

新入生オリエンテーションキャンプの効果

黒澤 毅¹⁾

The Effect of Freshmen Orientation Camp

Takeshi KUROSAWA

Abstract

Orientation for incoming freshmen at Biwako Seikei Sport College has been implemented in past 3 years by incorporating outdoor education camp. Freshmen are required to go on a orientation camp for five days and four nights to the wilderness area nearby the campus within a week after entering the college. The survey questionnaires conducted before and after the orientation camp for 3 years reveals effectiveness in students' well-regulated life, environment-friendly attitude, thoughtful behavior to others, and outdoor skills, which are the goals for the orientation camp. However, there was a drop in well-regulated life and outdoor skills in the second year. It could be depending on changes in the program by bad weather and small-group guidance system. In addition, the EQ survey done before and after the orientation camp shows significant differences in students' emotional intelligence that is consisted of intrapersonal, interpersonal, and situational domains.

Key words : Orientation Camp, Outdoor Education, Emotional Intelligence

1) 生涯スポーツ学科

はじめに

大学の新生学生に対し、「フレッシュマンオリエンテーション」として位置づけられた活動は、様々な大学で取り組まれており、それぞれユニークな形態のプログラムをもって実施されている。合宿の中でグループワークなどの企画を通じた対人関係能力の向上を目指すもの、小グループ制をとって、そこに教員や先輩が付き添い、学業面や大学生活等のアドバイス等を行うことで、入学後に新生学生がスムーズな大学生活への移行ができるように配慮されたものなど、オリエンテーションとして用いられる形態・手段は様々である。これらの目的の多くは、1) 新しい環境の中での緊張や不安を解消する、2) 充実した大学生活をスタートできる、3) 大学生として必要な事項(勉学, 生活)のガイダンスを受ける、といったものに整理することができる。その多くは日帰りや1泊2日での短期プログラムで実施されている。

一方、アメリカの大学における新生学生へのオリエンテーションプログラムは、わが国と比較して日程は長く、より多彩なプログラム構成で実施されるものが多い。わが国と比較して大きく異なる特徴は、自然の中での活動を伴ったプログラムが多い点である。『Wilderness orientation program』、『Freshman orientation program』と称されるプログラムは、「Wilderness (手つかずの自然)」の中での野外プログラムを提供し、期間は4から5.5日間で実施されるものが最も多く、長期に渡るものでは9から26日間にのぼるものもある。時期についても様々であり、入学直後に実施する大学や入学前に実施する大学もある。目的は、1) to develop friendships, 2) to make a positive transition to college life, 3) to increase confidence and self-esteem, 4) to gain social and outdoor skillに大別でき、入学する学生に対して目的の効果が最大限になるための時期と期間と手段がとられて

いると言える。

本学においては、新生学生に対するオリエンテーションプログラムとして位置づけられたキャンプ実習がある。入学後に4泊5日間にわたる組織キャンプの形態をとって実施され、新生学生が必修で受講する。実習は学部必修の単位(1単位)が取得できる体制からも判るように、大学教育において重要な位置づけとされているのが特徴である。キャンプ実習の目的は「野外活動体験を通し、スポーツの専門家として必要な知識や技能、指導法を学び、集団生活に必要な態度の育成と自然環境に配慮した生活が出来る態度を形成することを目指す。」であり、具体的目標として、1) びわこ成蹊スポーツ大学の学生としての規律正しい生活を送ることができる、2) 自然環境に配慮した生活を送ることができる、3) 仲間のことを考え行動できる、4) 野外スポーツ(キャンプ)のスキルを身に付けることができる、を挙げている。様々な活動を通して人間関係を構築することで、大学生活への早期適用を図っていることからオリエンテーションプログラムの一環として捉えることができる。

本キャンプ実習は本年度で3回目を終了し、実施に際しては多くの問題や課題も明らかになった。実施に当たっては大学におけるキャンプ実習の位置づけと教員による取り組み体制を規定すること、オリエンテーションとキャンプ各々のコンセプトと共通項のさらなる明確化、プログラム面やマネジメント面の改善点の洗い出し等、より具体的な検討が必要であると考ええる。

