

# キャンプの実践と研究

Japan Journal of Camping Research and Practice

2025.3 Vol.28

公益社団法人日本キャンプ協会  
National Camping Association of Japan



# キャンプの実践と研究

第28巻 2025年3月31日発行

## 目 次

### 研究論文

|                            |    |
|----------------------------|----|
| デジタル技術を用いた野外教育の新たな試み ..... | 3  |
| 甲斐 知彦                      |    |
| 野外炊飯計画のための食材カードゲーム開発 ..... | 15 |
| 山下 玲香                      |    |
| 東京児童指導者会主催の「共同キャンプ」 .....  | 27 |
| 中島 豊                       |    |

### 実践紹介

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| 大学体育におけるASEの活用 ―「身体運動科学」授業の実践紹介― .....                      | 40 |
| 折居 巧朗・窪田 辰政                                                 |    |
| ナイト・デイキャンプ<br>―設立2年目、初めての企画・運営を通して― .....                   | 42 |
| 竹園 明日香                                                      |    |
| 小中学校連携キャンプ教育の実践と教育効果の検討<br>―いかだづくり活動を通じた協働学習の影響― .....      | 44 |
| 小泉 岳央・永末 大輔・下永田 修二                                          |    |
| 中学校におけるキャンプの実践と教育的効果の検討<br>―総合的な学習の時間（探究）での自然体験活動の役割― ..... | 46 |
| 小泉 岳央・岩波 秀平・下永田 修二                                          |    |

### 資 料

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 『キャンプの実践と研究』投稿規程 .....     | 49 |
| 『キャンプ研究』収録題目一覧 .....       | 52 |
| 「日本キャンプミーティング」発表題目一覧 ..... | 58 |

編集後記

# 研究論文

## デジタル技術を用いた野外教育の新たな試み

甲斐 知彦（関西学院大学）

### 要旨

本研究では、自然学校で実施されているネイチャーラリーに Augmented Reality（以下、AR）を用いたアプリケーションを使用し、その可能性を検討した。その結果、AR を用いたネイチャーラリーは児童が興味をもって取り組める活動であり、引率教員からみても教育現場で実施する活動としてふさわしく、野外教育指導者からも野外教育の活動として受け入れられるものであることが確認できた。また、実施時に通常の活動より少ないスタッフ数で実施できたことでスタッフの人的余裕の問題に対応する可能性を示唆する結果となった。

### キーワード

デジタル技術 ネイチャーラリー Augmented Reality

## 1 はじめに

### 1.1 野外教育の現状

野外教育の舞台となる青少年教育施設は、その多くが、2003 年に導入された指定管理者制度によって運営され、平成 30 年度社会教育調査<sup>1)</sup>によれば、2018 年現在全国 863 施設のうち 42.5%が指定管理者制度による運営となっており、「劇場、音楽室等」に次いで 2 番目に高い割合となっている。青少年施設の事業運営に関しては、「青少年教育施設の事業運営等に関する調査」<sup>2)</sup>によると、国立、公立、民間のいずれの施設でも、「職員数の減少」「予算の減少」「十分な研修を受けられない」といった問題を抱えていることが報告されている。なお、「研修問題」に関しては、「人的余裕がない」「経費を負担できない」ことがその理由の上位を占めている。そのため、つまるところ、青少年教育の事業運営における課題は、「人的余裕の問題」「予算問題」といえそうである。しかし

ながら、このような状況のなか、現状ではこの状況に大きな変化を求めることは難しく、容易に解決策を見つけることは困難である。そのため、人的資源と予算が直接関係する部分、すなわち野外教育において展開されている教育モデルそのものを問い直すことが現状を打開するための早道であると考えられる。野外教育が目的とするところは、小森<sup>3)</sup>が示す「自然」「自己」「他存在」の関係を自然環境という舞台で考え、問いなおすことである。この目的の実現のために、野外教育には「指導者」が存在し、「参加者」と自然環境および野外教育の手段となる活動を結びつけ、「自然」「自己」「他存在」の関係を問いなおすことを促す。つまり、指導者は、「参加者」と「自然や活動」の媒介者として存在し、参加者をその場所に誘い、言葉を使って伝えたり（聴覚）、やって見せたり（視覚）、触らせたり（触覚）、嗅がせたり（嗅覚）、時には味あわせたり（味覚）といった五感を使った情報伝達

## 研究論文

を通して、その役割を果たしている。そのため、見方を変えれば、「指導者」は「参加者」と「自然や活動」を情報によって媒介するメディアと捉えることが可能であり、このメディアと捉える考え方によって、その範囲を人に限定せずに広げるといった発想が生まれる（図1）。すなわち、この考え方が「参加者」-「指導者」-「自然や活動」と連なる教育モデルの「指導者」を拡張し、その結果、教育モデルそのものを拡張する。このような視点に立って、改めて、野外教育の現場を振り返れば、既に人以外のメディアが現場に持ち込まれていることに気づく。例えば、木に付けられた名札や活動場面で課題を示す紙面情報がそれであり、参加者はこれらによって、その場に指導者がいなくても木の名前を知ることやそこで行う活動を知ることができる。しかし、これらを使った体験は参加者に視覚的に入る情報が一層しかなく、それ以上の情報レイヤーがないため、参加者はあくまでも木の名前を知ること、すべき課題を知ることにとどまり、よほど参加者の方に興味がないとその先へは進まない。一方、この場に指導者がいれば、情報のレイヤーが多層になり、例えば、クスノキであれば、「となりのトトロ」に出てくる木であることや落ち葉を揉んで匂いを嗅ぐと芳香がして、天然の防虫剤に使われる成分を含んでいることなどの話を体験に加えることができ、その場での体験をより豊かにすることが可能である。そのため、現場では、媒介は、やっぱり「人」ということになり、人の媒介を中心とした教育モデルのまま現状へと至っている。しかし、近年の情報科学の進歩により、これを

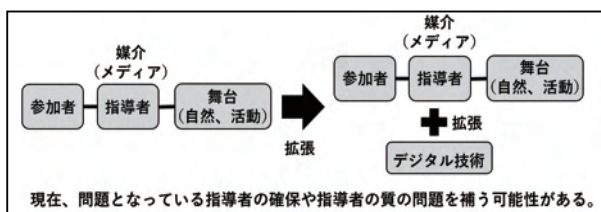


図1 教育モデル拡張の考え方

問う可能性は大いに高まっている。すなわち、参加者と自然や活動が展開される舞台を結ぶメディアにデジタル技術、本研究では情報端末を加えることで拡張し、その結果として、これまで長年続いてきた教育モデルそのものを拡張することが可能である。そして、この拡張は、前述した現在、現場で問題となっている指導者の「人的余裕の問題」や研修を十分に受けられないといった「研修問題」による質の問題を補う可能性があり、これらの問題を抱えながらも、主催団体が思い描く形で参加者に体験を提供することを可能にすると考えられる。また、この行為は何を人が担い、何をデジタル技術に委ねるかを考える機会を提供し、そのことで指導者の役割を明確にし、役割分担によって生まれる指導者のリソースをよりよく機能させることが可能になると考えられる。すなわち、指導者の役割は、図2に示すように参加者に自然や活動について説明し、さらにそれらを使った体験を提供するための「伝達」と、参加者の学びをファシリテートするための「対話」と考えられ、この「伝達」の部分をデジタル技術に任せることで、指導者は、本来最も重要な学びのためのファシリテートに注力できると考えられる。

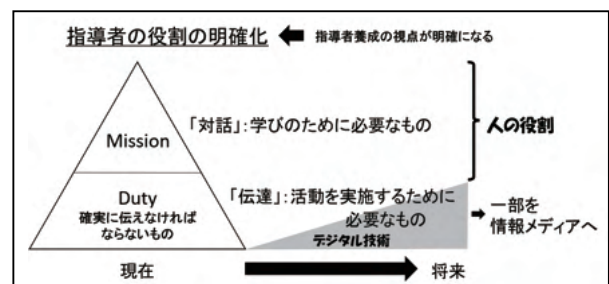


図2 指導者の役割

## 1.2 教育におけるデジタル技術の可能性

近年、教育分野でもネットワークを使った様々なコンテンツが提供されるようになり、時間や場所の制約から学習者が解放され<sup>4)</sup>、また、学習用コンテンツに Augmented Reality (拡張現実、以下 AR) や Virtual Reality (仮想現実、

以下 VR) といったデジタル技術を加えることで体験型の学習機会を増やす取り組みが行われている<sup>5)</sup>。特に AR に関しては、Kangdon Lee<sup>6)</sup> が活用分野やその内容を報告しているが、具体的には、「天文学」「化学」「生物学」「美術館」「歴史学習ツアー」におけるコンテンツ提示やそれを使ったゲーム展開を紹介し、AR システムの活用は、学習に役立ち、やる気を起こし、魅力的な学習環境を提供することができるとしている。また、その他にも、参加者間のコラボレーションの可能性を高めたり、振り返りの機会を増やすこと<sup>7)</sup>や AR 教材を使った方が記憶に残りやすく、学習意欲が低くても成果が上がること<sup>8)</sup>、AR を用いた魅力的なガイドキャラクターを導入することでそれほど興味がない個人にとっても美術鑑賞が価値あるものとして認識されること<sup>9)</sup>、AR の導入は来場者に興奮させるゲームメカニズムを提供し、ワクワクさせること<sup>10)</sup>、仮想オブジェクトによって伝達される情報がユーザーの実際のタスクを実行するのに役立つこと<sup>11)</sup>など、AR システムの活用がもたらす効果が多く報告されている。このようにデジタル技術の教育場面での活用には多くの成果が期待できる。一方、AR の教育場面への導入について危惧する報告もある。例えば、Hsin-Kai Wu ら<sup>12)</sup>は、学生が遭遇する大量の情報、使用する必要のある複数のデバイス、完了しなければならない複雑なタスクによって、認知的に過負荷になる可能性があるとして指摘している。また、奥村<sup>13)</sup>は、常に AR システムを使用している学習者には、医学的問題（視力）や些細な情報を読み取る力の低下、すぐに答えが提示されることによる思考力への影響があると指摘している。しかしながら、後述するが本研究では、AR を実装したデバイスは head mount display ではなく、タブレットであり、自然の中での体験に誘うためのきっかけであるため、その使用時間も短時間であり、その先には実際の体験が

用意されていることから、これらの指摘には該当しないと考えている。

### 1.3 目的

以上のことから、本研究では、参加者と舞台（自然や活動）を結ぶメディアである指導者にデジタル技術として情報端末を付加することで、これまで野外教育で展開されてきたモデル「人－指導者－舞台」を、「人－メディア（指導者、情報端末…）－舞台」と拡張し、その是非を評価することを目的とする。具体的には、AR を実装した情報端末（タブレット）を用いた自然体験活動を提案し、野外教育の現場でそれが受け入れられるか、すなわち、児童が興味をもって取り組める活動となるか、また、引率教員が教育現場で実施する活動としてふさわしいものと捉えられるか、さらには野外教育指導者が野外教育の活動として受け入れられるものであるかといった観点から評価する。また、情報端末の導入により、現場での人的負担の軽減が成立するかも確認する。

## 2 方法

### 2.1 本研究で提案するアプリケーション

（以下、アプリ）

本研究で協力いただいた尼崎市立美方高原自然の家では、自然学校時にネイチャーラリー（自然の中での散策）を行っている。これは、現地到着後の比較的早い段階にフィールドを知るために実施される活動であり、地図上に示されたポイントを制限時間内にできるだけ多く回るものである。各ポイントでは、オリエンテーリング用のポストにラミネートされた課題シートが貼付され、課題を実施する度に地図のチェック欄に記録してコースを回る。なお、課題はクイズが中心となっており体験を求めるものは少ない。このネイチャーラリーをより理想に近いものにするには、各グループに指導者が付き添い、体験を中心とした活動を行いながら各ポイントに関わる情報を提供することが望まれるが、前述のとおり、そ

のような指導者を配置することは量的にも質的にも現実的ではない。まさに前述した「人的余裕の問題」がもっとも表面化する場面の一つである。そこで、本研究では、指導者が関わる人数を抑え、具体的には、活動開始時終了時の説明者（1名）、安全管理者（活動開始時の説明者が兼ねる）にとどめ、それ以外の指導者の部分にデジタル技術すなわち情報端末を導入し、少ない指導者数でその実施を試みることにした。そして、具体的には活動前に取り組む「事前アプリ」、活動時に使用する「現地アプリ」、および振り返りの際に使用する「振り返りアプリ」を作成した。なお、本研究を実施した2021年度は、新型コロナウイルス感染症対応のため、調査対象とした自然学校は、通常の4泊5日では行われず、近隣の公園で自然体験を実施することとどまった。そのため、本研究で制作したアプリも公園での体験を前提とした。

## 2.2 事前アプリ

事前アプリ（図3）は、体験を振り返る際に体験前後の印象を比較するための情報を得るために使用するアプリである。事前アプリは、現地の自然風景の写真を提示し、提示された木に触った触感（触覚）、提示された風景での匂い（嗅覚）、提示された風景で聞こえる音（聴覚）を、視覚を通して想像してもらい、各自の回答結果をワークブック（図4）に記入させ、体験前の情報として使用することを目的としている。なお、各場面での指示は文字情報とともにそれを読み上げる音声指示も付加し、わかりやすさを重視した。指導場面では、グループごとに配られたタブレットを参加者が操作し、アプリの流れに沿って、これらの課題を進める形とし、一つ目の課題（図3－画面②）では、提示された木に触るとどんな感じがするか、二つ目の課題（図3－画面③）では、提示された場所ではどんな匂いがするか、三つ目の課題（図3－画面④）では、提示された場所でどんな音が聞こえるか想

像し、それぞれ、グループメンバーで話し合い、結果を各自のワークブックに記入することとした。なお、制作には、unity 2018.4.34 f1を用いた。

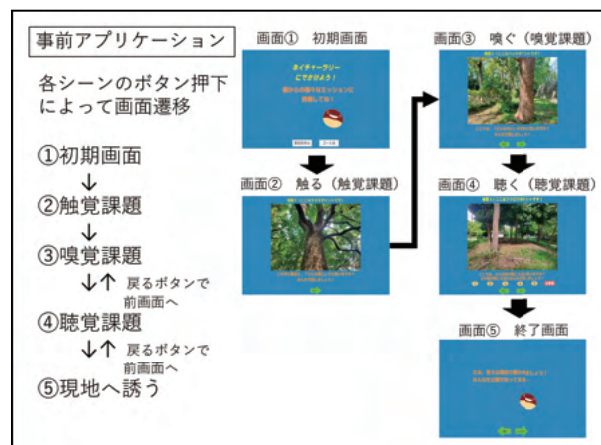


図3 事前アプリの画面遷移

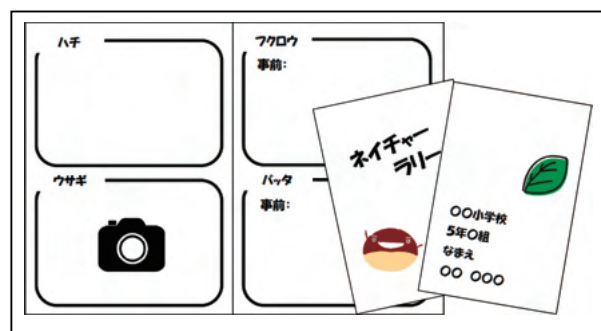


図4 ネイチャーラリーで使用するワークブック

## 2.3 現地用アプリ

現地用アプリは、現地の各ポイントで課題を提示し、体験を促すものである。現地用アプリでは、活動エリアに掲示されている生き物イラストをマーカーとして起動するARを用いたシステムを制作し、文字情報およびそれを読み上げた音声を提示し、各ポイントでの課題実施を促すものとした。なお、課題には、視覚、触覚、嗅覚、聴覚を利用した体験や仲間づくり活動を提供し、体験結果をワークブックに記入させた。また、グループメンバーの関わりを促進するため、複数ボタン押下による課題を設定し、メンバー全員で同時にボタンを押さないと次へ進めないといった仕掛けを設け、さらに実施校が尼崎市内の小学校であることから尼崎市に関わる問題（尼



埼玉市の人口、尼崎市に住む小学校5年生の人数、  
尼崎市の市の木、尼崎市のマークを尋ねる問題）  
を設け、情報のレイヤーを設定することで参加  
者がより積極的に関わることを意識した（図5、  
表1参照）。なお、制作には、unity 2018.4.34  
f1をベースに vuforia ver.8.3.8を用いた。

表1 ポイントでのマーカーと課題

|                                                                                     |                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| スタート地点                                                                              |                                                                                                                                    |
| (ヘビ)                                                                                |                                                                                                                                    |
|    | さあ、ネイチャーラーのスタートです。たくさんの自然に触れてきてね！<br>それじゃー、いってらっしゃい！                                                                               |
| 各ポイント                                                                               |                                                                                                                                    |
| 【仲間づくり系】基本的にはスタッフ配置が必要                                                              |                                                                                                                                    |
| (ハチ)                                                                                | 問題：ここでは、クイズに正解すると課題に進めるよ！では、問題です、尼崎市の「市のマーク」はどれでしょう？<br>課題：ここでは、ボールを自分のお腹と前の人の背中に挟んで、列車になってください。できたら、みんなでゴールをめざそう！                 |
|    |                                                                                                                                    |
| (カマキリ)                                                                              | 問題：ここでは、クイズに正解すると課題に進めるよ！では、問題です、尼崎市の人口は約何人でしょう？<br>課題：ここでは、なが縄跳びです。合計100回、跳びましょう。                                                 |
|   |                                                                                                                                    |
| (セミ)                                                                                | 問題：ここでは、説明書を読んで、自分たちだけでテントを立てて、片付けましょう！短時間できるかな？説明書はクイズに正解すると手に入るよ！では、問題です。尼崎市の「市の木」はどれでしょう？<br>課題：テント設置と撤収（説明書を読み解いて）             |
|  |                                                                                                                                    |
| (キツネ)                                                                               | 問題：ここでは、クイズに正解すると課題に進めるよ！では、問題です、尼崎市内の小学校5年生は約何人でしょう？<br>課題：ここでは、絵のようにみんなで台の上に並んで立ってください。そして、先生に出された課題にみんなで協力して挑戦しましょう！さて、達成できるかな？ |
|  |                                                                                                                                    |
| (カエル)                                                                               | 問題：ここでは、表示されているボタンをみんなで同時に押すと課題に進めるよ！できるかな？<br>課題：ここでは、フープを指にのせて着陸させよう！指がフープから離れたらやり直します。できるかな…？                                   |
|  |                                                                                                                                    |
| 【自然系】基本的にはスタッフ配置は不要                                                                 |                                                                                                                                    |
| (トリ)                                                                                | 課題：ここでは、木や葉の隙間から空を見上げてみましょう！どんな景色が見えますか？その様子を写真に撮ろう！（視覚）                                                                           |
|  |                                                                                                                                    |
| (フクロウ)                                                                              | 課題：ここでは、目を閉じて音を聴きましょう…聴こえた音を各自ワークブックに記入しよう！（聴覚）⇒事前との比較                                                                             |
|  |                                                                                                                                    |
| (ウサギ)                                                                               | 課題：ここでは、地面を見てみましょう。何か見つかりましたか？見つかったものを撮影しましょう！（視覚）                                                                                 |
|  |                                                                                                                                    |
| (タヌキ)                                                                               | 課題：ここでは、印のついた木に触りましょう！どんな感じがしたか、各自ワークブックに記入しよう！（触覚）⇒事前との比較                                                                         |
|  |                                                                                                                                    |
| (バッタ)                                                                               | 課題：ここには、クスノキという「トトロ」に出てくる木があります。その木の落ち葉を拾って、嗅いでみましょう！嗅いだら感想を各自ワークブックに記入しよう！⇒事前との比較                                                 |
|  |                                                                                                                                    |
| ゴール地点                                                                               |                                                                                                                                    |
| (クマ)                                                                                | おかえり、これでおしまいです！ネイチャーラーはいかがでしたか？自然に触れたり、仲間と一緒に活動できましたね！最後に僕と記念撮影しよう！                                                                |
|  |                                                                                                                                    |

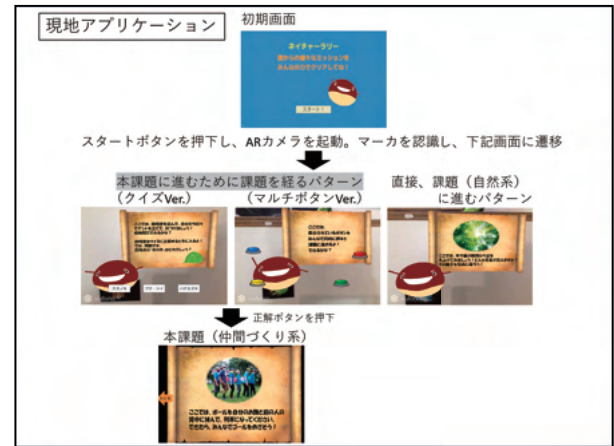


図5 現地アプリの画面遷移

## 2.4 振り返りアプリ

振り返りアプリは、事前アプリで得た情報と実際に体験を通して得た情報を比較し、体験の振り返りを行う際に利用するアプリである。ゴール後は事前に想像した自然の様子と実際の様子を比較しながら振り返り、さらには自分たちが住む環境を考える時間を持つことで、一連の活動の振り返りの時間とした。具体的には、図6に示すように、3つの課題を確認し、各グループで話し合った後はその結果を発表してもらい、全体で共有することとした。そして最後に、自分たちの通う小学校周辺の風景写真を提示し、「ここではどんな音が聞こえるか？」「どんな音を聞きたいか？」といった問いかけ、自分たちの小学校周辺の環境に目を向けてもらう機会とした。

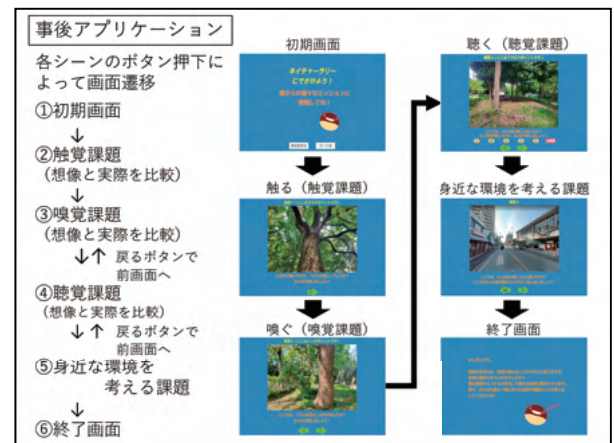


図6 事後アプリの画面遷移



## 2.5 アプリの評価

制作したアプリを用いた活動を評価するため、尼崎市立の小学校を対象に活動を実施した。評価項目としては、以下のとおりとした。

(評価項目)

- ①質問紙による調査（児童および引率教員）
- ②定点観察（調査者が活動の様子を観察）
- ③引率教員へのインタビュー
- ④野外教育指導者へのインタビュー

評価項目①については、児山ら<sup>14)</sup>が実施した調査で使用された質問紙を参考に表2に示す項目を尋ねた。また、引率教員用については、文言を本研究に合わせる形で修正し、「作り方が分かればAR教材を自分でも作ってみたいと思うか」「AR教材を屋外の観察等で使ってみてみたいと思うか」については削除した。なお、児童に対する質問1については5件法で、質問3～7については4件法で尋ね、質問2で得られた自由記述については、KH Coderを用いて分析した。評価項目②については、筆者がスタート地点および1か所の課題実施場所で行った。③④のインタビューについては、体験の感想を筆者が質問し回答してもらう形とした。なお、調査に関しては、情報科学芸術大学院大学研究倫理審査の承認を受けて実施した。

## 2.6 調査対象

本研究では、調査に同意が得られた尼崎市立の小学校3校を対象とした。各小学校の実施状況は表3のとおりであり、各校2回（各回90分間）で実施した。調査対象数は3校あわせて、児童186名（5年生）、教員9名、野外教育指導者4名であった。分析対象は調査対象児童186名のうち、未記入などのなかった有効回答者162名、引率教員9名（平均年齢38歳±13.7、教員経験平均年数13年±9.3）、野外教育指導者4名（施設管理をする民間野外教育団体スタッフ、平均年齢32歳±8.6、指導経験平均年数10年±7.6）であった。なお、それ

ぞれの現場での関わり方は、引率教員については、課題解決型の活動の指導及び実施の様子の観察、野外教育指導者については、開始前の説明、終了後の振り返りを行った。

表2 質問紙の項目

| (児童用)   |                                                             |
|---------|-------------------------------------------------------------|
| 質問1     | ネイチャーラリーは面白かったか（ラリー全体、タブレットの使用、ARを使った仕掛け、課題の内容）？            |
| 質問2     | 上の質問でなぜそう思ったか？（自由記述）                                        |
| 質問3     | バーチャルキャラクターの「トチ坊」が実際の自然の中に現れることに興味を持ったか？                    |
| 質問4     | 機会があれば、ARを使った活動をまたやりたいか？                                    |
| 質問5     | ポイントの課題（自然の中で「触ったり」「嗅いだり」「聞いたり」「見たり」すること）をとおして、自然への興味がわいたか？ |
| 質問6     | ポイントの課題（仲間と取り組む活動）をとおして、仲間とのつながりが強くなったと思うか？                 |
| 質問7     | 作り方が分かればARアプリを自分でも作ってみたいと思うか？                               |
| (引率教員用) |                                                             |
| 質問1     | ARアプリをネイチャーラリーに使うことで児童への自然についての学びが促進されると思うか？                |
| 質問2     | 上記の質問でなぜそう思ったか？                                             |
| 質問3     | ARアプリを使ったネイチャーラリーを今後も自然学校で実施したいと思うか？                        |
| 質問4     | 各ポイントでARアプリに要した時間は適当だと思うか？                                  |
| 質問5     | ご自身にとって、ARアプリの操作は簡単であったか？                                   |
| 質問6     | 児童にとって、ARアプリの操作は簡単だったと思うか？                                  |
| 質問7     | ARアプリを使って効果的な活動ができる対象校種（学年）はどの学年以上だと思うか？                    |
| 質問8     | 今後、野外活動場面にどのようなARアプリがあれば良いと思うか？                             |
| 質問9     | ARアプリは、学校での学習と自然学校での学習をつなげるために役立つと思うか？                      |
| 質問10    | 上記の質問でなぜそう思ったか？                                             |
| 質問11    | 実施上、気になった点はあったか？                                            |
| 質問12    | 教員経験年数を書いてください。                                             |
| 質問13    | 年齢を書いてください。                                                 |

表3 調査対象

|                                    |
|------------------------------------|
| A校：児童数42名 教員2名 指導者2名 2021年11月 5日実施 |
| B校：児童数85名 教員2名 指導者1名 2021年11月19日実施 |
| C校：児童数59名 教員5名 指導者1名 2021年11月30日実施 |

## 3 結果

### 3.1 質問紙による児童の評価

表4、5、6および図7は児童に対する質問紙を用いた調査の結果である。表4はネイチャーラリーが面白かったかをラリー全体、タブレットの使用、ARを使った仕掛け、課題の内容といった視点で面白かったを「5」、面白くなかったを「1」として5段階で評価してもらった結果である。表に示すとおり、それぞれの平均値は「ラリー全体」が4.50点、「タブレットの使用」が4.36点、「ARを使った仕掛け」が4.63点、「課題の内容」が

4.36点とすべての項目において、4点を越えており、ネイチャーラリーの面白さはどの視点からみても高かったことがうかがえる。また、質問2では、質問1の回答の理由を自由記述で求めている。その結果をKHCoderを用いて分析したところ、表5に示すとおり、頻出単語として上位3つは、「楽しい」（出現回数83回、出現率51%）、「面白い」（出現回数50回、出現率31%）、「タブレット」（出現回数47回、出現率29%）となり、情報端末（タブレット）を用いたネイチャーラリーを「楽しい」「面白い」と多くの児童が高く評価していることが自由記述からもわかる。一方、「タブレット」が3番目に多い語として挙がっているが、前向きな記述が多い反面、「使えなかった」という趣旨の記述が9件、「操作が難しかった」という趣旨の記述が4件見られた。質問1で唯一、「1」の評価があった「タブレットの使用」について、その理由として書かれた本回答を確認したところ、その多くが「他のメンバーが使っていて、自分はタブレットを使えなかった」といった趣旨の記述をしていた。次に表6は、「バーチャルキャラクターのトチ坊が実際の自然の中に現れることに興味をもったか」、「機会があれば、ARを使った活動をまたやってみたいか」「ポイントの課題をとおして、自然への興味がわいたか」「ポイントの課題をとおして、仲間とのつながりが強くなったか」「作り方がわかればARアプリを自分でも作ってみたいか」を尋ねた結果である。なお、表6は4件法で得た回答を、ポジティブ回答から4点、3点、2点、1点として評価し、図7はそれぞれの割合がわかるよう図示したものである。これらを見ると、それぞれの平均点は3点を越えており、また、ポジティブ回答（「はい」および「どちらかというとはい」）の割合は、「バーチャルキャラクターのトチ坊が実際の自然の中に現れることに興味をもったか」で90%、「機会があれば、ARを使った活動をまたやってみたいか」で93%、「ポイントの課題をとおして、自然への興味がわいたか」で

89%、「ポイントの課題をとおして、仲間とのつながりが強くなったか」で81%とネイチャーラリーを高く評価していることがわかる。さらに、「作り方がわかればARアプリを自分でも作ってみたいか」で74%がポジティブ回答をしていることから、単にタブレットを用いたネイチャーラリーを享受者と受け止めるにとどまらず、体験が創作意欲につながっていることがわかる。

表4 質問1に対する児童の回答（5段階評価）

|           | 平均値  | 標準偏差 |
|-----------|------|------|
| ラリー全体     | 4.50 | 0.70 |
| タブレットの使用  | 4.36 | 0.91 |
| ARを使った仕掛け | 4.63 | 0.70 |
| 課題の内容     | 4.36 | 0.84 |

質問：ネイチャーラリーは面白かったを「5」、面白くなかったを「1」と考えて5～1の数字で答えてください

表5 質問2の結果をKHCoderによって分析した結果

|    | 抽出語   | 出現回数 | 出現率 |
|----|-------|------|-----|
| 1  | 楽しい   | 83   | 51% |
| 2  | 面白い   | 50   | 31% |
| 3  | タブレット | 47   | 29% |
| 4  | AR    | 25   | 15% |
| 5  | 課題    | 25   | 15% |
| 6  | 仕掛け   | 23   | 14% |
| 7  | 自然    | 22   | 14% |
| 8  | 内容    | 12   | 7%  |
| 9  | ラリー全体 | 11   | 7%  |
| 10 | 難しい   | 9    | 6%  |

表6 質問3～7に対する児童の回答（4段階評価）

|                       | 平均値  | 標準偏差 |
|-----------------------|------|------|
| バーチャルキャラクターのトチ坊が現れること | 3.34 | 0.66 |
| この活動をまたやりたい           | 3.51 | 0.68 |
| 自然への興味がわいた            | 3.30 | 0.65 |
| 仲間とのつながりが強くなった        | 3.03 | 0.86 |
| ARアプリを自分でも作りたい        | 3.04 | 1.03 |

