

総合学科高等学校における導入期指導としての校外学習

——筑波大学附属坂戸高等学校の「コミュニケーション・キャンプ」を事例として——

服 部 次 郎¹⁾

本研究の目的は、新入生が高校生活に円滑に適応していくための指導，すなわち導入期指導の目的で設定された校外学習が有効であるかどうかを，筑波大学附属坂戸高等学校における新入生向けの校外学習「コミュニケーション・キャンプ」を事例として検討することである。

総合学科高等学校は，多様な選択科目を開設し，生徒の個性や進路に応じた科目を選択させ，目的意識を持った主体的な学習に取り組ませることを特色としている。その前提には生徒自らに，学習への主体的な動機付けがなされていることが必要である。そこで，1年次に必修のガイダンス科目「産業社会と人間」を設定して，高校生活への円滑な導入を図っている。

本稿は，「産業社会と人間」の第一項目として設定した校外学習「コミュニケーション・キャンプ」の有効性を検討する。

キーワード：総合学科，「産業社会と人間」，「コミュニケーション・キャンプ」，導入期指導

Incorporating an excursion as an introductory activities at the integrated course of senior high school : A study on communication camp at senior high school at Sakado, University of Tsukuba

Hattori Jiro¹⁾

The purpose of this study is to verify the validity of the excursion as an introductory activity established in order for new high school students to adapt themselves to high school life, discussing Communication Camp provided for the freshmen of Senior High School at Sakado, University of Tsukuba, as an example.

The characteristics of Integrated Course of Senior High School are to offer a variety of elective courses, to have each student choose the courses according to his/her personality and future career, and to lead the students to purposeful and independent study. To realize the objectives, it is crucial for the students to be fully motivated to study independently. The guidance course Industrial Society and Human Beings, which is a compulsory subject for the 1st-year students, has been established for introducing the new students to high school life smoothly.

This article discusses the validity of Communication Camp, which is provided as the first unit of Industrial Society and Human Beings.

Key word: integrated course, industrial society and human beings, communication camp, introductory activities

1) 筑波大学附属学校教育局

1) Education Bureau of the Laboratory Schools, University of Tsukuba

1. 問題の設定

本研究の目的は、新入生が高校生活に円滑に適応していくための指導、すなわち導入期指導の目的で設定された校外学習が有効であるかどうかを、筑波大学附属坂戸高等学校（以下、筑坂と略記する）における新入生向けの校外学習「コミュニケーション・キャンプ」を事例として検討することである。

筑坂は、埼玉県坂戸市に所在し、1994年度に初年度校として総合学科に改編した¹⁾。総合学科高等学校は、多様な選択科目を開設し、生徒の個性や進路に応じた科目を選択させて、目的意識を持った主体的な学習に取り組ませることを特色としている。学校の設定したカリキュラムに従って学習するのではなく、生徒自らが設定したカリキュラムで学習するところに総合学科の意義があるが、その前提には生徒自らの、学習への主体的な動機付けがなされていることが必要である。なんのために、なにに向かって、どのように学習するのかという動機付けなしに選択制カリキュラムの効果は発揮されない。そこで、総合学科高等学校では、1年次に必修のガイダンス科目「産業社会と人間」²⁾を設定して、キャリア教育に根ざした学習の動機付けを図りながら2年次以降の履修計画を立てさせ、選択制カリキュラムへの円滑な導入を図っている³⁾。

「産業社会と人間」のガイダンス機能は、選択制カリキュラムへの導入だけでなく、高校生活そのものへの円滑な導入も目的にしている。一般的な高校教育の課題として、中途退学者の多さは依然として存在する。その理由の多くは「学校生活・学業不適応」であり、しかも中退者の学年別では第一学年がもっとも多い⁴⁾。すなわち、高校入学の早い時点で学校生活や学業に不適応を起こした生徒が中途退学者になっていくことを示している。この点から、入学時からの円滑な学校生活への適応を図る指導、すなわち導入期指導が重要になっている。

筑坂では、1999年度より「産業社会と人間」のカリキュラムの第一項目として校外学習「コミュニケーション・キャンプ」を実施している。多くの高校で第一学年の早い時期に学校行事としての「学年旅行」「ホームルーム合宿」「林間学校」などを実施するが、筑坂の場合はこの校外学習「コミュニケーション・キャンプ」を、総合学科のガイダンス科目「産業社会と人間」のカリキュラムの第一指導項目として設定しているところが特色である。

本稿では、「産業社会と人間」の第一指導項目として

の校外学習「コミュニケーション・キャンプ」が、高校生活への円滑な導入を図る導入期指導にも有効であるかどうかを、2004年度の実施に沿って検討してみる。尚、筆者は、当該行事に引率教員団長として参加し、引率業務の傍ら観察を行い、帰校後に質問紙調査を実施して、分析及び考察を行ったものである。

2. 校外学習「コミュニケーション・キャンプ」の基本構造

(1) 目的

新入生を入学式の翌日から自然環境の豊かな地で合宿させ、いくつかの体験学習プログラムに取り組ませることを通じて、新しい学校生活の基盤となる集団づくりに参加させ、円滑な学校生活への導入を図るとともに、総合学科のガイダンス科目「産業社会と人間」のカリキュラムの第一指導項目とすることを目的としている。

(2) 実施時期

入学式の翌日から3泊4日の合宿を行う。筑坂は、通学範囲の規制がなく、きわめて広範囲から入学するので、地域の同一中学から多人数で入学するということは少なく、それだけに導入期に仲間づくりに失敗すると、孤立して不適応を起こす生徒もいないではない。入学式の翌日という、まだ自然発生の、それだけに排他性も高い小集団が生じていない時期に、コミュニケーションを主題とした体験学習プログラムに参加させ、全員を集団づくりに関わらせることによって、円滑な学校生活への導入を図ろうとする。よって、入学式の翌日から実施するという時期設定はこの行事にとって重要な意味を持つ。本稿で検討する事例は、2004年4月10日（土）～13日（火）の3泊4日で実施された。出発の前日の4月9日（金）が入学式であった。

(3) 実施場所（宿舎）

学校から半日以内の行程で行ける距離にあること、自然環境豊かであること、体験学習プログラムが用意できることなどが条件である。筑坂では、長野県黒姫高原にある「黒姫ライジングサンホテル」⁵⁾を宿舎として利用している。学校から観光バスで3時間余で行ける、黒姫高原・野尻湖など自然環境が豊かである、同ホテルが地元の団体と提携して体験学習プログラムを営業ポイントにしていることなどが利用条件に適し

