

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（追加調査）——

森 河 亮

1. 緒 言

2007年1月に中央教育審議会から発表された「次代を担う自立した青少年の育成に向けて」（答申）によれば、「青少年の意欲を高め、心と体の相伴った成長を促すために体験活動をすべての青少年の生活に根付かせることを重視すべき」だとしている。そして、その方策としては「青少年の生活圏内に多様な体験を提供する場や機会をつくる」「青少年教育施設等を中核として、教育効果の高い体験活動を計画的に提供する」ことを挙げている¹⁾。また、2008年12月に中央教育審議会が発表した「学士課程教育の構築に向けて」（答申）によれば、「大学が学生に身に付けさせようとする能力と、企業が大学卒業生に期待する能力が乖離している」との指摘がなされ、「実際に企業の多くが望んでいることは、資格取得などではなくむしろ汎用性のある基礎的な能力である」としている²⁾。さらに、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）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ている³⁾。加えて、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⁴⁾。

これらの答申から、学生に対して教育活動の一環として、意図的・計画的に質の高い体験活動を創出し、専門的な知識のみならず、汎用性のある基礎的な能力を身につけさせることが大学には求められていることが分かる。

このようなことを背景に、筆者らは大学が創出した体験学習が学生の汎用性のある基礎的な能力に及ぼす影響を検討してきた。体験学習としては、プロジェクト アドベンチャー（以下 PA と略）の手法を取り入れたプログラムを行った。この PA は、教育場面への汎用性の高さが指摘され⁵⁻⁸⁾、教育効果を認める報告も多い⁹⁻¹⁵⁾。汎用性のある基礎的な能力を関¹⁶⁾、芝田¹⁷⁾ および佐藤¹⁸⁾ の報告を参考に「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」の4つの視点として捉え、橋ら¹⁹⁾ が検討した「生きる力」を評価する項目を参考に質問項目を作成し、アンケート調査を行った。

その結果、PAの手法を取り入れた体験学習は、大学生の「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」、それぞれに関わる能力を向上させることを認めた²⁰⁾。また、これら4つの能力の向上にPAの手法を取り入れた体験学習の具体的に何が、またはどの活動（アクティビティ）が影響を及ぼしているのかを検討した結果、「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、また「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を認め、「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を認めた²¹⁾。しかし、このような効果は被験者が変わっても、また異なった「ハイエレメント」や「課題解決」の活動を行っても同様の効果が得られるのかは不明である。もし、各能力の向上とプログラム中のアクティビティとの関係が明らかに

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

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、アクティビティとの関係を検討した報告²¹⁾と同様に、大学生を対象に PA の手法を取り入れた体験学習を実施するアクティビティをいくつか変更しながら行い、同様のアンケート調査を実施してその効果を検討することを目的とした。

2. 研究方法

より多くの事例を収集すれば、それだけ効果の高い体験学習のプログラムを検討することが可能となるため、本報告では、追加調査として行った2つのプログラム（以下、調査①および調査②とする）の報告を行う。

2.1. 調査 ①

2.1.1. 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3名および女子大学生7名の計10名であった。

2.1.2. 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、2010年8月30日～9月2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⁶⁾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、アイスブレイキ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⁶⁾について説明し、これを理解することを求めた。

表1 調査①の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	・トラストシーク クエンス ・モホークウォーク (失敗) ・ニトロクロッシ ング	・ビレイスクー ル ・クライミング ウォール (ハイエレメ ント)	・バンパープラ ンク (ハイエレメ ント)
午後① 14:00 ～17:00	・チャレンジバ イチョイスの 理解 ・アイスプレ イキング ・ディインヒビ タイザー	・ビーイング ・全方向シー ソー ・モホークウォ ーク(成功)	・人の字バラ ンス (ハイエレメ ント)	・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 コントラクト 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	

2日目は午前中に主にロープスコースを用いての課題解決活動(表1のモホークウォーク, ニトロクロッシング)を行った後ふりかえりを行い, 午後もロープスコースを用いての課題解決活動(表1の全方向シーソー, モホークウォーク)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日目はハイエレメントの活動を行い, 午前中はクライミングウォール, 午後は人の字バランスをそれぞれ行い, 夜にその日1日の活動のふりかえりを行った。4日目は, ハイエレメントのバンパープラックを行い, 午後からは4日間全体のふりかえりを行った。

2.1.3. 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²¹⁾ で使用した質問紙を使用した(資料1)。

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

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 2-1）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。

2.1.4. 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 2-1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。

2.1.5. 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。

2.2. 調査 ②

2.2.1. 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6名および女子大学生5名の計11名であった。

2.2.2. 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、2011年8月30日～9月2日の3泊4日の日程で行った。4日間の活動内容を表2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⁶⁾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

表2 調査②の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	<ul style="list-style-type: none"> ・TP シャッフル ・ジャイアントシーソー ・モホークウォーク 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビレイスクール ・手つなぎトラバース (ハイエレメント) 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャットウォーク (ハイエレメント)
午後① 14:00 ～17:00	<ul style="list-style-type: none"> ・チャレンジバイチョイスの理解 ・アイスブレイキング ・ディインヒビタイザー ・フープリレー ・ヘリウムフープ 	<ul style="list-style-type: none"> ・モホークウォーク ・トラストシークエンス ・ニトロクロッシング ・ビーイング 	<ul style="list-style-type: none"> ・手つなぎトラバース (ハイエレメント) ・ビーイング 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビーイング 移動 解散
午後② 19:30 ～21:00	<ul style="list-style-type: none"> ・ビーイングの作成 ・フルバリュートラクトの理解 	<ul style="list-style-type: none"> ・ズーム ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビーイング ・アイスブレイキング 	

