

プロジェクトアドベンチャーの手法を 取り入れた体験学習が社会的 人間関係の育成に及ぼす効果

——「アクティビティ」との関係——

森 河 亮

1. 緒 言

2013年1月に中央教育審議会が発表した「今後の青少年の体験活動の推進について」(答申)では、「未来の社会を担う全ての青少年に、人間的な成長に不可欠な体験を経験させるためには、教育活動の一環として、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」としている¹⁾。また、2012年8月に中央教育審議会が発表した「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」(答申)²⁾によれば、大学には学生の主体的な学習を促す質の高い学士課程教育を進めることが求められており、そのためにはインターンシップやサービス・ラーニング、留学体験といった教室外学修プログラム等の提供が必要であることが指摘され、大学における体験活動の重要性の高まりが伺える。

大学卒業後、多くの学生は社会に出て職に従事するわけであるが、その際に企業が求める能力について経済産業省が調査を行い、「職場や地域社会の中で多様な人々とともに仕事を行っていく上で必要な基礎的な能力」が求められると報告している^{3,4)}。卒業後世代を越えた多様な価値観を持った人たちと共に仕事に従事する必要があることを考えると、「社会的に良好な人間関係を築き、グループで同じ目標のもとに課題を解決していく能力」を高めることがより重要であると思われる。

このような能力の向上を、前述の中央教育審議会が推奨する教室外学修プログラムによって図ることができるかどうかを検討することは有意義なことであろう。

大学における体験活動には、インターンシップ等の他にキャンプやスキーといった野外での教育的体験活動がある。築山ら⁵⁾は、大学生を対象に大学の授業でのキャンプ実習前後で調査を行い、社会人基礎力にストレスコントロール力や自己概念が関与しているとし、それぞれを「コーピング検査」と「自己成長検査」によって測定している。その結果、キャンプ実習参加によってストレスコントロール力が向上し、「自己成長性」の「達成動機」や「努力主義」の得点が向上することを示している。ただし、この報告で実施されたキャンプの中には、沢登りが含まれており、このようなプログラムは実施が天候に大きく左右されること、参加者にある一定以上の体力が求められること、リスクマネジメントとして利用する自然環境の事前調査が必要なこと、相応の衣服やヘルメット・ロープなど多くの準備物が必要なことなど、実施・運営上において対応・配慮すべきことが非常に多い。

これに対し、そのような問題点を除きつつ冒険的なプログラムによって得られる教育効果を維持したまま学校教育に応用することを考え考案されたのがプロジェクトアドベンチャー（以下 PA と略）である⁶⁾。この PA は、参加者に強制することは求めず、参加者本人が自分の体力的・精神的現状を踏まえて参加の度合いや関わり方のレベルを自分で選択することができる^{7,8)}。そのため、体力に自信がない者や障害を負っている者でも参加が可能である。また、屋内でも実施が可能であるため実施が天候に影響されないこと、木材や丸太・ワイヤーなどを組み合わせたロープコースといった特殊な施設を使用する場合もあるが、それらは常設の施設であるため事前の安全確認は容易であること、準備物も一般的な運動ができる服装さえあれば参加可能であること、などの利点がある。橋ら⁹⁾は、PA やイニシアティブゲーム（課題解決活動）が自己の現状を受け入れることと自ら問

題を発見・解決することに対して効果的であることを指摘している。

大学生を対象として、PAの手法を用いた教育プログラムの効果を検討した報告を見ると、徳山ら¹⁰⁾は多くの被験者の「他人への信頼」に肯定的な変化が認められたことを報告し、中島ら¹¹⁾は、被験者の「有能感」が高まることを報告している。また菊地ら¹²⁾は、男子大学生ボートチームを対象に全日本選手権大会前にPAのプログラムを実施し、前回大会よりも試合前の心理状態が良好な状態で大会に臨めたこと、独自に設定した「目標達成度」がプログラム後に向上することを報告している。しかしこれらの報告は、前述の「社会的に良好な人間関係を築き、グループで同じ目標のもとに課題を解決していく能力」に直接関わる事柄を調査していない。

