

令和3年度 全国高校生体験活動顕彰制度 「地域探究プログラム」 オリエンテーション合宿 in 諫早

【個人参加型】 Create the Future in Isahaya 2021
令和3年7月22日（木）～24日（土）

【学校参加型】 長崎県立平戸高等学校
令和3年7月27日（火）～29日（木）

【担当：大嶋 和幸】



1 事業の背景

18歳（高校3年生）は選挙権の獲得（2016年施行）、成人年齢の引き下げ（2022年施行）など、以前と比べ、社会に関わることが求められています。また、進路の決定等人生の選択の1つの岐路にあります。そのため、高校生は、予測できない変化に受け身で対処するのではなく、主体的に向き合って関わり合い、その過程を通して自らの可能性を高めることが必要になっています。

新しい高等学校学習指導要領では「総合的な探究の時間」の目標において、「探究の見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して、自己の在り方生き方を考えながらよりよく課題を発見し解決していくための資質・能力を育成することを旨とする」ことが示されました。

以上のような現状を踏まえ、国立青少年教育振興機構（以下、機構）では「体験活動を通じた青少年の自立」を目指し、各施設の立地条件を活かした特色のある活動展開、多様な体験活動の機会を提供するノウハウを生かし、「新たな価値を創造する人材の育成」へのアプローチとして、本制度を創設することとしました。

本所では、機構の方針を受け、昨年度、県内の私立高等学校と連携して、「防災」をテーマに「探究のプロセス」について学ぶことを目的とした「オリエンテーション合宿」を計画したが、新型コロナウイルス感染症の感染拡大を受け、事業中止となった。

今年度は、広く県内全域から連携学校を募るとともに、個人参加型の事業を開催することとしました。

2 事業の趣旨

高校生が地域づくりや地域の課題解決などに関する体験活動をとおして、課題発見・解決能力を高め、それぞれの実践活動の成果や自身の成長を適切に評価する力を身に付けることにより、新たな価値を創造する人材を育成するとともに、青少年の体験活動に関する社会的な認知を高める。

3 目標

- (1) 「探求のプロセス」に沿った探究活動を実践できる。
- (2) 自身が所属する地域の課題を発見し、解決しようとする意欲を高める。

4 対象

高校1～3年生

5 事業の実施

(1) 期日

- ① 個人参加型 (Create the Future in Isahaya 2021)
令和3年7月22日(木)～24日(土)
- ② 学校参加型 (長崎県立平戸高等学校)
令和3年7月27日(火)～29日(木)

(2) 参加者

- ① 個人参加型 (Create the Future in Isahaya 2021)

学校名	男性	女性	計	備考
長崎県立佐世保商業高校	3	4	7	1年生1、2年生4、3年生2
長崎県立諫早商業高校		1	1	2年生
青雲高校	1		1	1年生
合計	4	5	9	

- ② 学校参加型 (長崎県立平戸高等学校)

	男	女	計	備考
3年生	3	12	15	女子1名は1日目終了後に早退

※学校参加型として、長崎県立諫早東高校が11月実施に向けて準備を進めていたが、新型コロナウイルス感染症流行等の影響により、中止となった。

(3) 日程

個人参加型、学校参加型とも同日程で実施

1日目	2日目	3日目
	6:30 起床・準備	6:30 起床・清掃
	7:00 朝食 (前日準備したもの)	7:00 朝食
	8:00 避難所撤去	7:50 宿泊棟清掃、退所準備
	8:50 講義・演習	9:00 発表、講義・演習
10:15 受付	「探究のプロセス」	「仮説についての発表」
10:30 開会行事、施設説明	「気づきや発見の共有」	「実践活動に向けた行動計画」
11:00 アイスブレイク、ガイダンス	11:40 荷物移動	
12:00 昼食 (レストラン)	12:00 昼食 (レストラン)	12:00 昼食 (レストラン)
13:00 講話	13:00 講義・演習、フィールドワーク	13:00 発表、ガイダンス
「災害と避難所生活」	「気づきや発見の究明」	「行動計画についての発表」
15:00 フィールドワーク	「仮説の設定と検証」	「実践活動へのガイダンス」
「野外炊事」	「まとめ方の基礎」	15:00 振り返り、閉会行事
夕食 (野外炊事)	17:00 夕食 (レストラン)	15:30 解散
19:00 フィールドワーク	18:00 講義・演習	
「避難所生活体験」	「発表準備」	
21:00 入浴、就寝準備	20:00 入浴、就寝準備等	
21:45 消灯	22:30 消灯	

