

第6回コミュニケーション・キャンプ実施報告

平成17年度一年次会

平田佳弘 安達昌弘 塗田佳枝 川上有正
小澤真尚 中井 毅 吉備 豊 小清水貴子 山中紀子

本校のコミュニケーション・キャンプは今年で6年目を迎える。昨年度の実施報告をふまえて、今年度は「新しい自分への挑戦～オフェンス、ディフェンス～」をテーマに、諸活動における生徒のコミュニケーション能力をより高めることを目標にした。そこで本報告で、コミュニケーション・キャンプの概要、各活動のまとめ、生徒アンケートの分析結果から、コミュニケーション・キャンプの効果、妥当性、有効性等について検討を行った。

【キーワード】 コミュニケーション能力 課題解決 人間関係

I. はじめに

コミュニケーション・キャンプは、平成17年度で6年目を迎える。本年度においても今まで実施されてきたコミュニケーション・キャンプ同様、キャンプでの諸活動を通し、生徒のコミュニケーション能力の育成・向上を大きな目標に掲げ、その目標達成のために、引率教師、インストラクター、ホテルスタッフとの共通理解はもとより、以下に述べる事項について検討し実施した。さらに各活動を振り返り、生徒のアンケート結果を分析し、コミュニケーション・キャンプの効果、妥当性、有効性等について検討し、まとめたものである。

1. 実施時期

授業時間確保の観点から春季休業中に実施できないか検討した。

良い点として、

- ①一年次生の通常授業開始を4日間早めることができ、一年次担任団がオリエンテーションに出席することで生じる、二、三年次生授業における自習時間の発生を回避できる（年度当初から自習時間を発生させるのは極めて芳しくないという見地から）
- ②二、三年次の通常授業がある場合、一年次担任団に属する担当者が前日に休養を取って臨むことが可能になる（とくに初任の教員に配慮できる）
- ③各部活動の春季大会日程が例年4月中下旬であり、一年次生も加わった状態で、指導等の準備が可能になる（生徒会活動の活性化の見地から）
- ④二、三年次は新年度の初登校後、更に3日間の春季休業が入ることになり、クラス替えを行う二年次HRにおいては、必要に応じて面談等を行うことが可能になる。また、春季休業中の課題を課すことが可能になり、生徒は新学期の授業に対する準備をすることができる。

悪い点として、

①二、三年次生は登校後、更に3日間の春季休業になり、始業式・入学式による学校再開の雰囲気が無くなり、式典による「けじめ」の意味合いが薄れ、指導上の困難が予想される。

②一年次担任団が春季休業中の4日間不在になるため、春季休業中に新年度の準備が必要になる農業科・家庭科の準備作業に支障をきたすおそれがある。

③一年次担任団の春季休業中の業務が過密になり、一年次生の休日が4日間減少する計算になる。

以上のことが、良い点、悪い点として挙げられたが、会議での検討の結果、①春季休業中にコミュニケーション・キャンプを実施する案を、職員会議に提出した時期（11月）が遅かったこと、②農業科、家庭科の新年度準備作業に大きな支障をきたすことから却下された。したがって、本年度も例年通りの時期（入学式の次の日から、土日ははさんでの4日間）に、実施した。

2. 実施期間

コミュニケーション・キャンプの実施日数についても検討をした。費用を少しでも安く済ませるため、2泊3日との案と比較、検討を行った。2泊3日の場合、キャンプに行った次の日に泊まれば帰ることができるというように、キャンプに対して消極的な考え方も過ごすことができる。それに対して、3泊4日の場合は、行った日からまだ2泊分キャンプがあると思えば、積極的にキャンプに参加してみようという気持ちになると予想される。そこで、今年度は3泊4日で実施することにした。

3. 実施場所

コミュニケーション・キャンプが始まって以来、黒姫高原で実施しているが、その他に実施場所がないか検討を行った。その結果、これまでキャンプを実施してきたホテルのように、ホテル自体に「野外活動を通してのコミュニケーション・キャンプ」のプログラムがあり、野

外活動の専門家が直接生徒の指導をしてくれるホテルは他には無かった。生徒160名の受け入れも可能であるということから、本年度も黒姫高原で実施することに決定した。

4. 本年度のコミュニケーション・キャンプのテーマ

本年度のコミュニケーション・キャンプのテーマは「新しい自分への挑戦～オフェンス、ディフェンス～」とした。コミュニケーション能力を高めるには、自分をさらけ出すこと（自己表現-オフェンス）、他者を受け入れること（他者受容-ディフェンス）からはじめ、相手が伝えようとしている意味だけでなく、相手の感情も理解できる力を育成することが必要である。積極的にキャンプに参加する姿勢を作り、自らをさらけ出し、同時に素直に他者を受け入れ、相手の言葉や行動を理解し、また同時にその言葉に付随する相手の感情も感じ取る事ができる力、その力がコミュニケーション能力であると考えた。

5. 教師、インストラクター、ホテルスタッフとの共通理解

各活動のインストラクター、ホテルスタッフとは、2度にわたる実施踏査を行い、コミュニケーション・キャンプの目的を説明し、指導法についても次のような事項についてお願いした。いろいろな活動の中の具体的な指導として、①生徒と指導者、生徒同士のコミュニケーションを図るための場面設定を多く取り入れてもらいたいこと、②マナー、ルールを守らせること。礼儀、公共心を養うために、例えば、あいさつをする-コミュニケーションの第一歩、後かたづけをする-自分たちで使ったものは自分たちで片づける、時間を守る-遅れた場合の結果に責任を持つ、聞く態度を身につける-聞く姿勢（受け入れる姿勢）を養う、③モラルについて考えさせる場面を作ること～思いやり、道徳心を養うために、道徳、倫理、人生・社会に対する精神的態度等について指導をお願いした。

II. コミュニケーション・キャンプの概要

1. キャンプの目的

生徒のコミュニケーション・キャンプの目的は、これまでと同様、

- ①新入生160名と早期にコミュニケーション能力を高め、グループやクラスの仲間と協力して問題を解決していく方法を体験する
 - ②総合学科における生活・学習体制を学び、「自ら考え、自ら学び、自ら行動する」という基本姿勢を理解する
 - ③黒姫高原の自然に触れ、人間と自然環境が調和して生活することを学ぶ
- である。