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、アイスブレイキ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い、フープリレーとヘリウムフープの課題解決活動を行った。夜には個人の目標、グループとして大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トラクト⁶⁾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ロープコースを用いての課題解決活動(表2のTP シャッフル, ジャイアントシーソー, モホークウォーク)を行い、午後にもロープコースを用いての課題解決活動(表2のモホークウォーク, ニ

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

トクロッキング)を行った。その後、午前と午後の活動全体に関するふりかえりを行った。夜は、ズームという課題解決の活動を行った後、次の日の高所で行うハイエLEMENT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日目は午前と午後ともにハイエLEMENTの手つなぎトラバースの活動を行い、夜にその日1日の活動のふりかえりを行った。4日目は、ハイエLEMENTのキャットウォークを行い、午後からは4日間全体のふりかえりを行った。

2.2.3. 質問紙調査

2.1.3.と同様とした。ただし、本体験学習中に行った活動名を記載したリストは、資料 2-2とした。

2.2.4. 手続き

2.1.4.と同様とした。ただし、「活動リスト調査」として、資料 2-2を提示された。

2.2.5. 統計処理

2.1.5.と同様とした。ただし、前年の調査①に参加した被験者2名分は調査対象から除いた。

3. 結果および考察

本研究では、筆者らの報告²⁰⁾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

3.1.1. 調査①

表 3-1は、調査①における体験学習前後の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13および30において有意な主効果が認められ、合宿後の得点が高く

表 3-1 調査①における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	自分の能力を伸ばそうとしている。	4.5	4.8	3.86	△
13	自分の欠点を知っている。	4.1	4.8	21.00	**
23	素直に反省することができる。	3.6	4.5	4.89	△
28	自分に、好き（または嫌い）なところがある。	4.5	4.8	3.86	△
30	自分の長所を説明できる。	3.6	4.3	7.23	*

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

なったことが分かる。また、質問項目7, 23および28においては合宿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13について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中6名が「ハイレメント」に属する活動を挙げていた（6名の合宿前平均得点4.0, 合宿後平均得点4.8）。「ハイレメント」に属する活動には、クライミングウォール, 人の字バランス, パンパープラックが含まれる。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あり、不安や恐怖心からチャレンジそのものが困難となる可能性がある活動である。ハイレメントの活動中に「自分の欠点を理解している」と感じられた象徴的なものとして、次のような行動が確認された。前日の人の字バランスの活動で高さの恐怖から涙を流した被験者が、次の日のパンパープラックの活動では、プラットホームに上がった際に「ここに長くいたら怖さで降りられなくなると思うから、すぐに行きます」と言って、数秒後に飛び出すという行動が確認された。このような「自分の欠点に気付きそれに対応する」という体験を通じて、またそのように行動している被験者を他の被験者が見て、「自分の欠点を知る」ようになったと自己評価されたものと考えられる。

質問項目30について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、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。もしかしたら、質

問項目13「自分の欠点を知っている」との関係が影響しているかもしれない。「自分の欠点に気付く」ためには、自身をセルフモニタリングする必要がある。このことから、自分の欠点に気付くことができるようになったと同時に、「自身の長所」にも気付くことができるようになり、「自分の長所を説明できる」ようになったと自己評価されたのかもしれない。

質問項目7について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、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名の合宿前平均得点4.6、合宿後平均得点4.7）。しかし、7名の合宿前後の得点差は0.1であり、ハイエレメントの活動がこの項目の向上に大きな影響を与えたとはいえない。そのため、どの活動体験がこの項目に影響を与えたかは分からなかった。また、合宿前の平均得点が4.5と高値であるため、本体験学習を行う前から「自分の能力を伸ばそうとする」態度や意識が高いという特性を備えた被験者であったことが考えられる。そのため、本体験学習によって、「自分の能力を伸ばそうとする」態度や意識が向上する傾向はあるものの、それに何が影響をもたらしたのかは分からない。

質問項目23について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、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名の合宿前平均得点3.6、合宿後平均得点4.5）。クライミングウォールの活動では、一度チャレンジをしたが目標まで到達できず、その後もう一度チャレンジをして一度目の失敗を生かして、より高い目標達成度合いの結果を出す、という行動が確認された。また、人の字バランスの活動では、ファシリテーターから「チャレンジするペアの順番を決める」よう求めたのに対して、1番から2番までの順番しか決めずそのまま活動を始めた。2組までの活動が終了したときに、次にどのペアがチャレンジをするのかグループの全員が把握していなかったため、一旦活動を中断し「グループとして合意形成を得られていないように見えるがどうですか？」「その状況に対して、みんなはどう思うのか？」とファシリテーターから発問をした。その後、グループで話し合い、チャレンジの順番を確実に合意形成した後にチャレンジを

再開する、という行動が確認された。このような体験が、「素直に反省する」態度や意識の向上に影響をもたらしたのかもしれない。

質問項目28について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、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く、どの活動体験がこの項目に影響を与えたかは分からなかった。また、合宿前の平均得点が4.5と高値であるため、本体験学習を行う前から「自分の好きな、または嫌いなところ」をよく認識しているという特性を備えていると自分で思っている被験者であったことが考えられる。そのため、本体験学習によって、「自分の好きな、または嫌いなところを認識する」態度や意識が向上する傾向はあるものの、それに何が影響をもたらしたのかは分からない。