ている。本稿の事例の実施場所も同ホテルと黒姫高原である。

(4) 引率教員体制

管理職（校長あるいは副校長）が引率団長として1名、一学級（生徒40名）に正担任・副担任各1名計2名の四学級（生徒160名）で計8名、養護教諭1名で総引率者数は10名である。

(5) 経費

この行事に生徒の負担する経費は、本稿の事例の場合、一人あたり、バス・高速道路・傷害保険が5,000円、宿泊・食事が22,050円、インストラクター・施設使用料・マウンテンバイクレンタル料が7,930円、雑

費530円で、一人あたり経費は総額35,510円である。通常のホームルーム合宿の経費と比較すると、インストラクター・施設使用料・マウンテンバイクレンタル料は追加支出であり、その分だけやや高めといえる。

3. 体験学習プログラムの概要

表1は、「コミュニケーション・キャンプ」における体験学習プログラムの概要を3泊4日の時系列で示したものである。往路バス車内でのホームルームから始まって、閉講式までの14のプログラムによって構成されている。

表1 「コミュニケーション・キャンプ」における体験学習プログラムの概要

第1日目（4月10日）

時間	プログラム名	会場	内 容	備 考
8:30 } 12:00	(1) 往路バス車内でのホームルームにおける「自己紹介」	バス車内	・HR担任より「しおり」の簡単な再確認 ・自己紹介（カードによる）	・事前指導は、入学前の「入学説明会」と前日の入学式後のHRで行われている
13:00 } 16:00	(2) アイスブレイク	宿舎近くの町立体育館	・集団活動プログラム	・インストラクターは地元の「野外教育クラブ」の所属メンバー
19:45 } 21:30	(3) 講義「総合学科における高校生活」	ホテル内の広間	・総合学科について ・総合学科の学習規程 ・「産業社会と人間」について	・校長による講義

第2日目（4月11日）

8:20 } 16:00	(4) マウンテンバイク	黒姫高原（野尻湖周遊コース）	・出発前講習（マウンテンバイクの乗り方） ・チーム・ミーティング ・野尻湖一周・全長27kmマウンテンバイク ・ツーリング・振り返りのミーティング	・インストラクターは地元の「野外教育クラブ」の所属メンバー
18:00 } 19:00	(5) テーブルマナー講習会	ホテル内食堂	・洋食のフルコースを食べる ・テーブルマナーの基本をマスターする	・講師は、ホテルの支配人
20:00 } 21:00	(6) 職業人講話	ホテル内の広間	・「ホテル支配人」という職業人としての講話を聴く ・生い立ち、青年時代、修業時代、ホテルマンとしての喜びと苦しみ、これからやりたいことなど	・講師は、ホテルの支配人
21:30 } 22:00	(7) ホームルームの時間①	ホテル内の4室	・HR担任より「クラス対抗レクリエーション」の説明・役割分担、作戦会議	

第3日目（4月12日）

8:20 } 12:00	(8) プロジェクト・アドベンチャー（PA）	黒姫エコランド	・森の中で、班別になって、プロジェクト・アドベンチャーを体験する	・インストラクターは地元の「野外教育クラブ」の所属メンバー
-----------------	------------------------	---------	----------------------------------	-------------------------------

13:00 } 16:00	(9) 雪上ネーチャー・クイズ・ラリー	黒姫の森	・班別に森の中を散策しながら、コースに仕掛けられた森に関するクイズを解いていく	・インストラクターは地元の「野外教育クラブ」の所属メンバー
19:00 } 21:00	(10) クラス対抗レクリエーション	ホテル内の広間	・クラス対抗リレーゲーム ・翌日のカレー作りの食材がかかっている	・インストラクターは地元の「野外教育クラブ」の所属メンバー
21:30 } 22:00	(11) ホームルームの時間②	ホテル内の4室	・クラス別にHR担任から諸注意など	

第4日目（4月13日）

9:00 } 10:00	(12) クラス対抗大縄跳び	ホテル前の駐車場	・クラス別に長縄跳びを練習する ・時間を計って、連続跳び回数を競う ・カレーの肉がかかっている	
11:00 } 12:00	(13) カレーライスを作って食べる	ホテル内食堂	・ゲームで獲得した食材を使って、班別にカレーライスを作って食べる	
12:00 } 12:30	(14) 閉講式	ホテル内の広間	・ネーチャークイズラリーの内の広 ・体験学習修了証の授与 ・閉講式	

4. 各体験学習プログラムの流れと参加生徒の様子

(1) 往路バス車内でのホームルームにおける「自己紹介」

入学式の翌日、初日の朝、クラス別のバスに乗って学校を出発する。高速道路上での約3時間半のバス車内が最初のホームルーム活動である。ホームルーム担任から朝の挨拶と「しおり」の再確認が簡単になされる。次に、ホームルーム担任から始まって出席番号順に全員の「自己紹介」が行われる。すでに4月2日に「自己紹介カード」という紹介項目のフォーマットが配布されている。氏名・出身中学・キャンプネーム（体験活動中に使う愛称を自分で決めて申告する）の必須項目の他に、「失敗談」「泣けた話」「びっくりしたこと」「悲しかったこと」「部活動の思い出」「今までで一番頑張ったこと」「その他自分について」などの項目からいくつかを選んで自己紹介に取り込むことになっている。筆者が同乗して観察したクラスでは、ぎこちないながら真面目に「自己紹介」に取り組む姿が見られた。

(2) アイスブレイク

広い体育館に生徒が散らばっている状態から「アイスブレイク」は始まる。初めは、全体で動く。二人一組の鬼ごっこから、次第に多人数の追いかけっこになっていく。導入の身体と心をほぐすという部分である。