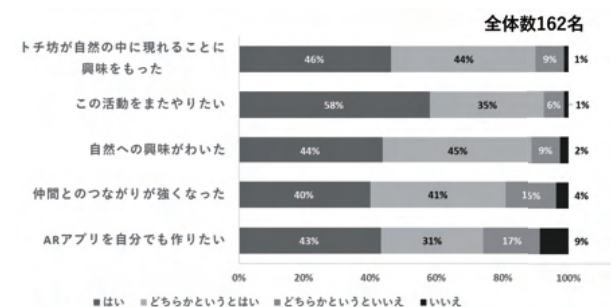


図7 質問3～7に対する児童の回答（図示）

### 3.2 質問紙による引率教員の評価

表7および図8は引率教員に対する質問紙を用いた調査の結果であり、表7は4件法で得た回答を、ポジティブなものから4点、3点、2点、1点と割り当てて評価し、図8はそれぞれの割合がわかるよう図示したものである。これらを見ると、それぞれの平均点は、「ARアプリをネイチャーラリーに使うことで児童への自然についての学びが促進されるか」では、3.56点、「ARアプリを使ったネイチャーラリーを今後も自然学校で実施したいと思うか」では、3.67点、「各ポイントでARアプリに要した時間は適当か」では、3.33点、「自身にとってARアプリの操作は簡単だったか」では、3.56点、「児童にとってARアプリの操作は簡単だったか」では、3.67点、「ARアプリ（タブレットを使った取り組み）は学校での学習と自然学校での学習をつなげるために役立つと思うか」では、3.56点と全ての質問で3点を越えており、さらに図8を見ても、ネガティブな回答（「いいえ」および「どちらかというといいえ」）がなく、調査対象すべてがポジティブに評価していた。また、「ARアプリをネイチャーラリーに使うことで児童の自然についての学びが促進されるか」についての回答の理由を自由記述で求めた結果では、「児童が楽しんでいたから」との回答や「今の子どもたちにとって、タブレットが身近な存在で意識づけや動機づけに有効で学びに入り込みやすい」といった回答があった。一方、ネガティブな回答としては、「子どもがタブレットで遊んでしまう」といったものがあった。そして、「今後、野外活動場面でどのようなARアプリがあればよいか」を自由記述で求めたものでは、「オリエンテーリング」「動植物の名前が検索できるアプリ」「野外炊事の調理手順を示すアプリ」「季節に関わらず花が見られるとか、星空など実際に見られないものが見られるアプリ」といった回答があった。さらに、「ARアプ

リ（タブレットを使った取り組み）は学校での学習と自然学校での学習をつなげるために役立つと思うか」についての回答の理由を自由記述で求めた結果では、「子どもたちの実状に合っていると思うから」「タブレットを使うことで全員が参加できていたと思うから」「学習に対する意欲づけとしての効果が期待できるから」「写真等の記録が残るのでよいと思う」「各ポイントの場所をより深く知ることができる」「今日のように実際の場所で使うことで生きることが多いと思う」「様々な方法で自分たちの暮らしと学習を結びつけるツールとしての可能性があると思う」「様々な方法で自分たちの暮らしと学習を結びつけるツールとしての可能性があると思う」「今まで知らなかったことを友達と協力して知ることができるから」と様々な観点からARアプリ（タブレットを使った取り組み）に対して、その可能性を評価していることがわかった。また、「ARアプリを使って効果的な活動ができる学年はどの学年以上か？」については、低いところでは「2年生」とする回答があり、高いところでは「5年生」とするものがあったが多くは「3年生」であった。

表7 質問に対する引率教員の回答（4段階評価）

|                  | 平均値  | 標準偏差 |
|------------------|------|------|
| ARアプリで学びが促進するか？  | 3.56 | 0.50 |
| 今後の実施したいか？       | 3.67 | 0.47 |
| 実施時間適当か？         | 3.33 | 0.47 |
| アプリ操作簡単か？（本人）    | 3.56 | 0.50 |
| アプリ操作簡単か？（児童）    | 3.67 | 0.47 |
| 学校での学習との連携に役立つか？ | 3.56 | 0.50 |

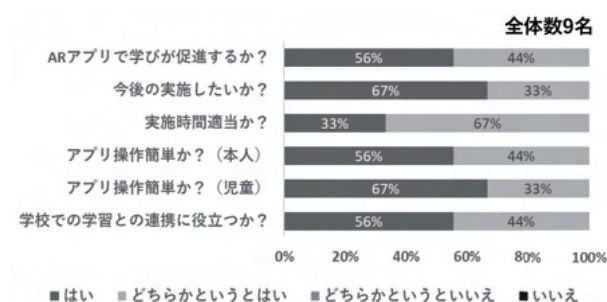


図8 質問に対する引率教員の回答（図示）



### 3.3 定点観察からみた活動の様子

調査を行った3つの小学校の活動実施時に現地で定点観察を行った。観察場所はスタート場所およびクスノキの落ち葉のにおいを嗅ぐ課題が出されるバッタポイントとした。観察の結果、表8に示す発言や様子が観察された。

### 3.4 引率教員へのインタビュー

各学校の引率教員に活動についての質問紙の内容を補完する目的で感想や意見を尋ね、表9に示す発言が得られた。

### 3.5 野外教育指導者へのインタビュー

各学校の指導に当たった野外教育指導者に活動についての感想や意見を尋ね、表10に示す発言が得られた。

表8 定点観測の様子

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (スタート場所)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・ARは知らないけどポケモンGOは知っていると言っている</li> <li>・トチ坊の登場を見て、「オーッ、面白」発言</li> <li>・トチ坊の登場を見て、「わっ、出た」「ホントだ」と発言</li> <li>・タブレットを持って「軽っ!」と発言</li> </ul>                                                                                                                                                                                                               |
| (バッタポイント)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・「楽しい」という声が多く聞かれる</li> <li>・マーカーを見つけて、「わっ、出た!」と発言</li> <li>・マーカーを走って探しに行く</li> <li>・ポイントマーカーの写真を撮っている</li> <li>・落ち葉を一人が嗅ぐ役になっている</li> <li>・葉っぱの匂いを先生に嗅がせに行く</li> <li>・マーカーを見つけて、「あー、あった!」と発言</li> <li>・「家にタブレットがあるからスクショの方法がわかる!」という発言</li> <li>・はしゃぎまくっている</li> <li>・落ち葉を持ち帰る子がいる</li> <li>・みんなで集まって覗き込む様子あり</li> <li>・しっかりとワークブックに記入している</li> </ul> |

表9 引率教員の発言内容

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・低学年は五感を通して感じることを学んでいる<br/>(例えば、背の高さ、指の長さ、腰の高さ)</li> <li>・えーっ、こんなの作っているんですね</li> <li>・身近な公園バージョンもあるんですね</li> <li>・3年生の環境教育事業でも使える</li> <li>・嗅覚ポイントの体験に感動した</li> <li>・実際にやってみて魅力を感じたので若い先生方に話したい</li> <li>・空や地面を見て写真を撮る課題のとき、<br/>正解がないことに不安がる児童が印象的</li> <li>・マーカーで出た情報が消えない方がよい</li> <li>・こんなの初めてで、すごいと思う</li> <li>・タブレットは使い慣れているから大丈夫</li> <li>・子どもたちが楽しんでいる</li> <li>・喧嘩することなく楽しんでいる</li> <li>・子ども同士が対話している</li> <li>・もっと長く(半日)できたらいい(この日は1時間+前後30分の実施)</li> <li>・ARのトチ坊が登場するのはありだと思う</li> <li>・子どもを押しつけてやっちゃいます</li> <li>・子どもはタブレットに慣れている、とっつきやすい</li> </ul> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

表10 野外教育指導者の発言内容

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・今の子どもはスマートフォンやバーチャルな世界と切り離せないで大いにありの方法だと思う</li> <li>・異なる季節の様子も見せるといった使い方<br/>可能だと思うので効果的だと思う</li> <li>・普段、当たり前にあると思っている身近な自然に注意を向けられる</li> <li>・気づきや発見につながる</li> <li>・自然への興味や引き付ける力がアップする</li> <li>・興味をひくきっかけになると思う</li> <li>・実体験と組み合わせていることで有効だと思う</li> <li>・バーチャルキャラクターをこどもたちが喜ぶ様子が観察できた</li> <li>・今まで紙で指示書を貼っていたときと違い、<br/>みんながタブレットを見るために集まっている</li> <li>・公園では自然の音が少なかった</li> <li>・教科に関連した課題を設定するのもいいと思う</li> <li>・タブレットは学校の学習と自然学校を結びつけるのに役立つ</li> <li>・動画も取りいれらるだろうか?</li> <li>・マーカーで出た情報は消えるままでよい</li> <li>・調べたいこと、知りたいことがタブレットを<br/>向ければ出てくるようなものがあるのも面白い</li> <li>・動植物を読み込んで、それがなにかを教えてくれるのも面白い</li> </ul> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 4 考察

ネイチャーラリーの面白さに関する質問1では、「ラリー全体」「タブレットの使用」「ARを使った仕掛け」「課題の内容」の視点で尋ね、どの視点からも高い評価が得られた。つまり、ネイチャーラリーは児童にとって満足度の高い活動であったことがわかる。また、これまでに行われたARを用いた教育活動に関する研究でも、「学習意欲が低くても成果が上がる<sup>8)</sup>」や「興味がない個人にとっても美術鑑賞が価値あるものとして認識される<sup>9)</sup>」、「ARの導入は来場者に興奮させるゲームメカニズムを提供し、ワクワクさせる<sup>10)</sup>」など、ARの導入による効果が示されており、本研究で対象とした児童にとっても満足度が高い結果となった。一方、タブレットの使用に関する項目では、他の項目ではなかった、1の評価を回答する児童がいた。質問1では、続く質問2でその理由を自由記述として尋ねているため、その理由を確認したところ、「他のメンバーが使っていて、自分はタブレットを使えなかった」という趣旨の記述が多くみられ、グループで活動する際にタブレットの使用を特定の児童が独占することがあり、使いたいと主張できない児童は活動中、終始タブレットを使わずに活動を終えることがわかった。また、続

く質問では、「バーチャルキャラクターのトチ坊が実際の自然の中に現れることに興味をもったか」、「機会があれば、ARを使った活動をまたやってみたいか」「ポイントの課題をとおして、自然への興味がわいたか」「ポイントの課題をとおして、仲間とのつながりが強くなったか」「作り方がわかればARアプリを自分でも作ってみたいか」を尋ねた。いずれの質問においても高い評価が得られ、これらの点からもタブレットを用いたネイチャーラリーが児童にとって効果的であったことがわかるが、特に興味深い点は、「作り方がわかればARアプリを自分でも作ってみたいか」についてポジティブな回答が多かったことである。タブレットやスマートフォンといった情報端末は単に情報を取得する道具として受け止められがちであるが、小学校の教育課程ではプログラミング教育も始まっており、情報端末の積極的な活用といった点で児童のこのような反応にはさらなる展開が期待できる。このように、児童に対する質問紙からはタブレットを用いたネイチャーラリーに高い評価が得られたが、スタート場所およびクスノキの落ち葉のにおいを嗅ぐ課題が出されるバッタポイントで定点観察を行った様子からも、バーチャルキャラクターの登場を喜んだり、マーカーを見つけることに興味を示し、走り回ったりする様子が観察できた。中には落ち葉の匂いを家族に嗅がせるために持ち帰る児童がいたり、先生に葉っぱの匂いを嗅がせに行く様子も見られ、このような体験が参加した児童に大きな感動を与えたことが推察される。一方、グループのうち、一人が落ち葉の匂いを嗅ぐ係になっているケースもあり、一人一人が匂いを嗅ぐように促す、更なる仕掛けの必要性も感じられた。そして、引率教員には、質問紙による調査およびインタビューを行い、タブレットを用いたネイチャーラリーの評価とした。その結果、ARアプリを使ったネイチャーラリーは児童の自然の学びを促進

し、学校での学習と自然学校での学習をつなげるために役立ち、今後も自然学校で使いたいと考えていることがわかった。また、本研究で質問項目の設定のために参考にした、児山らの研究<sup>14)</sup>でも、同様にAR教材を使うことで児童が理解しやすくなり、効果的だとされているが、一方で「AR教材があれば授業に使ってみたいか」という点については、他の質問に比べ、ネガティブな回答が多かったとされている。本研究では、この点についてもネガティブな回答はなかったが、本研究での実施形態が現地に学校教員以外のスタッフが配置され、基本的にはネイチャーラリーの運営をそのスタッフが行うため、教員側に実施上の不安がなく、異なる結果となったのではないかと推察される。また、引率教員に対するインタビューからは、タブレットを好意的に受け止めていることや自然を五感でとらえる課題に対して自然学校以外の3年時に行われる環境学習事業でも使えるなどの好意的なコメントが得られ、タブレット等が全国的にGIGAスクール構想で導入された背景も情報端末を用いたネイチャーラリーを後押ししていることが窺われ、本研究の実施タイミングがよいタイミングであったと思われる。さらに「ARアプリ（タブレットを使った取り組み）は学校での学習と自然学校での学習をつなげるために役立つと思うか」についての回答の理由を自由記述で求めた結果でも多くの引率教員がARアプリやそれを実装したタブレットを好意的にとらえており、学校においてタブレット等が身近な存在となっていると考えられる。また、本研究の課題では正解のない活動に取り組むため、正解を求めがちな児童の姿に気づいたといった回答が出るなど、新たな発見が見られている。さらに、野外教育指導者へのインタビューからも今回の取り組みを評価する声が多く聞かれた。具体的には、「今の子どもはスマートフォンやバーチャルな世界と切り離せないので大いにありの

方法だと思う」といったデジタルネイティブと言われる今後の世代に有効だとするものや「自然への興味や引き付ける力がアップする」「バーチャルキャラクターをこどもたちが喜ぶ様子が観察できた」「今まで紙で指示書を貼っていたときと違い、みんながタブレットを見るために集まっている」「タブレットは学校の学習と自然学校を結びつけるのに役立つ」といったタブレットの使用を評価するもの、そして、「異なる季節の様子も見せるといった使い方も可能だと思うので効果的だと思う」「教科に関連した課題を設定するのもいいと思う」「調べたいこと、知りたいことがタブレットを向ければ出てくるようなものはどうか?」「動植物を読み込んで、それがなにかを教えてくれるものも面白い」といった今後のアイデアも豊富に出てきている。このように実施する側からも今回の取り組みが違和感なく、前向きにとらえられた様子が感じられる結果となった。なお、引率教員を含め、デジタル技術の教育場面への導入について、一般的に危惧されている項目への指摘はなかった。このように情報端末を用いたネイチャーラリーは高い評価を得られたが、その実施に至っては、指導者が1名ないし2名と少ない数で成立している。そのため、近年問題となっている指導者不足や十分な研修を受けられないといった問題の軽減にも十分に貢献できる可能性が示唆される結果となった。もちろん、振り返り場面での人の関与は必須であるが、単に活動を促す場面の「伝達」といった役割はデジタル技術によって代替することが可能であり、その結果生まれる指導者のリソースを学びのための「対話」に使うといった展開が今後、可能であると考えられる。

## 5 結論

本研究の目的は、参加者と舞台（自然や活動）を結ぶメディアとしての指導者にデジタル技術として情報端末を付加することで、これまで

野外教育で展開されてきたモデル「人—指導者—舞台」を「人—メディア（指導者、情報端末…）—舞台」と拡張し、その是非を評価することであった。また、加えて、この拡張が人ではない、情報端末による拡張のため、副次的にメディア部分への人的負担を軽減したまま、それが成立するかを検証することであった。そして、調査の結果、児童にとって、情報端末を用いたネイチャーラリーはその面白さといった点で満足度が高く、興味をもって取り組める活動であることが確認できた。また、引率教員にとっても、情報端末を用いたネイチャーラリーは児童の自然の学びを促進し、学校での学習と自然学校での学習をつなげるために役立ち、今後も自然学校で使いたいと考えたことがわかり、教育現場で実施する活動としてふさわしいものであることが確認できた。そしてさらに、野外教育指導者にとっても、情報端末を用いたネイチャーラリーを肯定的に捉えた発言が多く、デジタル技術の野外教育への導入について危惧する指摘はなく、野外教育の活動として受け入れられるものであることが確認できた。以上のことから、野外教育における教育モデルのメディア部分への情報端末の追加による拡張が成立し、教育モデルそのものを拡張できることが本研究の結果から明らかとなった。また、その際の実施スタッフ人数の少なさから人的負担を軽減する効果を確認することもできた。GIGAスクール構想が全国的に実施され、一人一端末といった状況にある学校現場では情報端末は既に身近なものとなり、それを活用して、いかに教育効果を上げるかといった問題に直面している。その意味でも本研究の試みは教育現場としてはむしろ歓迎すべき試みであったと推察される。また、野外教育における教育モデル拡張への試みとしても、現場での人的資源の増員なく、普段よりむしろ少ない人数で実施できたことで、その第一歩を踏み出したのではないかと考えられる。

## 謝辞

本研究の実施にあたり、ご指導いただいた情報科学芸術大学院大学平林真実教授、金山智子教授、鈴木宣也教授、瀬川晃准教授に感謝いたします。また、多大なる協力をいただいた尼崎市立美方高原自然の家西垣幸造氏に感謝いたします。

## 引用文献

- 1) 平成 30 年度社会教育調査, 文部科学省,  
[https://www.mext.go.jp/content/20200313-mxt\\_chousa01-100014642\\_3-3.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200313-mxt_chousa01-100014642_3-3.pdf),  
2021 年 12 月 8 日
- 2) 国立青少年教育振興機構 (2009). 「国公立・民間の青少年教育施設・団体の事業運営に関する調査研究」報告書 : 平成 19・20 年度調査研究事業, 13-19.
- 3) 小森伸一 (2011). 第 1 章野外教育の考え方, 自然体験活動研究会編, 野外教育の理論と実践, 杏林書院, 1-11.
- 4) 柚山賢治 (2016). 拡張現実 (AR) と仮想現実 (VR) の教育分野への応用ーアクティブラーニングへのポテンシャルー, 第 42 回全日本教育工学研究協議会全国大会論文集, 日本教育工学協会, 214-217.
- 5) 岡田昌也, 山田暁通, 吉田瑞紀, 垂水浩幸, 粥川隆信, 守屋和幸 (2014). 現実・仮想経験拡張型システム DigitalEE II による協調型環境学習, 情報処理学会論文誌, 情報処理学会, 45(1) : 229-243.
- 6) Kangdon Lee (2012). AR in Education and Training, TechTrends, 56(2) : 13-21.
- 7) Schrier, K. L. (2005). Revolutionizing history education: using augmented reality games to teach histories, Master Thesis, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA.
- 8) 手嶋裕詞, 小杉大輔 (2009). Augmented Reality を用いた児童用教材の開発, 電子情報通信学会論文誌.D, 情報・システム = The IEICE transactions on information and systems, 電子情報通信学会, 92(11) (通号 455) : 2067-2071.
- 9) T.Miyashita, P.Meier, T.Tachikawa, S.Orlic, T.Eble, V.Scholz, A.Gapel, O.Gerl, S.Amaudov, S.Lieberknecht (2008). An Augmented Reality Museum Guide, 2008 7th IEEE/ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR 2008), IEEE, 103-106.
- 10) Dieter Schmalstieg, Daniel Wagner (2005). A Handheld Augmented Reality Museum Guide, Proceedings of the IADIS International Conference on Mobile Learning, IADIS.
- 11) Ronald T. Azuma (1997). A Survey of Augmented Reality, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, MIT Press, 6(4) : 355-385.
- 12) Hsin-Kai Wu, Silvia Wen-Yu Lee, Hsin-Yi Chang, Jyh-Chong Liang (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education, Computers & Education, Elsevier, 62(C) : 41-49.
- 13) 奥村英樹 (2013). AR 教材の分類とその特徴に関する一考察, 四国大学紀要, 四国大学, B(38) : 1-11.
- 14) 児山祥穂, 深谷和義 (2017). Augmented Reality (AR) を用いた小学校教員のための自然観察教材の開発, 椋山女学園大学教育学部紀要, 椋山女学園大学教育学部, 10 : 63-71.

## 付記

本原稿は、2021 年度情報科学芸術大学院大学修士研究をもとに再執筆したものである。



## 野外炊飯計画のための食材カードゲーム開発

山下 玲香（名古屋短期大学）

### 要旨

野外炊飯の献立作りをサポートするために、食材カードゲームを開発し、大学生を対象に実践したところ、このゲームには食材を組み合わせる楽しさや協力して料理を考える面白さがあることがわかった。テキストマイニングの結果からも、食材や料理に焦点が当てられており、限られた食材を駆使して料理を考えることが面白さにつながっていることが分かった。改善点に関する回答では、食材の種類や量に関する要望が多く、調味料の豊富さや難易度の向上を求める声もあった。さらに、難しい食材の追加や調理器具の制限、消費期限の設定などを通じて、ゲームの複雑性と楽しさを高める提案もあった。

### キーワード

野外炊飯 食材 カードゲーム テキストマイニング 大学生

### 1. はじめに

人々の生活の中における食事とは、単に栄養素やエネルギー源の摂取だけでなく、「同じ釜の飯を食う」という成句があるように、同じものを食べることによって、集団の帰属意識を持たせ、生活を共にする仲間とのつながりを強化することができるものである。野外活動の中で行う野外炊飯は、その目的や方法によって、さらに違う観点から意味を持たせることのできる特別な活動である。例えば、何もない地面にかまどを作って火を起す場合に地面へ与えるダメージを考えるような環境教育面でのアプローチや、グループごとに食事メニューを考え全員で協力して食事作りに取り組むことで、仲間との協力や役割分担の大切さを促進することも期待できる<sup>1)</sup>。

特に、キャンプ中においては自然観察やネイチャーゲームといったプログラムの合間に、1食または2食分の食事を調理することになる。そのため、日本キャンプ協会<sup>2)</sup>はキャンプ料

理の定義として①限られた材料と調理器具だけで作ることができ、②短時間で簡単に調理でき、③野趣に富んでおいしく、④あと片づけが簡単にできるものでありたいとしている。また、キャンプの献立作成についての留意点として、プログラムに合わせた献立づくりや、気温や天候に合わせることで、栄養のバランス、キャンパーの好み、土地の産物を取り入れるなど、様々な観点から配慮する必要もあり<sup>2)</sup>、指導者にとって献立作りというものは、野外教育の中でも特に事前学習を念入りに行いたい要件である。

その事前学習の一助となるものとして、カードゲームに着目したい。近年の教育現場においては至る所でカードゲームやボードゲームが活用され、例えばSDGsや少子化現象と対策、省エネ行動などを学ぶなどその種類は豊富である<sup>3)</sup>。食に関するゲームの事例では、片平ら（2018）<sup>4)</sup>の、放課後児童クラブに通う小学生1～4年生を対象に、料理カードゲームを遊具置場に常設

## 研究論文

をし、子どもたちが自由に遊べるように工夫をした「遊びを取り入れた食育」の実践がある。この研究では、遊びによる楽しさによって食事に関する知識習得やスキルの向上が促されたとしている。堀川ら (2012)<sup>5)</sup>の研究では、小学校高学年向けの食の安全教育に用いるカードゲーム教材の利用可能性を検討しており、小学生5～6年生の児童はゲームを楽しみながら学習をし、また教職員からも楽しみながら学ぶことの評価が得られたとしている。山城ら (2024)<sup>6)</sup>の研究では、高校生の健康や食生活に焦点を当て、ヘルスリテラシー向上のための栄養教育プログラムとしてのカードゲーム教材の試作と試行を行っている。対象の高校生から教材に対して肯定的な意見が得られ、教育現場で活用できることが示唆されている。

これらのことから、食に関するカードゲームは広く教材として活用されており、目的に即した教育効果が得られるものであると言え、この手法を野外教育の献立作りにおいても活用できないだろうかという考えに至った。

そこで本研究は野外炊飯計画に焦点を当て、誰もが手軽に献立を考えることができる食材カードゲームを開発することを目的とし、その成果と課題を報告する。

## 2 方法

### 2.1. ゲームの形態

再現性や偶然性などを考慮して、ゲームの形態はカードゲーム式を選択した。最初の食材の選定とルールのは案は筆者が単独で行った。

### 2.2. ゲームの試技と調整

食材の選定とルールの案が完成した時点で、A短期大学のB研究室に所属する2年生6名の学生とともに実践をし、ゲームの不備や修正箇所がないか議論をすることとした。その後、その議論をもとに、食材の選定とルールの見直しを筆者と同学生とで行い、ゲームを完成させた。

### 2.3. 大人数でのゲームの実践と授業記録の分析および倫理的配慮

#### 2.3.1. 対象の授業と参加学生

完成したゲームを実践する場として、A短期大学現代教養学科における1年科目「野外活動論」の第12回目の授業「野外炊飯の実践と計画」を選んだ。この科目(全15回授業)は、前半に野外活動の基礎的な知識を学び、後半に野外調理の献立や野外活動計画などの考案を行っている。第12回目の授業「野外炊飯の計画」では、野外炊飯の基礎知識や注意点の教授と野外調理器具(メスティン、コッヘル等)の観察をした後に、自宅学習として野外炊飯の献立を考える課題を提示した。その課題の足掛かりとして、今回開発した食材カードゲームを導入として用いた。

履修者は46名で、ゲームに参加したのは当日出席した44名である。グループ分けは当日の出席状況と筆者のくじ引きによって5グループに編成した(写真1、2)。



写真1 実践の様子 (グループ)



写真2 実践の様子 (ペア)

#### 2.3.2. 授業記録

ゲームの終了時に、授業記録として①ゲームの感想(面白い点、良かった点など)と②改善点について、履修者全員に配布をしている授業用

のノートに記述をさせている。この授業記録を分析に用いることとした。授業記録の分析にあたって、本研究の主旨や授業記録の提出は任意であること、成績には関係しないこと等を紙面と口頭で説明し、倫理的配慮をしたうえで行った。研究の同意を得られた33名の授業記録を本研究の分析の対象とし、テキストデータとしてExcelシートに記入した。テキストデータの誤字脱字や文末の「！」などの表記については、内容に齟齬が生じない範囲で筆者が慎重に修正を行った。

テキストの分析にはユーザーローカル社のAIテキストマイニングを用いて、単語の出現回数やスコア値を算出し、さらにワードクラウドおよび共起キーワードを作成した。ワードクラウドはスコア値が高い単語を複数選び出し、その値に応じた大きさで図示するものである。スコア値が高い単語ほど、そのテキストを特徴づける単語であると言え、ワードクラウド上で文字が大きく表現される。また、共起キーワードは、文章中出现する単語の出現パターンが似たものを線で結んだ図で、テキストにおける単語同士のつながりを可視化するものである。特に共起の程度が強いつながりほど太い実線で描かれる。単語のつながりの多い集団や太い実践の集団については共起キーワードの特出すべき事象であるため、筆者が点線で囲い、その集団が持つイメージを命名することとした。

### 3 結果

#### 3.1. カードゲーム札の作成

食材カードを作成するにあたり、まず5つの条件（①手軽に入手できるもの、②誰もが知っているもの、③加工がしやすいもの、④個数や量、種類のバリエーションを設け、カードに濃淡をつけること、⑤食物アレルギーに対する理解を深めるため、アレルギー食材を含めること）を設けた。この条件は、筆者の野外活動の食事に関する指導経験をもとに、食事計画の際に学

生に注意させたいことや工夫させたいことを重視して設定した。これらの5つの条件をもとに、主食、野菜、肉、魚介、調味料などの食材を選定し、その中には缶詰や加工食品なども加えた。

カード札のサイズは、印刷しやすいA4用紙を用い、1枚あたり4札×4列で16枚作成するとちょうど手に収まるサイズになるため、この規格を採用した。

カード制作にはPowerPointを用い、A4判縦書き仕様に設定後、16のマスを設けた。食材は「主食カード」群、「野菜カード」群、「たんぱく質カード」群、「調味料」群の4つに分け、16枚の倍数になるよう枚数を調整した。選定した食材を「いらすとや」をはじめとする無料のイラストをウェブ上で検索し、わかりやすいイラストを用いて貼り付けた。見た目だけで判断しづらい食材や、個数や量の付記があったほうがわかりやすいものについては、名称等をイラストの下に記した。選定した食材一覧を表1に、また完成したスライドを図1に示す。

食材の選定においては、まず主食から構想し、米、パン、麺類を中心にカードが16枚になるよう設定した。米類については、2合と5合の2種類、また通常の米の他に新米や無洗米などを設け、さらに腹持ちの良い手軽な料理を考案できるよう、個包装の切り餅を選定した。パン類については、使いやすい食パンやコッペパンを選定した。学生の面白いアイデアや見栄えの工夫がしやすいよう、好きなように加工できる食パン1斤のカードを1枚だけ設けた。麺類は袋に入ったうどんと焼きそば、パスタの乾麺はスパゲッティとペンネ、即席インスタントラーメンを選定した。その他、自由に使える食材として小麦粉を選定した。

次に、野菜の選定を行った。野菜の種類については、葉菜類、果菜類、根菜類がまんべんなく含まれるよう、同程度の枚数になるように配慮し、葉菜類からは、キャベツ、たまねぎ、白ね

