Bulletin of the Educational Research and Development, Faculty of Education, Kagoshima University
2018, Vol.27, 301-310

報 告

鹿児島県における青少年育成に関わる社会教育計画の開発

ー鹿児島県立青少年研修センター「生きる力」を育む夏休みわくわくプランの実践分析を通してー

久保田　治　助［鹿児島大学教育学系（地域社会教育）］
田　畠　悦　子［鹿児島県立青少年研修センター］
南　　芳　浩［鹿児島県立青少年研修センター］
田　畑　一　巳［鹿児島県立青少年研修センター］

Social education plan for youth development in Kagoshima prefecture
: Practical analysis of the summer vacation plan fostering "a zest for life" by Kagoshima Prefectural Youth Training Center

KUBOTA Harusuke・TABATA Etsuko・MINAMI Yoshihiro・TABATA Kazumi

キーワード：社会教育、社会教育計画、青少年育成、体験活動、学校地域連携

1.　はじめに

本研究の目的は、これまで青少年育成事業における社会教育計画の作成にあたり、学習指導要領で示されている学校と地域に着目し、教育計画と連動した青少年教育計画を構築することにある。特に、青少年育成に関する社会教育計画を構築するにあたり、鹿児島県立青少年研修センター（以後：青少研）が企画実施した「「生きる力」を育む夏休みわくわくプラン」をもとに検証を行った。

この青少研の企画は、鹿児島県立青少年研修センターと鹿児島大学の連携で行われた事業として「「生きる力」を育む体験活動プログラムの開発」という研究テーマのもと2015年から３ケ年で行った実証研究のもとに作られたものである。

研究の手順としては、１年次「事業の趣旨・目標の明確化と活動内容の設定」、２年次「支援・指導方法の工夫と改善」、３年次「評価方法の工夫・改善」である。特に３年間の実証分析のなかでも、本研究のテーマである社会教育計画プログラムの開発を行った１年次から２年次に焦点を当て検討している。

2.　青少年期における社会教育計画の先行研究

本研究は、青少年育成に関する社会教育計画の変遷について概観すると、青少年教育が学校教育と地域社会（社会教育）の連携としての位置付けは、これまで曖昧であった。青少年教育については、今西幸蔵が、「社会教育を進めるにあたっても、現代の子どもの生活や意識の変化に対応することが必要であり、そのためには子どもだけでなく親はもちろんのこと地域住民も一緒に参加できるような社会教育プログラムが望まれている」と指摘し、「学校や地域社会と一体となった学習活動が社会教育場においても積極的に取り組まれることが重要となる」と述べ

ているように、学校教育のなかで青少年育成についての理解を深める必要がある[1]。しかし、社会教育計画を代表する今西幸蔵『社会教育計画ハンドブック』(2004 年)、国立教育政策研究所社会教育実践研究センター『社会教育計画ハンドブック』(2009 年)、辻浩・片岡了編著『自治の力を育む社会教育計画』(2014 年）について見ても、社会教育計画の理論と実践の概要について論じられているものの、青少年教育実践の詳細な社会教育計画方法の検討がなされているとは言い難い。

さらに、青少年期の社会教育計画の研究を行うために、国立青少年教育振興機構での「自然体験に関わる指導者養成カリキュラムに関する調査研究」[2] 試案を参考にし、カリキュラムと指導案の検討と、本企画のアンケート結果の分析から、調査研究の有用性に迫ったものである。

3.　研究の実際

3.1　事業名

「生きる力」を育む夏休みわくわくプラン

この事業は、現代の教育的課題である学力向上や基本的な生活習慣の定着を視野に入れながら、「知・徳・体の調和が取れ、主体的に考え行動する力を備え、生涯にわたって意欲的に自己実現をめざす人間」を育成するプログラムとして企画・実施したものである。

また、将来教員を目指す大学生に対して、プログラムの企画･実施や学習指導の実践の場としてもらうために、鹿児島大学との連携事業として位置付け、企画・実施した。

3.2　事業概要

⑴　事業目的

小学５年生から中学生の児童生徒を対象に、異年齢集団での共同生活を通して、「確かな学力」、「豊かな人間性」、「健康・体力」及び「基本的な生活習慣」など「生きる力」を育成することを目的に実施した。