そこで本稿では、大学における自然を利用した教育活動が、高校3年生から大学1年への転機となる際に新生学生が抱えている様々な不安やストレスに対して与える影響について検討する。特に野外教育のもつ効果から、本学におけるオリエンテーションとしてのキャンプ実習に期待できる側面を明らかにすると同時に、キャンプ実施後のアンケートや大学

生活を有効に過ごすために必要であると考えられる情動知能（Emotional Intelligence：EQ）の観点から、4泊5日のオリエンテーションキャンプが学生に及ぼす影響について述べる。

キャンプ実習の概要

目的：本学におけるキャンプの目的は『野外活動体験を通し、スポーツの専門家として必要な知識や技能、指導法を学び、集団生活に必要な態度の育成と自然環境に配慮した生活ができる態度を育成することを目指す』であり、その具体的目標を次のように掲げ、2003年度開学時より3年間にわたって実施している。

- 1) 学生としての規律正しい生活を送ることができる（生活）。
- 2) 自然環境に配慮した生活を送ることができる（環境）。
- 3) 仲間のことを考えて行動することができる（仲間）。
- 4) 野外スポーツ（キャンプ）のスキルを身につけることができる（技術）。

日程：新入生が入学しておよそ1週間後に実

施する。これは入学して大学生活に不安を抱く新入生に配慮し、大学生活への早期順応を目指すための対応である。

場所：「大学周辺の豊かな環境の理解」という環境教育的側面からも大学周辺を用いて実施される。具体的には琵琶湖岸や大学の背後にそびえる1000m級の山々である。

対象：新入生必修で実施するため、その対象は1学年およそ228名であり、これまでの実施人数の推移は表1の通りである。

プログラム：実習は2回に分けて、それぞれ4泊5日の日程で実施される。15名からなる班による班単位の活動が中心となる。テント設営に始まり、仲間作り野外ゲーム、環境教育プログラム、登山、パーティー、選択活動、個人別活動、キャンプファイヤーなどの活動で構成されている（表2）。主な内容は次のとおりである。

①テント設営：テントを設営する場所選びから、食卓作りなど周辺の環境整備にいたるまで、キャンプ生活を快適に過ごすために行うプログラムで、グループで行う初めての共同作業として位置づけられる。

②仲間作り野外ゲーム：ASE（Action Socialization Experience）とも呼ばれ、一人では解決できない課題、仲間に任せておいても解決しない課題に対し、主体的に関わりながら仲間と協力し合いクリアしていくゲーム。（写真1：チーム、写真2：バックフライング、写真3：ヘリウムフープ）

③環境教育プログラム：身近にある琵琶湖の水に対し、自分達で調べることにより、水に対する知識と意識の変化を得ることを目的としている（写真4：水の調査）

④登山：冒険教育プログラムの一環として、自己を見つめなおしたり、自分の可能性を発見するためのプログラムとして、1000m超の高さの登山を行う。（写真5：登山）

⑤パーティー：登山から無事に生還した際にお互いを称えあうことを目的に、様々なメニューを自分達で作って行う。

表1 実施人数の推移

	2003年度	2004年度	2005年度
男子	144名	157名	131名
女子	93名	78名	80名
合計	237名	235名	211名

表2 キャンププログラム

日程	プログラム		
	午前	午後	夜
1日目		集合・ テント設営	
2日目	環境教育 プログラム	仲間作り 野外ゲーム	
3日目	登 山 (冒険教育プログラム)		パーティー
4日目	選択 活動	個人別 活動	キャンプ ファイヤー
5日目	撤収・ 解散		

⑥選択活動：登山後のため、ゆったりとした時間を過ごす目的で設定され、各グループが考えたレクリエーションゲームを行う。

⑦個人別活動：期待と同時に不安を抱えて入学した学生に対し、4泊のキャンプ実習を乗り越えた自信を胸に、学生生活への抱負を考

える活動として、「1年後の自分へ」という題目で手紙を書く。(写真6：1年後の自分へ宛てた手紙)

⑧キャンプファイヤー：キャンプ実習を過ごしたふりかえりと今後の学生生活への期待を込めて、火を囲みながら全員で楽しく過ごす活動を行う。(写真7：キャンプファイヤー)

その他にも食事作りや担任（大学教員）が関わったコミュニケーションの場が設けられており、キャンプ実習としての機能に、オリエンテーション機能を持ち合わせた実施形態がとられている。