表1 食材カードリスト

| 食材名        |             |        | 個数・量     | 食材名      |          |      | 個数・量  | 食材名   |      |       | 個数・量      | 食材名  |      |    | 個数・量 |
|------------|-------------|--------|----------|----------|----------|------|-------|-------|------|-------|-----------|------|------|----|------|
| 主食カード      | 米類          | お米     | 2合       | 肉類       | 豚バラ薄切り   | 1パック | 野菜カード | 果菜類   | キャベツ | 1玉    | 根菜類       | 加工品  | ピーマン | 2個 |      |
|            |             | お米     | 2合       |          | 豚バラ薄切り   | 1パック |       |       | キャベツ | 1玉    |           |      | ピーマン | 2個 |      |
|            |             | お米     | 5合       |          | 豚バラ薄切り   | 1パック |       |       | キャベツ | 1玉    |           |      | ピーマン | 4個 |      |
|            |             | 新米     | 5合       |          | 豚バラ塊     | 2本   |       |       | キャベツ | 1玉    |           |      | ピーマン | 4個 |      |
|            |             | 無洗米    | 5合       |          | 豚バラ塊     | 2本   |       |       | キャベツ | 1玉    |           |      | ピーマン | 6個 |      |
|            | パン類         | 切り餅個包装 | 1袋       |          | 鶏もも肉     | 2枚   |       |       | キャベツ | 1玉    |           |      | パプリカ | 2個 |      |
|            |             | コッペパン  | 6個       |          | 鶏もも肉     | 2枚   |       |       | たまねぎ | 1個    |           |      | りんご  | 4個 |      |
|            |             | 食パン    | 8枚切り     |          | 牛ひき肉     | 1パック |       |       | たまねぎ | 1個    |           |      | バナナ  | 8本 |      |
|            |             | 食パン    | 8枚切り     |          | スライスベーコン | 9枚   |       |       | たまねぎ | 1個    |           |      | にんじん | 1本 |      |
|            |             | 食パン    | 10枚切り    |          | スライスハム   | 12枚  |       |       | たまねぎ | 1個    |           |      | にんじん | 1本 |      |
| 麺類         | 食パン         | 1斤     | フランクフルト  | 6本       | たまねぎ     | 2個   |       |       | にんじん | 1本    |           |      |      |    |      |
|            | うどん袋麺       | 4玉     | ソーセージ    | 6本       | たまねぎ     | 3個   |       | にんじん  | 2本   |       |           |      |      |    |      |
|            | 焼きそば袋麺ソース付き | 5玉     | ミートソース缶詰 | 2個       | たまねぎ     | 4個   |       | にんじん  | 2本   |       |           |      |      |    |      |
|            | パスタ乾麺       | 6人前    | 鮭切り身     | 5枚       | たまねぎ     | 6個   |       | にんじん  | 3本   |       |           |      |      |    |      |
|            | ペンネ         | 1袋     | さきさき釣った鮎 | 1匹       | 白ねぎ      | 2本   |       | にんじん  | 4本   |       |           |      |      |    |      |
|            | 小麦粉         | 1袋     | さきさき釣った鮎 | 3匹       | 白ねぎ      | 2本   |       | にんじん  | 6本   |       |           |      |      |    |      |
|            | 白みそ         | 1箱     | さきさき釣った鮎 | 5匹       | サニーレタス   | 2玉   |       | じゃがいも | 1個   |       |           |      |      |    |      |
|            | 赤みそ         | 1箱     | 海老       | 8匹       | サニーレタス   | 2玉   |       | じゃがいも | 1個   |       |           |      |      |    |      |
|            | 合わせみそ       | 1箱     | 海老       | 20匹      | ブロッコリー   | 3株   |       | じゃがいも | 4個   |       |           |      |      |    |      |
|            | しょうゆ        | 1本     | あさり      | 30個      | アスパラガス   | 12本  |       | じゃがいも | 4個   |       |           |      |      |    |      |
| 調味料カード     | しょうゆ        | 1本     | 水産加工品    | 魚肉ソーセージ  | 3本       | もやし  |       | 1袋    | 大根   | 1本    |           |      |      |    |      |
|            | 料理酒         | 1本     | 魚肉ソーセージ  | 3本       | もやし      | 1袋   |       | 大根    | 1本   |       |           |      |      |    |      |
|            | 食卓塩         | 1ピン    | ちくわ      | 6本       | もやし      | 4袋   |       | さつまいも | 3個   |       |           |      |      |    |      |
|            | 食卓塩         | 1ピン    | 工        | カニかまぼこ   | 14本      | もやし  |       | 4袋    | しめじ  | 3株    |           |      |      |    |      |
|            | 塩こしょう       | 1本     | 乳        | ツナ缶詰     | 1個       | 果菜類  |       | 加工品   | きゅうり | 4本    | しめじ       | 3株   |      |    |      |
|            | 塩こしょう       | 1本     | 製        | 牛乳       | 1本       |      |       |       | きゅうり | 4本    | しいたけ      | 6個   |      |    |      |
|            | 砂糖          | 1ピン    | 大        | スライスチーズ  | 10枚      |      |       |       | トマト  | 4個    | 梅干し       | 8粒   |      |    |      |
|            | ケチャップ       | 1本     | 豆        | クラッシュチーズ | 1袋       |      |       |       | トマト  | 4個    | カットねぎ     | 1パック |      |    |      |
|            | マヨネーズ       | 1本     | 豆        | 豆腐       | 1丁       |      |       |       | ナス   | 2本    | トマト缶詰     | 2個   |      |    |      |
|            | カレールー       | 1箱     | 卵        | 薄あげ      | 4枚       |      |       |       | ナス   | 4本    | スイートコーン缶詰 | 1個   |      |    |      |
| クリームシチュールー | 1箱          | 卵      | 卵        | 10個      | ピーマン     |      |       |       | 1個   | 桃缶詰   | 1個        |      |      |    |      |
| レモン果汁      | 1本          | 卵      | 卵        | 10個      | ピーマン     |      |       |       | 1個   | みかん缶詰 | 1個        |      |      |    |      |

ぎ、サニーレタス、ブロッコリー、アスパラガス、もやしを、果菜類からは、きゅうり、トマト、ナス、ピーマン、パプリカ、りんご、バナナを、根菜類からは、にんじん、じゃがいも、大根、さつまいもをそれぞれ選定した。最後にきのこ類（しいたけ、しめじ）、缶詰（トマト缶詰、スイートコーン缶詰、桃缶詰、みかん缶詰）、カット済み野菜（ねぎ）、梅干しなどの加工品を加えた。

使いやすい野菜（たまねぎ、ピーマン、にんじん）については、個数に幅がある方がゲームの進行状況に盛り上がりができると考え、1～6個まで個数にばらつきをもたせ複数枚作成した。また、キャベツやもやしなどの汎用性の高い食材はカードの枚数を増やし、パプリカやアスパラガスなどの普段の料理で頻繁に使うことはないが一般的に知られており、工夫をして調理をすれば彩りが良くなったり面白い食感を楽しめたりすることのできる野菜は、特別感を増すために1枚だけ作成した。加工品の中に梅干しを選んだ理由は、疲労回復や食中毒の予防などの観点<sup>7),8)</sup>から、事前学習に役立つと考えたためである。

反対に、選択しなかった野菜についていくつ

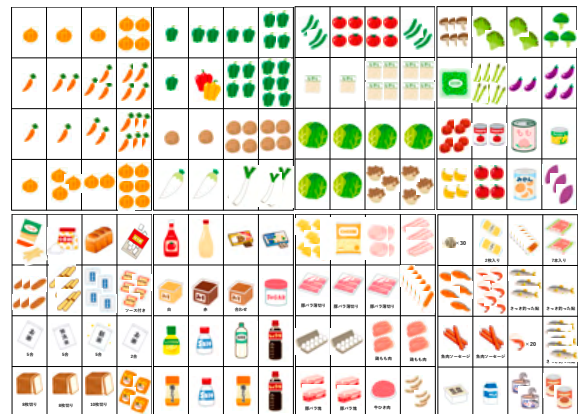


図1 食材カード

か述べておきたい。当初、葉菜類であるレタスを選定する予定でいた。しかし、レタスにはサニーレタスやグリーンリーフレタス、ロメインレタスなど様々な種類があり、一般的なレタスでなくとも食材として成立し、かつ一般的なレタスでないことに学生が注目することを期待してサニーレタスを選択した。果菜類のとうもろこしは、可食部より廃棄する部分の方が多いことが懸念であったため、生のとうもろこしではなく缶詰を選定することにした。また、果物から選定をする際、季節感もありイベントにも利用されるスイカを加えるかどうか思案したが、



バナナやりんごの方が調理のアレンジがしやすいと考え、すいかを除外することとした。根菜類のかぼちゃとごぼうは、野菜単独でも味が濃く、焼いても煮てもおいしい。しかし下ごしらえをする段階で、包丁を入れたときの硬さや皮の処理に手間がかかることを鑑み除外した。

たんぱく質の選定は、肉類、魚介類、大豆製品、乳製品などの大枠を設定し、肉類からは豚バラ薄切り、豚バラ塊、鶏もも肉、牛ひき肉を、魚介類からは鮭切り身、鮎、海老、あさりを、大豆製品からは豆腐と薄あげを、乳製品からは牛乳、スライスチーズ、クラッシュチーズを選定した。その他、卵や肉や魚介の加工食品（スライスベーコン、スライスハム、フランクフルト、ソーセージ、ミートソース缶詰、魚肉ソーセージ、ちくわ、カニかまぼこ、ツナ缶詰）を加えた。肉や魚介類は、保存方法の観点から、食材を2回の食事に分ける工夫が難しいため、加工食品を含めできるだけ種類の豊富さを優先した。鮎については、野外活動のアクティビティとしての「釣り」（溪流釣りや魚つかみ等）を参加者に印象付けるためにカードに「さっき釣った鮎」と表記し、かつ1匹、3匹、5匹と釣果数に差を設けてイラストに反映させた。また、臨海でのキャンプ場におけるアクティビティとしての「釣り」（海釣り、堤防釣り等）に対する食材（海の魚、海藻等）も考えたが、手軽に楽しめる「潮干狩り」を想定し「あさり」を食材として選定することとした。主食の食パンやパスタ乾麺と組み合わせやすいように、チーズはスライスタイプとクラッシュタイプの2種類を選んだ。

最後に調味料の選定については、塩、こしょう、砂糖、しょうゆ、みそのオーソドックスな調味料を主軸に、味のメリハリをつけるためにケチャップ、マヨネーズ、カレールー、クリームシチュールーを、それ単独では使い方が難しい料理酒とレモン果汁を付け加えた。塩とこしょうについては、使用頻度の高そうな「塩こ

しょう」と「食卓塩」の2種類とし、味噌は郷土料理の発想を促すために赤みそ、白みそ、合わせみその3種類を選定した。例えば本学の所在地である愛知県はみそといえば赤みそで、特に三河地方では「五平餅」が郷土料理として有名である。全国共通の郷土料理としてあげられる「雑煮」については、特に西日本で白みそがベースになっていたり、沖縄でも祝いの汁物として白みそ仕立ての「イナムドゥチ」<sup>9)</sup> などがあつたりと、郷土料理の学習の観点からも3種類そろえることに価値があると考えた。

カードの印刷の際には、何の群のカードか視覚的にわかりやすく、また何度でも繰り返し使用することができるようにするために、印刷用紙として厚手の色紙を4色準備し、それぞれ白色は野菜、水色は主食、薄桃色はたんぱく質、藤紫色は調味料と配色を決めた。また、パズルゲームとして遊びの用途が増えるように、無料のキャンプに関連するイラストを裏面に印刷し、両面に印刷が完了した時点ではさみやカッターで枠線に沿って切り分けた。

### 3.2. ゲームルールの設定とゲーム試技および調整

ゲーム参加者は2～8人と想定し、個人戦またはチーム戦ができるよう、準備と手順の大枠を設定した。ゲーム前の準備としては、①チーム分けと役割分担、②カード札の準備、③筆記用具と計画書の準備、④カード利用方法の説明の4つの段階を設けた（表2）。大まかな手順としては、カード引きと献立の思案が交互にあり、かつその最中にチーム同士でカード交換が可能であり、加わるカードによっては献立を変更してもよいとした。

大枠ができた段階で、N短期大学現代教養学科の2年生6名を対象にゲームの試技を行った。2名ずつ3チームに分かれ、筆者がゲームマスターになり進行をした。1度目の試技は3チームとも順調に献立を考えることに成功し、直後にペアを変えて2度目の試技を行った。その後、

ゲーム運営に関して不備や不明な点がないか話し合いをし、いくつか改善点を見つけ出した。1点目は時間配分で、当初は献立の思案時間を3分、また交渉時間を1分としていたが、時間を持て余してしまったため、それぞれ1分と30秒に短縮することにした。2点目は初期の手札カード枚数についてだ。最初のカード引きにおける野菜カードはチームで5枚であったが、少しでもたくさんあったほうが献立を考えやすく、交換も活発にできるという意見に全員が賛同をしたため、野菜カードを6枚に増やすことにした。また、塩やみそ、しょうゆなどの調味料は、一度限りの使用でなく繰り返し使用できるカードとすべきという意見があり、ルール以外の調味料カードは食事回をまたいで調理に使用してよいものとし、かつ最初のカード引きである程度揃えておくために当初は初手で2枚引くところを3枚引くことにした。

また、手順の改良に併せて達成目標の設定を明確にした。試技の前には、「すべてのチームがご飯を作ることができる」という達成目標を

立てたが、2回の試技を行った際に「主食はいらない」と食材を余らせてしまうチームが発生してしまった。このゲームの本来の主旨は、仲間と一緒に工夫して献立を考え、食に対する理解を深めることを目的としているため、上記のようなケースが発生しないよう、改めて達成目標を①参加する全チームの毎回の食事において、主食と主菜を必ず調理することができる、②調味料以外の食材を3回の食事を使い切ることができる、の2点で確定させた。また、ゲームの手順を表3のように①から⑥までの6段階（①カード引きと1日目の夕食献立思案、②献立の発表とカードの交換と再発表、③カード引きと2日目の朝食献立思案、④献立の発表とカードの交換と再発表、⑤カード引きと2日目の昼食献立思案とカード交換、⑥全献立の発表と振り返り）で確定させた。実際にゲームを進行すると、キャンプに参加しているという雰囲気づくりも重要であると気づいたため、表4のようにゲーム進行のためのゲームマスター用の台詞例を考案した。

表2 ゲーム前の準備

|   |                                                                                                                                         |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ① | 参加人数に応じて、2～4チームになるよう組み分けをする。ゲームマスター（進行役）を設けても良い。ゲームマスターがいる場合は以下の進行用の台詞をもとに内容を適宜アレンジしながら進めることとする。                                        |
| ② | 食材カードを群ごとに仕分け、裏返しにしてカードをよく切り群ごとに横で置く。食用油はすべてのチームがあらかじめ持っているものとする。【主食カード（16枚） 調味料カード（16枚） 野菜カード（64枚） たんぱく質カード（32枚）】                      |
| ③ | プリントアウトした計画書を各チーム1枚ずつ配布し、筆記用具とともに手元に置いておく。計画書はメモ書きをしてもよい。計画書は準備しなくてもよい。                                                                 |
| ④ | 引いたカードや献立に使うカードは一列に並べ、周りからも見やすいように置くことを心がける。また、カードに書かれた調味料以外の食材は、基本的には1回の食事を使い切るものとするが、量が多すぎるものは一部を次の食事に利用することができ、その旨を発表の際に他のチームへ伝えること。 |

表3 ゲームの手順

|   |                                                                                                                                                                                  |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ① | 各チームで主食カードから2枚、野菜カードから6枚、たんぱく質カードから3枚、調味料カードから3枚引き、計画書の上に並べる。この際、キャンプ1日目の夕食の献立を1分以内で考える。食材は全て使わず余らせてもよい。                                                                         |
| ② | 夕食の献立をチームごとに発表する。その際、どの食材を使うかカードを示しながら説明をする。また、余った食材がわかるように避けておく。発表が終わった後、他のチームと交換したい食材があれば、制限時間30秒以内で自由に交換をすることができる。献立に変更がある場合は再発表をする。                                          |
| ③ | 2日目の朝食作りのために、各チームで主食、野菜、たんぱく質から1枚ずつカードを引く。出たカードと手元にある使っていないカードを用いて2日目の朝食の献立を1分以内で考える。1日目の夕食の献立に出た食材を足してもよい。                                                                      |
| ④ | 変更した朝食の献立をチームごとに発表する。その際、どの食材を使うかカードを示しながら説明をする。また、余った食材がわかるように避けておく。発表が終わった後、他のチームと交換したい食材があれば、制限時間30秒以内で自由に交換をすることができる。献立に変更がある場合は再発表をする。                                      |
| ⑤ | 2日目の昼食作りのために、各チームで主食、野菜、たんぱく質、調味料の中から1つだけ選択し、1枚だけカードを引く。もしくはカードを引かなくてもよい。出たカードと手元にある使っていないカードを用いて2日目の昼食の献立を1分以内で考える。これまでの食事の献立の変更や、チーム同士のカード交換はこの時点で済ませる。ただし、調味料以外の食材は残らないようにする。 |
| ⑥ | これまでの食事メニューを順に発表する。全てのチームの発表が終わったら、全メニューの振り返り（すべてのチームの毎回の食事に主食と主菜があるか、食材を使いきれたか、魅力的な食事であるか、アレルギーの問題はなかったか、改善点等）を行い、ゲームを終了する。                                                     |

表4 ゲームマスターの台詞例

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ① | 今日から1泊2日のキャンプがはじまります。このキャンプでは1日目の夕食、2日目の朝食、昼食の合計3回の食事を作ります。全てのチームの毎回の食事で、主食と主菜が必ず調理できるよう、みなさんと協力してメニューを考えましょう。最後の食事で、調味料以外の食材を使い切ることも心がけましょう。それではゲーム開始です。まずは今日の夕食の準備をするために、食材カードを引きます。引いたカードはみんなに見るように並べます。まずは各チームごとに主食カードから2枚引きます。次に野菜カードから6枚引きます。次にたんぱく質カードから3枚引きます。最後に調味料カードから3枚引きます。それでは出たカードの食材を用いて、チームごとに今夜の夕食のメニューを考えます。食材は使い切らなくても良いですが、使う食材と使わない食材を分けて並べてください。制限時間は1分です。 |
| ② | それではAチームから順に、1日目の夕食のメニューを手元のカードを用いながら発表してください。（一通り発表が終わったら）他のチームと交換したい食材があれば、お互いが納得するように自由に交換をしてください。制限時間は30秒です。（交換が終わったら）献立に変更がある場合はもう一度発表をしてください。（再発表が終わったら）ごちそうさまでした。明日に向けてゆっくり休みましょう。おやすみなさい。                                                                                                                                                                                 |
| ③ | おはようございます。いまから2日目の朝食を作ります。食材を追加しますので、主食、野菜、たんぱく質、調味料からチームで1枚ずつカードを引いてください。それでは出たカードと手元にある使っていないカードを用いて朝食のメニューを考えてください。もし、1日目の夕食に足したかった食材があれば足しても構いません。制限時間は1分です。                                                                                                                                                                                                                  |
| ④ | それではAチームから順に、1日目の夕食のメニューで変更した部分と、2日目の朝食のメニューを発表してください。（一通り発表が終わったら）他のチームと交換したい食材があれば、お互いが納得するように自由に交換をしてください。制限時間は30秒です。（交換が終わったら）献立に変更がある場合はもう一度発表をしてください。（再発表が終わったら）午前中は「〇〇〇（※アクティビティの名称）」をするので、しっかりご飯を食べましょう。※ネイチャーゲームや自然観察、釣り、ストーンペイントなど、自由にアクティビティを設定してください。登山などの1日がかりのアクティビティの場合は、朝食と昼食を同時に考えてもよいです。                                                                        |
| ⑤ | さて、午前中の「〇〇〇」（※④で決めたアクティビティ）も無事に終わりました。最後に昼食を作ります。食材を追加しますが、主食、野菜、たんぱく質、調味料の中からどれか1枚だけ引いてください。カードを引かなくてもよいです。食事はこの昼食で最後になりますので、調味料以外の食材が余らないように使い切るように昼食のメニューを考えてください。これまでに計画したメニューの変更や、他のチームとのカード交換はこの時間に行ってください。制限時間は1分です。                                                                                                                                                       |
| ⑥ | それではAチームから順に、全ての食事のメニューを発表してください。（一通り発表が終わったら）それでは全てのメニューの振り返りを行います。まずは、すべてのチームの毎回の食事に主食と主菜があるか確認をしましょう。次に、食材を使いきっているか確認をしましょう。魅力的な食事や改善点など話し合います。（一通り話し合いが終わったら）これでゲームは終了です。群ごとにカードをまとめて片づけてください。                                                                                                                                                                                |

### 3.3. 大人数でのゲーム実践と授業記録の分析結果

「①ゲームの感想（面白い点、良かった点）」および「②改善点」の自由記述回答について、AI テキストマイニングによって分析した結果、スコア値上位の出現単語は表5のようになった。それぞれの項目について、結果の詳細を以下に示す。

表5 スコア値上位の単語

| 順位 | ① 感想   |     |       |      | ② 改善点  |     |      |      |
|----|--------|-----|-------|------|--------|-----|------|------|
|    | 単語     | 品詞  | スコア   | 出現頻度 | 単語     | 品詞  | スコア  | 出現頻度 |
| 1  | 食材     | 名詞  | 84.64 | 36   | 調味料    | 名詞  | 6.82 | 5    |
| 2  | 料理     | 名詞  | 9.93  | 21   | 食材     | 名詞  | 5.92 | 7    |
| 3  | 調味料    | 名詞  | 9.19  | 6    | かば焼き   | 名詞  | 5.10 | 1    |
| 4  | メニュー   | 名詞  | 6.39  | 11   | 器具     | 名詞  | 4.71 | 4    |
| 5  | ペア     | 名詞  | 6.18  | 8    | 焼き肉のたれ | 名詞  | 4.70 | 1    |
| 6  | パエリア   | 名詞  | 4.70  | 1    | ピザソース  | 名詞  | 3.03 | 1    |
| 7  | 料理酒    | 名詞  | 4.60  | 2    | 考えやすい  | 形容詞 | 2.94 | 1    |
| 8  | 自分たち   | 名詞  | 4.50  | 6    | 調理     | 名詞  | 2.64 | 4    |
| 9  | 傷みやすい  | 形容詞 | 4.14  | 1    | こしょう   | 名詞  | 2.50 | 1    |
| 10 | 献立     | 名詞  | 3.92  | 3    | ピーマン   | 名詞  | 2.45 | 3    |
| 11 | 組み合わせる | 動詞  | 3.83  | 4    | チューイング | 名詞  | 2.32 | 1    |
| 12 | 野外活動   | 名詞  | 3.28  | 1    | 減塩     | 名詞  | 2.15 | 1    |
| 13 | 材料     | 名詞  | 2.42  | 5    | 調理法    | 名詞  | 1.95 | 1    |
| 14 | とりやすい  | 形容詞 | 2.19  | 1    | ng     | 名詞  | 1.87 | 1    |
| 15 | 野菜炒め   | 名詞  | 1.98  | 2    | ペア     | 名詞  | 1.75 | 4    |

#### 3.3.1. 食材カードゲームの面白さについて

「①ゲームの感想（面白い点、良かった点）」の分析結果を図2と図3に示す。回答の中で、出現回数の多かった単語の上位は「食材」36回、「考える」26回、「できる」22回、「料理」21

回であった。テキストマイニングのスコア値では、上位から「食材」84.64、「料理」9.93、「調味料」9.19、「メニュー」6.39、「ペア」6.18であり、ワードクラウドを見ても「食材」が一際目立つサイズで表記されていることから、このカードゲームを実践した1番の印象は「食材」であると言える。また、「調味料」「料理酒」といった調味料に関する単語が大きく表示されており、特に「料理酒」の出現回数は2回にも関わらず、「野菜」よりも表記が大きいことから、調味料の中でもとりわけ印象深いカードであったことが伺える。

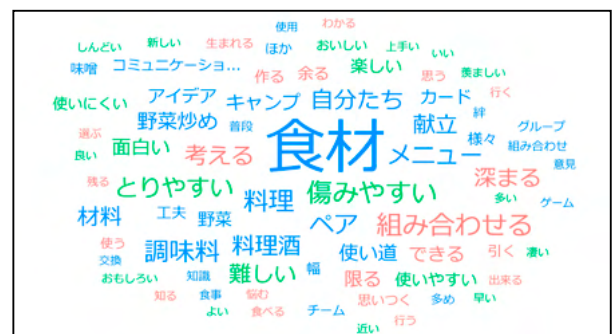


図2 「①感想」のワードクラウド

共起キーワードでは、まず、スコア値の大きい「食材」「料理」「できる」「考える」といった献立の考案そのものに関する単語のつながりが見受けられたため、これらの集団を「献立の考案」と命名した。次に、「痛みやすい」「早い」「とりやすい」「コミュニケーション」などの太いつながりを中心に、「自分たち」「グループ」「絆」「深まる」などのゲーム参加者の関係性や、「おいしい」「思いつく」「組み合わせ」といった献立の考案に関する単語のつながりを確認したため、この集団を「チーム内連携と献立」と命名した。

ワードクラウドでは「難しい」「使いにくい」「悩む」「しんどい」「残る」といったネガティブな単語も出現している。共起キーワードにおいてそれらの単語は、「難しい」と「考える」、「使いにくい」と「知る」、「余る」と「キャンプ」など、別の単語とのつながりを見せている。このことから、学生はゲームのルールとして瞬時に献立を考える難しさや食材を使い切る制約、難しい食材の存在などが、ゲームの面白さを生み出していると考えていることがわかった。

以上の結果より、大学生にとって食材カードゲームの面白さは、仲間と共に食材を組み合わせる献立を考える過程や結果であることや、

ゲームの面白さを決定づけているものは食材の中でも特に「調味料」であること、瞬時に献立を考案する難しさといったゲーム特性などが面白さにつながっていることが推察された。

### 3.3.2. 食材カードゲームの改善点について

「②改善点」の分析結果を図4と図5に示す。回答の中で、出現頻度の多かった単語の上位は、「思う」13回、「食材」7回、「料理」「カード」「できる」「欲しい」「いい」6回であった。テキストマイニングスコア値では、上位から「調味料」6.82、「食材」5.92、「かば焼き」5.10、「器具」4.71、「焼き肉のたれ」4.70であった。実際にワードクラウド上でも「調味料」「食材」「かば焼き」「器具」などは大きく記されているが、それらよりも「考えやすい」（出現回数1回、スコア値2.94）が最も目立っている。テキストマイニングの性質上、通常は単語の出現回数が多いほどスコアが高くなるが、「言う」や「思う」など、どの文書にもよく現れる単語についてはスコアが低めになる<sup>10)</sup>。共起キーワードでは、「考えやすい」と「メニュー」のつながりがかなり太く記され、これらの単語は共起キーワードにおける「料理」「増える」を中心としたおおきなネットワークが形成された集団にあることから、スコ

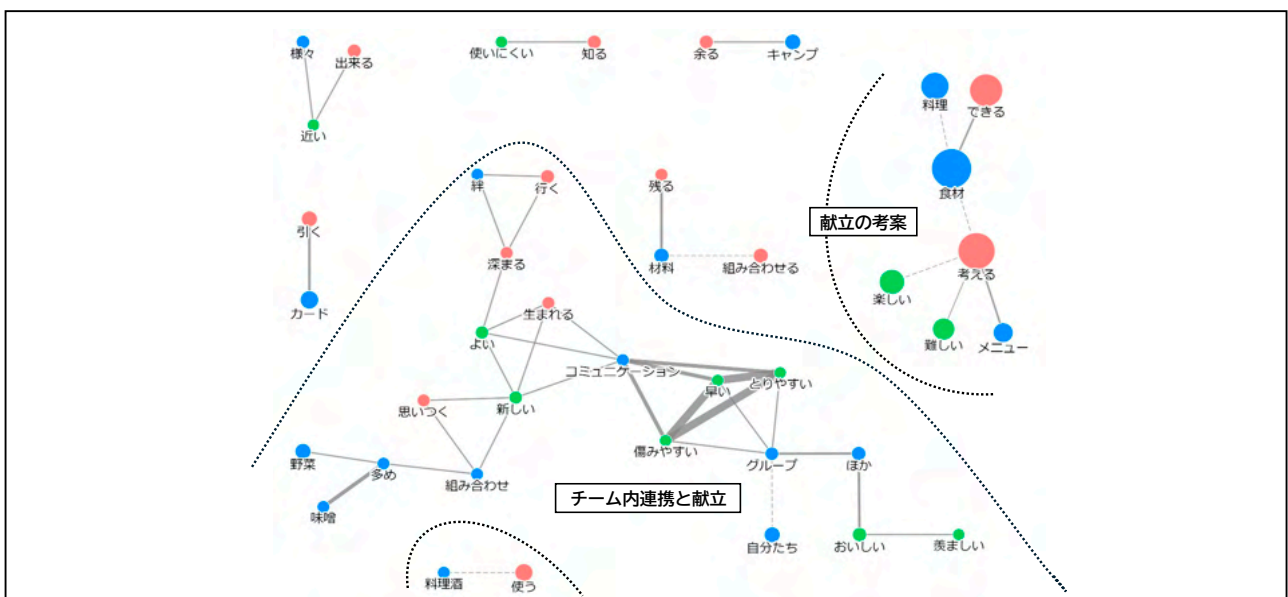


図3 「①感想」の共起キーワード





によってゲームの難易度を上げるなどの発展性のあるアイデアも生まれた。

筆者の担当する「野外活動論」では、事前に調理器具（メスティン、コッヘル、スキレット、ホットサンドメーカー）を学生が手に取って観察する時間を設けている。また、同授業において、一般的な調理器具を書き出し、その中から野外炊飯をするならどの調理器具を持っていくかグループで5つまで選ぶというグループワークを実施している。その際、どのグループも「包丁」や「まな板」の回答があったため、次の展開として包丁とまな板は使わないという制約をし、再度選択をするというワークを行った。この経験によって、学生からカードゲームに調理器具の要件を加えるという発想が生まれたのではないだろうか。そうであるならば、ゲーム実施の前にある程度の野外炊飯に関する情報を提供することで、野外活動を意識した献立作りをすることができるかと推察できる。

野外教育において、食材の調達や献立決めの作業はキャンパーが熱心に意見交換をし、創意工夫する絶好の機会である<sup>1)</sup>。とりわけ献立決めについては、キャンプ本番前にグループであらかじめ相談して決めておく、キャンプ中にグループで相談して決める、スタッフがランダムに食材を用意し、その場で肉類や野菜類などのカテゴリーから希望するものを選択するなど様々である<sup>1)</sup>。どのような方法であっても、グループ全員で献立を話し合い、協力して調理し、食事を共にすることに変わりはない。むしろ、様々な方法で食事作りができることこそ、野外活動で求められる創意工夫を磨くことになるのではないだろうか。山下(2023)<sup>11)</sup>の研究では、指導者が事前に準備して当日持参した食材をもとにその場で献立を決める方法でキャンプ体験をした学生の自由記述から、自分たちで自由に献立等を決めたりすることで心の満足度が得られたことが報告されていることから、参加者

が積極的に献立を計画しそれを実行することで自己肯定感が高まることが推察される。このことから、野外炊飯の一連の経験により、参加者の創意工夫をする力や自己肯定感が高まることが期待できるため、指導者は野外炊飯のどの場面においても手を抜いてはならない。

文部科学省は、野外教育プログラムの課題について、プログラムが活動種目の羅列になってしまふのと同時に、実際の指導の場面でも時間内に次々と活動をこなすことに力が注がれるきらいがあるとし、プログラムのねらいを達成するのに最も適した指導方法・指導形態を考え、前後の学習を視野に入れたプログラム作りの必要性を指摘している<sup>12)</sup>。本研究において開発した食材カードゲームは、事前学習の一助となることを目的としているが、文部科学省が指摘するプログラム作りの「ねらい」を達成するという点、また事前・事後学習となりうる点において有効な手法であり、意義のある研究分野であると言えよう。

#### 4.2. 食材カードゲーム開発の発展

本研究でのゲーム実践の結果として、4種類の食材群の中でも特に「調味料」について意識が向けられたことが明らかとなった。野菜や肉といった具材となるものについてはさほど改善点はなく、準備した食材が十分に使いやすいものであったか、あるいはある程度どのような組み合わせであっても十分に調理することができるということであろう。しかし、味の決め手となる調味料については、毎食同じ味付けになってしまったり、あるいは出来上がった料理が味気ないものであったりと、学生にとって魅力的な献立にならなかったことが考えられる。例えばしょうゆと酒と砂糖を足して「焼き肉のたれ」風にするなど、調味料を組み合わせることによって新たな味付けを考えることを期待していたが、引くことのできるカードが少なすぎたことで、その発想まで至らなかった可能性もある。調味料を組み合わせる発想を助長するためにも、

