

# 青年の家における主催事業（体験活動）の教育効果について ～「生きる力」の測定・分析ツールを用いた結果より～

市山高太郎<sup>1</sup>・山田 力也<sup>2</sup>

（<sup>1</sup>長崎県立対馬青年の家、<sup>2</sup>西九州大学健康福祉学部スポーツ健康福祉学科）

（平成28年12月22日受理）

## Educational Outcomes of an Organized Program (Hands-on Activities) at a Youth Center Based on Results Utilizing IKIRU CHIKARA (Zest for Living) Measurement and Analysis Tools

Kohtaroh ICHIYAMA<sup>1</sup>, Rikiya YAMADA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Tsushima youth center of Nagasaki prefecture*

<sup>2</sup>*Department of Sports Health and Social Welfare, Faculty of Health and Social Welfare Sciences, Nishikyushu University*

（Accepted: December 22, 2016）

### Abstract

In order to investigate the kind of educational outcomes an organized program (hands-on activities) at Tsushima youth center of Nagasaki prefecture had for the participants, this research studied 19 children with IKIRU CHIKARA (Zest for Living) as the index based on a total of three surveys immediately before the program (Pre), immediately after the program (Post 1), and one month after the completion of the program (Post 2). The observations comprise five comparisons based on overall changes in IKIRU CHIKARA and educational outcomes, and by sex, school grade, form of participation (repeat participant or first-time participant), and difference in the usual way of living (degree of interest in electronic games).

The main results are as follows.

- 1) It was clear that the program had a positive effect on IKIRU CHIKARA overall for the top three ranked abilities because the Post 1 and Post 2 values were all higher than the Pre values.
- 2) In the comparison by sex, IKIRU CHIKARA indicated higher values for girls than boys in all three surveys. Nevertheless, boys showed higher educational outcomes, and the differences between boys and girls tended to decrease from Post 1 to Post 2.
- 3) The comparison of educational outcomes by school grade showed a significantly high increase in outcomes immediately after the completion of the program by sixth-grade students, who were the “core group” in the program.
- 4) In the comparison by form of participation, the Pre-*IKIRU CHIKARA* value for first-time participants was higher than for repeat participants, but this was reversed for the Post 1 and Post 2 values. It is suggested that repeat participants may have acquired (effective) ways to enjoy the program through past experience.
- 5) In the comparison based on differences in the usual way of living, the low value of *IKIRU CHIKARA* for “like electronic games” was notable. However, a high value was observed on educational outcomes, which was approximately three times its value for “other.”

キーワード：青年の家、体験活動、教育効果、生きる力、IKR 評定用紙（簡易版）

Key words: Youth Center, Hands-on Activities, Educational effectiveness, IKIRU CHIKARA (Zest for Living), IKIRU CHIKARA inventory

## 1. はじめに

全国に展開されている青少年教育施設は、教育機関の中でも社会教育施設として位置付けられていることから、利用者には体験活動<sup>注1)</sup>などを通じて何かしらの教育効果をもたらすプログラムの提供が求められることになる。特に、各施設が立地環境の特長を生かし企画・運営する「主催事業」については、その視点が重要視される。

長崎県の対馬に位置する対馬青年の家においても、対馬の自然環境を生かした主催事業を毎年実施しており、2009年度以降5年間の平均実施回数は約10回、延べ平均637名が参加している<sup>注2)</sup>。今回、この対馬青年の家における主催事業が参加者にどのような教育効果をもたらしているかを調べるため、2014年度に実施した主催事業の中で、最も長期の事業であった3泊4日の「夏！子ども体験塾」に参加した子供たちを対象とする調査を実施することとした。

体験活動の教育効果を測定する指標としては、主に「内発的動機づけ」や「生きる力」、「思いやり」などが挙げられる。その中で、今回は変数がキャンプ用に作られており、先行研究が豊富な「生きる力」を指標とする「IKR 評定用紙（簡易版）」<sup>注3)</sup>（以下、簡易版とする）を使用することとした。

この生きる力を視点とした研究については、橘ら（2003）<sup>3)</sup>が、それまでのキャンプの有用性・教育的意義における研究の問題点として、調査に使用される変数がキャンプ用に作られたものではなく、その多くが心理学の変数の中からキャンプの目的に沿ったものを使用して

きたことと、特定の団体や組織が実施している単一の事業を対象としている研究報告が多いことの2点を挙げ、これらを解消する目的で生きる力を構成する指標を明らかにし、生きる力を心理的社会的能力、徳育的能力、身体的能力と捉えた「IKR（IKiRu）評定用紙」を作成した。その後、松田（2005）<sup>2)</sup>、矢野（2006）<sup>3)</sup>、福島ら（2006）<sup>3)</sup>、遠藤ら（2006）<sup>3)</sup>、瀧ら（2007）<sup>3)</sup>などによって同評定用紙を用いた研究がなされてきた。そして、2010年に独立行政法人国立青少年教育振興機構より同評定用紙の簡易版が発行され、茂呂（2013）<sup>3)</sup>、井之口ら（2014）<sup>3)</sup>、田尾（2014）<sup>1)</sup>などによって研究が蓄積されつつある。

