性の実践を指導する場として重要であり、道徳教育に果たす役割は大きい。今後は、冒険活動教室と道徳科の授業の両方の特質を生かしたうえで、関連付けて学習効果を高められるような方策（体験活動を生かした道徳授業の展開案等）を示していきたい。

(2) 課題

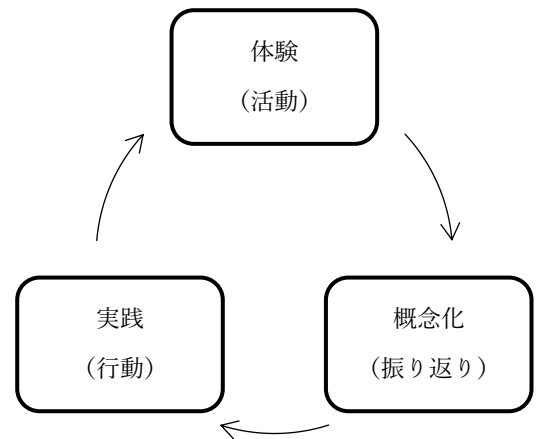
○一過性の集団宿泊学習としないために

冒険活動教室の期待度や満足度の高まり、道徳性の変容が見られた一方で、その高まりや変容を1か月後も持続させることの難しさが明らかになった。

特別活動は「なすことによって学ぶ」という指導原理のもと行われるが、冒険活動教室で多くの体験を重ねることで道徳性の向上が見られたということは、道徳教育においても同様の指導原理が有効であるといえる。冒険活動教室を通して芽生える道徳性を定着させるためには、実施に際し、より明確なねらいが必要であり、体験前後の学習の位置づけが重要である。

冒険活動センターでは、「体験 - 振り返り - 実践」のサイクル(右図参照)を指導支援の方針とし、各活動において支援を行っているが、当日だけでは十分な効果を生むことはできない。体験活動をより効果的なもの

にするために、児童生徒に不足しているものを補う体験を意図的に準備し、事前事後の学習について学校と連携を図りながら(出前授業やワークシートの活用等)進めていく必要がある。



6 これまでの調査から

本市においては、平成8年から、以下の趣旨のもと冒険活動教室を実施している。

里山の自然のなかで、子どもたちがゆとりある体験活動に取り組み、それにとまなうさまざまな困難を克服し、感動や成功感を味わい、自ら問題を解決する能力を養うとともに、豊かな心を育む。

新学習指導要領では、「主体的・対話的で深い学び」の視点から、「何を学ぶのか」「何ができるようになるのか」だけではなく、「どのように学ぶのか」も重要視し、学校教育における質の高い学びを実現することを掲げている。これまでの調査研究の結果から考えると、冒険活動教室における「体験活動」は、教科の枠組みを超えた「主体的・対話的で深い学び」の実践といえる。今後も、冒険活動教室での直接体験を通じ、児童生徒が何を学び、何ができるようになるのかをねらいに設定し、学びが深まるよう支援していくことが重要である。

冒険活動教室は、特別活動として扱われるが、新学習指導要領でも示されている通り、道徳教育において特別活動の担う役割は非常に大きい。冒険活動センターでは、冒険活動教室を道徳的な実践の場、道徳性育成のきっかけの場として位置づけ、より効果的な体験活動が実施できるよう、「直接体験」とそれを支える「支援」の充実を、今後も図っていく。

また、児童生徒の学びを一番近くで支えているのは、学校の先生方である。先生方の努力のおかげで、冒険活動教室は成り立っている。今後も、児童生徒の学びがより深まるよう、学校との連携を密にしていく。

参考資料

- ・文部科学省ホームページ「学習指導要領『生きる力』」等
- ・文部科学省「小学校学習指導要領(平成年告示)解説 総則編」東洋館出版(2018年)
- ・文部科学省「小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 特別活動編」東洋館出版(2018年)
- ・文部科学省「小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 特別の教科 道徳編」廣済堂あかつき(2018年)
- ・文部科学省「小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 総則編」東山書房(2018年)
- ・文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 特別活動編」東山書房(2018年)
- ・文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 特別の教科 道徳編」教育出版(2018年)
- ・国立教育政策研究所教育課程研究センター「みんなで、よりよい学級・学校生活をつくる特別活動 小学校編」WEB版(2018年)
- ・国立教育政策研究所教育課程研究センター「学級・学校文化を創る特別活動 中学校編」WEB版(2016年)
- ・国立青少年教育振興機構「はじめての集団宿泊体験活動①～③」文研出版(2018年)