しょうゆや砂糖といったオーソドックスな調味料のカード枚数を増やすべきだ。他にも、めんつゆなどの万能な調味料を加えることで、調味料の配合の手間を省く工夫や、コンソメのような素朴な味付けが可能な調味料を加えることで、初日はポトフを大量に作り、翌日はその余りでシチューやカレーにするといった、野外炊飯ならではの食の連続性も学ぶことができる。

調味料については「料理酒」についても触れておきたい。料理酒をどのように使うのか思案することが面白さでもあり難しさでもあることが結果として見受けられた。実践中も、料理酒を引き当てたペアは苦難の表情を浮かべていたが、使いにくい食材があるということを知る良い機会になったのではないだろうか。キャンプにおいては、できる限り食材を無駄にせず使い切ることや、前述のような食の連続性が肝心である。また、衛生の観点から食中毒や集団感染などを予防するためにも、調理の過程や食材選びの創意工夫も忘れてはならない。そのために、使いやすい食材あるいはそうでない食材があることをあらかじめ知っておくことも重要である。その意味では、ゲームにおける大量のピーマンの出現も事前学習として有効である。

今回の研究においては、ある程度カードゲームとして成立する段階まで筆者が単独で構想を練り制作をした。しかし、新たな食材の追加やルールを改善する過程において、学生から多彩なアイデアが生まれたことから、学生自身もカードゲーム開発に参加することで、ゲームに対する愛着や目的の理解の深化が期待できると考える。三國(2024)<sup>3)</sup>の報告では、短期大学2年のゼミナールにおいて、所属大学のことをよく知るためのカードゲームを作成した結果、「協創」することができたとしている。また杉浦(2016)<sup>13)</sup>の報告では、食材カードゲームにおいて用意されたカード以外にプレイヤーが好きな食材のカードを作成することにより、学習者同士で食生活に対する考え方や

好みを共有することの利点を示している。このように、カードゲーム開発に学習の対象自身が作成に携わることで、一緒にプレイする仲間の理解も深めることが期待できる。本研究においては、プレイヤーが好みの食材を追加する自由度を設けるとするなら、あらかじめ白紙のカードを準備し、群分けに合うように自作のカード札を加えることで実現可能であろう。回答にあった「ポテチ」や「かば焼きさん」などの菓子類は、食材としても魅力的である。プレイヤーの年代によっては、指導者が想像もしていない食材を追加するかもしれない。

地域に合わせて特殊な食材を追加するのも面白いだろう。今回は例として味噌を3種類設けたが、その地域特有の食材、例えば秋田の「いぶりがっこ」、長野の「野沢菜漬け」、福井の「打ち豆」など、プレイヤーの出身地や意識したい地域の食材を調べて用いるなど事前学習にも適している。また、郷土料理を作るための食材、例えば北海道のちゃんちゃん焼きのための「バター」、沖縄のゴーヤチャンプルーのための「ゴーヤー」や「ランチョンミート」などを加えることも可能だ。事前学習で、グループで作ってみたい郷土料理を選び不足している食材を作成して追加すれば、献立作成の目標にもなる。

食材に限らず、改善点の回答にもあったように「調理器具」の要件を設けてもよいだろう。例えば主要5つの調理器具をグループで選んでからゲームを開始したり、プレイヤーが調理器具カードを作成してもよい。野外調理器具の理解が深まるだけでなく、災害時などのいざというときに、そういった道具を知っていることが身を助けることになるかもしれない。

## 5 おわりに

食材カードゲームを開発する中で、学生の食に対する興味関心が意外と高く、また仲間と相談して献立を考えることに意欲的であったことに、ゲームの手応えを感じた。難易度を上げ、

より制限のある中で考えることを望んでいる学生もおり、ゲームの発展によっては課題解決や創意工夫を助長する可能性も見受けられた。早急に調理器具カードを揃え、ゲームのバリエーションを増やしていきたい。

学習とは本来、学習者の興味関心によって自主的に行われるものであるが、ゲーム要素の高い教材を取り入れることにより、どのような対象であっても効果的に学習ができるのであれば積極的に取り入れるべきである。その意味で、今回開発した食材カードゲームの様式が、さまざまな場面で役立てるのであれば本望である。学校教育に限らず、企業などにおいても教育や研修の一環でカードゲームを取り入れている報告をよく見かけるようになったが、このゲームは是非大人にプレイしていただきたい。限られた食材と時間で瞬発的にアイデアを生み出すこのゲームによって、固定観念が覆るかもしれない。

謝辞：本研究において協力してくださった学生の皆さんに心から感謝申し上げます。

## 引用文献

- 1) 自然体験活動研究会 (2011). 野外教育の理論と実践 野外教育入門シリーズ第1巻, 杏林書院, 116-120.
- 2) 日本キャンプ協会テキスト編集委員会 (1998). キャンプディレクター養成キャンプ専門科目テキスト, 日本キャンプ協会, 91-101.
- 3) 三國信夫 (2024). 初年次教育を活性化するコミュニケーションカードゲーム及びボードゲームの開発に関する教育実践報告 (前編), 城西短期大学紀要, 城西短期大学, 41 (1) :19-32.
- 4) 片平理子, 金坂尚人, 千歳万里 (2018). 放課後児童クラブ (学童保育) の低・中学年児童を対象とした「遊び」を取り入れた食育の試み, 一般社団法人日本家政学会研究発表要旨集, 日本家政学会, 70 (0) :193.
- 5) 堀川翔, 赤松利恵, 堀口逸子, 丸井英二 (2012). 食の安全教育を目的としたカードゲーム教材「食のカルテット」の利用可能性の検討, 栄養学雑誌, 日本栄養改善学会, 70 (2) :129-139.
- 6) 山城秋美, 吉池信男 (2024). 高校生に対するヘルスリテラシー向上を目的とした栄養教育プログラムの開発, 青森保健医療福祉研究, 青森県立保健大学, 6 (1) :1-12.
- 7) 片山直美, 蜂谷奈都美 (2008). 梅に関する研究, 美味技術研究会誌, 美味技術学会, 2008(11) :7-13.
- 8) 宇都宮洋才 (2018). 梅の機能的効能研究—伝承の実験的証明に端を発して, 日本保健福祉学会誌, 日本保健福祉学会, 24 (2) :17-21.
- 9) うちの郷土料理 沖縄県 イナムドゥチ, 農林水産省, [https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/k\\_ryouri/search\\_menu/menu/47\\_3\\_okinawa.html](https://www.maff.go.jp/j/keikaku/syokubunka/k_ryouri/search_menu/menu/47_3_okinawa.html), 2025年1月15日
- 10) データに関する質問, ユーザーローカルAIテキストマイニング, [https://textmining.userlocal.jp/questions#data\\_q1](https://textmining.userlocal.jp/questions#data_q1), 2025年1月15日
- 11) 山下玲香 (2023). 女子大学生を対象とした組織キャンプの実践と学内キャンプの展望, 名古屋短期大学研究紀要, 名古屋短期大学, 61:93-111.
- 12) 青少年の野外教育の振興に関する調査研究者会議 野外教育の現状と課題, 文部科学省, [https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/sports/003/toushin/960701c.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/sports/003/toushin/960701c.htm), 2025年1月15日
- 13) 杉浦淳吉 (2016). トランプのルールを応用したゲーミング・シミュレーションによる社会的課題の理解, シミュレーション&ゲーミング, 日本シミュレーション&ゲーミング学会, 24 (1) :11-21.

## 東京児童指導者會主催の「共同キャンプ」

中島 豊（長野大学地域共生福祉研究所）

### 要旨

本研究は、戦前、東京市内のセツルメントや保育所などを運営する団体が集まり組織した「東京児童指導者會」が主催した「共同キャンプ」について、その経緯、実態、意義などを明らかにしたものである。本キャンプは、1929（昭和4）年多摩川畔にて始まり戦争中の1943（昭和18）年まで続いた。1会期につき数団体が最短4日から最長10日間利用し4～6会期行なわれた。年によって異なるが毎夏延べ1万人前後の参加があった。1917（大正6）年の「保育所聯合幼児夏期轉住事業」の流れを汲むキャンプで、各団体が共同して運営にあたり、当時の社会事業のキャンプとしては最大級の規模と考えられた。

### キーワード

東京児童指導者會 共同キャンプ 多摩川畔 社会事業 虚弱児

### 1. はじめに

筆者は、日本における組織キャンプの歴史について、社会福祉（歴史的には社会事業<sup>注1)</sup>の視座から説明を試みている。

その切り口として、1917（大正6）年に慈善事業の連絡・研究、災害救済事業等の実施を図るために設立された、東京府慈善協會（以下、協會<sup>注2)</sup>）が発刊した『東京府慈善協會會報』から始まる一連の機関誌<sup>注3)</sup>や福祉施設の年史、当時の新聞記事などを用いて論文を発表してきた。その中で明らかになったことは、

①一連の機関誌において、組織キャンプを表わす用語は、掲載順に「轉住（轉住保育を含む）」「慈善旅行」「修學旅行」「休暇聚落」「林間學校」など14あった<sup>1)-①</sup>。

②「轉住」は掲載記事が最も多く、かつ最も古くから使われていた。その最初の記事は、1917（大正6）年8月の「保育所聯合幼児夏期轉住事業」（以下「保育所連合轉住事業」）であった<sup>2)-①</sup>。

③「慈善旅行」は、企業や慈善家などから実施資金となる寄附を集め、貧困児や困窮状態にある孤児を対象にしたキャンプであった<sup>3)-①</sup>。

④「修學旅行」は、1920（大正9）年から東京市養育院井之頭學校で実施された。キャンプを「修學旅行」と呼称している例は井之頭學校のみであり唯一の使い方とみてよいと考えられた<sup>3)-②</sup>。

⑤実態を解明するためには、それぞれのキャンプ事業がどのように実施されたのかを検討することも必要であると考え、用語として最も古くから使われ、かつ頻度の多かった「轉住」に着目し、その最初である「保育所連合轉住事業」を取りあげた。これは、協會会長であり東京府知事であった井上友一によって発意され、8月10日から17日間にわたって千葉縣市原郡八幡町において、府内保育所<sup>注4)</sup>の身体虚弱児を中心に、48人の児童（うち幼児36人）が参加した。この事業をきっかけとして指導にあたった保母らは研究会をつくり、その後も協會の「保育分科會」とし

## 研究論文

て続けられた。それが、関東大震災後の1924(大正13)年の「林間幼稚園」「轉住保育所」開設へと繋がっていった。この事業は「虚弱幼児キャンプの源流」といえるものであった<sup>2)-②</sup>。

⑥この事業の流れを引継いだキャンプの一つと考えられる協会の「林間幼稚園」は、関東大震災後の1924(大正13)年夏、罹災した保健衛生上の問題を抱える幼児を対象に実施したデイキャンプであった。実日数34日間開催され38か所の保育所より延べ1万2千人余りの参加があった。このデイキャンプは、それ以前にない期間と規模で実施されたことは特筆されよう。さらに、自然の中で子どもらしさを取り戻すという新しい目的を加え、キャンプの可能性を広げた事業でもあったといえよう<sup>4)-①</sup>。

以上、大正時代に行政などの支援を受けて始まった社会事業のキャンプは、このあとどのような展開をみせたのか。本稿は、協会の一連の機関誌の中で掲載数の多かった東京児童指導者

會(以下「児童指導者會」)の「共同キャンプ」について、実施の経緯と実態および意義などについて明らかにすることを目的としている。

用いた史料は、①東京府慈善協會および社会事業協會の会報に掲載された記事、②東京府慈善協會の後身となる東京都福祉事業協會の年史や参加保育所の年史、③当時の新聞記事、④その他関係文献などである。

表記について、固有名詞と引用文については旧字体を用いた。なお、キャンプについては、当時の表記の「キヤムプ」を用いた個所もある。

## 2. 「保育所聯合幼児夏期轉住事業」から「共同キヤムプ」に至るまでの社会事業のキャンプの実施状況

協会による「保育所連合転住事業」は、1917(大正6)年に行なわれたが、その頃から1929(昭和4)年の「共同キヤムプ」開始までの時期、東京府内の社会事業団体による実施状況を表1に示す。

表1 「保育所聯合幼児夏期轉住事業」から「共同キヤムプ」に至るまでの社会事業のキャンプの実施状況

| 年 号        | 名 称       | 主催団体          | 目的       | 参加対象・人数(人)       | 実施地      | 期間        | 備考・特色                   | 出典    |
|------------|-----------|---------------|----------|------------------|----------|-----------|-------------------------|-------|
| 1901(明治34) | 避暑保育      | 福田會育兒院        | 轉地保養     | 入所児、男17・女28      | 栃木県塩原温泉  | 8.3-24    | 5組編成、追善が契機              | 5)-①  |
| 1902(明治35) | 慈善旅行      | 福田會育兒院        | 轉地保養     | 入所幼児、男20・女27     | 神奈川県鎌倉   | 8.1-14    | 2組編成                    | 5)-②  |
| 1917(大正6)  | 幼児夏期轉住事業  | 保育所聯合         | 健康増進など   | 参加保育所児童、48       | 千葉県八幡町   | 8.10-26   | 東京府慈善協會會長発意             | 2)-③  |
| 1920(大正9)  | 修學旅行      | 東京市養育院井之頭學校   | 感化・訓練    | 在校生、92           | 千葉県安房分院  | 7.23-8.9  | 前後2隊で実施、1隊46            | 6)-①  |
| 1921(大正10) | 夏期慈善旅行    | 福田會育兒院        | 健康増進     | 入所児、38           | 千葉県館山町   | 8.1-28    | 第四回の記載あり                | 7)    |
| 1922(大正11) | 轉住保育      | 福田會育兒院        | —        | 入所児              | 千葉県北條    | —         | —                       | 8)    |
| 1923(大正12) | 轉住保育      | 福田會育兒院        | —        | 入所児              | 千葉県北條    | —         | —                       |       |
| 1924(大正13) | 轉住保育      | 福田會育兒院        | —        | 入所児              | 千葉県沼津    | —         | テント張りの経験                |       |
| 同上         | 轉住保育所     | 東京府社会事業協會     | 幼児の天眞の恢復 | 震災罹災幼児・虚弱児       | 東京府和田堀内村 | 8.1-31    | 林間幼稚園に参加できない児           | 1)-②  |
| 同上         | 林間幼稚園     | 東京府社会事業協會     | 幼児の天眞の恢復 | 震災罹災幼児 38保育所     | 東京府巢鴨療兵院 | 7.25-8.31 | デイキャンプ 延1万2千人           | 4)-②  |
| 同上         | 海濱學校      | 愛清館・興望館・永坂孤女院 | 罹災児健康維持  | 震災罹災児            | 千葉県津田沼   | 7.25-8.25 | 施設ごとに実施                 | 9)-①  |
| 同上         | 兒童天幕生活    | 交隣園           | —        | 小学生、男23・女28      | 東京府立川町   | 7.21-8.16 | 4組編成、1班1週間              | 10)-① |
| 同上         | 臨海學校      | 愛隣園           | —        | 愛隣園小學校児童52       | 千葉県仁右衛門島 | 7月実施      | —                       | 9)-②  |
| 1925(大正14) | 林間學校      | 愛國婦人會         | —        | 尋常4・高等2、55       | 山梨県河口村   | 8.1-14    | —                       | 11)-① |
| 同上         | 夏期臨海修養學校  | 小石川學園         | —        | 尋常3・高等2、19       | 神奈川県藤沢町  | 7.30-8.8  | —                       |       |
| 同上         | 林間學校      | 本所基督教産業青年會    | —        | 尋常3〜、30          | 東京府松沢村   | —         | —                       |       |
| 同上         | 夏期林間學校    | 東京帝國大學セツルメント  | —        | 兒童部児童、46         | 神奈川県麻溝村  | —         | —                       |       |
| 同上         | キャンピング    | 有隣園           | —        | 尋常3〜、10          | 東京府西成海原  | 7.25-31   | —                       |       |
| 同上         | 林間保育所     | 甘露園           | —        | 園児、66            | 東京府巢鴨療兵院 | 7.20-8.15 | —                       |       |
| 同上         | 海濱學校      | 愛清館・興望館       | —        | 入所幼児・修了児他        | 千葉県稲毛町   | 7.27-8.26 | 7.27-8.19愛清館 8.20-26興望館 | 12)-① |
| 同上         | 夏期林間移動託児所 | 東京市社會局        | —        | 入所幼児 前班122 後班102 | 静岡県御殿場   | 7.28-8.22 | 前班5保育所 後班3保育所           | 13)-① |
| 1926(大正15) | 夏季轉住      | 東京帝國大學セツルメント  | 健康増進・訓練  | 兒童部児童ほか46        | 神奈川県麻溝村  | 7.22-29   | —                       | 14)-① |
| 同上         | 夏期林間移動託児所 | 東京市社會局        | —        | 入所幼児、450         | 千葉県市川町   | 7.21-8.1  | 6保育所                    | 13)-② |
| 1927(昭和2)  | 轉住保育      | 一宮學園轉住保育協議会   | —        | 保育所虚弱児、17保育所     | 千葉県一宮學園  | 7.21-8.31 | 1週間交替、3会期               | 15)-① |
| 同上         | 夏季轉住事業    | 西窓學園          | —        | 虚弱でない幼児児童        | 東京府砧村    | —         | —                       | 16)-① |
| 1928(昭和3)  | 夏季轉住      | 東京帝國大學セツルメント  | 健康増進・訓練  | 兒童部児童ほか52        | 千葉県興津    | 7.22-8.5  | —                       | 14)-② |

※ 参加対象の尋常3〜高等2は小学校「尋常科3年生から小学校高等科2年生まで」を表わす。—は「記載なし」または「不明」を表わす。



記録に残る最も古いと思われるものは、現在の児童養護施設<sup>注5)</sup>にあたる福田會育兒院が1901(明治34)年に行なった「避暑保育」であり、その後は名称を変えながら続けられた。

1920(大正9)年には、東京市養育院井之頭學校が、在校児に対して千葉県安房郡船形町(現館山市)にある養育院の安房分院を宿舍として「修學旅行」を実施した<sup>6)-②</sup>。

1923(大正12)年9月に関東大震災が起こるが、その復興において、特に幼児の保健衛生状態の悪化が問題となり翌年、対応策の一つとして、協会では「転住保育所」と「林間幼稚園」を開催した。また、セツルメント<sup>注6)</sup>でも「罹災した児童の健康維持の為に」<sup>9)-③</sup>、亀戸の愛清館、本所の興望館、麻布の永坂孤女院の幼児と児童が千葉県津田沼において「海浜学校(英文報告では、フレッシュ・エアー・キャンプ)」を実施した<sup>12)-②</sup>。同年には協会が運営する交隣園(のちの南千住隣保館)が東京府立川町(現立川市)で「児童天幕生活」を行なった<sup>10)-②</sup>が、震災が契機となってなされたのかどうかは不明である。しかし、同時期に同園幼児が「転住保育所」と「林間幼稚園」に参加していた<sup>10)-③</sup>ことを考えると、罹災小学生向けの事業として実施した可能性が高いといえる。

また、セツルメントの愛隣団が、1924(大正13)年7月に房総の仁右衛門島でキャンプを行なった<sup>9)-④</sup>が、その詳細は不明である。この年は記録によると、セツルメントとして愛國婦人會、小石川學園、本所基督教産業青年會、東京帝國大學セツルメント(以下「帝大セツル」)、有隣園、保育所の甘露園なども実施していた<sup>11)-②</sup>。

1925(大正14)年は7月から8月にかけて、東京市社會局所管の8保育所が静岡県御殿場宇東山にて農家を借り切って、「夏期林間移動託児所」を行なった。翌年も7月から8月にかけて、千葉県市川町弘法寺境内にて行なわれた。震災が契機となったのかどうかは不明だが、東京市

は独自で転住保育を実施していた<sup>13)-③</sup>。

1926(大正15)年にも、帝大セツルは「児童の健康増進とその團體的訓練」を目的に神奈川県麻溝村(現相模原市)で「夏期轉住」を開いた<sup>14)-③</sup>。

1927(昭和2)年、「関東大震災の恩賜金の残余金28万圓を資金に内務省社會局が財團法人児童愛護會を組織し」、千葉県に一宮学園を開設すると「一回五十人二週間を一期とし食費、旅費等を給與して保育所児童中比較的虚弱なる者を轉住せしむる」保育が行なわれた<sup>15)-②</sup>。実施にあたっては、「轉住保育協議會」が持たれて、第1会期5団体、第2会期6団体、第3会期6団体が参加した。この転住には、智徳會、二葉保育園、南千住隣保館、興望館などのちに児童指導者会で主導的役割を果たしたと思われるセツルメントの運営する保育所と、東京市の保育所がともに参加していた<sup>15)-③</sup>。

1928(昭和3)年は、セツルメントの<sup>さいそう</sup>西窓學園が多摩川畔砧村で転住事業を始めた<sup>16)-②</sup>。

関東大震災以前、各団体の必要性から行なわれていた社会事業のキャンプは、震災を契機に復興支援の一つとして、特に保健衛生状態の悪い細民<sup>注7)</sup>地区に居住する幼児を対象に、復興が進むと、その後は学童も含めた虚弱児に対象を変え実施された。

以上の経過を辿る中で、セツルメント運動が盛んとなった大正時代に入り、協会の隣保館など公的なセツルメントも開設されてくると、施設・団体間の交流が生まれて新たな動きが生み出された。その一つが児童指導者会といえよう。

### 3. 東京児童指導者會

設立経緯は『夏季轉住事業報告』<sup>17)-①</sup>によると、「大正十(1921<sup>注8)</sup>)年頃より東京府下に於ける隣保事業團體が児童の保護指導及一般公衆に對する該事業觀念の啓發運動を目的として公私の隣保事業<sup>注9)</sup>團體が時折り相集まりたるに<sup>ママ</sup>初まり、

其後整然たる組織の必要を生じ、大正十四（1914）年四月一日東京児童指導者會として呱呱の聲を揚げたり」とある。なお協会の隣保事業分科會は1923（大正12）年に設立をみている<sup>18)-①</sup>。

一方、牧は「大正十一（1922）年に、東京府管下の、幼児ならびに児童保護事業の私設團體が集まって創設した調査研究團體」<sup>19)-①</sup>と記す。

上記のことをふまえると、東京府下の隣保事業団体の中でも「幼児ならびに児童保護事業」を行っていた「私設團體」が1921（大正10）年または1922（大正11）年頃より、時折集まって会合を開いていたところ、協会の隣保館なども加わり、1925（大正14）年4月1日には児童指導者會を結成したということになるだろう。

目的としては、「東京市内外に於ける隣保其の他の児童保護事業相互の連絡助成並びに調査研究其の他の共同事業を行ふこと」にあり、事業としては「キャンプ、月例會、講演會、研究會」などがなされていた<sup>17)-②</sup>。その児童指導者會の「最大の活動が夏期転住保育（「共同キャンプ」を指す）」であった<sup>20)-①</sup>。

役員は「團體互選の理事制を採り、創設以來智德會鹽澤正一郎氏村長格の理事長に累選せられ、萬般事項の矢面に立つて大いに采配を振ふ、處がこの役廻り頗る割のよからざる仕事なれど、鹽澤氏が多年櫓の下<sup>えん</sup>の力持に甘んじ、理事諸賢が克く協力せられし効果空しからず」<sup>21)-①</sup>というものであった。

なお、結成や運営にあたっては、協会職員岡弘毅や「保育所連合転住事業」に主任保母として参加した二葉保育園の徳永恕<sup>ゆき</sup>の後押しがあったといわれている<sup>18)-②</sup>。

所在地は下谷區山伏町智德會内にあった。

児童指導者會の意義は、「『協会』や市の主催のように公的指導のもとに集まるのではなく、宗教の別、主義主張の別、公私の別をこえて児童の体位の向上と教育上の向上のために共同の転住保育をしたこと」<sup>20)-②</sup>にあるとされている。

#### 4. 「共同キャンプ」の発端とキャンプ地選定

1925（大正14）年の結成後、1927（昭和2）年に一宮学園で転住がなされたが、先に記した通り児童指導者會の主要団体が参加していた。なお、「共同キャンプ」を児童指導者會が行なった理由を示す文書は見つかっていない。この転住では主要団体が同一期間に参加したわけではないが、事前の「轉住保育協議會」では顔を合わせており<sup>15)-④</sup>、ともに転住に参加したことが実施のきっかけとなったのではないかと推察される。一方、一宮学園で転住を行なった東京市の保育所が参加しなかったのは、すでに記した通り東京市社會局独自の転住実績があること、協会は東京府の所管であったため行政的な障壁<sup>13)-④</sup>が関係していることなどがあつたと考えられる。

発端は1929（昭和4）年6月28日付の協会文書で、「協会がその実施を了としたことにより具体化した」<sup>18)-③</sup>。しかし、宿舎となるバラックの払下げは前年11月で、1929（昭和4）年7月には協会の機関誌に告知が出ていた<sup>22)</sup>。ということは、児童指導者會側で計画と準備を充分整えて協会に持ち込んだのではないかと考えられる。バラックの払下げや後援となる東京朝日新聞への働きかけなどを児童指導者會が主体となつて行なったのであろう。この文書により協会が公的に何らかの関与をすることになり、その後7月8日に打合せ会、13日に現地下見、19日に開始<sup>23)</sup>と、とんとん拍子に進んだ。

また、キャンプ地がなぜ上石原となつたのかも明示されていない。一つは協会の水泳場が近く<sup>20)-③</sup>、周辺がキャンプに適した環境であるとの認識があつたためと思われる。多摩川畔はこの時期、表1に示した西窓學園のキャンプや、学校教育では林間学校が行なわれていた<sup>11)-③</sup>。さらに、鉄道の京王線が通じ、新宿から電車に乗れば30分ほどで行ける<sup>注10)</sup>ということも大きかつたのではないかと考えられる。

## 5. 上石原時代の実施状況

1929(昭和4)年の第1回から1934(昭和9)年の第6回までは、東京府北多摩郡調布町上石原で開催されたことから「上石原時代」と呼ぶ。この時期は、児童指導者会が出した報告書を見いだせていないため、協会の機関誌などの記事を中心に実施状況を見ていくこととするが、全ての項目や事項が毎回行なわれていたわけではなく、年ごとに変動がある。掲載された回に実施されていたとの理解となる。

**目的** 「A 轉住による生活の變化、B 獨立心及自尊心の訓練、C 社會生活及自治精神の涵養、D 健康増進、E 教育(天文、地理、植物、昆蟲)、F 虚弱者の收容」。これらの目的は開設当初において決められたものである<sup>24)-①</sup>とするが、第1回開催中の座談会<sup>25)-①</sup>では、DとFに関し、建物と設備は虚弱児にとっては不完全であって健康児の教養(レクリエーションの意と考えられる)向けのものである旨の指摘があり、また主旨は健康児の健康増進であったとの主張が出て、全ての目的を満たすことの難しさを垣間見せている。なお、戦前のこの時代から「自尊心の訓練」が目的となっていることに注目したい。

**環境** 「多摩川とは堤防を隔てゝ存在し廣き草原と背部及び中心に松林、アカシヤ林有り。中央に百米のプールを有す」<sup>26)-①</sup>。なお、敷地面積などを示す史料は見つかっていない。

**建物** 「震災當時米國より送られた組立バラック(六坪二合五勺)十八棟(略)。その内事務所一棟湯殿一棟、留守番人小屋一棟として十五棟を兒童收容に使用(略)。家屋所有權は(略)各團體にある」<sup>26)-②</sup>。バラックの大きさは「十畳敷一間の細長い室」であり「この中に十二三人が寝る」とある<sup>27)-①</sup>。

**会費** 会員である団体は所有1棟の場合は1円、2棟の場合は1円50銭を月額で支払い、また参加費として「兒童より徴収する場合は最大限三圓五十銭(一週間)」とすることが決め

られた<sup>26)-③</sup>。なお、参加費を一時的に徴集すると家計の負担が大きいので、平素よりキャンプに向けて少しずつ貯金(キャンプ貯金)をさせる団体もあった<sup>28)-①</sup>。

**交通** 「イ、京王電車にて新宿上石原間小人片道十錢五厘、大人はその倍額 ロ、東京市乗合自動車にて、各出發點よりキヤムプ迄往復一臺十圓(兒童の年齢により二十人より三十人乗車し得)」<sup>26)-④</sup>。

**期間・参加者数** 表2の通りである<sup>29)-①</sup>。1会期あたりの参加団体数と参加児数は不明な回が多いが、第4回の8月12日からの会期では6団体、児童200人が参加をしていた<sup>27)-②</sup>。会期の交替について、第2回は1週間を原則としていた<sup>26)-⑤</sup>。但し、第4回の興望館では交替なしで2週間続けて参加している<sup>27)-③</sup>。第5回では、開設日の7月22日が土曜日であったため土曜日が交替日となった<sup>24)-②</sup>。第6回より試みとして期間が10日間に延長された<sup>30)-①</sup>。

第4回の興望館では「今年は赤ん坊づれのお母さんの組もできて、これがまた一軒に陣どつてゐる」<sup>27)-④</sup>と記され、乳児を連れた母親が何組か参加していた。つまり母子参加のキャンプである。また第5回と思われるが、二葉保育園では、期間中に「家族デー」を設けていた。「父も母も子等と一緒にの招待に、粗末な晝食も、

表2 開催年・期間・参加人数・団体数

| 回  | 開催年        | 開催期間        | 参加延人数  | 参加団体数 |
|----|------------|-------------|--------|-------|
| 1  | 1929(昭和4)  | 7月21日～8月31日 | 5,713  | 11    |
| 2  | 1930(昭和5)  | 7月21日～8月31日 | 6,504  | 11    |
| 3  | 1931(昭和6)  | 7月22日～8月31日 | 7,082  | 11    |
| 4  | 1932(昭和7)  | 7月22日～8月31日 | 7,757  | 12    |
| 5  | 1933(昭和8)  | 7月22日～8月31日 | 6,109  | 10    |
| 6  | 1934(昭和9)  | 7月22日～8月31日 | 7,250  | 14    |
| 7  | 1935(昭和10) | 7月22日～8月31日 | 12,599 | 20    |
| 8  | 1936(昭和11) | 7月12日～8月30日 | 13,492 | 22    |
| 9  | 1937(昭和12) | 7月12日～8月30日 | 12,256 | 20    |
| 10 | 1938(昭和13) | 7月22日～8月22日 | 9,467  | 14    |
| 11 | 1939(昭和14) | 7月22日～8月30日 | 10,902 | 17    |
| 12 | 1940(昭和15) | 7月22日～8月30日 | 8,658  | 13    |
| 13 | 1941(昭和16) | 8月1日～8月31日  | 8,860  | 10    |
| 14 | 1942(昭和17) | 7月21日～8月19日 | 8,032  | 13    |
| 15 | 1943(昭和18) | 7月21日～8月19日 | 10,128 | 14    |