30分ほど、全体での動きが行われた後、活動班に分かれて、各班にインストラクターが付いて、ゲームを展開していく⁶⁾。まだ、よく名前も知らない同級生だが、胸につけた名札の「キャンプ・ネーム」をたよりに、ゲームに参加していく。ゲームは班によって異なるのだが、例えば、水道ホースを縦に裂いた半月状のホースの上をピンポン球を転がすゲームがある。みんなが集中して協力しないと最後まで転がっていかない。また、玉が落ちないようにするには、工夫が必要である。自ずと全体をまとめるリーダーが出てくる。何度も失敗を繰り返して、成功したときの歓喜を共有している。また、班が二組に分かれて、二列になって目をつぶり手をつなぐ。インストラクターが大きなさいころを振り、奇数が出ると先頭の人が隣の人の手をギュッと握る。それを次々に伝えていく。どちらが早く最後の人に伝えられるかというゲームである。隣の人と手をつないで、ギュッとという信号が伝わるのを集中して待つ間に隣との仲間意識を共有することになる。また、手をつないで輪になって、フラフープのわっかを次々に渡していく。つないでいる手を離してはいけないので、全身を使ってわっかをくぐり抜けていく。時間を計って、しだいにスピードを高めていく。インストラクターが時間を計る。しだいにスピードが高まっていく内に協力して工夫し合い、成功の歓喜を共有することになる。いくつかのゲームを終えて、そろそろ終わりの時間も迫り、今日の振り返りが行われる。二人一組で、お互いの感想も言う。「はじめ怖そうな人だと思った

けど、意外とおモシロイ人でした」などと感想が語られる。16：00終了の時刻、インストラクターから、今日のまとめの話がなされる。このインストラクター達とはこれから3日間の体験活動を共にすることになる。

(3) 講義「総合学科における高校生活」

初日に夕食後(19：45～21：30)、途中短い休みを取って、前半45分・後半45分の2時限分の講義がある。総合学科教育の目指すところ、「産業社会と人間」の意義、単位制による学習規程の注意点、生徒指導、進路指導などについて、校長(ないしは副校長)によって講義される。特に総合学科は、選択制・単位制によって運営されるために、自己管理ができないと自堕落になり単位を落として3年間では卒業できない生徒が生じやすいので、学習規程をしっかりと理解させることがこの講義の重点項目となる。かなり疲れているだろうが、初日の緊張感もあって、居眠りする生徒などはほとんどいない。

(4) マウンテンバイク

2日目は、野外活動が始まる⁷⁾。マウンテンバイクは、10人一班の活動班に、一人ないし二人のインストラクターが付く。全体集会(8：20)で、インストラクターの紹介と、全体的な注意が行われる。すぐに班別に分かれて、出発前の講習が行われる。スタートの仕方、ストップの仕方、坂道を登るときの技術、坂道を下るときの技術など、インストラクターがしっかりと教える。1時間以上、ホテルの周りや、駐車場を利用して、講習が行われる。活動班は、クラスも男女も意図的に混合にしてある。入学式直後だから体力の強弱もまったくわからない班構成である。目的は、「ほとんど知らない同士が、助け合って、できるだけ完走する」ことである。そのためには、お互いを知る必要がある。出発前の講習は、ただマウンテンバイクの技術講習だけではなく、チームのコミュニケーションを図るためのミーティングの時間でもある。インストラクターを囲んで輪になって座る。インストラクターが場を和ませながら、お互いの紹介が行われる。

講習とミーティングを終えて、10：00過ぎ、それぞれの班ごとに、「野尻湖一周・全長27kmのマウンテンバイク・ツーリング」に出発する。班同士の競争にならないように、出発時間を違えたり、休憩場所を違えたりする。ペースも班ごとに設定して、助け合って全員が完走することを目的にする。全長27kmと言っても平坦な道ではない。風を切って走る爽快な下り坂の

次には歯を食いしばってペダルを踏む登り坂が待っている。上り下りを繰り返して、12：00少し前に、中間点に到着する。中間点には、ホテル出前の「豚汁」が待っている。熱い「豚汁」をすすりながら、ほうばるお弁当のおにぎりの味は格別である。野尻湖の向こうに黒姫山が見えるが、ホテルは黒姫山の麓だから、あれほど遠くから走ってきたということに感動している。13：00過ぎ、班ごとに出発していく。午後の出だしは、長い登り坂が続き、かなり苦しい。何度かの上り下りを乗り切って、野尻湖を離れて、黒姫山の麓に帰ってくる。ここで、インストラクターが、「サウンド・スケッチ」というプログラムを始める。この広い田園の中で、目をつぶって、聞こえる音をスケッチしなさいと言う。班員は思い思いに散らばって、配られた紙に聞こえた音を絵にして描き込んでいく。ウグイスの鳴き声、用水の水音、遠くを走る車の音、魚がはねる音など、生徒は耳をこらして描き留めていく。自然とのコミュニケーションである。しばしの安らぎを終えて、いよいよホテルに向かって最後の一走りである。黒姫山が迎えてくれる。長いダラダラの上り坂をあえぎながら踏破して、15：30前後、ホテルに到着する。広場でインストラクターを囲んで班ごとに振り返りの時間を持つ。助け合いながらやり遂げた達成感が、班員同士をさらに近づけている。

(5) テーブルマナー講習会

夕食(18：00)は、ホテルの支配人による「テーブル・マナー講習会」である。前菜・スープ・魚料理・肉料理・サラダ・デザートフルコースをホテルの従業員総出で、給仕してくれる。「ナイフとフォークは外から取る」とか、「スープは音を立てないで飲む」とか、基本的なマナーをきちんと教えてくれる。生徒も、昼間のプログラムでお腹が空いているだろうに、殊勝にマナーを守って食べている。

(6) 職業人講話

ホテルの支配人の講話を聴く。野尻湖畔の農家に生まれ育ったが、ホテルマンになることを志して上京した若い頃の話から、黒姫のホテルに就職して修業した時代や、今では地元の人々と協力して地域振興のための活動をしているという内容であった。生徒達は熱心に耳を傾けていた。

(7) ホームルームの時間①

2日目最後(21：30～22：00)は、クラス別に部屋

を取ってホームルームを開く。担任教師から、3日目の夜の「クラス対抗レクリエーション」の概要が説明され、役割分担などの作戦会議を行うことを指示される。しかし、入学式後まだ二日目で、クラスの役員も決まっていないう、クラスの仲間の気心も通じていない状態である。しかし、担任教師もあえて口出しせずに見守る。たとえ、その場では何も決まらなくてもよい。明日の夜までには、生徒自身でなんとか決めるだろうということを感じて待つ指導である。

(8) プロジェクト・アドベンチャー (PA)

インストラクターのリードで、全体で動いて、身体と心がほぐれたところで、活動班別に森の中に散らばる。一班に一人のインストラクターが付く。班によってプログラムの順は違うのだが、筆者が観察に付いた班のプログラムを紹介する。