そこで筆者らは、この能力に及ぼすPAの効果を大学生を対象に検討することを目的に、「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」の4つの観点で「社会的に良好な人間関係を築き、グループで同じ目標のもとに課題を解決していく能力」を捉え、橘ら¹³⁾の報告を参考に質問紙を作成し、調査を行った¹⁴⁾。その結果、PAの手法を取り入れた体験学習は、「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」の全てにおいて、それぞれに関わる能力を向上させることに有用であることを認めた。ただし、これらの能力の向上にPAの手法を取り入れた体験学習の具体的に何が影響を及ぼしているのかについては明らかにできなかった。もし、各能力の向上とプログラム中の活動との関係が明らかになれば、より効果の高い体験学習を検討することが可能となる。

そこで本研究では、PAの手法を取り入れた体験学習が大学生の自己理解、他者理解、協力・協調および主体性の育成に及ぼす効果と体験学習における活動との関係を検討することを目的とした。

2. 研究方法

2.1. 被験者

被験者は、PAの手法を用いた体験学習に参加した男子大学生9名および

女子大学生 8名の計17名であった。

2.2. 体験学習の活動内容

体験学習は、山口県十種ヶ峰青少年野外活動センター（現、山口県十種ヶ峰青少年自然の家）において、2009年8月27日～30日の3泊4日の日程で行った。4日間の活動内容を表1に示した。

体験学習1日目の冒頭に、チャレンジバイチョイス⁷⁾について説明し、それに従って行動すること、また他者の挑戦レベルの選択をお互いに尊重するよう被験者に求めた。そして、被験者全員からこのことに関して同意を得た。

その後、アイスプレイングやディインヒビタイザーと呼ばれる少し恥ずかしさを伴う活動などを行った。夜には個人の目標、グループとして大

表1 体験学習の活動内容

	1日目	2日目	3日目	4日目
午前 9:00 ～12:00	集合 移動	・アイスプレイング ・ワープスピード ・ジャイアントシーソー ・ビーイング	・ビレイスクルール ・手つなぎトラバース	・パンパープラック ・キャットウォーク
午後① 13:30 ～17:00	・チャレンジバイチョイスの理解 ・アイスプレイング ・ディインヒビタイザー	・トラバースウォール ・トラストシークエンス ・ニトロクロッシング	・手つなぎトラバース	・ビーイング 移動 解散
午後② 19:30 ～21:00	・ビーイングの作成 ・フルバリュートラクトの理解	・ビーイング ・ハイエレメントに備えてハーネスとヘルメットの使用法の学習	・ビーイング	

森河：プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた
体験学習が社会的人間関係の育成に及ぼす効果

切にすることなどを可視化するビーイングを作成して1日のふりかえりを行った。合わせてフルバリューコントラクト⁷⁾について説明し、これを理解することを求めた。

2日目は午前中に主に課題解決活動（表1のワープスピード、ジャイアントシーソー（ロープスコース））を行った後ふりかえりを行い、午後はロープスコースを用いての課題解決活動（表1のトラバースウォール、ニトロクロッシング）を行った。夜はその日の午後の活動のふりかえりを行った後、次の日の高所で行うハイエレメントの準備としてハーネスとヘルメットの装着の仕方について指導を行った。3日目は午前、午後ともにハイエレメントの手つなぎトラバースを行い、夜にその日1日の活動のふりかえりを行った。4日目は、グループを2つに分けてハイエレメントのパンパープラックとキャットウォークを並行して行い、午後からは4日間全体のふりかえりを行った。

2.3. 質問紙調査

自己理解、他者理解、協力・協調および主体性について評価するものとして、筆者らの報告¹⁴⁾で使用した質問紙を以下のように改訂したものを使用した（資料1）。

改訂前の質問項目12「年上の人とうまくつきあえる。」と質問項目24「年下の人とうまくつきあえる。」は、参加者の中に年上または年下の者がいなければ調査対象には当てはまらないため、本調査では「年上や年下の人とうまくつきあえる。」とした。また、協力・協調を評価する項目「集団の決まりやルールを守ることができる。」を質問項目24として新たに設けた。

改訂前の質問項目18「嫌がらずによく働く。」は、協力・協調を評価する項目として設定したが、やりたくないような役割や仕事でも自ら進んで取り組む、という意図の設問であることから、主体性を評価する項目へ改訂した。