河原でわる土地産の西瓜も大歓迎、生れて初めてこんな嬉しい日はなかったといつ／＼<sup>注11)</sup>迄も云ひ交して居りました」<sup>31)</sup>と非常に喜ばれたようであるが、団体によっては、親が面会に来ることについて否定的であった<sup>25)-②</sup>。

ほかに母子ホームの児童も参加していた<sup>32)</sup>。

**経費** 第4回に参加した王子隣保館の1週間の概算は以下の通りである<sup>33)-①</sup>。王子隣保館だけでなく、どの団体にも参加費免除の児童がいるため、参加児から徴収する費用だけでは足りず、団体から不足分を補填していた<sup>注12)</sup>。

表3 王子隣保館収支

|    |       |         |               |
|----|-------|---------|---------------|
| 収入 | 参加費   | 50円     | 2円×25人、他に免除5人 |
| 支出 | 準備費   | 17円70銭  | 蚊帳、薬品、食斧      |
|    | 交通費   | 12円40銭  | 自動車、電車往復      |
|    | 日用品費  | 30円34銭  | 米、魚、肉、野菜、豆腐等  |
|    | 雑費    | 3円69銭   | 薪炭、通信、マッチ、紙等  |
|    | 炊事婦手当 | 4円      | 1日50銭         |
|    | 計     | 68円13銭  |               |
| 収支 |       | ▲18円13銭 | 隣保館より補填       |

**後援・支援** 第1回は東京朝日新聞の後援であったが、第6回は「東京児童愛護聯盟・松前氏の努力が東京日日新聞社会事業団を動かし、貳千圓といふ莫大な資金」<sup>30)-②</sup>を得ている。この資金の全額は給食費に充当された<sup>30)-③</sup>。

**日課** 蒲の報告<sup>34)-①</sup>による第3回と、堀江の報告<sup>30)-④</sup>による第6回を以下に示す。

表4 第3回と第6回の日課

| 第3回  | 1931(昭和6)年     | 第6回   | 1934(昭和9)年 |
|------|----------------|-------|------------|
| 6時   | 起床             | 5時50分 | 豫鈴         |
| 6時半  | 旗揚式            | 6時    | 旗上式        |
| 7時   | 朝食             | 6時半   | 朝食分配、朝食    |
| 9時迄  | 自習             | 8～10時 | 共同学習       |
| 10時半 | 体格検査           | 10時～  | 水泳         |
| 12時迄 | 自由運動(水泳、野球、遊戯) | 11時半  | 晝食分配、晝食    |
| 12時  | 晝食             | ～2時   | 午睡         |
| 2時迄  | 水泳或いは遠足        | 2時～   | 水泳         |
| 2時   | おやつ            | 3時～   | お八ツ        |
| 5時迄  | 自由運動(遊戯、競走等)   | 5時半   | 旗下式        |
| 5時半  | 旗降式            | 5時半   | 夕食分配、夕食    |
| 6時   | 夕食             | 8時    | 就床         |
| 8時   | 就寝             | 8時半   | 指導者會(隔日)   |

第3回の日課は、蒲によると「習慣的に」行なわれていて「確な日課のプランが無いのは遺憾である」と記している<sup>34)-②</sup>。細かいことは各団体任せだったようである。第5回では、午前の2時間(たぶん8時～10時)を団体別の学習ではなく場所と学年を分けての「共同学習」としている。初めの1時間を宿題に充て、残りの1時間を『キヤムプ讀本』、お断、植物(の説明)などに充てていたようである<sup>24)-③</sup>。第6回になると、「日課表は左の如くであって」と記され<sup>30)-⑤</sup>、この頃には統一的な日課ができているようである。

水泳は第3回は選択種目もしくは遠足とどちらかの実施であったが、第6回では午前と午後に分けられている。午後3時以降に河原は風が吹くので実施されなかったが「些少の雨でも児童達が避易しない以上は泳がせる」「適当な指導者があつたので子供達は五日位でどん／＼泳げる様になった」と制約はあるものの積極的に泳がせ成果を挙げていた様子が窺える<sup>30)-⑥</sup>。

**週行事／プログラム** キャンプファイアーについて、第4回の王子隣保館の「キャンプ日記」に「午後七時半より、帝大セツルメント及興望館主催(略)。唱歌、ダンス、児童劇、花火、指導者の寸劇等あり盛會裡に九時散會」と記され<sup>33)-②</sup>、その内容がわかるものとなっている。第5回では、具体的なことはわからないが、「餘興の出し物を教育的なものたらしむべきかどうか」が問題となったと記されて<sup>24)-④</sup>いる。第5回では、遠足、西瓜取り、展覧会、子供会、試胆会がなされていた<sup>24)-⑤</sup>。第6回では、第5回に挙げた行事に水上運動会、陸上運動会が加わり、西瓜取りがなくなっている<sup>30)-⑦</sup>。

**炊事** 第1回の期間中に開かれた座談会において、中央炊事場設置の指摘が出ていたが、第5回までは団体ごとであった。第6回到東京日日新聞からの支援を受けて中央台所を設置し、一括して炊事をするようになった。炊事の労力

が各団体の指導者から取り除かれ、また団体ごとの残滓物もなくなり、そのことにより蠅の発生を抑えられ、衛生上も好都合であった<sup>30)-⑧</sup>。その運用実態は「各団体から入れものを届出しておきます。鐘になると当番が取りに行きます。自分のキャンプに持って来てからわかる」<sup>28)-②</sup>というものであった。

**献立** 第4回の王子隣保館のキャンプ報告記事に表5の献立が掲載されている<sup>33)-③</sup>。「相当粗食の部類な属するもの」と記しているが、細民の子どもからしてみれば、粗食ではなかったように考えられる<sup>注13)</sup>。パン食はすでに始まっており、こんにちキャンプ定番のカレーライスがみられるのも興味深い。

表5 王子隣保館献立

| 日 | 朝食          | 昼食        | おやつ  | 夕食              |
|---|-------------|-----------|------|-----------------|
| 1 | ——          | ——        | ——   | じゃが芋とコンビーフ煮付、沢庵 |
| 2 | 若芽味噌汁、梅干、沢庵 | めじと茄子煮付   | 菓子パン | コンビーフとキャベツ和え物   |
| 3 | 昆布汁、白瓜、茄子   | 五目寿司      | 西瓜   | シジミ汁、きゅうりもみ     |
| 4 | 茄子味噌汁、白瓜    | 魚煮付       | 菓子   | ロールキャベツ         |
| 5 | パン食、ミルク、ジャム | 五色あげ      | 菓子   | 唐茄子煮付、白魚と大根の酢   |
| 6 | 若芽味噌汁、ヤタラ漬  | 野菜と肉のごった煮 | 西瓜   | うづら豆煮、きゅうりもみ    |
| 7 | 玉子汁、白魚      | 茄子の油炒め    | しるこ  | カレーライス          |
| 8 | インゲン味噌汁     | ——        | ——   | ——              |

**医療・衛生**《医療班》東京女子醫學専門學校（以下「女子医専」）卒業生が第2回から第5回まで診療を担っていた<sup>26)-⑥</sup>。第6回は東京醫學専門學校（以下「東京医専」）に変っている<sup>30)-⑨</sup>。《飲料水検査》第6回で、東京衛生試験所の検査済み井戸水を使用と記されている<sup>30)-⑩</sup>。《心理検査》法政大學心理學教室が実施<sup>26)-⑦</sup>しているが、内容は不明である。

**運営【準備段階】**《準備会》第5回では、開催前に4回の指導者の会が開かれていたが、十分でないとの指摘もされている<sup>24)-⑥</sup>。そのためか、第6回にむけて「キャンプ委員会の組成」がなされ、また準備会も7回に増える<sup>30)-⑪</sup>。準備するための指導者の会を準備会と呼び、「キャンプ委員会」はその下で動いていたようである。委員は「各團體から一名づつ選出」<sup>30)-⑫</sup>した。準備会を通して決定されたことは、東京日日新聞社會事業團からの資金受入れ、設備の修

繕、下記の座談会などであった<sup>30)-⑬</sup>。一方で、同事業團との折衝報告を受ける場に留まってしまった場合が多かったとの指摘がある<sup>30)-⑭</sup>。

《座談会》第6回では「キャンプ生活に必要な智識を指導者に與へるため」に自然科学、衛生、キャンプ讀本編集、献立表の4つの座談会が開催されている<sup>30)-⑮</sup>。

**【期間中】**《指導者會》第5回以前から行なわれていたようで、会期中に参加している団体間の会議であり「キャンプ全體の連絡統制の最高の機關となるもの」と帝大セツルでは位置づけているが、第5回以前は、団体により捉え方は様々なようで「居眠りや欠伸の出る」「不活潑に陥りがち」な状況もあったようである<sup>24)-⑦</sup>。それに対し「活潑に意見を述べるべき」<sup>24)-⑧</sup>「どんどん議論していくべき」<sup>30)-⑯</sup>などとの批判もなされている。なお、頻度であるが第6回は隔日で開催している<sup>30)-⑰</sup>。

**広報**《キャンプ・ニュース》第3回に新聞として出されていたようであるが、第5回では「経費と労力の関係」で掲示板となり、内容は「キャンプに関する論説、キャンプについての作文、昨日のゴシツプ、今日の知らせ、各團體ニュース、通信欄、投稿（歌、童謡）、事務所の報告、キャンプ一切の會合催物に関する報告」と多岐にわたっている<sup>24)-⑨</sup>。

**特記事項**《「村の家」》多摩川には砂礫採集のため朝鮮人労働者の集落が散在しており<sup>35)-①</sup>、その子どもの日帰り保護施設（デイキャンプ）として協会の後援により第5回から開設された。目的は「内地の風俗習慣に慣れしめ又言葉を教へることによつて日常の生活を内地のならしめ」ることにあつたという<sup>24)-⑩</sup>。習俗や言葉の面で地域社会や学校で孤立しているので、せめて夏休みだけでも交流を持とういうものであつたのだろう。二葉保育園が担当し、第6回は3～13歳（当初は託児年齢児のみ想定）の53人（男児30人、女児23人）が参加した。



期間中、5時50分に集合して6時の旗上式後帰宅して朝食を摂り、7時10分に再集合して8時から学習、10時から日本人の子どもと一緒に水泳、11時半から給食、午睡の後、2時より水泳、3時おやつ、4時半掃除、5時半に旗下式をして解散という日課であった<sup>35)-②</sup>。

《参加児への質問紙調査》実施者は「感想表」と記しているが、第6回の参加児305人（小学校1年～小学校高等科2年／中学校2年／女学校2年及びその他、7～17歳、男児196人、女児109人）に対し、目的や食事、行事、スタッフなどについて17の質問を行なった。主な結果をみると、目的は「健康増進」59.7%、「泳ぐため」19.0%、「共同生活」14.8%、よかったことは「水泳」45.9%、「キヤムプフアイヤー」14.1%、食事「うまい」63.0%、「まずい」9.8%、キヤムプフアイヤーは「面白い」74.1%、先生（指導者を指す）は「よい」23.3%、「よく面倒をみる」12.7%、もっと居たいかは「いたい」61.3%、「帰りたい」27.8%などとなっている<sup>36)</sup>。

《キヤムプ讀本》「キヤムプ目的をよりよく児童に徹底せしめる意圖の下に計劃せられた『キヤムプ讀本』」の発行を計画したが、上級用（小学生4年生以上）のみ完成<sup>24)-⑩</sup>した。この讀本の内容は明らかではないが、子ども向けの手引きを作成していたということである。

## 6. 国領時代の実施状況

1934（昭和9）年、上石原の民有地の地主中村吉朗から砂利採掘者に土地を売却したので立ち退いてほしいと申し出があり<sup>18)-④</sup>、前調布町長で地主総代荻本貞輔の助力により<sup>21)-②</sup>、同町国領の多摩川畔を臨む7千坪の松林の中に移転した。そこに翌年、三井報恩會から6700円の補助を得て、6棟の宿舍を新築しバラックも加えて350人余を収容する施設とした<sup>37)</sup>。施設設備を新設・更新したことにより収容数が

増し、また運営についてもノウハウが蓄積されてきたようで、指導者や参加児に「心得」やルールが定められ<sup>17)-③</sup>、最盛期を迎える。しかしながら、1937（昭和12）年7月の盧溝橋事件を発端として日本と中国は全面的な戦争状態に突入し、日本は戦時体制となる。このような情勢下、共同キャンプに積極的であった帝大セツルは1938（昭和13）年には閉鎖に追い込まれ、それと相まって、一連の機関誌などにおける記事は上石原時代に比べると減ってきてしまう。

この時代については、上石原時代と比して変更されている主な点について記載する。

**目的** 時勢を反映して、1939（昭和14）年11月には「戦時下人的資源強化の一方策として、帝都社會事業の對象地區所在の保育児を積極的にヨリ健康の保持を目的とし、従来の虚弱児選定の方針を變へて、強健児を一層積極的にその育成を完ふせん」と目的の変更を行なっている<sup>38)</sup>。

**参加者数** 表2をみると、1935（昭和10）年の第7回から収容数が増したことで、前年の第6回より5千人余り増えて12,600人余となった。翌年が最多で13,492人を記録している。

**会期** 記録として確認できる会期数や1期あたりの日数を以下に示す。

表6 会期一覧

| 回  | 開催年        | 期の回数 | 期の日数 | 出典    |
|----|------------|------|------|-------|
| 9  | 1937(昭和12) | 5    | 10   | 17)-④ |
| 10 | 1938(昭和13) | 4    | 8    | 39)-① |
| 11 | 1940(昭和15) | 5    | 7    | 18)-⑤ |
| 14 | 1942(昭和17) | 5    | 6    | 40)-① |
| 15 | 1943(昭和18) | 5    | 6    | 29)-② |

年による違いは利用する団体の増減や人数を調整した結果であった<sup>18)-⑥</sup>ことや、学校の夏休みの変更<sup>19)-②</sup>による。

**後援** 第6回以降、東京日日新聞社會事業團の後援を受ける。1943（昭和18）年は新聞の戦時統制により毎日新聞となり、その東京厚生事業團より後援を受ける。

**運営** 上石原時代は、期間中の組織として明確に位置づけられていたのは指導者會のみであったが、1937(昭和12)年の『夏季轉住事業報告』には以下の図が掲載され<sup>17)-⑤</sup>、その後の報告書も同様の図が掲載されている<sup>29)-③、39)-②、40)-②</sup>。

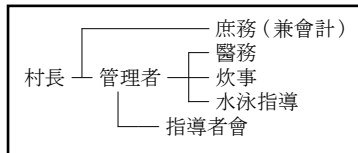


図1 キャンプ組織図

村長は智徳會の鹽澤正一郎<sup>18)-⑦</sup>、管理者は参加団体から一人<sup>28)-③</sup>、醫務は下に示す通り医専や病院から派遣されてきている。そのほかの役務については団体名や担当者など史料に記されていないが、上石原時代に比べると組織が整ってきたことがわかる。

**医療** 第7回は東京医専<sup>26)-⑧</sup>から来ているが、第9回は女子医専に依頼したものの「お医者様のことで今年は困っています」と確保の見込みがなく、派遣されたのかどうかは不明である<sup>28)-④</sup>。第11回と第12回は女医が診療しているが女子医専から派遣されてきた医師かどうかはわからない<sup>41)-①</sup>。第14回は日本醫科大學付附屬第一病院の医師が診療にあたっている<sup>40)-③</sup>。上石原時代も女子医専から東京医専に医師が変わっており、期間中常駐する医師の派遣元が一定せず、その確保には苦労している様子が窺える。

**期間** 国領に移転してからは施設も整ったこともあってか、「春と秋とのキャンプが全部完了した」とあり、夏期以外にもキャンプを実施していた<sup>41)-②</sup>。

## 7. 特徴や意義

第一は、「共同キヤムプ」は1917(大正6)年の「保育所連合転住事業」に主任保母として参加した徳永が、翌年に示した〈協会の主導〉〈転住施設の整備〉〈団体別参加〉<sup>42)</sup>の条件をふまえて実施されていたと考えられる点にある。〈協

会の主導〉については、児童指導者會が主催となり協会の関与が弱まったとの見方もできるが、すでに記した通り協会文書が発端となったことを考えると、協会の了承なしには行なえなかったという意味で、最終的な決定権を持っていたと考えられる。「共同キヤムプ」は「保育所連合転住事業」の延長線上にあったといえよう。

第二は、現在のところ戦前の社会事業、特に児童保護事業において最大級の規模で実施されていた可能性が高いと考えられる点である。1924(大正13)年の「林間幼稚園」は、実開催28日間で延べ12,500人弱の参加があったが、この規模まで匹敵しない年があるものの1929(昭和4)年から15年間にわたり、夏休みの30～40日間前後、最盛期は延べ13,500人弱の参加を数え、他の時期でも数千人から1万人ほどが参加していた。「共同キヤムプ」に匹敵する可能性があるものとしては、日本赤十字社が中心となって1914(大正3)年から各府県支部により実施されていた「児童保養所」がある<sup>43)</sup>。研究が進めば「共同キヤムプ」を上回る規模のものが見いだされるかもしれないが、その全容はまだ解明されていない。条件つきであるが、戦前に開催された最大級の規模のキャンプであったといえよう。

第三は、その最大級のキャンプを、協会が後ろ盾にはなっていたものの、各団体が会員となって組織した児童指導者會が準備会、さらにキヤムプ委員會を設け、共同して企画運営を担った点にある。上石原で始まった頃は、確かな日課のプランも無く、献立や炊事をはじめキャンプファイアーなどの開催も各団体任せであったが、国領に移ってからは図1に示した通り運営の組織化もなされ、「手引き」やルールも定められ、各団体の寄合い所帯から「共同」してキャンプを実施するまでに至った。設立基盤や理念・目的が異なる複数の団体が、制約を超え利害を調整して実施した大規模キャンプは史料で見える限り、それ以前にはなかったことと考えられる。

第四は、社会事業団体、特にセツルメントと保育を事業とする団体（東京市立保育所を除く）にキャンプへの参加が広がった点である。当初の児童指導者会は何団体で構成されていたのかは不明であるが（新国は7団体ほど挙げている<sup>44)</sup>）、1943（昭和18）年の会員団体は22であり<sup>29)-④</sup>、「共同キヤムプ」には、筆者の調べでは延べで少なくとも36団体が参加しており、「共同キヤムプ」が始まる前と比べると5倍ほどの団体がキャンプを経験したことになる。

第五は、必要に迫られて行なった取組みが、社会事業のキャンプとしての特色を示す点である。例えば、母親と赤ちゃんの参加、「家族デー」の開催、キャンプに行くための積立貯金、子どもへのアンケート、幼児から主として小学生までの参加、「村の家」にみられる地域交流・国際交流の先駆け、キャンプファイアーなどのレクリエーション的プログラムの実施などである。また、帝大セツルが進めた期間中の指導者会での批判はPDCAサイクルの原形ともいえそうな方法であった。これらのことは、管見の限り学校の林間学校や「児童保養所」では行なわれていないと思われる。

## 8. まとめ

「共同キヤムプ」は1929（昭和4）年多摩川畔で始まり1943（昭和18）年まで続いた。当初は統一された日課もなく行事なども各団体任せであったが、時代が下るにつれ、日課の統一はじめ中央台所を設置しての一括炊事の開始、事前準備の増加やキヤムプ委員会の組成、指導者や参加児への「心得」の作成やルールの制定など組織的な運営となっていく。このキャンプの特徴や意義は、社会事業において最大級の規模で実施されていた可能性があり、その企画運営を設立基盤や理念・目的の異なる複数の社会事業団体が集まり組織した「東京児童指導者会」が共同して担ったこと、セツルメントと保育を事業とする団体にキャンプを広めたことなどにある。

## 注

- 1) 社会福祉発達史では、慈善事業（近代前）→感化救済事業（明治時代後半以降）→社会事業（大正時代半ば以降）→厚生事業（1938-45年）→社会福祉（戦後）と変遷する。
- 2) 東京府慈善協会は、慈善事業の連絡・研究、災害救済事業等の実施を目的として設立され、1920年に財団法人東京府社会事業協会と改称した。本稿ではあわせて「協会」と記す。戦後、組織と業務は東京都社会福祉協議会と東京都福祉事業協会に引き継がれた。
- 3) 誌名は、1917年の第1～2号が『東京府慈善協会会報』、同年の第3号から1920年の第10号まで『東京府慈善協会報』。1920年財団法人東京府社会事業協会と改称されると第11号から『東京府社会事業協会報』となる。さらに1921年の第14号から1926年の第27号までは『東京府社会事業協会々報』となって、第28号からは再び『東京府社会事業協会報』に戻る。1929年『社会福利』と改題され、1940年さらに『厚生事業』に改題され1943年まで続いた。
- 4) 施設により「託児所」という名称も用いられているが、本稿では「保育所」とする。
- 5) 児童福祉法41条に定める「保護者のない児童、虐待されている児童、環境上養護を要する児童などを入所させて、これを養護し、あわせて退所した者に対する相談その他の自立のための援助を行うことを目的とする施設」のこと。
- 6) 貧民街に学生や知識人・宗教家などが定住（settlement）して、住民と人格的接触を図りながら生活状態を改善する社会改良運動のこと。
- 7) 細民の語は近代より前は広く下層の虐げられた人々をさし、近代以降は貧民（家族労働で辛うじて生活を維持する層）・窮民（救恤きゅうじゆつの対象者）とは区別され、一応生活が安定した下層の職人・職工を意味した。（河畠修（2006）福祉史を歩く．日本エディタースクール出版部．などを参考）

- 8) 元号のみの文については西暦を補入した。
- 9) セツルメントの日本語訳の一つ。
- 10) 1934 年日本旅行協會発行の『汽車時間表』によると、四谷新宿－多摩川原（調布の一つ先）は所要 36 分とある。
- 11) 原字は縦書き「く」で表記。
- 12) 例えば、二葉保育園では「三〇〇円内外の補充をしなければならなかった」（文献 20、67 頁）との記載がある。
- 13) 時代と地域が異なるため正確に比較はできないが、1922 年当時の札幌区（現札幌市）の細民調査によると「九二戸中、普通食を食する者は二五戸で、残飯を食す者が二九戸（略）、あとは外米麦混食三戸、蕎麦麦混食八戸、蕎麦粉六戸、外米蕎麦混合二戸」とある。（札幌市教育委員会（編）（1994）新札幌市史 . 3, 通史 3, 札幌市, 397.）

## 文献

- 1) 中島豊 (2021). 大正時代から昭和時代戦前期までの社会事業における組織キャンプ（その 1）－雑誌『東京府慈善協會報』より『社会福利』に至るまでに掲載された記事にみるキャンプを表わす用語－, キャンプ研究, 日本キャンプ協会, 24: ① 8, ② 8.
- 2) 中島豊 (2023). 保育所聯合幼児夏期轉住事業－幼児キャンプのひとつの源流－, キャンプ研究, 日本キャンプ協会, 26: ① 14, ② 22, ③ 13-24.
- 3) 中島豊 (2022). 大正時代から昭和時代前期までの社会事業における組織キャンプを表わす用語「慈善旅行」「修學旅行」－雑誌『東京府慈善協會報』より『社会福利』に至るまでに掲載された記事をもとに－, キャンプ研究, 日本キャンプ協会, 25: ① 3-10, ② 11.
- 4) 中島豊 (2024). 関東大震災後に行なわれた東京府社会事業協會主催の「林間幼稚園」, キャンプ研究, 日本キャンプ協会, 27: ① 3-13, ② 3-13.
- 5) 中里日勝（編）(1911). 福田會沿革畧史, 福田會, ① 171-173, ② 174-177.
- 6) 無署名 (1921). 東京市養育院井之頭學校夏季修學旅行, 東京府社会事業協會々報, 東京府社会事業協會, 16: ① 138-139, ② 138-144.
- 7) 無署名 (1921). 福田會育兒院兒童第四回夏期慈善旅行, 東京府社会事業協會々報, 東京府社会事業協會, 16: 135-138.
- 8) 無署名 (1924). 福田會の轉住保育, 兒童研究, 兒童研究發行所, 27(12): 508.
- 9) 塩入隆 (2006). 日本メソジスト教会社会事業史の試み, ウェスレー・メソジスト研究, 日本ウェスレー・メソジスト学会, 6: ① 36, ② 34, ③ 36, ④ 34.
- 10) 無署名 (1924). 東京府交隣園, 東京府社会事業協會々報, 東京府社会事業協會, 25: ① 69-70, ② 69-70, ③ 61.
- 11) 無署名 (1925). 東京府下に於ける兒童保護夏期特別施設一覽, 社会事業, 中央社会事業協會, 9(8): ① 21-24, ② 21-24, ③ 23-24.
- 12) 瀬川和雄 (2006). 興望館キャンプ報告, 興望館, ① 1-13, ② 1-13.
- 13) 加藤照子編 (1980). 轉住保育, 私たちの保育史, 東京都公立保育園研究会, ① 85, ② 85-86, ③ 85-86, ④ 16.
- 14) 無署名 (1937). 東京帝國大學セツルメント十二年史, 東京帝國大學セツルメント, ① 96, ② 96, ③ 96-97.
- 15) 無署名 (1927). 一宮學園轉住保育協議會, 東京府社会事業協會報, 東京府社会事業協會, 33: ① 87-88, ② 87-88, ③ 88, ④ 87-88.
- 16) 牧哲男 (1929). 兒童轉住事業雜觀, 社会福利, 東京府社会事業協會, 23(9): ① 44, ② 44.
- 17) 東京兒童指導者會 (1937). 昭和十二年九月夏季轉住事業報告, 東京兒童指導者會・東京日日新聞社会事業團, ① 1-2, ② 2, ③ 3, ④ 利用人員一覽表, ⑤ 3.
- 18) 東京都福祉事業協會七十五年史刊行委員會 (1996). 東京都福祉事業協會七十五年

- 史，東京都福祉事業協会，① 27，② 327，③ 323，④ 329，⑤ 441，⑥ 442，⑦ 327.
- 19) 牧哲男 (1942). 夏季轉住事業論，厚生事業，東京府社會事業協會，26(9)：① 17，② 16.
- 20) 二葉保育園編 (1985). 二葉保育園八十五年史，二葉保育園，①～③ 66.
- 21) 鶴見欣次郎 (1935). 國領夏期兒童轉住所の事ども，私設社會事業，全日本私設社會事業聯盟，31，① 10，② 10.
- 22) 無署名 (1929). 夏期聯合キャンプ，東京府社會事業協會報，東京府社會事業協會，13(7)：103.
- 23) 無署名 (1929). 日記，東京府社會事業協會報，東京府社會事業協會，13(8)：90.
- 24) 堀江定一 (1934). 共同キヤムプの批判的考察，社會福利，東京府社會事業協會，18(7)：① 91，② 92，③ 92，④ 94，⑤ 95，⑥ 96，⑦ 96-97，⑧ 97，⑨ 97-98，⑩ 92，⑪ 93.
- 25) 無署名 (1929). 納涼座談會，東京府社會事業協會報，東京府社會事業協會，13(9)：① 60-62，② 65.
- 26) 無署名 (1930). 東京兒童指導者會共同キャンプ實施狀況，社會事業，14(8)：① 6-7，②～⑧ 7.
- 27) □○子 (1932). キャンプ風景－矯風會外人部會興望館の巻，婦人新報，婦人新報社，42(9)：① 48，② 47，③ 49，④ 48.
- 28) 下竹房敬・吉見静江・白石つぎ・新谷敏郎・渡邊康・羽仁説子 (1937). 座談會夏とキャンプ，婦人之友，婦人之友社，35(8)：① 21-22，② 22-23，③ 24-25，④ 26.
- 29) 東京兒童指導者會 (1943). 夏季轉住事業概要（附昭和十八年度報告），東京兒童指導者會・毎日新聞東京厚生事業團，① 4-5，② 16-17，③ 3，④ 27-28.
- 30) 堀江定一 (1934). 共同キヤムプで感じたこと，社會福利，東京府社會事業協會，18(10)：① 174，② 174，③ 175，④ 178，⑤ 178，⑥ 179，⑦ 180，⑧ 175，⑨ 177，⑩ 178，⑪ 178，⑫ 175，⑬ 175-177，⑭ 177，⑮ 176-177，⑯ 181，⑰ 176.
- 31) 無署名 (1934). 二葉保育園（昭和九年），二葉保育園，18.
- 32) 山本敬事 (1934). 新春に於けるセツルメントの抱負を語る，社會福利，東京府社會事業協會，18(1)：64.
- 33) 樺山司 (1932). キャンプ生活，社會福利，東京府社會事業協會，16(9)：① 99，② 103，③ 99-100.
- 34) 蒲榮司 (1931). キャンプ，社會福利，東京府社會事業協會，15(9)：① 123，② 123.
- 35) 横澤けさ子 (1934). 村の家の記録－朝鮮兒童夏季林間施設記録－，社會福利，東京府社會事業協會，18(12)：① 122，② 129.
- 36) 堀江定一 (1935). 兒童の見た共同キヤムプ，社會福利，東京府社會事業協會，19(7)：24-35.
- 37) 無署名 (1935). 多摩川畔國領に夏期轉住所設置，愛育，恩賜財団母子愛育會，1(3)：42.
- 38) 三谷生 (1939). 仲秋の名月は誘ふ丘陵懇談會の集ひ，社會福利，東京府社會事業協會，23(10)：49.
- 39) 東京兒童指導者會 (1938). 夏季轉住事業概要（附昭和十三年度報告），東京兒童指導者會・東京日日新聞社會事業團，① 利用人員表，② 3.
- 40) 東京兒童指導者會 (1942). 夏季轉住事業概要（附昭和十七年度報告），東京兒童指導者會・東京日日新聞社會事業團，① 14，② 3，③ 14.
- 41) 津田操 (1940). キャンプを終へて，社會福利，東京府社會事業協會，24(9)：① 83-86，② 83.
- 42) 徳永恕 (1918). 夏期轉住の思ひ出，婦人子ども，フレーベル會，18(9)：336.
- 43) 中島豊 (2019). 日本赤十字社が大正時代に実施した夏季兒童保養所－虚弱兒童のための組織キャンプ－，日本野外教育学会第22回大会プログラム・研究発表抄録集，日本野外教育学会，50-51.
- 44) 新国康彦 (1979). 学生ボラと社協局長，月刊福祉，全国社会福祉協議会，62(11)，71.