まず、横たわった丸太の上に10名の班員が乗る。インストラクターから課題が出る。「丸太から降りないで、生年月日順に並んで下さい」。あまりよく知らない同士が、「君、何月生まれ?」と聞き始める。まるで、順番になっていない。入れ替わりたいたのだが、丸太から降りてはいけないうので、うまくいかない。入れ替わろうと試みるが、丸太の幅は一人分もないので、落ちてしまう。しばらく、失敗を繰り返していると、インストラクターが「どうして、うまくいかないのか考えよう。丸太の上で入れ替わるとき、どういう状態になる?」と問う。「一人分しか丸太に乗れないから、もう一人は身体を預ける」と生徒が答える。「そう、信頼して身体を預けなければ入れ替われない。仲間を信頼しているか?」と問う。「じゃあ、信頼できるかどうか、試してみよう」と生徒を丸く輪にならせて、その中心で、インストラクターが「私は、棒になるから、みんなは私を支えるのよ」と言って、目をつぶり、棒のようになって倒れかかる。倒れてきたインストラクターを、しっかりと支えて、反対側に押してやる。輪の中で、インストラクターが棒になって、あちこちに倒れかかる。次には、生徒が中心の棒になる。「ほんとに支えてくれるのか?目をつぶって倒れるのは怖いよ」と生徒が言う。仲間を信じないと、棒のように倒れることはできない。「さあ、もう一度、丸太の上での整列をやってみよう」。今度は生徒の動きが見違えるようにスムーズになって、助け合い、工夫して、次々に入れ替わりを成功させていく。

次のプログラムは、「クモの巣くぐり」。木と木の間には、細いロープがクモの巣状に張ってある。このクモ

の巣を全員がロープにさわらずに通抜けねばならないのだが、一つの枠からは一人しか通れない。また、ロープにふれるとその枠は閉鎖され、さらにペナルティも課されることになる。易しそうな枠から女子が通っていく。通る際にロープにふれたり、インストラクターの判定に文句を言ったりするとペナルティで、目隠しをされたり、手を縛られたりしていく。ペナルティで目隠しをされた男子をみんなで担ぎ上げて上の大きな枠から通す。楽なところから通っていくので、終わりの方は、狭くて難しい枠しか残らない。工夫と協力が成否を決める。最後に、ペナルティの蓄積で、目隠しされた上に、両手を前で縛られた男子が残ってしまった。どうやって、通すか、作戦会議を行う。目と手の不自由な男子は、仲間の言うとおりに信じて動くしかない。作戦会議の結果、「思い切って、ジャンプしろ。みんなで受け止めるから」ということになった。「いやだー、怖いよー」と目隠しされた生徒は言う。「大丈夫だから、俺たちを信じろ!」と仲間は励ます。「よしっ、いくぞ!絶対に、受け止めるよ!」ということで、最後の目隠しと両手を縛られた男子は、仲間を信じてジャンプして、見事に受け止めた仲間達によって、無事に向こう側に渡った。「どうだった?」とインストラクターが聞く。「怖かったー」と男子が答える。「なに!私たちを信じてないの?」と女子達。知らない同士が、また、一歩近くなっている。

次のプログラムは、左側の小さな台から、右側の大きな台に、ロープにつかまって渡ることが課題である。台と台との間の地面に足が着いてはいけないう。右側の大きな台には10人全員が乗らねばならない。台に着く前に落ちてしまったりすると、ペナルティでインストラクターから目隠しや両手縛りにされる。男子にとっては、さほど難しい課題ではないが、女子の中の腕力・握力の弱い生徒は、ロープにつかまっていられずに、台に着く前に落ちてしまう。当人はペナルティが仲間科されるので責任感で必死だが、それを支援する他のメンバーの助言や応援がものすごい。ここまで来ると、課題が10人に共有されていて、弱い個人一人の問題ではなくなっている。どうしても途中で落ちてしまう女子には、ロープを身体に巻き付ける工夫が提案されて、4度目にやっと成功したときには、感動の嵐である。大きな台に全員が乗り移ったら、次は左側の小さな台に帰らねばならない。小さな台には、6人までが乗っていなければならない。小さな台に6人が乗るだけでも大変なのに、ロープにぶらさがって勢い

をつけてくるので、6人目がうまく台に乗るのはかなり難しい。工夫や協力が必要になる。最後の男子の挑戦が成功する。大成功の感動に包まれる。

プログラムを終えて（11：30）、振り返りの時間になる。知らない同士が、課題の達成のために、仲間意識を共有したことの体験は、彼らの間をますます近くしている。このあと、ホテルに帰って、昼食を食べる。

（9）雪上ネーチャー・クイズ・ラリー

インストラクターの説明を受けて、ホテルから歩いて、会場の森に向かう。ここでは活動班を半分にした5人の班で行動する。残雪の森の中のコースに、森や里山の自然に関する設問（クイズサイン）が20問ほど番号順に置かれている。この間に班で協力しながら答え、決められた時間内にゴールして、正解の得点を競う。上位班には賞品も出る。クイズの内容は、すべて森の自然に関することである。たとえば「木の根本の周りの雪が溶けていますが、なぜこうなるのでしょうか？」という質問である。真ん中の休憩所には、「森の中の自然を織り込んだ俳句を作りなさい」という課題がある。これは個人で作品を提出して、あとで表彰がある。設問の前で立ち止まって、班員が話し合いながら問題を解いていく。木漏れ日の中、残雪を踏んで歩く森は、それだけで気分がよく、生徒達の会話もはずんでいる。

（10）クラス対抗レクリエーション

3日目の夕食後（19：15～21：00）、クラス対抗レクリエーションを行う。この順位で、4日目の昼食づくり（カレーライス）の食材の量が決まる。まず、クラスの団結を試すために、インストラクターの指導で、「人間椅子」を行う。クラス全員が輪になって、後ろの人の膝に腰を下ろして、全員が腰掛けた状態になるのだが、これは気を合わせないと難しい。何度かの失敗の後にクラスの団結が確認されたところで、インストラクターからクラス対抗ゲームの説明が行われる。明日のカレーライスの食材の量が決まるので、各クラスとも真剣になる。クラスを10人ずつ4班に分ける。班ごとの作戦会議も大切である。第1班は、「頭脳明晰&口が達者チーム」で、じゃがいもの量をかけて「伝言ゲーム」を競う。第2班は、「とにかく肺活量チーム」で、にんじんの量をかけて、「40個の風船をふくらませる」を競う。第3班は、「芸術性&手先が器用チーム」で、カレールの量をかけて、「バルーンタワー（風船による塔作り）」を競う。第4班は、「協