改訂前の質問項目28「自分のことが好きである。」は、「個性」を知ると

いう観点から「好き」に偏ることは不適切であるため、「自分に、好き（または嫌い）なところがある。」と改訂した。

改訂前の質問項目29「あの人はすごいなと思う。」は質問項目15「他人の優れた点がよく目にとまる。」と似ていること、また自分と異なる価値観を認めるということを問う方が適切であると考えたため、「あの人の立場なら、そう考えてもしかたないと思うことがある。」と改訂した。

改訂前の質問項目30「他人の悪口は言わない」は、他者理解を評価する項目として設定したが、協力・協調の要素も含んでいると考えられるため、質問項目から削除し、質問項目13「自分の欠点を知っている。」で欠点についての質問項目はあるが、欠点と長所、両方問う方が適切であると考えたため、新たに自己理解を評価する項目「自分の長所を説明できる。」を設けた。

また、これに加えて、これらの質問項目について、PAの手法を取り入れた体験学習における活動との関係を明らかにするために以下の調査を行った。それは、本体験学習中に行った活動名を記載したリスト（資料2）にしたがって、上記質問項目のそれぞれにおいて、影響を及ぼしたと思われる活動を回答させるものであった。以下この調査を「活動リスト調査」とする。

2.4. 手 続 き

被験者は体験学習前と後の2回、資料1に示す質問紙を提示され、各質問項目について「かなりあてはまる」から「ほとんどあてはまらない」までの5段階で自己評定することを求められた。体験学習後には、「活動リスト調査」として、資料1とともに資料2を提示され、今回の体験学習を通じてより「あてはまる」ようになったと思われる質問項目があれば、これに影響を及ぼしたと考える活動を記号により回答することを求められた。この回答は複数回答を可とした。

2.5. 統計処理

各質問項目について、「かなりあてはまる」を5点「ほとんどあてはまらない」を1点とし、体験学習前後の1要因の分散分析を行った。ただし、欠損値があった7名分は調査対象から除いた。なお、統計処理の有意性は5%水準で判定した。

3. 結果および考察

本研究では、筆者らの報告¹⁴⁾と同様の観点から、質問項目をそれぞれの観点で統合せずに、1つ1つの質問項目ごとに考察を行うこととした。また、考察に関しては、プログラムの特性を考慮しつつ実際に行われた被験者の言動の詳細な観察を裏付けとして加えて考察を試みた。

3.1. 自己理解に関する項目について

表2は、体験学習前後における自己理解に関する質問項目について、それぞれの得点の平均と分散分析の結果を表したものである。質問項目7において有意な主効果が認められ、体験学習後の得点が高くなったことが分かる。

これについて、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中7名が「ハイエレメント」に属する活動を挙げていた（7名の体験学習前平均得点3.3、

表2 自己理解に関する質問項目の結果

質問項目	平均得点		F	p
	前	後		
7	3.4	4.1	7.23	*
13	4.0	4.0	0.00	N.S.
23	3.8	4.1	0.80	N.S.
28	4.4	4.6	1.00	N.S.
30	3.1	3.1	0.00	N.S.

** : $p < 0.01$, * : $p < 0.05$, Δ : $p < 0.1$

体験学習後平均得点4.1)。「ハイエレメント」に属する活動には、手つなぎトラバース、キャットウォーク、バンパーブランクが含まれる。これらは、高さ5～10mの高所で、かつ非常に不安定な場所で行われるもので、これらの活動の課題を遂行するために求められる能力としては、バランス調整力や恐怖感・不安感を抱きながらも自身の意思決定を遂行する実行力などがあげられる。しかし、手つなぎトラバースの活動ではワイヤーを渡りきるまで長くとも15分以内、キャットウォークの活動では長くとも5分以内に活動が終了していたため、これらの活動を通じてバランス調整力が伸びることは考えられにくく、ハイエレメントの活動を体験する前に比べて、身体的または体力的な能力を伸ばそうとするようになった、ということではないと考えられる。