3.1.2. 調査②

表 3-2は、調査②における体験学習前後の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28において、合宿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28について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、9名中3名が「ハイエレメント」に属する活動（3名の合宿前平均得点5.0、合宿後平均得点5.0）を、また3名が「ビーイング」の活動（3名の合宿前平均得点4.0、合宿後平均得点4.7）を挙げていた。ただし、「ハイエレメント」を挙げた3名の合宿前後の平均得点に差が全くないことから、これらの被験

表 3-2 調査②における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	自分の能力を伸ばそうとしている。	4.2	4.2	0.00	N.S.
13	自分の欠点を知っている。	4.1	4.1	0.00	N.S.
23	素直に反省することができる。	3.9	3.8	0.31	N.S.
28	自分に、好き（または嫌い）なところがある。	4.4	4.8	4.00	△
30	自分の長所を説明できる。	3.0	3.4	3.37	N.S.

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

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

者の得点がこの質問項目に及ぼす影響は少ないことが考えられる。一方、「ビーイング」を挙げた3名の合宿前後の平均得点を見ると、合宿前平均から0.4点低かった得点が合宿後にはほぼ平均と同様の得点まで高まっている。9名中3名と少ないデータではあるが、「ビーイング」の活動がこの質問項目に影響を与えた可能性は少なくないと思われる。

「ビーイング」の活動は、グループ全体の目標に対して「個人が守るべきこと・気をつけるべきこと・大切にしたいこと」などを考え、それを分かち合い、共通認識の後に可視化する、という内容や「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、それを分かち合い、共通認識の後に可視化する、という内容を含んでいる。この際、グループ全体の活動や活動中に何が起こったかという事象や出来事をふりかえることもあれば、活動中にとった自身の言動や抱いた想いをふりかえることもある。後者のふりかえりであれば、「内省」ととらえることができる。4日目の午後には、3日目までのグループ全員でのふりかえりではなく、4日間の活動を40分かけて一人でふりかえることを行った。このような「ビーイング」の活動を通じて自分自身をセルフモニタリングし、「自分の好きな、または嫌いなところを認識する」ようになったのかもしれない。

また、合宿前の平均得点が4.4と高値であるため、本体験学習を行う前から「自分の好きな、または嫌いなところ」をよく認識しているという特性を備えていると自分で思っている被験者であったことも影響しているであろう。

3.1.3. 三調査からの示唆

本報告の調査①、調査②および筆者らの報告²¹⁾の調査から次のようなことが考えられる。

三調査の「自己理解」に関する質問項目において、少なくとも一つの項目は体験学習後に向上する、もしくは向上の傾向を示したことから、本体験学習によって「自己理解」に関わる能力が向上する可能性はある。しか

し、「活動リスト調査」において、それに影響を及ぼすアクティビティに共通性は認められなかった。したがって、具体的に何が影響を及ぼしているのかは分からないが、本体験学習全体を通しての体験が「自己理解」に関わる能力の向上をもたらしているのかもしれない。

3.2. 他者理解に関する項目について

3.2.1. 調査①

表 4-1は、調査①における体験学習前後の他者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11および15において有意な主効果が認められ、合宿後の得点が高くなったことが分かる。

質問項目11について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中9名が「モホークウォーク」を挙げていた（9名の合宿前平均得点4.1, 合宿後平均得点5.0）。モホークウォークの活動は、長さの異なる3本のワイヤーの上を全員が落ちることなく渡りきる活動である。渡る順番は、最も短いワイヤーに続いて二番目に短いワイヤー、最後に最も長いワイヤーの順で行った。一番目と二番目のワイヤーは、それぞれ1回のチャレンジで

表 4-1 調査①における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。	4.1	4.4	0.80	N.S.
11	他人の失敗を許すことができる。	4.2	5.0	10.29	*
15	他人の優れた点がよく目にとまる。	4.0	4.7	5.44	*
20	聞き上手である。	3.9	4.1	3.33	N.S.
25	異なる価値観を受け入れる。	4.2	4.5	1.98	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。	4.2	4.4	0.64	N.S.

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

渡りきることができた。しかし、三番目のワイヤーでは何度も失敗し、合宿二日目の午前で40分間のチャレンジを行ったが、課題を解決することはできなかった。その日の午後再度チャレンジを行い、30分かけ課題を解決することができた。これらの活動の間、チャレンジする前に「お互いの体のどこを保持するのか」「渡る順番はどうするのか」「ワイヤー上で安定するためにはどのような姿勢をとればよいのか」など、課題解決の方策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ことが考えられる。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。実際の活動中では、一度もワイヤーから落ちなかった被験者はおらず、またワイヤーから落ちた者に対して、非難する被験者はいなかった。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れたものと考えられる。

質問項目15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「課題解決」に属する活動を挙げていた（5名の合宿前平均得点4.2、合宿後平均得点5.0）。全員で輪になって一斉にA4用紙を丸めたものを自分から二人以上離れた人と投げて交換するオールキャッチの課題解決活動では、以下の行動が確認された。一度目のチャレンジでは各々が丸めた紙を投げあったが失敗した。この時点で各人は自分が丸めた紙ではなく他の被験者が丸めた紙を持っている。ここで再度チャレンジを行おうとした際に「一度目は自分で丸めた紙を投げたけど、今手に持っている紙は自分で丸めたものではない。これでは丸めた紙の硬さや大きさが先ほどとは異なるから、それぞれ自分が丸めた紙になるように元に戻そう。」という提案が一人の被験者からあがり、その提案に残りの被験者も賛同して、再度自身で丸めた紙を投げることにしてチャレンジした。このような、自分には思い