調性&身長差の少ないチーム」で、たまねぎの量をかけて、「バルーンタワー（10人が縦列になって間に挟んだ風船を落とさないように競争する）」を競う。すべてのゲームが終わって、クラスの順位が決まったところで、最下位のクラスには、「一発逆転どんでん返し」カードを引くチャンスを与えられたが、最弱クラスの代表の気合いむなしく、「現状維持」カードを引いてしまい、順位はそのまま終了した。

（11）ホームルームの時間②

3日目の夜（21：30～22：00）、クラス別に分かれて、担任の先生から今日の活動の総まとめと明日の行動の注意がなされる。特に、最終夜なので、気を緩めてルール違反が起きないように、念入りの注意がなされる。

（12）クラス対抗長縄跳び

4日目の朝食後、帰り支度と部屋の清掃をすませて、ホテル前広場にクラス別に集合する（8：50）。昨夜のクラス対抗レクリエーションで、今日の昼食のカレーライス食材の量を競い合ったが、昨夜の賞品には肝心の食材が入っていない。カレーライスになくはならない食材は肉（この日は豚肉）だが、この量は、これから始まる「クラス対抗長縄跳び」の順位で決まる。事前準備もなく、突然言われたクラス全員での長縄跳びは、入学したばかりの人間関係のできていないクラスにとっては、なかなかの困難な課題である。リーダーがさっと出てきて、縄を回す力のある男子二人を探し出し、いち早く練習に取りかかるクラスもあれば、仕切る生徒がいなくて、なかなか練習に取りかかれないうクラスもある。何人かのリーダーが現れて、全体を見て、改善点を提案し、どんどんと成功を重ねていくクラスもあれば、リーダーがいなくて、少しも成功せずに、クラス全体が沈んでいくクラスもある。そういう場合も、担任は、あえて口出しはしない。辛抱して、生徒自らで課題を解決していくのを待つ。ある程度の練習時間の後に、15分の規定時間内に、連続で跳んだ回数多さを競い合わせる。食材の豚肉の量をかけて、クラス対抗長縄跳びが始る。練習の時間では、リーダー不在で跳べなかったクラスも、本番の緊張感の中で、何回か跳べるようになり、せっぱ詰まった状態で自然とリーダーも現れてきている。大激戦の長縄跳びが終わる。この「クラス対抗長縄跳び」は、5月中旬に行われる体育祭では全学年対抗の大イベントになるが、その時には、この日の何倍もの連続跳びができるよう

になっているはずである。

(13) カレーライス作り

長縄跳びが終わって（10：00）、ホテルの食堂で、昨夜から今朝の激闘で得た食材を使って、クラス別の1班10人の班別でカレーライスを作って食べる。クラスごとに食材が違っているが、それを比較し合っただちこちに笑いが起きている。4日前に入学したばかりと思えない和気藹々の雰囲気ができている。

(14) 閉講式

昼食後（12：30）、「表彰式」で、ネーチャー・クイズ・ラリーの上位入賞者が森のインストラクターから賞品をもらう。受賞者に盛大な拍手が送られる。続いて、「閉講式」で、ホテルの支配人から「自然体験学習の課程を修了したことを証す」との認定証が各クラス代表に授与される。支配人の挨拶に、感謝の拍手が盛大に送られる。

帰路のバスは13：30にホテルを出発し、学校には17：00少し前に着いて、解散した⁸⁾。

5. 実施後の質問紙調査の分析

帰校して3日後の4月16日に、参加全生徒（4学級計160名）への記名式質問紙調査を行った。記名式で行ったのは、総合学科ではあらゆる場面で「自らの言動に責任を持って」ということを指導方針にしているからである。

(1) コミュニケーション・キャンプの目的の達成度

質問1は、コミュニケーション・キャンプを実施する目的を10項目に表し、これらの目的に対する達成度を五件法で尋ねた。「まったく達成できなかった」を1、「あまり達成できなかった」を2、「どちらともいえない」を3、「まあまあ達成できた」を4、「とてもよく達成できた」を5として、択一で選ばせた。

表2が集計結果である。4、5の肯定的な達成感を合計した数値（%）で達成度の割合を見てみると、ほとんどの項目で80%を超える高い達成度の割合を示している。わずかに（6）「アイスブレイク」と（7）「マウンテンバイク」が80%を切っているが、「アイスブレイク」は初日の初めての体験学習であり、スムーズに適應できなかった生徒もいたであろうことがわか

表2 コミュニケーション・キャンプの目的の達成度

	1	2	3	4	5	4+5	%
(1) 人と人とのコミュニケーション（意志を伝達すること）の大切さを理解する	2	5	14	72	67	139	87%
(2) 活動班、生活班、クラスの人達と協力し合っって問題の解決に当たることができる	0	3	11	69	77	146	91%
(3) 先生にいちいち指示されなくても、自らで時間を守ってきちんと行動できる	0	4	16	93	46	139	87%
(4) 総合学科における学校生活の心構えや学習のシステムを理解する	0	2	24	100	33	133	83%
(5) 総合学科の学校生活で大切なことは、「自己選択・自己管理・自己責任の原則」であることが理解できる	0	4	10	82	64	146	91%
(6) アイスブレイク（初日の午後、体育館で行った）では、積極的に取り組んで、知らない人とも話ができる	3	11	25	56	65	121	76%
(7) マウンテンバイクでは、自らで目標を設定して、困難なことにも積極的・意欲的に挑戦することができる	4	3	26	52	74	126	79%
(8) プロジェクト・アドベンチャー（PA）、ネーチャー・クイズ・ラリーでは、班のメンバーと協力し合っって、課題解決に意欲的に取り組むことができる	2	2	18	58	80	138	86%
(9) 黒姫高原の自然に触れ、人間と環境の関わり（コミュニケーション）について考えることができる	1	3	22	87	47	134	84%
(10) 担任・副担任の先生方やクラスのメンバーの雰囲気も知ることができ、新しい高校生活への意欲を高めることができる	0	6	14	63	77	140	88%

る。「マウンテンバイク」は、体力に劣る生徒にとってはかなりの辛さを感じたであろうことは肯ける。しかし、全体として、生徒はコミュニケーション・キャンプの目的をよく理解して、目的を達成しようと努力したことのわかる結果であるといえる。

