

これまでの経緯

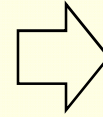
- 平成20年 4月18日 「新しい時代に求められる青少年教育の在り方について」諮問。
- 平成23年 6月 7日 「青少年の体験活動の推進の在り方に関する部会」を設置。
※以後、13回にわたり、部会を開催。
- 平成24年 7月 6日 スポーツ・青少年分科会において審議。
※教育振興基本計画部会において報告（8月24日）。
- 平成24年 8月28日 総会において報告・審議。
- 平成24年 8月31日 部会において「中間報告」を取りまとめ。
※パブリック・コメントを実施。（平成24年9月3日～10月3日）
35団体・個人から合計131件の意見が寄せられる。
- 平成24年10月12日 第13回部会において、「今後の青少年の体験活動の推進について（審議のまとめ（案））」がおおむね了承される。
- 平成24年12月11日 スポーツ・青少年分科会において答申（案）が審議・おおむね了承される。

今後の青少年の体験活動の推進について（答申）（案）概要

1. 今なぜ体験活動か

○子どもたちの体験活動の機会の創出

- ・ 心や体を鍛えるための負荷がかからない「無重力状態」
- ・ 遊びや体験の場や「本物」を見る機会の減少
- ・ 保護者の経済力や学校の判断による「体験格差」



体験活動の機会を意図的・計画的に創出することが求められている

※ 「体験活動」とは…

主として「体験を通じて何らかの学習が行われることを目的として、体験する者に対して意図的・計画的に提供される体験」

- ①生活・文化体験活動
- ②自然体験活動
- ③社会体験活動

○社会経済の変化と「社会を生き抜く力」

- ・ 価値観やライフスタイルの多様化、社会とのつながりの希薄化
- ・ 他者と協働したり、創造性やチャレンジ精神を身に付けた人材の必要性

○体験活動を推進する社会的な仕組みの構築

- ・ 地域・学校・家庭・民間団体・民間企業等の役割と連携
- ・ 法的な枠組の整備や財源の在り方など社会的な仕組みの構築に向けた取組

2. 体験活動の意義・効果

- 「社会を生き抜く力」の養成
- 勤労観・職業観の醸成

- 自然や人とのかかわり
- いじめなど課題を抱える青少年への対応

- 規範意識・道徳心等の育成

- 学力と体験活動
- 発達段階別の体験活動

3. 青少年の体験活動を推進するための取組

(1) 学校教育における体験活動の推進

- ① 学校教育における体験活動の推進と社会教育との連携
- ② 教員の体験活動に関する指導力向上
- ③ 大学の秋入学移行に伴う青年期の体験活動の推進

(2) 社会全体で体験活動を推進するための機運の醸成

- ① 体験活動に関する理解の促進
- ② 学校・家庭・地域の連携
- ③ 民間団体・民間企業との連携
- ④ 体験活動の評価・顕彰制度の創設
- ⑤ 体験活動の指導者養成と安全性確保の取組

(3) 青少年教育施設の役割・取組

- ・ 国立施設のナショナルセンターとしての機能強化
- ・ 効率的・効果的な運営の在り方(季節開設等)について検討

4. 東日本大震災を踏まえた青少年の体験活動

- ・ 体験的な防災教育の推進(「防災キャンプ事業」の推進)
- ・ ボランティア活動の積極的な奨励
- ・ 被災地の子どものリフレッシュ・心のケアのための体験活動
- ・ 防災拠点としての青少年教育施設の機能強化