○ 児童用アンケート用紙

★マークのしかた

0 1 2 3 4

平成31年度 冒険活動教室アンケート調査 【小学生・事前】

名前 () 出席番号 ()

- アンケートの結果と学校の成績(せいせき)や冒険活動教室の指導(しどう)はまったく関係ありません。
- 個人のことを調べるのではなく、冒険活動教室に参加した子どもたち全体のことを調べています。
- 結果を発表したり、他人に言ったりすることはありません。

【アンケートの答え方】

○ 下の質問(しつもん)をよく読んで、自分にあてはまるかどうか4段階(だんかい)で答えてください。

○ 考えすぎると答えられなくなることがあります。あまり考えすぎずにドンドン答えてください。
※ アンケートは裏面(りめん)にもあります。わずれずらに答えてください。

あてはまるころのマーク() を塗りつぶしてしてください。
○ 空白マーク ● 正しい塗りつぶし / 不正な塗りつぶし

この用紙は機械(きかい)で処理(しより)します。
回答欄(かいとうらん)以外に書きこみをしたり、用紙をよごしたり、折り目をつけたりしないように注意(ちゆうい)してください。

(1) あなたの性別(せいべい)は？
 男 女

(2) 冒険活動教室についてあなたの考えを教えてください。

	まったく 思わない	あまり 思わない	すこし 思う	とても 思う
1 冒険活動教室に行ってみよう。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 冒険活動教室で楽しんでいることがある。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 冒険活動教室で友だちともっと仲良くなりたい。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 自然の中で生活したり、活動したりすることはためになる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

うらにつづく→

1/2

★マークのしかた

0 1 2 3 4

(3) 質問をよく読んで自分にあてはまるかどうかを4つから選んで答えてください。

	まったくあ てはまらない	あまりあ てはまらない	すこしあ てはまる	とてもあ てはまる
1 自分にはやってみようという目標(もくひょう)があり、いっしょうけんめい取り組んでいる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 毎日の生活時間(くわんごう) (食事・すいみん・運動)を決めて生活(くわんごう)をしている。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 だれも見えていないところでも、やっではないことがある。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 おうちや学校で「おはよう」「ありがとう」「ごめんなさい」をしっかりと言うことができる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 友だちがこまっていたら助けることができる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 どんなことでも話せる友だちがいる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7 おうちでは自分のできるお手伝い(てんい)をしている。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 係活動(かゐりくわつ)や当番(たんばん)の仕事(しごと)に意気(いげき)込んで取り組んでいる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9 地域(ちいき)の行事(ぎぎ)やお祭り(まつり)には積極的に参加(さんか)している。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10 責任(せきにん)をもって動物(どうぶつ)の世話(せわ)をすることができる。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11 山や川(がわ)に遊びに行ったら、その場所(ばしょ)をよごさないように心がけている。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12 街(まち)のなかの大きな木(き)や植物(しょくぶつ)を傷(きず)ついたりしない。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

(4) 冒険活動教室の活動(くわつ)についてあなたの考えを教えてください。

	まったくあ てはまらない	あまりあ てはまらない	すこしあ てはまる	とてもあ てはまる
1 山(やま)を登(のぼ)ったり、山道(さんだう)を歩(あ)いたりすることが好き(すき)だ。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 グループ(ぐるーぷ)の友だちとむずかしい課題(かだい)に取り組(と)むことは楽しい。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 火(ひ)を張(あ)つかうことに自信(じゆん)がある。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 草花(くさな)や生き物(いきもの)など自然(しぜん)の変化(へんか)に気が(き)づく。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

これで終わりです。ご協力(ごきやくり)ありがとうございます。

2/2

○ 学年主任・引率者アンケート

平成31年度

《 学年主任アンケート 》

よりより冒険活動のため、先生方(せんせい)の意見(いけん)をお聞(き)かせください。お手数(おてず)をおかけしますがご理解(ごかい)とご協力(ごきやくり)をお願い(ねが)います。

氏名(しな) _____

1 今回の冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)の主な「ねらい」を教えてください。また、達成(たっせい)はどうか。
 【 1 : 達成(たっせい)されなかった 2 : あまり達成(たっせい)されなかった 3 : 達成(たっせい)された 4 : 特に達成(たっせい)された 】