⑵　事業実施期日

平成 28 年８月７日（日）～ 12 日（金）５泊６日

小学校学習指導要領解説特別活動編（平成 20 年８月）で、「集団宿泊活動については、望ましい人間関係を築く態度の形成などの教育的な意義が一層深まるとともに、高い教育効果が期待されることなどから、学校の実態や児童の発達段階を考慮しつつ、一定期間（例えば１週間（５日間）程度）にわたって行うことが望まれる」と提示され、推奨されていることを踏まえ、５泊６日で実施することとした。

⑶　参加者実数

50 人を募集したところ、65 人の募集が有り、抽選により小学５年生 25 人、小学６年生 22 人、中学１年生３人の 50 人を決定した。

⑷　事業プログラム

表１　「生きる力」を育む夏休みワクワクプラン事業プログラム

	8月7日(日)	8月8日(月)	8月9日(火)	8月10日(水)	8月11日(木)	8月12日(金)
研修Ⅰ 9:30~12:00	開会行事	プログラム(3) 野外協力ゲーム	プログラム(6) 昆虫クラフト①	プログラム(9) オリエンテーリング	プログラム(12) 昆虫クラフト②	プログラム(15) 野外炊事
研修Ⅱ 13:30~16:00	プログラム(1) レクリエーション	プログラム(4) 作文学習①	プログラム(7) 大学生との交流①	プログラム(10) 作文学習②	プログラム(13) 大学生との交流②	プログラム(16) 体験発表会 閉会行事
研修Ⅲ 19:20~20:50	プログラム(2) 自学タイム	プログラム(5) 星空観望	プログラム(8) 自学タイム	プログラム(11) 自学タイム	プログラム(14) 灯のつどい	