## 2. 調査対象主催事業の概要

### 1) 日程

今回の調査対象である「夏！子ども体験塾」（以下、本事業とする）は、「規則正しい集団宿泊生活や自然体験活動をしながら、たくましく自立心を持つ子どもの育成に努める」ことを事業目的とし、1990年度に「夏に耐える少年のつどい」として開始した。以降、2002年度に現名称への変更を経て毎年1回継続実施されている対馬青年の家の恒例事業の一つである。2014年度は7月30日から8月2日の3泊4日の日程で行った。事業内容としては、4日間のうち最初の3日間は朝から日が落ちるまでただひたすら歩き、3日間の合計歩行距離は66.9kmであった。また、宿泊場所は順に学校のグラウンド、青年の家、学校の教室とした。そして、最終日は海水浴を兼ねた自由時間としていたが、小雨のため泳がずに海水浴

表1. 主催事業日程

時間	7月30日（1日目）
11:30	開会行事
11:40	レクリエーション
12:20	昼食
13:30	出発（15.0km）
18:10	到着・入浴・テント設営
19:00	夕食
21:00	ふりかえり
22:00	就寝（学校のグラウンド）

時間	7月31日（2日目）
6:30	起床・テント撤収
7:15	朝食
8:30	出発（10.9km）
12:00	昼食
13:00	出発（13.5km）
17:30	到着・入浴
18:30	夕食
21:00	ふりかえり
22:00	就寝（青年の家）

時間	8月1日（3日目）
6:30	起床
7:00	朝食
8:00	出発（11.1km）
12:00	昼食
13:00	出発（16.4km）
18:00	到着
18:30	バーベキュー・花火
20:00	入浴
21:00	ふりかえり
22:00	就寝（学校の教室）

時間	8月2日（4日目）
7:00	起床
8:00	朝食
10:00	海水浴場での自由時間
11:30	昼食
12:30	海水浴場での自由時間
14:30	ふりかえり
14:45	閉会行事
15:00	解散

表2．参加者内訳

人数（調査分析対象人数）

性別	小学生		中学生			計
	5年生	6年生	1年生	2年生	3年生	
男子	5(5)	9(7)	3(3)	-	-	17(15)
女子	-	4(3)	-	-	1(1)	5(4)
計	5(5)	13(10)	3(3)	-	1(1)	22(19)

場での自由時間とした。大まかな日程は表1の通りである。

## 2) 参加者

本事業の参加者は、男子17名、女子5名の合計22名(表2)である。

## 3. 研究の概要

### 1) 調査対象者と調査時期

調査は本事業の参加者22名全員を対象とし、計3回実

施した。1回目は事業直前(以下、「直前調査」又は「Pre」とする)の7月15日～26日の間に郵送調査にて実施(回収数及び有効回答率100.0%)。2回目は事業終了直後(以下、「直後調査」又は「Post1」とする)の8月2日に会場にて実施及び回収(回収数及び有効回答率100.0%)。3回目の追跡調査は事業終了約1ヶ月後(以下、「1ヶ月後調査」又は「Post2」とする)の8月26日～9月5日に郵送調査にて実施(回収数及び有効回答率86.4%)した。最終的に3回分の調査用紙が全て揃った19名(表2)が本研究の対象者となった。

表3．IKR 評定用紙(簡易版)における各上位能力、下位能力、調査項目について

上位能力	下位能力	調査項目
生きる力		
心理的社会的能力		
非依存		① いやなことは、いやとはっきり言える ⑮ 小さな失敗をおそれない
積極性		⑪ 自分からすすんで何でもやる ⑮ 前向きに、物事を考えられる
明朗性		⑤ だれにでも話しかけることができる ⑲ 失敗しても、立ち直るのがはやい
交友・協調		⑦ 多くの人に好かれている ⑳ だれとでも仲よくできる
現実肯定		⑨ 自分のことが大好きである ⑳ だれにでも、あいさつができる
視野・判断		③ 先を見通して、自分で計画が立てられる ⑰ 自分で問題点や課題を見つけることができる
適応行動		⑧ 人の話をきちんと聞くことができる ⑳ その場にふさわしい行動ができる
徳育的能力		
自己規制		⑭ 自分かってな、わがままを言わない ⑳ お金やモノのむだ使いをしない
自然への関心		⑥ 花や風景などの美しいものに、感動できる ⑳ 季節の変化を感じることができる
まじめ勤勉		⑫ いやがらずに、よく働く ⑳ 自分に割り当てられた仕事は、しっかりとやる
思いやり		② 人のために何かをしてあげるのが好きだ ⑰ 人の心の痛みがわかる
身体的能力		
日常的行動力		⑬ 早寝早起きである ⑳ からだを動かしても、疲れにくい
身体的耐性		④ 暑さや寒さに、まけない ⑱ とても痛いケガをしても、がまんできる
野外技能・生活		⑩ ナイフ・包丁などの刃物を、上手に使える ⑳ 洗濯機がなくても、手で洗濯できる