(2) 体験学習プログラムの有効度

質問2は、コミュニケーション・キャンプの目的を実現するために設定された体験学習プログラムを11項目に表し、それらのプログラムがコミュニケーション・キャンプの目的を実現するために有効であったかを尋ねた。注意書きとして、ここでの質問は、「楽しかった」か「つまらなかった」ではなく、「有効でなかった」か「有効だった」かを評価して答えよと明記した。「まったく有効ではなかった」を1、「あまり有効ではなかった」を2、「どちらともいえない」を3、「まあまあ有効だった」を4、「とても有効だった」を5として、択一で選ばせた。表3が集計結果である。4, 5を加えた数値(%)で有効度を表した。

ほとんどのプログラムについて、生徒がコミュニケーション・キャンプの目的に有効であると考えていることがわかる結果である。わずかに(5)「ホテル支配人による講義」の値が低いですが、それでも非有効(1+2)の値は6(3.8%)であり、「どちらともいえない」が他の項目に比べて極めて高い値である48(30%)であることを考えると、教師以外の社会人の講話に慣れていないで、どう評価していいか判断でき

なかった生徒が多かったともいえる。

(3) 講義「総合学科における高校生活」の理解度

質問3は、初日の夜のプログラムとして行われた講義「総合学科における高校生活」の要旨を7項目に表し、これらの要旨に対する理解度を五件法で尋ねた。「まったく理解できなかった」を1、「あまり理解できなかった」を2、「どちらともいえない」を3、「まあまあ理解できた」を4、「とてもよく理解できた」を5として、択一で選ばせた。表4が集計結果である。4, 5を加えた数値(%)で理解度を表した。尚、本事例では、この講義は筆者が行った。

すべての項目で80%以上の高い理解度を示した。特に、本校の生活目標「自由・自律・自覚」や総合学科の原則「自己選択・自己管理・自己責任」の項目が高い理解度を示していることは、入学初期の導入期指導にとって有意義であったといえる。

(4) コミュニケーション・キャンプの総合的な感想

質問4は、コミュニケーション・キャンプに参加してみても感想を10項目に表し、これらの感想に対する賛否を五件法で尋ねた。「まったくそう思わない」を1、「あまりそう思わない」を2、「どちらともいえない」を3、「まあまあそう思う」を4、「とてもそう思う」を5として、択一で選ばせた。表5が集計結果である。4, 5を加えた数値(%)で賛成度を表した。

表3 プログラムの有効度

	1	2	3	4	5	4+5	%
(1) アイスブレイク(初日の午後, 体育館で行った)	2	6	18	68	66	134	84%
(2) 講義「総合学科における高校生活」(初日の夜の校長による講義)	2	9	25	77	47	124	78%
(3) マウンテンバイク	4	7	29	55	65	120	75%
(4) テーブルマナー講座(二日目の夕食時)	2	13	28	75	42	117	73%
(5) 講義「自分を見つめてみよう」(二日目の夜のホテル支配人による講義)	2	4	48	69	36	105	66%
(6) プロジェクト・アドベンチャー(PA)	2	2	18	60	78	138	86%
(7) ネーチャー・クイズ・ラリー	3	3	27	70	57	127	79%
(8) ホームルームの時間(二日目の夜と三日目の夜にやったクラス別のホームルーム)	0	5	29	72	52	124	78%
(9) クラス対抗レクリエーション<三日目の夜にやったホテルの広間でのゲーム>	1	4	14	45	96	141	88%
(10) クラス対抗レクリエーション<四日目の午前中にやった大縄跳び>	1	7	17	53	82	135	84%
(11) カレー作り(四日目の昼食作り)	1	7	23	66	63	129	81%

表4 講義「総合学科における高校生活」の理解度

	1	2	3	4	5	4+4	%
(1) 総合学科高等学校の誕生とその背景について理解できた	0	6	22	98	33	131	82%
(2) 総合学科の特色（単位制による教育課程の編成・幅広い選択科目の開設・原則履修科目「産業社会と人間」の開設）について理解できた	0	3	25	81	51	132	83%
(3) 「産業社会と人間」が置かれている意味（自己を見つめ、将来の進路や生き方を考え、本校での履修計画を作成する）について理解できた	0	2	29	92	37	129	81%
(4) 「学習規程」の大事なところ（卒業の認定に必要な単位数・単位の履修及び修得の基準）について理解できた	0	3	25	73	59	132	83%
(5) 本校の生活目標「自由・自律・自覚」の意味が理解できた	0	3	10	75	72	147	92%
(6) 夢を実現するためには、早くから目標を定めて努力することが大切であることが理解できた	1	5	13	51	89	140	88%
(7) 総合学科では、「自己選択・自己管理・自己責任の原則」が重要であることが理解できた	0	2	12	62	84	146	91%

表5 コミュニケーション・キャンプの総合的な感想

	1	2	3	4	5	4+4	%
(1) クラスのメンバーがいい人が多いのでよかった	1	6	11	48	93	141	88%
(2) 担任・副担任や他の先生方もいい人らしいのでよかった	0	1	7	57	94	151	94%
(3) 他のクラスと同じ年次の人達もいい人が多いのでよかった	1	3	14	57	84	141	88%
(4) とても仲良くなれそうな友達ができただけよかった	0	4	10	41	104	145	91%
(5) この学校でとてもよい高校生活が送れそうな予感がする	2	3	28	51	76	127	79%
(6) コミュニケーション・キャンプに参加してよかった	1	2	11	47	98	145	91%
(7) 総合学科は自分に合っているとわかったのでよかった	1	6	33	70	50	120	75%
(8) この学校に入学してよかった	1	4	18	50	87	137	86%
(9) 早く目標を定めて努力しようと決意できたのでよかった	0	3	25	62	69	131	82%
(10) 「産業社会と人間」の授業が大切であることがわかってよかった	0	3	31	78	48	126	79%

すべての感想に対して高い賛成度を示している。友人、教師、学校、総合学科という本校生徒の高校生活への導入を規定するキーワードに対して円滑な適応を示していることは、導入期指導としてのコミュニケーション・キャンプの意義を肯定するものといえる。

(5) 自由記述の感想

質問5は、「コミュニケーション・キャンプの感想を自由に書いてください」として自由記述させた。この自由記述の感想を、「まったく否定的な感想」を1、「まあまあ否定的な感想」を2、「どちらともいえない

感想」を3、「まあまあ肯定的な感想」を4、「とても肯定的な感想」を5として分類した。表6が集計結果である。

表7は、自由記述の肯定的感想の代表的な文例を示したものである。ほとんどが、行く前の不安な心境がキャンプ中のプログラムに取り組むことによって大きく変化し、筑坂での新しい生活に期待を持つことができたことを語っている。