写真1：チーム（高いところにセッティングされた丸太を全員で協力して反対側に越えます）



写真3：ヘリウムフープ（全員が人差し指でフープを支え、離れないよう地面に置いたり、顔の高さまであげたりします）



写真2：バックフライング（後ろ向けに倒れる人をみんなで支えます）



写真4：湧き出る地下水のpHや硬度を調べます



写真5：グループのメンバーだけで比良の山に登ります（行程8時間）



写真6：一人の時間を使って大学生生活の抱負などを1年後の自分に宛てて手紙に記します。



写真7：キャンプファイヤー（キャンプ実習最後のまとめ）

野外教育プログラムの効果

野外教育は教育を目的として実施されるキャンプに起源を持ち、オーガナイズド・キャンプ（organized camp）との関連が深い。オーガナイズド・キャンプには「野外での共同生活、グループ生活において創造的教育体験を体得させ、知的、身体的、社会的および精神的成長に十分寄与するために、自然環境の素材を活用する（森井、1996）」ところに特徴がある。その後、キャンプ教育（Camping education）と名称を変えた後、現在に至っている。近年の野外教育プログラムの特徴的な変化として、岡村（1999）は1990年代の野外教育の発展を環境教育と冒険教育の融合の時代と捉えている。現在においても野外教育プログラムは大きく環境教育的側面と冒険教育的側面から教育的目標を掲げているものが多い。飯田（1991）は環境教育プログラムの特徴として、①エネルギーの流れ、物質循環、多様性、群集、相互依存、変化、適応の7つの生態学の基本概念を学習、②植物、動物、水、土の4つの自然資源を学習課題（場面）として設定、③アウトドアスクールの自然環境を活用して、小集団における問題解決法（Problem Solving Approach）、発見学習法（Discovery Approach）、感覚学習法（Sensory Approach）、徒歩による実習（Field Work）、が中心である、と述べている。そして、冒険教育プログラムの効果について、飯田（1980）は、①自己の発見、②人間関係の理解、③自然環境の認識、④野外生活技術の上達、⑤問題行動の治療、と述べている。

これらのプログラム効果に関する研究は、自然の中である一定の教育目的をもった活動を通して人間の心の移り変わりや成長について言及するものが多く、その領域は「自己」の関係性においては自己概念や不安、「他者（仲間）」との関係性においては社会的スキル

やコンピテンス,そして「自然」に対する興味や関心(自然認識)に区分される。すなわち①自然環境,生態系への気づきや理解に関わる領域(学際的内容),②自己の内面や他人との関係の発展に関わる領域に分けることができる(林,1999)。平成8年に日本で野外教育学会が発足した後も,多くの研究者や実践者が野外教育を通じてその活動の目標・目的を「自己」,「他者」,「自然」のいずれかに重点を当てて研究報告を行っているものが多い。自然の中で実体験をもとに実施される野外教育場面においては,実施する場所の自然,指導者がその効果を左右する大きな要因を占めており,その効果も様々である。

本学におけるオリエンテーションキャンプの実施は,雄大な自然を活かし,野外教育の効果を十分に用い,オリエンテーションプログラムとしての機能をも満たしている。野外教育プログラムを導入したオリエンテーションプログラムは,自然の中での集団活動を通し,自己を見つめ,他人との関係を考えることで,大学生としての自覚を早期に芽生えさせ,大学生活へのスムーズな移行を促進させる活動としての効果が期待できる。

キャンプ実習の効果(1) ～事後アンケートの結果から～

キャンプ実習終了後に実施したアンケートの集計結果を次に示す。目標達成度として,1)学生としての規律正しい生活を送ることができる(生活),2)自然環境に配慮した生活を送ることができる(環境),3)仲間のことを考えて行動することができる(仲間),4)野外スポーツ(キャンプ)のスキルを身につけることができる(技術)の4つの目標について,年度別の目標達成度の結果を図1に示した。