⑸　プログラム計画における工夫

プログラム計画にあたり次の点について考慮し、計画した。

①　参加する児童生徒の緊張等をほぐすために、初日の最初のプログラムでは、レクリエーションを入れた。

②　盛夏の事業になるので、野外活動プログラムは午前中の涼しい時間帯に設定した。

③　夏季休業中の各学校の課題は、自学タイムとして夜の時間帯に設定した。

④　「確かな学力」の定着を図るため、教科との関連を意識したプログラムを設定した。

作文学習・・国語、星空観望・・理科、昆虫クラフト・・理科、図画工作

オリエンテーリング・・社会科、理科、野外炊事・・家庭科など

⑤　センターの生活時間に沿って一日の活動を行わせることにより、基本的生活習慣の定着を図る。

3.3　共通実践事項の設定

この事業を進めていく上で、次のことを共通実践事項として取り組むことにした。

⑴　一つのプログラムは、担当班を中心に、原則３人体制で指導する。

Ｔ１・・プログラムの中心指導者（担当者）

Ｔ２・・指導補助、児童生徒の個別支援

Ｔ３・・指導者の発問・指示や児童生徒の動きの記録

⑵　プログラムの構想

一つ一つのプログラムの内容を検討する際は、活動を大きく「導入」、「展開」、「終末」とし、次の６点の観点から工夫・改善するポイントを検討することとした。

①　活動内容

・活動過程に沿って活動内容を明記する。

②　活動過程

・活動過程に沿った時間配分を行う。

・「導入」「終末」の時間配分は、５～15分を目安とする。

・児童生徒の集中できる時間を考慮しながら、計画する。

・一つのプログラムの活動時間については、センターの活動時間に合わせて150分とする。

③　活動の場

・教育効果を考え、全体一斉の場、グループ活動の場、個別活動の場を設定する。

④　指導形態

・一斉指導の場、ティームティーチング（ＴＴ）の場を設定する。

⑤　指示・発問

・児童生徒への指導の際の主指示・主発問を明確にする。

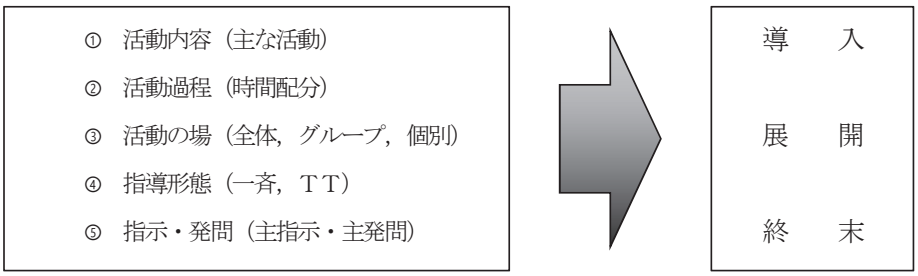
⑥　教材・教具

・理解を深めたり、興味・関心を持たせるような教材・教具の工夫をする。

⑶　「生きる力」

「確かな学力」「豊かな人間性」「健康･体力」ごとの「生きる力」の要素を下記の表のように整理した。（表２）

表２　カリキュラムの要素



また、活動計画案には「略記号」として記載し、それぞれのアクティビティがどんな「生きる力」の育成を目指して実践するのかを明確にした。（表３）

表３　領域と要素

領　域		要　　素	略記号
Ⅰ 確かな学力	⑴	基礎的・基本的な知識・技能	知識・技能
	⑵	課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力	思考・判断
	⑶	【表現力】文章表現・音声表現・身体表現・造形表現	判断・表現
	⑷	主体的に学習に取り組む態度	主体的態度
Ⅱ豊かな人間性	⑴	美しいものに感動する感性	感動・感性
	⑵	正義や公正さを重んじる心	正義・公正
	⑶	生命を大切にし、人権を尊重する心などの基本的な倫理観	生命・倫理
	⑷	他人を思いやる心や社会貢献の精神	思いやり
	⑸	自立心、自己抑制力、責任感	自立・責任
	⑹	他者との共生や異質なものへの寛容	共生・寛容
Ⅲ 健康・体力	⑴	体づくりへの楽しさ、大切さの実感	体づくり
	⑵	忍耐力・持久力	忍耐・持久
	⑶	食に対する興味・関心	食への興味
	⑷	活動の安全確保に対する意識	活動の安全

さらに、各活動における主観点・副観点を次のとおりとし、活動計画案のねらいや指導者の支援にも明記することとした。（表４）

⑷　各活動における主観点・副観点

表４　各活動における主観点・副観点

	主 観 点	副 観 点	
自主学習・共同学習 （自学タイム，作文学習，星の観望）	確かな学力	豊かな人間性	―
レクリエーション （レクリエーション，灯のつどい）	豊かな人間性	確かな学力	―
文化創作活動 （昆虫クラフト）	豊かな人間性	確かな学力	―
野外活動 （野外協力ゲーム，オリエンテーリング，野外炊事）	健康・体力	確かな学力	豊かな人間性

3.4　社会教育計画の設定と社会教育計画の指導の留意点

青少年育成に関わる社会教育のプログラムを作成の留意点として、学校教育における指導案をもとにしつつ、学校と地域連携のなかで必要である、社会を知ることを目的とした子供達の行動予測に関する項目を重点に指導案を作成している。

3.4.1　活動プログラム例１（レクリエーション）

ア　位置付けと意義

○　事業実施に当たって、参加者同士が打ち解けあいこれからの共同生活を円滑にスタートできるように、主にアイスブレイク的な活動として、また、事業全体の導入として実施する。

○　活動時間の設定において、参加者が活動意欲を継続できるように、スモールステップ（約 15 ～ 20 分）の活動を積み上げていくように工夫する。

イ　活動のねらい（◎主観点：豊かな人間性、〇副観点：確かな学力）

◎　ゲームを通して互いに関わりあう中で、集団の中での自分をみつめ、連帯感・協調性を高めながら、自立心、自己抑制力、責任感をもって活動に取り組むことができるようにする。〔共生・寛容、自立・責任〕