## 2) 調査内容

今回、対象者である子供たちの教育効果を測る指標として、独立行政法人国立青少年教育振興機構（以下、機構とする）が2010年に開発した「生きる力の測定・分析ツール（以下、ツールとする）」を用いた。このツールは、冒頭で述べた通り、機構が体験活動による教育効果を測る手法のひとつとして、アンケート調査の実施から得られた結果を基に、子供たちの生きる力を手軽に測定する用紙「IKR 評価用紙（簡易版）」として開発したものである。

機構は、生きる力が、幅広い概念であり簡易版だけで全てを捉え測定できるものではないことを認めつつも、簡易版による一定の尺度（モノサシ）を用いてその一側面を測り、子供たちの生きる力の変容を明らかにすることができる<sup>12)</sup>と、同ツールの解説書で述べている。

ここで言う生きる力は、3つの「上位能力」に分かれており、その「上位能力」はさらに14の「下位能力」に分かれる。また、これら「下位能力」は、それぞれ2つの「調査項目」に分かれ、本調査は全28の調査項目（表3）から構成されている。

## 3) 分析方法

各調査項目の回答は「とてもよくあてはまる」（6点）から「まったくあてはまらない」（1点）まで1点刻みで得点化されている。検定に当たっては、ツールに付属されている分析ソフトとSPSS for Windows 21によりPre、Post 1、Post 2（以下、3調査とする）における平均値（M）と標準偏差（SD）を算出した。また、本事業の教育効果として次の3つを設定した。1つ目は、直前調査と直後調査の値の差（Post 1 - Pre）を事業直後の教育効果（以下、直後効果とする）。2つ目は、直前調査と1ヶ月後調査の値の差（Post 2 - Pre）を事業1ヶ月後の教育効果（以下、1ヶ月後効果とする）。そして最後に、直後調査と1ヶ月後調査の値の差（Post 2 - Post 1）を事業による教育効果の持続性（以下、効果の持続性とする）とした。算出された値は、反復測定による一元配置分散分析の調査時期における主効果に有意差（有意確率 < .05）が認められた場合、多重検定を行っている。

## 4) 分析の視点

本研究の分析の視点として、まずは生きる力の全体的変化を確認する。次いで、事業の参加者である小学5年生から中学3年生は心と体の成長が著しい時期であるという視点から、性別、学年別それぞれの比較を行う。そして、参加者の青少年教育施設での活動（＝体験活動）への興味・関心が生きる力にどのような影響を及ぼしているのかという視点から、本施設の主催事業リピーター

（以下、リピーターとする）と初参加者による比較。さらに、普段の生活の過ごし方の違いと生きる力の関係の視点から、電子ゲームへの関心度の違いによる比較を行うこととした。

## 4. 結果と考察

生きる力の全体の変化については、Pre（M = 4.39）よりPost 1（M = 4.81）及びPost 2（M = 4.57）の値が上昇しており、直後効果（Post 1 - Pre）においては有意差（ $p < .01$ ）も確認できた（表4）。以下、結果の詳細を見ていくことにする。

### 1) 事前調査（Pre）における「生きる力」について

初めに、Preにおける生きる力について見てみることにする。

全体の平均値は4.39ポイントとなっている。上位能力は、高い数値の順に「心理的社会的能力（M = 4.44）」、「徳育的能力（M = 4.41）」、「身体的能力（M = 4.25）」となった。下位能力は、高い数値の順に「現実肯定（M = 4.71）」、「明朗性（M = 4.67）」、「非依存（M = 4.61）」となっている。逆に、最も低い数値を示した下位能力は「視野・判断」と「野外技能・生活」がともにM = 3.97ポイント、そして「適応行動（M = 4.18）」が続いた。

### 2) 上位及び下位能力の教育効果について

各上位能力は、Preの平均値よりPost 1及びPost 2の平均値が全て上昇しており、直後効果（Post 1 - Pre）においては「心理的社会的能力」の有意差（ $p < .01$ ）も確認できた（表4）。過去の先行研究<sup>3)11)13)</sup>からも、長期キャンプは「心理的社会的能力」に大きく影響するとされており同一の結果が得られた。

