

(有) 集環境計画	正会員	○田中祐一
徳島大学工学部	正会員	山中英生
徳島大学工学部	正会員	三宅正弘

1. はじめに

1992 年の都市計画法の改正により「市町村の都市計画への住民参加」が義務付けられたことがある。しかし、まちづくり計画というものが自分たちとは距離の遠い事柄で行政のやる仕事であるという意識が未だ強く、義理的な住民参加に留まっている傾向がある。次に、1998 年の NPO 法の施行等により全国的な広がりを見せている住民発意の主体形成があるが、一部の声の大きな人達の活動に留まっているのではないかと感じることもあり、今後の発展に疑問がある。

また、2002 年度より全国の小・中学校で総合的な学習の時間が実施される。「総合的な学習の時間」¹⁾とは、「生きる力」や「学び方やものの考え方」を育むことにより物事に対する主体的、創造的な態度を身に付けることを目標にした学習の時間である。「生きる力」とは、課題を見つけ、学び、考え、判断し課題を解決することを主体的に行える力である。「学び方やものの考え方」とは、情報の集め方、調べ方、まとめ方、発表や討論の仕方のことである。学習内容は、学校の周囲の豊かな素材や環境を利用し、地域の特色を出し、児童の興味、関心に基づいて設定されるため、地域の協力が必要となってくる。地域住民の理解があってこそ成り立つ学習であり、そのことが今まで学校と地域の間にあった壁を取り払って、学校だけではない地域ぐるみの学習支援ができると思われる。この「地域を巻き込む力」をうまく使うことが、上記の課題を解決し、行政主体では困難な傾向にある住民参加によるまちづくり計画に繋がると考える。

ただ、カリキュラム作成に難があり、学校側も模索しているようである。カリキュラムが確立できないければ、地域への協力を求めることもできない。そこで、地域体験学習というひとつの学習形態案を作成した。その利用可能性を検証するために実験を行い、参加者の意識調査を行った。

2. 地域体験学習実験の構成

地域体験学習は、学校周辺の地域環境を有効に利用して行う体験的な学習形態あり、その形態は多種多様である。大人や子供が地域に目を向けるようにするためや、利用の工夫により地域間交流を活性化させることが目的である。今回の実験のために作成した地域体験学習はあくまで一例であるが、一つの案として提案したいものでもある。

図 1 は地域体験学習実験の流れである。ネイチャーゲーム²⁾とは、身の周りの自然のすばらしさや美しさをそれまでよりも深く味わうことができるようになるゲームである。ここでは地域体験を効果的に行うために導入した。地域体験は主体的にまちを歩き、良い点、悪い点を見つけることや、グループの仲間や案内人と呼ばれる地域のことをよく知るご老人と一緒にコミュニケーションの実践をすることをねらいとし、設定されたテーマで地域資源を探し写真に収める作業である。ワークショップは、地域資源マップづくりと発表で構成される。情報のまとめ方、伝え方の実践をすること等がねらいである。地域体験で探してきたものをマップに整理し自分や他の参加者が考えたことを視覚的に確認できる。まとめは、一日の活動を振り返ることにより自分の中に根付かせることがねらいである。

