

「コミュニケーション・キャンプ」

—プログラム立ち上げとその効果—

3年次主任 高島智子

2年次主任 小林美智子

1年次主任 福原行也

総合学科開設から5年経過し、総合学科出発点に相応しい指導内容の開発を目指した。コミュニケーション能力の育成を最大の目的に、様々な体験活動や講義、生徒自身の主体的な活動等を組み合わせ、民間の専門家による活動を行うことによりその後の学習や生活に大きい効果をもたらすであろうことを確信して取り組んだ3年間の足跡と評価である。

キーワード：総合学科・コミュニケーション・産業社会と人間・体験学習・民間主導

はじめに

平成13年度、総合学科を設置する高等学校は全国で165校になり、全国の高等学校のおよそ3%を占めるまでになった。当初文部省（当時）は全国の三分の一の高等学校を総合学科にする意向を示していたので、学校数からいえば、平成6年からの8年間で約十分の一を達成したことになる。

開設校数の着実な伸びに反して、平成5年の「高等学校教育の改革の推進についての概要」で総合学科の枠組みが文部省（当時）から提案されたが、その内容と照らしたとき総合学科の質的な達成は不十分である。入学した生徒に対していきなり「総合学科で大切なことは自立すること、自分の考えをしっかり持つこと」と語っても中学校との橋渡しがうまくいかなければ生徒は混乱し挫折してしまうだろう。核家族化や少子化が進み、家庭における人間関係に変化が見られる。高齢者から伝えられた生活上の知恵が次世代に伝えられにくくなってしまっており、兄弟間でもまれて育つ体験なども減少している。世代間、同世代共に人間関係の希薄さが目立つ。

本校では平成11年度から「コミュニケーション・キャンプ」と称して、入学式直後に三泊の宿泊実習を行っている。中学校と高等学校の橋渡しをコミュニケーション・キャンプで集中して行おうとする試みである。数日での程度の効果があるのかという疑問を抱きながらであるが、生徒自身が空回りせず、中学校までに培ったもの上に総合学科の高校生活をしっかり築き上げてほしいとの願いからはじまった。

第1章 第一回コミュニケーション・キャンプ ～自分を拓く～

1. コミュニケーション・キャンプを発想

2期生を卒業（平成9年度）させて以来、「野外での体験活動による輪づくり」の可能性をずっと考えていた。「産業社会と人間」—総合学科の原則履修科目ーの第1時限（アイスブレーク）の考え方を拡大したものと位置づけ、総合学科が珍しくなってきたときだからこそ総合学科パイオニア意識を再度燃やし、総合学科だからこそ必要な力を育成する土台づくりとなる指導内容を作ろう。うっすらとしたイメージは頭の中にあるが、実際に移動可能な地域（長野・山梨・群馬など）で行っている情報が得られずにいた。学校に出入りしている旅行業者にも情報がなく、自分で見つけるしかないと考えていた。

'98.7の新聞に「心のふるさと村」が発表され、"これだ"と思った。民間で野外教育関連の活動を行っていた方々の手による、キャンプのかたちでした。実施した民間団体は知っていたが、それらを結んでプログラムすることは、いくら何でも手は出なかった。それ以来、夏休みを利用してフィールド探しをした。たまたま別の目的で出掛けた先の宿泊場所（黒姫ライジングサンホテル）が中学生の体験を主とした修学旅行を実施することを聞いた。ゴルフ・釣り・カヌー・マウンテンバイクなど、それぞれスタッフが地元にいることが判明し、可能性があることを実感した。9月に入って本格的に計画を練り始め、11年度正担任である他の3名に提案した。自分たちで作り上げる行事であり、入学式翌日から出掛ける（2・3年次生の授業が始まる）という無謀な計画に、総論賛成だが一部どうかな？他の教員の理解が得られるかが課題となつた。とにかく、職員会議に提案して了承を得た。時は11月。すぐさま他のメンバーに現

地を見て貰い広く可能性を探り候補地とした。1ヶ月後、全員一致で学習地としての決定に至った。いよいよ具体案作成の段階に入った。通常は旅行業社が入り、ある程度のプログラムがあって細案検討の手順となるが、すべてが手作りであるため、総合学科とは何かからの出発であった。ホテルスタッフ・インストラクター代表者は体験が目的ではないというこちらの主張を理解すべく、総合学科研究大会に参加したり、本校資料を熟読したり、大きな努力をしてくれた。そのための打ち合わせが膨大なことはしかたのないことだった。細かい点の行き違いが、せっかくの計画をだめにしてしまうかもしれないのだ。こうして年明けから、どんな生徒が入学するのかを考えながら、入学式までの戦争のような日々が始まった。

2. なぜ「マウンテンバイク」と「トレッキング」か

一つに、この行事の大切な、班・クラス・160人といったチームと個のバランス感覚を動きの中でとらえる、二つに、移動のスピードによる見方や感じ方の違いの体感、三つに、フィールドの特徴である『山と湖』（自然のかたち）。MTBを選んだ理由は、前輪3枚後輪8枚のギアがあることにより、脚力の差があっても、自分にあったギアを選ぶことにより、チームでのツーリングが可能になり、一人一人が自分の力を發揮でき（予想しなかった力を自己発見）、困難を克服しながら個人とチームの目標に向かって努力し、達成感を味わうことができる利点があることだ。トレッキングはゆったりとした時の流れに、全体の中の自分や点々とある自然の営みや恵を体感しつつ、仲間との語らいを重ね、何かを感じる。そして両者の組み合わせにより、スピード感の違いによる、周りの風景の味わい方がことなることもあげられる。異なるアクティビティの中に生徒の違った面を見ることができる。引率教員はつかず離れず、それぞれの場面で見せる生徒の顔と、集団の中での位地取りなどを観察することが、生徒理解の大きなステップとなるであろうことを期待して選んだものである。



3. 第一回コミュニケーション・キャンプの実際

平成11年度、新入生への校外学習を、4月12日から4月15日の3泊4日、長野県黒姫高原で行った。従来の校外学習とは、第一に、泊数が3泊と多い点、また第二に、実施時期が入学式の4月9日から週休と日曜を経て、行った点で異なっている。この校外学習をコミュニケーション・キャンプと名付け、次の3つを目的として、しおりに載せた。

- ①新しく知り合った160名の仲間との友情を培おう。さまざまな性格、個性を持った友人とのふれあいの中で、自らを磨き、心の幅を広げよう。
- ②総合学科における学習姿勢について学ぼう。将来の職業選択を視野に入れながら、主体性を持って、学習に取り組む心構えを身につけよう。
- ③黒姫高原でのトレッキング、野尻湖畔でのマウンテンバイクetc.の活動を通して、自然の厳しさ、美しさを体験し、人と環境とが調和して生きることの大切さについて考えよう。

この中の②は、このキャンプを「産業社会と人間」の授業の一部として位置づけ、そのガイダンスと総合学科で学ぶ上での基本的な心構えを持たせることを目的としたものである。③は、黒姫高原という地理条件を生かした活動や体験をさせようとしたものである。このキャンプの大きな目的は①にあり、そのために期間を3泊と多くし、さらに入学直後に実施するという企画を立てることになった。キャンプ中の生活班は同じクラスの生徒で構成したが、野外活動班は極力4つのクラスの生徒が混合するようにランダムにして、できるだけクラスの枠を越えた編成にした。すなわち従来、新入学の生徒に対しては、4月は学級集団作りを行うのが普通であるわけだが、これを敢えて、160名という学年集団作りのための機会としてとらえたわけである。

生徒は通常、授業活動の開始とともに、学級を単位とした行動をとるのが普通であり、交友関係も限られた範

団に留まつたり、いわゆる仲良しグループを作ると、そのグループ内の人としかつきあわないまま高校生活を過ごすことも多い。そこでクラスの壁を越えて、160名の学年集団が、共に汗を流し、感動を共有し、互いに励まし合いながら、友好を深め、多くの友人を作る機会や活動を提供しようと考えたわけである。

本校においては2年次以降、クラス替えのため、また個々の生徒の選択科目が大幅に増えるため、ホームルーム内の人間関係が希薄になる傾向が強く、これが生徒の孤立感を生み、ピアチェックが少なくなり、これが時に学習指導上、生活指導上の問題につながる可能性を指摘する声もある。1年次の早い時期にできた交友関係は3年間にわたって継続する傾向が強く、キャンプでこれを幅広くしておくことによって、如上の問題の軽減化が期待できると考えられる。さらに学校における集団と学校を離れた場で作られる集団の異質性にも着目したい。授業etc.の学習が先行した形での集団ではなく、野外活動を主体とした状況で作られる集団では、そのリーダー性を発揮する生徒は異なることが予測され、またグループの構造にも自ずから違いが生まれてくると考えられる。新しいリーダーや人間関係の育成をみることができないか興味ある点である。

4. プログラムの実施・反省

(1) 自己紹介・他己紹介

当初、現地黒姫でのアイス・ブレークを待たずしてバスの中でアイス・ブレークをどのように過ごさせるかは、いろいろな意見が出た。HR別に乗車させるかどうかを含めて検討した結果、最初と最後はHRで移動した方がいいだろうという結論に達し、HRでのアイス・ブレークという意味合いで自己紹介をさせることにした。バスの中での自己紹介は、教室の中でおこなうものとは多少雰囲気が異なることは予想していた。教室よりも狭い空間で、初めて隣にくつづいて座る人間とうち解けていくのである。また、声はマイクで通るが、立ち上がって顔を見せることが難しいので、声と紹介の内容だけが頼りとなってしまう。そのため、なるべく充実した内容を紹介してもらうために、あらかじめ課題としてしおりの「自己紹介カード」に原稿を書いて持参させた。

「自己紹介カード」の項目は以下の通りである。

◇必ず紹介する事項

…氏名・出身中学・自分を動物にたとえると何
か（その理由も説明する）

◇2～3を選んで紹介する

…「恥ずかしい失敗談」「泣けた話」「びっくりしたこと」「悲しかったこと」「部活の思い出」「今まで一番がんばったこと」

当日は、学校を出発し、バスが関越自動車道に乗って車内が安定したころから、途中の休憩地点である横川のサービスエリアに到着するまでの1時間余りで行われた。最低でも一人1分は話すように、という事前の指導をおこなっていたが、初めての場所でマイクを持っての自己紹介は、消極的な生徒にはかなり恥ずかしいもののように感じており、30秒もたたずに終わってしまう生徒もかなりいたが、一方「たくさん友達をつくるぞ」「私のことをアピールしたい！」という積極的な生徒は、質疑応答にも張り切って答え、5分近く話していた者もいたので、40人全員が話し終わる頃には、ちょうど休憩地点に到着し、担任団と黒姫ライジングサンホテルのスタッフの自己紹介は休憩のあとにおこなった。