それに対して教師側の目的は、

- ①入学式直後のコミュニケーション・キャンプの中で、各生徒の特徴を把握し、HR指導、全体指導等に生かせるようにする（自分たちが指導者であれば見えない部分も、客観的に生徒を観察できることにより、見える部分がある）
- ②規則正しい集団生活を通して、学校生活のリズムを形成させ、スムーズに高校生活に入れるようにする
- ③コミュニケーション能力の育成、向上を目標に高校生活での友人関係を作り、深めさせ、高校生活やHR活動に適應させていく。今後の学校生活で長期欠席等を出さないようにする等である。

2. キャンプの日程

昨年度の日程を基本に、今年度も夜の時間帯にホームルームを設け、担任と副担任が生徒と接する時間を確保した。このホームルームの時間を使って、活動をふり返るアンケートや校歌練習を行った。

○期間 平成17年4月9日(土)～12日(火)

○場所 黒姫高原ホテル ライジング・サン

	4/10 (土)	4/11 (日)	4/12 (月)	4/13 (火)
6:00		起床 外気浴 整理・整頓	起床 外気浴 整理・整頓	起床 外気浴 部屋整理
7:00	7:30欠席連絡 7:45校門開錠	朝食 準備	朝食 準備	朝食 荷物整理
8:00	バス集合 8:30 出発 バス	8:20 集合	8:20 集合	8:50ホテル前に集合
9:00	↓ 自己紹介(1)	野外活動 ①マウンテンバイク ②マウンテンバイク ③PA-クイズラリー ④クイズラリー→PA	野外活動 ①PA-クイズラリー ②クイズラリー→PA ③マウンテンバイク ④マウンテンバイク	活動開始 クラスごとに写真撮影
10:00	休憩 自己紹介(2)			調理開始
11:00				
12:00	到着 昼食 12:40ホテル出発			昼食 昼食後閉講式 1:00まで荷物の確認
1:00	アイスブレイク			1:20バス乗車 1:30出発
2:00				
3:00				
4:00	アイスブレイク終了 ホテル着入室 係打合せ 入浴	帰着 ミーティング 入浴 入浴 休憩	帰着 ミーティング 入浴 入浴 休憩	学校着 解散
5:00				
6:00	6:30夕食	夕食 テーブルマナー講座 を行いながら食事 をします	夕食 夕食終了	
7:00	7:45講義 総合学科とは 産業社会と人間 学校生活全般 途中休憩	夕食終了 産業社会と人間 産業理解	7:15 クラス対抗 レクリエーション	
8:00				
9:00	9:30講義終了 入浴	授業終了 日誌の記録 9:30 H.R. 就寝準備	9:30 H.R. 日誌の記録 就寝準備	
10:00	日誌記録 就寝準備 10:15 点呼 10:30 消灯	10:15 点呼 10:30 消灯	10:15 点呼 10:30 消灯 就寝	
11:00	就寝	就寝		

Ⅲ. 各活動の振り返り

コミュニケーション・キャンプの活動の概要をまとめると以下の通りである。

日程	形態	内容	
1日目	午後	全員・活動班 アイスブレイク	
2日目	1日	10人×8班 80人	
	午前	10人×4班 40人	
		5人×8班 40人	
	午後	午前中のプロジェクトアドベンチャー班→雪上ネイチャークイズラリーへ、雪上ネイチャークイズラリー班→プロジェクトアドベンチャーへ	
夜	クラス	校歌練習	
3日目	1日 午前 午後	2日目に同じ	
	夜	クラス	2日目のマウンテンバイク班→プロジェクトアドベンチャー・雪上ネイチャークイズラリーへ、プロジェクトアドベンチャー・雪上ネイチャークイズラリー班→マウンテンバイクへ
4日目	午前	クラス	大縄跳び カレー作り 閉講式 ○学年で校歌を合唱 ○リース作りの優秀作品表彰
		クラス・活動班	

1. アイスブレイク (I B)

アイスブレイクはその名の通り、初めて顔を合わす生徒同士の緊張感をほぐし、お互いを知り合うことを目的としている。そして、翌日からの活動にスムーズに入るため、クラスの枠に関わりなく触れ合えるようにさせるものである。このプログラムはまず、学校出発後のバス車内から始まる。準備として、出発前に配布したしおりの「自己紹介シート」に自己紹介を二つ記入しておく。

①氏名、出身中学校名、キャンプネーム

※キャンプネームとは、旅行中の自分のニックネームであり、その理由と意味など準備しておく。

②「失敗談」「泣けた話」「びっくりしたこと」「悲しかったこと」「部活動の思い出」「今までで一番頑張

ったこと」「その他自分のついでの紹介」の中からいくつかを選んでまとめておく。

以上の内容をバス車内でマイクを回しながら教員も含めて全員が自己紹介を行っていく。その後、名札を配布し、自分のキャンプネームを大きく記入させ、帰校までの着用を義務づける。

現地到着後、昼食を経て、信濃町総合体育館にバスで移動し、アイスブレイクが本格的に始まった。以下のプログラムを、インストラクターが中心となり、途中休憩を挟みながら約3時間行った。このプログラムにおいての活動は生活班ではなく、クラスの枠を超えた活動班で男女混合約10名ずつである。

【プログラム名】①二人鬼ごっこ ②can't touch me
③二人の共通点 ④グループに分かれる ⑤グループジャグリング ⑥ワープスピード ⑦バックポケット
⑧ループライン ⑨インパルス ⑩全体の振り返り

【各プログラム説明】

①二人鬼ごっこ

活動への導入とウォーミングアップを兼ねて、気持ちの抵抗感をなくすことがねらいである。コーナーポスト4個に囲まれた枠の中で二人組になり、歩いて鬼ごっこをおこなう。お互いに声を掛け合えるようになることが大切である。

②can't touch me

さらに緊張感をほぐすことをねらいとしている。二人組で握手をし合い、空いている片方の人差し指を相手にくっつけたら勝ちとなり、先に3勝すればいい。最初は嫌々でもだんだんと笑顔が増えてくる。