徳山らは¹⁵⁾、「PAの手法を用いたプログラムでは、身体が自らの感情や能力、課題達成の成否を自他に明示する特徴があるために、参加者は自己の能力や自己をアセスメントする能力について、セルフモニタリングや他者からのフィードバックを受けやすくなる。」と述べている。また Lucknerら^{16,17)}は、アドベンチャーの過程では自らの意思で目標設定を行い、コンフォートゾーン（「慣れている」「既知である」ために精神的に安心できる範囲）を越え、未知の経験へチャレンジすることによって自己の持つ能力のさらなる可能性に気づく、と述べている。後述する「困難を乗り越えようとする。」項目との関連で、「ハイエレメント」の活動で困難を乗り越えようとするようになった、という結果を得ているが、未知の活動に対して自ら目標を設定し、それに取り組む過程や目標を達成した経験によって第三者的な視点から自己モニタリングし「困難を乗り越えよう」としている自分に気付き、「自分の能力を伸ばそうとする。」得点があがった、と考えることはできる。

3.2. 他者理解に関する項目について

表3は、体験学習前後における他者理解に関する質問項目について、そ

表3 他者理解に関する質問項目の結果

質問項目		平均得点		F	p
		前	後		
8	相手の立場になって考える。	3.3	3.8	3.46	△
11	他人の失敗を許すことができる。	4.0	4.6	7.36	*
15	他人の優れた点がよく目にとまる。	4.1	4.6	2.65	N.S.
20	聞き上手である。	3.3	3.4	0.13	N.S.
25	異なる価値観を受け入れる。	4.2	4.4	0.64	N.S.
29	あの人の立場なら、そう考えてもしかたないと思うことがある。	4.1	4.3	0.38	N.S.

** : $p < 0.01$, * : $p < 0.05$, △ : $p < 0.1$

それぞれの得点の平均と分散分析の結果を表したものである。質問項目11において有意な主効果が認められ、体験学習後の得点が高くなったことが分かる。また、質問項目8においては体験学習後の得点が高くなる傾向があったことが分かる。

質問項目11について、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中8名が「課題解決」に属する活動を挙げていた（8名の体験学習前平均得点3.9、体験学習後平均得点4.6）。「課題解決」に属する活動は、与えられた課題に対して様々な意見を交換しながら解決のための方策を模索し、それを試しては失敗し、また次の方策を考え試行する、という活動であり、セーの、ワープスピード、ジャイアントシーソー、ニトロクロッシングが含まれる。これらすべての活動において、被験者らの試行する前には「どういうやり方で行うか」「誰から行うか」「誰がどの役割を担うか」などをグループで確認し、意思統一を図ってから試行する、という行動が確認された。この過程を経て生じる「エラー」は、エラーをした当事者「個人」のエラーではなく「グループ」のエラーとして認識されると考えられる。そのため、エラーした者を責めることなく、「グループ」全体の責任として、そのエラーを受け入れることができたと思われる。このような、グループの目標

達成の過程で意図していなくても生じるエラーを、「個人」ではなく「グループ」の責任として許容する、という体験が「他人の失敗を許すことができる」ようになったと自己評価させたものと考えられる。

質問項目8について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中5名が「ハイエレメント」に属する活動を挙げていた（5名の合宿前平均得点3.6, 合宿後平均得点4.2）。徳山ら¹⁵⁾は、大学生を対象としたPAの手法を取り入れた体験学習の4つの事例を調査し、参加者の変化のモデル化を図っている。その報告によれば、「ハイエレメントの活動は身体を介する活動であり、感情や行為の結果が自他に明示されるために相手の能力や内的状況を読み取ることが比較的容易である。さらに、体験を共有しているために仲間の内的状況について実感を伴って思い量ることができる。」と述べている。

本調査において「ハイエレメント」が効果をもつと言い切るには人数が少ないが、徳山ら¹⁵⁾の報告のモデルと同様に、ハイエレメントの活動によって不安定な高所への「恐怖感」を共有でき、どんな気持ちかがお互い分かったのではないだろうか。質問項目8に関する結果は、これらの行動に起因するのかもしれない。

3.3. 協力・協調に関する項目について

表4は、体験学習前後における協力・協調に関する質問項目について、それぞれの得点の平均と分散分析の結果を表したものである。質問項目17および22において有意な主効果が認められ、体験学習後の得点が高くなったことが分かる。また、質問項目12, 24および27においては体験学習後の得点が高くなる傾向があったことが分かる。

質問項目17について、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中3名が「ビーイング」の活動を挙げていた（3名の体験学習前平均得点3.0, 体験学習後平均得点4.0）。今回の「ビーイング」の活動では、「誰の、どのような言動が、グループまたは個人にどのような影響を与えたか」を考え、そ