# 実践紹介

## 実践紹介

## 大学体育における ASE の活用 －「身体運動科学」授業の実践紹介－

折居 巧朗 (Tsukuba Outdoor Education Lab.)  
窪田 辰政 (静岡県立大学)

|        |                       |
|--------|-----------------------|
| 事業名    | 野外教育と仲間づくり野外ゲーム (ASE) |
| 主催者・団体 | A 大学「身体運動科学」講義        |

## 活動内容

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 目的           | 松田ら <sup>1)</sup> は、大学体育の意義や効用を「大学体育三大意義」として説明しており、その一つに「人間・人間関係の形成」を取り上げている。この形成に効果的な教育手法の一つとして、野外教育プログラムの ASE (Action Socialization Experience) が挙げられる。そこで本活動では、人間・人間関係の形成や、A 大学「身体運動科学」の学習目標である「他者と協力すること・主体的に運動に取り組み心理的な効用について学習すること」の達成を目的として、「野外教育と仲間づくり野外ゲーム (ASE)」をテーマに特別講義を実施した。 |
| 参加対象         | A 大学「身体運動科学」講義 受講学生 42 名                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| スタッフ<br>指導体制 | ファシリテーター：非常勤講師（筆者）1 名<br>科目運営：科目担当教員 2 名                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 日程           | 2024 年 6 月中旬                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 実施場所         | A 大学体育館                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| プログラム概要      | A 大学開講基礎科目「身体運動科学 (90 分×14 回)」のテニス実施クラスにて ASE を実施した。受講学生 42 名に対し、導入 (5 分)、ASE (約 60 分)、理論背景の解説・ふりかえり記述 (約 15 分)、授業レポート記入 (約 10 分) の計 90 分で講義を行なった。筆者一名によるファシリテートで、アイスブレイキングゲーム (じゃんけん列車やラインナップ等) を全体として行なった後、グループに分かれ、一斉指導にてネームトス・新聞紙パズル・UFO の順に ASE を実施した。                               |
| マネジメント等      | 本講義は筆者が主に進行を行い、講義前後において科目担当教員による出欠確認やレポート用紙の配布・回収が行われた。                                                                                                                                                                                                                                   |
| その他          | ASE 講義直前 (Pre)、直後 (Post1)、講義から約 1 か月後の 7 月中旬 (Post2) の計 3 回で、人間・人間関係の形成と関わりの深い自尊感情と ASE の関連について事例的に調査を行なった。状態自尊感情尺度 (9 項目) <sup>2)</sup> を用いて調査を行い、得られたデータを用いて対応のある一元配置分散分析及び多重比較を行った。                                                                                                    |

## 活動の様子・取り組みの工夫・活動の特徴など

| 複数グループに対する一斉指導                                                                    |                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 本来 ASE では、8 名前後の 1 グループに 1 名の指導者がつき活動を行うことが多い。しかし本活動では、講義運営上の都合から、筆者 1 人で全 6 班の指導を行なった。体育館の隅やステージ上を用いて、各班を適度に離して（隣の班が気にならないような距離）で配置し、課題解決ができた班から、同課題でより難易度の高い条件や別の課題を提示し取り組んだ。 |

| ふりかえりの実施                                                                          |                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | ASE 実施後、課題解決の過程における感情や自己・他者の認識について共有するふりかえりを、短い時間でグループ毎に行なった。また野外教育と ASE に関する理論背景の解説の後、Web 上で、調査項目と併せて ASE のふりかえりの記述を求めた。その後、科目担当教員が授業レポートを課した。 |

| ASE と自尊感情の関連                 |      |       |      |       |      |                                                                                                                                                                                                                |  |  |  |              |             |
|------------------------------|------|-------|------|-------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--------------|-------------|
| 状態自尊感情の記述統計量と検定結果 ( $n=27$ ) |      |       |      |       |      | 状態自尊感情尺度得点について、27 名（平均年齢 18.8 歳、 $SD = .94$ ）から得られた有効回答を用いて統計分析したところ、ASE 講義直前・直後間でのみ有意な向上が見られた。本調査で用いた尺度の性質として、回答時の状況における自尊感情を測るものであったために、ASE 講義直後でのみ変化が見られたと推察する。今後、対象者が本来持ち合わせている特性的な自尊感情もあわせて調査することが求められよう。 |  |  |  |              |             |
| Pre                          |      | Post1 |      | Post2 |      |                                                                                                                                                                                                                |  |  |  | $F$          |             |
| $M$                          | $SD$ | $M$   | $SD$ | $M$   | $SD$ |                                                                                                                                                                                                                |  |  |  |              |             |
| 29.26                        | 7.07 | 32.56 | 6.65 | 30.67 | 5.90 |                                                                                                                                                                                                                |  |  |  | 5.90**       | Pre < Post1 |
|                              |      |       |      |       |      |                                                                                                                                                                                                                |  |  |  | ** $p < .01$ |             |

## 評価・反省・今後の課題など

| ASE と自尊感情の関連     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>参加者の意見・反応</b> | 授業レポートの評価アンケート（10 点満点）では、全体の 95.2% が 7 点以上、47.6% が 9 点以上で評価した。ASE ふりかえりの記述や授業レポートの内容では、その多くで、他者と協力することの楽しさや達成感、信頼感を感じている様子が見られた。しかし一部で、課題の難易度設定や時間の短さ等の講義運営に関する要望が見られた。                                                                                                                                                                                                           |
| <b>主催者の意見・反応</b> | 科目運営の都合上、6 月実施となった。より効果的に ASE を活用していくには、開講初期での実施が望ましい。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>まとめ</b>       | <p>新学期から 2 か月ほど過ぎたなかでの開催であったが、学生の様子や ASE ふりかえりの記述等の内容から、ASE による人間・人間関係の形成は一部で達成することができたと推察される。大学体育において、ASE を活用していくことは、大学体育の意義・効用の拡充に寄与するのではないかと考えられる。</p> <p><b>引用文献</b></p> <p>1) 松田裕雄, 吉岡利貢, 河村レイ子, 桐生習作, 金谷麻理子, 武田丈太郎, 門野洋介 (2012). 大学体育の価値向上に向けた一考察: 教育実践における目標・教授・学習に着目して, 大学体育学, 9 (1), 69-92.</p> <p>2) 阿部美帆, 今野裕之 (2005). 状態自尊感情尺度の作成の試み, パーソナリティ研究, 14 (1), 125-126.</p> |

## 実践紹介

# ナイト・デイキャンプ ー設立2年目、初めての企画・運営を通してー

竹園 明日香（千葉県キャンプ協会柏支部）

|        |              |                        |
|--------|--------------|------------------------|
| 事業名    | ナイト・デイキャンプ   |                        |
| 主催者・団体 | 千葉県キャンプ協会柏支部 | kashiwa.camp@gmail.com |

## 活動内容

|              |                                                                                     |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 目的           | 1. デイキャンプを通して、火や刃物を安全に扱う体験をする。<br>2. 野外活動の楽しさに触れる。                                  |
| 参加対象         | 親子3組（内訳：小中学生4名、大人4名）計8名<br>※小学生以上を対象とし、中学生以下は保護者の同伴を参加条件とした。                        |
| スタッフ<br>指導体制 | 千葉県キャンプ協会柏支部会員2名<br>ボランティアスタッフ1名                                                    |
| 日程           | 2023年8月26日（土）15:00～20:00                                                            |
| 実施場所         | 千葉県立手賀の丘青少年自然の家                                                                     |
| プログラム概要      | 15:00 開始、アイスブレイク<br>16:00 野外炊事（カレー作り）<br>18:30 キャンプファイアー<br>19:30 花火<br>20:00 終了、解散 |
| マネジメント等      | 参加費 大人 1,500円、高校生以下 1,000円<br>千葉県立手賀の丘青少年自然の家との共催事業                                 |
| その他          |                                                                                     |

## 活動の様子・取り組みの工夫・活動の特徴など

| 野外炊事（カレーとサイダーポンチ作り）                                                               |                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 1つ目のプログラムにアイスブレイクを行った。参加者同士の緊張感が解けたところで、2つ目のプログラムは定番のカレー作りである。保護者も調理に参加したが、子どもと一緒に作るということもあって思いのほか時間がかかった。薪をくべるのは大人も子どもも夢中になっていた。デザートにサイダーポンチを用意した。常温のサイダーにラムネを入れて噴水にする演出などを取り入れたり食事のあいさつにソングを取り入れたり、楽しい場作りを意識した。 |

| キャンプファイアー                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 参加者にも火の神や儀式の司会、ボンファイアーのエールを体験してもらった。組織キャンプならではのキャンプファイアーを体験してもらいたく、一人一役に挑戦した。レクチャーとサポートは非常に大変であった。大きな要因として2つある。1つは、役割に対して指導者の人数が不足していたこと、もう1つは十分な練習の時間が確保できなかったことである。参加者は一人一役に真剣に取り組み、強い一体感を感じられた。レクリエーションも盛り上がり楽しい時間となった。レクリエーションの盛り上がりに関しては最初のアイスブレイクや野外炊事で交流を深められたことが効果的だったのではないかと推察する。 |

## 評価・反省・今後の課題など

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>参加者の<br/>意見・反応</b> | 野外炊事、キャンプファイアー共に大人も子どもも積極的に取り組んでいた。子どもにとっては火を扱うことが楽しかったようである。上手に扱えるようになったことで自信を持ち、その後の活動に積極的に加わる姿が見られた。キャンプファイアーでは大人が感動する姿が見られ、終了後には楽しかった、懐かしかったなどの声を聞いた。                                                                                         |
| <b>主催者の<br/>意見・反応</b> | 柏支部を発足して初めての大きなイベントであった。参加者が楽しく参加している様子はスタッフ一同嬉しく思い、イベントは成功したという実感を持つことができた。一方で、テキストに載っているような組織キャンプを成立させようとした結果、スタッフにとってはプログラムの運営、マネジメント共に非常に負担が大きくなってしまった。特にキャンプファイアーにおいては参加者が楽しめたとはいえ、スタッフに与えられた役割の負担も大きかったと感じる。                                |
| <b>まとめ</b>            | 初めてのデイキャンプ企画としては参加者の満足度も高く、主催側の目的も概ね達成することができた点は評価したい。特にキャンプファイアーについて子どもはもちろん、大人にも需要があることを感じた。今後の実施に当たっては、スタッフの負担軽減を図っていく。案の一つとして、野外炊事に活動の重きを置き、キャンプファイアーはスタッフが主導してプログラムを進行するということが考えられる。参加できるスタッフの数に合わせて無理のない調理メニューやキャンプファイアーのプログラムの内容を検討していきたい。 |

## 実践紹介

## 小中学校連携キャンプ教育の実践と教育効果の検討 ーいかにだづくり活動を通じた協働学習の影響ー

小泉 岳央（日本体育大学、千葉県キャンプ協会）  
永末 大輔（千葉大学教育学部附属小学校）  
下永田 修二（千葉大学、千葉県キャンプ協会）

|        |            |                     |
|--------|------------|---------------------|
| 事業名    | 学校にキャンプ教育を |                     |
| 主催者・団体 | 千葉県キャンプ協会  | chiba@camping.or.jp |

## 活動内容

|              |                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 目的           | 本活動の目的は、小中学校連携キャンプを通じて、異年齢協働による社会性や課題解決能力の向上を図るとともに、自然体験を通じた実践的な学びを促進し、児童生徒の創造力やリーダーシップの育成を目指すこととした。                                                                                                                                 |
| 参加対象         | A 小学校 5 年生 35 名、B 中学校 3 年生 36 名。2 校は、隣接しているものの、これまで交流はあまり行われていなかった。また、児童生徒の特性として、様々な地域から集まっており遠方からの通学や塾通いのために放課後の自由時間が限られ、友達との交流機会が少ない。さらに、生活圏に自然はあまり見られない。                                                                          |
| スタッフ<br>指導体制 | 指導者は、B 中学校の非常勤講師でもある筆頭著者と小学校の担任教員 1 名であった。活動の進行は筆者が行い、小学校の担任教員は様々な教育的ニーズのある児童に対して個別のサポートを行った。                                                                                                                                        |
| 日程           | 2023 年 5 月下旬から 7 月中旬の毎週水曜日 13:10 ～ 14:00                                                                                                                                                                                             |
| 実施場所         | B 中学校のグラウンド、体育館、プール                                                                                                                                                                                                                  |
| プログラム概要      | 本キャンプ教育は小中学校の合同プログラムとして、小学校は総合的な学習の時間、中学校は教科選択授業で行われた。授業は 1 コマ 50 分で、全 9 コマ行われた。1 コマ目はアイスブレイク、2 ～ 3 コマ目は火おこし体験、4 コマ目はテント設営、5 ～ 9 コマ目は活動の総括としていかにだづくりを行った。いかにだづくりの活動は、5 コマ目に概要説明といかにだづくり、6 ～ 8 時間目にいかにだづくりとプールでいかにだの試乗、9 時間目に解体式であった。 |
| マネジメント等      | 参加費は徴収せずに B 中学校の運動会等で使用した材料を利用した。また、近隣の C 大学から火おこし器やカヌーを借用した。施設の利用にあたり B 中学校の専任の保健体育科教員のサポートを受けた。                                                                                                                                    |
| その他          |                                                                                                                                                                                                                                      |



## 活動の様子・取り組みの工夫・活動の特徴など

| いかだづくり                                                                            |                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 1 グループあたり小学生3～4名、中学生3名の合計6～7名で行った。使用した材料は、竹、麻ひも、浮き輪であった。小学5年生と中学3年生の間に経験値に大きな差があると思われたが、小学生の方がさまざまなアイデアを出し創造力が発揮されていた。一方、中学生は意見をまとめたり、作業をサポートしたりする役割を果たしていた。 |

| いかだの試乗と試乗後の改良                                                                     |                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | まず、いかだの設計や作成を進める過程で意見を出し合うことで、チームワークやコミュニケーション能力が養われた。さらに、試乗後にはいかだの改良を行うといったPDCAサイクルを通して、課題発見・課題解決能力も育成された。いかだづくりとプールでの試乗と改良を通じて、児童生徒は計画から実行までの一連のプロセスを共有し、協働学習が促進された。 |

## 評価・反省・今後の課題など

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>参加者の<br/>意見・反応</b> | 「自分たちで作ったいかだに乗るのが楽しかった」「小学生のアイデアに驚いた」「チームで協力して達成感があった」など、共同作業の楽しさや達成感、異年齢交流を通じた学びを強調する声が寄せられた。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>主催者の<br/>意見・反応</b> | 年齢の違う児童生徒が協力し合うことで、創造力やリーダーシップが発揮された。自然体験を通じた学びが深まり、教育的効果や異年齢協働の成功により今後の活動に向けたさらなる発展可能性を感じた。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>まとめ</b>            | <p>いかだづくりの過程で児童生徒は、自然素材や道具の使い方、水に対する理解が深まっているようであった。また、そのような知識だけでなく、体験を通じた協働学習や異年齢交流による社会性の向上も得られたと考えられる。さらに、小学生は積極的にアイデアを出すことで創造的な思考が促進され、中学生は意見をまとめる役割を担い、リーダーシップとフォロワーシップがバランスよく育まれた。なお、本キャンプでは、いかだづくりにおいて児童生徒の課題発見・解決能力を育成するため、指導者から見本を提示することは行わなかった。火おこし体験やテント設営などの事前活動を通じて培われたチームワークは、いかだづくりという未知の課題に対しても、年齢の壁を越えて協働する姿勢に発展した。</p> <p>以上を踏まえて、今回の活動を通じた小中学校連携キャンプ教育では、異年齢の児童生徒が協力して問題解決に取り組む中で、協調性やコミュニケーション能力が向上し、自然体験を通じた実践的な学びが得られることが示された。また、小学生の創造力や中学生のリーダーシップがそれぞれ発揮され、課題発見・解決能力が培われることが示唆された。</p> |

## 実践紹介

## 中学校におけるキャンプの実践と教育的効果の検討 ー総合的な学習の時間（探究）での自然体験活動の役割ー

小泉 岳央（日本体育大学、千葉県キャンプ協会）

岩波 秀平（千葉大学教育学部附属中学校）

下永田 修二（千葉大学、千葉県キャンプ協会）

|        |            |                     |
|--------|------------|---------------------|
| 事業名    | 学校にキャンプ教育を |                     |
| 主催者・団体 | 千葉県キャンプ協会  | chiba@camping.or.jp |

### 活動内容

|              |                                                                                                                                                 |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 目的           | 本活動の目的は、自然体験活動を中心としたキャンプ教育を通じて、生徒の協調性や探究心を育成し、論理的思考力や自己表現力の向上を図るとともに、主体的な学びを促進し、自己成長を支援することとした。                                                 |
| 参加対象         | A 中学校 1～3 年生 38 名。1、2 年生は 12 名ずつ、3 年生は 14 名であった。キャンパーの特性として、様々な地域から集まっており遠方からの通学や塾通いのために放課後の自由時間が限られ、友達との交流機会が減少している。さらに、生活圏に自然はあまり見られない。       |
| スタッフ<br>指導体制 | 指導者は、A 中学校の非常勤講師でもある筆頭著者と保健体育科の専任教員 1 名であった。活動の進行は筆者が行い、専任教員は様々な教育的ニーズのある生徒に対して個別のサポートを行った。                                                     |
| 日程           | 6 月下旬から 11 月のおおよそ毎週水曜日で、時間は 14:30～15:40 とした。また、9 月に 1 日校外学習、11 月に探究発表会を行い、全 16 回の活動を実施した。                                                       |
| 実施場所         | A 中学校のグラウンド、体育館、プール、教室、図書室。校外学習は、千葉県野田市にある清水公園で行った。                                                                                             |
| プログラム概要      | 本キャンプ教育は、中学校の総合的な学習の時間（1 コマあたり 70 分）で行った。授業の流れは、①オリエンテーション、②火おこし体験、③テント設営体験、④カヌー体験、⑤キャンプおやつ作り、⑥校外学習の確認、⑦校外学習（1 日）、⑧～⑭探究学習、⑮探究発表会（1 日）、⑯まとめ、とした。 |
| マネジメント等      | 参加費は、キャンプおやつ作りなどの消耗品代 1,000 円、校外学習代 5,000 円を徴収した。また、近隣の B 大学から火おこし器やカヌーといった道具を借用した。薪には、技術科の授業の廃材を利用した。                                          |
| その他          |                                                                                                                                                 |

## 活動の様子・取り組みの工夫・活動の特徴など

| 校外学習（2人でタイミングを合わせて丸太を揺らす様子）                                                       |                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 午前中にBBQ、午後に選択活動（フィールドアスレチック、乗馬体験、釣り体験、自然散策、おやつ作り）を行った。BBQといったキャンプ飯は、中学生にとってキャンプの醍醐味であったように感じた。午後の選択活動では、多くの中学生が釣り体験とフィールドアスレチックを行った。フィールドアスレチックには、仲間と協力しないと達成できない課題もあり、チャレンジ精神や協調性を向上させた。 |

| 探究学習と探求発表会（調べ学習のプレゼン発表と火おこしの実演発表の様子）                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 自然体験活動後に探究学習を行った。これまでの自然体験の学びを踏まえて、中学生自身でテーマを設定し、実験や調べ学習を行った。具体的には、「マシュマロの上手な焼き方」「キャンプに必要な救急法」などがあつた。また、校内で発表会も実施した。このような活動によって、計画を立てる能力や結果から自分の考えをまとめる力を向上させた。 |

## 評価・反省・今後の課題など

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>参加者の<br/>意見・反応</b> | 「普段経験できない自然体験が楽しかった」「仲間と協力することで達成感を感じた」「火おこしやキャンプ飯が新鮮だった」といったポジティブな意見、探究学習でも「興味関心のあるテーマに主体的に取り組めた」「自分で考えて発表することが難しかったが、達成感があった」との前向きな声が多く上がった。                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>主催者の<br/>意見・反応</b> | 自然体験を通じて生徒たちの協調性や探究心が高まった。特に協力して達成する活動で、普段見られない生徒の一面が見られた。また、探究発表を通じて生徒たちの自立心や論理的思考が育まれたと感じた。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>まとめ</b>            | 総合的な学習の時間（探究）の中で、自然体験活動を中心としたキャンプ教育を導入し、その教育的効果を検討した。体験学習では、火おこしやテント設営、カヌー体験など、普段の生活では得難い自然との触れ合いを行った。生徒たちにとって仲間と協力して課題を達成する経験は、協調性や社会性を育み探究心を高めることができた。次に、探究学習では、生徒が自ら興味を持つテーマを設定し、実験や調べ学習など主体的に取り組む姿が見られた。さらに、探究発表会では、自ら考えた内容を発表する難しさを感じつつも、達成感を味わう機会となった。これらの活動を通じて、生徒の計画立案能力や論理的思考力の向上が確認された。このようなキャンプ教育は、単なる野外活動を超えて、学習意欲を喚起し、自己成長の場としても機能した。自然体験が中学生の探究的な学びを深め、協調性や自己表現力の向上に寄与することが確認され、今後も教育プログラムに取り入れる価値があると考えられる。 |

# 資料

## 公益社団法人日本キャンプ協会『キャンプの実践と研究』投稿規程

### 【投稿資格】

1. 本誌へは、公益社団法人日本キャンプ協会（以下、「本会」）の会員・非会員を問わず投稿することができる。

### 【投稿原稿】

2. 投稿原稿の条件は、以下の通りとする。
  - (1) 投稿原稿の内容は、キャンプや野外活動、自然体験活動等を対象としたものであること。
  - (2) 投稿原稿は、原則として未発表ものに限る。ただし、以下のものについては、初出を明記することで未発表のものとする。
    - 1) 各種学会等において発表要旨集等に掲載されたもの。
    - 2) シンポジウム、研究集会、講演会等で資料等として発表されたもの。
    - 3) 国、自治体、業界、団体等からの委託による調査研究報告書等に収録されたもの。
    - 4) その他、本会が特に認めたもの。

### 【投稿原稿の種別】

3. 本誌の投稿原稿の種別は、研究論文、研究ノート、実践報告、実践紹介とする。
  - (1) 研究論文は、論文としての内容と体裁を整えており、キャンプや野外活動、自然体験活動等の研究・実践に有用な新たな知見をもたらすもの。
  - (2) 研究ノートは、研究論文に至る完結性がなくとも、研究・調査等に関する資料や情報など、今後のキャンプの研究・実践に有益な示唆を与えるもの。
  - (3) 実践報告は、実際に行われたキャンプ等に関する報告であり、目的・対象・プログラム・指導体制等の概要を示し、新たな取り組みや課題等が十分に整理され、今後のキャンプに有益な示唆を与えるもの。
  - (4) 実践紹介は、実際に行われたキャンプ等に関する表形式の報告であり、目的・対象・プログラム・指導体制等の概要および活動中の写真、成果や課題等を簡潔に提示し、今後のキャンプ研究・実践の参考となりうるもの。
  - (5) その他、本会主催事業における講演やシンポジウムの内容等、本会が作成あるいは依頼する原稿を掲載する場合がある。

### 【執筆要項】

4. 執筆に関する細則については、以下の通りとする。
  - (1) 研究論文、研究ノートおよび実践報告の原稿の作成にはワープロソフト(Microsoft社Word推奨)を使用し、本会ウェブサイト上で配布する指定されたテンプレートを使用して作成すること。
  - (2) 実践紹介は、本会ウェブサイト上で配布する指定されたテンプレート(Microsoft社Word形式)を用いて作成すること。あるいは、ウェブサイト上の投稿フォームを通じて必要事項を提出すること。
  - (3) 原稿の長さは、本文・図表・写真・引用文献を含めて、研究論文は12頁以内(1頁1,600字以内)、研究ノートおよび実践報告は8頁以内、実践紹介は2頁を原則とする。
  - (4) 研究論文は、研究の目的や方法、結果や考察など、論文全体の概要を含む要旨(200字以上300字以内)を和文で示すこと。
  - (5) すべての文体は常体(「である」調)とし、文字は現代仮名遣いを基本とする。句読点は「、」および「。」を用いる。
  - (6) 氏名と所属、表題は和文で明記する。団体会員は団体代表者の氏名を記載できる。なお、表題は原稿の内容を端的に示すこととする。
  - (7) 図表、写真等は適切な解像度であることを確認のうえ本文中の参照箇所に近い位置に配置し、挿入箇所を本文中に明示すること。それぞれに通し番号(図1.、写真1.、表1.)と表題を付し、図・写真は下部中央に、表は上部中

央に通し番号と表題を記載すること。なお、図表は原則グレースケールで作成し、写真はカラーあるいはグレースケールの画像データを使用すること。

- (8) 引用文献は、本文中の引用箇所の右肩に片カッコ付きで順に番号を付し(例<sup>1)</sup>)、本文の最後に参照順に一括して一連番号を付けて記載する。以下に、引用文献の記載例を示す。

(記載方法)

- 1) 雑誌の場合: 著者名(発表年)・題目, 雑誌名, 発行所, 巻(号): 始めのページ-終わりのページ。
- 2) 書籍(単著)の場合: 著者名(出版年)・書名, 発行所, 始めのページ-終わりのページ。
- 3) 書籍(共著等)の場合: 著者名(出版年)・章の題目, 編者・監修者名(編者の場合は(編), 監修者の場合は(監)), 書名, 発行所, 始めのページ-終わりのページ。
- 4) ウェブページの場合: 題目, サイト名, URL, 参照日

(記載例)

- 1) 天幕一郎(1966)・キャンプの教育的効果, キャンプ研究, 日本キャンプ協会, 3(2):101-112。
- 2) 野外次郎(2023)・キャンプ教育, キャンプ教育研究社, 30-40。
- 3) 海川三郎(2023)・野外生活技術, 野外一郎(編), キャンプ総論, キャンプ教育研究社, 25-28。
- 4) キャンプの効果と意義, 日本キャンプ協会, <https://camping.or.jp/learn-camping/meaningful>, 2024年1月1日

【投稿原稿の採否】

5. 投稿原稿は、以下の通り審査を受けるものとする。

- (1) 本誌に投稿された全ての原稿は、編集委員会によって内容および体裁について投稿規定に従って確認され、投稿受付の可否が判断される。必要に応じて、内容および体裁の修正を求めることや、原稿の種別の変更を求めることがある。また、本誌が扱う領域外の原稿や投稿規定に著しく違反している原稿は投稿を受け付けないことがある。
- (2) 上記(1)の審査を通過した原稿について、原稿の種別に応じて以下の審査を行う。

1) 研究論文

- (i) 編集委員会が委嘱する2名による査読を行う。その際、匿名性を確保するため、著者情報は伏せられる。
- (ii) 各査読者による審査結果は、次の4つのいずれかで報告され、投稿者あてに意見が付される。
  - A: そのまま掲載可能
  - B: 一部修正すれば掲載可能
  - C: 大幅に修正可能ならば掲載可能
  - D: 掲載不可
- (iii) 2名の査読者の審査結果が共に「D」の場合は、掲載不可とする。
- (iv) 上記(iii)に当てはまらない場合、2名の査読者の審査結果が「A」の段階に至るまで、投稿者とやりとりを行う。査読は初回査読・再査読・再々査読の3回を限度とし、査読者が相応と考える修正や補足等が再々査読までに満たされなかった場合は不採択とする。

2) 研究ノート、実践報告、実践紹介

査読審査は行わない。ただし、不適切な表現や内容がある場合は、編集委員会が適宜助言し、投稿者による加筆修正を求める。修正の結果、修正を求めた内容が満たされた場合は掲載可能となるが、満たされなかった場合は掲載不可とする。

- (3) 原稿は随時受け付ける。ただし、当該年度の刊行物に掲載する原稿の締め切りを10月末日とし、それ以降に受け付けた原稿は次年度発行号の掲載となる。修正を要する全ての原稿は、本会事務局が設定した締め切り期日までに再提出することとし、それを越える場合は取り下げたものとみなす。



【原稿の権利】

6. 本誌に掲載された研究論文や実践報告の著作権（「複製権」、「公衆通信権」、「翻訳権、翻案権」および「二次的著作物の利用権」を含む）は、本会に帰属するものとする。ただし、内容に関する責任は、当該研究論文や実践報告の著者が負うものとする。

【投稿方法】

7. 投稿に関する細則は、以下の通りとする。

- (1) 研究論文、研究ノートおよび実践報告は、投稿原稿の電子ファイルを、Word等のテキスト形式とPDF形式で提出する。また、別紙の「キャンプ研究投稿連絡票」に必要事項を記入し、併せて提出する。
- (2) 実践紹介は、投稿原稿の電子ファイルをWordファイル形式で提出する。あるいはウェブ上の投稿フォームより必要事項を入力することにより提出する
- (3) 投稿料は次の通りする。
  - 1) 会 員：研究論文 10,000円（税込）  
 研究ノート 5,000円（税込）  
 実践報告 5,000円（税込）  
 実践紹介 3,000円（税込）
  - 2) 非会員：研究論文 15,000円（税込）  
 研究ノート 10,000円（税込）  
 実践報告 10,000円（税込）  
 実践紹介 8,000円（税込）
- 3) 共著者が含まれる場合は、共著者の会員・非会員の別によらず一人あたり3,000円を加算する。
- 4) 投稿料は、投稿時に下記のいずれかに納入するものとする。
  - (i) ゆうちょ銀行 ○一九店(019)  
 当座 0034031
  - (ii) 三菱UFJ銀行 渋谷中央支店  
 普通 0030235

【倫理的配慮】

8. 投稿原稿のもとになる研究や実践は、全ての基本的人権や自然環境の尊重のもと行われなければならない。特に人を対象とした研究・実践においては、倫理的配慮や個人情報の保護について適切な配慮がなされなければならない。

問い合わせ先

〒151-0052

東京都渋谷区代々木神園町3-1 国立オリンピック記念青少年総合センター内

公益社団法人日本キャンプ協会『キャンプの実践と研究』担当

電話 03-3469-0217 ファックス 03-3469-0504

E-mail: jjcrp@camping.or.jp

## 「キャンプ研究」収録題目一覧

### ■第1巻 (1997/12/20)

[原著論文] ●障害児における感覚統合野外キャンプ ●障害者野外活動におけるアダプテーションに関する一考察 ●青少年の組織キャンプ運営に対するキャンプカウンセラーの貢献度 ●キャンプにおける食中毒の法的責任と注意義務

[実践報告] ●野外体験学習指導者養成コース事例報告 ●小学生を対象としたアドベンチャーカヌーツアーの実践報告 ●大阪府茨木市におけるリーダー育成キャンプの事例 ●アサヒキャンプ朽木村を中心とした徒歩移動型キャンプの実践報告 ●不登校の子ども達の暑い夏 ●自然体験活動の普及に関する新たな取り組み

### ■第2巻 (1998/7/20)

[特別寄稿] ●全日本学生キャンプの草創

[原著論文] ●キャンプ運営における行政主催からボランティアクラブ主催への移行に関する問題点 ●グループを理解する

[実践報告] ●体験は未来を拓く力 ●トーチトワリング

### ■第3巻第1号 (1999/6/30)

[原著論文] ●障害児における雪上での感覚統合トレーニングキャンプ ●知的障害者のキャンプ ●2002年からの新学習指導要領にみる教科教育“水辺活動”実施に向けての研究 ●火の技術に関する一考察 ●喘息児キャンプにおける呼吸ゲームの実践

### ■第3巻第2号 (1999/12/25)

[原著論文] ●子ども長期自然体験村と参加体験型学習システム ●思春期女子キャンパーの理解と援助

[実践報告] ●降雨が学生キャンパーの気分及び影響について ●障害児における氷上での感覚統合トレーニングキャンプ ●知的障害者におけるキャンプファイアーの検討 ●馬のいる生活を体験する「ウマキャンプ」 ●雑木林を学びの場に ●丹沢山中移動型キャンプ「かもしかキャンプ'99」の実践報告