帰りのバスでは「他己紹介」をおこなった。3泊4日の校外学習を経て、クラスの中での人間関係がどのように形成されつつあるのか、を探る意味でも「他人を自分はどういう風に把握しているか」を発表してもらった。

(2) スタッフ講話

クラス別に乗り込んだバスに、受け入れホテルスタッフが一名ずつ同乗し、行程の後半に車窓からの風景（山、畑の作物、建物、等）、地域の昔話や伝統習慣、人物紹介など織り交ぜて、4日間過ごす場所の予備知識と興味を膨らませるのに一役買つてもらった。

スタッフの持ち味や役割により、その場に合わせて自由に話しかけてもらい、台本なしでお願いしたので、それぞれのバスによって内容が異なっている。送り迎えのバスなので、ついてきたガイドは新人で、見えていた山の名前や作物名など彼らから熱心に聞き取りを行っていた者も見受けられた。バスと現地との連絡も不安なく行ってスムーズに次の活動へ移行できたと感じている。

ホテル前を通過し昼食予定地までの案内をしてもらい、バスからの荷物搬出のためにバスと共にホテルに戻った。

(3) アイスブレークとゲーム

〈アイスブレーク〉

バス内では生活班単位の席とし、昼食時には近くで話をした者同士が何とはなしに集まり、敷物を敷いて持参した弁当を話をしながらちょっと寒そうに食べた。その後歩き、5分程度下りホテル前庭に出された荷物を部屋に置き、翌日からの活動にスムーズに入れるように、

クラスの枠に関わりなくふれあえるようにすることを目的に約90分のプログラムをインストラクター中心に行つた。

プログラム名

(ア) ジャンケン陣取り：数ヵ所の陣を設け、近くの人とジャンケンをし、勝ったら次の陣に進め、負けたら前の陣に戻る。

～知らない人に働きかけをすることが必要

(イ) カテゴリーズ仲間探し

(ウ) 進化論 ひよこ・かに・かもめ・ごりら

(エ) クエスチョンマービング

(オ) ネームトス

(カ) 伝達ゲーム

他

はじめ全体で行い、(エ)から班別に行った。

入学式で顔を合わせただけで、なおかつ、出身中学校を分散させたHR編成なこともあり、なかなかうち解けてこない。特に男子の動きが極端に悪い。(インストラクターに背中を押されたり、君はどこかと聞かれてやっと反応したり)事前に細かい説明はいっさいしておらず、男女共に「何でこんなことをさせるんだ」の思いがありあり。素直にインストラクターのいう通りに動けない、動かない状態がなんともはがゆい。しかし、ゲームの進行について主に女子の中にリーダーシップを発揮する生徒が出てきた。

集団が小さくなると動きが次第に良くなり、やはりにらんだ通り、効果的な活動であることが証明された。

実施後のミーティングで、最初から小集団で行った方が効果的だろうと、反省点として出たが、160名全體の中で発揮される行動を観察することは、担任として生徒個人の理解には大いに役立ったといえる。

この活動の良否が、後のすべてのプログラムに影響を与えることは、計画段階から承知していたので、ベテランのインストラクターを中心としたチームティーチングは大成功であった。

〈ゲーム〉

アイスブレークで160名の団体活動が始まりで、まとめは最終日晚の“銀行ゲーム”「THE BANK」。

この間、複数の班の一員として多くの仲間と接し、自らの役割を果しながら生活を共にし、まとめは、HRを意識したゲームであった。ジャンケンをして勝ったら相手のお金を自分のものにでき、HR委員長・副委員長の銀行に預ける単純なゲームを行つた。

負けがこんでくると銀行の資産が減り、日本銀行から借りてしのぐ。最終的にどの銀行がもっとも資産を多く持つかで勝敗が決まる。チーフインストラクターによる展開に、生徒は我を忘れて取り組み歓声とどよめきで終了した。方法は非常に単純ではあるが、興味を引きながら強弱をつけた話術と肩肘張らない対応などで、知らず知らずに引き込まれてゆくさまを見ていると、今回の手法(専門家に委ねる)は成功であったといえる。

今回のインストラクターは数多くの経験を持っている人たちだが、この大人数と意志を持って集まっている集団、同一年齢など経験のない状況での実験でもあった。事前・事後のミーティングを丁寧に行っていくことにより、こちらの考えが受け止められ、よりよい方向に向っていったと考える。

(4) 講義(総合学科における高校生活)

キャンプの初日、7pmより、副校長による講義「総合学科における高校生活」があった。資料は8ページにわたるワークシート形式を採用し、生徒は講義に耳を傾けながら、空白部分に所定の事項を書き入れるものとなっている。ただ聞き流すことがないようにとの工夫である。講義は、総合学科開設の経緯や特色、「産業社会と人間」を学ぶ意味、本校の総合学科における卒業認定のシステムetc.、学習指導、生徒指導、進路指導、にわたり、対象が新一年次生であることを配慮して、わかりやすい説明が付け加わっていた。さらに総合学科で学ぶ上での大構えや、注意点が8つのポイントとしてまとめられ、ともすれば安易に流れがちな高校生活を戒めるという内容だった。生徒たちは気を引き締めて講義に耳を傾けていた。

(5) 野外活動：マウンテンバイク

1時間のスクールでMTBの安全な乗り方、ギアチェンジ、約束事などを教わり、ツーリングへと出発した。引率は大きい班にそれぞれ分かれ、生徒と一緒に行動した。

- ・インストラクターとのミーティングで出された事柄
- ・天候により自然観察に影響が見られた。
- ・全体的にはスムーズなプログラム消化。
- ・やはり男子生徒がおとなしい。
- ・全体に生徒は非常に活性化した。
- ・笑顔が多くなり、与えられた課題に対して積極的に対応するようになった。

(走る順番の決定、昼食の場所・摂り方の決定・補

食の管理など)

登りにはいるとすぐに降りて押して歩く生徒もいたが、馴れるに従い早めのギアチェンジができるようになると、苦しさを我慢しながら続けようという意欲を感じられ、班によっては最後のホテルの敷地内に同時にゴールし、困難を克服した班全員で喜びを分かち合い達成感に浸っている姿も見られた。やはり、野外の持つ大きな力、偉大な力により標高差の大きい30kmのツーリングは多くの効果をもたらした。

(6) 野外活動：トレッキング

大きな自然環境の中で、ダイナミックな活動・困難・達成感をMTBに求め、他の生き物・生き物としての人間と自然との関係・季節等々ゆったりと味わうことで、トレッキングを設定した。

活動時間はMTBと同様に計画した。雪が多く残っている黒姫高原のゲレンデを登り、途中植物観察を織り交ぜ、植生と動物の跡（足跡、ふん、痕）などを案内人が説明してくれた。ゲレンデから林間に入り生々しい熊の爪痕などに目を輝かせながら、案内人がいるからこそ歩けることを確認しながら、雪にズボッと足をとられびしょびしょになっている生徒も多く見受けられた。13日のトレッキングは濃霧で視界が悪く早めに切り上げざるをえなかったのは残念であったが、経験のないほどの状態をかえって新鮮に受け止める者もあり、それも又良しとしたい。歩く速さのちがいで、共に行動する仲間がまたがってきて、キャンプの目的に沿ったものともいえる。MTBに見られる班活動とはひと味違うものであった。

(7) LHR

野外活動（マウンテンバイク、トレッキング）と入浴の後から食事（夕食）までの時間（約1時間）をLHRにあてた。

前日夜の講義「総合学科における高校生活」における学校生活全般についての副校長先生の話を受けて、第1回のLHRは「学校生活の上での具体的な注意」を担任から話した。

第2回のLHRは「HR役員の選出」にあてた。多少はHRの仲間の人となりがわかりはじめ、グループ内の構造化が始まりつつあるだろうと想定できたからである。

なお、具体的な内容と運営の方法は各担任に一任し、各担任の個性が生かせるように配慮した。

(8) 講演（野尻湖のナウマンゾウと野尻湖人）

校外学習のプログラムを検討する上で、現地の知識人による講演は夜の活動として必須のものとして考えた。特に、昼間の活動とリンクさせる形で実施できれば、というのが担任団の考え方であった。講演の依頼は黒姫ライジングサンホテルにお願いした。その結果、マウンテンバイク・アクティビティで立ち寄る野尻湖ナウマンゾウ博物館の学芸員の方に、ナウマンゾウと野尻湖に関する講演をおこなっていただくことになった。

講師の中村由克氏とは、実地踏査の際、博物館を訪問して簡単な打ち合わせをおこなうことができた。スライドによる投影と、1時間程度の講演をおこなっていただくことを確認し、併せて講演内容の項目を連絡してほしい旨を伝えた。というのも、夕食のあとでの講演では、生徒たちの疲労も大きく、眠くなってしまう者が多いことを予測して、講演を聞きながらメモを取りさせ、さらに講演の直後にレポートを提出させることを考えていたからである。

中村氏からいただいた講演項目は、以下の通りである。

1. はじめに
2. 野尻湖の発掘
3. ナウマンゾウとオオツノシカ
4. 氷河時代
5. 旧石器時代
6. 火山と湖の町
7. 最後に

これを参考にして、しおりには「講演メモ」の欄を作成した。

実際の講演は、スライドを使いながら約1時間程度おこなわれた。予想通り眠気に襲われた生徒も少々いたが、全般的には静かに集中して講演に耳を傾けていた。講演が終わった後のレポート作成も、B5版のレポート用紙1枚分をわずか10分程度で書き上げた生徒から、1時間ちかくかかった生徒までさまざまであったが、概してきちんと講演の内容を把握していたようである。レポートがよく書けている者は、年次通信に掲載した。

(9) 野外食事作り

3泊4日の校外学習のプログラムのなかで、マウンテンバイクやトレッキングと同じように屋外での活動として野外食事作りを計画した。ただし、「ホテルの方で用意してもらう飯盒炊飯」という形ではなく、できるだけ「自分たちの力で食事を準備する」ことの大切さを実感してもらえるような形の活動にしたいと考えていた。

そのため、たとえば食材や薪などはトレッキングの際に調達できないか、食材は自分たちで計量し取り分けるようにできないか、自分たちでかまどを作れないか、などの点について、ホテルのスタッフと打ち合わせを繰り返した。