森河：プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた
体験学習が社会的人間関係の育成に及ぼす効果

表4 協力・協調に関する質問項目の結果

	質問項目	平均得点		F	p
		前	後		
1	人のために何かすることがよくある。	3.9	3.9	0.00	N.S.
2	誰にも気軽に話しかける。	3.7	3.9	0.64	N.S.
6	仲間とうまくつきあえる。	4.0	3.8	2.25	N.S.
9	お互いに励ましあって活動する。	3.9	4.2	0.80	N.S.
12	年上や年下の人とうまくつきあえる。	3.7	4.2	3.46	△
14	「ありがとう」「ごめんなさい」が言える。	4.6	4.5	0.13	N.S.
17	自分勝手なわがままを言わない。	2.9	3.9	15.00	**
19	その場の空気を読める。	3.5	3.2	2.00	N.S.
22	周りの人と協力しようとする。	4.1	4.5	6.00	*
24	集団の決まりやルールを守ることができる。	3.6	4.3	3.64	△
27	誰にでもあいさつをする。	3.8	4.3	3.46	△

** : $p < 0.01$, * : $p < 0.05$, △ : $p < 0.1$

れを分かち合い、共通認識の後に可視化する、という活動を行った。実際の活動では、「手つなぎトラバース」の最後の数回のチャレンジの時に、グループの力になるような関わりをせず、談笑をしている被験者がおり、またそのような状況に気付いていたが、何も言わなかった被験者がいた。それについて、ビーイング作成時に筆者から状況を説明され、「そのようなになってしまったことに対して、グループ全体として何が足りなかったのか、何に留意すべきなのか」をそれぞれで考える、という行動が確認された。しかし、人数が少ないため、これらの活動によるものとは必ずしも言えない。

徳山ら¹⁵⁾は、PAの手法を取り入れた体験学習の総合的な成果として、自律的な側面への貢献を示しており、本研究においても4日間の本体験学習を通して、自己を律してわがままを言わないようになったのかもしれない。

質問項目22について、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中6名が「ハイエレメント」に属する活動を挙げていた（6名の体験学習前平均得点4.2、体験学習後平均得点4.7）。「ハイエレメント」に属する活動は、「個人やペアのチャレンジをグループで支える」というものであり、今回のハイエレメントの活動では、チャレンジャーの活動を一切見ることができないセカンドプレイヤーを自ら志願して行う、ファーストプレイヤー・セカンドプレイヤー・サードプレイヤーなどの役割をグループで話し合いながら交代してプレイチームをつくる、などの行動が確認された。

また、この質問項目の「活動リスト調査」では、10名中6名が「課題解決」に属する活動を挙げていた（6名の体験学習前平均得点4.2、体験学習後平均得点4.3）。「せーの」の活動では、円になってお互いにつま先をつけて座った状態から全員で同時に立ち上がるために、腕を組み合ったり、腰を持ち合ったり「協力」してお互いの重心線を円の中心に近づけようとする行動が確認された。「ワープスピード」の活動では、より速く課題を達成するために方策を出し合い、それを否定せずに試行してみる、という行動が確認された。「ジャイアントシーソー」の活動では、シーソーに乗っていない者がシーソーに乗っている者に対してアドバイスをし、複数の者がシーソー上で移動するときに声をかけ合ってタイミングを合わせる、などの行動が確認された。「ニトロクロッシング」の活動では、ロープで渡ってきた者がプラットフォームから落ちないように腕や腰をつかんで捕まえる、プラットフォーム上で立っている者同士が落ちないようにお互いの腕や肩や腰をつかんで支えあう、などの行動が確認された。

これらのことから、本体験学習の「ハイエレメント」の活動および「課題解決」の活動における「相互支援」の体験が、「周りの人と協力しようとする」ようになったと自己評価させたものと考えられる。

質問項目12について、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中4名が「その他（合宿中の活動外での会話）」を挙げていた（4名の体験学習前平均得点3.8、体験学習後平均得点4.3）。体験学習期間中は、休憩時間などに