③二人の共通点

緊張感がほぐれたところで輪になり、自己紹介を行う。お互いの共通点を探し出すことで、表面では見えない共通点を探し出す。最初はインストラクターの指示通りに行うが、次第に声が出始める。

④グループに分かれる

活動班2班をひとつにする。

⑤グループジャグリング

相手のキャンプネームを自然に大声で呼び、プログラムへの参加の緊張を自らが解いていけるようにさせることをねらいとする。全員で内側を向いて輪を作り、ボールを相手に投げる。その際、投げた相手のキャンプネームをコールしなければならない。最初はボール一つだがだんだんと投げるものが増え、生徒は次々と投げられてくるものが停滞しないように流れを確認していかなければならない。

⑥ワープスピード

課題を与え、自分たちの力で取り組ませ、アイデアや話し合いが行われるようにさせるのがねらいである。タイムを計測し、できる限り早く一巡させるための解決方法を考えさせる。相手を受け入れる気持ちが必要であり、お互いの役割などが見えてくる。

⑦バックポケット

手振りなどで相手に意思表示をし、声を出さずに沈黙のまま生年月日順に並ぶ。1人だけではできないことに気づかせ、ゲームへの参加意欲をかき立てる。

⑧ループライン

まず全員の手のひらで傾斜を造り、インストラクターの投げ入れたボールが最後の人までころがるように全員で課題に取り組ませる。次に輪切りにしたホースをレールに見立て、落とさないようにボールを転がせる。手のひら以上に全員の心が合わないとできないことにも気づく。その中で、お互いの個性にも気づくことができる。

⑨インパルス

直線上に座り、他チームとの意思伝達の早さを競うゲーム。単なる勝ち負けではなく、失敗をどのように成功に直すかなどの課題を全員で考えさせる。

⑩全体の振り返り

輪になり落ち着いた雰囲気の中で、インストラクターを中心にこの活動に参加したことで、自分の中に何が起こったのかを意識化する。またこの活動の経験を翌日以降の活動にどのように役立てられるかを考えさせる。

このプログラムは、インストラクターが全ての活動を指導するため、本校の教員はじっくりと160人生徒全員の行動分析を行うことができるというメリットがある。ゲームによっては、集団が小さくなったり、最後まで集団にとけ込めない生徒も一部で見られた。しかし、なぜ生徒がとけ込めないのか、そうした生徒を今後どのように支援していけばよいのかなど、教員がじっくりと検討



できることはとても重要な時間だと思われる。4日間のキャンプのスタートにこのプログラムは絶対にはずせない内容であり、かつこの活動の結果が、最終日のクラス対抗レクリエーションやカレー作りに顕著に表れていた。コミュニケーション・キャンプの回数を重ねてきたおかげで、現地のインストラクターもベテランの方が揃うようになり、すべてのゲームを終了し、個々の生徒の行動を把握できたことは大成功であった。

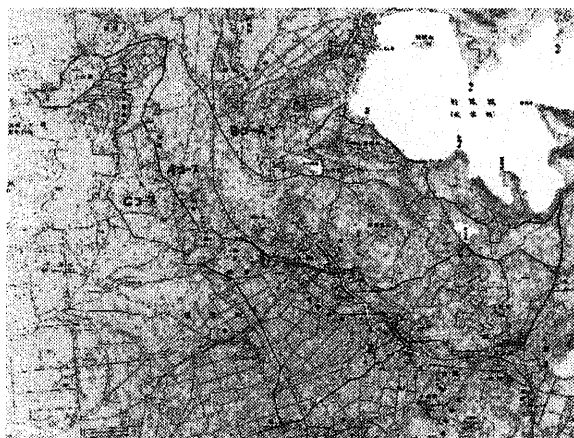
2. マウンテンバイク (MTB)

昨年度のコミュニケーション・キャンプの反省点として、以下の2点が挙げられていた。

- ・目的地で生徒相互のコミュニケーションを取る工夫がさらに必要であった。

- ・急な上り坂等で自転車を押して歩く時に、他の班員やインストラクターにその理由を伝えられなかった。

上記2点は、ともに活動中のコミュニケーションに関する課題である。そこで今年度は、走行コースをABCの3つに分け、各活動班でどのコースを走るかを話し合わせ選択させた(図1参照)。



各コースには標高と走行距離にそれぞれ差があり、選択には脚力や当日の体調が影響するため、コース選択の話し合いが自己開示や他者理解の機会となることを期待した(図2～図4参照)。

図2 Aコース

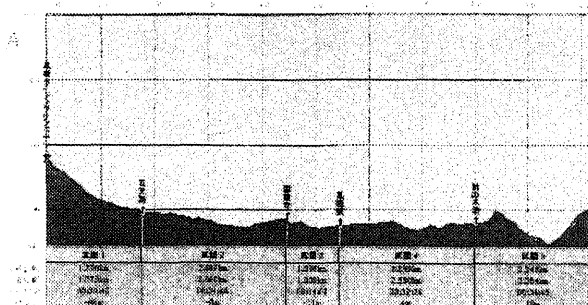


図3 Bコース

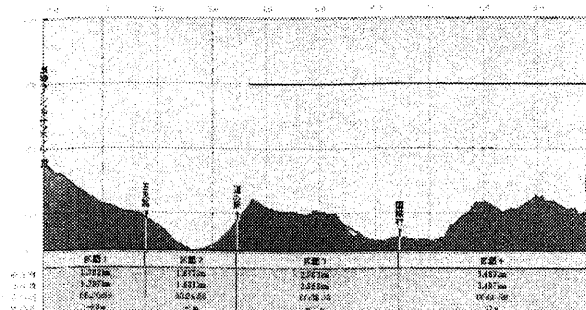
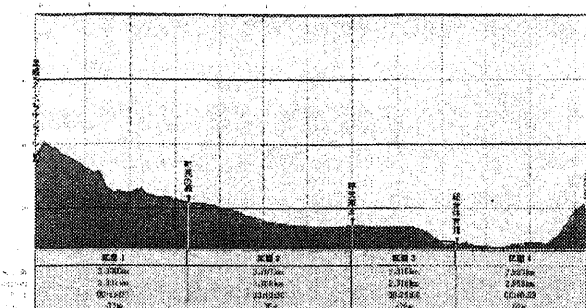


