

いばらき ASE イニシアティブプロジェクトによる ASE プログラムの効果

The Effect of ASE based on Ibaraki ASE Initiative Project

○山崎英男・金子典子（茨城県立さしま少年自然の家）
岡村泰斗（backcountry classroom Inc.）

キーワード：いばらき ASE イニシアティブ、青少年教育施設、3E フォーム

1. 緒言

茨城県立青少年教育施設を指定管理する公益財団法人茨城県教育財団は、青少年教育施設が、独立かつ持続的に、地域の学校、団体に質の高い ASE (Action Socialization Experience) を提供するために、2016 年度に「いばらき ASE イニシアティブ」を実施した。プロジェクトの概要は、各施設に、ASE ファシリテーターと、ASE スーパーバイザーを養成し、ASE スーパーバイザーが、持続的に ASE ファシリテーターを育成し、独自の ASE の開発を行う仕組みを作ることであった。ASE ファシリテーターは、ASE の指導、設置、リスクマネジメントの能力を有し、ASE スーパーバイザーは、ASE プログラムデザイン、ASE アクティビティ開発、ASE プログラム評価を行うことのできる能力を有する者である。

本研究の目的は、当該プロジェクトによって養成された、ASE スーパーバイザー及びファシリテーターが実施した、茨城県内の公立中学校サッカー部選手に対する ASE プログラムの効果を明らかにし、本プロジェクトの有効性を確認することであった。

2. 方法

2. 1. 対象者

茨城県内の公立 A 中学校サッカー部 1~2 年生 24 名を対象とした。対象者は、さしま少年自然の家からの依頼を受け、クラブ活動の一環として、ASE プログラムを採用した。

2. 2. プログラムの目的

A 中学校サッカー部顧問と、さしま少年自然の家に在籍する ASE スーパーバイザーが事前に協議し、現在の同サッカー部に必要とされるコミュニケーションスキル、団結力、最後まであきらめずにやり抜く力を高めることを本プログラムのねらいとした。

2. 3. プログラム

当該目的を達成するために、以下の ASE を設置し、できる限り難易度の高い ASE に徐々に挑戦していくこととした。

低難易度：キープスロープ、日本列島、ニトロ、パイプライン

中難易度：クモの巣、ラインナップ、ターザン

高難易度：ビーム

活動は、午前 10:00 に開始し、午後 4:00 まで行われた。活動の前に目標設定、活動の最後にふりかえりのセッションを導入した。

指導は、さしま少年自然の家、中央青年の家に所属する、ASE スーパーバイザー及びファシリテーターが行った。

2. 4. 調査用紙

2. 4. 1. 効果尺度

以下の質問項目に対して、「全くそう思わない」から「極めてそう思う」の 7 段階で回答を求めた。

- 1) 仲間とコミュニケーションをとることができる。
- 2) 仲間と団結することができる。
- 3) 最後まであきらめずにやり抜くことができる。

2. 4. 2. 体験尺度

ASE の体験を測定するために西田ら (2002) が作成した、児童用自然体験尺度のうち、「挑戦達成体験」、「他者協力体験」、「自己表現体験」、「自己注目体験」の 4 因子を採用した。

2. 4. 3. 効果要因

ASE の効果と体験の因果関係を明らかにするために、backcountry classroom 社が開発した 3E フォーム (Experiential Education Evaluation Form) を採用した。以下の質問によりラダーリングアンケートを作成し、最大 3 回まで回答を求めた。

1) ASEを通じて一番身についたと思う力は何ですか？

- ・コミュニケーションをとる力
- ・仲間と団結する力
- ・最後まであきらめない力

2) その力が一番身についた ASE はなんですか？

- ・キープスロープ
- ・日本列島
- ・ニトロ
- ・パイプライン
- ・クモの巣
- ・ラインナップ
- ・ターザン
- ・ビーム

3) その ASE はあなたにとってどんな意味がありましたか？

- ・挑戦し達成する体験
- ・仲間と協力する体験
- ・自分を表現する体験
- ・自分を見つめる体験

2. 5. 調査時期

効果尺度を、ASEの事前事後で行った。体験尺度は、事前の調査では、サッカーの練習及び試合場面を想起して、事後は、ASE場面を想起して回答した。

3Eフォームは、事後に行った。

2. 6. 統計処理

効果尺度、体験尺度は、Microsoft社のExcelのデータ分析ツールにより、T検定を行った。効果要因は、backcountry classroom社が開発した3Eフォーム(Experiential Education Evaluation Form)により、ヒエラルキカルバリューマップを作成した。

3. 結果

3. 1. ASEの効果

効果尺度の事前事後の得点をT検定により比較した結果、事後のコミュニケーション、団結力が0.1%水準、あきらめない力が1%水準で有意に向上した。

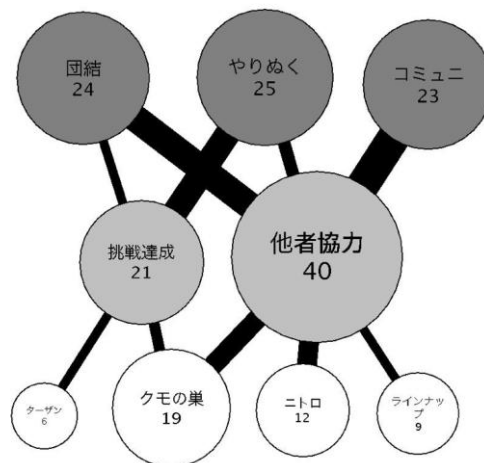
3. 2. ASEとサッカーの体験の比較

体験尺度のASE場面とサッカー場面の得点をT検定により比較した結果、ASEでの挑戦達成体験、自己表現体験、自己注目体験が0.1%水準、他者協力

体験が1%水準でサッカーに比べ有意に高かった。

3. 3. 効果要因

ヒエラルキカルバリューマップを以下に示した。その結果、コミュニケーション、団結力、やる気のすべての力にバランスよく効果があった。その要因として、他者協力体験が最も大きな要因となり、コミュニケーション、団結力に影響を与えていた。次いで、挑戦達成体験であり、あきらめない力に最も影響を与えていた。これらの体験を提供したASEは、クモの巣が最も高く、挑戦達成体験、他者協力体験に影響を与えていた。次いで、ニトロ、ラインナップは他者協力体験を提供していた。一方、ターザンは、挑戦達成体験の要因となっていた。



4. 考察及び結論

本研究により、いばらきASEイニシアティブプロジェクトによって養成されたASEスーパーバイザー及びファシリテーターが、企画、運営、指導したASEプログラムは、日常のサッカー場面より、挑戦達成体験、自己表現体験、自己注目体験、他者協力体験が多く、選手のコミュニケーション力、団結力、あきらめない力を育成することができた。また、その要因として、クモの巣などによる他者協力体験と、クモの巣、ターザンによる挑戦体験が要因となっていた。今回時間の都合と、指導者の全体的なタイムマネジメント力が不足し、1グループのみしか、最も難易度の高いASEとして設置したビームを実施できなかったが、今後、より長い時間をかけて、難易度の高いASEを実施した効果を検証する必要がある。