結果的に、次のような形でおこなうこととした。

○山菜などの食材を山から調達するのは季節柄難しいが、発火材となる杉の小枝は拾ってくることができるので、これを利用する。

○米・野菜・肉などの食材はすべて生徒達で取り分ける。食器・調理器具・薪も同様に取り分ける。
(メニューはカレーライス)

○かまどは生徒達が各班で作る。(作り方は指示する。)

○班全員が協力しあい、早く食事が終了した班には景品を出す。

特に注意したのは、①班編成をどのかたちでおこなうか(生活班か野外活動班か新たに別の班を作るか)、②班全員が協力しあえる形を作るにはどうしたらよいか、の2点である。

①については、当初担任団で意見が別れたが、最終的には普段の食事と同じ生活班で行う方が生徒達もなじみやすいし、1班の人数も適当ではないか、ということであつた。

②についても、①の班編成の考え方であれば1班の人数も少ないと、各班から食事係食材・調理器具・食器の配分係として仕事をすることにしたので、全員が何らかの仕事を手伝わないと食事を作れないだろう、ということになった。

時間を競わせることについては、各班が一致団結しやすいような雰囲気作りの一環としておこなった。ホテルの協力により、早く食事を作って食べ、後かたづけまで終了した班上位8班にジュースの賞品をつけた。

この企画は思った以上に盛り上がり、各班が競って食事の準備をしていた。特に火を熾したり、食材を調理したりするのは、慣れている生徒とそうでない生徒の差が大きく、必ずしも女子の方が上手いというわけでもなかった。事実、トップで賞品を獲得した班は男子の班だった。班によってはご飯に芯が残ったり、ジャガイモに火が通ってなかったり、辛すぎるカレーに涙したり、さまざまに食事作りを楽しんでいたようである。強いて問題点を挙げれば、タイムスケジュール上仕方がなかつたのだが、朝食後すぐに食事作りに取りかかったため、早い班は午前11時前にはカレーライスを食べ始めてお

り、「お腹がすいてない」という生徒も少なからずいたようである。しかし、野外での食事作りの楽しい雰囲気に自然と食欲もわいて知らず知らず食べてしまった、という生徒も多かった。



5. 効果的な指導のためにー三日目の重みー

年度の途中で行われる校外学習はすでに学校生活を通してある程度の人間関係が作られており、それをもとに活動が行われる。年度当初しかも周りは見ず知らずの人間ばかりの中に居なければならぬといふことになると、できればこの状況から抜け出したいと誰しも思うものである。出発前の生徒達ははっきり言えば「いきたくなかった」はずである。小学校中学年から高学年の児童であれば子供独特のコミュニケーション構成能力を存分に發揮し、3時間のバスの中で自分たちの居場所を見つけられるのかもしれない。しかし、15歳という微妙な成長段階ではその本能に期待することは少々虫が良すぎるであろう。1日目の「いやだな」「早く帰りたいな」という生徒達の気持ちは直接表現されてはいないが、日誌や作文に良く表れている。1日目はとても疲れたという感想が多い。バスに3時間も乗ったせい、また副校長の90分におよぶ厳しい講義を聞いたせいもあるのかもしれないが、生徒達が感じていたのは初めて出会う人たちの中にいるたった一人の自分の居場所を必死になって探そうとした精神的な疲れだったのではないだろうか。

1日目が終わる頃、これまでに経験したことのない疲れを感じている生徒達がこのキャンプをどのように捉えるかがとても重要になると思われる。やはり「早く帰りたい」と思うか、「あのキャンプ精一杯やろう」と考えるかである。「いきたくない」と外を向いていた心のベクトルをコミュニケーション・キャンプに向けることができたなら、その生徒は残りの時間を楽しく充実したものにすることができるであろう。

心のベクトルを変化させる要素には様々なものがあるであろう。これも日誌や作文に表れている。「周りにい

る人が親切だった」とか「○○さんが話しかけてくれた」といった自分の不安を除いてくれる出来事も大きな要素の一つである。

また1日目が終わる時点で生徒が「あとどれくらいこの状況に自分自身を置いておかなければならないか」と考えたときに、「まだまだ長いな」と思わせ多少のストレスを感じさせることも大切なことかもしれない。多くの生徒は今回の場合「あと3日もある（日誌に『この部屋に3泊もするのだ』ということを書いた生徒もいた）、長いな」と感じたはずである。そこで生徒はどう考えるか。人間は自分を守るために、ストレスをためないようにするための防衛力を備えている。実際の自分を出さずに活動も消極的で後の時間をやり過ごす方が楽なのか、来てしまった以上しょうがないと割り切って自分を出して活動も積極的にやった方が楽なのか、生徒達の防衛力は後者を選択することになるであろう。この様子も作文や日誌に良く現れている。「せっかく来たのだからあと3日間、楽しく過ごしたい」「今日は友達がたくさんできた、いい人ばかりで明日もあさってもどんどん友達をつくりたい」「明日からはもっと自分から周りの人に話しかけていきたい」など様々である。心のベクトルを変化させた様子が良くうかがえる。多くの生徒達は中学校卒業までの段階で宿泊を伴う学校行事は体験している。その多くは2泊3日を最大としたものである。今回のコミュニケーション・キャンプは3泊4日であるから多くの生徒にとっては経験したことのない期間となったであろう。単なる体験学習ではないコミュニケーション・キャンプであるからこそ期間の設定がとても重要になると思われる。

2日目からはできるだけ時間に余裕のあるプログラムを行う必要がある。これも単なる体験学習ではないコミュニケーション・キャンプだからこそその理由がある。「コミュニケーション」というものを外的コミュニケーション（対人的）と内的コミュニケーション（対自分）の2つと捉えた場合、望ましい人間関係はこの2つのコミュニケーションがうまくいった場合に形成されるものではないだろうか。他人との関わり合いを通して自分自身に問い合わせをする。その問い合わせから得た答えに基づいて再び他人と関わる。このような過程を通して他人と関わる力、自分自身を見つめる力が高められていくものなのではないだろうか。生徒には自分を見つめるための時間が必要になる。活動のなかで他人と関わり、その活動が終わったら自分の行動を振り返る。そして次の活動を行う。一つ一つの活動の間にはある程度の時間が必要

だ。

このような心の活動が何度か繰り返される中で、飾らない人間関係が形成されていくものであろう。廊下を歩く間のちょっとしたお互いの会話や食事中の会話でも心の活動は繰り返される。また、今回のマウンテンバイクやトレッキングなどのような生徒にとって大きな活動の中でもそれは続くものである。プログラムの構成もこのような心の活動を考慮したものでなければならないであろう。マウンテンバイクとトレッキングという大きな活動を2日間に渡って行うことができたことも今回のキャンプの効果をより高めることになったと思う。1日の活動を終えて食事をし、お風呂に入り床につく。活動で高ぶっていた気持ちがだんだんと落ち着いてくるに従って生徒達はその日の活動を冷静に考えることができるようになる。誰かとこんな会話をした、あの人は私にこんなことを言った。明日は自分はこうしたい。あの人は話をしなかったけど明日は話しかけよう。生徒の中でこのような内的コミュニケーションが行われるであろう。この内的コミュニケーションは「明日もみんなとずっと一緒に」という気持ちの方が「明日は家に帰る日だ」と思うよりもより深いものになるのではないだろうか。心のベクトルはこのキャンプにとって大変重要なものである。

活動の内容も考えなくてはならない。活動を体験させることが目的ではないのである。活動を通して自分と他人との関わり、自分と自分との関わりを学んでいくのである。活動は他人と会話する機会ができるだけ多いこと、一方で自分の時間をつくれるようなものであることが望ましい。活動の中でも内的、外的コミュニケーションが図られるように配慮しなければならないであろう。

このようなことからコミュニケーション・キャンプにおいては、「単なる体験学習ではない」ということをスタッフが頭に入れて、期間の設定、プログラムの内容・構成に充分配慮する必要である。はじめ生徒はある意味「一人ぼっち」である。このような状態はなかなかつくれるものではない。生徒のアンテナは非常に感度の高い状態となっている。コミュニケーション・キャンプはこの状態を十分に生かした取り組みになるべきである。

6. アンケート調査結果（実施日4月30日） 抜粋

○キャンプのことを初めて聞いたときどう思いましたか

- | | |
|----------------|-----|
| ・是非参加したい | 22% |
| ・何とも思わなかった | 24% |
| ・できれば参加したくなかった | 53% |

○実際に参加してどう思いましたか

・参加して良かった	81%
・何とも思わなかった	14%
・参加しなければ良かった	4%
○来年度の1年生も体験した方が良いと思いますか	
・思う	68%
・どちらでも良い	27%
・思わない	5%
○キャンプ中親しい友人ができましたか	
・はい	96%
・いいえ	4%
○現在のあなたにとって、キャンプはどんな意味があつたとと思いますか	
・高校生活のスタートとしてとても良い経験になった	
・新しい自分を発見できた	
・自分から友達を作れた	
・本当にコミュニケーションがとれた	
・友達ができるかどうか不安だったので、とても貴重な機会が得られた	
○キャンプ全体に関して、どんなところが良かったか	
・集団生活になれていない人にはどのように行動すべきかを気付かせてくれて良い	
・野外活動で一生懸命体を動かしてやり遂げる経験ができた	
・友人のいろいろな面が見ることが出よかったです	
・多くの人と関わることができた	
・クラスの枠にとらわれずに誰とでも話ができた	
・自然に触れ景色がよかったです	
・友達の大切さがわかった	
・フルコースの食事が良かったです	
○キャンプ全体に関してどんなところが良くなかったか	
・スケジュールがきつかった	
・時期が早い。期間が長い	
・お菓子を自由に食べたかった	
・アイスブレークで子供じみたことをしたが嫌だった	
・他の部屋にも行かせて欲しかった	
・事前にもっと説明して欲しかった	

実施後2週間後の気持ちを聞いたもので、意図したことに対して納得のいく反応が多い。各種アクティビティに対する反応も良好で、次回へ繋がる試みであったことを確信した。

7. まとめ～指導の継続を目指して～

①1年次

各クラスのH.R委員長・副委員長8名で総務委員会を組織し、各行事において共通の話題となるように活動を考慮した。年次活動においてはリーダーとなり各委員からの意見の集約をして、創造的な活動を可能にした。