また各下位能力においては、直後効果（Post 1 - Pre）の全14能力と1ヶ月後効果（Post 2 - Pre）による「まじめ勤勉」以外の13能力において値（効果）が上昇しており、先行研究<sup>3)7)11)</sup>と同様、本事業が生きる力の全体にプラスの効果を与える結果が得られた。

続けて下位能力における直後効果（Post 1 - Pre）と1ヶ月後効果（Post 2 - Pre）を見ていきたい。直後効果（Post 1 - Pre）では、「視野・判断」が一番高い10.84ポイント（ $p < .01$ ）の上昇を示した。続いて「適応行動」が0.63ポイント（ $p < .05$ ）、「まじめ勤勉（ $p < .01$ ）」と「非依存」が0.61ポイント、「日常的行動力」が0.50ポイント上昇していた。また、1ヶ月後効果（Post 2 - Pre）においては、「身体的耐性」が最も高く0.47ポイントの上昇を示した。次いで「非依存」、「野外技能・生活」が0.34ポイント、「積極性」と「視野・判断」が等しく0.26ポイント上昇していた。この直後効果と1ヶ月後効果の

表4 . 調査結果

上位能力	下位能力	直前	直後	1ヶ月後	直後効果		1ヶ月後効果		効果の持続性	
		Pre	Post 1	Post 2	( Post 1 - Pre )	順位	( Post 2 - Pre )	順位	( Post 2 - Post 1 )	順位
		M (SD)	M (SD)	M (SD)	教育 効果		教育 効果		教育効果の 持続性	
生きる力		4.39 (0.86)	4.81 (0.88)	4.57 (0.70)	0.42**	-	0.18	-	-0.24	-
	心理的社会的能力	4.44 (0.93)	4.88 (0.93)	4.62 (0.73)	0.45**	-	0.19	-	-0.26	-
	非依存	4.61 (1.07)	5.21 (0.65)	4.95 (0.93)	0.61	3	0.34	2	-0.26	10
	積極性	4.34 (1.31)	4.71 (1.39)	4.61 (0.84)	0.37	8	0.26	4	-0.10	4
	明朗性	4.67 (1.20)	5.03 (1.17)	4.87 (1.08)	0.34	9	0.18	6	-0.16	7
	交友・協調	4.55 (1.09)	4.71 (1.18)	4.55 (0.91)	0.16	14	0.00	13	-0.16	7
	現実肯定	4.71 (1.39)	4.89 (1.31)	4.79 (1.12)	0.18	12	0.08	11	-0.10	4
	視野・判断	3.97 (1.17)	4.82 (1.38)	4.24 (1.25)	0.84**	1	0.26	4	-0.58	13
	適応行動	4.18 (1.30)	4.82 (1.03)	4.37 (1.14)	0.63*	2	0.18	6	-0.45	12
	徳育的能力	4.41 (1.12)	4.77 (1.03)	4.51 (0.93)	0.36	-	0.09	-	-0.26	-
	自己規制	4.37 (1.35)	4.66 (1.27)	4.53 (1.11)	0.29	11	0.16	9	-0.13	6
	自然への関心	4.50 (1.24)	4.68 (1.53)	4.63 (1.10)	0.18	12	0.13	10	-0.05	2
	まじめ勤勉	4.47 (1.18)	5.08 (0.80)	4.37 (1.13)	0.61**	3	-0.11	14	-0.71**	14
	思いやり	4.32 (1.30)	4.66 (1.07)	4.50 (0.94)	0.34	9	0.18	6	-0.16	7
	身体的能力	4.25 (0.91)	4.68 (0.90)	4.54 (0.70)	0.44	-	0.30	-	-0.14	-
	日常的行動力	4.37 (0.98)	4.87 (1.22)	4.45 (1.04)	0.50	5	0.08	11	-0.42	11
	身体的耐性	4.39 (1.42)	4.79 (0.95)	4.87 (0.86)	0.39	7	0.47	1	0.08	1
野外技能・生活	3.97 (1.32)	4.39 (1.16)	4.32 (1.15)	0.42	6	0.34	2	-0.07	3	

\*\*\* = p < .001, \*\* = p < .01, \* = p < .05

中で共通して上位5位以内に位置する下位能力は、「視野・判断」と「非依存」であった。以下にこれら2つの下位能力について、考察を加えたい。

まず「視野・判断」については、「③先を見通して、自分で計画が立てられる」と、「⑰自分で問題点や課題を見つけることができる」の2つの調査項目から構成されている。橋ら<sup>3)</sup>は全体的に、天候が厳しい日の多いキャンプの方が生きる力の上昇率が大きく、その中でも特に「視野・判断」は高い有意差を示すと報告している。今回、橋らと同様の結果が得られた理由としては、本事業の活動期間はとても暑く、さらに雨も降り合羽を着用して歩いた日もあったことから、厳しい天候が結果に影響を及ぼしたものと考えられる。