つかないような他者の意見やアイデアを聞いたり，それに従って行動したりという体験を通じて，「他人の優れた点がよく目にとまる」ようになったと自己評価されたものと考えられる。

3.2.2. 調査②

表 4-2は，調査②における体験学習前後の他者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11において，合宿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」の結果を見てみると，9名中8名が「課題解決」に属する活動を挙げていた（8名の合宿前平均得点3.6，合宿後平均得点4.5）。そのうち「ヘリウムフープ」「モホークウォーク」「ジャイアントシーソー」の活動を挙げていた者がそれぞれ3名いた。

「ヘリウムフープ」の活動は，全員で円になってどちらか一方の人差し指を出しその上にフープを置いた状態からスタートし，全員の指を一度もフープから離さずにフープを床まで下ろす活動である。この活動を約1時間近く行ったが，結局課題は未解決で終わった。この活動の間，何度もエラーが起こり，そのエラーが起こるたびに「今は何が悪かったのか」「何か良かったことは」「何か次の方策はないか」など，課題解決の方策をグルー

表 4-2 調査②における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。	3.8	3.8	0.00	N.S.
11	他人の失敗を許すことができる。	3.8	4.6	3.77	△
15	他人の優れた点がよく目にとまる。	3.8	3.9	0.31	N.S.
20	聞き上手である。	3.7	3.7	0.00	N.S.
25	異なる価値観を受け入れる。	4.1	4.0	0.31	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。	3.9	4.3	2.29	N.S.

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

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

プで話しあい、そして提案された方策を全員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。

「モホークウォーク」の活動では、最終的には課題を解決したもののかなりの時間を要し、特に3本目のワイヤーをわたる際には12回目のチャレンジでようやく課題を解決した。

「ジャイアントシーソー」の活動では、はじめに提示した条件での課題解決に、4回のチャレンジを要した。これらの活動中にエラーが生じたときも、前述の「ヘリウムフープ」での活動と同様に、課題解決の方策をグループで話しあい、そして提案された方策を全員で確認し、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。

これら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。実際の活動では、「ヘリウムフープ」の活動中一度もフープから指が離れなかった被験者、「モホークウォーク」の活動中一度もワイヤーから落ちなかった被験者、また「ジャイアントシーソー」の活動中一度も自分がシーソーに乗っている際にシーソーが地面に着かなかった被験者はおらず、これら3つの活動すべてにおいて、すべての被験者がエラーの当事者となっていた。また、これらのエラーをした者に対して、非難する被験者はいなかった。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れたと思われる。

3.2.3. 三調査からの示唆

本報告の調査①、調査②および筆者らの報告²¹⁾の調査から次のようなことが考えられる。

三調査の「他者理解」に関する質問項目において、少なくとも一つの項目は体験学習後に向上する、もしくは向上の傾向を示したことから、本体

験学習によって「他者理解」に関わる能力が向上する可能性はある。中でも、「他人の失敗を許すことができる」の項目に関しては、調査①と筆者らの報告²¹⁾においては体験学習後に向上し、調査②においては体験学習後に向上の傾向を示した。「活動リスト調査」では、三調査全てにおいて種類は異なるものの、すべて「課題解決」のアクティビティが挙げられていた。これらのことから、アクティビティの種類が異なっても、また異なった被験者においても課題達成の過程で何度もエラーを繰り返し、そのエラーを「個人」ではなく「グループ全体」のエラーとしてとらえる「課題解決」のアクティビティは「他人の失敗を許すことができる」態度や意識を高めることが示唆される。

3.3. 協力・協調に関する項目について

3.3.1. 調査①

表 5-1は、調査①における体験学習前後の協力・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 2, 6, 14, 17, 22および27において有意な主効果が認められ、合宿後の得点が高くなったことが分かる。また、質問項目 9, 12および19においては合宿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 2について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中4名が「アイスブレイキング」に属する活動を挙げていた（4名の合宿前平均得点4.3, 合宿後平均得点4.8）。また質問項目27について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名4名が「アイスブレイキング」に属する活動を挙げていた（4名の合宿前平均得点3.5, 合宿後平均得点4.5）。アイスブレイキングの活動全てにおいて、必ず相手と握手をして名前を交わしてから活動を行うように指示し、その指示に被験者が従って行動している様子が確認された。自発的な行動ではないが、形式的にでも名前を交わして声をかけるという体験が、誰にも気軽に話しかける意識とあいさつをする意識を高めたのかもしれない。また、合宿期間中は、センターの職員の

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 5-1 調査①における協力・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。	4.4	4.3	1.33	N.S.
2	誰にも気軽に話しかける。	3.9	4.4	9.00	*
6	仲間とうまくつきあえる。	4.3	4.7	6.00	*
9	お互いに励ましあって活動する。	3.9	4.8	4.89	△
12	年上や年下の人とうまくつきあえる。	4.3	4.9	5.06	△
14	「ありがとう」「ごめんなさい」が言える。	4.1	4.9	6.00	*
17	自分勝手なわがままを言わない。	3.6	4.3	5.44	*
19	その場の空気を読める。	3.5	4.0	3.46	△
22	周りの人と協力しようとする。	4.4	4.9	9.00	*
24	集団の決まりやルールを守ることができる。	4.6	4.6	0.00	N.S.
27	誰にでもあいさつをする。	3.8	4.5	10.76	**