年度別にそれぞれの目標について見ると,4つ(生活,環境,仲間,技術)のすべての項目で70パーセントを超える達成度が見られた。また,年度ごとの変化については,初年

度と比較すると,3年目が高い目標達成度を得られた結果となった。これは事後アンケートの活用による次年度以降へのプログラム改善,指導体制の見直し等が影響していると考えられる。しかし,生活(学生としての規則正しい生活を送ることができる)と技術(野外スポーツ(キャンプ)のスキルを身につけることができる)という点で2年目に得点の低下が見られた。その理由として,天候の変化によるプログラム変更,指導体制の変化が理由として考えられる。2年目の実習の前半において,天候の悪化に伴うプログラム変更があった。このことが新入生の規則正しく生活するという点に対し影響を与えてはいないと思われる。技術面については指導体制が影響を与えたと考えられる。指導体制については,1年目は教員(担任),3年目は野外スポーツを専攻する3年次の学生がそれぞれ15人からなる小グループにつき指導を担当していたのに対し,2年目は2グループに1名の教員が担当した。学生との関わりの面では,絶対的時間数が減少することに比例して極め細やかな指導(生活,技術)に不足があった可能性も考えられる。

これらの点からも,キャンプ実習の効果は目標に対する達成度から見ても高いと評価できる。しかし,より効果のあるオリエンテーションの機能を持ち合わせたキャンプ実習を展開するためには,1)天候の変化にも柔軟に対応できるプログラム開発,2)生活面を含め,新入生への直接指導ができる人員の配

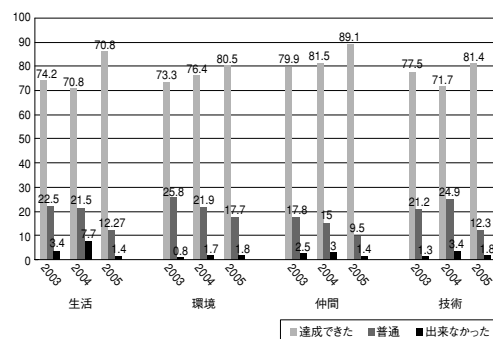


図1 年度別にみたキャンプの目標達成度

置による指導体制の確立などの課題を解決することが望まれる。

キャンプ実習の効果 (2)

～情動知能の変化から～

「情動知能：Emotional Intelligence」とは、「情動を知覚すること、思考を助けるために利用し作り出すこと、情動と情動の知識を理解すること、情緒的知的な成長を促すように情動を制御すること」と定義がなされていた（Mayer&Salovey, 1997）が、その後の多くの研究を経てゴールマン（1995）は情動知能はIQのように限られた狭い範囲の能力とは異なる知能であり自制や熱意、忍耐、意欲など感情に深く関連する知能として捉えると同時に、学力試験で測定される認知能力は広範な知性のごく一部分しか反映しておらず、自分自身の感情や他人との関係をうまく処理する能力も知性の一部として情動知能の重要性を示唆している。

日本では内山（1997）が対自己と対他者の2つの対象概念を考えて情動知能に関する尺

度作成し、その後は情動知能尺度の概念として「自己対応」、「対人対応」、「状況対応」という3つの領域を定義した尺度の開発に成功した（内山ら、2001）。これは自己、他者、及びそれらを取り巻く状況という3つの領域において関ってくる情動的課題への理解と行動の能力を網羅的に測定することを試みたものである。なお内山らが作成した情動知能に関する領域とその下位概念について、表3に示す。

野外教育が目的とする関係性（「自己」、「他者（仲間）」、「自然」と情動知能（EQ）の持つ特色や領域についての定義は、これらのことから大変類似していることがわかり、それ故に、野外教育場面で情動知能を測定し、その効果を明らかにすることは野外教育プログラムの持つ特徴を明らかにするうえでも重要である。

情動知能調査結果

2004年度よりオリエンテーションキャンプの評価の一環として、内山ら（2001）が開発

表3 情動知能に関する領域と対応因子および下位因子

領域	対応因子	下位因子
自己対応 (intrapersonal)	自己洞察 (self-awareness)	感情察知 (emotional awareness)
		自己効力 (self-efficacy)
	自己動機付け (self-motivation)	粘り (perseverance)
		熱意 (enthusiasm)
	自己コントロール (self-control)	自己決定 (self-decision)
		自制心 (impulse control)
対人対応 (interpersonal)	共感性 (empathy)	目標追求 (patience)
		喜びの共感 (sharing positive emotion)
	愛他心 (altruism)	悩みの共感 (sharing negative emotion)
		配慮 (personal consideration)
	対人コントロール (interpersonal relationship)	自発的援助 (voluntary support)
		人材活用力 (personal management)
状況対応 (situational)	状況洞察 (situational awareness)	人づきあい (sociability)
		協力 (cooperation)
		決断 (decision making)
	リーダーシップ (leadership)	楽天主義 (optimism)
		気配り (group consideration)
		集団指導 (influence)
状況コントロール (flexibility)		危機管理 (risk management)
		機転性 (tactfulness)
		適応性 (adaptability)