○　ゲームのルールを的確に理解しながら行動するとともに、課題の解決に向けて、自分の考えを積極的にグループ内で発言することができるようにする。〔思考・判断〕

ウ　活動の実際（150 分）

過程	活　　動	活動上の一般的な支援（・） 「生きる力」を育むための支援（◎〇）
導入 20	1　レクリエーション活動の意義と本時の活動内容を確認する。 2　アイスブレイキングの活動をする。	・　班ごとに整列し、班の構成メンバーを確認させるとともに、班のリーダーの役割を押さえる。 ◎　受容的な雰囲気の中で、身体を動かす活動を取り入れることで、

分	・ハンドでアップ　・足し算じゃんけん	自主的に友達に関わろうとする意識をもたせる。
展開 110分	**3　レクリエーション活動をする。** ⑴　「他己紹介」をする。 （他者による自分の紹介） ⑵　「サークル・コレクション」をする。 （全身を使った動きのあるゲーム） ア　パチン！ イ　キャッチ!! ウ　パントン!!! ⑶　「探せ！探せ！」をする。 ア　「さんずい」のつく漢字 イ　花の名前 ⑷　「ジャンボじゃんけん」をする。 （班対抗のじゃんけん大会）	・　活動の組み合わせを工夫する。（個→ペア→グループ） ・　班のメンバー同士の交流を深めるような活動を行う。 ・　２人組で自己紹介をした後、班の全員に相手のことを自分のことのように話す。紹介後、その時の気持ちを共有する。 ◎　班で円をつくり、動きのあるゲームを通して交流を深める。 ・　一つのゲームが終わるごとに、拍手をして、互いをたたえ合う。 ・　全身を使って楽しく活動することで、他者を受容する雰囲気をつくる。 ・　制限時間内に出された課題について全員で考え、発表する。 ○　課題にあてはまるものを班のメンバー全員で協力しながら考えさせる。 ・　作戦会議を開いて何を出すか決め、全員が動きでじゃんけんする。 ◎　全員が協力することで、班に一体感が生まれる。 ・　レクリエーション活動を通して、感じたことを発表させる。
終末 20分	**4　レクリエーション活動を振り返る。** **5　本時の活動を振り返る。**	○　本時の活動における自分自身を振り返らせる。 ・積極的な友達との関わり ・課題解決に向けた努力 ・意欲的な発表

エ　活動後の考察（○成果、△課題）

○　指導者対参加者、参加者同士の二人組、グループそして全体へと、活動の場を広げることで、子供たちの会話も徐々に増え、活動が活発になった。

○　「他己紹介」では、友達の話をよく聞き、事柄を整理しながら発表する力を、「探せ！探せ！」では、「さんずい」の付く漢字や花の名前を想起し、意見交換をする力を身に付けることができた。

△　活動に積極的に参加する子供と消極的な子供、興味のない活動ではふざけてしまう子供など、事業の始まりの本活動においては個の状況を踏まえた全体指導が難しいので、Ｔ２との連携が重要とある。

3.4.2　活動プログラム例２（野外協力ゲーム）

ア　位置付けと意義

○　半日をかけて施設内に設置されている８種類の課題解決型ゲームに挑戦する。グループ内の協力、アイディア、意思決定、リーダーシップが必要になり、作戦を考える過程で相互に様々な関わりが生まれる。異年齢集団における、それぞれの役割について考えさせ、グループへの関わり方を見直す機会とする。

○　活動の中で生まれる様々な課題に、一人一人がどのように関わったのかが大切なポイントとなるので、ふりかえりの時間に指導者の役割が重要となる。また、課題を解決することが目的ではないので、活動中の指導者の関わりや指示、介入は避ける。

イ　活動のねらい（◎主観点：健康・体力、○副観点：豊かな人間性）

◎　グループの友達と行動を共にして挑戦する施設を探し、施設の周辺の安全確認を行い、ルールに従い、安全に留意しながら、課題に挑戦することができるようにする。〔活動の安全〕