この理由以外にも、毎日の就寝前に行った「ふりかえ

りシート」の記入と、その日の活動を踏まえての「全員での振り返り」時間を設定したことで、自分自身のすべきことが明確になり、そのことが翌日の行動に反映できたことも「視野・判断」の数値上昇に繋がったと思われる。なお、橋らは、他の下位能力として「現実肯定」も「視野・判断」と同様の上昇傾向があると報告しているが本調査では同じ結果が得られなかった。

次に「非依存」については、「①いやなことは、いやとはっきり言える」と「⑮小さな失敗をおそれない」の2調査項目から構成されている。対象者は、普段の生活において自分の意見を言わなくても両親や学級の先生が代弁するなど、誰かが直ぐに支援してくれる環境があると予想される。しかし、本事業では、班付リーダーがいるものの、そこまでの信頼関係がまだ形成されておら

ず、どうしても自分の意見は自分で伝えないといけない環境にあったことが今回の結果に繋がったものと考えられる。同時に、「⑮小さな失敗をおそれない」については、本事業が、最後まで歩くか、止めるかという極限の選択であったため、歩き続けないと自分だけ取り残されるという状況も結果に影響したものであると捉えることができる。

### 3)「生きる力」と教育効果の性別比較について

ここからは調査結果を対象の属性別に比較することで教育効果の特徴を捉えていくことにする。

最初に、生きる力と教育効果における性別比較の結果は、以下のとおりである(表5)。

#### (1)「生きる力」の性別比較について

生きる力の平均値は、3調査全てにおいて、男子より女子の数値の方が高いことが分かった(表5)。また、各学年の中で一番参加者が多かった6年生のみを抽出し

て比較(表6)した場合でも、3調査全てで女子の数値の方が高い結果となった。

#### (2)教育効果の性別比較について

教育効果における性別比較(表5)については、全ての教育効果が女子より男子の方が高く、男子の直後効果(Post1 - Pre)においては有意差( $p < .01$ )も確認できた。また、各学年の中で一番参加者が多かった6年生のみを抽出して比較(表6)した場合でも、全ての教育効果で男子の方が高く、男子の直後効果(Post1 - Pre)においても有意差( $p < .05$ )が確認できた(表6)。

よって、女子の「生きる力」は事業前後ともに男子より高いが、事業直後及び約1ヶ月後にかけてその差が縮まる傾向を示した。

### 4)「生きる力」と教育効果の学年別比較について

次に、生きる力と教育効果における学年別比較の結果は、以下のとおりである(表7)。

表5. 性別による比較：全体

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
男子：N = 15	4.26 (0.92)	4.72 (0.95)	4.50 (0.75)	0.46**	0.24	-0.22
女子：N = 4	4.88 (0.40)	5.14 (0.52)	4.87 (0.45)	0.26	-0.01	-0.27

\*\* =  $p < .01$

表6. 性別による比較：6年生

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
男子：N = 7	4.31 (0.47)	4.97 (0.51)	4.60 (0.37)	0.66*	0.29	-0.37
女子：N = 3	4.75 (0.38)	5.19 (0.63)	4.85 (0.55)	0.44	0.10	-0.34

\* =  $p < .05$

表7. 学年別による比較

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
小学5年生：N = 5	4.01 (1.46)	4.10 (1.38)	4.21 (0.93)	0.09	0.20	0.11
小学6年生：N = 10	4.44 (0.47)	5.04 (0.52)	4.67 (0.42)	0.60**	0.23	-0.37
中学1年生：N = 3	4.56 (0.80)	5.17 (0.50)	4.74 (1.20)	0.61	0.18	-0.43
中学3年生：N = 1	5.25 (-)	5.00 (-)	4.93 (-)	-0.25	-0.32	-0.07

\*\* =  $p < .01$

(1) 「生きる力」の学年別比較について

表7より若干の差異はあるものの、学年が上がるにつれて、生きる力の平均値が3調査ともに高くなる傾向を示した。その中でも小学6年生の直後効果 (Post 1 - Pre) においては、中学1年生と同様に高いプラスの数値を示したが、小学6年生の値には有意差 ( $p < .01$ ) を確認できた。

(2) 教育効果の学年別比較について

表7の直後効果 (Post 1 - Pre) に着目してみると、小学6年生と中学1年生の上昇率が非常に高い結果となっている。その要因としては、本事業の活動中に、実際のリーダーシップを発揮していた学年が小学6年生と中学1年生であったためと考えられる。中学3年生(女子)もいたが、1名しかおらず、女子も全体で5名と少なかったことから、彼女が全体のリーダーシップを取るには難しい状況であった。よって、本事業における「中心グループ(小学6年生と中学1年生)」は、自分たちが全体を積極的に引っ張るという意識と行動の実践経験が教育効果の伸びに繋がったものと考えられる。