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

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、「誰にも気軽に話しかける」「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。

質問項目6について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中6名が「課題解決」に属する活動を挙げていた（6名の合宿前平均得点4.1、合宿後平均得点4.5）。一方、残りの4名の合宿前と合宿後の平均得点は、それぞれ4.5と5.0であり、ほぼ全員が「仲間とうまくつきあえる」ようになる意識や態度の向上を示したことになる。このことから、課題解決活動に参加者全員で取り組むことをはじめとして、年齢の異なる10名が3泊4日を共に生活して行う本体験学習全体、それ自体が影響を与えていると思われる。

質問項目14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「課題解決」に属する活動を挙げていた（5名の合宿前平均得点3.8, 合宿後平均得点4.8）。合宿中に行った課題解決活動では、その全てにおいて一度も失敗をすることなく課題を解決することはなく、必ず一度は失敗をしていた。この際、失敗をした被験者のほとんどが「ごめん」という謝りの言葉をそれほど意識することなく自然に発する、という行動が確認された。一方「ありがとう」に関しては、全ての課題解決活動中に聞かれるということではなく、モホークウォークやニトロクロッシングのような身体接触を伴う活動時に、他者に身体を支持してもらうときに多く聞かれた。このような謝罪や感謝の言葉を発する、特にエラーしたときに謝罪の意を表す、という体験が「「ありがとう」「ごめんなさい」が言える」ようになったと自己評価されたものと考えられる。

質問項目17について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中6名が「ビーイング」を挙げていた（6名の合宿前平均得点3.5, 合宿後平均得点4.3）。「ビーイング」の活動は、グループ全体の目標に対して「個人が守るべきこと・気をつけるべきこと・大切にしたいこと」などを考え、それを分かち合い、共通認識の後に可視化する、という内容や「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、それを分かち合い、共通認識の後に可視化する、という内容を含んでいる。実際のビーイングの活動では、はじめにまず個人や数人のグループで活動を通して良かったことや改めるべきこと、今後の活動に活かしていきたいことなどを話し合い、それを全体へ発表した。そしてそれらの意見や言葉の中から、どれをどのようにビーイングに記載するのかを話し合った。例えば、「できないかと思ったことでもやってみると出来た」「やればできる」などの意見が出された後に、「可能性って書きたい」という要望が出され、「大きな可能性は？」の提案に対して、「無限大の記号（ ∞ ）の上に重ねて『可能性』を書かない？」という提案がされ、それに被験者全員が賛同し、その通りの記載がなされた。これと同様に、その他の事柄についても、誰もがわがままを通そうとせず、声の大きな者の意見が勝ちではなく、

それぞれの意見をお互いが納得した上で記載事項を決め、ビーイングに記載していた。このような、「グループで大切にしたいこと」や「グループのために個人が配慮すべきこと」を話し合い、それを「共通認識の後に可視化する」という体験が「自分勝手なわがままを言わない」ようになったと自己評価されたものと考えられる。

質問項目22について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名全員が「課題解決」に属する活動を挙げていた。合宿中に行ったすべての課題解決活動において、それぞれの達成目標をグループで合意形成をして設定し、課題解決のための方策を話し合い、それを共通認識する、という行動が確認された。また、実際にチャレンジする際は、共通認識した方策を無視するような行動をとる被験者はおらず、失敗した後再チャレンジする際も、次の方策を共通認識してから行う、という行動が確認された。これらのことが実践された例として、初日の午後に行ったキーパンチの活動中に、象徴的な行動が確認できた。キーパンチの1回目のチャレンジではマーカーを踏む順番を間違えて失敗した。その後、それぞれが踏むマーカーを確認し、2回目のチャレンジを行った。その結果43秒で課題を解決することができた。最後の3回目のチャレンジの前に、より早く課題を解決することを目的に方策について話し合いとその練習を行った。その際、1つのマーカーを踏むことにしていた被験者が、練習を重ねる上で2つ踏むことに変更したり、身体能力の高い被験者が距離の離れたマーカーを一度に3つ踏むように変更したり、反対に身体能力が低いと感じる被験者は1つのマーカーを踏むだけに徹したり、踏む役割が終わった被験者からスタート地点に戻るという方策を取り入れたり、ということを行い、それぞれの被験者の役割分担をグループ全員で考え、実行した。その結果、3回目のチャレンジでは26秒で課題を解決した。他の課題解決の全方向シーソーの活動では、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、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ホ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

トホ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。これらのような「意見や目標の共有」と「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27について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名4名が「アイスブレイキング」に属する活動を挙げていた（4名の合宿前平均得点3.5、合宿後平均得点4.5）。ペアや数名のグループで行ったアイスブレイキングの活動では、被験者らは必ず相手と握手をして名前を交わしてから活動を行うこととなるべく多くの人とペアやグループになるように指示され、それらの指示に従って行動し、被験者全員が自分以外の被験者全員とペアをつくっていることが確認された。このことから、自発的な行動ではないにしろ、形式的にでも名前を交わして声をかけるという体験が、「誰にでもあいさつをする」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9について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名7名が「課題解決」に属する活動を挙げていた（7名の合宿前平均得点4.0、合宿後平均得点4.7）。全ての課題解決活動で確認された行動であるが、特にモホークウォークの活動ではエラーをした被験者を他の被験者がとがめることなく、「ドンマイ」「いいよ」「次やろう」などの声をかけていた。また、ワイヤー上にいる被験者に対して、他のスポッター役をしている被験者が「頑張り」「大丈夫」「いいよ」などの声をかけていた。また、前述した質問項目11「他人の失敗を許すことができる」との関連で、他者のエラーをグループのエラーとして受け入れられるようになったことも、「お互いに励ましあって活動する」意識や態度の向上に影響を与えたと思われる。