○　施設ごとに設定された課題に挑戦していく活動を通して、課題に示された条件やメンバーの状況から最適な方法を考え、選択することができるようにする。〔思考・判断〕

ウ　活動の実際（150 分）

過程	活　　動	活動上の一般的な支援（・） 「生きる力」を育むための支援（◎〇）
導入 15 分	**1　野外協力ゲームの意義と進め方，活動場所，活動時間を確認する。** **2　野外活動における安全面の注意事項を知る。**	・　生活班(男女混合)ごとに整列させる。 ・　活動場所（８施設・左まわり)、活動時間を確認する。（１０分／１施設) ・　有害動植物(ハチ、マダニ、ヘビ、ハゼ等)から身を守る対処法と熱中症対策のための水分補給の大切さを指導する。
展 開 105 分	**3　地図を見ながら，活動施設を探す。** **4　案内板で施設の使い方とルールを確認し，安全を確認して，試技を行う。**（２分) **5　グループで協力して挑戦する。** （８分，10 回以内) **6　個々に活動を振り返り，グループで意見交換をする。**	・ブラックホール(A)　・思考の塔　**・厚い壁** **・知恵の竹ざお(B)**　・一本橋(B)　・はしけ(A) ・日本列島　**・滝のぼり**　※ ゴシック体は職員常駐 ・　施設を見つけたら、案内文の文章を全員で声に出して読ませる。 ・　試技の前に、施設の危険な状況をイメージさせる。 ◎　試技で見通しを持たせてから挑戦させる。 ・　全員で声に出して実施回数を確認させる。 〇　ワークシートに，活動における自分の「成果」(良かった点) と「課題」(不十分だった点)を書き入れる。 〇　リーダーが中心となって、グループ全体として、作戦の成否を確認し、次の施設の取組の参考にさせる。
終 末 30 分	**7　全体で本時の活動を振り返る。**	〇　本時の活動における自分自身を振り返らせる。 ・積極的な友達との関わり　・男女問わない協力性 ・課題解決に向けた努力　・積極的なグループへの意見 ・自分の体力・運動能力の認識　・安全面への気配り

エ　活動後の考察（〇成果、△課題）

〇　多くのグループで活発な話合いがなされ、班員同士が協力し活動施設のコース選択を行い、安全に留意しながら、各課題に挑戦することができた。

〇　グループで話合い協力する中で、活動施設ごとに設定された課題に挑戦し、課題に示された条件やメンバーの状況から最適な方法を考察し、課題を克服する努力を行うことができた。