※学校参加型 (平戸高校) は、交通渋滞により到着が遅れたため、開会行事、アイスブレイク等を短縮することで、日程を調整した。

(4) 活動の様子

① 個人参加型



【開会行事、施設説明、アイスブレイク、ガイダンス】

出会いの時間です。職員の自己紹介、地域探究プログラムの概要等の説明後、自己紹介を兼ねた簡単なゲームでアイスブレイクを行いました。生徒たちは一つ一つのゲームを進めるごとに、学年や学校を超えて親交を深めていました。



【講話（災害と避難所生活）】

日本防災士会会長崎県支部から旭支部長、川浪事務局長を講師としてお招きして、避難所運営ゲーム（HUG）を実施しました。生徒たちは、疑似的に避難所の運営を体験することで、老人、妊婦、障害者などの災害弱者の存在や、個々の要望、突発的な事象に迅速に対応していくことの難しさを感じ取っていました。



【フィールドワーク（野外炊事）】

災害により電気、ガスがストップした想定で、限られた道具と食材を使って夕食を作りました。薪を使って鍋で米を炊く経験もレシピもない中、全員で相談しながら調理を進めました。炊飯に失敗し硬くなったご飯も、高校生らしい知恵でリカバリーし、無事に夕食を食べることができました。



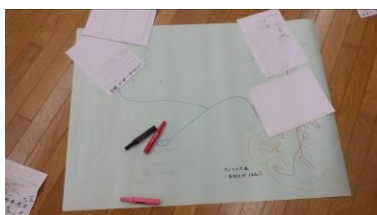
【フィールドワーク（避難所生活体験）】

災害で家を失い、身一つで避難してきた想定で、講義を行っている学習室に就寝スペースを作りました。ブルーシートとわずかのダンボール、毛布1枚で就寝し、突然鳴り響くゲーム音や幼児の泣き声に驚きながら一晩を過ごしました。生徒たちは、避難所生活の不便さや、柔らかい布団のありがたみを感じていました。



【講義・演習（探究のプロセス、気づきや発見の共有）】

2日目は振り返りの時間です。「探究のプロセス」についての講義のあと、生徒たちは、野外炊事や避難所生活体験で得られた「事実（what／何が起きたのか）」をKJ法を用いて共有し、そこから様々な「課題（why／なぜそうなった）」を導き出していました。



【講義・演習（気づきや発見の究明）】

【フィールドワーク（仮説の設定と検証）】

前時の演習で導き出した「課題」を元に、マインドマップを活用して、課題を解決するための「仮説（so what／だからどうする）」を考え、その実現性を検証しました。設定した「仮説」が検証を通してすべて否定され、課題設定からのやり直しが余儀なくされた班もありましたが、最後まであきらめずに活動を続けていました。



【講義・演習（まとめ方の基礎、発表準備）】

「まとめ方」の講義のあと、生徒たちは翌朝の発表に向けて準備を進めました。今回は発表方法をポスターセッション形式としました。掲示資料を模造紙1枚にまとめ、補助資料や発表原稿を準備し、リハーサルを繰り返しながら質を高めていく。生徒たちは自分たちが納得できる発表ができるよう、夜遅くまで作業を続けていました。



【発表（仮説についての発表）】

3日目は発表の時間です。前日に各班で準備したポスターを基に発表を行いました。各班のテーマは「災害弱者とメディア対応」「水の確保」、自分たちに何ができるのかを高校生の目線で考え、分かりやすく発表しました。発表後は質疑応答の時間を設け、意見交換することで、学びの質を高めました。