また、この質問項目の「活動リスト調査」では、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名の合宿前平均得点3.8、合宿後平均得点5.0）。合宿中に行った全てのハイエレメント活動で、チャレンジャーに対してチャレンジ終了後に「すごい」「ナイスチャレンジ」などの声を他の被験者がかけていた。人の字バランスの活動では、チャレン

ジャー同士が「もうちょっと頑張ろう」「大丈夫」「いける」などの声をかけあっていた。このような、お互いがお互いを励ますような声をかけあう、という体験を通じて「お互いに励ましあって活動する」ようになったのかもしれない。

質問項目12について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名3名が「アイスブレイキング」に属する活動を挙げていた（3名の合宿前平均得点4.3、合宿後平均得点5.0）が、人数が少ないためアイスブレイキングの活動体験が影響を与えたどうかは分からない。それよりも、19歳から22歳の年齢の異なる10名が3泊4日の生活を共にすること、それ自体が影響を与えている可能性が考えられる。

質問項目19について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名4名が「ビーイング」の活動を挙げていた（4名の合宿前平均得点3.3、合宿後平均得点4.0）。ビーイングの活動では、それぞれが自分の意見や感じたことを発表したり、紙に書いたりということを行った後、それらの中から「グループで大切にすること・守るべきこと」を考える、ということを行った。この活動中、グループで話し合っている事柄から大きく外れるような発言をしないようにしている様子が確認された。このような、自分の意見や想いを発言したいと思いつつも、今グループで何が話し合われているのかを考え、発言したいがその場に相応しくないことは発言しない、という体験を通じて「その場の空気を読む」ようになったのかもしれない。

3.3.2. 調査②

表 5-2は、調査②における体験学習前後の協力・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27において、有意な主効果が認められ合宿後の得点が高くなったことが分かる。また、質問項目17においては合宿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27について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、9名3名が「アイスブレイキング」に属する活動を挙げていた（3名の合宿前平均

表 5-2 調査②における協力・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。	3.8	3.8	0.00	N.S.
2	誰にも気軽に話しかける。	3.6	3.7	0.31	N.S.
6	仲間とうまくつきあえる。	4.0	4.1	0.31	N.S.
9	お互いに励ましあって活動する。	3.9	4.3	3.37	N.S.
12	年上や年下の人とうまくつきあえる。	4.1	4.2	0.31	N.S.
14	「ありがとう」「ごめんなさい」が言える。	4.3	4.4	0.31	N.S.
17	自分勝手なわがままを言わない。	3.0	3.6	5.26	△
19	その場の空気を読める。	3.7	3.7	0.00	N.S.
22	周りの人と協力しようとする。	4.1	4.3	1.00	N.S.
24	集団の決まりやルールを守ることができる。	4.4	4.4	0.00	N.S.
27	誰にでもあいさつをする。	3.9	4.4	10.00	*

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

得点4.0, 合宿後平均得点4.3)。ただし、この3名の合宿前後の平均得点の変化は、全体の合宿前後の平均得点の変化よりも小さいため、アイスブレイキングの活動が影響を与えたかどうかは分からない。合宿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」意識が高まったのかもしれない。

質問項目17について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、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。4日間の体験学習中はファシリテーターが被験者全員に「個人を含めてグループ全員がこの4日間楽しめるよう行動すること」を求め、そのために「自分も含めてお互いが安心・安全に、一生懸命に、公平・公正に活動すること」を求めた。そして、これらのことから大きく外れた言動をする被験者は確認され

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

ず、お互いのことやグループのことを考えながら行動しているように感じられた。例えば、「ビーイング」の活動では声の大きな者が勝ちということではなく、また自分の意見を無理やり通そうともせず記載すべき内容をグループで話し合い、全員が納得して共通認識した後に記載していた。「手つなぎトラバース」の活動では、目標を達成できなかったペアがもう一度チャレンジしたい意向を持っていたが、天候や時間、他のペアの都合などを考慮して、チャレンジを行わずに活動を終えた。これらのような体験、またはそのような他者の行動を見ることが関係しているのかもしれない。

3.3.3. 三調査からの示唆

本報告の調査①、調査②および筆者らの報告²¹⁾の調査から次のようなことが考えられる。

三調査の「協力・協調」に関する質問項目において、少なくとも一つの項目は体験学習後に向上することから、本体験学習によって「他者理解」に関わる能力が向上することが示唆される。中でも、「自分勝手なわがままを言わない」の項目に関しては、調査①と筆者らの報告²¹⁾においては体験学習後に向上し、調査②においては体験学習後に向上の傾向を示した。ただし、「活動リスト調査」では、調査①および筆者らの報告²¹⁾においては「ビーイング」が挙げられていたが、調査②においては顕著に示されたものはなかった。これらのことから、本体験学習は「自分勝手なわがままを言わない」態度や意識を高めるが、それには「ビーイング」の活動が少なからず影響を与えるのかもしれない。