初めて知り合った者同士が会話をし、という行動が確認された。しかし、人数が少ないため、これらの活動によるものとは必ずしも言えない。

質問項目24について、「活動リスト調査」の結果を見ると、この項目に影響した活動として顕著に示されたものはなかった。体験学習期間中は、それぞれの活動開始時間や朝の掃除の時間などに遅れることなく集合する、という行動が確認された。このような体験が、この項目に影響を与えたのかもしれない。

質問項目27について、「活動リスト調査」の結果を見ると、この項目に影響した活動として顕著に示されたものはなかった。体験学習期間中は、センターの職員の方は被験者や筆者らと顔を合わすたびに、必ずあいさつをしていた。また、筆者らも職員や被験者と顔を合わすたびに、必ずあいさつするように心掛けた。これらの行動に触発されて、「誰にでもあいさつをする」ようになる意識が高まったのかもしれない。

3.4. 主体性に関する項目について

表5は、体験学習前後における主体性に関する質問項目について、それぞれの得点の平均と分散分析の結果を表したものである。質問項目5および18において有意な主効果が認められ、体験学習後の得点が高くなったことが分かる。

質問項目5について、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中8名が「ハイレメント」に属する活動を挙げていた（8名の体験学習前平均得点3.9、体験学習後平均得点4.4）。「ハイレメント」に属する活動には、手つなぎトラバース、キャットウォーク、バンパーブランクが含まれる。これらは、高さ5～10 mの高所で、かつ非常に不安定な場所で行われるもので、恐怖感や不安感からチャレンジを選択すること自体が困難になる場合がある活動である。今回の「ハイレメント」の活動においては、すべての被験者が「チャレンジする」という意思決定を行い、そして実際に課題を遂行して、渡りきる、飛び出すなどの目標を達成した。このことから、

表5 主体性に関する質問項目の結果

質問項目	平均得点		F	p	
	前	後			
3	自分の考えははっきりと言う。	3.2	3.0	0.47	N.S.
4	グループの中心的な役割を果たす。	2.4	2.1	1.33	N.S.
5	困難を乗り越えようとする。	3.7	4.3	7.36	*
10	自分でいろいろ工夫してみる。	3.8	3.7	0.13	N.S.
16	自分の仕事はきちんとこなす。	4.0	3.4	2.25	N.S.
18	嫌がらずによく働く。	3.0	4.1	12.00	**
21	自分の責任は自分がとる。	3.8	3.9	0.18	N.S.
26	自分で問題点や課題を見つける。	3.7	3.8	0.07	N.S.

** : $p < 0.01$, * : $p < 0.05$, Δ : $p < 0.1$

本体験学習の「ハイエメント」活動における「チャレンジ」と「達成」の体験が、「困難を乗り越えようとする」ようになったと自己評価させたものと考えられる。

筆者は、2014年の報告¹⁴⁾において、PAの手法を取り入れた体験学習が「困難を乗り越えようとする」意識を高める、という結果を得ている。また、この意識の向上には、本調査の「活動リスト調査」は行っていないものの、「ハイエメント」の活動における「挑戦」と「達成」の体験が影響を及ぼしていることを示唆した。

これらのことから、本体験学習の「ハイエメント」の活動は「困難を乗り越えようとする」態度や意識の向上に寄与するものと考えられる。

質問項目18について、「活動リスト調査」の結果を見ると、10名中7名が「ハイエメント」に属する活動を挙げていた（7名の体験学習前平均得点3.1、体験学習後平均得点4.3）。これに関しては、質問項目を設定した実験者と被験者との間に「質問項目の解釈の相違」が存在していた可能性が考えられる。筆者らは、「あまりやりたくないと思うような役割や仕事を嫌がらずに行う」と解釈していたが、被験者は「嫌がらずに」という言葉

の印象を強くとらえ、役割や仕事に限らず「嫌だと感じるものでも行うようになった」と解釈した可能性が考えられる。例えば、今回の「ハイエレメント」の手つなぎトラバースの活動では、チャレンジする前は「絶対にやりたくない」「あんな高い所上がれない」と発言していた者が、他の被験者が次々チャレンジし、課題を遂行するのを見て、「チャレンジせざるを得ない」（ある被験者からの回想）全体の雰囲気を感じとり、課題を遂行する、という行動が確認された。よって、本体験学習の「ハイエレメント」の活動における、「嫌だと思っけていても」課題を遂行するという体験が、「嫌がらずに働こうとする」ようになったと自己評価させたものと考えられる。