△　参加している子供たちの学年差、個人差（体格差、運動経験差）も大きいことから、活動時間や施設の設定については、再考する必要がある。

3.4.3　社会教育実習生（大学生）の活動計画（ルールを守ってチームワークの大切さを学ぶ）

ア　活動のねらい

◎　グループで競うことによって子どもが協調性を高めるようにする。

〇　グループで戦術を話し合ったり、動きを確認したりできるようにする。

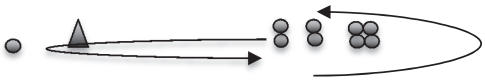
イ　子どもの状況

・体調を崩す可能性がある。

・環境の変化で、ストレスのある子どもがいる。

・親密度が深まる仲で、少人数のグループ化がある。

ウ　活動の実際（50 分）

過程	活　　動	指導者の留意点	児童・生徒たちの動き
導入10分	**1　男女別に３グループに分かれる。（9・8・8 人）**≪３分≫ **2　グループごとに、大学生指導者が担当し、名前、学校名等の簡単な自己紹介をする。グループごとに話し合い、リーダーを選出する。**≪4分≫ **3　グループごとの対抗戦であり、３種類のゲームの順位に応じたポイント制であることを理解する。**≪3分≫	・学習班に偏りがないように留意する。 ・円滑に行えるよう大学生指導者が進行する。 ・勝負にこだわるあまりグループ内でトラブル等がないように留意する。	・消極的な児童・生徒やグループに溶け込めない児童・生徒がいる。 ・結束を強めようと努める児童・生徒がいる。
展開35分	**4　グループ対抗戦をする。** （1）都道府県ビンゴ：15 分 「ビンゴ形式」 ①　紙とペンを配り、4×4 のマスを作る。≪2 分≫ ②　3 分間話し合う時間を設け、マスの中に都道府県名を書き込む。≪8 分≫ ③　「面積の大きい都道府県」を順番に 20 個言っていきビンゴの数が多かったチームが勝ちになる。≪5 分≫	・ヒントを事前に与えることで、当たりを出しやすいように支援をする。 ・話し合いに積極的に参加出来ない子の支援をする	・ルールを理解できていない児童・生徒がいる。 ・ビンゴをつくる児童に偏りが出る。
	（2）風船リレー：10 分 チーム対抗「リレー形式」 準備：風船３つ、うちわ６本、折り返し地点のコーン ①　チーム内で２人組を作る。≪3 分≫ ※奇数班は２回走る人を選ぶ。 ②　２人組でうちわを使い、風船を挟んでどのチームが早く運べるかを競う。≪5 分≫ ③　結果発表。≪2 分≫ 	・チームごとに話し合いの時間を設ける。 ・二回走る人の選出、列の作り方。 ・　風船の落下や、ライン越えなどルールを守ることを徹底させる。 ・勝敗によって、児童の間でトラブルにならないように支援する。	・話し合いに参加出来てない児童・生徒がいる。 ・ルールを理解出来ていない児童・生徒がいる。 ・ルール違反をする児童・生徒や、拡大解釈をする児童・生徒がいる。 ・他のチームの批判をする児童・生徒がいる。
	（3）「清正じゃんけん」：10 分 「じゃんけん形式」 ①　ポーズについての説明をする（清正はトラに勝ち、トラは母親に、母親は清正にかつ）≪2 分≫ ②　チーム全員でどのポーズをとるかの作戦会議を行いチームで１つポーズをとる。≪2 分≫ ③　5 戦連続で戦ってもらい先に３勝したチームの勝ちとする。≪5 分≫ ④　結果発表≪1 分≫	・ポーズを決める際にもめないように大学生指導者が1チームにつき1人ついて話し合いを行う。 ・チーム内の１人１人の意見がゲームに反映されるように話し合いの進行をする。	・自分の意見を通したがる児童・生徒がいる。 ・負けたときにそのポーズを選んだ児童・生徒を他の児童・生徒が責める可能性がある。 ・勝負事なので熱くなりすぎる児童・生徒がいる
終末5分	**5　順位発表を聞き、ゲームを振り返る。**≪2 分≫ **6　大学生指導者の感想を聞く。**≪3 分≫	・チームや個人の感想を発表させる。 ・賞賛の言葉かけを伝える。	・順位にこだわりすぎる児童・生徒がいる。

エ　活動の評価

・グループで競うことによって子どもが協調性を高めるようにできたか。

・グループで戦術を話し合ったり、動きを確認したりできたか。

4　研究の分析

この社会教育計画をもとに行った実践によって、青少年に変容が見られるのかについて分析を行った。ここでは、平成 27 年度に実施したＩＫＲアンケートを基に述べることとする。

4.1　アンケートの実施

青少年の意識や実態の変容を調査するために国立青少年教育振興機構のＩＫＲアンケート（簡易版）[3] を用い

た。また、「確かな学力」と「基本的な生活習慣」に関しては、独自の項目を設定、アンケートを実施した。なお、保護者に対しては、事業の実施前後での子供の様子や意識の変容に関する記述式調査を実施している。