図4 Cコース



また、各コースには分岐点を設定し、正しい進路はどちらであるのか、地図を見ながら班員で話し合い、決定させることで、走行中のコミュニケーションの活性化を図った。なお、誤った進路を選んだ場合は、しばらく走行後、インストラクターが修正する方法をとった。そして走行中の声かけ（止まれ、後方注意等）を徹底することで、分岐点付近以外における走行中のコミュニケーションについても、活性化を図った。

実際の活動においては、休憩時や分岐点付近において班員同士がコミュニケーションを取る姿が随所で見られ、今回の取り組みの成果が認められた。しかし、分岐点付近をのぞく走行中のコミュニケーションに関しては、特に成果が認められなかった。

コミュニケーションを促進する重要な項目として位置づけていた声かけに関しては、大きな課題が残った。班員全員が伝言していくかたちでの声かけによって、班員が相互にコミュニケーションをとることを期待していたのだが、実際には、先頭もしくは最後尾の生徒が指示を出すだけの声かけになってしまった。つまり、安全性向上のための声かけは行われたが、コミュニケーションとしての声かけは行われなかった。これは、事前にインストラクターに声かけについての説明を十分に徹底できなかったことが原因であると思われる。今回は、「コミュニケーションとしての声かけ」という認識を徹底し、そのために有効な仕掛けを検討する必要があると思われる。



3. 雪上ネイチャークイズラリー (NQR)

森の中に設定されたコースをグループごとに歩きながら自然に関するクイズを解き、決められた時間内にゴールして得点を競いあう活動である。活動班10人を二分した5人を1グループとした。グループ内で協力して問題を解決しコミュニケーションを図る目的のほかに、五感を使って自然に触れ、自然を見る目を養うこともねらいとしている。

協力し合い真剣に取り組むグループがある反面、歩く速度の違いからか男女が完全に分離してしまったり、クイズが難しいとあきらめてしまったりするグループも見られた。



この活動は8グループ80名に対し、インストラクター1名、教員2名がつくだけで、生徒自身が歩き、協力しながら課題を解決していかなければならない。より充実した活動にするためには、自然への興味を喚起する方法、クイズの内容、教員の関わり方などについて検討する必要がある。

4. プロジェクト・アドベンチャー (PA)

PAは、ある課題を、班員が頭と体を使って協力しながら達成していく活動である。半日単位で行い、残りの

時間は雪上ネイチャークイズラリーを行った。また、実施日は2日目か3日目で班によって異なる。プログラムは10程度用意されていた。主なものを以下にあげる。

- ①ジャイアントシーソー（全員でバランスをとる）
- ②モホークウォーク（全員で手をつなぎ細い橋を渡る）
- ③スパイダーウェブ（網の目に触れないようにくぐる）
- ④島渡り（板を使って二つの島を全員が渡る）
- ⑤ブラインドパラゴン（全員が目隠しをして、輪状のロープを正方形にする）

すべてを行うのではなく、班の状況に応じてインストラクターが選んだ課題に取り組んだ。一つを達成するのに時間がかかり、二つほどしかできなかった班もあった。しかし、安易に答えを与えず十分協議する時間をとったことが、高い充実感や連帯感につながったように思われる。プログラムの性質や相互理解が進んだことが相俟って、初日のアイスブレイクに比べ積極的にコミュニケーションを図る姿が多く見られた。



5. ホームルームにおける活動（CL）

（1）クラス対抗レクリエーション

一昨年の反省をふまえて活動を行った昨年をベースに、今年も昨年とほぼ同じ内容のクラス対抗レクリエーションを行った。

1クラス40人を10人×4チームに分けて、

- ① 伝言ゲーム
- ② 人間ポンプ（風船をふくらませる）
- ③ バルントワー（ふくらませた風船で門を作る）
- ④ バルントロリー（ふくらませた風船を挟んでムカデ競争→門をくぐってゴール）

を順番で行い、順位を決めた。順位により、最終日に食べる昼食（カレーライス）の具の量が決まるようにした。また競技終了後のゲームで逆転も出来るようにした。



（2）校歌練習について

2日目の夕食後は、キャンプに来て初めてのHRである。その時間に、今年校歌の練習を行うことにした。本校では校歌を歌う機会、練習する機会が少なく、音楽の授業も選択制になっている。そこで、キャンプ中の高揚した雰囲気を利用し、楽しみながら歌い、覚えることをねらったものである。さらに意欲を高めるために、最終日の閉講式で練習成果を披露し、優秀クラスを選出することにした。練習は、教員のリードのもと録音した校歌に合わせて何度か歌う形で進めた。最終日は各クラスとも積極的に歌い、よく声が出ていたようである。



6. 生活面（食事・風呂）

コミュニケーション・キャンプを実施するにあたり、一般的な心得として以下の文言を掲げた。

- ①集団で活動する際のルールを守り、お互いに思いやりを持って行動する
- ②自分一人でみんなの時間を無駄にすることのないように、時間を厳守する。5分前集合を心がける
- ③お互いのコミュニケーションはまず挨拶から。元気よく挨拶をしよう

以上3点である。さらに、集団生活上の合言葉として「マナー・モラル・ルール→マ・モ・ル」の標語をあげた。

生徒の生活態度は、おおむね良好であった。入学式の翌日からキャンプがスタートしたこともあり、生徒も緊張感をもって臨めたと思われる。

生徒同士の面識がないことで、慣れあいなどは見られなかった。5分前集合などもほぼしっかりとできていた。挨拶も教員側から声をかけるとききちんと返ってきた。多少の反応の鈍さも見られたが、教員やインストラクターの指示もスムーズに伝わり、集団行動も問題なく行われた。

ただキャンプの後半になるに従って、就寝時間を守れない生徒、他の班の部屋に出入りする生徒がでた。コミュニケーションが高まるのは良いことだが、一定のルールはきちんと守るべきである。

食事については、いくつかの問題点が指摘された。

最終日の昼食のカレーは、前日のクラス対抗レクリエーションの勝敗結果で食材が決まった。食材をゲームの勝敗に取り入れることはよくないとは思わないが、あるものすべてを使わなければならないと理解する生徒もあり、環境面から「自分たちが食べられる量を作る」ことをアナウンスすることが必要だった。