例：年次最後の行事として「スポーツ大会・豚汁パーティー」を作り上げ、キャンプでの楽しい思い出を再現した。

①2年次

クラス替えがあり、同じ時期にコミュニケーション・キャンプⅡを企画した。1年次では教員主導で行ったものを生徒の自主的活動を全面的に支援した計画である。クラスの融和を最大の目的に、食事は全て自分たちで作り、全体レクでは生徒のリーダーにより大いに盛りあがった。その後の校長講話は、1年後にも感動した思い出を語るほど全員の目が一点に集中した時が作られた。

③3年次

1年次での行事に保護者も加わる企画で年次行事を計画した。生徒からコミュニケーション・キャンプⅢをやろうという意見もある。

担当者として、常に意識して気持ちを繋げていく指導が効果的であることは言うまでもない。卒業時にどのような思いが生徒自身から発せられるか検証して行かなければならぬ。

民間の指導者が入る行事は、総合学科における社会人講師の発想であり、その力量は予想通り大きなものであった。われわれ教師は何でもできるわけではなく、様々な分野の方々と交流し力を貸してもらい、生徒のための行事ではあるが、教師自身の研修の機会としても捉える柔軟な発想を持ちたいものである。

第2章 第二回コミュニケーション・キャンプ

～ 1+1=無限大 ～

1. 立案

2年目継続が決まった瞬間から、これは大変！何しろ2年目というのは、「荒削りの企画を完成させる」という使命を担っているわけですから。それからが大変でした。それは「何故？」ということからスタートしました。

○なぜ入学してすぐ行くの？

○なぜトレッキングがコミュニケーションなの？

○なぜマウンテンバイクがコミュニケーションなの？

○なぜ3泊4日も必要なの？

そこで、考えたのが、「もっとコミュニケーションというものを全面に出しても良いのではないか」というこ

とでした。そして1つ1つの中身を考えました。

- ・アイスブレイク・・・ただのゲームではなく、もっと向き合って、会話の大切さを感じさせる体験等々
- ・トレッキング・・・エコハイキングを取り入れて、環境に対するコミュニケーションを考える 等々
- ・マウンテンバイク・・ただ個人個人が走るだけでいいの？

一番考えたのが、3泊しなくとも効率よくコミュニケーションが図れる企画はなにかないか！ ということでした。

そこで今年、新しく取り入れたのが、「体験教育（問題解決型野外活動）」と「創作活動」の導入でした。導入の主なねらいは以下の点です。

①「体験教育（問題解決型野外活動）」

いろんな課題をグループのメンバーで解決して行く過程で、次のような効果を望んだ。

ア. 協力することにより、仲間を作り、お互いに認め合う、信頼し合う等の心を芽生えさせたい。

イ. 励まし合いながら行うことで、リーダーシップ、チャレンジ精神を養い、より効果的にグループやクラス等のまとまりを作り上げることができるのではないか。
ウ. 日常では体験できないような（アドベンチャー）ことを体験させることで、様々な「気付き」（自分・他人・自然・等）を得ることができるのではないか。

②「創作活動」

ア. 野外活動だけでなく協力して何かを作り上げることにより、お互いのコミュニケーションを図ることができるのでないか。

イ. アイスブレーク、体験教育はクラスの枠を越えて行

うという方針で班編成をし、成果をあげるように企画した。しかし今後の学校生活はクラスが基本単位となるので、ある程度クラス内のコミュニケーションを強めておくことは必要である。

ウ. 生徒の自由な発想と協力する力を引き出すことができるのではないか。

この2つの新しい試みを導入して、そして、2年目のコミュニケーション・キャンプの企画が出来た。

2) 趣旨

総合学科において、自己の確立とコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力の必要は以前より求められていることである。さらに社会的背景から考え、今後、家庭や地域社会において人間関係の希薄または欠落した生徒の入学者が増えることは充分予測される。そのためにも、総合学科のみならず、高校生活において、入学してすぐ、まだグループが出来る前の段階において、コミュニケーション作りの場を与え、その能力を養うことの大切と考えられます。

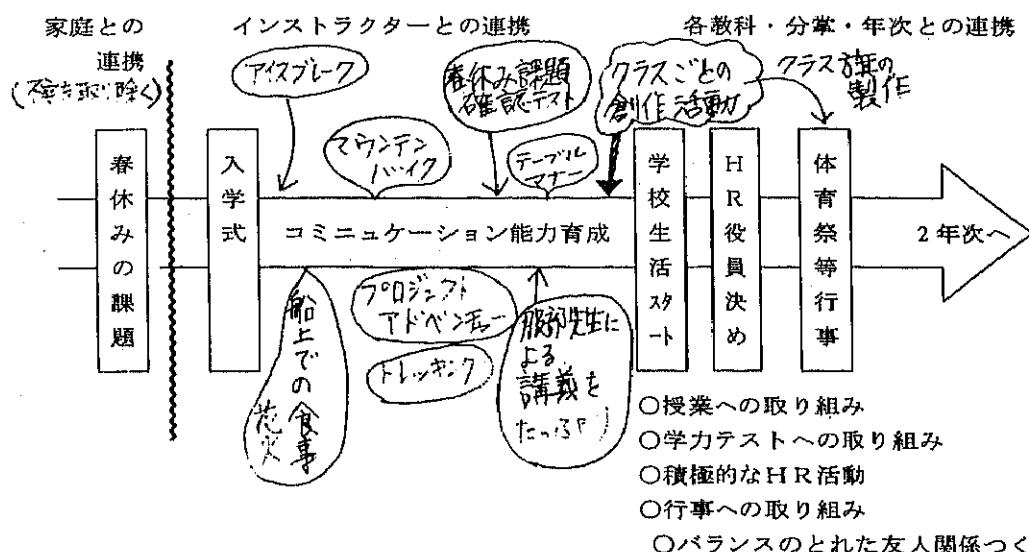
2. 目的

新入生の生徒間、教師とのコミュニケーションを育て、新しい学校での生活をスムーズにスタートさせるようにする。

体験的活動を通して人間的な交流の輪を広げ、学校や学習などに対して、前向きに取り組める環境、状況の基礎をつくる。

3. イメージ

《コミュニケーション能力の育成》という一本の太いパイプを通し、その中にマウンテンバイクやトレッキング、



体験教育（問題解決型野外学習）等を入れて行き、その後の学校生活へと流れていく様にした。

4. 第二回 コミュニケーション・キャンプの実際

実施に当たっては、ホテルの担当者、各インストラクターとの打ち合わせを綿密に行った。

ポイントは次の内容です。

○効率よいプログラムの流れはどうしたらよいか。しかし、生徒人数と実施可能人数の関係で、昨年同様、2つに分けローテーションさせるすることになった。

○新入生160人ですが、男女比が56：104と男子が少ない。「がんばれ男子！」を合い言葉に男子が活躍できる場面を意識的に作る。

○トレッキングやマウンテンバイクは、コミュニケーションを育てる為の一つの手段である。単に技術的なことを教えるだけでなく、グループごとに、どれだけ会話が弾んだか、どれだけ協力し励まし合う雰囲気が出来てきたかを観察し、それがうまくいくような雰囲気作りを行う。そしてそれを次のプログラムへ申し送りをする。

○体験教育（問題解決型野外活動）は新しい取り組みなので成功させる。事故のないこと。今後の学校生活においても信頼関係が築ける体験となること。とくにアイスブレークにおいては早く心がうち解け、不安を取り除くこと。問題解決体験においては、グループの信頼度を把握しながら、より高度な内容を持っていくこと。

○最終日の創作活動は、生徒だけで行わせる。教員はその場にいない。アドバイスも行わない。

自然にリーダーが生まれ、協力する意識がわき上がる事をねらいとしている。これを成功させる為に、これまでの活動がある。このわずかな期間で、自分たちだけで作り上げることのできるコミュニケーション能力が身に付けられるようにしたい。

そして、このキャンプが有効であるかの検証を行るために、事前と事後のアンケート調査を行う。

5. 各プログラムを振り返る。

なんとか2泊でできないかと考えたが、内容の豊富さと、1年目の報告にもあったように、3泊めの重みはやはりコミュニケーション能力の育成を考えると無視できない泊数である。日程作成の段階では、多少窮屈であわだらしい日程ではないかと心配された。実際に活動して以下の点はもう少し時間的な余裕がほしいと感じられた。

・1日目のアイスブレーク終了から野尻湖遊覧に出発するまでの間・2日目の野外活動終了から入浴、確認テス

トの時間帯（この時間については体験教育の時間が延びたせいもある）。

・3日目の全体活動終了から就寝までの時間（クラス企画の発表 準備にもう少し時間が必要だったようだ）

昨年と比較して日程上改善された部分、今年取り入れて効果的だったことは以下の点である。

・マウンテンバイクの生徒への受け渡しを昨年は6：15から行ったため、朝の時間が大変あわただしかったが、今年は実際の活動に入る前（8：20）に行ったので朝の時間に余裕ができた。

・副校長講話の時間に休憩を入れたことで、生徒達は最後まで集中して話を聞くことができたようだ。

・3日目の全体活動の後、クラス企画を入れたことで生徒の気持ちを収束させることができた。

・日程が個人から近くの人、「近くの人からグループへ、グループからクラスへとコミュニケーションを図れるような構成になっていた。

特にクラス企画「旗作り」は効果的だった。

・「しおり」とは別に日程を印刷した小さなメモ紙を生徒に配布した。生徒はそのメモを見て自動的に行動する事ができた。

(1) アイスブレイク

集団としてスタートする場合、やはり必要不可欠なプログラムである。今回の内容は、問題解決型体験学習の導入部分でもあった。体育館に入ると、いきなりフリスビーが飛び交っており、「さあみんな早く拾って投げましょう」と声が掛かっていました。当然挨拶から始まると思いこんでいた私達にとっては、予想もつかない展開であったが、新鮮で刺激的であった。生徒達も心に構えをつくる間もなく、自然に親しくなって行けた。

場所は天候に関係なく、体育館で行った。これはゲームに集中できるようにするために、確かにその効果は表れていたように思う。ゲームの構成も、軽いスキンシップから始まり、身体がピッタリと寄せ合うまで展開、発展し、生徒達の笑顔もお愛想から本物に変化していく様子がビデオを見てもはっきり判る。

ゲームの最後には、明日の活動グループに分かれて行うようプログラムされていたが、生徒は何も知らされておらず、速やかに分かれることが出来なかった。グループ活動班をあらかじめ確認させておくべきであった。