表6 自由記述の感想の分類

	0	1	2	3	4	5	4+5	%
自由記述の感想	8	3	1	5	91	52	143	89.4

* 0は無回答

表7 自由記述の肯定的感想の文例

初めは、知らない人ばかりとのキャンプで、とても不安だったけど、他クラスや同じクラスの人とも仲良くなれて、クラスレクではみんな協力できたので良かった！！筑波の事も、よく知れたと思います。コミキャンに行ってもよかったです。
最初は不安だったけど、行って本当によかったです。これからも、ずっとずっと続けていくべきだと思います（ハート）
初めは、とても不安で、帰りたいなどと思っていたが、みんなと何か解決したり、力を合わせたりしているうちに、人とのコミュニケーションが深まり、最終日には帰りたくない、まだそこにいたいという気持ちが強かった。本当に楽しかった。
最初知らない人たちが3泊4日って気まずいなーって思ってたけど行ってみるとちがうクラスの人とも仲良くなれたし楽しくて楽しくてあっという間に過ぎてしまいました。来年もやるべきだと思います。
めちゃくちゃ楽しかったです！！筑波に入れてよかったあ（ハート）最初はすごく不安で行きたいとも思わなかったけど今はホントに行ってもよかったです。はやく、次の旅行(?)がくるといいなあ……！！
全く知らない人達しか居なくて、はじめはとても心配だったけど、アイスブレイク、マウンテンバイク、レクを通じ、友達ができたし、協力して物事を進められたので良かったと思います。
コミュニケーションキャンプへ行く前は一人も友達がいなかったけど、行った後は、ほとんどの人と仲良くなれてよかったです。あと、「産業社会と人間」についてや、「総合学科」についても、とてもよくわかったので、よかったです。
とても楽しかったし、協力できたし、参加してよかった☆いきなり教室で授業するより仲良くなれると思う！クラスも関係ない行動班だったから、他クラスとも仲良くなれたしすごくよかったです！！これからも毎日楽しいといいと思った。たった四日間で、ぜんぜん知らなかった人と仲良くなれて、協力できたのが楽しかった。クラスのムードもすごくよくなったし、友達も増えた。
私は、かなり人見知りが多いからコミュニケーションキャンプは行きたくなかったけど、さすがに3泊4日で友達ができない訳もなく、同じクラスの子、他のクラスの子とも仲良くなれたので今では行って良かったと思っています。レクとかも、普通のとは違うゲームがたくさんあったから楽しかったです。
自分は中学から1人で入学してきて初めは、キャンプに行きたくないと思っていましたが、3日間を通して、わかり合える友達もできたし、クラスの子とも仲よくできて本当によかったです！！他の学校では、入学してすこしたってからキャンプだけど初めのほうにキャンプがあって本当によかったです！！
このキャンプがなかったら、こんなにはやく先生や友達の名前を覚えたり、仲良くなったり、他クラスの子と友達になることはできなかったと思います。とっても楽しいあつとゆうまの4日間でした。時間におくれて最初はおこられたけどちゃんとすれば、ほめてくれるし、いっしょにもりあがってくれるとっても良い先生で良かったです。学んだことをいかしていきます。
入学式の次の日だったので、とても不安だったけどコミキャンに行っても良かったと思います。コミキャンに行かなかったら、他のクラスの人達との交流がなかったと思うので、活動班などがあり楽しかったです。これからも、コミキャンを続けた方がいいと思いました。
最初は、ほとんど知らない人で不安で、心配だったけど、みんないい人で、明るくて、話しやすく、個性的で、仲良くなっていくのがたのしかった。最初は、「なかよくなれないかも」と思った人でも、中身は、全然たのしい人で、とてもうれしかった。これのおかげで、いろんな人となかよくなれたし、話しかけるのがらくになった。
新しく人とふれ合う事が人にとっては大切なんじゃないかなと思いました。長くつき合ってきた友達はいつでも解り合えるが、新しく会った人にたくさんふれ合うことで別ないろいろな考え等も理解できるようになった。
キャンプに行ってみて、初めは不安なことばかりだったけど、自然とみんなと話しをするようになり、楽しいキャンプになっていった。ホテルの方や先生方がいろいろ考えて下さって、とてもいいキャンプになったと思います。
友達が、たくさんできたし、いろいろな人と話をしてできてよかった。マウンテンバイクや、PAをやったことで、他人を「信らい」「協力」「団結」「思いやり」「助け合い」ことの大切さがわかりました。コミキャンをやって、たくさんのことを学べたし、友達もたくさんできて本当によかったです。とても楽しかったです。
仲間の友達と一緒に協力し、話し合ってゲームを進めていく事で、自然と仲間の中に打ちつけていく事が出来て、本当によかったです。これからも困った事があつたら、仲間と協力して乗り越えていこうと思います。
コミュニケーション・キャンプは、他のクラスの人たちとも仲よくできて、とても良かった。活動班も、他のクラスの人たちとだったので、最初はすごい不安だったけど、PAや雪上、マウンテンバイクを通して、とても仲良くなれた。活動班だけではなく、クラスの人とも仲よくなれた。
最初は、入学式の次の日から3泊4日って有り得ないって思ってたけどコミュニケーション・キャンプを終えてとてもやって良かった！！コミキャンがあったから友達とすごく仲良くなれたんだと思った。多分こんなにぎくしゃくしていない学

校は筑坂だけだと思ふ。
このキャンプに参加する事で、とてもたくさんの友達が出来ました！！また、活動班などの、クラスの違う子とも交流できる機会があったので、他のクラスにも、たくさん友達が出来ました！！長野から帰ってきた日は、もう早く早く学校に登校したかったです。こんなに早く、この学校、かんきょうになじめるとは、思いませんでした！！そして、こんなに早くなじめた機会を与えてくれた筑坂は最高です！！また、校長先生の講義も、改めて目標、目的を確認する事ができた、とても意味のある、講義でした！！
コミキャンでは本当に友達が増えました。これから仲よくしていけそうな友達も出来たし、男子とも話すきかいがあって男女仲よくできそうな雰囲気でした！校長先生の話は筑坂の事についてまだ無知だった私にとってとても大切な講義でした。こんなにきびしい高校だとは思わなかったけど、やりがいも出てきたし、自分しだいでもなんでも変わってしまうというところが気に入りました。このコミキャンで友達との関係を深めたとともに、筑坂で生活していくこれからの自分に対して気をひきしめることが出来ました。これからがんばっていきます。
最初はみんなと話しできなかつたのに、コミュニケーション・キャンプに行くと、昔からの友達のように接してくれたり、お互いに話をしたりしてとても楽しかった。それにこのキャンプを通して、人と人との関わり合いがあったから、本当に楽しかった。それから、皆でレクもして、とても話がはずんだし、同じ目的意識も芽ばえたので行って本当に良かったと思う。
最初はめっちゃめっちゃキンチョウしてたけど、実際行ってみるとクラスの子だけじゃなく、学年のたくさんの人と仲良くなれた。アイスブレイクとかPAとかレクレーションとかみんなできてるのでよかった。3泊4日は長かったようで短かったし楽しく充実していた！！
「こんな事やるの？」と思った場面もありましたが、やってみると案外楽しかったり真剣に取り組んだりして、おもしろかったです。産業社会と人間では、単位の事について正直よく知らない事が多かったので良かったです。大変だったしつらい事もありましたが参加して良かったです。
最初はドキドキしていたけど、自分から話しかけることができるようになったので良かったです。今回のキャンプでは周りの人達との協力が大切なことを学びました。そのおかげで、いろんな人と友達になれたのでうれしかったです。