また、食事内容の打ち合わせが出来てなかった。各食事献立やサービスの仕方を下見で確認しておくべきだった。コミュニケーション・キャンプでテーブルマナーは必ずしも必要はないが、フルコースメニューのサービスの対応がよくなかった。食事も1つのコミュニケーションの場であり、詰めが甘かったと感じる。

また、食後の後片付けではゴミの分別指導を行った。ゴミ分別については、キャンプ地の自治体はさほど厳しくないが、あえて本校の所在する坂戸市のゴミ回収袋を持参し、坂戸市の厳しい基準で回収した。その後の通常の学校生活でも、多くの生徒がゴミ分別の意識をもつことができ、一定の効果があつたと思われる。

IV. 保健関係報告

例年通り持病の状況を調査し、必要に応じて健康相談を行った。事前の健康相談は8件であった。持病状況調査のまとめや、健康相談の結果、配慮が必要な者については、事前打ち合わせの時に引率者に報告し共通理解をはかった。また、食物アレルギーを持つ生徒への対応として事前にホテル側に連絡をとり食材の確認をお願いした。キャンプ中のケガや病気の救急体制についても確認したが、特に重大なけがや病気もなく無事に過ごすことができた。

V. コミュニケーション・キャンプの効果について

1. 調査の概要

コミュニケーション・キャンプの目的は、黒姫高原の自然の中で参加者相互のコミュニケーションを活性化し、新たに始まる集団生活に備えることである。したがって各活動の第一目標も参加者相互のコミュニケーションの活性化、およびその結果としての緊張感・不安感の緩和であり、黒姫高原の自然環境に親しむ等の側面は付随的、二次的目標となる。そこで、プログラムの有効性を以下の観点から検証した。

①アイスブレイク (IB)、マウンテンバイク (MTB)、ネイチャークイズラリー (NQR)、プロジェクトアドベンチャー (PA)、クラス対抗レクリエーション (CL) の各活動が、活動内容から期待される緊張緩和、自己開示、他者理解、意見調整等の機会 (本分析では、コミュニケーション系項目*と分類する) を供給できたか。

*各活動において期待されるコミュニケーション系項目は以下の通り：

IB・・・不安軽減(対活動)・不安軽減(対人)・積極的な人間関係の構築・キャンプの目的・意義の意識化・自己開示・他者理解

MTB・・・自己開示・他者理解・協働体験・意見調整

NQR・・・自己開示・他者理解・意見調整・コミュニケーション

PA・・・自己開示・他者理解・意見調整・協働体験・自己理解

CL・・・自己開示・他者理解・協働体験・緊張緩和

②MTB、NQRの両活動が、期待される自然体験、自然理解等の機会 (本分析では、自然系項目*と分類する) を供給できたか。

*各活動に置いて期待される自然系項目は以下の通り：

MTB・・・自然体験・自然理解

NQR・・・自然体験・自然理解

2. 調査の方法

以下の2種のアンケートを、参加者全員を対象に実施した。

①各活動*の効果に関する調査 (上記2観点から)

・・・活動当日の夜に実施

②参加者の「不安感」の変化に関する調査

・・・毎朝、食事前に実施

*調査対象は、アイスブレイク・マウンテンバイク・プロジェクトアドベンチャー (PA) ・ネイチャークイズラリー・クラス対抗レクリエーションの5活動。最

終日の各活動に関しては、コミュニケーション能力育成を焦点として計画されているものではないので、本年度は調査対象としていない。

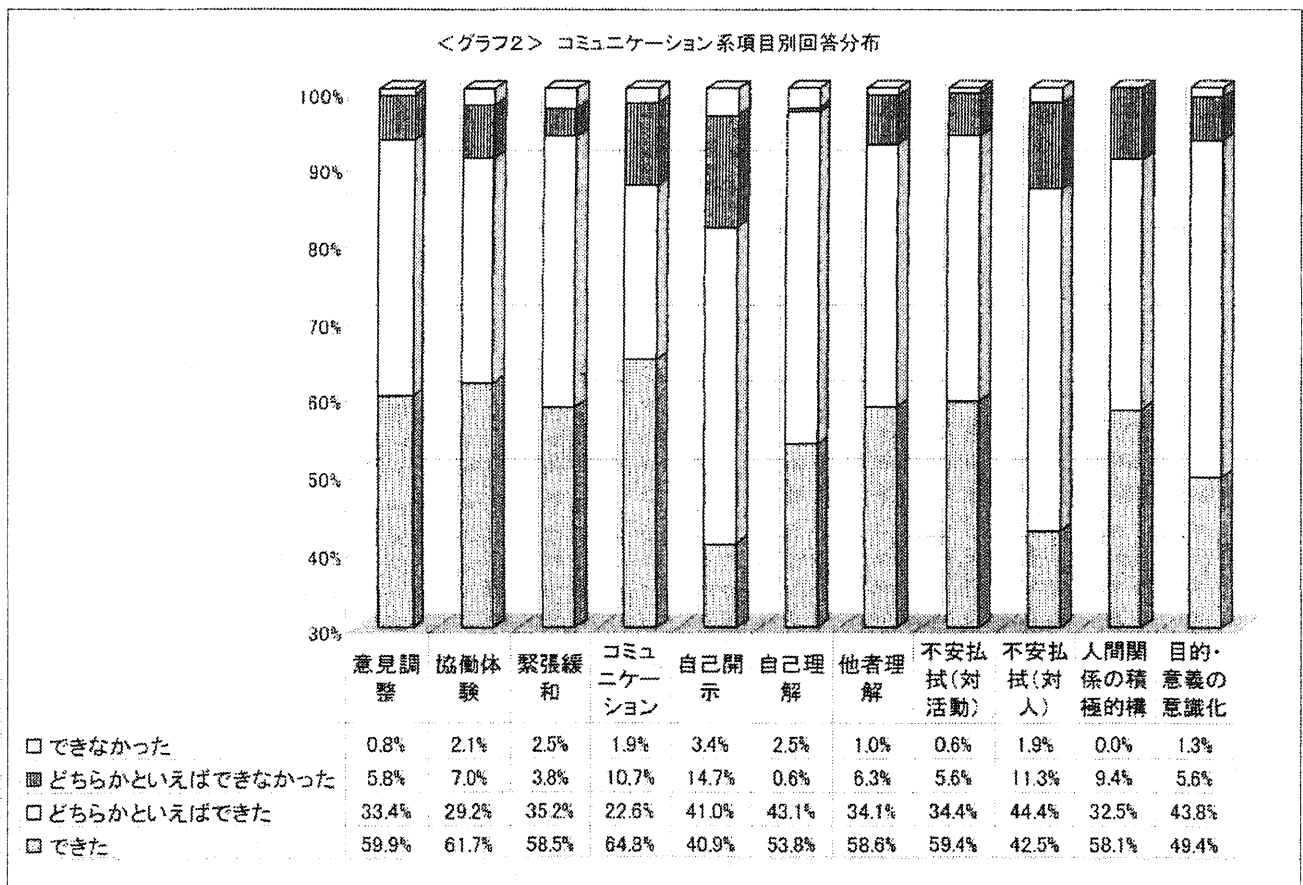
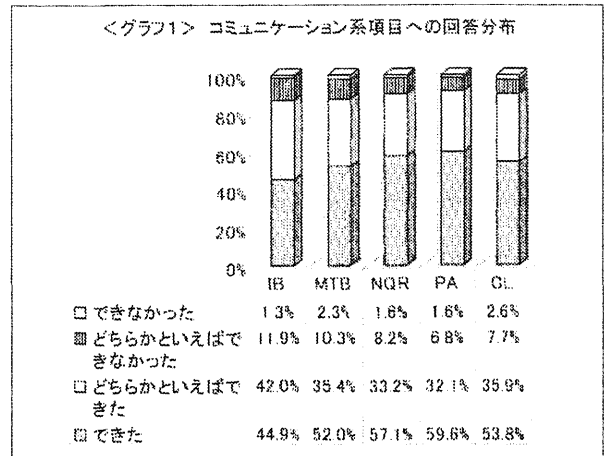
3. 調査結果および分析