「誰にでもあいさつをする」の項目に関しては、調査①と調査②においては体験学習後に向上し、筆者らの報告²¹⁾においては体験学習後に向上の傾向を示した。ただし、「活動リスト調査」では、調査①および調査②においてアイスブレイキングが挙げられていたが、調査②に関しては与えた影響は少ないと思われる。また、筆者らの報告²¹⁾においては顕著に示されたものはなかった。これらのことから、本体験学習は「誰にでもあいさつをする」態度や意識を高めるが、それには具体的な何かのアクティビティが

影響を与えるというよりも、合宿期間中の筆者らやセンターの職員の顔を合わすたびに必ずあいさつする行動に触発された結果なのかもしれない。

「周りの人と協力しようとする」の項目に関しては、調査①および筆者らの報告²¹⁾において体験学習後に向上した。「活動リスト調査」では、両者において種類は異なるものの、「課題解決」のアクティビティが挙げられていた。これらのことから、アクティビティの種類が異なっても、グループ全員で一つの課題に取り組み、「意見や目標の共有」と「相互支援」を行う「課題解決」のアクティビティは「周りの人と協力しようとする」態度や意識を高める可能性があることが示唆される。

3.4. 主体性に関する項目について

3.4.1. 調査①

表 6-1は、調査①における体験学習前後の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において有意な主効果が認められ、合宿後の得点が高くなったことが分かる。また、質問項目26においては合宿後の得点が高くなる傾向が

表 6-1 調査①における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。	3.6	3.9	1.33	N.S.
4	グループの中心的な役割を果たす。	3.2	3.4	0.38	N.S.
5	困難を乗り越えようとする。	4.4	4.9	9.00	*
10	自分でいろいろ工夫してみる。	3.7	4.1	2.25	N.S.
16	自分の仕事はきちんとなす。	4.3	4.4	0.18	N.S.
18	嫌がらずによく働く。	4.0	4.4	1.16	N.S.
21	自分の責任は自分がとる。	4.3	4.3	0.00	N.S.
26	自分で問題点や課題をみつける。	3.6	4.1	5.00	△

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

あったことが分かる。

質問項目5について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中9名が「ハイエレメント」に属する活動を挙げていた（9名の合宿前平均得点4.3、合宿後平均得点4.9）。「ハイエレメント」に属する活動には、クライミングウォール、人の字バランス、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、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「ハイエレメント」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、目標値まで登る、目標値まで渡る、飛び出すなどの目標を達成した。このことから、本体験学習の「ハイエレメント」の活動における「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。

質問項目26について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、10名中4名が「ハイエレメント」に属する活動を挙げていた（4名の合宿前平均得点4.0、合宿後平均得点4.0）。しかし、この4名の合宿前後の平均得点はほとんど変化がない。そのため、合宿期間中に「与えられた活動課題」に対して、その課題の範囲内でこれを達成するためのスモールステップを設定することを考えたり、失敗の後になぜ達成できないのか、その問題点を発見できるようになった、と自己評価されたことが影響しているのかもしれない。このような、与えられた課題に対しての試行錯誤は被験者全員で行っていたため、合宿後に有意な主効果が認められるほど得点が高くなってもおかしくはないが、実際の結果は向上傾向であった。この理由としては、次のことが考えられる。この設問の「課題をみつける」という表現について、与えられた課題よりもさらに「上のレベルの課題」をみつける、というような理解をした場合、今回の諸活動の性質からすると合宿後のこの意識の高まりは少ないと思われる。これらのことから、この質問項目は回答しにくい設問であったと考えられる。

3.4.2. 調査②

表 6-2は、調査②における体験学習前後の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26において合宿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26について、「活動リスト調査」の結果を見てみると、9名中3名が「課題解決」に属する活動（3名の合宿前平均得点4.0, 合宿後平均得点4.7）を挙げていた。この3名の合宿前後の平均得点の変化は、全体の合宿前後の平均得点の変化よりも大きいので、「課題解決」の活動が少なからず影響を与えたことが伺える。ただし、この質問項目に関しては、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、「与えられた課題の範囲に留まらず、その範囲を超えて自分で『自分の』問題点や課題をみつける」と解釈していたが、被験者らは「合宿中に与えられた課題解決活動においての問題点や課題をみつける」と解釈した可能性が考えられる。体験学習中に行う課題解決活動は、こちらから課題や行うべきことを提示するため、それ以上に与えられた活動の新たな課題や問題点を自らみつけることは困難である。

表 6-2 調査②における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。	3.7	3.7	0.00	N.S.
4	グループの中心的な役割を果たす。	3.2	3.1	0.18	N.S.
5	困難を乗り越えようとする。	3.9	4.0	0.31	N.S.
10	自分でいろいろ工夫してみる。	3.7	4.0	1.33	N.S.
16	自分の仕事はきちんとこなす。	4.1	4.0	1.00	N.S.
18	嫌がらずによく働く。	3.9	4.1	0.64	N.S.
21	自分の責任は自分がとる。	4.3	4.6	2.29	N.S.
26	自分で問題点や課題をみつける。	3.6	4.1	3.57	△