筆者は、2014年の報告¹⁴⁾において、PAの手法を取り入れた体験学習が「嫌がらずに働こうとする」意識を高める、という結果を得ている。そして、この意識の向上には、こちらから意図的に与えた課題以外の毎朝6時30分から行う「朝の掃除」という課題において、「嫌だと思っけていても課題を遂行する」という体験が、この項目の得点向上に影響を与えた可能性を示唆した。したがって、「嫌がらずに働こうとする」意識を高めることに「ハイエレメント」の活動が寄与するのかどうかについては、今後の調査も含めて検討する必要がある。

4. 結 語

PAの手法を取り入れた体験学習の効果を検証するために、自己理解、他者理解、協力・協調および主体性の育成に及ぼす影響をアンケートによって調査した。その結果、自己理解に関する質問項目である「自分の能力を伸ばそうとしている。」において、他者理解に関する質問項目である「他人の失敗を許すことができる。」において、協力・協調に関する質問項目である「自分勝手なわがままを言わない。」および「周りの人と協力しようとする。」において、主体性に関する質問項目である「困難を乗り越えようとする。」および「嫌がらずによく働く。」において、それぞれ有意な

主効果が認められ、体験学習後の得点が高くなった。これらのことから、本体験学習での活動体験が自己理解、他者理解、協力・協調および主体性の向上に効果をもたらすことが示唆された。

今回の調査では「活動リスト調査」を行い、各質問項目にどのような活動が影響を及ぼすのかを検討した。その結果、「ハイエレメント」の活動は、「自分の能力を伸ばそうとする」、「周りの人と協力しようとする」および「困難を乗り越えようとする」意識や態度の向上に寄与することが明らかとなった。また、「ハイエレメント」の活動は、「相手の立場になって考える」意識や態度の向上に寄与する可能性が示唆された。「課題解決」の活動は、「他人の失敗を許すことができる」および「周りの人と協力しようとする」意識や態度の向上に寄与することが明らかとなった。

しかし、「活動リスト調査」で挙げられた活動と質問項目との関連が明らかにされなかったものもあった。体験学習中は、こちらが意図的に与えた約30種類の課題だけではなく、朝の掃除をはじめ初対面の人との宿泊体験など、様々な活動体験をしている。そのため、ある質問項目にこれらのうちの1つの活動だけが影響を与えた、とは断定しづらい。「活動リスト調査」の結果から、その質問項目の向上に「その活動単独が大きな影響を与えた」と考えられる場合もあれば、「その活動を含めた複数の活動が相互作用しているのでは」と考えられる場合もある。

各質問項目と体験学習中の活動との関連を明らかにするためには、今後より事例を増やして検討する必要がある。

本調査では17名中7名に欠損値が認められた。新たに加えた「活動リスト調査」の回答方法が被験者にうまく伝わっていなかったことが原因であると考えている。今後の調査において、改善を図りたい。