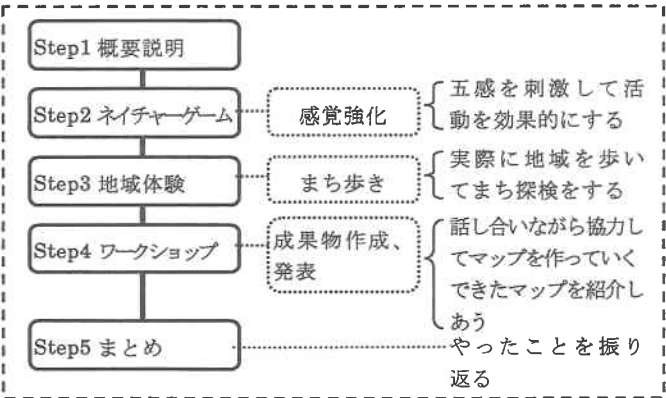


図 1 地域体験学習実験の流れ

表 1 に地域体験学習によって育成が期待される要素をまとめた。

表 1 育成期待要素

地域体験学習の構成要素			総合的な学習の時間のねらい	
STEP3	STEP4	STEP5		
○			自ら課題を見つける	などの力を育てること
○	○		自ら学ぶ	
○	○	△	自ら考える	
○	○		主体的に判断する	
		△	よりよく問題を解決する	
○	△		情報の集め方	などの学び方やものの考え方を身に付けること
○	△		調べ方	
	○		まとめ方	
	○	△	報告や発表	
△	○	○	討論の仕方	

注) ○:期待できる、△:やや期待できる

3. 地域体験学習の実験結果

実験の例として、徳島県上勝町の旭地区において旭1Q運動会（住民によるまちづくりの会）の協力を得て行ったものを取り上げる。図2は参加者によって作成された地域資源マップのひとつである。

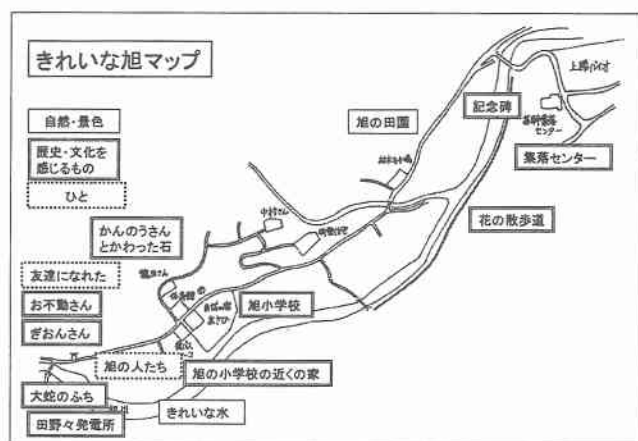


図 2 地域資源マップ

表2は地域体験学習実験参加者への意識調査によって抽出された意見である。

表 2 抽出意見（抜粋）

- ・自分が知るだけではなくて他の人に知ってもらいたいという気持ちが生まれたら将来まちづくりに活かしていけると思う。
- ・自分の住むまちに対して何らかの意識を持つということがたぶんまちづくりの一番の第一歩になると思う。
- ・普段見過ごしていることをよく知っている人（案内人）と一緒にいろいろな説明を聞くのは勉強になるし面白い。・自分の知っているところでも、まだ知らないものがあるかもしれないから探してみたい。

4. まとめ

実験結果より、地域体験学習を行うことで以下のような効果を期待できることがわかった。

- ⑤ 住民主体の地域計画への足がかりになる可能性がある。
- ② 地域資源を発掘する手段となる。
- ③ 高齢者の力を活かす場とできる。
- ④ 地域と学校をつなげる可能性がある。
- ⑤ 参加者の意識を自分達の住む地域に向けることができる。

したがって、地域体験学習が、地域計画を自分自身の問題として身近に捉え自分の意思を地域計画に活かしていくことが可能であるということを認識してまちや地域計画に目を向ける住民が少ないという課題を解決するための手段として導入できる可能性があることがわかった。また、以下のような課題も抽出された。

- ① 眠っている地域資源の発掘を全てではないができたが、それらの活かし方までを考案することはできなかった。
- ② 地域交流を実現する仕組みを作ることができなかった。

①の原因として、半日のプログラムという時間の少なさが一番の原因と考えられる。プログラムの実施回数を増やし、かつ継続的に行っていくことができるようにプログラムを改良していかななくてはならない。②の解決策として考えられることは、各学校で地域体験学習のようなものが定着することが前提となるが、自分の地域で調べたことを他の地域での地域体験学習をすることによって確認するという流れでの地域交流の仕組みは実現できると思われる。

参考文献

- 1) 『総合的な学習の時間とは』 細川威典、2000 年
- 2) 『ネイチャーゲーム 1（1986 年）』、『ネイチャーゲーム 2（1991 年）』 ジョセフ B. コーネル、柏書房