しかし、この時行った様々なゲームが後の「産業社会と人間」の授業での交流会において、積極的に取り入れられており、生徒の心の中に生き続けていたことがうか

がえる。

(2) マウンテンバイク

両日とも天候がはれではなく、小雨もぱらつくような曇天であり、気温も低かったため、マウンテンバイクを始める前には生徒の中でもマウンテンバイクに対する不安感や嫌悪感があったようだった。しかし、30数キロの行程から帰途してからの感想には、多くの生徒がおおむね達成感を味わっていたようである。マウンテンバイクは自己の脚力が頼りであり、自分で努力しなければゴールをすることが出来ないため、つらいことなども遂行する精神力や苦しい時に他人を思いやる気持ちなども学んだようである。もう少し天候が良ければ、もっと楽しいものとなっていたであろう。

このように、ゴールできたときの感動やそれまでの苦しさを共有する事は、気持ちのつながりを強めることができた。

(3) 体験教育（問題解決型野外活動）

今回初めて導入したプログラムであった。グループで様々な課題をこなしていく中で、コミュニケーション、協力、信頼関係が生まれてくるように構成された内容の体験学習である。まだ、あまり一般化されていないので、成功するか不安であったが、「絶対に効果的だ」という直感で進めていった。時期的に雪や天候に左右されやすいので当初は無理と思われたが、ホテルスタッフ、インストラクターの方達の努力により、実現することができた。

アイスブレイクの時点からを全体のプログラムとして構成していった。スキンシップも第1段階は片に手をかける程度からスタートし、生徒間の様子を見ながら、握手、腕をつかむ、肩を抱き合う、目隠しをして相手に倒れかかる、のように、お互いの信頼度を高めていった。

コミュニケーション・キャンプの目的を果たす上では大変有効な内容であった。ただ、グループの信頼度を確かめながら次の課題に進ませるために、グループの構成メンバーの性格など大きく影響するが、インストラクターの手腕によるところが非常に大きい。また、屋内・屋外という環境の違いも影響する。実際、グループによって、かなりの段階まで進んだところや、今一步というグループもあった。しかし、生徒達にとっては、友を信じる、助け合う、ということにおいて、心に残った企画であった。

今後コミュニケーション・キャンプを継続させてるので

あれば、是非取り入れるべきプログラムであると思う。

(4) 雪上トレッキング

雪が残っており、雪上を歩いたので「雪上トレッキング」と名付けた。雪が無いに越したことはないが、場所・時期から仕方なかった。トレッキングと問題解決型体験教育とを合体させたので、トレッキングにも野外教育のインストラクターが参加し、一緒に指導にあたった。生徒と交流を深めながら個性を把握し、午後からの体験教育へ自然に流れるようにした。トレッキングの合間にもゲームを取り入れてみた。

雪上ということで、かなり寒いので、昼食を暖かくいただくため、当初のコースを変更した。そのため体験教育とトレッキングの流れが分断されてしまった形になってしまった。結果として体験教育の時間が少なくなってしまった。当初の計画通り、体験教育の場所までトレッキングで行き、たっぷりと体験教育の時間をとり、またトレッキングをしてホテルまで帰るというコースの方が効果的だったと思われる。しかし、自然の中を歩き、木の芽や熊の爪あと、動物の糞など普段見過ごしてしまうことなどをじっくりと見つめることができたよい時間であった。ここでも会話をしながら同じ物を見つめ、同じ感動を共有するということで効果があった。

トレッキングのインストラクターはマウンテンバイクのインストラクターにもなった。

(5) 確認テスト

2月の入学手続きの日に国語、数学、英語の課題を渡し、4月4日の物品購入の日までに行っておくよう指導した。これは本校合格後も入学に備えて中学までの基礎的な項目を学習させた。4日は、学年団でざっと目を通し、やっていない生徒にはきちんとやるよう指導した。この経過を見極めるため、また学習の動機付け、学習の習慣性を養うために、今回のコミュニケーション・キャンプでは2日目に確認テストを行った。高校生として初めてのテストということもあって緊張感があり、さきの目的に向かい始動はじめ、やって良かったと思う。各教科15~20分ぐらいきり時間がとれなかつたが、問題量も適正であった。各教科7割以上を合格としたが、合格者数に開きがあった。最初なので、達成感が味わえるようなるべく多くの生徒(7~8割)合格できる試験内容になると良かったかも知れない。

また、さらなる学習ということでテスト直しをおこない。4日目の朝に提出させた。消灯までの時間とか、各

企画、食事の間の時という、わずかな時間を有効に使い行ったが、3日目には終わらず消灯時間後もやっている生徒もいた。出来ればテスト直しの時間が欲しい。

(6) 講義

昨年同様、副校長による講義を行った。総合学科のシステム、学習・生徒指導・進路指導、本校で学生生活を送る上での心構え等、広範囲にわたった講義であった。長時間であったが全員熱心に講義を受けていた。高校生活のスタート時において、この講義は、身が引き締まるようであった。

(7) The Bank (全体活動)

基本的に楽しむ事ができたかが大切である。生徒達はそれなりに楽しんでいたようだ。お互いにじゃんけんをする時間を長めに、またもう少し各クラスの資金が上下する方が楽しかったかも知れない。昨年と比較して盛り上がりに欠けたが、別に悪いことではないと思う。コミュニケーション・キャンプの流れの中で、クラス企画（創作活動）の前に心の結びつきが強くなり、次の企画に有効であった。

(8) 創作活動

今年のコミュニケーション・キャンプの一つの目玉として企画したものである。

クラスでの協議・製作の間教員はその場にいないようにした。教員がいないことで生徒達が責任を自覚することができ、自由な発想も生まれるのではないかと考えたためである。

実際の活動の中では、各クラスともリーダーとなって意見をまとめる者、リーダーをサポートする者、率先して材料を準備する者、割り当てられた仕事をしっかりとこなす者など、役割分担ができ、理想的な活動となった。

教員としては、一人の生徒がクラスの旗の1/40に相当する部分を作り、最終的にそれをつなぎ合わせて一つの旗にするという意図だったのだが、必ずしもそうならなかつたのは事前の説明が不十分だったためだろう。教員の気持ちとは違うかたちになったが各クラスとも協力し旗を完成することができたようだ。

創作活動は3日目の野外活動終了後から始めた。3日目は各クラスごとにどのような旗を作るのか協議させ、4日日の朝の時点での内容を発表、その後2時間をかけて作成するという行程である。3日目のクラスごとの協議は、4クラス同じ部屋で行われた。他のクラスの様

子をあえて見せることにより、自分たちのクラスについて把握させることができる。4日目の活動は各クラスごとに部屋を分け、製作に集中させた。

このように教員が全く手を出さないというやり方は、企画自体が失敗する可能性が出てくるのであるが、あえて試みた。生徒達は見事にこの企画をやり遂げることができた。

コミュニケーション・キャンプの主旨に大変合致したものであった。今後コミュニケーション・キャンプを行うときは、特に旗作りにこだわる必要はないが、このような企画を取り入れていくことで、その成果が広がると考えられる。

(9) 生活

バスの中から旅行中の生活態度はおとなし目で規律正しく過ごすことができた。特にホテル内では何の問題もなく、むしろ一つ一つの行動や課題をこなすため、若干の就寝時間オーバーなどがあったくらいである。時間差の出てしまう関係上懸念であった入浴についても問題なくスムーズに行うことができた。生活全般を通して、最初のうち若干不慣れであるし、気の知れた仲間でない関係から団体生活が嫌なように見える生徒がいたことや体調を崩してしまう生徒も見受けられたが、最終日あたりになるとさほど問題ない状況であった。やはり3泊することは、自己改革にとっても有効な日数なのであろうか。3泊4日で、体験教育やマウンテンバイクなどを通し、生活班だけでなく行動班でも友人関係が成立し、様々なコミュニケーションをとれる場になったと考えられる。時間的には余裕が無いスケジュールであったが、非常に効果はあったと思う。

(10) 保健

事前の健康相談（4月4日 入学許可者説明会当日実施）から心配された生徒が数名いたが、特に支障や問題は無く無事にキャンプの全日程を終わることができ、ホッとした。特に知らない友達と初めてのキャンプという点で、不安や心配の気持ちを保護者、生徒、または親子共々持っていることも少なくないと思われる。そういう気持ちを受け止め安心感を持たせることも、事前の健康相談の役目であると思う。

また、キャンプでの保健室の利用者は4日間で述べ16名と多くはなかった、急な発熱（38°C以上）の生徒が数名（内1名は医療受診）いた。医療受診した生徒は「マウンテンバイクの途中で湧き水を飲んだ」と言っ

ていた。そのことから「水が原因の一つになっているのではないか」と医者から指摘された。来年度以降、湧き水は飲まないよう注意する必要がある。

やはり、キャンプ参加で不安なことは、友達がうまく出るかどうかが一番気がかりである。しかし、アイスブレーク・MTB・体験教育・トレッキング等楽しく感じながら活動し、感動の共有を通して、信頼、協力関係が生まれることが解った。

また、キャンプ前に抵抗と感じていた自己紹介もキャンプ後には抵抗が低くなっている。自分をアピールする事。自分の心を拓く事が必要と感じている。これは、コミュニケーションの力が身に付きはじめていると考えられる。

イメージの変化を観ても、4日間のキャンプでは自分自身のイメージの変化はあまり無いが、学校生活・総合学科・同級生に対してのイメージはプラスになっている。これもキャンプの効果といえる。

6. 第二回コミュニケーション・キャンプを終えての1年後

4日間のキャンプを終え、学校生活へとスムーズに進んでいった。2・3年次の先輩達とのつき合いも上手にこなしていった。やがて、生徒達にとっては、各種学校行事やクラブ活動、そして総合学科の原則履修科目「産業社会と人間」や「情報基礎」等の他の高校には無い、生徒にとっては新しい体験ばかりの授業に、忙しくまた熱心に取り組むんだ。そしてキャンプのことはだんだん意識から薄れ、今現在のことをこなしていくことに没頭していった。しかし、「産業社会と人間」の授業の中で行われる交流会、社会人による講義や職場体験、卒業生からの講話など、そのつど、自分の立場を理解し、うまくバランス感覚を保ちながら積極的に取り組んでいた。特に、「産業社会と人間」の総まとめである、意見発表会では、今年から発表形態も新しいスタイルにし、コミュニケーション・キャンプで培った協力・信頼・チャレンジ精神を發揮し、素晴らしい発表を行った。