【講義・演習（実践活動に向けた行動計画）】

【発表（行動計画についての発表）】

本所での「探究のプロセス」の実践を終えた生徒たちは、次に地域での実践活動について考え、KP法（紙芝居プレゼンテーション法）を用いてまとめました。発表は班別に行い、3日間ともに活動した仲間から様々なアドバイスももらっていました。



【ガイダンス（実践活動へのガイダンス）】

【振り返り、閉会行事】

最後に、実践活動に向けたガイダンスを行い、3日間の講義を終了しました。閉会行事で、本所次長からオリエンテーション合宿の修了証を受け取り、晴れ晴れとした顔で、本所を後にしました。

② 学校参加型



【開会行事、施設説明、アイスブレイク、ガイダンス】

交通渋滞による到着遅れのため、開始時間が大幅に遅れましたが、職員自己紹介、地域探究プログラムの概要等の説明後、簡単なゲームでアイスブレイクを行いました。生徒たちは長時間の移動で疲れた表情を見せながらも、様々なゲームに楽しく取り組んでいました。



【講話（災害と避難所生活）】

日本防災士会長崎県支部から旭支部長、川浪事務局長を講師としてお招きして、避難所運営ゲーム（HUG）を実施しました。生徒たちは、疑似的に避難所の運営を体験することで、被災者の状況に応じた避難場所の配分や、突発的な事象に迅速に対応していくことの難しさを感じ取っていました。



【フィールドワーク（野外炊事）】

災害により電気、ガスがストップした想定で、限られた道具と食材を使って夕食を作りました。全員が同じものを食べるには、一つ一つの食材が足りないため、班長を中心にメニューを考えながら食材を分配し、スマートフォンで必要な情報を集めながら、各班で協力して調理を進めました。



【フィールドワーク（避難所生活体験）】

災害で家を失い、身一つで避難してきた想定で、講義を行っている学習室に就寝スペースを作りました。ブルーシートとわずかのダンボール、毛布1枚で就寝し、突然鳴り響くゲーム音や幼児の泣き声に驚きながら一晩を過ごしました。生徒たちは、避難所生活の不便さや、柔らかい布団のありがたみを感じていました。



【講義・演習（探究のプロセス、気づきや発見の共有）】

2日目は振り返りの時間です。「探究のプロセス」についての講義のあと、生徒たちは、野外炊事や避難所生活体験で得られた「事実（what／何が起きたのか）」をKJ法を用いて共有し、そこから様々な「課題（why／なぜそうなった）」を導き出していました。



【講義・演習（気づきや発見の究明）】

前時の演習で導き出した「課題」を元に、マインドマップを活用して、課題を解決するための「仮説（so what／だからどうする）」を考えました。どの班も避難所の不便さを課題と感じ、様々なアプローチで「仮説」を立てていました。



【フィールドワーク（仮説の設定と検証）】

避難所体験で使用したダンボールを活用して、前時に立てた「仮説」の検証を行いました。各班で「避難所で快適に過ごすために必要」と考えたのはそれぞれ「パーテーション」「枕」「ベッド」。高校生の発想力、情報収集能力を駆使し、試行錯誤を繰り返しながら、より快適なものを追求していました。



【講義・演習（まとめ方の基礎、発表準備）】

「まとめ方」の講義のあと、生徒たちは翌朝の発表に向けて準備を進めました。今回は発表方法をポスターセッション形式としました。掲示資料を模造紙1枚にまとめ、補助資料や発表原稿を準備し、リハーサルを繰り返しながら質を高めていく。生徒たちは自分たちが納得できる発表ができるよう、手分けして準備を進めていました。



【発表（仮説についての発表）】

3日目は発表の時間です。前日に各班で準備したポスターを基に発表を行いました。温度変化の継続調査やユーザーアンケートの実施など具体的なデータを集め、分かりやすく発表しました。発表後は質疑応答の時間を設け、意見交換することで、学びの質を高めました。



【講義・演習（実践活動に向けた行動計画）】

【発表（行動計画についての発表）】

本所での「探究のプロセス」の実践を終えた生徒たちは、現在、学校の総合的な探究の時間で行っている地域での実践活動についてまとめました。発表は班別に KP 法（紙芝居プレゼンテーション法）を用いて行い、3日間ともに活動した仲間から様々なアドバイスをもらっていました。