** : p<0.01, * : p<0.05, △ : p<0.1

そのため、本体験学習によって「自分で問題点や課題をみつけようとする」態度や意識が向上するかどうかは分からない。

3.4.3. 三調査からの示唆

本報告の調査①、調査②および筆者らの報告²¹⁾の調査から次のようなことが考えられる。

三調査の「主体性」に関する質問項目において、少なくとも一つの項目は体験学習後に向上する、もしくは向上の傾向を示したことから、本体験学習によって「主体性」に関わる能力が向上することが示唆される。中でも、「困難を乗り越えようとする」の項目に関しては、調査①と筆者らの報告²¹⁾においては体験学習後に向上し、調査②においては体験学習後に向上の傾向を示した。「活動リスト調査」では、両者において種類は異なるものの、「ハイレメント」のアクティビティが挙げられていた。これらのことから、アクティビティの種類が異なっても、「不安定な高所での不安感や恐怖心」を抱きつつも「目標を設定しチャレンジする」という要素を含んだ「ハイレメント」のアクティビティは「困難を乗り越えようとする」態度や意識を高める可能性があることが示唆される。

4. 結 語

本研究に筆者らの報告²¹⁾を合わせて、「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」、それぞれに関わる能力にPAの手法を取り入れた体験学習のどの活動（アクティビティ）が影響を及ぼしているのかを検討した結果、以下のようなことが明らかとなった。

PAの手法を取り入れた体験学習は、大学生の「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」、それぞれに関わる能力を向上させる。

「課題解決」のアクティビティは、課題達成の過程で何度もエラーを繰り返し、そのエラーを「個人」ではなく「グループ全体」のエラーとしてとらえることを通して「他人の失敗を許すことができる」態度や意識を高める。また、グループ全員で一つの課題に取り組み、「意見や目標の共有」と

「相互支援」を行うことを通して「周りの人と協力しようとする」態度や意識を高める可能性がある。

「ビーイング」のアクティビティは、グループでの話し合いを行い「共通認識の後に可視化する」ことを通して「自分勝手なわがままを言わない」態度や意識を高めることに少なからず影響を与える。

「ハイエレメント」のアクティビティは、「不安定な高所での不安感や恐怖心」を抱きつつも「目標を設定しチャレンジする」ことを通して「困難を乗り越えようとする」態度や意識を高める可能性がある。

なお、質問項目26「自分で問題点や課題を見つける。」は、被験者が答えにくい設問であったり、質問項目を設定した実験者と被験者との間に「解釈の相違」が存在していたりする可能性があるため、今後の研究では修正する必要がある。

付記

本研究は、2010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」報告書および2011年度同プログラム「豊かな人間性を高める体験学習」報告書に加筆・修正した論文である。

引用文献

- 1) 中央教育審議会答申（2007）：次代を担う自立した青少年の育成に向けて、文部科学省。
- 2) 中央教育審議会答申（2008）：学士課程教育の構築に向けて、文部科学省。
- 3) 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）、文部省。
- 4) 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。
- 5) 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。

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

- 6) 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——成長を支えるグループづくり——, C.S.L. 学習評価研究所, 神奈川, 1-101.
- 7) 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.
- 8) 青木康太朗, 福田芳則, 谷 健二, 下地 隆, 小松由美 (2005)：水辺活動におけるウォーターワイズプログラムが児童の生きる力に及ぼす効果, 野外教育研究, 8(2)：59-70.
- 9) Luckner, J. L., Nadler, R. S. (1992)：Processing the Adventure Experience. Kendall Hunt Pub., Dubuque, IA.
- 10) Doherty, K. (1995)：A quantitative analysis of three teaching styles. The Journal of Experiential Education, 18(1)：12-19.
- 11) Priest, S. (1996)：The Relationship Among Change, Program Type and Facilitation Technique in Adventure Programming. The Journal of Adventure Education and Outdoor Leadership, 13(2)：22-26.
- 12) Luckner, J. L., Nadler, R. S. (1997)：Processing the Experience – Strategies to Enhance and Generalize Learning. True North Leadership, Montecito, CA.
- 13) 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.
- 14) 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.
- 15) 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.
- 16) 体育原理専門分科会 (1986)：体育原理② スポーツの概念, 不昧堂出版, 東京, 59-64.
- 17) 芝田進午 (1961)：人間性と人格の理論, 青木書店, 東京, 191-196.
- 18) 佐藤 裕 (1982)：スポーツにおける競争-協同——集団場面の類型化と場面構成——, 新体育社, 東京.
- 19) 橋 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.
- 20) 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.
- 21) 森河 亮 (2015)：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——, 修道

法学, 第37巻, 第2号: 591-609.

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。
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。

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

資料 2-1

体験学習の活動リスト

- a. アイスブレイキング（魂で握手，セブンイレブン など）
- b. C-ZONE アンケート
- c. ベアウォーク（目をつむって歩く人をエスコートする）
- d. キーパンチ（30個のマーカーを全員で踏む）
- e. ビーイング
- f. トラストシークエンス（前後に倒れる，円になって一人を支える）
- g. モホークウォーク（ワイヤーの上を全員で渡る）
- h. ニトロクロッシング（ロープを使って一つのプラットホームに集まる）
- i. 全方向シーソー
- j. クライミングウォール
- k. 人の字バランス
- l. パンパープランク
- m. その他（何かを具体的に書く ）

資料 2-2

体験学習の活動リスト

- a. アイスブレイキング（ペーパーパス，鬼ごっこ，ハイローヨー，魂で握手 など）
- b. C-ZONE アンケート
- c. フープリレー
- d. ヘリウムフープ
- e. ビーイング
- f. トラストシークエンス（2人組・3人組で体を倒す，柳に風）
- g. TP シャッフル
- h. ジャイアントシーソー
- i. モホークウォーク
- j. ニトロクロッシング
- k. ズーム
- l. 手つなぎトラバース（ハイエレメント）
- m. キャットウォーク
- n. その他（具体的に ）