(1) アンケート調査

そこで、アンケート調査を行い、コミュニケーション・キャンプがその後の生活にどう生かされているかの意識調査を行った。（別紙資料）

(2) 生徒の作文から

入学式を迎える、次の日からコミュニケーション・キャ

ンプが始まりました。私は春休みの時から胸がはずんでいました。入学式の日はただひたすら緊張していただけだったので、出会う人はほぼ初対面。もちろん、不安な気持ちもありましたが、私はそれ以上に沢山の人と話し、交流を深め、早く友達をつくりたいという思いでいっぱいでした。

往きのバスの中、始めは隣の席の子と何を話したらいいのか分からず、会話も途切れ途切れでした。「このままではいけない！」という焦りが募り、一時はかなり息苦しい雰囲気でしたが、積極的に話しかけたりしていくうちに徐々に和やかになっていきました。そして一日終了時には「自分次第でこのコミュニケーション・キャンプは楽しくも辛くも変えることができる」と身をもって感じていました。

三日目の夜、そんな私達に出された課題は、“クラスのみんなで旗を完成させる”ということでした。リーダーもいない、ましてまだクラス全員の顔さえ知らない中、私達は私達の力で一つの作品を作り上げなければなりませんでした。訳の解らないまま作業は始まりました。しかし話し合いはなかなか進みませんでした。リーダー決めの時も最初は一向に誰もでる気配はありませんでした。しかし、一度決まってしまえば、その後は順調に話し合いも進み、旗は着々と完成に向かっていきました。集団をまとめる側とそれに協力していく側が一体となり、できあがった旗もその過程も素晴らしいものとなりました。

コミュニケーション・キャンプを終えて、学校生活が始まると四日間も一緒にいた仲間のはずなのに、何か新鮮な感じがしました。他の学校ならば、普通の学校生活の中で少しずつ仲良くなつて行くのだろうけど、さすがに私達は、初日からクラスの友達以外の人と廊下などでそれ違つても挨拶をしたりして、学年全体がかなり賑やかな雰囲気でした。この時、私は心から高校生活への期待が沸きました。

コミュニケーション・キャンプの次の大きな行事といえば体育祭。私は高校では体育祭の練習が全くない事に驚き、同時に自分の中での盛り上がりが少し冷めてしましました。そんな気持ちのまま体育祭当日になってしまいました。そこへみんなで作った旗が掲げられました。コミュニケーション・キャンプの時は完成といつても裏側はガムテープでとめられたままでしたが、この時はきちんと縫い合わせてあるだけでなく、きれいに縁まで飾られていました。この時、みんなと協力して旗を作った事が思い出され、一気にやる気が出て、どのクラスも一

致団結して取り組む事ができました。結果はどうあれ、コミュニケーション・キャンプ同様、一人一人が自分のできる限りの事を精一杯やりきれたと思います。

文化祭では、私達のクラスは駄菓子と風船クラフトのお店を出しました。クラスの中でそれぞれ役割分担を決め、各自が責任を持って仕事をこなしました。行っていることは異なっても全員で協力し、一つのものを成功させるということは、私達にとってはコミュニケーション・キャンプの「旗作り」の延長線上にあるように思えました。

コミュニケーション・キャンプから一年。私達も二年生になりました。やはり一番気になるのは、クラス替えでした。クラスの約四分の三は他のクラスだった人達です、また新しく良い関係を築いていかなくてはなりません。だからこそ、コミュニケーション・キャンプで養ったコミュニケーション能力を今まさに発揮して、私達はクラスを盛り上げていかなくてはならないと私は思います。

初めて出会った時は誰もが知らない人同士。だけれど、ほんの少しのきっかけと自分に勇氣がありさえすれば、いつかは心は通じ合うはずです。私は何事も自分の気持ちや行動次第で、どうにでもできるということをコミュニケーション・キャンプを通じたこの一年で身をもって学ぶことができました。

(3) 結論

生徒の作文、アンケート調査からも明らかかなように、コミュニケーション・キャンプはその後の学校生活に大きくプラスに作用している。総合学科だからこそ必要な行事であると思われる。また、教員にとっても3年間の指導のスタートとしてコミュニケーション・キャンプを生徒ともに成功させることは、大変意味のあることだと考える。年次指導の重要な要素として、現在もコミュニケーション・キャンプでの指導の経験が生かされている。

第3章 第三回コミュニケーション・キャンプ ～ 自分をイメージトレーニング ～

1. 第3回コミュニケーション・キャンプ概要

総合学科八期生は黒姫高原での第三回のコミュニケーション・キャンプを平成13年4月11日から14日までの3泊4日で行った。過去二回のものと宿泊日数は同じであり、生徒のコミュニケーション能力の向上をねらいとする点も共通であるが、内容において強調点が異なるので

ここに報告する。

(1) ねらいと場所選定

コミュニケーション・キャンプのねらいを端的に表現すれば次の三点である。

- ①生徒160名の人間関係作り
- ②総合学科の理解
- ③自然とのふれあい

コミュニケーション・キャンプのねらいが②と③だけであるなら、自然環境豊かな場所を探して昨年度とは別な場所で実施することもあったであろう。しかし、①の「生徒160名の人間関係作り」を考えると場所はいくつかに限定されてしまう。人間関係作りのプログラムを備えており、過去二回の実績という点から今回も黒姫高原で実施しようということになった。

(2) 計画・準備

新一年の担任は前年の夏休み前には決定しているので、コミュニケーション・キャンプの準備に早くから取りかかることができる。本格的に企画内容の検討に入った9月からであった。担任の多くがコミュニケーション・キャンプ未経験者だったので、管理職には二回の下見を要求した。12月に第一回下見、3月に第二回下見、そして4月にコミュニケーション・キャンプ実施という計画を立てた。

ホテル側との打ち合わせは順調に進んだ。アイスブレーク、マウンテンバイク、トレッキング、プロジェクトアドベンチャーを活動に入れたのは昨年度と同じである。これら活動には「人間関係作りプログラム」が含まれており、特に初対面の人間関係に良く配慮されたプログラムである。

担任団は黒姫高原でなければできないことで、160人がさらに入間関係を深めることができる創作的な企画がないか検討した。この活動はコミュニケーション・キャンプの総まとめとして位置づけられるもので、コミュニケーション・キャンプの他の活動で培った能力を結集して行わせるものである。この企画がコミュニケーション・キャンプ全体の活動から遊離しないように心掛けた。

トレッキング、マウンテンバイクという野外活動とうまくつながるという点から、創作活動として木の実等を使ったオブジェ制作を考えた。童話館が近くにあり、童話作家の館長から童話づくりの手ほどきも受けることができたので、ストーリー仕立てのオブジェ制作に取り組ませることになった。次のような内容でコミュニケ

ション・キャンプを実施することになった。(表1)

表1 第3回コミュニケーション・キャンプ概要

期日	4月11日(水)～14(土) 3泊4日
宿泊	長野県黒姫高原 「黒姫ライジングサンホテル」
活動内容	
1日目	学校 8:30 —— ホテル12:00 自己紹介(バス内) アイスブレーク、 講演
2日目	マウンテンバイク トレッキング、 プロジェクトアドベンチャー 童話館 テーブルマナー講習
3日目	マウンテンバイク トレッキング プロジェクトアドベンチャー パンクゲーム 創作活動
4日目	創作活動 —— 学校4:30 ホテル 1:00
引率	副校長、担任団(8名)、養護教諭 ※アンダーライン箇所… 本稿で触れた活動

2. 黒姫高原の自然で受けた感動を創作活動につなげる試み

(1) ねらい

社会環境の変化とともに自然体験をはじめとした生徒の体験活動が貧弱化してきている。黒姫高原という大自然に接した生徒は、今までにない感動を体験している。対象に深く関わることでその存在を認め、自分でも気づかなかつた自分を知るという体験でもあったと思う。この貴重な体験を小グループでコミュニケーションを取りながら、オブジェ作りを行おうという企画である。「創作活動」と呼ぶこの企画は3日目の晩と4日目の午前を使って行った。その手順は次の通りである。

- ①黒姫の自然観察に基づいて採取した木の枝、実、葉等を利用して工芸品を制作する。
- ②黒姫の自然に関係した物語を協力して制作する。
- ③制作物と物語を班毎に役割を決め、わかりやすく発表する。

(2) 創作活動と他の活動との関連

創作活動は①～③の手順で行ったが、創作活動以外の

活動をこの創作活動にむすびつける働きかけを行った。創作活動が孤立した活動にならないよう配慮した。

初日(11日)の晩、佐藤氏(黒姫ライジングサンホテル支配人)による黒姫高原の自然に関する講演を聴き、3日間の黒姫高原における自然観察の見方を学ぶ。また、黒姫高原で採取した木の実や葉、小枝、ツタ等を用いた工芸品を高力氏から紹介され、簡単なオブジェ(リース・首飾り・小さな椅子・家・小動物等)の作り方を身につける。

二日目・三日目はマウンテンバイク、トレッキング、プロジェクトアドベンチャーの活動が入っているが、創作活動を念頭に置きながら活動するよう伝える。インストラクターにもこの点をお願いする。トレッキング中に工芸品の材料を探取する。また、童話館を訪問し、童話作家の館長から童話作成の方法について簡単な説明を聞くとともに、ミヒヤエル・エンデや長野県にゆかりのある童話作品等に触れ、物語の構想を練る。

三日目の晩はいよいよ創作活動に取り組む。活動班毎に採取してきたものから何を制作し、どのような物語を作るかを話し合う。

四日日の午前にも創作活動があり、前日の制作のつづきとオブジェ発表会を行う。活動班毎に創作活動を行い完成させる。役割を分担し、各班毎に2～3分程度の工芸品を用いて制作された物語を発表する。制作物をビデオカメラで撮影し、せりふやナレーションをつけて発表する。制作物、物語、プレゼンテーションの3つの観点から班の発表の講評・評価を受ける。

(3) 評価と今後の課題

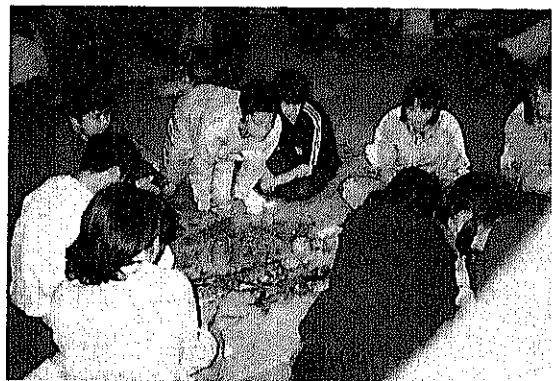
ホテル側から工芸用品や工芸品の台座、木の実等を用意していただいたので、工芸物を作る上で大変幅ができた。若い感性を生かした大変すばらしい工芸物ができるといえる。このことは、プロの工芸家である山本氏からいただいたコメントからも伺えた。各班毎に車座になって制作したこともあり、生徒間で話し合い協力し合って制作できたといえる。