(1) コミュニケーションの活性化

1) コミュニケーション系項目の供給

コミュニケーション系項目に関する設問への回答は、
 <グラフ1>のような分布を示した。

5活動のすべてにおいて、肯定的回答（「できた」および「どちらかといえばできた」）が85%以上を占めており、各活動は参加者にコミュニケーション系項目を供給するものであったと言える。しかし、肯定的回答のうち、積極的肯定（「できた」）は最大値でPAの59.6%にとどまっている。キャンプに費やされた時間的・経済的コストを考える時、その費用対効果は十分ではないと考えられる。



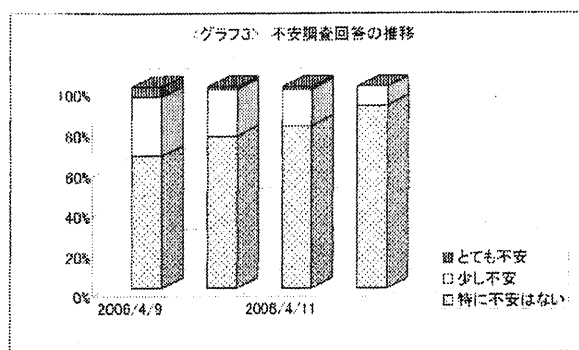
また、回答をコミュニケーション系項目別に見た時の回答分布は<グラフ2>の通りであった。特に自己開示および不安軽減（対人）の2項目において、積極的肯定の

割合が低く、今後のプログラム改良を考える際の優先的課題が示されている。

2) 不安感の変遷

毎朝食前に実施した不安感に関する調査への回答結果は、<グラフ3>に示されている。4日間を通じて不安感の減少が確認され、初日に55名だった不安回答者数(「少し不安」および「とても不安」)が最終日には15名となっている。また、特に「とても不安」の回答数が0となったことから、参加者全員が新集団における「居場所」を発見したことが示唆される。

この回答結果から、集団生活への準備におけるプログラムの有効性が確認できる。また、不安回答数の減少が最終日まで続いたことから、4日間という日程設定の妥当性も示されたと言える。



不安調査回答の推移

	4月9日	4月10日	4月11日	4月12日
特にな不安	105(66%)	121(76%)	129(81%)	145(91%)
少し不安	47(29%)	37(23%)	29(18%)	15(9%)
とても不安	8(5%)	2(1%)	2(1%)	0(0%)

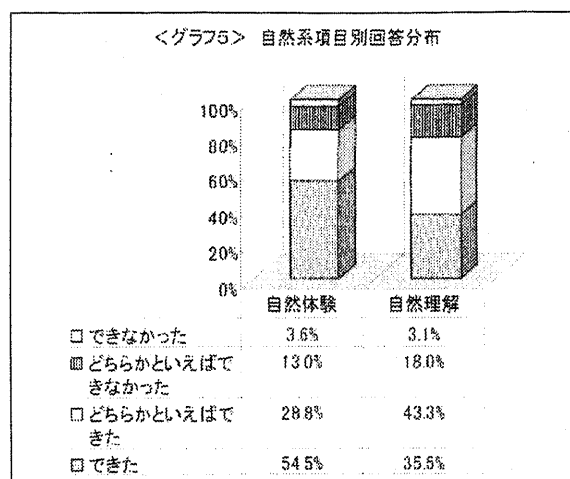
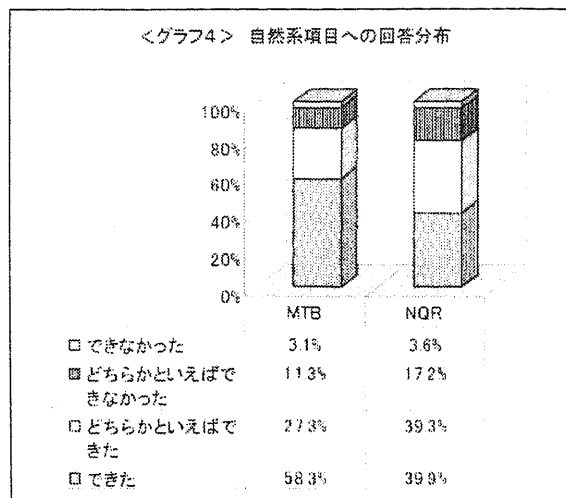
(2) 自然系項目の供給状況