以上のことより、各個人の性格などにも大きく左右されるが、今回のように3泊4日程度の短期間では、異年齢間の信頼関係は構築しづらく、少人数の意見は全体の意見に左右される可能性があることから、参加者の性別や学年の割合を均一にすれば、発言力や行動力の均一化が保たれ、全体的な教育効果の向上に繋がると思われる。また、その中でも事業に積極的に関わろうとする意識と態度が、結果的に個人の教育効果にプラスの影響を及ぼす可能性があると思われる。

次に効果の持続性 (Post 2 - Post 1) を比較したとこ

ろ、5年生は0.11、6年生 - 0.37、中学1年 - 0.43、中学3年 - 0.07という結果(表7)となった。数値の変化は乏しいものの、5年生のみ数値が上昇し、他の学年は低下するという特徴を示した。その要因としては、年齢の違いによる役割分担や心理面、身体面などの違いが影響したものと考えられる。よって、教育効果が表れる時期は「学年(リーダーシップを発揮していた学年)」によって異なるという結果が出たものと考えられる。

5) 「生きる力」と教育効果の参加形態別比較について

ここでは、参加者の青少年教育施設での活動への興味・関心の違いが、生きる力と教育効果にどのような影響を及ぼすのかを確認するため、結果を参加形態別(リピーターと初参加)に比較することにした。結果は、以下のとおりである(表8)。

(1) 「生きる力」の参加形態別比較について

表8より生きる力の平均値は、3調査全てにおいてリピーターが初参加者より各調査あたり約0.5ポイントずつ高い結果となった。しかし、この結果は上述の学年差の影響も考慮しなければならない。そこで、両者の人数が最も多い6年生に焦点を当てて分析を行った(表9)。その結果、Preについては初参加者の生きる力の方が、0.07ポイント高い結果となったが、Post 1、Post 2においてはそれぞれ0.38ポイント、0.18ポイントの差でリピーターの方が高い数値を示した。

(2) 教育効果の参加形態別比較について

リピーターと初参加者は、共に本事業において生きる力の数値が上昇した(表8)。また、リピーターと初参

表8 . リピーターと初参加者における比較：全体

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)	平均 学年
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性	
リピーター：N = 5	4.71 (0.50)	5.22 (0.44)	4.94 (0.40)	0.51	0.23	-0.28	小学 6.8年生
初参加者：N = 14	4.27 (0.95)	4.66 (0.96)	4.44 (0.75)	0.39*	0.17	-0.22	小学 5.8年生

性別内訳はリピーター5名(内女性2名) 初参加者14名(内女性2名)であった。

\* =  $p < .05$

表9 . リピーターと初参加者における比較：6年生

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
リピーター：N = 3	4.39 (0.34)	5.30 (0.60)	4.80 (0.43)	0.91	0.41	-0.50
初参加者：N = 7	4.46 (0.54)	4.92 (0.49)	4.62 (0.43)	0.46	0.16	-0.30

・性別内訳はリピーター3名(内女性1名) 初参加者7名(内女性2名)であった。

加者を比較した場合、表8と表9の結果は共に、リピーターの方が直後及び1ヶ月後ともに高い値(効果)を示していた。その要因としては、過去の主催事業への参加経験から、事業を楽しむためには自分から進んで挨拶をしたり、話しかけたり、積極的に行動することが重要であることを学んでおり、それらの経験(意識)が実際の態度や行動となり、本事業への主体的な参加に繋がったためではないかと考えられる。

この件を明らかにするため、下位能力の「積極性」と、3つの調査項目「⑤だれにでも話しかけることができる」、「②だれとでも仲良くできる」、「③だれにでも、あいさつができる」を一括りとした「社交性」という本研究独自の下位能力を設定し結果の比較を試みた。

まず、「積極性」(表10)については、「①自分からすすんで何でもやる」と、「⑤前向きに、物事を考えられる」が調査項目として設定されており、3調査全てにおいて、リピーターの方が高い結果を示していた。よって、リピーターは、みんなで集まって活動する時は、自分から進んで行動し、物事を前向きにとらえないと事業を楽しむことができないということ、過去の経験を通して身につけているのではないかと示唆される。

また、本研究で独自に設定した「社交性」について分

析した結果(表11) 3調査全てにおいて、初参加者より、リピーターの方が高い数値を示していた。よって、リピーターの特性としては、「誰に対しても分け隔てなく挨拶ができ、話しかけ、仲良くできる」という「社交性」の能力が高いという特徴が把握できた。