各班毎に物語を制作することができ、各班毎に特色のある物語であった。しかし、制作物に比べると完成度は低く、改善改良の余地があると思われた。また、制作物のように形として残っておらず、発表して終わってしまったことが残念であった。学校にもどってから、ワープロで打ち直し、冊子にして物語として完成させるように指導すべきであったと反省している。

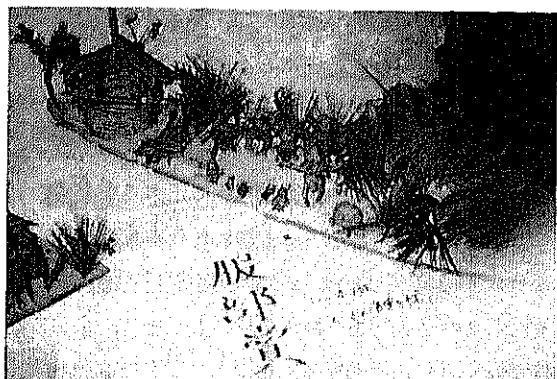
制作物をビデオカメラで撮影し、スクリーンに映し出

し、物語を傍らで発表する形式を用いたが、カメラの操作がうまくなく、画面が揺れたり、物語の進行と映像が合わない、発表者の話しが明確でない等、プレゼンテーションには多くの課題を残した。今後組織的系統的にプレゼンテーション能力を高めるための指導を必要としていると言える。

全体的に計画していた以上の成果が上げられたといえる。当初は、生徒間でコミュニケーションを取ることを主たる目的として創作活動を位置づけていたが、工芸物や物語の出来が予想以上に高く、発表後に各部門賞を出すことを急遽決めた。このことはホテル側の多大の尽力により物的協力の得られたことが大きかったといえる。まず、物的な面については、工芸物作成や発表のための場所の確保、工芸用具や材料の用意があったことが挙げられる。また、人的な面については、1日目から黒姫の自然や工芸品の紹介があり、マウンテンバイクやトレッキングの最中も材料集めに関して各インストラクターから指導があり、童話館では館長による童話作成のための講演、最後にはプロの工芸家からコメントをいただくというように多くの方からの協力があった。今後この創作活動を総合的な学習の観点から、系統的にまとめていく必要があると考えている。



創作活動真っ最中



受賞作品「ひとりひとりが自覚を持って」

3. その他の活動の内容と反省

(1) バスでの自己紹介・ゲーム

往路の車中にて行った。前日の入学式、または物品購入で来校した4月3日に、各クラスで1度は行われているが、改めて車中で行った。教室では出席番号順の自己紹介が行われるのが常だが、車中では活動班ごとに着席しているため、その席で、同じ班員の近くで行われることになる。今後4日間、同じ班員として行動することになるので、こうした自己紹介は必須のものであった。特に活動班の班長は、バスの出発のたびに点呼を取ることになるので、早急に班員を把握する必要があった。そのためにも有効であったと思われる。座席がすべて前向きであったため、互いに顔が見えにくいうのが難点であった。

その後往路の車中では、班ごとに着席しているのを利用して、「図形当てゲーム」を行った。これは隣同士ペアを作り、一人が、紙に描かれている図形の形を言葉だけで相手に伝え、相手の生徒はそれを描き、そのもとの絵と、相手の生徒が描いた絵が、どれだけ近いかを競うものである。近さの判定は同乗している教官が行った。近い図形を描いたペアは、気が合っている、という趣旨であり、班員相互のコミュニケーションを深めていくのに役立ったと思われる。ちなみに、1年D組でこの時優勝した女子のペアは、今日でも親友同士となっている。

(2) 講演会

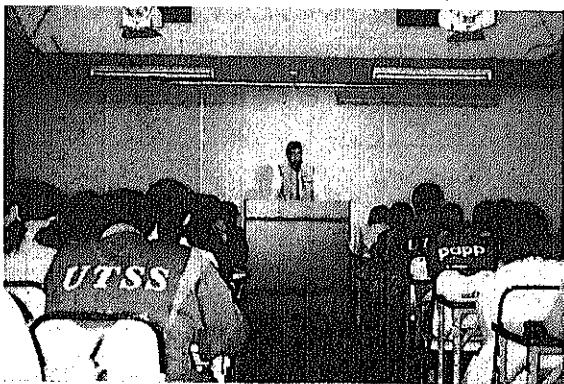
黒姫高原には環境教育の視点に立った村おこしの動きがある。特に宿泊する黒姫ライジンサンホテルの支配人、佐藤氏は黒姫に生まれ育った方で、その運動の中心メンバーの一人である。黒姫の自然を愛しており、黒姫高原の自然を生徒に生き生きと伝えてくれるだろうことは下見の打ち合わせで容易に想像できた。環境教育の視点に立った村おこし（里山運動）は、地域の人材を集めており、コミュニケーション・キャンプで活用したいと考えた。初日の夕食後に佐藤氏の講演を企画した。演題と内容は次の通りである。

演題「黒姫高原の宝物をおすそわけする話」

内容・黒姫の自然

- ・黒姫の動植物
- ・森の効果
- ・シラカバ樹液

講演の最後に、里山運動のメンバーである高力氏とともにオブジェ作りの説明を受けた。黒姫高原でのキャンプの活動が個々に存在するのではなく、この佐藤氏の講演で有機的に結びついた気がする。



佐藤氏講演「黒姫高原の宝物をおすそわけする話」

(3) テーブルマナー

ホテルの食事は質的・量的にほぼ満足のいくものであった。連泊での食事にも飽きることのない和洋中の折衷料理が用意された。ライジングサンホテルでは各様式に対応できる力を備えており、なか日にはフルコースメニューのサービスとともにテーブルマナーの講習を組み込んでいただいた。講習はホテル側からの丁寧な説明ですすめられ、生徒の世代では学ぶ機会の少ないカトラリーの扱いなどが、とても新鮮な気持ちで学習できたようだと思った。そもそも体育的な活動メニューの多さから“合宿的”な意味合いの強いこのキャンプではテーブルマナーの講習は異質に思われもするが、食事がコミュニケーション手段の一つともなる社会において、「コミュニケーション・キャンプ」での場に意義を持つものだと思う。ただし、テーブルマナー講習とは大変時間のかかるものであるので、夕食後にも計画されている豊富な日程の中に組み込むにはスケジュール的な問題点を感じられる。

(4) 童話館

A B組は2日目、C D組は3日にそれぞれ午前中のトレッキングのあとトレッキングの装具で児童館へ。ホールで館長(詩人)より話を聞くわけだがトレッキング各班の到着時刻が多少違うため、早くついた班からトレッキングシューズの汚れを取り館内の展示物を鑑賞。黒姫に縁のあるミヒヤエル・エンデ①の作品などを中心に特に女子は興味深げに鑑賞していた。全部の班がそろいホールに移動。200人定員のこさっぱりした綺麗なホールに班毎に座る。館長の童謡や童話のエピソードを交えた話が始まる。「創作したいという感動や感情がものを作りだすきっかけになることはとても大事なのだ」というさわやかな話に生徒も教師も感銘を受けた。約7分ほどの話であった。滞在時間は長い班で30分ほどで

あったが、館長の話や様々な童話の本などの展示と館内に飾られていた自然物を使ってのオブジェを見たり聞いたりすることによって、後日行う各班毎でのオブジェや童話作りの動機付けに役だった。

(5) バンクゲーム

最後の夜に、「バンクゲーム」を行った。これは、各クラスを銀行に見立て、一部教官を財務大臣や日銀に見立て、頭取役の生徒を設定し、模擬紙幣を使ってジャンケンによる「取引」を繰り返していくものである。「取引」を行う「行員」は、他行の行員(つまり他クラスの生徒)と出会い、自己紹介をしてジャンケンをすることになる。ジャンケンの結果、勝った側にはお金が貯まり、業績が上がっていく。しかしその間に、時折「公定歩合の引き下げ」や「不良債権の帳消し」といった、金融上の大事が発表され、各銀行の業績が上下する。すると、その状況に対応して、さらに取引が行われていくことになる。

他クラスの、特に生活班で同室になっていない生徒たちとのコミュニケーションをはかるためのゲームである。もちろん、クラスの連帯感を養うこともねらいとなる。筆者は当初、子供だましのゲームのようで効果に疑問を感じていたが、始まってみると生徒たちは意外なほど夢中になった。一部に、積極的には動かない生徒も見受けられたが、コミュニケーションを深める活動という意味では、十分その目的を達することができたと思われる。

このバンクゲームでは、事前に教官が大量の模擬紙幣と小道具を制作する。この準備にかかる労力は大きく、手軽にできるゲームではないことも付言しておく。

4. 生徒アンケート

コミュニケーション・キャンプ全体に関するアンケートは図1に示し、キャンプ中の活動及びホテルに関するアンケートは表2に示した。

参加する前の生徒の気持ちはアンケート①によく表れている。「ぜひ参加したい」が25%、「参加したくなかった」が39%、まったく知らない人と寝食を共にするのだから拒否反応が出るだろうし当然の数字である。

11種の活動のうち「よかった」「まあよかった」の合計がおよそ90%になったものは6種あった。アイスブレーク、マウンテンバイク、トレッキング、プロジェクトアドベンチャー、副校長講義、バンクゲームである。これらは昨年度のコミュニケーション・キャンプでも実施されているもので、活動内容が充実してきていること

と、インストラクターの指導技術が向上していることの影響が考えられる。

コミュニケーション・キャンプに参加して全体的にどう感じているかは、アンケート②とアンケート③に出ており、「参加してよかったです」が92%、「来年度新一年生もこのようなキャンプをした方がよい」が85%であった。極めて高い数字と認識している。アンケート④の「キャンプ中親しい友人ができたか」では95%が「はい」と答えている。コミュニケーションの基礎である信頼できる人間関係が築けたことはこれから学校生活に有益であり大きな収穫であった。