### ■第4巻第1号 (2000/7/26)

[実践報告] ●'99 無人島キャンプ in 具志島 ●ファミリーキャンプにおける冒険教育の実践 ●無人島体験記 ●ダイケアセンターぼちぼちハウス リフレッシュキャンプ ●彩光キャンプ'99 ●体育系学生の軽登山における水分摂取の効果 ●キャンプ対象の拡大～幼児キャンプの実践～ ●フィットネスキャンプを終えて ●痴呆性老人と自然を共有した「シニアキャンプ高知」の実践報告

### ■第4巻第2号 (2001/2/28)

[実践報告] ●筑後川リバーサイドキャンプ in 原鶴 ●山田キャンプフェスティバル2000 ●知的障害を持つ子供たちとの長期キャンプ ●「不登校児」自然生活体験キャンプ in いけだ

[原著論文] ●「環境教育の学び」の評価方法に関する文献研究

### ■第5巻第1号 (2001/6/30)

[実践報告] ●家族での乗馬体験プログラム ●幼児を対象にした野外教育の実践 ●人間関係形成の場としてのキャンプ～「未来世代 やさしさ発見!びわこキャンプ」の実践から～ ●第1回にいがた痴呆性老人キャンプ in 長岡 ●ニコニコキャンプ ●丹波自然塾－新しいコンセプトを持ったシルバーキャンプのこころみー

[研究資料] ●野外活動における冒険プログラムの役割について

### ■第5巻第2号 (2002/1/31)

[実践報告] ●アドベンチャー in 阿蘇キャンプ実践報告 ●森林環境に働きかけるキャンプ ●大沢野町アドベンチャーキャンプ ●不登校キャンプの実践報告 ●野外教育事業所ワンパク大学の幼児キャンプ ●“共有”活動としての幼少児キャンプ ●知的障害児のための教育キャンプ ●埼玉 YMCA LD 児等キャンプ～つばさグループキャンプ～

[研究資料] ●キャンプ用環境家計簿の提案とその効果

### ■第6巻第1号 (2002/11/11)

[実践報告] ●体験活動における遊び非行型不登校中学生への援助 ●ウマキャンプ－馬とのかかわりを通じた教育的アプローチの検討－ ●人と人 つなごう 手と手 心と心 「つくしの家キャンプ in 鈴鹿峠自然の家」の実践から ●「からだほぐし」を通しての人とのかかわり 第1回 ハッピーウィリムン～ウィリアムズ音楽キャンプ～ ●母親と乳幼児のためのキャンププログラム ●エコキャンプ in 鷺敷キャンプ場 川内学童クラブ 鷺敷キャンプ場での試み

### ■第6巻第2号 (2003/3/20)

[実践報告] ●海の自然体験活動としてのカヌープログラムの開発－港の中（閉鎖水域）におけるプログラムの一試みー ●カップ体験キャンプ ●ユニバーサルキャンプ

[研究資料] ●海洋性キャンプ参加者の海浜活動体験とプログラム満足度

## ■第7巻第1号 (2003/9/30)

[実践報告] ●痴呆性老人のキャンプ体験における自己表現に及ぼす効用 ●親子いきいきリフレッシュ キャンプー事業中止から学ぶことー ●登山プログラムにおけるスタッフのはたらきかけー「大沢野町アドベンチャーキャンプ」の実践からー

[研究資料] ●キャンプ場のユニバーサルデザインについて ●キャンプ用環境家計簿の開発と効果

## ■第7巻第2号 (2004/1/30)

[実践報告] ●阿蘇五岳制覇チャレンジキャンプ実践報告 ●海の体験活動としてのヨットプログラムの開発ー湾内（閉鎖水域）におけるプログラムの一試みー ●子どもと共に創るキャンプ（Ⅰ）ー白川小学校・神辺小学校・三重大学による3校合同キャンプの実践からー ●子どもと共に創るキャンプ（Ⅱ）ー白川小学校・三重大学による合同キャンプ in 石水溪の実践からー

[研究資料] ●長期キャンプが参加者に及ぼす効果とその維持期間ーわんぱくこども宿（10泊11日）に着目してー ●キャンプ環境報告書の提案 ●海辺を活用した総合的学習における海のイメージの変容に関する研究ー国立室戸少年自然の家主催事業「日本版 School Water Wise」に着目してー ●キャンプ実習における状態不安に関する研究ー係の役割に着目してー

## ■第8巻第1号 (2004/9/30)

[実践報告] ●シニアと子どもの交流キャンプ ●楽しく、安全な登山をめざした中高年のキャンプ講座 ●第5回痴呆性高齢者キャンプ in ぐんま

[研究資料] ●自然体験活動を志す動機について ●アメリカにおける野外教育指導者養成カリキュラムー Wilderness Education Association を事例としてー

## ■第8巻第2号 (2005/1/30)

[実践報告] ●野外活動チャレンジ村アドベンチャーキャンプ実践報告 ●キャンプ経験が育成世代のサッカー選手の off the pitch 行動に及ぼす影響

[原著論文] ●長期キャンプ参加者の日常生活が自主性の変容に及ぼす影響

## ■第9巻第1号 (2005/9/30)

[実践報告] ●おひさまクラブ親子キャンプ実施報告 ●子どもと共に創るキャンプ（Ⅲ）ー白川小学校・三重大学合同キャンプの実践からー ●自閉症協会東京都支部おやじの会ファミリーキャンプ ●中高年スキーツアーと自然観察ツアー ●緑と林と防災の教室

[研究資料] ●キャンプリーダーのキャンプ用環境家計簿に対する意識調査報告 ●冒険キャンプのふりかえり場面における参加者の心理状態がキャンプ効果に及ぼす影響

## ■第9巻第2号 (2006/1/30)

[実践報告] ●岡山 YMCA ファミリーキャンプの実践報告ー信頼の上に成立するスモールコミュニティの拡充をめざしてー ●ポーン太の森自然冒険塾「今、求められる新しい自然体験のスタイル」

## ■第10巻第1号 (2006/5/20) Camp Meeting in Japan 2006 ー第10回日本キャンプ会議 特集号

[口頭発表] ●キャンプにおけるカウンセラーレポートの意義ー小笠原自然ふれあい学校をふりかえって ●おさお冒険クラブの取り組みとキャンプの報告 ●くろがね倶楽部キャンプー野外活動を通してのコミュニティ ●ポーン太の森自然冒険塾 ●日本型キャンプを探る（1） ●指定管理者導入に伴う野外施設運営のあり方について ●指導補助員からみた自然学校の実態 ●リスクマップからみた安全意識の評価方法の検討 ●郷土を知る自然体験活動の事例報告 ●幼児キャンプ体験がその後に及ぼす影響 ●自然体験がひとりっ子の成長に与える成果 ●カウンセリング・キャンプにおける計画・実施のあり方における一考察 ●ふりかえり活動を導入した ASE が参加者の学習効果に及ぼす影響 ●冒険キャンプにおけるふりかえり活動が参加者の学習効果に及ぼす影響 ●シニア長期滞在型キャンプ「ふぉーゆーー白馬」 ●高齢者キャンプにおけるボランティアスタッフの期待と満足度 ●ユニバーサルキャンプ in むろと実践報告 ●看護学校における保健体育の授業展開 ●必修キャンプ実習が参加学生の気分 に及ぼす影響 ●授業として行う大学生のための海外アウトドア体験プログラム

[映像発表] ●教育キャンプ再考 ●キープ森のようちえん実践報告

[ポスター発表] ●リスクに対する感覚を磨く指導者トレーニング ●福祉士養成教育における予備実習としてのキャンプ実習 ●野生の森ゆめキャンプ報告ー4年間の実践と研究 ●野外活動へのコミットメントを想定する要因について

## ■第10巻第2号 (2006/9/30)

[実践報告] ●郷土を知る野外活動の実践報告ーチャレンジ2702 ☆事業の試みからー ●ユニバーサルキャンプ2005 in むろと

[研究資料] ●「子どもと共に創るキャンプ」における学生の学び ●野外教育の実践・研究において答の出ていない問題

## ■第10巻第3号 (2007/3/30)

[実践報告] ●聴覚障害大学生を対象にしたキャンプ実習に関する事例報告 ●我が国初の WEA 野外教育指導者養成コースの実践報告 ●Coalition for Education in the Outdoors Eighth Biennial Research

## Symposium 参加報告

## ■第11巻第1号(2007/5/19) Camp Meeting in Japan 2007 ー第11回日本キャンプ会議特集号

[口頭発表] ●2007年は日本の組織キャンプ100周年か? ●日本の野外活動に対する中国天津市の大学生の理解程度と興味 ●アフリカ熱帯雨林に住む狩猟採集民のキャンプ生活 ●最近5年間における野外教育研究の傾向 ●2007ACA National Conference 参加報告 ●日本キャンプ協会国際交流委員会の働き-AOCF 創立ー ●“WILDERNESS FIRST RESPONDER” 野外救急法資格取得コース ●組織キャンプ体験が子どもとその保護者へ及ぼす影響について ●看護専門学校の授業として行うキャンプにおける学生の学び ●デイ・キャンプで社会的スキルをより高めるには ●クラフト活動が参加者のふりかえり体験に及ぼす効果 ●学校教育における宿泊型自然体験活動の取り組みについて ●大学野外活動のプログラムの質向上に寄与するキャンプ道具の使用について ●ユニバーサルキャンプ2006 実施報告

[ポスター発表] ●少年期の組織キャンプにおける Significant Life Experiences が成人後の環境行動に及ぼす影響 ●組織キャンプの魅力に関する研究ー花山キャンプを事例としてー ●中学校における教科と自然体験活動の関連について ●キャンプカウンセラーの成長に関する研究 ●キャンプインストラクター養成カリキュラムの指導実習における受講者の心理的変化と自己評価 ●サンフレッチェ広島ジュニアチームキャンプー10年の軌跡ー

## ■第11巻第2号(2007/9/30)

[実践報告] ●あさお冒険クラブの仲間つくりとエコ・キャンプをめざしてー野外活動を通して気づくことー

[研究資料] ●キャンプ活動が睡眠に及ぼす影響 ●障害者キャンプにおけるバリアの研究ー身体障害者模擬患者を通してー ●キャンプ実習における参加者の期待度・満足度に関する研究

## ■第11巻第3号(2008/1/30)

[特集] ●不揃いの麦から作るビールの味には深みがある

[実践報告] ●キャンプ参加者が自己実現をはかるためのスタッフの支援についてー白山市アドベンチャーキャンプの実践からー

[研究資料] ●クラフト活動が参加者のふりかえり体験に及ぼす効果 ●外国人チューターとのキャンプ経験がキャンプ参加者の意識や行動に与える影響

[報告] ●第11回日本キャンプ会議全体会報告ーみんなでつくるあしたのキャンプ(キャンプ場編)ー

## ■第12巻第1号(2008/5/24) Camp Meeting in Japan 2008 ー第12回日本キャンプ会議特集号

[口頭発表] ●指定管理者団体における野外活動事業の参加者状況 ●民間野外教育活動団体におけるサービスマネジメントに関する将来予測研究 ●キャンプ参加費に関する保護者の意識 ●米国サマーキャンプの日課活動(実修)についてーメイン州、キャンプ・オーアトカの場合ー ●知的障害児のキャンプ「ニコニコキャンプ」実践報告 ●ガンバレ! 能登 震災支援キャンプ報告 ●冬の陣と雪の吟ー「雪のスゴイ!」を体験しよう。冬の檜原湖キャンプ2008」 ●ぼるぼるキッズ2007 実践報告 ●日本の野外活動に対する中国の(小学ー大学)男女学生の認知度 ●「社会力」を育成する教育プログラムの開発ープロジェクトアドベンチャーの手法を応用してー ●連想を用いたキャンプの効果測定を試み ●新入生オリエンテーションキャンプが大学生の仮想的有能感に及ぼす効果 ●ファミリーを対象としたイベント型事業「あいちキャンプフェスティバル」の実践報告ー他団体との連携と運営のポイントに着目してー ●『若者自立支援事業』本当にやりたい! ことプロジェクト」実践報告 ●サントリー・神戸YMCA 共同プロジェクトー余島プロジェクトー ●「読書」による観想的キャンプ生活ー中村春二口訳「方丈記」の野外教育的価値に注目してー

[ポスター発表] ●利用者アンケートにみる静岡県立朝霧野外活動センターの利用状況 ●地域住民への自然体験活動の提供に向けた大学におけるシステムづくり ●自由回答からみる保護者のキャンプ参加費に対する意識 ●日本のキャンプスタンダードの開発に向けてーキャンプが青少年の成長に及ぼす効果ー ●日本のキャンプスタンダードの開発に向けてープログラムと自然・生活環境に着目してー ●日本のキャンプスタンダードの開発に向けてー参加者と指導者に着目してー

## ■第12巻第2号(2008/9/30)

[実践報告] ●幼児キャンプの実践 ●キャンプを通じた地域づくりの試み「あしがらシニアキャンプ」

## ■第12巻第3号(2009/1/31)

[実践報告] ●子どものキャンプ参加費用に対する保護者の意識ー不満足評価の視点に着目してー

[報告] ●キャンプディレクター2 級指導者の実態・意識調査に関する報告 ●第12回日本キャンプ会議全体会報告ーみんなでつくるあしたのキャンプ(指導者編)ー

## ■第13巻第1号(2009/5/23) Camp Meeting in Japan 2009 ー第13回日本キャンプ会議特集号

[口頭発表] ●組織キャンプにおける儀式プログラムの意義と役割ー米国キャンプ・オーアトカにおける騎士道プログラムー ●病気とたたかう子どもたちに夢のキャンプをー医療設備を備えた日本初のキャンプ場開設に向けた、そらぶちキッズキャンプの取り組みー ●休止スキー場を活用したキャンプの試みー白山市アドベンチャーキャンプの実践からー ●指定管理者団体における野外活動事業の申込状況の推移 ●組織キャンプが参加者の環境リテラシーに及ぼす効果と要因の関連 ●ロールレタリングを用いたスタッフトレーニングプログラムの開発 ●中国における野外専門運動基地の現状ー天津市山野運動基地ー ●実地踏査等を重視し当事者意識を重視した養成プログラムで指導者になることの意義 ●教員・保育者をめざす女

子大学生を対象としたチャレンジキャンプの実践報告 ●活動の質を高めるチャレンジとリラックスの落差の追求ー日常生活に「持ち帰り・般化・敷衍・思い出」可能なキャンプでの身体感覚・技法ー ●冒険キャンプにおけるキャンプ場面でのふりかえり体験の調査 ●長期キャンプ参加者と指導者の内面的成長について考える (1) ●体験がもたらす教育的効果 ●幼児とその保護者における自然体験の現状～子どもの育つ環境による自然体験の違い～ [ポスター発表] ●週末を活用した親子キャンプの試み～スケートキャンプの実践報告～ ●「スノーシューを履いて雪の原野での自然観察会」実践報告 ●静岡県立朝霧野外活動センター利用団体の教育的効果に関する調査ー 1 年目結果報告ー ● Means-End Analysis を用いたキャンプ効果の要因の検討 ●子育て支援としての「ママチルキャンプ」8 年間の経緯と継続上の課題 ●小学校長期自然体験活動の効果とその要因～鹿沼市自然体験交流センターを事例として～ ●幼児キャンプにおけるイラストを用いた健康管理の試み

#### ■第 13 巻第 2 号 (2009/11/30)

[実践報告] ●「20/20 Vision」と「多様性への挑戦」～ 2009 年全米キャンプ会議に参加して～

[研究資料] ●教職を意識したキャンプ実習の一考察

[報告] ●第 13 回日本キャンプ会議全体報告～みんなでつくるあしたのキャンプ (安全管理編) ～

#### ■第 14 巻第 1 号 (2010/5/22) Camp Meeting in Japan 2010 ー第 14 回日本キャンプ会議特集号

[口頭発表] ●保育者養成を目的とした組織キャンプの実践とその試み ●ホリスティックな教育キャンプ実践報告 ● G. N. C. A. スプリングキャンプ『ドリームキャンプ』報告 ● JALT プログラム内容が参加者の自己概念変容に及ぼす影響 ●キャンパーの志向によるキャンプの効果の表れ方の違いーつながり志向性・自然体験効果・感性の関係からの考察ー ●発達段階に応じたキャンプ効果の比較～メタ分析を用いて～ ●キャンプにおける場の力～ウィルダネス体験に着目して～ ●日米交流サマーキャンプ 20 年の歩みーその 1 ● WEA 2010 National Conference on Outdoor Leadership 参加報告 ●地域住民との協働によるフィールドづくりの試みーツリーハウスづくりの取り組みからーなぜバックカントリースキーを求めるのか～バックカントリースキーへの移行に注目して～ ●地域活性化に貢献するキャンププログラムに関する研究～コンジョイント分析の適用～ ●知的障害高等養護学校における自然体験活動の実態について

[ポスター発表] ●「生きる力」を育む効果的な野外教育プログラムの検討～「アイガモを食べる」体験プログラムの効果測定～ ●日米交流サマーキャンプ 20 年の歩みーその 2 ●玉川大学教育学部野外教育演習開講の背景と学生の取り組み ●静岡県立朝霧野外活動センター利用団体の教育的効果～ 2 ヶ年調査結果の分析～ ●ウェビング・テープを使ったチームビルディング「ラクーン・サークル」実践報告および体験 ●ラボキャンプ 2009 効果測定調査報告 ●体験型親プログラムを取り入れた発達障害児キャンプの効果 ●アメリカ・キャンプ協会 100 年の歴史

#### ■第 14 巻第 2 号 (2011/1/30)

[実践報告] ●「ドリームキャンプ」実践報告 ●水辺活動における指導者の「ヒヤリ・ハッと」調査～その後には生かせる対応策とは～ ●公園での野外教育実践～プレーパーク活動を通して～ ●大学と地域の連携による年間を通じた野外教育プログラムの展開

[研究資料] ●自然体験活動における子どもたちが求める理想の指導者 ●キャンプ場の施設評価に関する研究～山梨県の市営キャンプ場を例として～

[原著論文] ●野外活動施設利用者の満足度と再利用意図に関する研究 ●専門学校生対象のチームビルディングを目的としたキャンプ実習の効果 ●キャンププログラムにおける火の使用体験と火への認識・自己成長性との関連に関する研究

#### ■第 15 巻 (2012/1/31)

[特集] ●子ども達の悲しみを支えるということーグリーフキャンプの試みにむけてー ●東日本大震災の被災者を対象とするグリーフキャンプの取り組み

[実践報告] ●キャンプ指導者資格を取得した教員・保育者への意識調査の試み ●大学生の宿泊研修 (野外活動) の現状と課題 ●カンボジアにおける青少年教育とキャンプの現状 ● Hole in the Wall Camps ～病児キャンプの世界的ネットワーク～

#### ■第 16 巻 (2013/3/10)

[研究論文] ●キャンプ参加児童に対する教育効果と保護者の認識・期待との関連性

[実践報告] ●被災地域の児童を対象としたキャンプ実践報告と今後の課題 ●自然体験型健康増進プログラム「スマイル・ウォーク」の実践とその成果 ●大学生の宿泊研修 (野外活動) の現状と課題ー第 2 報ー

#### ■第 17 巻 (2014/3/10)

[研究論文] ●雪上キャンプにおけるイグルー内の環境に関する調査研究

[実践報告] ●南会津アドベンチャーキャンプの実践と地域連携の可能性 ●父子キャンプ (パパチルキャンプ) の実践 ●「災害に備える」野外力をきたえよう～アウトドア体験キャンプの実践報告と今後の課題

#### ■第 18 巻 (2015/2/15)

[研究論文] ●大切な人を亡くした子どものグリーフキャンプの実態とその効果に関する文献レビュー ●キャンプ体験が被災地児童のメンタルヘルスと生きる力に及ぼす影響 ●ハンディ気象計による気象リスクマネジメントの可能性～トムラウシ山遭難事故 (2009) 報告書より～ ●民間野外教育事業者におけるヒヤ

## リハットの分析

[ 実践報告 ] ● Frost Valley YMCA の価値教育 ● 自然体験がキャンプ指導者の野外指導スキルに及ぼす効果

[ 事業報告 ] ● グリーフキャンプ・フォーラム抄録「子どものグリーフサポート～地域社会の役割・キャンプの役割～」 ● Camp Meeting in Japan 2014 ～第18回日本キャンプ会議～全体会報告 海外のキャンプ事情～日本の状況との比較から～

## ■第19巻 (2016/2/15)

[ 研究論文 ] ● 不登校中学生を対象とした継続型キャンプの効果に関する検討ー社会教育施設と適応指導教室の連携事例ー ● テーマパークでの修行体験を利用した体験教育の試み～Kidzania 就業体験と野外教育の場合～ ● キャンプにおける安全教育が参加者の危険認知能力の向上に及ぼす効果に関する研究

[ 実践報告 ] ● 民間野外教育事業者におけるスキーヒヤリハットの分析 ● 高校体育科キャンプ実習報告ースポーツ選手の基礎力を育むことを目指してー ● 長期キャンプの意義を改めて考えるー「チャレンジキャンプ2015」リヤカーで小豆島一周110kmの旅～の事例からー ● くしろアウトドアキッズスクール2015冒険の旅の実践 ● キャンパス近くの自然を活かした活動及び重層的な指導システム

## ■第20巻 (2017/2/15)

[ 実践報告 ] ● 野外救急法を取り巻く最新の動向 ● ろう児のキャンプにおける親プログラム実践の成果と考察

[ 講演録 ] ● 第6回アジア・オセアニア・キャンプ大会基調講演ー Organized Camping in Japan ー

[ 特別寄稿 ] ● 組織キャンプの先駆者小西孝彦が残したもの

## ■第21巻 (2018/2/15)

[ 研究論文 ] ● キャンプ実習における大学生の資質能力の変容ーふきだし法による自由記述の分析を通してー ● 大学運動部に対するASEプログラムが集団凝集性に及ぼす影響ー新入生と在学生の比較からー

[ 報告 ] ● 第21回日本キャンプミーティング講演会 自然と手を入れた自然（園芸）の中で～人を育てる野菜作り～

[ 特別寄稿 ] ● 野外救急法を取り巻く最新の動向

## ■第22巻 (2019/2/15)

[ 研究論文 ] ● 危険な動植物の識別に関する研究 ● 大学生を対象とした短期野外教育プログラムの教育効果に関する研究ー大学生不登校問題に着目してー

[ 実践報告 ] ● 組織キャンプのプログラムと教育効果ー南会津チャレンジキャンプの実践を事例としてー ● 中華人民共和国の小学生を対象とした自然科学学習プログラムデザインの検討 ● 北海道キャンプ協会が取り組む次世代へのバトンリレーー次世代野外教育指導者集団「えぞっぷ」ー ● 野外教育分野を学ぶ学生ネットワークが果たす新たな「学びの場」としての機能ー「大学間交流スキーキャンプ」の活動報告ー ● 子供の野外体験活動を促進する「鬼ごっこ遊び」の実践とその成果 ● 青少年教育施設で発生した冬期の傷病に関する調査報告 ● Leave No Traceを意識した、キャンプにおける食器洗いの実践

## ■第23巻 (2020/1/15)

[ 研究論文 ] ● 日本における組織キャンプのひとつの萌芽ー学習院の游泳演習についてー

[ 実践報告 ] ● 留学生・外国人を対象とした野外教育・宿泊研修の注意点ー東京福祉大学名古屋キャンパス留学生日本語別科の事例をもとにー ● デイキャンプ実習に参加したC大学保育・幼児教育専攻学生の生きる力の変容ー先行研究（2泊3日）との比較による成果と課題の分析ー ● 高校サッカー部新入生を対象とした組織キャンプの実践ーチームビルディングを目的としたAction Socialization Experienceの導入ー ● 野外で『うまい飯を炊く』調理法の検討ー飯盒炊飯を負の歴史から考えるー ● 地域研究：里山キャンプを考える

## ■第24巻 (2021/1/15)

[ 研究論文 ] ● 大正時代から昭和時代戦前期までの社会事業における組織キャンプ（その1）ー雑誌『東京府慈善協會報』より『社会福利』に至るまでに掲載された記事にみるキャンプを表わす用語ー ● 野外活動において利便性が高いヤマビル忌避剤の検討 ● 青少年教育施設における危険度の高い活動・生活行動の現状と安全対策に関する一考察

[ 実践報告 ] ● 自立と社会性を育む幼児キャンプの実践 ● コロナ禍における大学野外活動実習の実践報告ー大阪体育大学の取り組みー ● コロナ禍における大学教育での「野外活動」の取り組みに関する一考察

[ 特別収録 ] ● 2020年度夏季のコロナ禍における自然体験活動・キャンプ事業に関する実態調査ー第24回日本キャンプミーティングの取り組みー

## ■第25巻 (2022/1/15)

[ 研究論文 ] ● 大正時代から昭和時代前期までの社会事業における組織キャンプを表わす用語「慈善旅行」「修学旅行」ー雑誌『東京府慈善協會報』より『社会福利』に至るまでに掲載された記事をもとにー ● コロナ禍にある大学生のメンタルヘルスと自然とのふれあい経験の関連 ● 大学生のキャンプ指導経験量がヒューマンコミュニティ創成マインドに及ぼす影響

[ 実践報告 ] ● コンピテンシーとキャンプーデイキャンプを通してコンピテンシーは育成できるかー



■第26巻 (2023/1/15)

[研究論文] ●冬季キャンプにおける星空観察を通した子どもの学び ―感想文の計量テキスト分析を中心に― ●保育所聯合幼児夏期轉住事業 ―幼児キャンプのひとつの源流― ●特別支援学校における自然体験活動の実態調査 ―2019年度の実施状況―

[実践報告] ●初年次体育授業におけるASE 体験はいかに想起されるのか ―基礎科目「身体運動科学」の実践報告から― ●日本キャンプ協会「キャンプ保険（国内旅行傷害保険）」の事故分析

■第27巻 (2024/3/15)

[研究論文] ●関東大震災後に行なわれた東京府社会事業協会主催の「林間幼稚園」 ●通年型自然体験事業における幼少期の子どもに対する自然体験活動効果の年間変化 ●野外教育指導者養成における災害対応人材の育成について ―災害時に求められる支援からの一考察― ●筑波大生のキャンパス周辺におけるサイクリング実態と地域愛着の関連

[実践報告] ●鹿児島県キャンプ協会における指導者養成事業の実践報告 ―参加者アンケートからの検討― ●スタッフとキャンパーが共に成長するキャンプを目指して ●大学体育授業における学びと大学適応感の関連 ―「身体運動科学」授業におけるASE 体験の実践報告―

※ Camp Meeting in Japan 2006 ―第10回日本キャンプ会議から Camp Meeting in Japan 2010 ―第14回日本キャンプ会議までの発表抄録集は『キャンプ研究』（毎巻第1号）として編集されています。

※『キャンプ研究』および『日本キャンプ会議抄録集』は有料で頒布しております。ご希望の方は、日本キャンプ協会事務局までご連絡ください。

・『キャンプ研究』 各1,100円（本体1,000円＋税）送料別

・『日本キャンプ会議抄録集』 各1,100円（本体価格1,000円＋税）送料別

なお、以下の号は完売しました。

・『キャンプ研究』第2巻、第4巻第1号、第12巻第3号

・『日本キャンプ会議抄録集』第1回～第5回

## 「日本キャンプミーティング」発表題目一覧

### ■第1回日本キャンプ会議（1997/5/24、国立オリンピック記念青少年総合センター）

〔研究の部〕 ●グループ活動における心の安全について ●キャンプ指導者の状況認知に関する研究 ●日本における療育キャンプの歴史 ●キャンプ療法の確立にむけて ●雪中キャンプが及ぼす意識変化について ●ペグの打ち込み角と強度との関係について ●女子大生のキャンプ実習における血清脂質代謝変動について ●青少年の組織キャンプの運営におけるキャンプカウンセラーの貢献度 ●国立公園の意義とレンジャーの必要性 ●組織キャンプにおける選択プログラムの在り方について 〔報告の部〕 ●自然環境下の保養体験による心理的・生理的変化 ●冬のサバイバルキャンプを通して ●「であい・ふれあい・かよいあい」の福祉の町で野外活動における障害者とともに歩む ●ぜん息児のサマーキャンプにおける運動適正テスト ●痴呆性老人と行うシニアキャンプ ●自閉症の人たちがキャンプを楽しむために ●「0-157」が青少年施設に与えた影響 ●盛岡大学におけるネイチャーゲーム実践報告 ●（神戸ー東京）中学生・高校生ふれあいキャンプ ●静岡県キャンプカウンセラー協会の活動について

### ■第2回日本キャンプ会議（1998/5/23、国立オリンピック記念青少年総合センター）

〔基調講演〕 ●全日本学生キャンプの草創 〔研究の部〕 ●野外炊さんの薪（マキ）の代替燃料に関する研究 ●青年期の学校キャンププログラムに関する一考察 ●参加児童・生徒による冬季キャンプの評価 ●障害児における雪上での感覚統合トレーニングキャンプ ●喘息児キャンプにおける腹式呼吸を応用した室内ゲームの実践 ●グループを理解する～喘息児キャンプにおけるA子を通じて ●キャンプの評価～キャンパーが意識するキャンプの効果を中心として ●高齢者キャンプの効果について考える～血圧および血液循環動態に及ぼす影響 ●組織キャンプにおける選択プログラムのあり方について（2） 〔報告の部〕 ●ACA アメリカンキャンプ協会総会報告 ●OBS 冒険を通しての体験学習 ●こども糖尿病キャンプの現状と課題 ●フロンティアアドベンチャー事業のその後（1） ●フロンティアアドベンチャー事業のその後（2） ●自然生活体験キャンプ実践報告 ●青少年のボランティア体験としての福祉キャンプ ●野外活動指導者その専門家としての条件～横浜市野外活動指導者養成講座ジェネラルディレクターの立場から

### ■第3回日本キャンプ会議（1999/5/22、国立オリンピック記念青少年総合センター）

●台湾における童軍（ボーイスカウト）教育に関する研究 ●ACA 公認滞在型キャンプの分析 ●火打ち金による火付け法 ●キャンプにおける薪への着火についての実験的研究 ●自然教室における火起こしプログラムの理科実験的展開 ●星美ホームに於ける野外活動の可能性～日本横断徒歩旅行を通じて～ ●知的障害者社会就労センターのキャンプの実践 ●障害者キャンプの実際～木の実の森の実践～ ●知的障害者におけるキャンプファイアーの検討 ●障害児における氷上での感覚統合トレーニングキャンプ ●進学塾における野外教育への取り組み ●市立キャンプ場・キャンプカウンセラー卒業生の活動について ●1ヶ月の長期自然体験キャンプ「心のふるさと村」報告 ●生きる力を育む自然教育けやの森学園スノーキャンプ実践報告 ●キャンプとNPO ●日本キャンプ協会の誕生 ●高齢者キャンプの効果について考える（Ⅱ）～ 5泊6日のキャンプ生活における血圧、加速度脈波の変化～ ●思春期の女子キャンパーを理解する～性に対する関心を中心に～ ●野外活動の指導におけるアポトシス～活動の目的化をめざして～ ●キャンププログラムにおける軽登山中の水分摂取に関する研究～体育系学生のキャンプ実習～