## 6) 「生きる力」と教育効果の普段の生活の過ごし方(電子ゲームへの関心度)の違いによる比較について

最後に、生きる力と教育効果における普段の生活の過ごし方(電子ゲームへの関心度)の違いによる比較を行った。結果は次のとおりである(表12)。

ここで設定した「電子ゲームへの関心度」については、3泊4日の活動期間中電子ゲームに関する話を多くしていた参加者のグループを「電子ゲーム好き」、逆に電子ゲームに関する話をほとんどしていなかった(であろう)参加者のグループを「それ以外」と命名し設定した。なお、これら2つのグループ分けは、数値などの正確な基準などにより行ったものではなく、スタッフによる活動の様子を観察や参加者との直接のコミュニケーション内容などから判断したものである。

(1) 「生きる力」における電子ゲームへの関心度によ

表10. 積極性について：調査項目①・⑤

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
リピーター：N=5	5.00 (0.61)	5.20 (0.76)	4.90 (0.65)	0.20	-0.10	-0.30
初参加者：N=14	4.11 (1.43)	4.54 (1.54)	4.50 (0.90)	0.43	0.39	-0.04

表11. 社交性について：調査項目⑤・②①・③

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
リピーター：N=5	5.40 (0.28)	5.67 (0.33)	5.67 (0.47)	0.27	0.27	0.00
初参加者：N=14	4.74 (1.55)	5.05 (1.35)	4.95 (1.20)	0.31	0.21	-0.10

表12. 電子ゲームに関する比較

	直前 Pre	直後 Post 1	1ヶ月後 Post 2	(Post 1 - Pre)	(Post 2 - Pre)	(Post 2 - Post 1)
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	直後 効果	1ヶ月後 効果	効果 の持続性
電子ゲーム好き：N=2	4.02 (0.53)	4.93 (0.40)	4.04 (0.96)	0.91	0.02	-0.89
それ以外：N=17	4.43 (0.90)	4.79 (0.93)	4.64 (0.67)	0.36*	0.21	-0.15

\* = p < .05



る比較について

生きる力における Pre については、電子ゲーム好きはそれ以外と比べると0.41ポイント低かった。この結果より、それ以外のグループの方が生きる力が高い傾向を示すことが分かった。

(2) 教育効果における電子ゲームへの関心度の違いによる比較について

電子ゲーム好きの直後効果 (Post 1 - Pre) は0.91ポイント、それ以外では0.36ポイント ( $p < .05$ ) それぞれ上昇しているが、電子ゲーム好きの教育効果はそれ以外の3倍近い値を示した。

しかし、電子ゲーム好きによる効果の持続性 (Post 2 - Post 1) は、直後効果の上昇値とほぼ同数の落ち込みとなっている。同様に、それ以外による効果の持続性を見ると、直後効果の上昇値の約半分の減少にとどまっております。教育効果の持続性を確認することができた。

以上、本事業による電子ゲーム好きへの教育効果は、それ以外のものと比較した場合、事業直後の効果で約3倍も高い上昇率を示したことから、彼らにとって本事業が非常に貴重な体験であったことが分かった。しかし、同時にその効果は一過性なものであり持続性に欠けることも明らかとなった。このことから、生きる力を養うためには子供たちから必然的に電子ゲームと距離を置くこと、つまり普段の生活の中で電子ゲーム遊びを非日常化することが重要であることが分かった。

## 5. まとめ

本研究では、青少年教育施設である対馬青年の家における主催事業を通じた体験活動が参加者にどのような教育効果をもたらしているかを調べるため、「生きる力」を指標に調査を実施することとした。分析の視点としては、生きる力と教育効果の全体変化に加え、性別、学年、参加形態(リピーターと初参加者)、普段の過ごし方(電子ゲームへの関心度)の違いによる比較の5つの視点から考察を行った。

結果のまとめは以下の通りである。

- 1) 生きる力と3つの上位能力は、事業直前 (Pre) より事業終了直後 (Post 1) 及び事業終了約1ヶ月後 (Post 2) の値が全て上昇しており、本事業が参加者の生きる力の全体にプラスの効果を与えたことが明らかになった。特に、上位能力の「心理的社会的能力」、下位能力の「視野・判断」、「適応行動」、「まじめ勤勉」では直後効果において有意に高い上昇を示した。
- 2) 生きる力の性別比較では、3調査全てにおいて男子より女子の数値の方が高いことが分かった。しかし、

教育効果では男子の方が高い値を示したことから、事業直前 (Pre) から事業終了直後 (Post 1)、事業終了約1ヶ月後 (Post 2) の各調査結果にかけて両者の生きる力の値の差が小さくなる傾向を示した。

3) 学年別教育効果の比較では、本事業で「中心グループ」となった6年生の直後効果に有意な高い上昇が示された。これは、自分たちが全体を積極的に引っ張るという意識と行動の実践経験による達成感の獲得によるものと考えられる。なお、今回は6年生の参加者数が10名と全参加者の半分を占めたことも結果の要因の一つとして考えられることから、参加者の性別や学年の割合を均一にすれば、発言力や行動力さらには達成感の均一化が保たれ、参加者全員の平均的な教育効果の向上に繋がる可能性が示唆された。