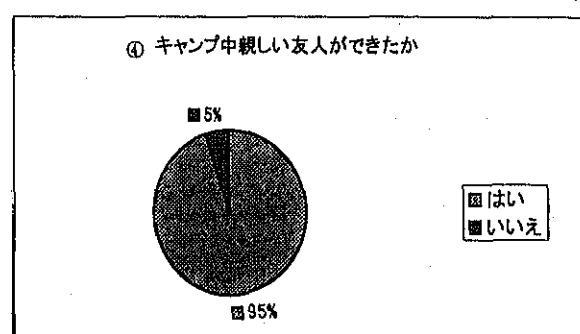
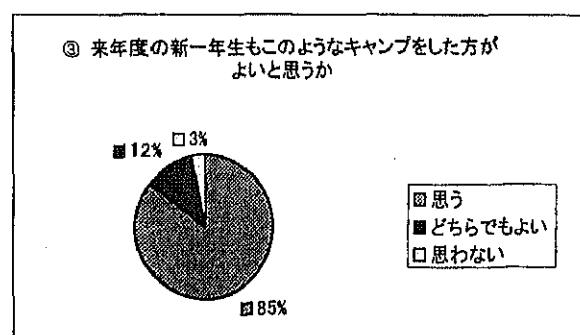
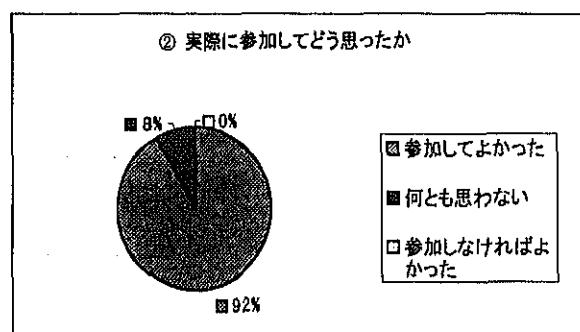
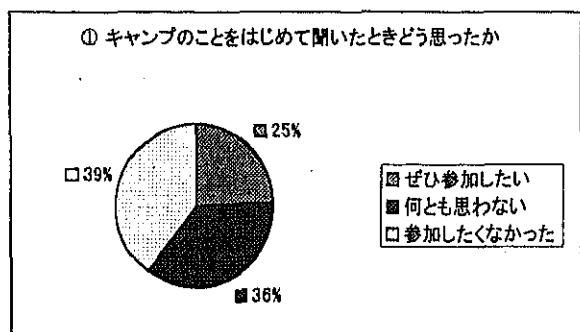


図1 キャンプ全体に関するアンケート

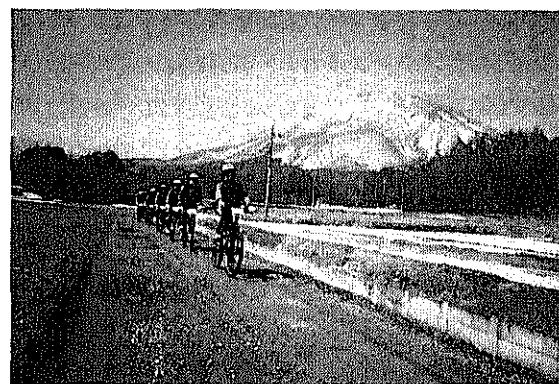
表2 活動及びホテルに関するアンケート

	よかったです	まあよかったです	あまりよくなかったです	よくかったです
1. バスのゲーム	56	24	9	10
2. アイスブレーク	45	44	8	3
3. 佐藤氏講演	18	58	20	3
4. マウンテンバイク	54	35	6	5
5. トレッキング	44	50	5	1
6. 童話館	18	46	31	5
7. オブジェクトアドベントリー	54	39	6	1
8. テーブルマー講習	31	50	12	7
9. 副校長講義	30	57	8	5
10. The Bankゲーム	46	44	8	2
11. 創作活動	29	55	14	2
12. ホテルの食事	53	42	5	0
13. ホテルの部屋	50	45	4	2
14. ホテルのサービス	52	40	5	4

(単位は%)



アイスブレーク風景



野尻湖一周マウンテンバイク（背景は黒姫山）



オブジェ作りを考えながらトレッキング

おわりに

3回の実施が終了し、理念や目的の継続性に本校総合学科の方向性がはっきりと表れ、内容は少しづつ進化してきており、他校の追随の動きがある。どの回も生徒の満足度は高く、後輩達にも同様の体験を勧めていることがわかる。民間の専門家の導入により、本物の体験が可能になり、その中で一人一人の生徒の顔がはっきりと見える。全く知らない者同士が各種活動をする中でつき合い方を摸索する。教師と生徒、生徒と生徒。学校ではないフィールドだから、この時期だから効果的なのである。そして、その効果の持続性・発展性も見られた。

今後も継続的に実施し、詳しい検証を行いつつ本校独自のプログラムとして発信していくことが、学校の発展に繋がることを確信する。

執筆者一覧（引率年度）

浅田 孝紀（平成13年度）
岡 聖美（平成12年度）
奥村 準子（平成11年度）
小澤 信治（平成11年度）
金城 幸廣（平成13年度）
倉井 康維（平成13年度）
小林 美智子（平成12年度）
後藤 卷子（平成11年度・平成13年度）
阪本 康之（平成12年度）
清水 聖（平成12年度）
高島 智子（平成11年度）
竹内 義晴（平成13年度）
建元 喜寿（平成13年度）
対崎 加奈子（平成13年度）
手塚 雅之（平成11年度・平成12年度）
深澤 孝史（平成11年度・平成12年度）
福原 行也（平成13年度）
松井 一夫（平成12年度）

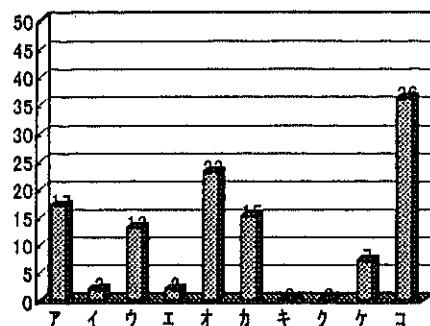
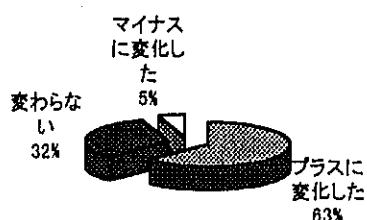
資料

1年を振り返って

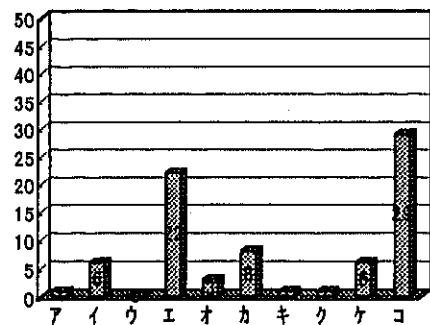
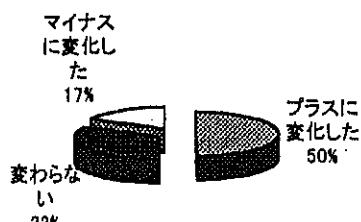
○次の項目について、皆さんはどういう変化したのでしょうか？
変化したと回答した人は、語群の中から、きっかけになったものを選んでください。
(複数回答可)

- 変わったきっかけになったも
- ア. コミュニケーションキャンペイ
 - イ. 体育祭
 - ウ. 黎明祭
 - エ. 普通授業
 - オ. 「産社」の授業
 - カ. 後期系列基礎科目の授業
 - キ. HR
 - ク. 担任の先生
 - ケ. 友達
 - コ. その他

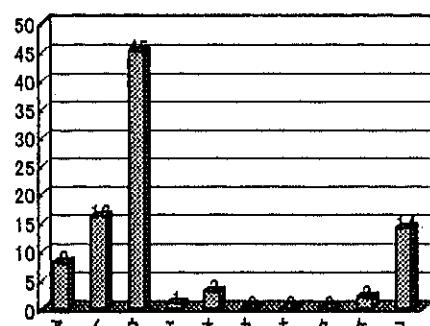
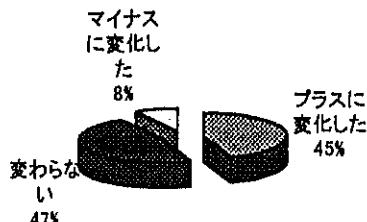
1. 新しいことに挑戦すること



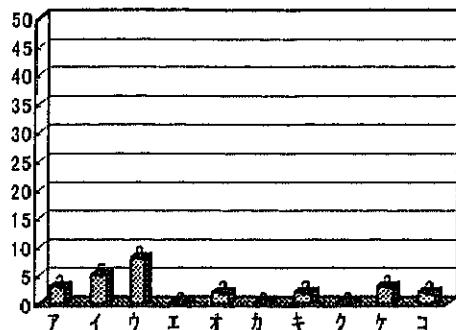
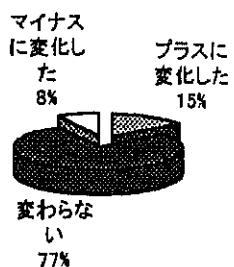
2. 勉強やスポーツへの取り組み



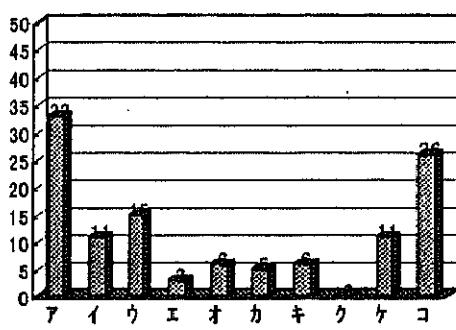
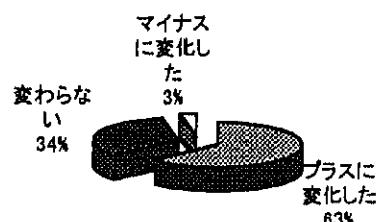
3. 行事への取り組み



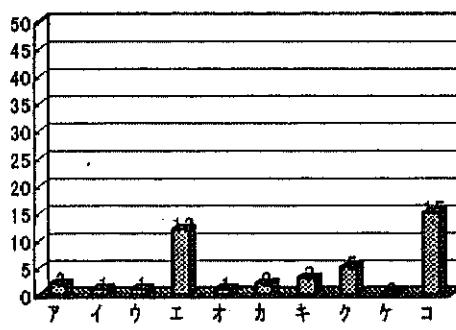
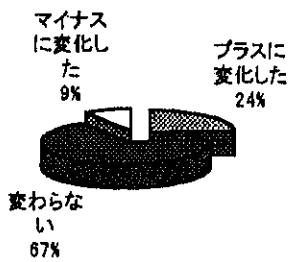
4. HR活動への取り組み



5. 友達との関わり



6. 先生との関わり



7. 総合して