付記

本研究は、2009年度広島修道大学ユニークな教育・学習支援プログラム「豊かな人間性を高めるアドベンチャー・コミュニケーション体験合宿」報

森河：プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた
体験学習が社会的人間関係の育成に及ぼす効果

告書に加筆・修正した論文である。

引用文献

- 1) 中央教育審議会答申（2013）：今後の青少年の体験活動の推進について（答申），文部科学省。
- 2) 中央教育審議会答申（2012）：新たな未来を築くための大学教育の質転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申），文部科学省。
- 3) 社会人基礎力に関する研究会（2006）：社会人基礎力に関する研究会——「中間取りまとめ」——，経済産業省。
- 4) 社会人基礎力に関する研究会（2006）：社会人基礎力に関する緊急調査，経済産業省。
- 5) 築山泰典，神野賢治，田中忠道（2008）：大学キャンプ実習が「社会人基礎力」に及ぼす有効性の検討，福岡大学スポーツ科学研究，第39巻，第1号：13-26。
- 6) ディック・プラウティ，ジム・ショーエル，ポール・ラドクリフ（1997）：アドベンチャーグループカウンセリングの実践，C. S. L. 学習評価研究所，神奈川，1-9。
- 7) プロジェクトアドベンチャージャパン（2005）：グループのちからを生かすー成長を支えるグループづくりー，C. S. L. 学習評価研究所，神奈川，1-101。
- 8) 二宮 孝，中山正秀，諸澄敏之（2003）：今こそ学校にアドベンチャー教育を「心の教育」実践プログラム，学事出版，東京，1-47。
- 9) 橘 直隆，平野吉直，関根章文（2003）：長期キャンプが小中学生の生きる力に及ぼす影響，野外教育研究，6(2)：1-12
- 10) 徳山美知代，田辺 肇，徳山郁夫（2002）：プロジェクトアドベンチャー（PA）による信頼と自己概念の肯定的変化，千葉大学教育実践研究，第9号：185-195
- 11) 中島弘毅，大内義昭，神谷明宏 月橋春美（2001）：プロジェクト・アドベンチャープログラムが女子大生の内発的動機づけに及ぼす影響，聖徳大学研究紀要人文学部，第12号：71-75
- 12) 菊地直子，鈴木省三，田口義雄，宮城 進，勝田 隆，中房敏朗，長橋雅人，阿部 肇，朴澤泰治，難波克己（2005）：アドベンチャー・アプローチによるチームビルディングの実践，仙台大学紀要，第36巻，第2号：147-157
- 13) 橘 直隆，平野吉直（2001）：生きる力を構成する指標，野外教育研究，4(2)：11-16
- 14) 森河 亮，橋本晃啓（2014）：プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた体験学習が人間関係の育成に及ぼす効果——スポーツ実習科目との比較——，

修道法学, 第36巻, 第2号: 547-576

- 15) 徳山美知代, 田辺 肇 (2004): プロジェクトアドベンチャー (PA) の手法を用いたプログラムの活動特性と参加者の変化のモデル化, 学校メンタルヘルス, Vol. 7: 53-63
- 16) Luckner, J. L., Nadler, R. S. (1992): Processing the Adventure Experience. Kendall Hunt Pub., Dubuque, IA
- 17) Luckner, J. L., Nadler, R. S. (1997): Processing the Experience — Strategies to Enhance and Generalize Learning. True North Leadership, Montecito, CA

資料1

質 問 項 目

1. 人のために何かすることがよくある。
2. 誰にも気軽に話しかける。
3. 自分の考えははっきりと言う。
4. グループの中心的な役割を果たす。
5. 困難を乗り越えようとする。
6. 仲間とうまくつきあえる。
7. 自分の能力を伸ばそうとしている。
8. 相手の立場になって考える。
9. お互いに励ましあって活動する。
10. 自分でいろいろ工夫してみる。
11. 他人の失敗を許すことができる。
12. 年上や年下の人とうまくつきあえる。
13. 自分の欠点を知っている。
14. 「ありがとう」「ごめんなさい」が言える。
15. 他人の優れた点がよく目にとまる。
16. 自分の仕事はきちんとこなす。
17. 自分勝手なわがままを言わない。
18. 嫌がらずによく働く。
19. その場の空気を読む。
20. 聞き上手である。
21. 自分の責任は自分がとる。
22. 周りの人と協力しようとする。
23. 素直に反省することができる。
24. 集団の決まりやルールを守ることができる。

森河：プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた
体験学習が社会的人間関係の育成に及ぼす効果

25. 異なる価値観を受け入れる。
26. 自分で問題点や課題を見つける。
27. 誰にでもあいさつをする。
28. 自分に、好き（または嫌い）なところがある。
29. あの人の立場なら、そう考えてもしかたないと思うことがある。
30. 自分の長所を説明できる。

資料2

体験学習の活動リスト

- a. 魂で握手，ガンマン（足し算，引き算）などのアイスブレイキング
- b. 他己紹介
- c. ユーミーリサ，スピードラビット
- d. C-Zone アンケート
- e. いろいろな鬼ごっこ
- f. 「せーの」（つまさきを合わせてみんなで立つ）
- g. ビーイング（ルール決め，ふりかえり）
- h. ワープスピード（順番に速くボールを回す）
- i. ジャイアントシーソー
- j. トラバースウォール
- k. トラストシークエンス（体を前後に倒す，など）
- l. ニトロクロッシング
- m. 手つなぎトラバース
- n. キャットウォーク
- o. パンパープランク
- p. その他