4) 参加形態別の比較では、事業直前 (Pre) の生きる力の値は初参加者がリピーターより高かったが、事業終了直後 (Post 1) 及び事業終了約1ヶ月後 (Post 2) では逆転した。リピーターは、活動自体を楽しむために自分から進んで挨拶をしたり、話しかけたり、積極的に行動することが必要であることを過去の参加経験を通して培っており、それらの経験(意識)が実際の態度や行動に反映されることで彼/彼女らの高い教育効果へと繋がったものと考えられる。実際に、下位能力の「積極性」と本研究で独自に設定した「社交性」の比較では、リピーターが初参加者に比べ高い値を示した。

このことより、リピーターは過去の参加経験を通して事業の楽しい(本人たちは無意識かもしれないが、効果的な)過ごし方を身に付けている可能性が示唆された。

5) 普段の生活の過ごし方の違いによる比較では、電子ゲーム好きの生きる力の値の低さが顕著であった。電子ゲーム好きへの事業終了直後による教育効果はそれ以外の約3倍も高い値を示したことから、電子ゲーム好きにとっては本事業が貴重な体験であったと言えるものの、その効果は一過性なものであり持続性には欠けることが明らかとなったことから、電子ゲーム遊びそのものを非日常化することの重要性が示唆される結果となった。

以上の結果より、本研究の対象となった主催事業(体験活動)は、参加者の生きる力を高める教育効果を有していることが明らかとなった。しかし、本研究の対象者は19名と少なかったことから、結果の信憑性に欠ける部分が否めないため、今回の結果を基に研究を継続していくことにしたい。

注1)「体験活動」については、特に初等中等教育段階

の青少年がその成長段階において必要な体験をすることの教育的側面に注目し、社会、自然などに積極的に関わる様々な活動<sup>1)</sup>とする。

注2) 過去5年間の実施数及び参加者数は、2009年度は実施回数9回参加者数486名、2010年度は実施回数9回参加者数446名、2011年度は実施回数10回参加者数588名、2012年度は実施回数10回参加者数610名、2013年度は実施回数10回参加者数1,054名であり、参加者数が増加傾向にある。

注3) この簡易版は、橘直隆氏（筑波大学大学院人間総合科学研究科教授）と平野吉直氏（信州大学教育学部教授）が開発した「生きる力」を測定するための70項目の「IKR (IKiRu) 評定用紙」の調査項目を基に、事業を運営しながらでも簡便にアンケート調査が実施できるように28項目に絞り込んだアンケート用紙である<sup>2)</sup>。

-、青少年教育研究センター紀要第3号、p.100.

10) 井之口菜里恵、畦浩二（2014）：兵庫県自然学校が児童の生きる力に及ぼす影響の評価、大阪教育大学紀要、第IV部門、第62巻、第2号、p.155.

11) 田尾一朗（2014）：「自立心を育む体験プログラム」の実践を通して、青少年教育研究センター紀要、第3号、p.143.

12) 前掲載2) p.8.

13) 中川もも、岡村泰斗、黒澤毅、荒木恵理、米山絵里（2005）：長期・短期キャンプが小中学生の生きる力に及ぼす効果、野外教育研究、第8巻、第2号、p.31.

## 引用文献

1) 中央教育審議会答申（2002）：青少年の奉仕活動・体験活動の推進方策等について（答申）

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1287510.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1287510.htm)

2) 独立行政法人国立青少年教育振興機構（2010）：“事業評価に使える！「生きる力」の測定・分析ツール”、p.6.

3) 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、p.1.

4) 松田幸也（2005）：宿泊学習が参加児童の『生きる力』に及ぼす影響、日本野外教育学会第8回大会プログラム・研究発表抄録集、p.46.

5) 矢野正（2006）：小学校における5泊6日臨海学校の教育効果に関する研究、日本野外教育学会第9回大会プログラム・研究発表抄録集、p.20.

6) 福島康彦、福満博隆（2006）：小・中学校の宿泊体験学習における生きる力の変容、日本野外教育学会第9回大会プログラム・研究発表抄録集、p.22.

7) 遠藤浩、築山泰典、竹内早代（2006）：教育キャンプが参加児童の『生きる力』に及ぼす影響、日本野外教育学会第9回大会プログラム・研究発表抄録集、p.24.

8) 瀧直也、新島邦彦、平野吉直（2007）：通学型キャンプが子どもの「生きる力」に及ぼす影響、国立オリンピック記念青少年総合センター研究紀要、第7号、p.1.

9) 茂呂輝夫（2013）：自然体験活動と生きる力の関連性 - オータムキャンプの参加群と対象群との比較