したEQS尺度を用い、大学に入学したばかりで自己に対しても他者に対しても不安要素を抱えているであろう学生を対象に、入学して間もなく実施されるキャンプ実習における情動知能の変化を測定した。情動知能を測定する尺度はバーオン（1997）の作成したBar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-i) などがあるが、本研究では内山ら（2001）が作成した情動知能尺度を用いた。この尺度は回答信頼性傾向を評定する2項目を含めた65項目で構成されている。情動知能の構成概念として、自己対応、対人対応、状況対応の3つの領域に定義され、それぞれの領域に対応概念として対応因子が各3つずつ設定されている。さらにその対応因子には2つもしくは3つの下位因子が設定されているのが特徴である。

方法：2004年度キャンプ実習参加者235名（男子157名，女子78名）を対象とした。尚，データ処理については回答信頼性傾向の判断基準に満たないものと回答に不備のあるものをのぞいた194名を有効回答者とした。内山ら（2001）の作成した情動知能尺度（EQS）（以下 EQS）について、キャンプ前のオリエンテーション時（以下PRE）とキャンプ後（以下POST）の計2回測定した。質問は「まったくあてはまらない」から「非常にあてはまる」までの5段階で回答する。尚，得点は「まったくあてはまらない」が0点，「非常にあてはまる」が4点とする0点から4点で各項目を集計した。情動知能の得点変化について，3つの領域（自己対応，対人対応，状況対応）のPREとPOST間における得点を表4に，得点変化を図2に示した。EQSは仕事を進めていく上で必要な「感情」にかかわる「道具」を人がどれだけもっているのかを調べるためのテスト（内山ら，2001）であるが，キャンプ体験が学生達にとって「自分は何を持っていて何が足りない道具なのか」を自己の中で認識し，向上させる働きを持っており，それを向上させる働きを持って

いたと考えられる。

表4 EQS（情動知能）得点の変化

eqs領域	M (SD)		t-score
	pre	pos	
自己対応領域	51.22 (10.66)	55.62 (11.63)	8.38**
対人対応領域	49.51 (11.57)	54.09 (11.74)	8.47**
状況対応領域	43.79 (12.42)	47.81 (13.33)	7.01**
EQS合計得点	144.52 (29.56)	157.53 (31.91)	9.24**

**p<.01

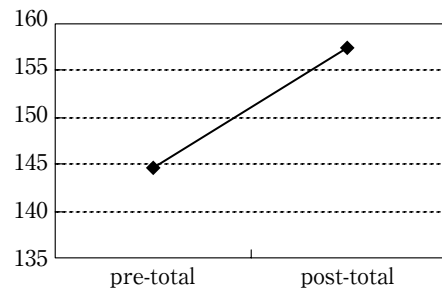


図2 EQS得点の変化

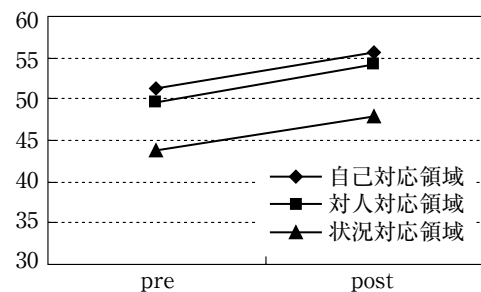


図3 3領域の得点の変化

3領域のPRE-POS間における得点について，t-検定を行った結果，すべての領域で有意差が見られた。EQSが構成する3つの領域別に見たところ，自己対応領域（自己の心の働きについて知り，行動を支え，効果的な行動をとる能力を評価する）において，PRE-POST間の得点が有意に向上した（ $t(195) = 8.38$, $p < .01$ ）（図3）。これは，キャンプ場面における様々な活動を通して，自己内部の感情過程についての能力が向上したといえる。得点が低い場合には家族，友人，同僚などと適切な最小限の人間関係維持が困難になる（内山ら，2001）が，キャンプ実習を通して人間関係向上の体験がなされたと考え