5. グローバル化に対応した国際交流の推進

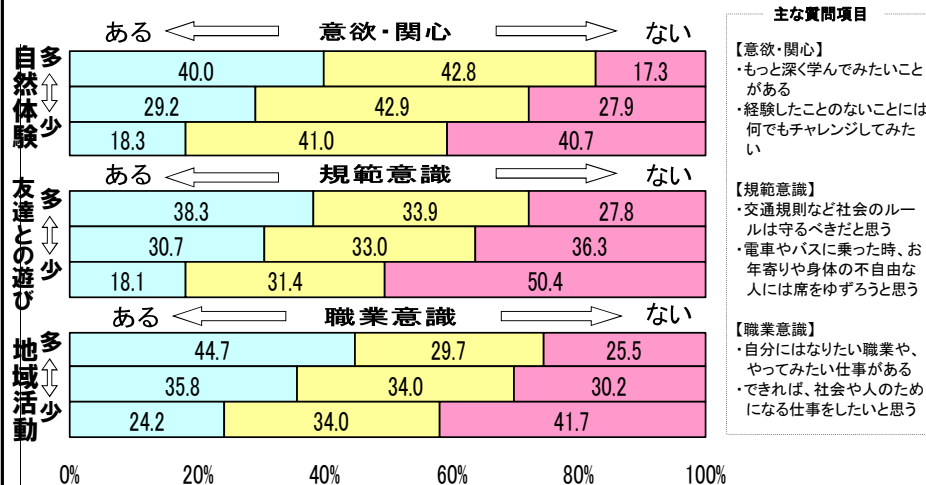
- ・ 世界スカウトジャンボリー(※)を契機とした青少年の国際交流の機運の醸成

(※)ボーイスカウト世界大会(平成27年夏、山口県にて開催予定)

- ・ 青少年教育施設を活用した国際交流事業の取組の充実

【参考1】体験活動の効果

子どもの頃の体験が豊富な大人ほど、意欲・関心や規範意識が高い人が多い。



独立行政法人国立青少年教育振興機構
「子どもの体験活動の実態に関する調査研究」報告書 平成22年10月

【参考2】島根大学「1000時間体験学修」プログラム

教育学部では、平成16年度より、「多様な体験活動を通じてこそ、高度な教育実践力を培える」との観点から、「1000時間体験学修」プログラムを必修として導入。

◇「1000時間体験学修」の内容◇

- ・基礎体験領域(510時間:必修110時間、選択400時間)
 <選択分野> 行政連携事業、社会教育施設での体験、各種団体での体験等
- ・学校教育体験領域(340時間:教育実習等)
- ・臨床・カウンセリング体験領域(150時間:カウンセリング等の実習、講義等)

学生のアンケートによると、修了後は、「子ども理解」「協力」「コミュニケーション力」が高くなっていることが判明している。

【参考3】東京大学の秋季入学の構想について

東京大学は、大学教育の国際化の必要性等から、大学を秋季入学とし、約半年間の「ギャップターム」期間を設け、各種の体験活動を推進する構想を提案し(平成24年3月)、これを契機として各界での議論が活発化している。

「ギャップターム」では、先端の研究や社会との接点を持つ多様な経験を通じて、①大学で学ぶ目的意識を明確化、動機づけ、②偏差値重視の価値観のリセット、学ぶ姿勢への転換、③入学後の海外留学等に挑戦する素地づくりなどが期待されている。

更に、「ギャップターム」期間中の体験活動については、複数の大学や産業界との連携の下、各種の体験活動のプログラムの開発や認証、情報収集・提供を行う非営利団体を設けて対応する体制を整備することも一策であると提言されている。

【参考4】体験活動の評価・顕彰制度の創設
(インターナショナル・アワードの事例)

1956年にイギリスのエディンバラ公爵殿下下の創設により、「デューク・オブ・エディンバラ・アワード(The Duke of Edinburgh Award (DofE))」としてスタート。

[対象] 14~24歳までの青少年
 現在までに、131か国で実施、約700万人が参加

[目的] 自主性、協調性を育み、自信や自尊心を高める

[仕組み] 活動の時間数等に応じて賞(アワード)を授与
ブロンズ、シルバー、ゴールドと三つのレベルを設定

[活動内容] ・Service(奉仕活動)
 ・Skills(技能・教養の習得)
 ・Physical Recreation(運動系レクリエーション)
 ・Adventurous Journey(冒険旅行)