一方、1・2の否定的な感想は4件であったが、「つまらない」「つまらなそうな人間が多いと思った」「二日目に、熱を出したのが失敗だった」「特になし」という感想である。本行事の意義を積極的に批判する感想ではないが、導入期指導の目的からすれば、このように積極的に行事に関われなかった生徒達もいることを見落としてはならない。帰校後の学校生活においても適応指導を行っていくことが必要である。

6. 結語

前節で分析したように行事实施後の質問紙調査の回答は、いずれも本行事を肯定的に評価するものであった。入学したばかりの生徒に記名式で回答させれば、マイナス評価は書きにくいという点を差し引いても、好結果といえる。調査対象行事は開設後6年目の実施であり、これまでの実施のたびに指摘された問題点を検討し、課題を克服してきた成果ともいえる。過去5回の試行錯誤も踏まえて到達した地点ではあるが、本調査は、1年次校外学習「コミュニケーション・キャンプ」が新入生の学校生活への円滑な適応を図る導入期指導として有効であることを明らかにしたといえる。

しかし、入学式の翌日から1年次生全員を校外での「コミュニケーション・キャンプ」に参加させることには、校内の異議もないわけではない。異議の主なものは、①1年次の正担任・副担任8名が引率で不在になることにより、2・3年次生の新学期の授業に自習が生じる。1年次生の適応指導のために、2・3年次生の新学期初めの授業を犠牲にしているのか。②4月中旬には体育系部活動の公式試合が始まる。1年次生も交えた新体制を作るべき新学期の大事な時期に、1年次生が全員学校にいないのは不都合である。③従来の校内における「新入生オリエンテーション」でも適応指導はできる。新学期の忙しいときにわざわざ校外学習をやる必要はないなどである。それぞれに正当性のある異議である。①については、1年次が「コミュニケーション・キャンプ」を実施している期間に、2・3年次にも校内で年次会行事を実施してもらうようにしているが、それで問題が解決するわけではない。2・3年次生の授業開始への支障は避けられない。しかし、「コミュニケーション・キャンプ」を始めた当初は、2・3年次生の授業開始が犠牲になることへの批判は教員にも生徒にも大きかったが、実施を重ねてきた結果、「コミュニケーション・キャンプ」の引率に参加して意義を認識した教員も多くなり、生徒も自

分自身の「コミュニケーション・キャンプ」への好印象があるので、最近はこのことへの批判は少なくなりつつある。②、③の意見は、如何ともしがたいが、「コミュニケーション・キャンプ」を実施する意義の認識の高まりで相対的な理解の広がりを形成していくしかないであろう。

今後の研究課題としては、「コミュニケーション・キャンプ」で円滑に高校生活に適應した生徒達が、その後の高校生活の展開でどのような適應変化を示しているかである。

注

- 1) 同校の総合学科改編の概要は、下記の刊行物・論文で知ることができる。
久保田旺・服部次郎 1994「高等学校『総合学科』における教育課程の編成と教育条件に関する研究」『筑波大学学校教育論集』第17巻, 29-44頁
文部省職業教育課編 1997『「総合学科」の解説と事例－高等学校教育の新たな展開のために－』ぎょうせい, 147-170頁
筑波大学附属坂戸高等学校編 2001『「総合学科」を創る－生き生きと伸び伸びと学ぶ喜びを－』学事出版
服部次郎 2005「総合学科改編をめぐる教員の意識－筑波大学附属坂戸高等学校の教員意識調査に基づいて－」『筑波教育学研究』第3号, 1-19頁
- 2) 「産業社会と人間」については、下記の刊行物で概要を知ることができる。
服部次郎編著 2003『産業社会と人間－よりよき高校生活のために－』学事出版
服部次郎編著 2004『産業社会と人間実践の手引』学事出版
- 3) 総合学科の選択制の研究については以下のものがある。
岡部善平 1997『『総合学科』高校生の科目選択過程に関する事例研究－選択制カリキュラムへの社会学的アプローチ－』『教育社会学研究』第61集, 東洋館出版社, 143-162頁
岡部善平 2005『高校生の選択制カリキュラムへの適應過程－「総合学科」のエスノグラフィー－』風間書房
- 4) 高等学校中途退学については、文部科学省ホームページ「生徒指導上の諸問題の現状について」を参照した。
- 5) [URL] <http://www.risingsun-hotel.jp/kurohime/>
- 6) 班には「生活班」と「活動班」がある。「生活班」は、同一クラスの同性の同部屋の4～5名で一班が構成され、一クラスに9班が作られる。宿舎内における共同生活の単位となる。「活動班」は、男女混合の各クラス混合の10名を一班として、全体で16班が作られる。「アイスブレイク」から始まる体験活動の単位となる班である。
- 7) 活動班1～8班は、マウンテンバイクの講習とツーリングを行う。9～12班は、午前はプロジェクト・アドベンチャー、午後は雪上ネーチャー・クイズ・ラリーを行う。13～16班は、午前は雪上ネーチャー・クイズ・ラリー、午後はプロジェクト・アドベンチャーを行う。マウンテンバイクの台数やインストラクターの人数などで、160名を同時展開することができないので、班別に分割した活動となる。3日目はこの逆の実施になる。
- 8) 本行事の写真による報告が筆者作成の下記のURLで公開されている。
<http://jirohat.web.infoseek.co.jp/album/04communication/04communication.html>