自然系項目への回答分布は、<グラフ4>および<グラフ5>に示されている。

前述のコミュニケーション系項目に対する回答分布と比して、肯定的回答の比率が低い。これは、プログラムの主眼が自然系項目の供給ではなく、コミュニケーション系項目の供給に置かれており、MTBおよびNQRの両活動の内容がキャンプ全体の主旨に適ったものであったことが示唆される。

しかし、この回答結果を単体で見ると、黒姫高原というフィールドの活用には不足があったと言える。黒姫高原での実施が要する時間的・経済的なコストを考えれば、自然系項目の供給も改良すべき課題である。

なお、活動ごとのアンケート内容および集計結果については、本報告の最後に示した通りである。



VI. おわりに

平成17年度の第6回コミュニケーションキ・ャンプを実施するために、前年度10月頃から実施時期、期間、場所を検討した。11月には第一回下見を行い、インストラクターやホテルスタッフとの打ち合わせや資料のやりとりを始めた。年明けの2月頃から本格的な準備に入り、春季休業中も新一年次会教師全員がほとんど休む間もなく、準備に追われた。しかし、コミキャン初日とコミキャンから学校に戻った日の生徒の様子の変化を、直接、肌で感じる事ができたことにより、その努力は決して無駄ではないと感じ取ることができた。クラスの枠を越え、新入生160人全員の生徒の様子を客観的に観察することができたことは、その後のクラス運営や一年次全体指導の大きな手がかりとなった。また、今回の一年次会として、コミュニケーション・キャンプのさまざまな活動を、過去の反省からさらに効果のあるものにし、その結果・効果を何らかの形で表そうとした。すなわち、生徒の変化を教員が感じるだけでなく、生徒アンケー

トの実施・分析により、客観的に数値に表わすことができないかを検討した。下見の時に生徒の変化を測定する方法をインストラクターの方々に聞いたが見つからず、教師が質問紙を作り、それを分析する方法をとった。もちろん標準化されたものではないが、コミキャン事前事後の心理的变化やコミュニケーション能力の育成過程等、コミキャンが生徒にとって本当に有効であったかどうかを判断する一つの目安となったことは明らかである。コミュニケーション系の項目についてはほぼ期待通りの結果が得られたが、自然学習系の項目ではまだプログラムの工夫を要する結果となった。しかし、大自然の環境がコミュニケーション能力を高める一つの要素となっているのは確かなことであると思われる。

平成17年度一年次生160名のうち、中学時代に身体的・心理的理由により、長期欠席を経験した生徒が8名いた。しかし、本校に入って8名全員が長期欠席する

こともなく、元気に登校して学校生活を送っている。このコミュニケーション・キャンプは、160名の生徒のコミュニケーション能力を高めることはもちろんのこと、長期欠席を経験した生徒が学校生活へスムーズに入るきっかけとなったことがうかがえる。準備は本当に大変であるが、このコミュニケーション・キャンプが、その後の本校での高校生活に大きな影響を及ぼしていることがわかった。今後も継続して実施されるべきであると思う。

＜参考文献＞

- 平成16年度一年次会（2004）第5回コミュニケーション・キャンプ実施報告，筑波大学附属坂戸高等学校研究紀要第42集
- 平成15年度一年次会（2003）第4回コミュニケーション・キャンプ実施報告，筑波大学附属坂戸高等学校研究紀要第41集



A組



C組



B組



D組

コミュニケーション系項目に関するアンケート集計結果

回答数(%)