### ■第4回日本キャンプ会議（2000/10/2～5、国立オリンピック記念青少年総合センター）

※第4回日本キャンプ会議は第5回国際キャンプ会議と合同で行われたため、発表抄録集は別冊となっています。

### ■第5回日本キャンプ会議（2001/5/19、国立オリンピック記念青少年総合センター）

●幼児対象野外教育の実践報告 ●自然からの自己発見～共に創りあげる～ ●キャンプカウンセリングの体系化の試み ●長期キャンプにおける子どもの自主性の発達とその原因 ●知的障害児のソリ遊びキャンプ ●障害児キャンプの企画と運営ー YMCA プロジェクト・SEED のケースー ●障害者キャンプを支えるボランティアのシステム～キャンピズの会員制度を中心に～ ●キャンプ・インストラクター課程認定校における認定プログラムの実践報告 ●登山用ストック使用の有無が登山者に与える影響 ●白馬シニアキャンプ協会設立レポート ●子どもの生活自立の「もと」を引き出す野外体験 ●サイエンスキャンプ ●キャンプと音楽 ●生ゴミサイロを利用した環境教育

### ■第6回日本キャンプ会議（2002/5/18、国立オリンピック記念青少年総合センター）

●自然との接点への実践例としての提案 ●新しいキャンプへの取り組みーハイテクキャンプと竹をテーマとした参加体験キャンプ ●夏季ゼミキャンプにおける他者観察の変動 ●戦前の社会事業におけるキャンプ活動 ●キャンプでする大学入試 ●山梨大学における学生主体型キャンプの実践報告ーアウトドアパースーツの授業において ●丹波自然塾のあゆみ ●乳幼児と母親のためのキャンププログラム ●キャンプで気づく便利さについて ●課程認定校におけるキャンプ・インストラクター資格継続への試み ●児童・生徒におけるバックパッキングプログラムの実践報告 ●知的障害児のための教育キャンプの実践 ●知的障害ボーイスカウト・ローバー隊の北海道遠征 ●キャンプと音楽療法

### ■第7回日本キャンプ会議（2003/5/17、国立オリンピック記念青少年総合センター）

●組織キャンプにおいてグループリーダーの書く記録 ●精神障害者側の立場から見たキャンプの必要性 ●不整地サイトにおける車椅子体験キャンプの実践 ●キャンプにおける参加者の「ソーシャルスキル」の

変化について ●English Immersion Camp における子どもたちの変化と成長 ●ハワイ・カウアイ島アドベンチャーキャンプ 2003 ●長期キャンプ“わんぱく子ども宿(10泊11日)”の効果 ●兵庫県自然学校指導補助員に関する調査 ●キャンプ・インストラクター取得者の活動への取り組み ●親子参加型自然学校に関する調査 ●キャンプと音楽療法2 ●多摩川を題材とした環境教育的プログラムの提案 ●馬との関わりが対人関係に及ぼす効果 ●体験学習としてのキャンプ ●キャンプにおける女子高校生の自己概念の変容課程 ●登山下山の不安と疲労に関する研究 ●空気圧縮式発火具をつくる ●キャンプに「軍手」は万能でない ●焚き火のイメージに関する研究

■第8回日本キャンプ会議(2004/5/15、国立オリンピック記念青少年総合センター)

●自然体験活動指導者の動機に関する研究 ●幼少年期の自然や人の関わりと自然体験活動への興味の関連について ●キャンプ中の感情の変化について ●子どもを主体にした新しいキャンプ ●沖縄わんぱくすキャンプ ●学校へのキャンプの誘い ●「自然体験冬の陣」を通してのスタッフの学び ●大学生を集めるCAMP ●組織キャンプと社会福祉 ●キャンプインフォメーションセンター相談記録より ●Leave No Trace アメリカの野外教育指導者養成における実践 ●アメリカにおける野外教育指導者カリキュラム相談記録より ●幼児のための雪上野外活動 ●第27回ウィンタースクール実践報告

■Camp Meeting in Japan 2005 ー第9回日本キャンプ会議(2005/5/15、国立オリンピック記念青少年総合センター)

●野外教育指導者養成キャンプの実践報告 ●大学カリキュラムにおける野外教育プログラム ●子どものための週末キャンプ ●授業として試みたアラスカ犬ぞり体験プログラム ●野外活動チャレンジ村アドベンチャーキャンプ実践報告 ●第12回わいわいチャレンジキャンプ実践報告 ●2004 夏の体験学習 夏! 君の勇気にか・ん・ぱ・い ●母親グループが運営する自閉症児の雪上キャンプ ●野外教育セミナー in ニューヨーク報告 ●ACA National Conference 参加報告 ●国際自然大学校日野春校の取り組み ●自然体験活動冬の陣イグルー完成(映像発表) ●雪上キャンプでの動物の断熱効果実験 ●キャンパーが影響を受けた活動について ●野外トイレの研究 ●自然学校が与えた影響について ●山村留学における相談員の業務 ●キャンプにおける呼称についての研究 ●自然体験活動におけるボランティア指導者の意識に関する研究 ●災害と野外活動(私の体験) ●OBS プログラム継続参加者のセルフエフィカシーの変容 ●ふりかえりがキャンプの効果に及ぼす影響 ●異文化交流キャンプが参加者の国民性理解に及ぼす影響 ●アジアキャンプ連盟(ACF)の創立

■第15回Camp Meeting in Japan 2011(2011/9/22～25、静岡県立朝霧野外活動センター)

※第15回日本キャンプ会議は日本キャンプ協会設立45周年記念 第20回全国キャンプ大会 CAMP FESTA 富士・朝霧と合同で行われたため、発表抄録集は別冊となっています。

■Camp Meeting in Japan 2012 ー第16回日本キャンプ会議(2012/5/26、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[特別講演] ●「グリーフ(ワーク)×キャンプ」にできること [口頭発表] ●防災教育に必要とされるキャンプ技術～石巻での21日間の支援から～ ●「～のんびり遊ぼう～ニコニコキャンプ!!」リフレッシュキャンプの実践報告 ●「福島の子供たちとその家族に笑顔を」～アカデミーキャンプの実践報告～ ●YMCA フレンドシップキャンプ子どもらしく過ごせる時間を取り戻す ●県外避難者の子どもへのケアとキャンプ ●三鷹子どもの楽校 福島の子どもたちと森の楽校サマーキャンプ～「つくる」を遊ぶ夏季学校～ ●リフレッシュ・キャンプ参加者の実態調査～その1 ●レスキューザックの開発と効果 ●Experiential Education Evaluation Form:3E フォームの開発 ●Experiential Education Evaluation Form:3E フォームのデモンストレーション ●キャンプ指導者養成におけるスキル習得に関する考察 ●沖縄の無人島キャンプにおける自己・他者肯定感の変容 ●年間利用者8,000人超の「立少トントンたんけん隊」の実態と今後の展望 ●地域と学校の有機的連携を促す自然体験活動に関する研究～広島県廿日市市の事例から～その1 ●キャンプ体験が教職志望学生の自然体験活動の指導力に及ぼす影響～その1 ●大学生の宿泊研修(野外活動)の現状と課題(第2報) [ポスター発表] ●静岡県立朝霧野外活動センター利用団体の教育的効果(3) ー4ヶ年調査結果の分析ー ●東日本大震災被災地でのグリーフキャンプの実施報告「岩手しぜん」とあそびキャンプ in デンパーク」の取り組み ●地域と学校の有機的連携を促す自然体験活動に関する研究～広島県廿日市市の事例から～その2 ●キャンプ体験が教職志望学生の自然体験活動の指導力に及ぼす影響～その2 ●リフレッシュ・キャンプ参加者の実態調査～その2

■Camp Meeting in Japan 2013 ー第17回日本キャンプ会議(2013/5/25、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[口頭発表] ●社員教育研修としての野外活動プログラムの可能性ーOutdoor Training Programを導入したTS Campー ●参加目的に着目した組織キャンプ参加者の特徴ー白山市アドベンチャーキャンプの実践からー ●多文化での野外教育プログラムから考えたこと ●冒険的自然体験キャンプ「私たちの4日間」 ●幼稚園・保育園との連携～あかぎの森のようちえん実践報告～ ●岡山県の中山間地域における自然体験活動の実践報告 ●グリーフケアキャンプに参加して～被災地の子どもたちとともに～ ●被災地域の児童を対象としたキャンプ実践報告と今後の課題 ●静岡県における不登校キャンプの取り組みについて ●国立青少年教育施設の取り組みー新しい公共型運営についてー国立赤城青少年交流の家の取り組みからー ●自然体験活動におけるマダニ対策について考える～広島県での取り組み(報告)～ [ワークショップ発表] ●ウィルダネス教育協会指導者資格認定コースの報告と今後の展望 ●キャンプで使える「手話」表現

■ Camp Meeting in Japan 2014 ー第18回日本キャンプ会議(2014/5/24、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[口頭発表] ●LEAVE NO TRACE の日本での必要性和普及について ●環境ボランティアリーダー海外研修(ドイツ)報告 ●組織キャンプにおけるLeave No Trace プログラムが参加者の環境に対する態度に及ぼす効果 ●東京YWCA 森林ワークキャンプ～プロに学ぶ森づくり体験～ ●ウィルダネス教育におけるウィルダネスの場についての検討～わが国での実践にあたって～ ●国際ワークキャンプ参加報告と参加動機に関する調査 ●キャンプカウンセラーのユーモア表出が参加者の集団雰囲気にも！～ストレス耐性を高める効果～ ●ICU ジュニアキャンパス・キャンプ～大学施設を使った大学らしい子どもキャンプの実践～ ●関東甲信越地区青少年施設協議会青年部会の取り組み～アメージングガイドができるまで～ ●災害時対策教育プログラムの実践について [ポスター発表] ●キャンプの国際比較 その1「日本型キャンプ」をさぐる1-2 日本のキャンプスタイル ●岡山県A 大学におけるキャンプインストラクター養成実習の現状と改善策 ●地域のチカラを活かしたコラボレーション～通年型農業キャンプ 風っ子ファームの取り組み～ ●南会津アドベンチャーキャンプの事業評価と地域連携 ●青少年の体験活動等に関する実態調査(平成24年度調査)の報告 [あれこれ発表] ●『ハンディ気象観測ツール』によるアウトドアリスクマネジメント ●アメリカ組織キャンプからの学び ●続・キャンプで使える「手話」表現～目で見てわかるコミュニケーション～ ●One Minute Camp Evaluation Experiential Education Evaluation Form 改訂版の体験 [全体会] ●海外のキャンプ事情～日本の状況との比較から～

■ Camp Meeting in Japan 2015 ー第19回日本キャンプ会議(2015/5/30、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[口頭発表] ●わが国におけるアウトワード・バウンドを基礎とした冒険教育の動向についての一考察 ～文献による調査を通して～ ●Day Camp の可能性～1日の中で子どもたちに主体をあずける～ ●米国キャンプ・オートカ(Camp O-AT-KA)における日課プログラムの意義ー余暇教育としてのキャンプ・プログラムー ●北海道教育大学岩見沢校における指導者養成 ●キャンプが児童のアサーション行動に及ぼす影響 ●登山におけるストレスコーピングに関する研究 ●スポーツチームに対するASE プログラム導入が集団凝集性に及ぼす影響ーチーム所属年数に着目してー ●WEA野外指導者養成コースにおける野外指導スキルの発達 ●災害ボランティアとキャンプ ●民間野外教育事業者におけるヒヤリハットの分析 ●スキーキャンプのヒヤリハット ●キャンプにおける安全教育が参加者の危険認知能力の向上に及ぼす影響 ●大学の授業としての、場に注目したカナダ厳寒期の多国籍遠征 ●あかぎワールドコミュニティ～余暇教育としてのキャンププログラム～ ●自然体験で地域づくり まえばし・マイはし・プロジェクト ●「海ガキ・山ガキになろう! 2014 夏」実践報告 [ポスター発表] ●公園における親子を対象とした自然体験活動プログラムの可能性 ●キャンプ体験が参加児童の道徳性に及ぼす影響 ●静岡県立朝霧野外活動センターの利用状況の推移とアンケートから施設の可能性と課題を探る ●Café de CAMP の作り方ー参加者をつくる空間ー [あれこれ発表] ●続々・キャンプで使える「手話」表現～目で見てわかるコミュニケーション～ ●工作体験(お箸づくり)を通じての安全で正しいナイフの使い方ービクトリノックス工作イベントサポートプログラムー ●ハンディ気象観測ツールによるアウトドアリスクマネジメント(実践編) [全体会] 子どもシンポジウム ●ろう(聾)の子どものためのキャンプ～デフキッズキャンプ～ ●被災地域の子どものためのキャンプー南会津アドベンチャーキャンプー

■ Camp Meeting in Japan 2016 ー第20回日本キャンプミーティング(2016/6/4、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[ポスター発表](研究発表) ●国立青少年教育施設における冒険教育プログラムの取組ージュニアチャレンジ淡路島一周ー ●キャンプ体験が小中学生のアサーティブに及ぼす影響 ●大学キャンプ実習におけるストレスとストレスコーピングに関する研究 ●体育授業におけるASE の効果について ●森のようちえん活動が幼児の運動能力に及ぼす影響 (実践発表) ●わが国におけるリープ・ノー・トレイスのこれまでの取り組みと今後の展望について ●知的障がい者に対する日常生活に変化を作り出す地域生活支援ーユニバーサルキャンプを通してー ●チャレンジキャンプ2015～リヤカーで小豆島一周110kmの旅～ ●千葉市少年自然の家主催事業「セブンデイズキャンプ」の実践報告 ●オフザピッチトレーニングとしての雪上野外研修プログラムの実践 ●保育内容研究と自然・生活・あそび ●大学授業での長期バックカントリーキャンプ ●ろう・難聴の子どもキャンプに参加した聞こえるスタッフのふりかえり～デフキッズキャンプの実践から～ ●町田ゼルビアにおける自然体験活動の実践報告 ●2015年多摩の自然学校 ●無人島キャンプの実践 ●米国大陸横断体験記 [ワークショップ発表] ●キャンプで美味しい! コーヒーの入れ方教室 ●フィールドワーカーのための危険生物“ハチ”“ヘビ”対策セミナー&交流会 ●私たちはリスクに対する説明責任をどう果たすのか How do we achieve accountability for risk? ●環境教育プログラム「プロジェクト・ワイルド」を体験してみよう [講演会] つながりを生み出すインプロ(即興演劇)(講師:高尾 隆氏)

■ Camp Meeting in Japan 2017 ー第21回日本キャンプミーティング(2017/6/10、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[ポスター発表](研究発表) ●キャンプにおけるボランティアマネジメントの日本と海外の比較調査 ●キャンプにおけるふきだし法の有効性について ●大正時代から昭和時代戦前期における社会事業の組織キャンプ ●スペシャルニーズキャンプへのボランティア参加による知的障がい者に対する態度変容 ●スペシャルニーズキャンプの学生ボランティアにおける自己効力感の変化 ●わが国の冒険教育の動向から探る現代的課題について (実践発表) ●キャンプにおけるバーベキュー食材の新たな有効性 ●森の幼稚園など自然保育にキャンプの知識と技術をどのように活用するか ●少年サッカーチームを対象とした継続型キャン

ブの実践事例 ●第6回アジア・オセアニア・キャンプ大会(AOCC2016) 報告 ●大学間交流スキーキャンプの取り組み(団体紹介) ●スペシャルニーズ・キャンプ・ネットワーク ●「出会いと体験の森へ」実行委員会 ●北海道キャンプ協会若手指導者団体「えぞつぷ」[ワークショップ発表] ●組織キャンプにおけるチャイルド・プロテクションについて ●YMCA 三浦ふれあいの村防災ウォークラリーの取り組み ●ハチ・ヘビ・マダニ・ヤマビル・毛虫 etc…危険生物を楽しく学ぶ 野外教育者のための危険生物クイズ大会! ●キャンプでのクラフト ●「違いを祝福し、違いを喜ぶ。」キャンプロイヤル体験報告 ●「アイスブレイク十人十色 ～みんなの十八番、大交換会!～」[講演会] 自然と手を入れた自然(園芸)の中で～人を育てる野菜作り～(講師:藤田 智 氏)

■ Camp Meeting in Japan 2018 ー第22回日本キャンプミーティング(2018/6/9、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[ポスター発表](研究発表) ●アウトドアリーダーシップに関する文献研究 ●危険な動植物の識別に関する研究 ●大正時代から昭和時代戦前期における社会事業の組織キャンプ(第2報) ●青少年教育施設における指定管理者制度導入の状況と課題 ●参加児童生徒のもつ組織キャンプ経験の自伝的記憶(実践発表) ●森の幼稚園など自然保育における野外活動の知識と技術の実践 ●こども英語教室ラボ・パーティファミリーキャンプ実践報告 ●キャンプファイヤーにおける民俗芸能のレクリエーションとしての活用 ●キャンプ指導者向けのスノーキャンプ・スキーイベントに関する研修事業の試み ●第11回国際キャンプ会議 Sochi・Russia と ICF の活動の報告 ●西表島 LNT プロジェクト(都道府県キャンプ協会取り組み紹介) ●Enjoy Camping! キャンプを楽しむたつぷり学ぶ(東京都) ●静岡県キャンプ協会(静岡県) ●持続可能な協会運営の知恵と工夫愛知県キャンプ協会のとりくみ(愛知県) ●近畿ブロックにおけるビジョン2020の実施状況(近畿ブロック) ●広島県キャンプ協会の取り組み(広島県)(団体・活動紹介等) ●スペシャルニーズ・キャンプ・ネットワーク ●北海道キャンプ協会若手指導者団体「えぞつぷ」[ワークショップ発表] ●目からウロコの SAM スプリント固定法 ●誰でも手軽に自然体験活動が指導できるアウトドアゲーム ●「アイオレシート」の紹介 ●企画博覧会『ヒアリとその他の危険生物展』&危険生物お悩み相談会 ●アウトドアメーカーが直接紹介する最新キャンプグッズ(提供:ロゴスコーポレーション) [講演会] うんこはごちそう～人と自然の共生は野糞から～(講師:伊沢 正名 氏)

■ Camp Meeting in Japan 2019 ー第23回日本キャンプミーティング(2019/6/8、国立オリンピック記念青少年総合センター)

[ポスター発表](研究発表) ●国際的なキャンプのムーブメントを探る-International Camping Fellowshipの活動の分析から ●指定管理者制度導入に伴う都道府県・政令指定都市設置のキャンプ場における公費負担に関する研究 ●大正時代から昭和時代戦前期における社会事業の組織キャンプ(第3報)(実践発表) ●障害者支援施設でのキャンプ実践 ●キャンプディレクター2級養成講習会について-東京都キャンプ協会の事例から- ●第7回大学巻交流スキーキャンプの報告-その価値と今後に向けて- ●高校サッカー部新入生を対象とした2年間のASE キャンプの実践 ●次世代野外教育指導者団体「えぞつぷ」による北海道キャンプフェスタの取り組み ●キャンプ指導者を対象とした研修事業の実際-東京都キャンプ協会の試みから- ●南郷山天幕生活をふりかえる-日本YMCA キャンプ100周年- ●大和川を20km歩くキャンプ-小学2年生にどこまで任せるか?- [ワークショップ発表] ●野外教育史 ●防災減災教育論 ●キャンプと法律(入門) ●キャンプ推理学 ●外国人・留学生を対象とした引率方法論 ●キャンプの安全管理 ●自然体験活動における絵本活用 ●組織キャンプにおける大学生カウンセラーの在り方とこれから [講演会] 令和時代の新しいキャンプに向けて-昭和・平成時代の「野外」の変遷とこれからのキャンプに期待すること-(講師:星野 敏男 氏)

■ Camp Meeting in Japan 2020 ー第24回日本キャンプミーティング(全4回、オンライン)

[第1回オンラインミーティング(2020/6/6)] どうすれば、キャンプができるだろう [第2回オンラインミーティング(2020/7/4)] この夏、キャンプどうする? [第3回オンラインミーティング(2020/9/30)] この夏、キャンプどうだった? [第4回オンラインミーティング(2020/11/14)] これからキャンプ、こうしませんか(スペシャルスピーチ) ●～世界のwith コロナ×キャンプ～ John Jorgensen 氏/Jeff Bradshaw 氏/Ruth Feng 氏/Tom Rosenberg 氏(研究発表) ●新型コロナウイルス緊急事態宣言下における、子どもの余暇の過ごし方について ●長期自然体験活動が小学生の学校における適応感に及ぼす影響:S小学校セカンドスクールを事例として ●民間の野外教育団体の組織キャンプにおけるプロダクト構造の分析(実践報告) ●(ONLINE×CAMP 空想キャンプ場)の取組みと今後の可能性について ●コロナ禍でも四季冒険 ●ろう・難聴児のためのオンラインキャンププログラムの試み:デフ・アドベンチャー・キャンプ・オンライン2020 ●バーチャルキャンプをやってみよう! ●夏の自然体験活動・キャンプ事業実態調査報告(ワークショップ) ●キャンプ、自然体験の魅力を伝える動画制作の現場から ●コロナ禍での小学生冒険プログラムの現場から ●石垣島のフィールドからコロナ禍でのプログラム紹介 ●若手ワークショップ「オンラインOB訪問」 ●オンラインとキャンプをつなげる、農業体験の現場から(パネルディスカッション) ●これからキャンプ、こうしませんか? ～キャンプの再開から、質の高いキャンプ実践へ!～

■ Camp Meeting in Japan 2021 ー第25回日本キャンプミーティング(2021/9/20、オンライン)

[シンポジウム] ●イマドキのキャンプ [ワークショップ発表] ●すべての人に星空を 一星と人をつなぐ仕事- ●子どもたちに「ライフジャケット」を!-思いはただ1つ…子どもたちの命を守ること- ●登山案内図に見る富士登山 ●キャンプ協会で頑張る若手の集い ●絵本の話を通して考える「おいしくカレーをつくるポイント」 ●レクで人気のじゃんけんゲームで触れる、キャンプの装備・安全! ●オンラインや

360 度カメラを使用した stayhome での自然体験の検討 ●なぜ、馬や自然は子どもの育ちにいいのか？ ～ホースセラピーの現場から～ [研究発表] ●日本キャンプ協会「キャンプ保険（国内旅行傷害保険）」の事故分析 ●アフターコロナのインバウンドキャンプ市場（中華圏）の可能性 [実践（取り組み）発表] ●コロナ禍のキャンプ実習ーオンラインでやってみたー ●自然学校と企業・メーカーとの連携に向けた取り組み ●密を避けた野外炊飯（鉢輪炊飯） ●都道府県キャンプ協会の取り組み事例報告会

■ Camp Meeting in Japan 2022 ー第 26 回日本キャンプミーティング（2022/11/26・27、東京農業大学世田谷キャンパス／オンライン）

[基調講演] ●脳科学からみたキャンプの意義について（講師：瀧 靖之 氏） [シンポジウム] ●なぜキャンプなのか～多様な実践事例から深堀する～ [ワークショップ発表] ●キャンプが生むドラマ ●アイスブレイク情報交換会 ●オンラインでつなぐ、県をまたいだ会員交流の場の作り方ー関東ブロックキャンプ協会研修部の「つながる」しかけ作り ●キャンプと演劇で育む「人と人をつなぐことばの力」 ●障がいを楽しく知るコミュニケーションゲーム「こまった課？」ワークショップ ●危険生物対策ワークショップー対策に役立つ楽しい生物毒の世界&事故事例の分析即興解説 ●キャンプ協会で頑張る若手の集い Vol.2 ●取り組んだキャンプを発表しよう！～実践報告の作り方～ [ポスター発表] ●森のようちえんに参加している子どもは、自然活動や遊びでどのような感性を育むのか？ ●保育者・小学校教員養成系大学が主催する「森のようちえん」における学生の学び ●情報端末を用いたキャンプ指導の試み ～野外炊事場面（カレーライス作り）での活用～ ●野外炊事で起きたけがに関する一考察（実践発表） ●キャンプディレクターとしての実践活動 ●ひとり親家庭支援事業と連携した研究活動について ●品川キャンピングベースの実施とボランティア団体の運営 ●パパとママのためのキャンプ教室 ●マチ de キャンプ（マチキャン） ●家族キャンプ『まごもこもキャンプ』の実践 ●（株）サン・クレア主催の野外教育事業『NAME CAMP』とは [ブース出店] ●有限会社トラストエイド（GreenkBlue） ●アクトインディ株式会社（いこーよ四季冒険部） ●東京ソルト株式会社 ●絵本作家・村上康成の原画展

■ Camp Meeting in Japan 2023 ー第 27 回日本キャンプミーティング（2023/9/30・10/1、国立オリンピック記念青少年総合センター）

[基調講演] ●今、子どもたちに必要な育ち（講師：遠藤 利彦 氏） [シンポジウム] ●子どもの育ちに必要な大人の関わり [子ども対象プログラム] ●オリセンで秋の自然みーつけた [ワークショップ発表] ●キャンプにおける「セーフ・フロム・ハーム」 ●外遊びからキャンプへ ～アウトドアチャレンジ野外力検定を体験しよう～ ●コロナ後どうでしょう？語り合おう！考えよう！「子どもとキャンプ」～ ●子どもの安全対策を多角的に捉える ●取り組んだキャンプを発表しよう！～実践報告の作り方～ ●キャンプイベントの作り方、繋がり方 ●『CAMPING』生対談ーこれからのキャンプを語るー ●マダニの食いつきの観察と除去体験 [実践発表・研究発表] ●品川キャンピングベース 2023 ～ボランティア団体が運営するキャンプ場の魅力～ ●野外活動施設と大学とのつながり（連携）による新たな試みの創出 ～尼崎市立美方高原自然の家と関西学院大学との共同研究から～ ●太尾キャンプのこれまでとこれから ●子どもの自主・自立の心や生きる力を育てる自然体験キャンプ ～香々地青少年の家での海・森・川をフィールドにした実践から～ ●自然と向き合い、人と向き合う「オレゴン国際キャンプ」

■ Camp Meeting in Japan 2024 ー第 28 回日本キャンプミーティング（2024/11/9、国立オリンピック記念青少年総合センター）

[交流タイム] 講師：徳田 真彦 氏 [体験でつながるワークショップ] ●毛皮から学ぶ日本の動物学 ●法律から考えるキャンプの「安全」と「リスクマネジメント」 ●植物博士と森を歩こう ●プロジェクトアドベンチャー（PA）体験 [分野でつながるワークショップ] ●「人」とつながる ●「場」でつながる ●「教育」でつながる ●「仕事」とつながる ●「研究」でつながる ●「成長」でつながる [ポスター発表]（研究発表） ●キャンプカウンセラーに求められる力の調査 ●Action Socialization Experience が大学生の自己効力感に及ぼす影響（実践発表） ●ひとり親家庭支援事業における研究プロジェクトー持続可能な普及と発展を目指してー ●地域の山を活用した野外生活体験の実践報告～K 大学の野外活動実習での取り組み～ ●長期キャンプへの継続的参加要因を探る ●キャンプ中のヨガプログラム実践における「ゆらぎ」が及ぼす健康的効用 ●令和 6 年度 文部科学省委託「体験活動等を通じた青少年自立支援プロジェクト」『教育的効果の高い長期自然体験活動の構築・普及事業』希望が丘夏休みわんぱくキャンプの実施結果の普及 ●東京家政学院大学「森のようちえん」ーキャンパス内の森、大公開！！ー ●日本体育大学のキャンプ実習での学生スタッフの役割 ●大学キャンプ実習に向けたトレーニングキャンプー学生スタッフの技術研修とチーム力の向上についてー ●学生と教員が一体となり作り上げる夏のキャンプ実習ー7つのプログラム体験ー [ブース出店] ●・特定非営利活動法人 国際自然大学校 ●・品川区キャンプ協会 ●ジャパンアウトドアリーダーズアワード運営委員会（JOLA） ●認定 NPO 法人 信州まつもと山岳ガイド協会やまたみ ●日本女子体育大学 中丸研究室 ●日本体育大学 野外スポーツゼミ ●びわこ成蹊スポーツ大学 アウトドアスポーツセンター ●株式会社 プロジェクトアドベンチャージャパン ●プチ冒険倶楽部 ●特定非営利活動法人 森のようちえん全国ネットワーク連盟 ●株式会社 ラボ教育センター ●株式会社 ラボランド



## 編集後記

この度、『キャンプの实践と研究』第28巻が発行の運びとなりました。

1997年度から『キャンプ研究』としてスタートした本研究誌は、今年度から『キャンプの实践と研究』にリニューアルし、投稿カテゴリーも従来の研究論文・实践報告から、研究論文・研究ノート・实践報告・实践紹介になりました。研究の質を維持しながらもより实践を形にできるような研究誌にいたしました。

第28巻では、新たな規定のもと研究論文3題、实践紹介4題を掲載しております。投稿してくださいました皆さま、論文査読をしていただきました皆さまにこの場をお借りして感謝申し上げます。

最後に、本研究誌がキャンプの発展に向けて、キャンプ实践を形にする場であるとともに、キャンプ研究の深化の場になることを願っております。

## キャンプの实践と研究

編集発行者 公益社団法人日本キャンプ協会 キャンプの实践と研究編集事務局

発行所 公益社団法人日本キャンプ協会

National Camping Association of Japan

〒151-0052 東京都渋谷区代々木神園町 3-1

国立オリンピック記念青少年総合センター内

TEL 03-3469-0217 FAX 03-3469-0504

E-mail ncaj@camping.or.jp

© 公益社団法人日本キャンプ協会

写真、論文、資料のコピー、複製・転載を希望される場合は、ご連絡ください。



**NCAJ**  
National Camping Association of Japan

未来テクノは、  
あらゆる繊維素材の  
加工を行います。



ターポリン・帆布の縫製・ウェルダー加工なら  
前田工織グループ

 **未来テクノ株式会社**

東京都港区芝公園2-4-1 芝パークビルA館12F  
TEL:03-6402-5915 FAX:03-6402-5916

[www.mirai-techno.jp](http://www.mirai-techno.jp)

# キャンプの実践と研究

第28巻 2025年3月発行

## 研究論文

デジタル技術を用いた野外教育の新たな試み

甲斐 知彦

野外炊飯計画のための食材カードゲーム開発

山下 玲香

東京児童指導者会主催の「共同キャンプ」

中島 豊

## 実践紹介

大学体育における ASE の活用 —「身体運動科学」授業の実践紹介—

折居 巧朗・窪田 辰政

ナイト・デイキャンプ —設立2年目、初めての企画・運営を通して—

竹園 明日香

小中学校連携キャンプ教育の実践と教育効果の検討

—いかにだづくり活動を通じた協働学習の影響—

小泉 岳央・永末 大輔・下永田 修二

中学校におけるキャンプの実践と教育的効果の検討

—総合的な学習の時間（探究）での自然体験活動の役割—

小泉 岳央・岩波 秀平・下永田 修二

## 資料

『キャンプの実践と研究』投稿規程

『キャンプ研究』収録題目一覧

「日本キャンプミーティング」発表題目一覧



NCAJ

National Camping Association of Japan