

小学校における学級単位のアドベンチャープログラム体験の効果

アドベンチャー体験尺度の作成と、自己効力感、自己肯定感、社会的スキルに及ぼす影響

学校教育学専攻
臨床心理学コース
M09070C
宮秋多香子

【問題と目的】

以前から学校不適応問題は、児童生徒自身の社会的スキルと強く関係がある場合があると戸ヶ崎・坂野（1997）は指摘しており、またセルフ・エフィカシーの向上や自己肯定感の高さが、学校生活の適応につながると考えられている。

そこで児童生徒の社会的スキルや自己効力感、自己肯定感を向上させるための効果的な教育として、アドベンチャー体験に基づいた教育プログラムに焦点を当て、この教育手法の効果を明らかにすることを目的とした。アドベンチャー教育とは、「活動を通してグループおよび個人でチャレンジや達成感、成功体験を積み重ね、個人の内面や対人関係の成長を促すもの」と定義し、国外ではセルフ・エスティームの増進や、反社会的な行動の減少、問題解決能力の向上など肯定的な効果が実証されている（Luckner & Nadler, 1997; Davis-Berman & Berman, 1994; Nassar-McMillan & Cashwell, 1997）。しかし日本の現状では、アドベンチャー教育の心理学的効果に関する実証的研究が不足しており、アドベンチャープログラム特有の効果を定量的に測定するための心理尺度も見られなかった。そこで研究1では、実証的研究に用いる心理学的指標の開発として、小学生を対象としたアドベンチャープログラムの効果を測定する尺度の開発を行い、研究2では、学級単位でのアドベンチャープログラム体験が、小学生の自己効力感や

社会的スキルにどのような影響や効果を及ぼすか、開発した尺度を用いて介入研究を実施した。なお導入したアドベンチャー体験プログラムは、先行研究でも導入されている「プロジェクト・アドベンチャー」であった。

【研究1：方法】

予備調査 アドベンチャー体験を行った小学生約120人の感想文などから、アドベンチャー体験での認知や行動を表す言葉を抽出、その後KJ法による整理・分類を行い、児童用アドベンチャー体験尺度（仮）を作成した。

調査内容 使用した尺度は以下の3尺度。①児童用アドベンチャー体験尺度（仮）：予備調査で選定された44項目。②小学生用社会的スキル尺度（嶋田他, 1996）。③児童用一般性セルフ・エフィカシー尺度（戸ヶ崎他, 2000）。

分析対象 小学4～6年生648名に対し、質問紙調査を行い、因子分析を行った。なお、欠損値などを除外した分析対象者は554名であった。

【研究1：結果】

尺度の因子構造、信頼性・妥当性の検討 主因子法、プロマックス回転による因子分析から、24項目が抽出され3因子構造が妥当であると判断した。それぞれ第1因子『トラスト』、第2因子『フェア』、第3因子『チャレンジ』と命名した。Cronbachの α 係数は全体（ $\alpha = .90$ ）、各下位因子（ $\alpha = .87 \sim .66$ ）において十分な内的整合

性が確認された。さらに信頼性と妥当性については、内的整合性、内容的妥当性、基準関連妥当性から検証され、アドベンチャー体験に関連する特有の認知や行動を測定できる尺度として確認された。

【研究2：方法】

調査対象 介入群：A市公立小学校2校の4、6年生318人および担任教師。統制群：A市公立小学校6校の4～6年生276人。

調査時期・調査内容 2010年5月～2010年7月。実験群の4、6年生に学級単位でアドベンチャー体験プログラムを5回実施。実験群は体験前（Pre）、体験直後（Post）、体験後（Follow up）に、統制群も同時期、同じ質問紙による質問紙調査を3回実施した。

質問紙の構成

①アドベンチャー体験尺度②小学生用社会的スキル尺度③児童用一般性セルフ・エフィカシー尺度④改訂・自己知覚尺度日本語版児童版（眞榮城ほか，2007）

分析対象 小学生594人中、欠損値を除いた441人を分析対象とした。

【研究2：結果】

研究2では、アドベンチャー体験プログラムによる介入を行い、その効果について検証した（Table 1）。その結果から、介入を行った学級の児童にのみ、アドベンチャーで交互作用がみられ（ $F(2, 844)=5.89, p<.01$ ）、時期の単純主効果（ $F(1, 422)=7.17, p<.01$ ）と群の単純主効果が有意であった（Post： $F(1, 422)=5.91, p<.05$ ）、（Follow up： $F(1, 422)=10.41, p<.01$ ）。また社会的スキルにおいても交互作用がみられ（ $F(2, 844)=4.10, p<.05$ ）、時期の単純主効果（ $F(1, 422)=6.42, p<.01$ ）と群の単純主効果がフォローアップで有意であった（Follow up：

$F(1, 422)=5.97, p<.05$ ）（Table 2）。

Table 1 介入前後における各群の推定周辺平均と標準偏差の結果（アドベンチャー）

		介入群(n=247)			統制群(n=177)		
		Pre	Post	Follow-up	Pre	Post	Follow-up
アドベンチャー体験	M	72.43	73.82	74.51	71.31	70.99	70.74
	SD	(11.84)	(11.90)	(11.62)	(10.88)	(11.89)	(12.18)
トラスト	M	19.61	19.70	19.96	18.92	18.67	18.69
	SD	(4.77)	(4.82)	(4.77)	(4.31)	(4.77)	(5.03)
フェア	M	31.33	32.15	32.31	30.91	30.94	30.64
	SD	(5.18)	(5.16)	(4.92)	(4.74)	(4.95)	(5.39)
チャレンジ	M	21.49	21.97	22.24	21.48	21.38	21.41
	SD	(4.04)	(4.12)	(4.14)	(4.19)	(4.35)	(4.17)

Table 2 介入前後における各群の推定周辺平均と標準偏差の結果（社会的スキル）

		介入群(n=247)			統制群(n=177)		
		Pre	Post	Follow-up	Pre	Post	Follow-up
社会的スキル	M	48.07	48.84	49.53	47.88	48.01	47.43
	SD	(6.58)	(6.56)	(6.28)	(5.94)	(5.87)	(6.76)
向社会的スキル	M	21.51	22.10	22.12	21.42	21.66	21.23
	SD	(3.73)	(3.71)	(3.48)	(3.71)	(3.75)	(3.98)
引込み思案行動	M	13.47	13.50	13.92	13.42	13.19	13.15
	SD	(2.60)	(2.57)	(2.45)	(2.18)	(2.37)	(2.58)
攻撃行動	M	13.09	13.24	13.49	13.03	13.16	13.05
	SD	(2.32)	(2.31)	(2.11)	(2.42)	(2.17)	(2.34)

これらのことからアドベンチャー体験プログラムは、体験をした者に、アドベンチャー特有の認知や行動を増加させるだけでなく、社会的スキルも同時に向上させることが明らかになった。しかしセルフ・エフィカシーや自己知覚といった自己認知に関しての変化は確認されなかった。

本研究は、小学生を対象としたアドベンチャー体験プログラムを、心理学的見地から検証したことに意義があったと考える。今後は介入効果の違いが生じた理由を明らかにすることや、心理学的介入プログラムの効果を検証する際、自己評定だけでなく他者評定や、行動観察も活用していく必要がある。さらに、アドベンチャープログラムの持つ特性を明らかにすることで、教育臨床の場で活用できるようになると考えられる。

主任指導教員：大野 裕史

指導教員：大野 裕史