分析の対象については、以下の通りである。

1　調査対象

児童生徒（小学４年生 29 人、小学５年 14 人、小学６年７人、中学１年２人、中学２年３人　計 55 人）

2　調査期間

⑴　事前調査　　平成 27 年７月 19 日（日）（事前説明会）

⑵　事後調査　　平成 27 年８月９日（日）（事業終了日）

3　調査項目数

児童生徒調査項目 37 項目（６段階評価）

4　回収率

⑴　事前調査　　児童生徒 100％

⑵　事後調査　　児童生徒 100％

5　分析方法

⑴　項目ごとに事前評価と事後評価を比較する。

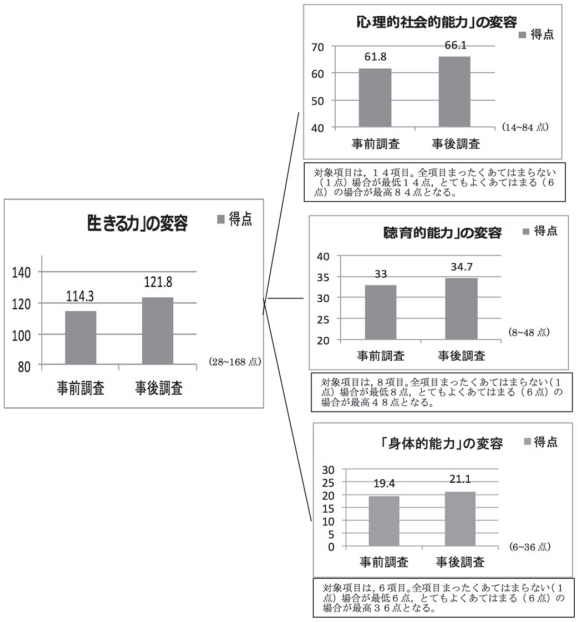
⑵　児童生徒別に評価点を合計し、回答数で割る。（小数第２位を四捨五入）

⑶　各項目を「ねらい」としたアクティビティとの関連を検証する。

4.2　アンケートの結果

アンケートの分析結果を表にして説明をすると以下の通りである。（表５）

表５　ＩＫＲアンケートによる事前事後の変化



事前・事後の調査結果を比較すると、すべての分野で得点平均値の上昇がみられる。内実としては、「心理的社会的能力」の変容では、4.3 点、「徳育的能力」の変容では、1.7 点、「身体的能力」の変容では、1.7 点上がり、総体的な「生きる力」の変容では 7.5 点上がった。

4.3　アンケート結果についての考察

ＩＫＲのアンケート項目を「心理的社会的能力」「徳育的能力」「身体的能力」のそれぞれのアンケート項目ごとの変容について分析を行った。また、ＩＫＲアンケート項目以外に特設して調査をした「確かな学力」及び「基本的な生活習慣」の項目についてもその変容に対して分析を行った。

このことは、本事業での活動プログラムが、３つの能力を向上させるために効果的であり、青少年の「生きる力」の育成につながったと言える。

5　おわりに

以上、青少年育成に関する社会教育計画のプログラムの開発を目的として、カリキュラムと指導案の試案を作成し、実際の企画を実施するとともにアンケートを行い、有用性について検討した。

平成 29 年公示の新学習指導要領のなかで「子供たちに求められる資質・能力とは何かを社会と共有し、連携する「社会に開かれた教育課程」」の重要性が叫ばれる中、体験学習においてもその内実と質がより一層求められることとなっている。今回の検討では、鹿児島における青少年育成についてであるが、社会状況や青少年の異年齢の幅の問題などによって大きく変化するために、今後の継続的な調査が必要であると言える。

付記

本研究は、研究代表者にくわえ、満田忠［鹿児島県立青少年研修センター］、狩集淳［鹿児島県立青少年研修センター］、山口良二［鹿児島県立青少年研修センター］、長野素子［鹿児島県立青少年研修センター］、五反田新一［鹿児島県立青少年研修センター］、中原明美［鹿児島県立青少年研修センター］、有水英二郎［鹿児島県立青少年研修センター］、畦元千穂子［鹿児島県立青少年研修センター］、樋之口隆宏［鹿児島県立青少年研修センター］の共同研究によって制作したものである。

注

[1] 今西幸蔵『社会教育計画ハンドブック』八千代出版、2004 年、p.76。

[2] 進藤哲也「自然体験に関わる指導者養成カリキュラムに関する調査研究」国立青少年教育振興機構『青少年教育研究センター紀要』創刊号、2011 年、pp.30 － 31。

[3] 橘直隆・平野吉直「生きる力を構成する指標」『野外教育研究』4(2)、2001 年、pp.11 － 16。国立青少年教育振興機構『事業評価に使える！「生きる力」の測定・分析ツール』2010 年。本研究で用いたＩＫＲ評定用紙（簡易版）とは、「生きる力」を測定するための「ＩＫＲ評定用紙」の簡易版の 28 項目のアンケート用紙である。