【ガイダンス（実践活動へのガイダンス）】

【振り返り、閉会行事】

最後に、実践活動に向けたガイダンスを行い、3日間の講義を終了しました。閉会行事で、本所次長からオリエンテーション合宿の修了証を受け取り、晴れ晴れとした顔で、本所を後にしました。

6 評価

(1) アンケート結果（キャンプ全体に対する満足度）

	満足	やや満足	やや不満	不満
個人参加型	100%	0%	0%	0%
学校参加型	36%	43%	21%	0%

(2) 参加者の声

① 個人参加型

- ・一つの物事に対して、長時間考え、みんなと考えを共有し合うという体験は、自分にとって良い刺激になった。
- ・野外炊事では、限られた食材で何を作るのかをとっさに考えるのが難しく、実際に炊き出しを行っている方のすごさを感じることができた。
- ・「探究のプロセス」の考え方は、これからの学習に生かせると思った。この体験を学校や地域に伝え、広げていきたい。
- ・地域のことをたくさん調べ、知ることができたので、このまま次の活動に生かして実践していきたい。

② 学校参加型

- ・この合宿で自分のまとめる力、考える力が上がったと思う。これから、災害と向き合い、身を守るにはどうすればよいのか考えていきたい。
- ・避難所での生活は不便だと分かっていたが、実際に体験して、夜中に物音が聞こえてきたら怖いし、床が硬くて眠れなかった。体験をもとに、眠りやすさを追求する活動は楽しかった。

- ・夜中に赤ちゃんの泣き声が突然聞こえてきてとても怖かった。その後、不安で眠れなくなった。

7 成果と課題

(1) 成果

- ・本所のカリキュラムは、大規模校との連携を想定し、所内の設備を活用したものであるが、今回の内容でも「探究のプロセス」を十分に体験できることが分かりました。
- ・参加者アンケートで「やや満足」、「やや不満」と評価した理由の多くが、避難所生活体験での不便さでした。これは参加者が「事実」から「課題」を導くための題材として適していたと捉えることができます。実際に、参加者は避難所生活の改善を課題として、仮説を考えていました。
- ・参加者はこの合宿を通して「探究のプロセス」を用いた学び方を習得していたと考えます。

(2) 課題

- ・参加者の意欲を高める「講話（災害と避難所生活）」の中で『避難所運営ゲーム（HUG）』を実施しましたが、高校生には、講話も含め2単位時間（100分程度）では時間が不足し、やや難易度が高いと感じました。今後は講義内容や講師の人選など、参加者の意欲をより高められるプログラムを検討する必要があります。
- ・フィールドワークで野外炊事や避難所生活体験を行う際、水の使用量の制限や、ダンボールの形状など、実情を想定した環境設定について、再考の余地があると感じました。今後は、参加者の負担、負荷と学びの深まりとのバランスを考慮したプログラムのデザインを再構成することが必要です。
- ・今年度、参加者のうち、8名（個人参加型7名、学校参加型1名）が地域探究アワードへの参加に興味を示していましたが、学業との両立、グループではなく個人での参加という心情的なハードルの高さ等の理由により、本所から地方ステージへのエントリーはありませんでした。今後は、所属する高等学校との連携等、オリエンテーション合宿で高まった活動へのモチベーションを保つための方策の検討が必要です。

(3) 今後の展望

- ・今回は、個人参加型、学校参加型ともに参加は少人数でしたが、今後は、新型コロナウイルス感染症流行前に連携に向けた準備を進めていた大規模校で実施した際にも、このカリキュラムで「探究のプロセス」を体験させることができるかの検証を行う必要があります。
- ・次年度から、活動期間やカリキュラム内容を縮小することで、総合的な探究の時間の年間指導計画に組み込みやすくなった新たなオリエンテーション合宿の形態（カリキュラムB）での実施も検討し、県内を中心に広報活動を積極的に進めていきます。