	アンケート項目		選 択 肢				計	
			できた	どちらかといえ ばできた	どちらかといえ ばできなかった	できなかった		
アイズブレイク	IB全体		431(44.9)	403(43.0)	114(11.9)	12(1.3)	960(100.0)	
	Q1	キャンプへの不安や緊張感をほぐすことができたか	対活動不安の 払拭	95(59.4)	55(34.4)	9(5.6)	1(0.6)	160(100.0)
	Q2	周りの参加者への不安や緊張感をほぐすことができたか	対人不安の 払拭	68(42.5)	71(44.4)	18(11.3)	3(1.9)	160(100.0)
	Q3	新しい仲間と知り合う積極的な気持ちをもてたか	人間関係作りへの 積極性喚起	93(58.1)	52(32.5)	15(9.4)	0(0.0)	160(100.0)
	Q4	キャンプの目的・意義を理解できたか	目的・意義の 意識化	79(49.4)	70(43.8)	9(5.6)	2(1.3)	160(100.0)
	Q5	自分自身のことを他者に知ってもらえたか	自己開示	35(21.9)	77(48.1)	43(26.9)	5(3.1)	160(100.0)
	Q6	他の参加者について知ることができたか	他者理解	61(38.1)	78(48.8)	20(12.5)	1(0.6)	160(100.0)
マウンテンバイク	MTB全体		581(52.0)	396(35.4)	115(10.3)	26(2.3)	1118(100.0)	
	Q1	コース選択の際に自分の意志を表明できたか	自己開示	60(37.5)	61(38.1)	31(19.4)	8(5.0)	160(100.0)
	Q2	コース選択の際に他の班員の意見を聞けたか	他者理解	94(59.1)	58(36.5)	6(3.8)	1(0.6)	160(100.0)
	Q3	コース選択の際に反全体の意見を踏まえて、選択できたか	意見調整	99(61.9)	47(29.4)	12(7.5)	2(1.3)	160(100.0)
	Q4	走りながら、声かけができたか	協働体験	85(53.1)	54(33.8)	18(11.3)	3(1.9)	160(100.0)
	Q5	全員でゴールへ向かう一体感を感じたか	協働体験	77(48.4)	56(35.2)	19(11.9)	7(4.4)	160(100.0)
	Q6	自分自身のことを他者に知ってもらえたか	自己開示	73(45.6)	69(43.1)	14(8.8)	4(2.5)	160(100.0)
	Q7	他の参加者について知ることができたか	他者理解	93(58.1)	51(31.9)	15(9.4)	1(0.6)	160(100.0)
ネイチャー クイズラリー	NQR全体		546(57.1)	317(33.2)	78(8.2)	15(1.6)	956(100.0)	
	Q1	クイズを解くために、自分の意志を表明できたか	自己開示	79(49.7)	58(36.5)	19(11.9)	4(2.5)	160(100.0)
	Q2	クイズを解くために、他者の意見を聞くことができたか	他者理解	112(70.0)	42(26.3)	6(3.8)	0(0.0)	160(100.0)
	Q3	クイズを解くために、班全体の意見を踏まえることができたか	意見調整	83(52.5)	62(39.0)	12(7.5)	2(1.3)	160(100.0)
	Q4	コースを歩きながら、他の班員と話 ができたか	コミュニケーション 機会	103(64.8)	36(22.6)	17(10.7)	3(1.9)	160(100.0)
	Q5	自分自身のことを他者に知ってもらえたか	自己開示	72(45.0)	72(45.0)	11(6.9)	4(2.5)	160(100.0)
	Q6	他の参加者について知ることができたか	他者理解	97(60.6)	47(29.4)	13(8.1)	2(1.3)	160(100.0)
プロジェクト アドベンチャー	PA全体		667(59.6)	359(32.1)	76(6.8)	18(1.6)	1120(100.0)	
	Q1	課題解決のために自分の意志を表明 できたか	自己開示	78(48.8)	47(29.4)	29(18.1)	6(3.8)	160(100.0)
	Q2	課題解決のために他者の意見を聞く ことができたか	他者理解	129(80.6)	26(16.3)	4(2.5)	1(0.6)	160(100.0)
	Q3	課題解決のために反全体の意見を踏 まえて行動できたか	意見調整	105(65.6)	51(31.9)	4(2.5)	0(0.0)	160(100.0)
	Q4	課題解決のために協力できたか	協働体験	103(64.4)	43(26.9)	11(6.9)	3(1.9)	160(100.0)
	Q5	活動を通じて自分の性格を知れたか	自己理解	86(53.8)	69(43.1)	1(0.6)	4(2.5)	160(100.0)
	Q6	自分自身のことを他者に知ってもら えたか	自己開示	66(41.3)	73(45.6)	18(11.3)	3(1.9)	160(100.0)
	Q7	他の参加者について知ることができた か	他者理解	100(62.5)	50(31.3)	9(5.6)	1(0.6)	160(100.0)

コミュニケーション系項目に関するアンケート集計結果

回答数(%)

アンケート項目	選 択 肢				計			
	できた	どちらかといえ ばできた	どちらかといえ ばできなかった	できなかった				
CL全体	885(53.8)	571(35.9)	122(7.7)	41(2.6)	1589(100.0)			
クラス対抗レクリエーション	Q1	グループ分けの際、自分の意志を表明できたか	自己開示	70(44.0)	54(34.0)	25(15.7)	10(6.3)	160(100.0)
	Q2	グループ分けの際、他者の意見を聞くことができたか	他者理解	79(49.7)	63(39.6)	11(6.9)	6(3.8)	160(100.0)
	Q3	作業中、自分の意志を表明できたか	自己開示	64(40.3)	68(42.8)	19(11.9)	8(5.0)	160(100.0)
	Q4	作業中、他者の意見を聞くことができたか	他者理解	91(57.2)	60(37.7)	7(4.4)	1(0.6)	160(100.0)
	Q5	作業を協力しておこなえたか	協働体験	121(76.1)	33(20.8)	4(2.5)	1(0.6)	160(100.0)
	Q6	応援ができたか	協働体験	105(66.0)	43(27.0)	8(5.0)	3(1.9)	160(100.0)
	Q7	クラスの一体感を感じたか	協働体験	98(62.0)	50(31.6)	7(4.4)	3(1.9)	160(100.0)
	Q8	自分自身のことを他者に知ってもらえたか	自己開示	56(35.2)	75(47.2)	25(15.7)	3(1.9)	160(100.0)
	Q9	他の参加者について知ることができたか	他者理解	78(49.1)	69(43.4)	10(6.3)	2(1.3)	160(100.0)
	Q10	新しいクラスへの不安や緊張をほぐせたか	緊張緩和	93(58.5)	56(35.2)	6(3.8)	4(2.5)	160(100.0)

自然学習系項目に関するアンケート集計結果

回答数(%)

アンケート項目	選 択 肢				計			
	できた	どちらかといえ ばできた	どちらかといえ ばできなかった	できなかった				
MTB全体	280(58.3)	131(27.3)	54(11.3)	15(3.1)	480(100.0)			
マウンテンバイク	Q1	コースの景色を味わい楽しめたか	自然体験	89(55.6)	42(26.3)	24(15.0)	5(3.1)	160(100.0)
	Q2	MTBの操縦を楽しむことができたか	自然体験	116(72.5)	32(20.0)	7(4.4)	5(3.1)	160(100.0)
	Q3	各コースの特徴を理解できたか	自然理解	75(46.9)	57(35.6)	23(14.4)	5(3.1)	160(100.0)
NQR全体	382(39.9)	376(39.3)	165(17.2)	34(3.6)	957(100.0)			
ネイチャーキーズラリー	Q1	五感を使って自然に触れることができたか	自然体験	75(47.2)	68(42.8)	16(10.1)	0(0.0)	160(100.0)
	Q2	自然を注意深く観察できたか	自然理解	60(37.5)	77(48.1)	22(13.8)	1(0.6)	160(100.0)
	Q3	自然に対する理解は深まったか	自然理解	64(40.3)	77(48.4)	16(10.1)	2(1.3)	160(100.0)
	Q4	自然を楽しむことができたか	自然体験	110(69.2)	39(24.5)	9(5.7)	1(0.6)	160(100.0)
	Q5	地図・コンパスの使い方を理解したか	自然体験	45(28.1)	48(30.6)	48(30.0)	18(11.3)	160(100.0)
	Q6	クイズを学校の勉強と関連づけて解けたか	自然理解	28(17.5)	66(41.3)	54(33.8)	12(7.5)	160(100.0)