(1) _____ 【 1 2 3 4 】

(2) _____ 【 1 2 3 4 】

2 冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)を実施(じざい)して、プラスになった(効果(こうか))項目(こうむ)に○をつけて、その理由(りゆう)を教えてください。

ア 児童生徒(じやうせい)が自然(しぜん)や自分のまわりの環境(かんげい)に興味(きゆうみ)をもつようになった。
 イ 児童生徒(じやうせい)自身(みづか)に良い実益(じつやく)が見られた。
 ウ 児童生徒(じやうせい)同士(どうし)の人間関係(にんげんかんけい)に良い実益(じつやく)が見られた。
 エ 教員(きょういん)と児童生徒(じやうせい)の人間関係(にんげんかんけい)に良い実益(じつやく)が見られた。
 オ その他

3 冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)の企画立案(けいかく)を含(め)、準備(じゆんび)段階(たんがい)で工夫(くわんぷ)または苦労(くわう)したことがありましたら教えてください。

4 冒険活動センター(ぼうけんくわつたうしやう)職員の支援(しえん)についてあてはまるものに○をつけてください。
 【 1 : わるい 2 : あまりよくない 3 : よい 4 : 特によい 】

※ 特記事項(とくきじきぎ)がありましたら、ご記入(ごにゅうにん)ください。

5 冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)の教育課程(きょういく)上の位置づけ(いち)についてご記入(ごにゅうにん)ください。また、該当(たいうた)学年(がくねん)の年間(ねんかん)の体験活動(たいけん)の総時(そうじ)間数(かんすう)をご記入(ごにゅうにん)ください。

冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)の総時(そうじ)間数(かんすう) : 時間(じかん) (年間(ねんかん)総時(そうじ)間数(かんすう) 時間(じかん))

学科(しゆく)行事(ぎぎ)	時間(じかん)	総合(そうごう)	時間(じかん)	()	時間(じかん)	()	時間(じかん)

※ 教科(きょうこ)に割り振(わり)られている場合は、教科名(きょうこな)を () に記入(ごにゅうにん)してください。

6 その他(その他) (どのようなことでも結構(けいこう)です)。

裏面(うらめん)に続(つ)きます

平成31年度 引率者(しんりつしや)アンケート

「冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)による教育効果(きょういくこうか)に関するアンケート調査(きんさう)」に関(か)わる質問(しつもん)です。

ご回答(こたへ)に当てはまる選択肢(せんたくし)に○をご記入(ごにゅうにん)ください。ご意見(いけん)がある場合は、自由記述(じゆゆ)の欄(らん)にご記入(ごにゅうにん)ください。

(1) 教員(きょういん)と児童生徒(じやうせい)との関係(かんけい)に良い変化(へんか)が見られた。 まったく 助益(すけい)が見られた とも 見られた
 助益(すけい)がなかった

(2) 冒険活動教室(ぼうけんくわつたうしやう)の意義(いぎ)を理解(かい)することができた。 まったく できた とも できた
 できなかった

(3) 次の引率(しんりつ)にも積極的(せきじき)に参加(さんか)したい。 まったく 思(おも)わない 思(おも)う とも 思(おも)う
 思(おも)わない

(1) (2) (3) について

(4) 児童生徒(じやうせい)の定評(ていへう)に効果(こうか)があったと思われる活動(くわつ)を次の中(なか)から3つ選(えら)び、あてはまる数字(すうじ)に○をつけてください。また、どんなこと(なん)からそう感じるか簡単に記述(きじゆ)欄(らん)にご記入(ごにゅうにん)ください。

1 登(のぼ)り	2 火(ひ)おこし	3 基地(きち)づくり
4 クライミングウォール	5 イニシアティブゲーム	6 ぼうけん木のぼり
7 アドベンチャーゲーム	8 カヌー	9 マウンテンバイク
10 野外(がいの)おやつづくり	11 野外(がいの)炊飯(ひい)	12 ネイチャーゲーム
13 ネイチャークラブ	14 杉坂(すぎざか)歩き	15 園内(えんない)散策(さんさく)ゲーム
16 藤井(ふじい)発見(はっけん)ラリー	17 ニュースポーツ	18 キャンプファイヤー
19 キャンドルファイヤー	20 その他	

【理由(りゆう)】

ご協力(ごきやくり)ありがとうございます。