られる。

また、対人対応領域（他者の感情に関する認知や共感をベースに、他者との人間関係を適切に維持することのできる能力を評価する）についてもキャンプ実習後、有意に向上（ $t(195)=8.47, p<.01$ ）（図3）した。この要因として、仲間作り野外ゲームや比良山登山など、仲間との信頼関係を必要とするゲームや登山というストレスを伴う体験を克服した成功体験とその共有が、社会性の向上、新たな人間関係の構築につながった結果、対人対応能力が向上したと考える。

最後に状況対応領域（自己を取り巻く、あるいは自己と他者を含む手段を取り巻く状況の変化に耐える力、リーダーシップ、また自己対応領域と対人対応領域の各種能力や技量を鋭脅威応じて適切に使い分ける統制力を評価する）についても同様キャンプ実習後、有意（ $t(195)=7.01, p<.01$ ）（図3）に向上した。

これらのことから、キャンプ体験が、新入生の情動知能に与える影響が明らかにされた。情動知能は「こころの知能指数」と解釈され、社会に出てから最も必要となるのはIQではなく、EQ（情動知能）であるとも言われる。ゴールマン（1996）はその著「EQ～こころの知能指数～」の中で、サロヴェイが分類したEQに関する5つの領域を次のように述べている。1）自分自身の情動を知る。2）感情を制御する。3）自分を動機付ける。4）他人の感情を認識する。5）人間関係をうまく処理する。これら5つに分類された領域は、野外教育プログラムを導入したオリエンテーションが目的とするものと合致しており、キャンプ前後の情動知能得点が上がったことから、大学という社会への準備段階を迎える新入生にとって、有効な教育手段であると考えられる。

まとめと今後の課題

本稿では、野外教育の効果という側面と、

キャンプ実習前後によるアンケート調査および情動知能（EQ）検査に基づく結果をもとに、本学における野外教育プログラムを導入したオリエンテーションキャンプが新入生にどのような影響を及ぼしているかを明らかにすることを目的とした。その結果、アンケート調査からは4つの目標（生活、環境、仲間、技術）について70パーセント以上の達成度が得られた。また情動知能におけるpre-post比較からも、自己、対人、状況対応のすべての領域において向上する結果が得られた。しかし、今後本学におけるキャンプ実習実施にあたっては、オリエンテーションとしてより効果的だと考えられるプログラムの開発と、担任教員や在学生による少人数制指導補助といった人的資源の有効活用の検討が必要である。野外教育プログラムが果たすべき役割や効果を明確にしていくことで、オリエンテーションとしての役割を十分に満たすキャンプ実習が展開できると考える。

付 記

本論文は、2004年日本野外教育学会に発表したものに加筆・修正した内容を含む。

文 献

- ゴールマン：土屋京子訳（1996）EQ—心の知能指数—。講談社：東京（Goleman, D. (1995) Emotional Intelligence. New York: Bantam Books.）
- 林綾子（1999）アメリカにおける野外教育の指導法について—体験学習理論を中心に—。筑波大学修士論文。
- 飯田稔（1980）アドベンチャープログラムの教育的意義。学校体育33（10）：pp.22-29.
- 飯田稔（1981）アメリカにおける森林の教育的利用に関する調査研究—アウトドアスクールの実態と分析—。（社）国土緑化推進機構。
- Mayer, J.D. and Salovey, P. (1997) What Is Emotional Intelligence? In: Salovey, P. and Sluyter, D.J. (Eds.) Emotional Development and Emotional Intelligence. New York: Basic

Books.

- 森井利夫（1996）野外教育の理論と実際—組織
キャンプ入門—. 学文社.
- 岡村泰斗（1999）キャンプにおける環境教育・
冒険教育プログラムが小中学生の自然に対す
る態度に及ぼす影響. 筑波大学博士論文.
- 内山喜久雄・島井哲志・宇津木成介・大竹恵子
（2001）EQSマニュアル. 事務教育出版：東京.
- 内山喜久雄・島井哲志（2002）「情動知能」から
こころを診る. 現代のエスプリ, 423：pp.55-
66.